



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO Y
ARQUITECTURA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

Proyecto Integrador previo a la obtención del Título de Licenciado en
Diseño Gráfico

**Tema: Producción audiovisual y su contribución a la visibilización
de los efectos del trabajo infantil en adolescentes de la parroquia
Unamuncho.**

Autora/o: Erick Joel Siavichay Caisa

Tutora/o: Dis. Mg., Fernando Rodrigo Fabara Sánchez

Enero – 2014

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular sobre el tema:

Tema: “Producción audiovisual y su contribución a la visibilización de los efectos del trabajo infantil en adolescentes de la parroquia Unamuncho” del/la alumno/a Erick Joel Siavichay Caisa, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, considero que dicho Proyecto de Integración Curricular bajo la Modalidad Proyecto Integrador ha sido revisado en su totalidad y analizado por el software de similitud de contenidos, el mismo que responde a las normas establecidas en el Reglamento de Graduación de Pregrado de la Universidad Técnica de Ambato.

Por lo tanto, autorizo la presentación de este, ante el organismo pertinente para ser sometido a la evaluación de los profesores calificadores designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, enero 2024

TUTOR(A)

.....
Fernando Rodrigo Fabara Sánchez
C.C.: 1804635934

AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, Erick Joel Siavichay Caisa con cédula de ciudadanía No 1805444609, declaro que los criterios emitidos en el trabajo de integración curricular, Modalidad Proyecto Integrador bajo el tema: “**Producción audiovisual y su contribución a la visibilización de los efectos del trabajo infantil en adolescentes de la parroquia Unamuncho**”, así como también los contenidos presentados, ideas, análisis, síntesis de datos y conclusiones, son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de integración curricular.

Ambato, enero 2024

AUTOR(A)

.....
Erick Joel Siavichay Caisa

C.C.: 1805444609

DERECHOS DE AUTOR

Yo, Siavichay Caisa Erick Joel con C.C.: 1805444609 en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **TEMA: “PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y SU CONTRIBUCIÓN A LA VISIBILIZACIÓN DE LOS EFECTOS DEL TRABAJO INFANTIL EN ADOLESCENTES DE LA PARROQUIA UNAMUNCHO”**, autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este trabajo de integración curricular o parte de él, un documento disponible con fines netamente académicos para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo una licencia gratuita e intransferible, así como los derechos patrimoniales de mi proyecto de Integración Curricular a favor de la Universidad Técnica de Ambato con fines de difusión pública; y se realice su publicación en el repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, siempre y cuando no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor/a, sirviendo como instrumento legal este documento como fe de mi completo consentimiento.

Ambato, enero 2024

AUTOR

.....
Erick Joel Siavichay Caisa

C.C.: 1805444609

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Trabajo de Integración Curricular, Modalidad Proyecto Integrador sobre el **TEMA “PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y SU CONTRIBUCIÓN A LA VISIBILIZACIÓN DE LOS EFECTOS DEL TRABAJO INFANTIL EN ADOLESCENTES DE LA PARROQUIA UNAMUNCHO”** de Erick Joel Siavichay Caisa, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, de la Facultad de Diseño y Arquitectura de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato, enero 2024

Para constancia firman:

Título. Nombres y Apellidos

PRESIDENTE

C.C.

Título. Nombres Apellidos

MIEMBRO CALIFICADOR

C.C.

Título. Nombres Apellidos

MIEMBRO CALIFICADOR

C. C.

DEDICATORIA

Dedicó esta tesis a mi madre quien me ha apoyado en todo lo que me he propuesto en mi vida, su apoyo y su amor incondicional, han sido mi motor a la hora de realizar mi proyecto y mi carrera universitaria.

Erick Joel S.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por todo lo que me ha entregado lo largo de mi vida. A mi madre quien me apoya incondicionalmente, a mi familia quienes de una u otro forma me han ayudado, a mi tutor por haberme apoyado y haber tenido la confianza en mí y en mi proyecto desde un inicio. A Gaby por apoyarme, ¡confiar en mí y guiarme cuando sentía que no podía lograrlo!, y a mis amigos que han hecho de mi vida universitaria una experiencia inigualable y fabulosa.

Erick Joel S.

ÍNDICE DE GENERAL

PORTADA	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR.....	iii
DERECHOS DE AUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE GENERAL	VIII
ÍNDICE DE TABLAS	XII
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	XIII
ÍNDICE DE IMÁGENES	XIV
RESUMEN EJECUTIVO.....	XV
ABSTRACT	XVI
INTRODUCCIÓN.....	XVII
1 CAPÍTULO I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 Tema	1
1.2 Planteamiento del problema.....	1
1.2.1 Contextualización	1
1.2.2 Árbol de problemas	4

1.3	Justificación del problema	4
1.4	Objetivos.....	5
1.4.1	Objetivo general	5
1.4.2	Objetivos específicos.....	5
2	CAPÍTULO II. MARCO REFERENCIAL.....	6
2.1	Estado de la cuestión.....	6
2.1.1	Proyectos Audiovisuales	6
2.2	Enfoque Social del diseño.....	7
2.3	Marco legal	7
2.4	Marco conceptual.....	11
2.5	Redes conceptuales	12
2.6	Marco conceptual.....	13
2.6.1	La comunicación	13
2.6.2	Tipos de comunicación.....	14
2.6.3	Medios de comunicación masiva.....	16
2.6.4	Producción audiovisual	19
2.6.5	Equipo de producción.....	21
2.6.6	Producción.....	24
2.6.7	Lenguaje Audiovisual.....	29
2.6.8	Problema social	48

2.6.9	Pobreza	49
2.6.10	Trabajo infantil	50
3	CAPÍTULO III. INVESTIGACIÓN DE MERCADO	51
3.1	Análisis externo	51
3.1.1	Análisis PEST.....	51
3.1.2	Tendencias.....	53
3.1.3	Segmentación del mercado potencial.....	54
3.1.4	Análisis del sector y del mercado de referencia.....	54
3.1.5	Índice de saturación del mercado potencial.....	55
3.1.6	benchmarking	55
3.2	Análisis interno.....	56
3.2.1	Análisis FODA	56
3.3	Rentabilidad.....	58
4	CAPÍTULO IV. DISEÑO METODOLÓGICO	58
4.1	Método.....	58
4.2	Enfoque del proyecto.....	58
4.2.1	Investigación Documental o Bibliográfica Documental	58
4.2.2	Investigación de campo	59
4.2.3	Población y muestra	59
4.3	Análisis e Interpretación de los Resultados	60

4.3.1	Análisis e interpretación de encuestas.....	60
4.3.2	Análisis e interpretación de entrevistas a expertos.....	64
5	CAPÍTULO V. DESARROLLO DE LA PROPUESTA	72
5.1	Descripción general del proyecto	72
5.1.1	Concepto (Identidad del producto y/o servicio)	72
5.1.2	Descripción Técnica del producto.....	73
5.1.3	Expresión creativa	76
5.1.4	Valor agregado	76
5.1.5	Materiales e Insumos y/o productos y servicios.....	76
5.1.6	Presupuesto.....	77
5.1.7	Construcción del prototipo	79
6	CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	92
6.1	Conclusiones.....	92
6.2	Recomendaciones	93
	REFERENCIAS	93
	ANEXOS	99

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Segmentación del Mercado</i>	54
Tabla 2: <i>Benchmarking</i>	55
Tabla 3: <i>Cuadro Análisis FODA</i>	57
Tabla 4: <i>Personas entrevistadas</i>	64
Tabla 5: <i>Respuesta P-1</i>	65
Tabla 6: <i>Respuesta P-2</i>	66
Tabla 7: <i>Respuesta P-3</i>	67
Tabla 8: <i>Respuesta P-4</i>	69
Tabla 9: <i>Respuesta P-5</i>	70
Tabla 10: <i>Respuesta P-6</i>	71
Tabla 11: <i>Matriz Estratégica</i>	74
Tabla 12: <i>Plan de medios</i>	75
Tabla 13: <i>Materiales e Insumos</i>	77
Tabla 14: <i>Presupuesto</i>	79
Tabla 15: <i>Guion técnico</i>	87
Tabla 16: <i>Plan de rodaje</i>	87
Tabla 17: <i>Guion Técnico</i>	91
Tabla 18: <i>Plan de Rodaje</i>	91
Tabla 19: <i>Entrevista</i>	100

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: <i>Distribución del Trabajo Infantil por provincia</i>	2
Gráfico 2: <i>Árbol de problemas</i>	4
Gráfico 3: <i>Categorías Fundamentales</i>	11
Gráfico 4: <i>Red Conceptual variable dependiente</i>	13
Gráfico 5: <i>Plano general</i>	32
Gráfico 6: <i>Plano Americano</i>	32
Gráfico 7: <i>Plano medio</i>	32
Gráfico 8: <i>Primer plano</i>	33
Gráfico 9: <i>Primerísimo primer plano</i>	33
Gráfico 10: <i>Plano Corto</i>	34
Gráfico 11: <i>Plano detalle</i>	34
Gráfico 12: <i>Angulación de la cámara</i>	35
Gráfico 13: <i>Luz clave o principal</i>	42
Gráfico 14: <i>Luz de relleno o secundaria</i>	43
Gráfico 15: <i>Luz de contra</i>	43
Gráfico 16: <i>Iluminación de dos personajes A y B enfrentados</i>	44

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: <i>Regla de los tercios horizontal</i>	37
Imagen 2: <i>Regla de los tercios vertical</i>	38
Imagen 3: <i>Distribución por edad</i>	60
Imagen 4: <i>Distribución por género</i>	61
Imagen 5: <i>Trabajo infantil</i>	61
Imagen 6: <i>Trabajo Infantil en Unamuncho</i>	62
Imagen 7: <i>Información sobre trabajo infantil</i>	63
Imagen 8: <i>Experiencia trabajo infantil</i>	64
Imagen 9: <i>Identificador visual</i>	79
Imagen 10: <i>Manual de Marca – Parte 1</i>	80
Imagen 11: <i>Manual de Marca – Parte 2</i>	81
Imagen 12: <i>Mockup 1</i>	82
Imagen 13: <i>Mockup 2</i>	82
Imagen 14: <i>Post para Instagram</i>	83
Imagen 15: <i>Post para Facebook</i>	83
Imagen 16: <i>Post, Instagram</i>	84
Imagen 17: <i>Construcción del prototipo</i>	88
Imagen 18: <i>Construcción del prototipo</i>	92
Imagen 19: <i>Encuesta</i>	99
Imagen 20: <i>Construcción del video</i>	101
Imagen 21: <i>Construcción de video</i>	101
Imagen 22: <i>Realización de Entrevista</i>	102
Imagen 23: <i>Post para-Casting Niña</i>	102
Imagen 24: <i>Post para-Casting Niño</i>	103

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto se centra en investigar los efectos del trabajo infantil en la parroquia de Unamuncho. Esta área, a pesar de ser pequeña, presenta un preocupante índice de trabajo infantil, que afecta a niños desde una temprana edad hasta jóvenes menores de 18 años. La investigación aborda la problemática desde un enfoque tanto cualitativo como cuantitativo, buscando comprender en profundidad sus implicaciones y dimensiones. Con el propósito de abordar esta compleja situación, se emplea una metodología mixta que combina el análisis cualitativo de casos reales dentro de la parroquia con la recopilación de datos cuantitativos relevantes. Este enfoque integral permite capturar la diversidad de experiencias y contextos que rodean al trabajo infantil en Unamuncho.

Un aspecto destacado de este proyecto es la producción de una obra audiovisual que busca informar de manera impactante y efectiva sobre los efectos del trabajo infantil en la comunidad. Para lograr este objetivo, se cuenta con la participación y experiencia de expertos en producción audiovisual, quienes aportan su conocimiento y habilidades para dar voz a las historias y desafíos de los niños y jóvenes afectados. El análisis de la problemática del trabajo infantil en Unamuncho no solo tiene implicaciones locales, sino también regionales y globales, ya que este fenómeno afecta el desarrollo integral de los niños y el bienestar de las comunidades en general. Por lo tanto, este proyecto busca generar conciencia sobre esta problemática y fomentar acciones concretas para abordarla de manera efectiva y sostenible.

PALABRAS CLAVES: TRABAJO INFANTIL, PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL, PROBLEMÁTICA SOCIAL, PRODUCTOS AUDIOVISUALES.

ABSTRACT

This project focuses on investigating the effects of child labor in the parish of Unamuncho. This area, despite being small, has a worrying rate of child labor, which affects children from an early age to young people under 18 years of age. The research addresses the problem from both a qualitative and quantitative approach, seeking to understand in depth its implications and dimensions. In order to address this complex situation, a mixed methodology is used that combines the qualitative analysis of real cases within the parish with the collection of relevant quantitative data. This comprehensive approach allows us to capture the diversity of experiences and contexts surrounding child labor in Unamuncho.

A highlight of this project is the production of an audiovisual work that seeks to inform in an impactful and effective way about the effects of child labor in the community. To achieve this objective, we have the participation and experience of experts in audiovisual production, who contribute their knowledge and skills to give voice to the stories and challenges of the affected children and young people. The analysis of the problem of child labor in Unamuncho not only has local implications, but also regional and global implications, since this phenomenon affects the comprehensive development of children and the well-being of communities in general. Therefore, this project seeks to raise awareness about this problem and promote concrete actions to address it effectively and sustainably.

KEY WORDS: CHILD LABOR, AUDIOVISUAL PRODUCTION, SOCIAL PROBLEMS, AUDIOVISUAL PRODUCTS.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto investigador está dirigido para aportar en la visibilización de los efectos del trabajo infantil en la parroquia Unamuncho de la ciudad de Ambato, mediante el uso de la producción audiovisual, porque las producciones audiovisuales tienen gran alcance en la actualidad para tratar temas sociales y lograr cambios significativos dentro de la parroquia.

En el capítulo I, se presenta el tema de proyecto el cual es una producción audiovisual para visibilizar los efectos del trabajo infantil en la parroquia Unamuncho, se expone el problema de la investigación que es de carácter macro, micro y meso para conocer la problemática a gran escala. Además, se analiza las causas y las consecuencias que tiene la problemática para crear una justificación organizada y llegar a los objetivos planteados.

En el capítulo II, aborda el estado de la cuestión donde se definen las principales variables para la investigación, para continuar con las redes conceptuales, con el fin de poder realizar el marco referencial y sustentar la investigación, además contiene un marco legal que defiende la investigación.

En el capítulo III, se realizó la investigación de mercado con el indicador PETS, la segmentación del mercado que aporta con ideas sobre la competencia, además de un análisis FODA que muestra las ventajas y desventajas sobre el presente proyecto, y por último la rentabilidad que tiene el proyecto para seguir realizando en un futuro.

En el Capítulo IV comprende el diseño metodológico del proyecto, explica el método que se utilizó, con el aporte tanto bibliográfico y de campo. Mostrando cual fue la población y muestra que se utilizó para obtener la información, por último, se realizó el análisis e interpretación de los resultados obtenidos en las encuestas y entrevistas que se realizaron durante el desarrollo del proyecto.

En el capítulo V se desarrolla la propuesta del proyecto audiovisual en el cual muestra cuales son los objetivos, estrategias, manual de marca y una explicación detalla de cómo se realizó la propuesta y su elaboración.

En el capítulo IV menciona las conclusiones y recomendaciones que se llegaron después del desarrollo del proyecto integrador.

1 CAPÍTULO I. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Tema

“Producción audiovisual y su contribución a la visibilización de los efectos del trabajo infantil en adolescentes de la parroquia Unamuncho”

1.2 Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

Macro

El trabajo infantil es una problemática social que se vive a nivel mundial, sobre todo en países en subdesarrollo, debido a la pobreza extrema que se vive en estos países. Según la International Labour Organization (2022) menciona sobre el trabajo infantil que es: toda explotación laboral que arrebató la etapa de la niñez, su educación formal y la dignidad, siendo perjudicial en su salud física y mental; siendo vulnerados sus derechos como niños y adolescentes. Según los datos del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia UNICEF (2021) menciona que en el mundo hay: “160 millones de niños entre los 5 y 17 años que están siendo sometidos a trabajo infantil”; de esta cifra alrededor de 79 millones desempeñan trabajos peligrosos que ponen en riesgo la integridad física y salud de los niños y adolescentes.

El trabajo infantil es una lucha constante que llevan a cabo varias entidades en todo el mundo durante varios años, teniendo logros positivos como la disminución de un 38% del trabajo infantil logrado por los esfuerzos realizados en todo el mundo, pero tras la Emergencia Sanitaria causado por el Coronavirus tuvo un ascenso por las condiciones y falta de recursos económicos en las familias a nivel mundial. En América Latina la situación se ha visto disminuida en comparación con Sudáfrica.

En respuesta a la problemática varias ONG han intentado concientizar a las personas, como la campaña theunescaperoom# que llevo a varias personas a experimentar el sufrimiento de los niños narrado en un video, y mostrando que las cifras no son solo un número sino vidas, videos como este han tenido impacto en las personas y han ayudado a contribuir la lucha contra el trabajo infantil.

Meso

En el Ecuador debido a los niveles socioeconómicos y la pobreza el trabajo infantil es una de las causas por la que los adolescentes no puedan experimentar su adolescencia de manera pacífica y sin interrupciones. Según el INEC después de realizar las encuestas en el año 2012 hay en el Ecuador 360.000 de niños y adolescentes que tiene menos de 18 años que realizan trabajo infantil. A nivel nacional se observa un 15.7% de adolescentes en el rango de edades de 15 a 17 años involucrados en actividades laborales, lo que plantea importantes cuestiones en relación con el trabajo infantil.

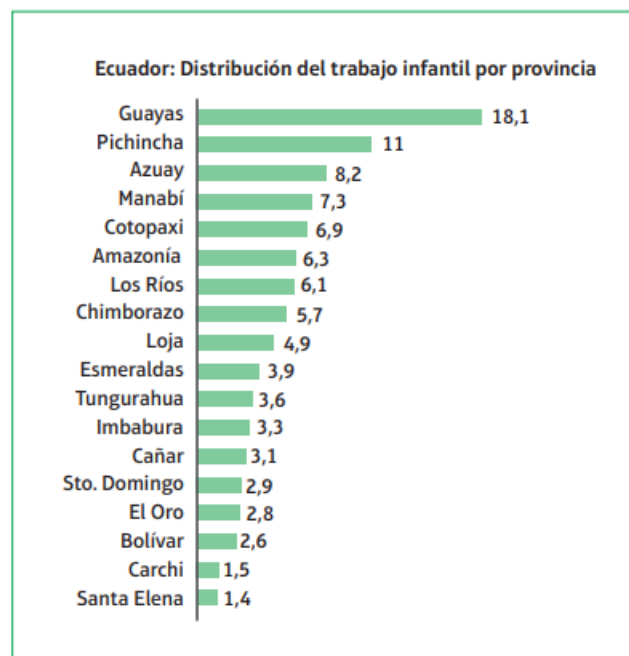


Gráfico 1: *Distribución del Trabajo Infantil por provincia*

Fuente: MIES

En el contexto nacional, se identifican ciertas provincias con índices más elevados de trabajo infantil entre adolescentes de 15 a 17 años. En primer lugar, Guayas encabeza la lista con un 18.1%, seguida por Pichincha con un 11%, y, en tercer lugar, Azuay con un 8.2%. Estas cifras resaltan la urgente necesidad de abordar la cuestión del trabajo infantil y sus consecuencias.

Dependiendo del gobierno que este a la cabeza del estado ecuatoriano realiza diferentes campañas, la última campaña se realizó en el año 2022 fue “El Plan Solidaridad sin mendicidad” tiene el objetivo de fortalecer las políticas, para erradicar el trabajo infantil y la mendicidad, con la idea que los niños son una prioridad por la cual se debe trabajar arduamente. La campaña favoreció al menos a 11.900 niños a nivel nacional.

Micro

De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos INEC que realizó el último censo en el año 2012, muestra datos donde en Tungurahua tiene un índice de trabajo infantil 3,6% en adolescentes de 15 y 17 años; estos se ven involucrados en actividades laborales que perjudican el estado físico y mental. La mayoría de los adolescentes provienen de las parroquias rurales, donde se ven obligados a laborar a temprana edad, contribuyendo a la economía familiar y a menudo, sacrificando su educación y desarrollo integral.

En la cabeza cantonal Ambato tuvo lugar la campaña “Tu moneda los condena” donde sus principios aseguran que dar trabajo o dinero a los niños no resolverá la problemática al contrario contribuye a que aumente. La campaña ayudó a 120 menores de 18 años que experimentan trabajo infantil, pero es un problema persistente, es por ello, que este trabajo infantil es una lucha constante, principalmente en las zonas rurales.

1.2.2 Árbol de problemas

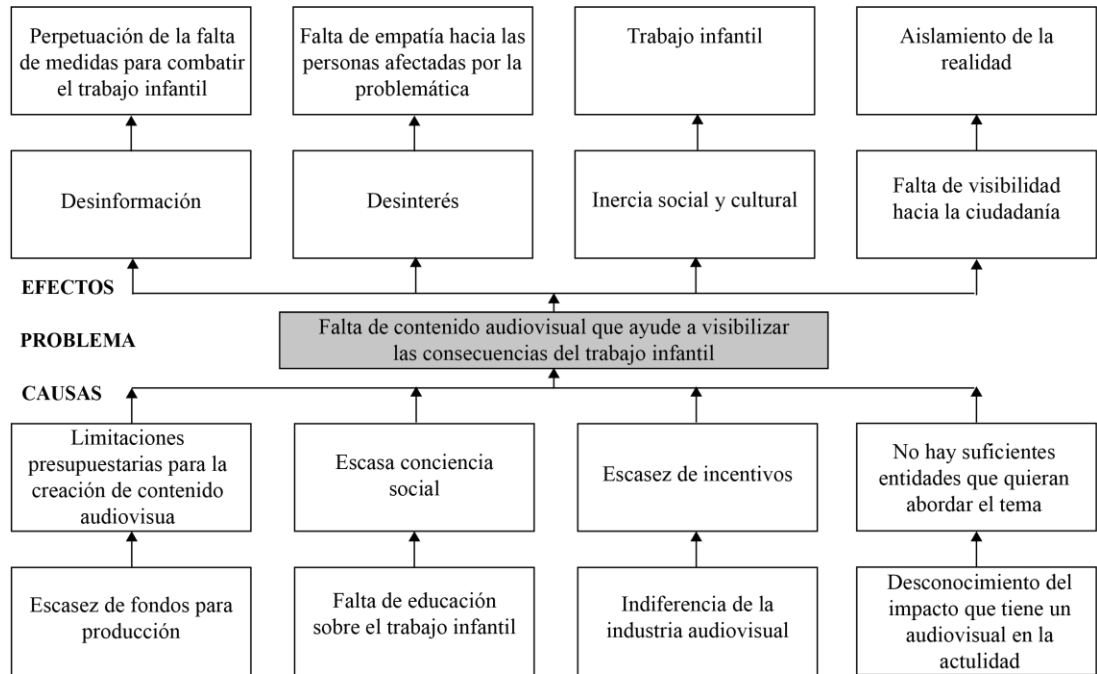


Gráfico 2: Árbol de problemas

1.3 Justificación del problema

La explotación laboral infantil representa un desafío que perjudica a millones de niños y adolescentes en diversas regiones del planeta, comprometiendo su desarrollo físico, mental y emocional. Este fenómeno es una realidad latente que merece una atención inmediata y efectiva. Los niños y adolescentes que trabajan enfrentan condiciones adversas que amenazan su educación, salud y futuro. Según la Organización Internacional del Trabajo (2022) menciona que: "...1 de cada 10 niños en el mundo" han experimentado trabajo infantil, siendo un problema social que afecta al mundo en general.

En el Ecuador el trabajo infantil es una actividad que interfiere con el aprendizaje normal en periodo que abarca desde los 3 hasta los 14 años, conocido como la niñez y la

etapa de la adolescencia que comprende entre los 15 y 17 años. En el país se realiza varias actividades para frenar el trabajo infantil, pero la necesidad de recursos económicos de las familias ecuatorianas obliga a los niños y adolescentes a laborar en largas jornadas de trabajo informal.

Según el INEC el trabajo infantil en las parroquias rurales representa un 15,5% frente a un 4,3% de las parroquias urbanas, estos datos se dan por que en las parroquias rurales suelen tener una economía basada en la agricultura, la ganadería y la artesanía, lo que puede estar asociado con una menor disponibilidad de empleo para adultos y, en consecuencia, un mayor riesgo de trabajo infantil.

La sensibilización es el primer paso para abordar cualquier problema social. El proyecto se centra en la creación de un video informativo y conmovedor que transmita a la comunidad local, autoridades y sociedad en general sobre los efectos del trabajo infantil.

Al crear un material audiovisual que visibilice los efectos generados por el trabajo infantil en adolescentes, podemos ayudar a movilizar recursos y apoyo para combatir esta problemática social en la parroquia rural Unamuncho de la ciudad de Ambato.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Desarrollar material audiovisual como aporte a la visibilización de los efectos del trabajo infantil en adolescentes de la parroquia Unamuncho.

1.4.2 Objetivos específicos

- Identificar los efectos del trabajo infantil en adolescentes de la parroquia Unamuncho mediante estudios de caso.
- Realizar propuestas de guiones que comuniquen efectivamente los efectos del trabajo infantil en los adolescentes a través de la investigación del objetivo uno.

- Crear un proyecto audiovisual que ayude a visibilizar los efectos del trabajo infantil en adolescentes de la parroquia Unamuncho.

2 CAPÍTULO II. MARCO REFERENCIAL

2.1 Estado de la cuestión

2.1.1 Proyectos Audiovisuales

En la presente investigación realizada por Almeida & Robalino (2012) con el tema: “Video promocional para sensibilizar a personas e instituciones sobre el trabajo infantil, apoyado por el centro del muchacho trabajador en la ciudad de Quito, como propuesta de desarrollo familiar y social” (Almeida & Robalino , 2012) manifiesta que el trabajo infantil es una problemática que no ha sido abordada por la falta de conocimiento provocando dificultades en la vida diaria como la pobreza, migración, desocupación, mendicidad entre otros inconvenientes. Por la falta de proyectos audiovisuales que ayuden a visibilizar las consecuencias en los niños y adolescentes.

El material audiovisual es una combinación de elementos visuales y auditivos con el fin de transmitir o informar sobre un problema, con el fin de comunicar un mensaje de manera efectiva, teniendo un alcance social. Siendo una propuesta que genera nuevas alternativas, nuevos compromisos y abre el lado humano de las personas, teniendo en cuenta el valor moral de cada una de ellas.

Dentro del proyecto, se construyó un material audiovisual con el objetivo de concientizar a individuos e instituciones acerca de la labor infantil donde se realizó la conceptualización como propuesta del trabajo infantil en niños y adolescentes. La producción audiovisual se basó en el guion, un plan de rodaje, postproducción y edición del video concluyendo con la presentación del producto audiovisual, con el objetivo de que genera nuevas propuestas con criterio constructivo.

Se concluyó que se debe trabajar en planes y acciones desde el gobierno que profundicen la realidad laboral de infantes y adolescentes, generando procesos que

estimulen, a través de la comunicación audiovisual que facilite el acceso y la participación de la comunidad en general.

2.2 Enfoque Social del diseño

El trabajo infantil es una problemática socioeconómica que está presente en las familias ecuatorianas, ya que afecta negativamente el bienestar y el desarrollo de los niños y jóvenes, lo que a su vez influye en el futuro de una comunidad o país. Al abordar este problema a través del diseño, se busca contribuir a mejorar la vida de los niños y jóvenes y, en última instancia, contribuir al desarrollo social. En respuesta a la situación el GAD de la parroquia Unamuncho respalda este proyecto con la finalidad de aportar con los objetivos en favor de los ciudadanos.

El proyecto tiene el fin de contribuir a la visibilización de las consecuencias producidas por el trabajo en jóvenes pertenecientes a la parroquia, utilizando herramientas audiovisuales y de storytelling, lo que puede ser más atractivo para transmitir un concepto complejo como el trabajo infantil.

2.3 Marco legal

Para la realización del presente proyecto se detalla las leyes y las normativas.

Según la CONVENCIÓN SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO en el año de 1989 manifiesta que: “Art. 3 Los niños, niñas y adolescentes tiene derecho a la protección contra el abuso y la discriminación” (pág. 3). Nadie puede obligar a realizar trabajos, ni actividades que afecten el desarrollo normal en la salud, educación y desarrollo.

La CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR (2008) menciona en la Sección quinta sobre las niñas, niños y adolescentes que: “Art.

46.- El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes:

2. Protección especial contra cualquier tipo de explotación laboral o económica. Se prohíbe el trabajo de menores de quince años, y se implementarán políticas de erradicación progresiva del trabajo infantil. El trabajo de las adolescentes y los adolescentes será excepcional, y no podrá conculcar su derecho a la educación ni realizarse en situaciones nocivas o peligrosas para su salud o su desarrollo personal. Se respetará, reconocerá y respaldará su trabajo y las demás actividades siempre que no atenten a su formación y a su desarrollo integral” (pág. 40).

El (CÓDIGO DEL A NIÑEZ Y ADOLESCENCIA , 2014) establece que: “Art. 4.- Definición de niño, niña y adolescente.- Niño o niña es la persona que no ha cumplido doce años de edad. Adolescente es la persona de ambos sexos entre doce y dieciocho años de edad.” (pág. 2).

“Art. 45.- Derecho a la información.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a buscar y escoger información; y a utilizar los diferentes medios y fuentes de comunicación, con las limitaciones establecidas en la ley y aquellas que se derivan del ejercicio de la patria potestad.

¡Es deber del Estado, la sociedad y la familia, asegurar que la niñez y adolescencia reciban una información adecuada, veraz y pluralista; y proporcionarles orientación y una educación crítica que les permita ejercitar apropiadamente los derechos señalados en el inciso anterior” (pág. 7).

Capítulo 5 sobre el trabajo de los niños, niñas y adolescentes menciona “
Art. 81.- Derecho a la protección contra la explotación laboral.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a que el Estado, la sociedad y la familia les protejan contra la explotación laboral y económica y cualquier forma de esclavitud, servidumbre, trabajo forzoso o nocivo para su salud, su desarrollo físico, mental, espiritual, moral o social, o que pueda entorpecer el ejercicio de su derecho a la educación” (pág. 21).

Sobre la edad mínima para el trabajo en los adolescentes establece que:
“Art. 82.- Edad mínima para el trabajo. - Se fija en quince años la edad mínima para todo tipo de trabajo, incluido el servicio doméstico, con las salvedades previstas en este Código, más leyes e instrumentos internacionales con fuerza legal en el país” (pág. 21).

Sobre el trabajo infantil el Código de la Niñez y la Adolescencia manifiesta: “Art. 83.- Erradicación del trabajo infantil. - El Estado y la sociedad deben elaborar y ejecutar políticas, planes, programas y medidas de protección tendientes a erradicar el trabajo de los niños, niñas y de los adolescentes que no han cumplido quince años. La familia debe contribuir al logro de este objetivo” (pág. 22)

Horarios establecidos sobre el trabajo en adolescentes establece que: “Art. 84.- Jornada de trabajo y educación. - Por ningún motivo la jornada de trabajo de los adolescentes podrá exceder de seis horas diarias durante un período máximo

de cinco días a la semana; y se organizará de manera que no limite el efectivo ejercicio de su derecho a la educación.

Los progenitores del adolescente que trabaja, los responsables de su cuidado, sus patronos y las personas para quienes realizan una actividad productiva, tienen la obligación de velar porque terminen su educación básica y cumplan sus deberes académicos” (pág. 22).

En el CÓDIGO DE TRABAJO DEL ECUADOR establece con relación al trabajo en adolescentes la edad mínima para realizar trabajos: “k) Los que se celebren con adolescentes que han cumplido quince años, incluidos los de aprendizaje” (pág.12).

En el Capítulo II sobre la capacidad para contratar en el presente artículo menciona: “Art. 35.- Quienes pueden contratar. - Son hábiles para celebrar contratos de trabajo todos los que la Ley reconoce con capacidad civil para obligarse. Sin embargo, los adolescentes que han cumplido quince años de edad tienen capacidad legal para suscribir contratos de trabajo, sin necesidad de autorización alguna y recibirán directamente su remuneración” (pág. 41)

En la Ley Orgánica de Protección de Datos Personales “Artículo 21.- Derecho de niñas, niños y adolescentes a no ser objeto de una decisión basada única o parcialmente en valoraciones automatizadas. -...Los adolescentes, en ejercicio progresivo de sus derechos, a partir de los 15 años, podrán otorgar, en calidad de titulares, su consentimiento explícito para el tratamiento de sus datos

personales, siempre que se les especifique con claridad sus fines.” (Ley Orgánica de Protección de Datos Personales, 2021,p.27)

2.4 Marco conceptual

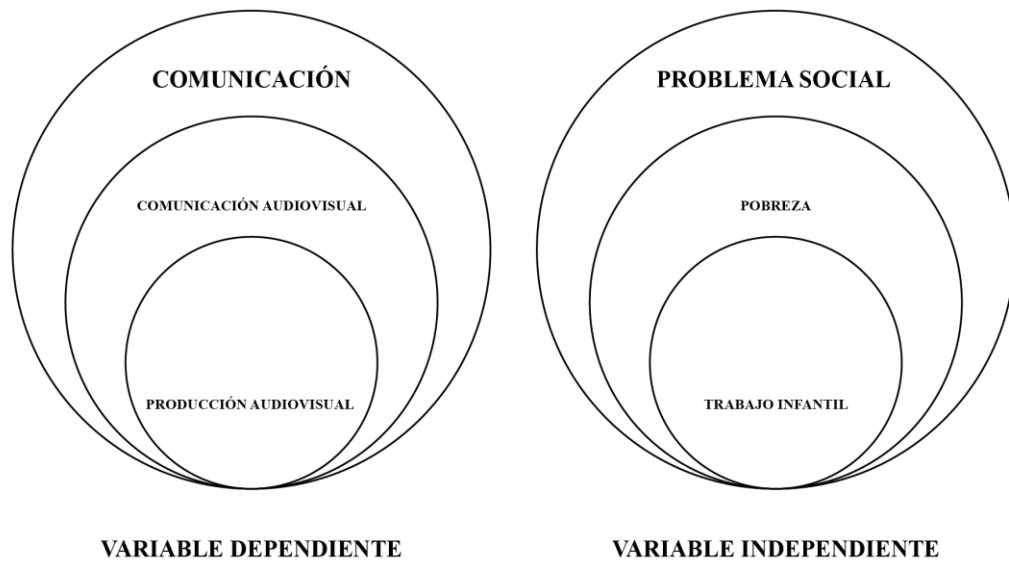


Gráfico 3: *Categorías Fundamentales*

2.5 Redes conceptuales

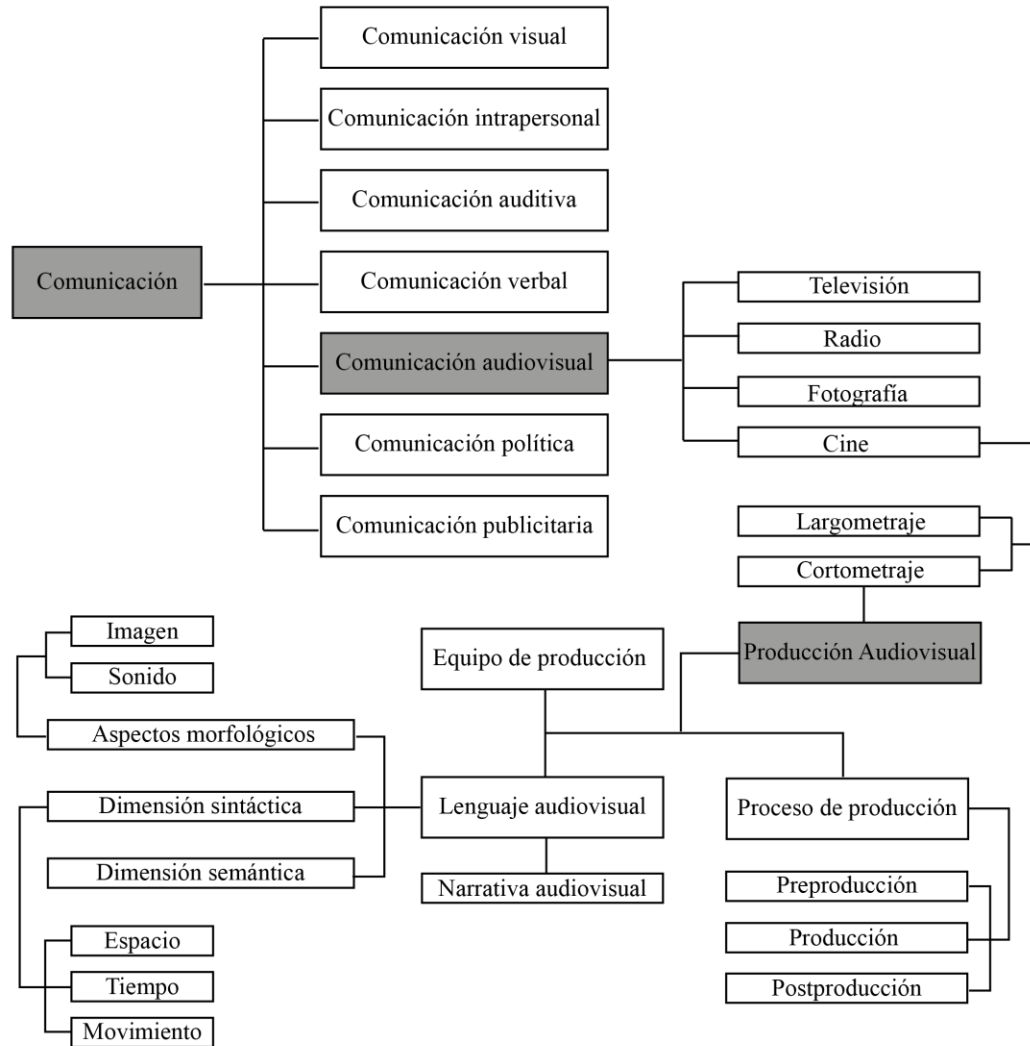


Gráfico 3. Red conceptual variable independiente

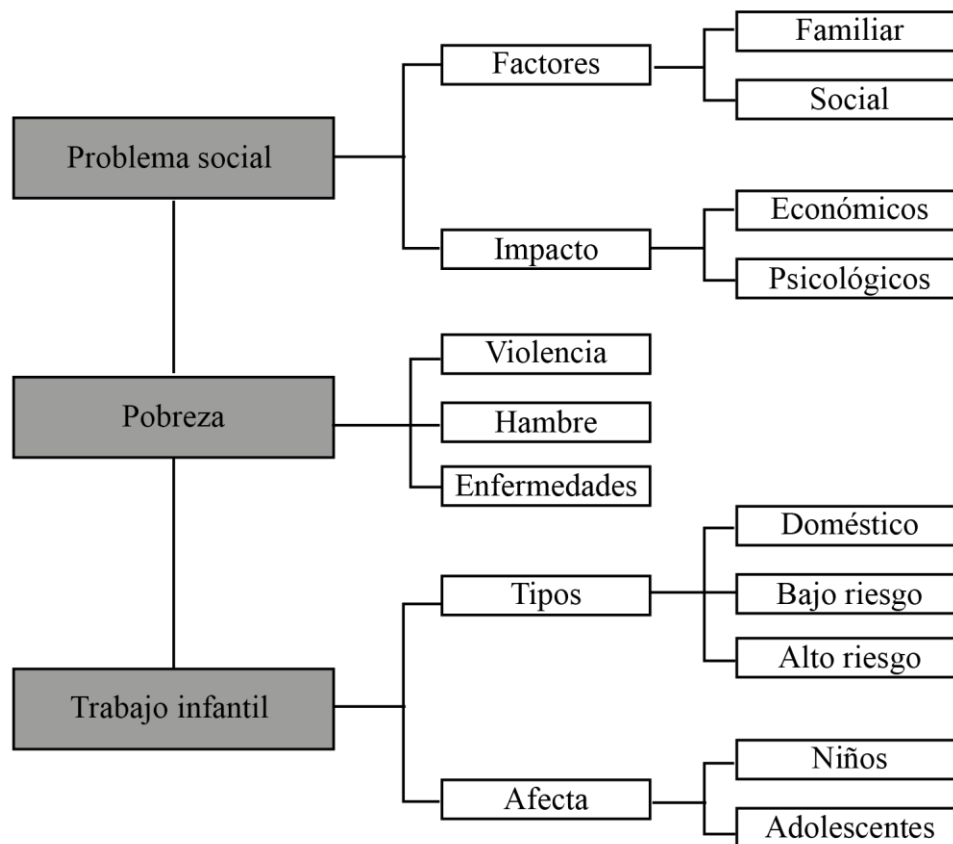


Gráfico 4: Red Conceptual variable dependiente

2.6 Marco conceptual

2.6.1 La comunicación

“Los seres humanos desde sus inicios han utilizado el lenguaje como una herramienta para expresar pensamientos, sentimientos e ideas que se convierten en signos verbales dando paso a la comunicación” (Gómez, 2016). Para obtener un mensaje claro en la comunicación se debe tener un contexto claro, siendo un elemento primordial dentro de un espacio comunicativo.

La comunicación se entiende por un intercambio mutuo entre dos o más personas que dan a conocer sus ideas, pensamientos, opiniones y hasta emociones transmitiendo un

mensaje claro entre un emisor quien es el encargado de mandar el mensaje y un receptor que por su parte recibe el mensaje.

2.6.2 Tipos de comunicación

Existen varios tipos de comunicación, a continuación, se presentan algunos ejemplos de tipos de comunicación:

- Comunicación visual
- Comunicación intrapersonal
- Comunicación auditiva
- Comunicación verbal
- Comunicación política
- Comunicación publicitaria
- Comunicación Audiovisual

2.6.2.1 Comunicación visual

Para transmitir diferentes mensajes e ideas se puede utilizar la comunicación visual que es una forma de expresión de imágenes que expresan ideas. La comunicación visual se da a través de un mensaje audiovisual, mismos que están formados por una amplia gama de mensajes que tiene un impacto en nuestros sentidos, como el sonoro, dinámico, terminales etc. Munari (2016).

2.6.2.2 Comunicación intrapersonal

La comunicación intrapersonal, se puede considerar como un acto elemental de la comunicación, de hecho, es considerado el más importante, este se trata del dialogo que tiene una persona consigo misma (Reyna & Flores, 2012). Para este tipo de comunicación se toma en cuenta los pensamientos de las personas y su forma de expresarlo, siendo la persona quien toma el control de sus opiniones y sentimientos.

2.6.2.3 *Comunicación auditiva*

La comunicación auditiva ha tenido expansión en las producciones digitales, porque se ha transformado de radio a dispositivos de consumo como son: podcast, plataformas digitales de streaming, cambiando el proceso de producción y recepción del sonido. La evolución de los contenidos, como el proceso de producción y recepción, ha completado al cambiar del medio sonoro a medios auditivos Piñeiro & Pedredo (2022). Además, es ser un lenguaje mixto, donde se utiliza lengua verbal y no verbal expresando sentimientos y emociones.

2.6.2.4 *Comunicación verbal*

Todas las personas que forman parte de la comunidad tienen acceso e intercambio de la información porque es una forma de comunicación verbal y escrita dentro de una comunidad. La comunicación oral utiliza una gran variedad de tácticas lingüísticas que se llevan a cabo en diferentes ocasiones, como, al utilizar el lenguaje al interactuar con otras personas (Fajardo, 2009). Las funciones del lenguaje están incluidas en todos los aspectos fundamentales de la vida diaria de cada persona y en el acto de comunicar sentimientos, emociones, creencias, etc.

2.6.2.5 *Comunicación política*

La comunicación política hace referencia a los procesos electorales que se dan dentro de un país, siendo esta comunicación importante porque expresa a un público objetivo en general. La comunicación política abarca a todos los modelos fundamentales de la comunicación, donde un individuo busca influir, usando sus habilidades de desarrollar mensajes particulares Ribero y Pedreros (2018).

2.6.2.6 *Comunicación publicitaria*

En la comunicación publicitaria se da el uso de signos, símbolos e imágenes que transmiten un mensaje claro, dando sentido y llegando a un público objetivo. Para entender a la comunicación publicitaria según Royo (2022) expresa que: “La publicidad, es una forma de comunicación masiva utilizada para facilitar el intercambio informado

sobre la capacidad de satisfacción de deseo del producto, servicio o idea a mercados identificados y seleccionados” (p.25).

2.6.2.7 Comunicación Audiovisual

La comunicación audiovisual es un medio de comunicación masivo el cual se comparte a través de un canal audiovisual que trabaja con códigos verbales y códigos no verbales Duran & Sánchez (2019). En la actualidad la información se da mediante tecnologías interpersonales como son: celulares, ordenadores, tabletas, entre otras; llegando a más gente en menos tiempo convirtiéndose en un elemento de masas. Además de verlo como un medio que permite transmitir un tipo de información en el espacio y tiempo para que las personas que se encuentran separadas tengan la misma información en el mismo momento.

En el lenguaje audiovisual se puede considerar el uso de diferentes dimensiones como: aspectos morfológicos, sintácticos y semánticos (Gómez, 2015, p, 3).

En los aspectos morfológicos se utiliza verbos, nombres, adjetivos para que los mensajes audiovisuales tengan sentido y lleguen a un público objetivo. Por su parte en los aspectos sintácticos se utiliza tanto los aspectos morfológicos y se agrega el uso de normas sintácticas para elaborar frases que tengan significado. Dentro de estos aspectos se debe considerar aspectos como: ángulos, composición, iluminación, ritmo, entre otros (Gómez, 2015, p, 4).

2.6.3 Medios de comunicación masiva

Los medios de comunicación masivos pueden ser definidos como, la creación de elementos visuales de realidad social, siendo un espacio donde se crea, preserva, y manifiesta los valores y culturas de diversos grupos sociales, y la sociedad en conjunto (Cruz, 2012). Los medios de comunicación de masa son los encargados de la difusión de la información en todos los medios, es una herramienta para que solo un emisor llegue de forma inédita a varios receptores al mismo tiempo.

En el año de 1972 en la Universidad Libre de Berlín se realizó una clasificación de medios, su creador el profesor Harry Pross asegura que esta clasificación agilizará la comprensión sobre los medios.

Medios primarios: Estos medios no necesitan de tecnología para que se lleven a cabo, son asincrónicos, se relacionan más con el cuerpo, se les considera masivos porque, se considera una masa a un grupo donde se encuentran más de 7 personas (Dominguez, 2012).

Medios secundarios: En esta clasificación el que debe disponer de una táctica o tecnología es el emisor, para lograr que el receptor reciba el mensaje de una forma más sencilla, por ejemplo, cuando las personas transitan en la calle, no requieren de una tecnología para poder leer un periódico o una valla publicitaria (Dominguez, 2012).

Medios terciarios: En esta parte es necesario que, tanto el emisor como el receptor requieran de tecnologías para poder llevar a cabo una comunicación, un ejemplo puede ser la tv, el emisor cuentan con tecnologías para logra transmitir el mensaje, de igual manera el receptor necesita de una tecnología como una televisión, para recibir el mensaje. En la actualidad si las personas desean ver algo hacen uso de dispositivos móviles (Dominguez, 2012).

Medios Cuaternarios: En esta clasificación entra el internet o las redes sociales, denominadas nuevos medios de comunicación, las redes sociales logran transmitir un mensaje de forma bilateral y masiva, comparado con los otros medios se sienten retrogradadas, estos medios de comunicación son de alta calidad y están adaptadas a lo último en tecnología (Dominguez, 2012).

Los medios de comunicación masiva en la actualidad son amplios y de gran variedad, aunque muchos tienen un mayor parecido en su producción y difusión.

A continuación, algunos ejemplos de medios de comunicación:

2.6.3.1 Radio

La radio considerada un medio de comunicación masiva, nació de la idea de conectar al mundo sin la necesidad de cables, y con el uso de trasmisiones, hoy en día es un medio de comunicación importante, brindando información y entretenimiento (Dominguez, 2012). La radio es importante por su capacidad de respuesta, informa los sucesos al mismo tiempo que suceden. También se destaca por su libre acceso para la audiencia, se necesita es un receptor de señal radiofónica y se puede acceder a la sintonía.

2.6.3.2 Televisión

Domínguez define a la televisión como:

La televisión, es un medio de comunicación interesante, básicamente trasmite imágenes a través de ondas espaciales. Aunque suene bastante simple la televisión va más allá, actualmente es el medio de comunicación mas importante, y con más usuarios, se puede encontrar televisores en todas partes, hogares oficinas y negocios (Dominguez, 2012). En este tipo de medio de comunicación masica permite a la audiencia estar informados de los noticias a nivel mundial, nacional y local, siendo de acceso gratuito, con la ayuda de una antena para objtener señal dentro de un televisor. La television es un sistema auidovisual donde involucra una prodccion la cual prepara todos los escenarios posibles para la transmision tanto de audio como video para infromar al publico en general.

2.6.3.3 Cine

Se vincula con el inicio de la fotografía, como paso primordial para la creación de cine en el año de 1895, donde se realizó la primera proyección que eran películas muy cortas. El cine funciona como un documental o testimonio utilizando aspectos simbólicas e imaginarios. El cine consiste en la capacidad de imaginar para crear representaciones y significados constantes que ayudan a formar ideas visuales y significados en las personas (Mercader, 2012). El cine forma parte de la cotidianidad dentro de la producción cultural, dejando ver como una forma de fortalecer a los nuevos

estilos y como cultura dentro de la sociedad. El cine se basa en la teoría donde se muestra secuencias de fotografías continuas para mostrar movimientos sin interrupciones.

El cine en la producción audiovisual tiene una estrecha relación en un lenguaje tanto lecto-escrito, esto significa que se debe escribir obras cinematográficas y luego presentarlas hacia un lector que influencia de forma positiva sobre los productos audiovisuales.

Dentro del cine encontramos una dualidad que le da variedad a la experiencia cinematográfica, el cortometraje y el largometraje:

Cortometraje

El “Corto” o también cortometraje, tiene su nombre, por su corta duración, aproximadamente está en el rango de los 20 segundos, llegando hasta los 30 minutos (Vivares , 2016).

Los aspectos que se deben tener para la realización de un cortometraje es la originalidad y la capacidad de la dirección para contar una historia donde presente un inicio, un desarrollo y un final que sea atractivo y congruente para el espectador.

Largometraje

Un largometraje es una producción cinematográfica que tiene una duración de 60 minutos, pero la Real Academia Española expresa que un largometraje puede ser un mínimo de 45 minutos.

Dentro del cine se encuentra el mecanismo para generar estos productos el cual es, la producción audiovisual (Vivares , 2016).

2.6.4 Producción audiovisual

La producción audiovisual puede ser vista como un procedimiento de estructuración que hace posible la transformación de una idea en un producto, el cual puede ser

comercializado y difundido (Mónaco, 2014). Para realizar una producción audiovisual parte de una idea en la cual se trabaja para convertirle en una manifestación artística., donde se utiliza recursos materiales y humanos contexto profesional (Pardo, 2014, p. 16).

La industria audiovisual se trabaja en tres ámbitos que son: producción, distribución y explotación que se adaptan según el medio de difusión masiva, siendo diferentes en cada caso los ámbitos mencionados. La industria audiovisual según Pardo (2014) es: “caracterizada por la integración vertical (producción- distribución -explotación) y horizontal (medios impresos y audiovisuales)” (p.14).

Hay varios géneros en las producciones audiovisuales que sirven para clasificarlos y tenga algún tipo de relación entre ellos existen:

Documental

El documental es uno de los géneros más antiguas, se lo tiene antes que el género dramático. Para Bestard (2011) es: “escenas que narran temas importantes para el hombre: el trabajo, los hijos, los adelantos de la industria, etc. Son escenas en las cuales la presencia e interés humano es innegable” (p.163)

Es documental son discurso basados en hechos reales y experiencias de la vida real y de interés para las personas, donde sus protagonistas tienen una intención determinada. La diferencia entre el género documental y el dramático es la forma y la intención con la cual se expresa el mensaje (Bestard, 2011, p.163).

Dramático

El género cinematógrafo dramático se basa en proponer ideas y sentimientos; como propios de la persona creados por él, dando vida al género dramático, donde muestra el bien y mal. En este género el drama entrelaza el bien y el mal, dando acciones que son un dialogo entre algunas personas y la forma adecuado de cada personaje. En el género dramático la narrativa está basada en giros abruptos, connotaciones morales

simplificadas, emociones intensas con los personajes, aunque tenga una gran similitud con otros géneros, el principal enfoque son los conflictos emocionales, y los valores humanos (Morales, 2011).

Basada en hechos reales

El género basa en hechos reales tiene relación con el término biográfico, porque se caracteriza por ser una historia bibliográfica o que se ha basado en hechos de la vida real de un individuo o varios. La elección de personajes genera una problemática muy a menudo, esto por la similitud que deben tener los personajes, para lograr un equilibrio entre la ficción y la realidad (Ortiz , 2018).

2.6.5 Equipo de producción

Como en la mayoría de los proyectos, es necesario tener un equipo, donde cada persona tiene su respectivo trabajo, una producción audiovisual no es la excepción, a continuación, se muestran las personas más importantes a la hora de su realización.

2.6.5.1 Productor

El productor audiovisual es el individuo que interfiere de manera importante en un proyecto. Dentro de sus tareas esta: inversiones de varias productoras, genera asociaciones, coproducciones, entre otras. Por otra parte, en el tema jurídico es el representante legal de la producción, el productor audiovisual es considerado una columna principal a la hora de filmar y antes de filmar, de su responsabilidad y habilidad depende la producción (Mónaco, 2014).

2.6.5.2 Director

El director es el profesional, artista y técnico de un proyecto audiovisual, poniendo a su cargo los aspectos artísticos del trabajo que se va a realizar. Dentro de sus funciones esta: cuidar la estética, el lenguaje y la forma del producto final. El director no debe solo conocer de arte, interpretación y música, el director debe tener la capacidad de expresar la propuesta y el mensaje al que quiere llegar, con su equipo (Mónaco, 2014). Además,

el director debe exponer los conceptos de forma clara, trabajar en equipo y uno de los puntos más importantes debe confiar en si equipo de producción.

Para el éxito de un proyecto audiovisual debe hacer una relación entre la producción y la dirección, donde los objetivos sean comunes, para poder conocer aspectos técnicos como son: fondos del proyecto, el diseño y las posibilidades financieras que tiene el proyecto (Mónaco A. M., 2014,p.19).

2.6.5.3 Director de Fotografía

Una de las personas más importantes a la hora de realizar una producción audiovisual, el cual es capaz de representar variedad de sentimientos y mensajes a travez de su narrativa visual, el director de fotografía, tomara todo su tiempo para saber en qué lugar estará cada luz, y que intensidad tendrá cada una, al mismo tiempo se encargara de saber qué tipo de lentes usar para una buen resultado y una buena comunicación fotográfica (Mónaco, 2014).

Para entender al director de fotografia se debe comprender el concepto de fotografia:

La fotografía es un medio de comunicación masivo que describe una apariencia visual, describe de manera conceptual algo que se quiere expresar. La fotografía es un arte, un objeto, la fotografía trasmite una gran variedad de mensajes de forma visual Short (2013). Para obtener una fotografía se realiza una producción de imágenes que expresen el tema con gran exactitud, teniendo en cuenta factores como la iluminación, la composición, la calidad de imágenes y aspectos relativos que entreguen una imagen final que ya expresé algún sentimientos, pensamiento o información.

2.6.5.4 Camarógrafo

Su presencia es indispensable en cualquier producción audiovisual, por la gran cantidad de responsabilidades que este maneja, el camarógrafo está a cargo del posicionar la cámara de acuerdo con lo indicado, aquí juega un papel importante la composición, así mismo moverá la cámara de acuerdo con lo que especifique el guion, y el mensaje que se quiera trasmitir (Mónaco, 2014).

2.6.5.5 Gaffer

En una producción audiovisual es necesario saber la ubicación de las luces y la mayoría de los aparatos eléctricos, el movimiento de éstos para una correcta iluminación y su cuidado es por ellos que, los gaffers son muy importantes. No son responsables de la iluminación en su totalidad, pero son ellos quienes deben tener clara la idea del director y el director de fotografía (Mónaco, 2014).

2.6.5.6 Director de Sonido

Si bien el cine es considerado como imagen, el sonido se incorporó hace ya algún tiempo, es por esta razón que, el sonido también es una parte fundamental en una producción audiovisual y es el director de sonido el que está a cargo de este trabajo. El director de sonido se encarga de realizar propuestas de sonido que se acoplen a la escena y al mensaje que se intenta transmitir, también cae sobre él, la responsabilidad de registrar el sonido en la filmación (Mónaco, 2014).

2.6.5.7 Director de Arte

El director de arte es parte fundamental a la hora de construir un ambiente que se introduzca al público en la historia, sobre el recaen elementos importantes tales como; el maquillaje, peinados, vestimenta, accesorios que le den un sentido más detallado a la historia (Mónaco (2014)). La construcción del ambiente en una producción audiovisual es esencial para captar la visión del director y sumergir al público en la historia, es por ello por lo que, el director de arte cumple con las funciones importantes ya mencionadas.

2.6.5.8 Editor

La edición de un video es necesaria para poder llegar a un producto de calidad, imagen y sonido se Mezclan, siendo la labor fundamental del editor; Valdez (2012) lo define como:

quien recibe el material de rodaje (audio y video) y lo organiza en su montaje. Esta persona no solo hace la compaginación de las imágenes obedeciendo al guion, la historia y aplicándole un ritmo, un compás... no... también está

decidiendo qué toma de audio va, cómo corta el sonido de una toma a otra. Es decir, aquí se da la primera manipulación del sonido directo en la postproducción. (p.281)

2.6.6 Producción

Para la realización de una producción audiovisual desde una idea hasta la proyección de un proyecto se necesita de 3 partes fundamentales que son: preproducción, producción y postproducción, siendo estas fundamentales en el desarrollo en el tiempo, siendo responsabilidad del director de la producción (Mónaco A. M., 2014).

A continuación las tres partes fundamentales de la producción:

2.6.6.1 Preproducción

En la etapa de preproducción es el inicio de la creación, estudio, trabajo y presupuesto del proyecto. En esta fase se da a conocer a todo que va a ayudar a conseguir los instrumentos, para hacer posible que se concrete, donde deja de ser una idea para convertirse en una realidad, y lo más importante se comienza a preparar y realizar todo lo necesario para materializar el film. En esta etapa son importantes la planificación, la organización, coordinación, así mismo la convocatoria de personas que sumaran esfuerzos a la contribución de la realización del proyecto (Mónaco, 2014).

La preproducción cuenta con elementos indispensables, que son:

- **Idea**

Para el inicio de un proyecto audiovisual debe nacer de un proceso que inicia con una buena idea, y la idea parte de unos temas de interés social, económico, político, etc. Siendo estas ideas muy generales e inespecíficas para luego convertirla en estructuras dramáticas que van a transmitir un objetivo. Una vez se tiene el objetivo claro se procede hacer una investigación para seleccionar los elementos que se acoplan al objetivo planteado. Una vez establecida de forma clara y con una confirmación de la

hipótesis se genera un informe y se puede empezar a escribir un guion (Mónaco, 2014.p. 21,22,23).

- **Confección del guion**

Teniendo la idea correcta con la investigación necesaria se puede empezar a escribir el guion. El guion es la base de un proyecto audiovisual, aquí están las pautas que especifican como se realiza un audiovisual, Ramón & Marimón (2002). Dentro de los elementos se debe tener un narrador que cuenta la historia, los personajes, y un conflicto que debe llegar a un final al terminar la producción audiovisual.

El guion es una parte fundamental donde se necesita a una persona encargada que es el guionista que tiene como objetivo plantar la idea del director para generar intereses.

El guion cinematográfico cuenta con sugerencias visuales y escénicas, donde varía el nivel de detalle, en algunas ocasiones es muy detallado y en otras no tanto, el director debe encargarse de transformar lo leído en imágenes que tengan sentido, y resalten ciertos aspectos (Hernández , 2017).

- **Guion Técnico**

Las producciones audiovisuales necesitan de un guion técnico donde se especifica la información necesaria para cada uno de los planos. El guion técnico es una herramienta importante que ayuda con detalles que facilitan el trabajo del crew en ocasiones es muy detallado y en otras no, puede indicar, posicionamiento de cámara, movimientos de cámara, y en ocasiones fotografía de referencia (Mónaco, 2014).

- **Storyboard**

El storyboard convierte cada plano del guion técnico a una representación visual en forma de viñetas, es una exposición del resultado de la acción pre observada en el guion y ayuda a dar un orden a los pensamientos, recapacitando sobre decisiones tomadas previamente. En el caso de storyboard es más utilizado en producciones cortas por la

importancia que adquiere la imagen que se quiere dar a conocer de la producción audiovisual (Mónaco, 2014).

2.6.6.2 Producción (Rodaje)

Una producción audiovisual continua con la fase de producción o más conocida como rodaje, donde se capta las imágenes y sonidos que van dentro de esta. En esta fase se inicia con el rodaje donde se pone en movimiento todos los aspectos de la preproducción. Para Mónaco (2014) expresa sobre el rodaje: “El equipamiento a utilizar ya se encuentra a disposición para iluminar, registrar imagen y sonido cuando llegue el momento tan esperado por todos que es el grito de “Acción” (147).

Para entender esta parte de la producción es importante entender el proceso tanto técnico como artístico de un rodaje según la planificación.

- **Colocación de iluminación**

Este paso es realizado por el director de fotografía en base al guion y a la visión del director, que juntamente con su equipo maneja el tipo de luces, el posicionamiento adecuado, una iluminación adecuada va a establecer el tono y la atmósfera de una escena influyendo en la narrativa y la experiencia emocional del espectador (Mónaco A. M., 2014).

- **Ambientación**

“El Escenógrafo, con todo su equipo, ocupará el espacio de delante de cámara, con la utilería de acción y demás elementos dibujando el “cuadro” correspondiente para cada plano” (Mónaco A. M., 2014). Este paso es crucial dentro de una producción audiovisual porque contribuye a la creación del entorno convincente y coherente para la producción.

- **Posicionamiento de cámara**

La elección de los ángulos, las distancias y movimientos de la cámara afecta la perspectiva del espectador y puede comunicar información adicional sobre los

personajes, la trama o el estado emocional de la situación. La persona encarga del posicionamiento de las cámaras es el camarógrafo teniendo como objetivo que la cámara registre la imagen según lo planeado por el director, además de leer en el guion técnico y todas las especificaciones dentro de la producción (Mónaco, 2014).

- **Control plan de rodaje**

El plan de rodaje proporciona una estructura organizada y eficiente para que se lleve a cabo la filmación, además, define la secuencia de escenas y todos los recursos que una producción necesita. Es responsabilidad del productor y directos controlar que no se exceda los tiempos establecidos (Mónaco, 2014).

2.6.6.3 Posproducción

La postproducción en esta fase, el director y un equipo ya selecto revisar el material acumulado en todos los procesos anteriores, son ajustadas para lograr un visión ya antes planificado para el producto final (Mónaco, 2014).

En esta etapa se trabaja con la creatividad, donde tiene que ir compaginado las imágenes y se encuentra los erros y aciertos del rodaje. Además, esta etapa se trabaja con efectos especiales, fondos, dibujos personajes animados, sonidos de archivo, composiciones musicales entre otra.

En esta etapa según Mónaco (2014) expresa: “El equipo de producción, en la figura del Productor y/o el Productor Ejecutivo, debe controlar y coordinar este armado de acuerdo con los objetivos planeados por el director y los responsables” (p.158).

- **Montaje**

Aunque la palabra "edición" se guardaba para describir lo mismo, pero aplicada a soportes magnéticos como cintas, memorias flash (utilizadas en dispositivos como USB) o discos duros, el término "montaje" se usaba primitivamente para referirse al proceso de unir diversas tomas grabadas en la película cinematográfica (Vivares, 2016).

Constituir las imágenes (tomas) a través del montaje para conseguir una coherencia narrativa y expresiva es principal para construir una narrativa audiovisual. El proceso final que implica organizar las imágenes, agregar textos, palabras, efectos sonoros, música y otros elementos se conoce como "edición". Esta expresión también se usa comúnmente como sinónimo de que el trabajo audiovisual ha sido terminado (Vivares , 2016).

El término "montaje" se maneja porque implica cortes físicos en las cintas que se ensamblan para crear una unidad física única. Esto se obtiene con la ayuda de una moviola, un dispositivo que permite visualizar, detener, marcar, cortar, empalmar, etc. imágenes de película (Vivares , 2016).

- **Edición**

En la edición las imágenes no se manipulan sobre el soporte físico. En la edición, se seleccionan determinadas imágenes mediante el uso de ordenador, digitalización de imágenes y software específico de edición para seguir en la posproducción. La edición de video requiere que un editor establezca segmentos de video, imágenes, gráficos, audio, efectos digitales y otros elementos audiovisuales en un medio digital como un DVD o un archivo informático. (Vivares, 2016). La edición y el montaje muchas veces se confunden y se han comparado, pero no la edición solo abarca, clips música y efectos de video, mientras el montaje es un término netamente cinematográfico.

- **Armado de Imagen y Sonido**

Para la selección de las tomas es buscar cuál de las imágenes presenta la mejor idea captada según el guion, la luz, la composición, el posicionamiento de la cámara, el movimiento y la actuación de los actores, teniendo en cuenta los pequeños detalles para construir una escena (Mónaco A. M., 2014).

En el caso del sonido se busca armar un mezclado e interpretación de diferentes sonidos de los planos; el trabajo de sonido y de montaje es un trabajo de perfecta

sincronización, dando como resultado el producto final de la producción audiovisual (Mónaco A. M., 2014).

2.6.7 Lenguaje Audiovisual

El lenguaje audiovisual son los signos visuales y sonoros que forman parte de una película, video o programa de televisión, para que se establezca la comunicación del mensaje o ideas a partir de la imagen y sonidos, que tiene ciertos códigos y reglas que aparecieron con la llegada de la cinematografía (Lucio, 2020). El lenguaje audiovisual ha ido cambiando por dos puntos clave; el primero es la aparición de las nuevas herramientas y la educación audiovisual del público.

Este lenguaje audiovisual tiene características como: es un sistema de comunicación multisensorial, promueve un procesamiento global de la información, usa un lenguaje sintético, es más sentimental que intelectual y tienen sentido en conjunto. Para entender y comprender el lenguaje audiovisual se le clasifica en aspectos morfológicos, aspectos sintácticos y aspectos semánticos.

2.6.7.1 Aspectos morfológicos

En la dimensión morfológica se utiliza para elaborar el mensaje audiovisual que se quiere interpretar por medio de imágenes y sonidos, así:

Imagen

La imagen es el elemento visual del producto, que va a representar la realidad, esta parte la percibimos con la visión, que lo conforman líneas, puntos, formas y colores que llaman la atención; siendo estas imágenes o muy reales o simplemente garabatos extraídos de la realidad (Lucio, 2020). Por otra parte, las imágenes en movimiento no son más que imágenes fijas que van a ir en gran velocidad dando la sensación de estar en movimiento; en las producciones audiovisuales como el cine se utilizan 24 fotogramas por segundo por su naturalidad que me transmiten, ya que la capacidad humana es lo que percibe de la realidad.

Según (Lucio, 2020,p.22) Dentro de los elementos de la imagen en una producción audiovisual son los siguientes.

- Fotograma
- Toma
- Escena
- Secuencia

Para este autor es fundamental conocer estos elementos dentro de la producción porque ayudan a entender cuál es la función de las imágenes dentro de una producción audiovisual.

Sonido

El sonido es una sensación que los oídos experimentan como resultado del movimiento vibratorio de las cosas que se transmiten a través de un medio elástico como el aire. En pocas palabras, se refiere a las vibraciones generadas por un objeto que se mueven a través del aire u otros materiales elásticos y son captadas por el oído humano (Real Academia Española, 2001).

Los elementos que integran los sonidos y le dan el sentido estan conformados por:

- Efectos de sonidos
- Voz o locución en off
- Música
- Silencio

2.6.7.2 *Dimensión sintáctica*

La dimensión sintáctica se trabaja en orden, de acuerdo con las convenciones que, los elementos disponen para formar el mensaje; dentro de la sintaxis del lenguaje se ordena en tres componentes que son: el espacio, el tiempo y el movimiento.

El espacio

Para recrear la sensación de tridimensionalidad en el ámbito visual, comúnmente bidimensional, se utilizan una variedad de recursos, incluida la profundidad de campo, la perspectiva y el movimiento de los personajes. Los planos, las angulaciones, los puntos de vista, la composición y la iluminación son factores que afectan este espacio, Castilla y León (2013).

- **Planos**

El plano es la unidad con sentido más pequeña, que está determinada por el espacio de la pantalla, tiene una composición específica y representa una parte del contenido audiovisual situada entre dos cambios de encuadre. (Lucio, 2020). En el plano se distribuye las imágenes que se proyectan, iniciando cuando se coloca la cámara para grabar en una determinada escena para el encuadre. El encuadre se depende la distancia de la cámara, la selección de la realidad, la manera de moverse, entre otras.

Existen una variedad de planos cinematográficos, cada uno capaz de evocar significados distintos en el espectador. A continuación, se detallan diversos tipos de planos:

Plano General: En este plano trata de mostrar al sujeto y su entorno en su totalidad. La proporción del sujeto con el encuadre determina si el plano se clasifica como general largo o corto (Bestard, 2011).



Gráfico 5: *Plano general*

Fuente: Bestard

Plano americano: este plano es conocido como americano por ser usado en las películas de EE. UU. América, consiste en un plano donde se ve desde un poco cerca de las rodillas para arriba (Bestard, 2011).



Gráfico 6: *Plano Americano*

Fuente: Bestard

Plano medio: los personajes se muestran en el plano medio desde la cabeza hasta la cintura. Es un encuadre muy utilizado porque acerca al espectador al sujeto sin destacar sus sentimientos. Se usa con frecuencia en la televisión, tanto en producciones de ficción como informativas (Bestard, 2011).



Gráfico 7: *Plano medio*

Fuente: Bestard

Plano medio corto: Los personajes se muestran desde debajo del pecho en el plano medio corto, acercándose más al rostro, pero manteniendo cierta distancia. A menudo se usa en conversaciones entre dos personajes, lo que admite al director establecer un ritmo entre sus encuadres (Bestard, 2011).

Primer plano: Ayuda a capturar al sujeto en la región de los hombros. El entorno se elimina en este encuadre, destacando la intimidad del personaje sobre el entorno (Bestard, 2011).



Gráfico 8: *Primer plano*

Fuente: Bestard

Primerísimo primer plano: En este tipo de encuadre, que excluye el cuello y los hombros, busca resaltar o detallar la expresión del personaje desde arriba de los ojos hasta debajo de la boca (Bestard, 2011).



Gráfico 9: *Primerísimo primer plano*

Fuente: Bestard

Plano corto: Ya sea que incluya o no al sujeto, este tipo de encuadre, vinculado a una vista general de la acción en curso, se concentra en una parte específica de la misma. Es

posible que sea un fragmento de una ventana desde donde se pueda observar a alguien (Bestard, 2011).



Gráfico 10: *Plano Corto*

Fuente: Bestard

Plano Detalle: Este encuadre captura un objeto muy importante en un momento dado. Aunque no tiene sentido por sí solo, suele ser parte de un relato para dar al espectador pistas sobre acciones o eventos futuros (Bestard, 2011).



Gráfico 11: *Plano detalle*

Fuente: Bestard

- **Respecto al ángulo de la cámara**

Según como se situó el objetivo en la cámara con relación a la realidad a encuadrar, se obtiene diferentes visiones de esta; teniendo en cuenta tenemos los planos.

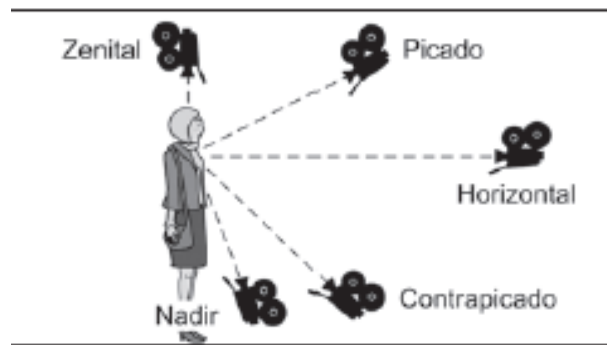


Gráfico 12: Angulación de la cámara

Fuente: Bestard

Plan horizontal: Es el resultado de colocar la cámara a una altura que produzca un eje perpendicular a la escena a capturar (Bestard, 2011).

Plano picado: Al colocar el objetivo de la cámara a una altura superior a la escena que se desea capturar, forma un ángulo de aproximadamente 45° con la misma (Bestard, 2011).

Plano contrapicado o enfático: Se logra colocando el objetivo de la cámara a una altura inferior a la escena a capturar y formando un ángulo de aproximadamente 45° con la misma (Bestard, 2011).

Plano cenital: Es un plano picado elevado al máximo en el que el eje de la cámara forma un ángulo de 90 grados con la escena que se quiere capturar. Los elementos del campo visual se muestran desde una perspectiva superior, lo que brinda una visión amplia. Con frecuencia, este plano coloca al espectador en un espacio aéreo, como sobre una ciudad (Bestard, 2011).

Plano nadir: Es un plano enfático en el que el objetivo de la cámara se desplaza hacia abajo y forma un ángulo de 90 grados con la escena que se está capturando. El espectador puede ver a los personajes desde una posición muy baja o ver su perspectiva subjetiva del espacio aéreo circundante a través de una vista ascendente desde el suelo en este plano. Este plano muy expresivo transmite una intensa carga emocional en la acción (Bestard, 2011).

- **Composición**

En la producción audiovisual, la composición es la distribución de los elementos que intervienen en la imagen. Este proceso permite que una serie de elementos inertes cobren actividad y dinamismo al interactuar con otros. Una composición sencilla es más simple de analizar y una composición compleja ofrece mayor significancia.

Encuadre

El encuadre limita el espacio real, donde se fija la fotografía en el instante de una realidad; el visor de la Cámara permite encuadrar una fotografía y la condición ordenas de los objetos en el encuadre. (Pérez, 2012, p. 220).

Para realizar un encuadre Pérez (2012) menciona:

- Los elementos que aparecen en el encuadre aportan información.
- Acercar, organizar la imagen aprovechando el espacio.
- Disparar de diferentes ángulos.
- Realizar fotografías horizontales.
- Utilizar las áreas del encuadre.
- Tener en cuenta las líneas de la imagen.
- Ver la relación entre el sujeto y el fondo.
- La repetición de formas propias de la naturaleza.
- Tener en cuenta la sensación de profundidad de una fotografía para transmitir una sensación de la estructura de la superficie, la textura, la luz, entre otras (p.220,221,222,223,224,225).

La regla de los tercios

Las intersecciones de las cuatro líneas imaginarias que dividen el rectángulo en partes iguales, de la misma forma en horizontal que en vertical, son los puntos fuertes de una imagen y corresponden a lo que conocemos como la “regla de los tercios” que determina que el centro de interés puede colocarse en cualquiera de esos puntos (Pérez, 2012,p 225).



Imagen 1: *Regla de los tercios horizontal*

Dividir la pantalla en tres partes iguales tanto vertical como horizontalmente debe ubicar los elementos principales, ya sean personajes u objetos, en las intersecciones generadas. Esto destaca las líneas de movimiento dentro del plano y evita la monotonía de encuadres demasiado simétricos (Pérez, 2012).



Imagen 2: *Regla de los tercios vertical*

La perspectiva

La perspectiva se entiende como la representación de la profundidad y de la distancia de un sujeto, en una imagen bidimensional, por ello es importante la elección del objetivo que se va a encuadrar. La perspectiva con la relación a la distancia se puede in modificando la distancia focal que pueda alejándose o acercándose con la cámara (Pérez, 2012, p. 226)

La reducción de tamaño viene determinada por la convergencia de las líneas hacia el punto principal de la imagen. Producto de la aparente convergencia de las líneas paralelas, según aumenta la distancia los elementos cercanos presentan dimensiones mayores que los que se encuentran lejos (Pérez, 2012, p. 226).

- **Profundidad de campo**

La profundidad de campo es el espacio delante y detrás del objeto o personaje principal enfocado. En términos estéticos y narrativos, su manejo permite resaltar o desenfocar personajes u objetos para evitar distraer al espectador de la acción principal. (Pérez, 2012).

La profundidad de campo depende de 3 factores que son:

- La distancia focal
- La apertura del diafragma
- La profundidad de campo

- **Ritmo audiovisual**

El ritmo se logra mediante una combinación de efectos y una planificación diversa, que se logra a través del montaje. Estos factores afectan qué tan atractivas o no son las imágenes para los espectadores (Präkel, 2013). Los ritmos pueden manifestarse en una producción audiovisual a través de:

Dinámico: trasfiere el sentido de acción (Präkel, 2013).

Suave: trasfiere el sentido de calma (Präkel, 2013).

- **Iluminación**

La iluminación de una producción audiovisual tiene una función básica, donde se puede o no tener luz dependiendo de los elementos que van a capturar la imagen. El resultado final de la imagen capturada por la cámara depende de la iluminación, el tipo de lente y la emulsión utilizada (Bestard, 2011). Junto con la iluminación se realiza un trabajo con la escenografía, sirve para efectos tridimensionales, perspectiva medida, distancia, formas, texturas, entre otras que transmite un sentimiento hacia el espectador.

Para Bestard (2011) para una buena iluminación debe tener algunos requisitos como:

La intención y el diseño creativo deben planificarse y responder an un diseño creativo previo.

Uniformidad: El diseño debe ser uniforme y proporcionar una calidad de imagen uniforme a lo largo del proceso de producción.

Alineación con el guion: debe ser coherente.

Concordancia con la Ambientación: Debe estar en sintonía con la ambientación que se pretende crear. Esto incluye la hora del día, la época del año, el entorno interior o exterior, el tipo de decoración, los elementos de ciencia ficción y otros factores.

Apoyo al Encuadre del director: En cada toma, debe servir al encuadre que el director ha establecido.

- **Luz**

La luz es un elemento que permite la captación de una imagen y, por lo tanto, su adecuada recepción para el público. Se utiliza una combinación de luz natural y fuentes artificiales que están presentes; para entender la importancia la luz es importante mencionar las variantes y características para un mejor aprovechamiento de la luz.

Luz, según de donde procede, y por su cualidad:

Según su procedencia

Luz natural: La luz solar directa es un recurso constante y ampliamente utilizado en producciones audiovisuales. Se puede obtener un gran beneficio financiero al realizar grabaciones en el exterior durante días claros y según las especificaciones del guion. Es importante tener en cuenta que la temperatura del color cambia a lo largo del día, lo que requiere ajustes y equilibrio. Por lo tanto, adaptar la luz natural a las necesidades específicas de producción es crucial (Bestard, 2011).

Luz Artificial: La iluminación artificial proviene de fuentes lumínicas artificiales creadas por humanos, lo que le permite controlar todas las variables que afectan la iluminación de un espacio u objeto (Bestard, 2011). Entre ellos tenemos:

- Potencia
- Control de sombras.
- Angulo y dirección de la luz.
- Suavidad /dureza.

Por su cualidad

Luz Suave: Se trata de una luz difusa que se produce cuando la luz directa se suaviza. En entornos exteriores, un cielo nublado puede causar esta suavización, creando un espacio sin sombras pronunciadas causadas por el sol y donde la luz está distribuida de manera uniforme (Bestards, 2011).

La luz suave reduce las sombras causadas por la luz directa de los focos. Sin embargo, su principal desventaja radica en la dificultad para recordar este tipo de iluminación y la tendencia a resaltar de manera limitada las formas y texturas debido a su carácter plano.

Luz dura: Tener múltiples rayos de luz paralelos es una característica de la luz directa y puntual, ya sea natural proveniente del sol en ciertas horas del día y con un cielo despejado, o artificial proveniente de fuentes luminosas direccionales. Esto crea áreas de luz marcadas con fuertes contrastes de luz y sombra que resaltan las formas y texturas. Bestards (2011).

Las fuentes luminosas suaves y duras deben combinarse para lograr una iluminación efectiva. Estas se ajustan según las necesidades del director, pero en general, el sistema clásico implica la disposición de cuatro ubicaciones de fuentes de luz, dos de ellas luz

directa o dura y las otras dos luz suave o difusa (Bestard, 2011). Las cuatro fuentes de luz son:

La luz clave o principal: es la luz que ilumina al sujeto como mayor intensidad y la que determina el diafragma; esta luz proviene de un solo foco, direccional proyectando a una sombra recortada sobre el personaje. La trayectoria es lateral en un ángulo de 30° respecto al eje de cámara al sujeto, a unos 3 m de distancia y elevando respecto al mismo. Pero en el caso de trabajar con multicámaras, a tiempo real se precisa una luz principal para cada posición del sujeto en el set (Bestard, 2011).

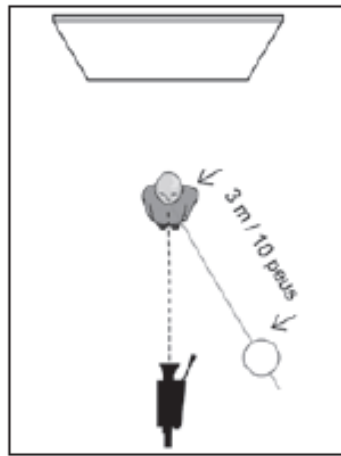


Gráfico 13: *Luz clave o principal.*

Fuente: Bestard

La luz de relleno o secundario: esta luz suaviza la sombra producida por la luz principal sobre el sujeto, proviene de una fuente de luz difusa situada en el lado opuesto de aquellas, con un ángulo de 0 a 30° respecto al eje de la cámara la sujeto. Se sitúa elevada respecto al mismo y su altura dependerá de la altura de la luz principal. (Bestard, 2011)

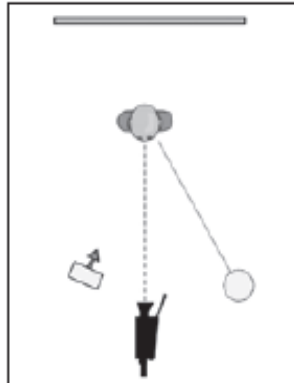


Gráfico 14: *Luz de relleno o secundaria*

Fuente: Bestard

La luz de contra: recorta al sujeto del fondo en el que se halla emplazado, resaltando la tridimensionalidad del espacio, la transparencia y el contorno. Para ellos se sitúa tras el personaje. Habitualmente y para simplificar, al trabajar con dos personajes enfrentados, la luz de contra de uno puede servir como luz principal del otro (Bestard, 2011).

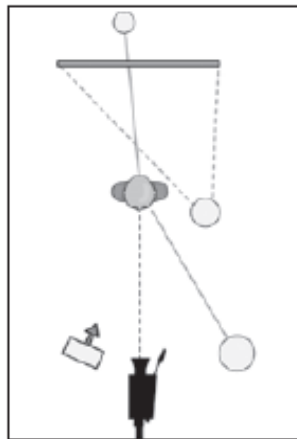


Gráfico 15: *Luz de contra*

Fuente: Bestard

Las luces de fondo o de ambiente: estas luces se sitúan en dirección a los decoradores arriba y debajo de los mismos, proporcionando sensación de profundidad. Son luces verticales y difusas habitualmente, aunque pueden ser concentradas si interesa una iluminación del fondo parcial (Bestard, 2011)

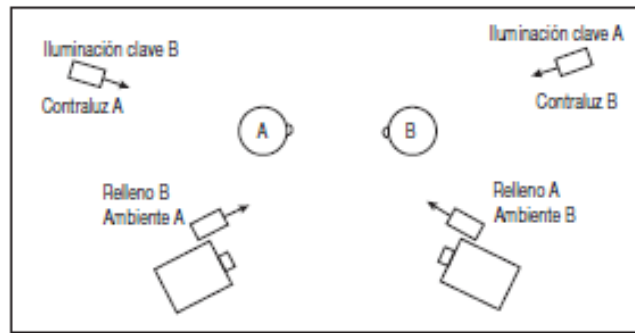


Gráfico 16: Iluminación de dos personajes A y B enfrentados

Fuente: Bestard

- **Color**

El color en la producción audiovisual puede generar sentimientos y sensaciones de manera inconsciente, dependiendo de sus características, se acerca o aleja de la realidad.

El matiz: El color, también conocido como croma, juega un papel importante en la expresividad del individuo en comparación con su entorno. Los colores cálidos excitan y estimulan. En general, los espacios cálidos parecen más amplios, cercanos y sólidos (Präkel , 2013).

La saturación: La pureza de un color en comparación con el gris se conoce como saturación. La carga de expresión y las emociones relacionadas con el color aumentan con la saturación. Sin embargo, la sutileza, la tranquilidad y la neutralidad cromática son tendencias con menor saturación (Präkel , 2013).

El brillo: La luminosidad de un color es el grado en que cambia entre la luz y la oscuridad. Esta característica es responsable de las diversas gradaciones de color (Präkel , 2013).

- **Tono**

Cuando el tono del color está bien definido y contrastado, sugiere nitidez, vitalidad, serenidad y rigor. Sin embargo, una mezcla tonal evoca misterio, incertidumbre e imprecisión. El contraste tonal agudo aísla y define áreas específicas, mientras que las

gradaciones tonales combinan las áreas, guiando la vista desde las áreas más oscuras hacia las más claras (Präkel , 2013).

Tiempo

En el tiempo de un proyecto audiovisual tiene que tomarse en cuenta aspecto como: la historia que se va a contar, el tiempo que dura el rodaje y la duración de la proyección hacia un público. Dentro de los aspectos temporales cuantitativos de un sistema narrativo viene reflejado a travez de parámetros.

Linealidad: El presente, el pasado y el futuro muestran la continuidad del tiempo (Präkel , 2013).

Simultaneidad: Varios personajes están representando eventos simultáneos (Präkel , 2013).

Los aspectos cuantitativos en el caso de un sistema narrativo son:

Adecuación: La representación muestra un espacio temporal equivalente a la duración real de los eventos y es fiel al tiempo de desarrollo de la historia (Präkel , 2013).

Distensión: En las historias que buscan resaltar la tensión y los momentos culminantes (clímax), el tiempo real se extiende o se dilata (Präkel , 2013).

Elipsis: Avance para eliminar tiempos muertos (Präkel , 2013,p.8).

Flashback: Saltar en el tiempo (Präkel , 2013).

Futurible o flashforward: Visualiza lo que ocurrirá al personaje en el futuro (Präkel , 2013).

Movimiento

Los movimientos de la cámara se clasifican según si se mueve la cámara completa o solo su óptica.

Panorámica: Este movimiento implica girar la cámara hacia la derecha o la izquierda. La cámara normalmente está montada en un trípode y gira alrededor de su eje. Este movimiento puede ser narrativamente significativo y tiene un valor descriptivo. (Bestard, 2011,p.8) Podemos distinguir:

P. horizontal

P. vertical

P. de balanceo

Travelling: Este movimiento implica que la cámara se mueva. Al brindar relieve y perspectiva narrativa, tiene un gran valor expresivo. Además, puede tener un propósito narrativo específico (Bestard, 2011).

Zoom: Los objetivos variables de las cámaras permiten el movimiento ZOOM, que permite acercar o alejar objetos sin desplazar la cámara (Bestard, 2011,p.8).

2.6.7.3 Dimensión semántica

La dimensión semántica del lenguaje audiovisual es única porque, debido a que los elementos morfológicos que se forman como significantes ya tienen connotaciones inherentes, el proceso de construcción y asignación de significado requiere una atención y una gestión cuidadosas de las diversas cargas subjetivas y su interconexión (Bestard, 2011).

2.6.7.4 Narrativa audiovisual

Las producciones audiovisuales se realizan con un objetivo principal que es transmitir el mensaje que el autor quiere dar a conocer y debe ser recibido por su público. La necesidad del mensaje siempre se cumple en la narrativa audiovisual, independientemente del formato o medio de exhibición. La obra sirve como medio por el cual se transmite el mensaje, que sirve como vínculo entre el autor y el espectador (Bestard, 2011). Para que el mensaje funcione el espectador debe vivir las mismas

experiencias como si fuera le protagonista de la historia, ya sea como persona, animal o cosa.

Hay una variedad de funciones en la narrativa audiovisual que afectan y transforman los mensajes que se transmiten, dependiendo de su función:

Referencial: Un video, una imagen o un sonido permiten la transmisión de conocimientos, conceptos e información objetivos ofreciendo una representación cercana a la realidad. Esta característica es especialmente importante en los videos educativos, donde el objetivo es transmitir los conceptos de manera rigurosa, precisa y realista (RED SUMMA, 2012).

Emotiva: Entre otras cosas, esta función tiene como objetivo acercar y despertar sentimientos en los espectadores al fomentar la empatía con una problemática que se presenta. Esta función es esencial en la educación para sensibilizar a los estudiantes sobre un problema o realidad, permitiéndoles comprender el objeto de estudio y ponerse en el lugar del otro (RED SUMMA, 2012).

Conminativa: El público responde o actúa al despertar una reacción en el receptor. Esta función es comúnmente utilizada en campañas publicitarias, donde el objetivo es persuadir a la audiencia para que haga cosas específicas, como comprar algo o adoptar un comportamiento específico

Fática: La función de atraer y retener la atención se enfoca en captar y mantener el interés del receptor en lugar de transmitir información directamente. Esta función es esencial para garantizar que la audiencia se mantenga involucrada y receptiva al contenido, lo que facilita la efectiva transmisión de información en etapas posteriores (RED SUMMA, 2012).

Poética o estética: El objetivo de transmitir un equilibrio artístico es lograr armonía estética al transmitir el mensaje. Esta función, junto con otras, tiene como objetivo motivar la visualización, captar la atención, generar una sensación de bienestar y, sobre

todo, retener al espectador hasta el final del video. La estética cuidada mejora la efectividad del mensaje y la experiencia del espectador (RED SUMMA, 2012).

Metalinguaje: que permite al receptor crear contenido al reconocer los códigos del lenguaje utilizado (RED SUMMA, 2012).

2.6.8 Problema social

Debido a las disparidades entre las personas, han surgido problemas sociales desde el inicio de las clases sociales. Un problema social se define como una cuestión de desarrollo comunitario que señala la necesidad de fortalecer las redes sociales en barrios, comunidades o pueblos, dejando a algunas personas socialmente aisladas (Sthatham, Tuson y Smale, 2015). Estos problemas sociales tienen que ver con la familia, el trabajo y los niños.

Estos problemas sociales surgen de las necesidades de ayuda de personas y familias que comparten su comunidad con otras personas, afectando a su entorno. Los factores discriminatorios como la edad, el género y la discapacidad son comunes (Sthatham, Tuson y Smale, 2015).

En Ecuador, los grupos sociales se ven afectados negativamente por las tensiones sociales, lo que lleva a la creación de un consejo colectivo. Esto llama la atención y llama la atención del público, y en el contexto de los problemas sociales identificados en la nación, se destacan:

Desigualdad: La injusticia entre individuos y familias se produce cuando hay disparidades en la distribución de riqueza, ingresos, poder, prestigio, oportunidades, información, tecnología y conocimientos. Esto tiene efectos sociales como la división de la oferta y los servicios, la fragmentación y la desintegración social, lo que conduce a conflictos, resentimientos, conflictos de intereses y violencia social (Galindo & Ríos, 2015).

Discriminación: Es un fenómeno social que tiene un impacto en la dignidad de los derechos humanos y las libertades fundamentales. Incluye cualquier razón que degrade a

una persona como el origen o nacionalidad, la religión, la edad, el género, la orientación sexual, el estado de salud, la discapacidad o cualquier otra consideración (Comisión Nacional de los derechos Humanos, 2015).

Delincuencia: Es el comportamiento humano que no existe en otros seres vivos, donde la agresión es notoria (Osorio , 2015).

Corrupción: Acción que implica la corrupción, ya sea mediante el soborno, la oferta o la promesa dirigida a personas en el ámbito privado o a funcionarios públicos con el objetivo de obtener beneficios o ventajas que contravengan la legalidad o tengan un carácter fraudulento (Diccionario panhispánico del español, 2015).

2.6.9 Pobreza

Según las Manos Unidas (2011) define como: La pobreza es un fenómeno complejo que tiene muchas facetas, ya sean objetivas (como la falta de recursos para satisfacer las necesidades básicas) o subjetivos (como la exclusión social basada en cuestiones de género). La situación socioeconómica, que varía mucho entre países, se refleja principalmente en la falta de acceso a servicios básicos como agua potable, electricidad, salud y educación.

El ingreso per cápita, el nivel educativo del hogar, el acceso a los servicios básicos, la atención médica, la seguridad social, la calidad y el espacio de la vivienda, la alimentación, la participación social y la accesibilidad a la infraestructura viaria son los nueve parámetros utilizados para medir la pobreza.

En Ecuador, la pobreza se atribuye a la falta de oportunidades laborales, la falta de educación de alta calidad

El Ecuador todavía hay niveles de pobreza que incentivan a los niños y adolescentes a ser parte del trabajo infantil, donde es un problema social que interfiere en el desarrollo de los niños y adolescentes.

2.6.10 Trabajo infantil

La Organización Internacional del Trabajo (OIT) define el trabajo infantil como cualquier actividad económica en la que niñas, niños y adolescentes son empleados en la producción económica, sin haber alcanzado la edad mínima establecida por las leyes nacionales de cada país y acorde a los estándares internacionales. Este tipo de trabajo tiene un impacto negativo en la infancia al privarla de su etapa crucial de desarrollo, afectando tanto su potencial como su dignidad, con efectos negativos en su crecimiento físico y psicológico.

2.6.10.1 Consecuencia del trabajo infantil

La práctica del trabajo infantil tiene efectos negativos en los niños, adolescentes y sus familias, incluida la profundización de la desigualdad al violar los derechos humanos fundamentales de esta población, la aceleración de los procesos de maduración, la obstaculización o limitación del desarrollo educativo adecuado, la restricción del acceso futuro a empleos dignos y la exposición de los niños y adolescentes a un entorno hostil que les hace perder su autoestima (Vásconez, 2003).

Los impactos del trabajo infantil en niños y adolescentes son:

- Bajo rendimiento escolar por la combinación de largas jornadas de estudio con largas jornadas de trabajo, dejándoles sin tiempo para cumplir con las tareas escolares. (Morales Ordoñez, Bersosa Webster , & Toledo Torres, 2015)
- Retraso escolar y repetición de años debido a la falta de recursos económicos muchos niños y adolescentes no ingresan a la edad correspondiente a la escuela, además su asistencia y falta de entrega de tareas desmotiva a no mantener en a la escuela. (Morales Ordoñez, Bersosa Webster , & Toledo Torres, 2015)
- Abandono escolar, en el caso de adolescentes por la generación de recursos económicos dejan a un lado la escuela y se dedican al trabajado, abandonando

la escuela por completo y no llegando a culminar el bachillerato, (Morales Ordoñez, Bersosa Webster , & Toledo Torres, 2015)

La realización de actividades laborales en niños y adolescente trae consigo riesgo de enfermedades agudas como: dolores en las articulaciones y deformaciones óseas, heridas, cortes, laceraciones, infecciones, infecciones estomacales y respiratorias. Y enfermedades graves como: dependencia de narcóticos, retraso del ciclo de crecimiento, agotamiento mental y físico, abusos físicos y psíquicos, picaduras de insectos o animales, infecciones causas por químicos, heridas por quemaduras y amputaciones (Morales Ordoñez, Bersosa Webster , & Toledo Torres, 2015)

3 CAPÍTULO III. INVESTIGACIÓN DE MERCADO

3.1 Análisis externo

3.1.1 Análisis PEST

Político

En el Ecuador existen políticas públicas que se mencionan en la CRE y en el Código de la Niñez y Adolescencia donde sus diferentes artículos señalan la protección y atención para los niños, niñas y adolescentes que, están excluidos del abuso en el ámbito laboral o económico y la prohibición categórica para menores de 15 años, y sobre la labor en los adolescentes expresa que puede ser de carácter excepcional, con el condicionante que no limite el acceso a la educación, comprometa su bienestar físico o ponga en peligro su salud.

La normativa dentro del Código de la Niñez y Adolescencia menciona la edad entre los 15 y 17 años para realizar cualquier forma de empleo, incluso el trabajo doméstico añade un tiempo límite de 6 horas diarias distribuidas a lo largo de 5 jornadas en la semana que no interfiera con su educación. Además, el Código de Trabajo manifiesta que los adolescentes desde los 15 años requieren la autorización de los padres, que se ajuste a las normativas legales y laborales vigentes con código.

Económico

La inestabilidad económica y la falta de empleos para personas mayores de edad, lleva a los niños, niñas y adolescentes al trabajo infantil exponiéndose a trabajo de alto riesgo para poder ayudar al sustento económico de las familias. La falta de educación en los niños y adolescente trae una reducción del capital humano del país haciendo que disminuya la productividad y la capacidad de innovación a largo plazo, además perpetua en ciclo de la pobreza disminuyendo su posibilidad de salir de la pobreza extrema.

En los adolescentes además se dé una explotación económica porque son explotados por sus empleadores y no cumplen con las remuneraciones de un salario básico que les ampara los estándares laborales, perpetuando la falta de derechos laborales.

Social

El trabajo infantil en los niños y adolescentes impide que se desarrollen de manera integral en su forma cognitiva, emocional y social, afectan su calidad de vida y salud mental, siendo vulnerables para caer en otros problemas sociales como son: alcoholismo, drogadicción, entre otros. Además, el trabajo infantil impide que los niños y adolescentes puedan acudir a una institución, para continuar y culminar con sus estudios completos, limitando sus oportunidades de ingresar a la universidad, continuando con el ciclo de pobreza.

El trabajo infantil tiene un impacto emocional y psicológico causando daños en la salud mental y emocional de los niños y adolescentes, debido a las responsabilidades que son sometidos a temprana edad afecta de forma negativa en su autoestima, bienestar psicológico y habilidades sociales.

La explotación infantil en el ámbito social es considerada una principal causa, por la que infantes y jóvenes se encuentran en situación de trabajo, y en núcleo familiar se ve afectado, porque no llegan a cumplir sus sueños y metas truncando todas sus oportunidades de salir del ciclo de la pobreza y repitiendo este problema social en las siguientes generaciones.

Tecnológico

El uso de la tecnología en la lucha del trabajo infantil ha proporcionado herramientas que ayudan a identificar, prevenir y ocuparse sobre este problema social. El uso de plataformas y aplicaciones que permiten denunciar los casos de trabajo infantil de forma anónima, para la recopilación de información y denuncias para violaciones de los derechos de infantes y jóvenes haciendo más efectiva y rápida el darle respuestas. Además. El uso de sistemas de seguridad y vigilancia ha ayudado a identificar cuáles son las áreas donde el trabajo infantil tiene incidencia, realizando un mapeo y monitoreo de las labores económicas llevadas a cabo por niños y adolescentes.

En un mundo globalizado ha permitido que se facilite la comunicación y colaboración efectiva entre los gobiernos y las organizaciones que permite dar respuestas efectivas a nivel internacional que aborden el trabajo infantil en distintas partes del mundo.

La tecnología se nuestra como una herramienta importante contra el trabajo infantil, porque, ayuda la identificación, prevención y erradicación, pero en muchos lugares por la falta de acceso a la tecnología siguen siendo afectadas por esta problemática social.

3.1.2 Tendencias

El uso de medio digitales en los últimos años ha tenido una evolución en producciones audiovisuales, buscando nuevos formatos gratuitos para la difusión y publicaciones de problemáticas sociales. Para Rubio & González (2017) manifiesta:

El formato vídeo es de por sí un formato característico de comunicación de las redes sociales. A su vez, son diversas las opciones que, dentro de esta tipología, se permiten al usuario; las redes sociales horizontales analizadas ofrecen diversas opciones en cómputo global: Vídeo: a su vez, en diferentes opciones basadas en la velocidad (normal, stop-motion, time lapse...), en su opción de difusión (orgánico, pudiendo ser alojado directamente en el alojamiento virtual de la red social; o mediante embed o insertado, siendo mostrado en ella pero

estando alojado en realidad en otra plataforma) o en la duración máxima permitida. (p.303)

En la actualidad el uso de múltiples pantallas como: celulares, Tablet, entre otras, ha dejado de un lado el uso de medios convencionales como son: televisión, radio, periódico, teniendo una amplia variedad para el consumo de contenidos audiovisuales. En el futuro la compra de televisores ya no tendrá mayor impacto, ya que no son equipos versátiles, en comparación a un teléfono celular (Majo, 2009, p.29).

El usuario ha pasado de ser un consumidor pasivo a un interactivo, en la actualidad los consumidores quieren formar parte del audiovisual, prevenir la historia y sus acontecimientos, formar parte de él, para sumergirse en el relato o empatizar con los protagonistas (Majo, 2009, p.29).

3.1.3 Segmentación del mercado potencial.

Geográfico	País	Ecuador
	Región	Sierra
	Provincia	Tungurahua
	Cantón	Ambato
	Parroquia Rural	Unamuncho
Demográfico	Edad	20 a 50 años
	Género	Masculino y femenino
	Estado social	Bajo, medio, medio alto
	Nivel académico	Primario y Secundario
Psicológico	Personalidad	Pensamientos retrógrados, baja autoestima
Cultural	Raza	Mestizos e indígenas

Tabla 1: *Segmentación del Mercado*

3.1.4 Análisis del sector y del mercado de referencia.

En el Ecuador se trabaja el Proyecto (ETI), liderado por el (MIES), que realizo capacitaciones dirigidas a padres de familia de bajos recursos, llevando y mensaje de que los menores de 18 años no pueden trabajar porque se vulnera sus derechos y trae consecuencias en su vida adulta. Además, se realizó un diagnóstico de la situación de la

población en las diferentes parroquias, con el fin de restituir sus derechos que han sido vulnerados.

3.1.5 Índice de saturación del mercado potencial.

En el presente proyecto los beneficiarios primarios son los menores de 18 años, que están involucrados situación de trabajo. Para mejorar las condiciones de vida, proteger sus derechos, entre otras generando un impacto positivo dentro del a parroquia de Unamuncho. Además, contribuye a un desarrollo sostenible de la comunidad, que va a mejorar las perspectivas a los jóvenes, teniendo un ambiente comunitario más saludable y sostenible.

3.1.6 benchmarking

Benchmarking		
<i>Campaña</i>	No Child for sale	Línea de Protección a niños, niñas y adolescentes
<i>Video</i>	Spot de Campaña	Spot de Campaña
<i>Duración</i>	1 minuto 10 seg.	30 seg.
<i>Creación</i>	World Vision	ICBF
<i>Identidad Visual</i>		
<i>Cromática</i>	Colores fríos y se diferencia con colores cálidos	Verde, Amarillo y negro
<i>Tipografía</i>	Sin Serifa	Sin Serifa
<i>Tono y estilo</i>	Informativo, directo y suspenso	Informativo, directo
<i>Medios</i>	Sitio web y redes sociales	Sitio web y redes sociales
<i>Mensaje</i>	Reflejar las diferencias de dos mundos sobre el trabajo en adolescentes	Las pérdidas de oportunidades en niños que trabajan

Tabla 2: Benchmarking

3.2 Análisis interno

3.2.1 Análisis FODA

3.2.1.1 Fortalezas

- Participación en compromiso en la parroquia para la toma de decisiones.
- Unión y solidaridad comunitaria en los habitantes.
- Condiciones apropiadas para mantener una producción agrícola sostenible.
- Disponibilidad de riego para uso agrícola.

3.2.1.2 Oportunidades

- Acceso a programas por parte del GAD que ayuda a financiar proyectos de desarrollo local.
- Colaboración entre agricultores locales para hacer más eficiente la comercialización.
- Implementación de programas de educación social.
- Programas de vivienda que ayuden a mejorar las condiciones de vida.

3.2.1.3 Debilidades

- Falta de infraestructura básica necesaria.
- Limitaciones por falta de recursos económicos.
- Déficit de personal capacitado.
- Falta de conciencia de los efectos del trabajo infantil en la comunidad.

3.2.1.4 Amenazas

- Factores climáticos que ponen en riesgo la autonomía agrícola.

- Decadencia de los precios en el mercado agrícola.
- Cambios en las políticas gubernamentales que afecta el financiamiento.
- Falta de oportunidades económica para las familias.

3.2.1.5 *Cuadro de Resumen análisis FODA*

Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> • Participación en compromiso en la parroquia para la toma de decisiones. • Unión y solidaridad comunitaria en los habitantes. • Condiciones apropiadas para mantener una producción agrícola sostenible. • Disponibilidad de riego para uso agrícola. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a programas por parte del GAD que ayuda a financiar proyectos de desarrollo local. • Colaboración entre agricultores locales para hacer más eficiente la comercialización. • Implementación de programas de educación social. • Programas de vivienda que ayuden a mejorar las condiciones de vida.
Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> • Falta de infraestructura básica necesaria. • Limitaciones por falta de recursos económicos. • Déficit de personal capacitado. • Falta de conciencia de los efectos del trabajo infantil en la comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Factores climáticos que ponen en riesgo la autonomía agrícola. • Decadencia de los precios en el mercado agrícola. • Cambios en las políticas gubernamentales que afecta el financiamiento. • Falta de oportunidades económica para las familias.

Tabla 3: *Cuadro Análisis FODA*

3.3 Rentabilidad

La propuesta audiovisual, ha sido evaluada de manera muy rigurosa, en aspectos tanto técnicos como económicos donde cuenta con: el respaldo financiero rentable, un respaldo institucional de Gobierno Autónomo Descentralizado de la parroquia Unamuncho que tiene que colabora con conexiones estratégicas para visibilizar los efectos del trabajo infantil, facilitando la realización de este proyecto. Además, con la colaboración de profesionales experimentados que mejoran la calidad del producto.

En resumen, el proyecto muestra una rentabilidad social que puede dar paso a nuevas oportunidades para colaboraciones institucionales.

4 CAPÍTULO IV. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1 Método

En el presente proyecto de investigación se utilizó un método inductivo. Este enfoque comprende la recolección de datos específicos mediante encuestas y entrevistas para tener una comprensión amplia sobre el tema. La información obtenida sirve como base y materia para la realización de una producción audiovisual, con énfasis en la obtención de datos específicos para obtener conclusiones generales.

4.2 Enfoque del proyecto.

El enfoque que se utilizó en este proyecto fue de tipo mixto, usando un enfoque de carácter cuantitativo en la recolección de información a través de encuestas realizadas en jóvenes de 15 a 17 años de la parroquia Unamuncho con el objetivo de obtener estudios de caso para visibilizar los efectos del trabajo infantil. Por otro lado, es de carácter cualitativa donde se recolecta la información por medio de entrevistas a profesionales en producción audiovisual, que muestra el impacto y la difusión que tiene una producción audiovisual y la importancia de esta.

4.2.1 Investigación Documental o Bibliográfica Documental

Para llevar a cabo esta investigación, se recopiló información de diversas fuentes, como libros, revistas científicas, tesis de pregrado y publicaciones en periódicos. Este

proceso se realizó con el propósito de profundizar en los temas relacionados con estrategias audiovisuales y las consecuencias del trabajo infantil.

4.2.2 Investigación de campo

Se recopiló la información en la parroquia rural de Unamuncho con la colaboración del GAD parroquial, con la finalidad de obtener información verídica sobre esta problemática en la parroquia.

4.2.3 Población y muestra

Para la presente investigación se tomó en cuenta los datos tomados del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) que se realizó en el año 2022, con el que expresó una población de adolescentes entre los 15 y 17 años de 205 jóvenes ubicados en la parroquia rural Unamuncho de la Provincia de Tungurahua del cantón Ambato.

Para que una muestra sea confiable debe ser representativa, por lo que para calcular la muestra de la población de la investigación se realizó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2 * p * q * N}{N * e^2 + Z^2 * p * q}$$

En donde:

n= tamaño de la muestra

N= población (205)

Z=confiabilidad (1,96)

p= probabilidad a favor (0,5)

e= margen de error admitido 5% (0,05)

q= probabilidad en contra (0,5)

$$n = \frac{(1,96)^2 * (0,5) * (0,5) * (205)}{(205) * (0,05)^2 + (1,96)^2 * (0,5) * (0,5)}$$

$$n = \frac{196,882}{(0,9604) + (0,5125)}$$

$n = 134$

De los adolescentes entre 15 y 17 años con una población de 205 jóvenes, el tamaño de la muestra fue de 134 adolescentes para la realización de encuestas, y el levantamiento de la información de cuantos jóvenes han realizado trabajo infantil.

4.3 Análisis e Interpretación de los Resultados

4.3.1 Análisis e interpretación de encuestas

Se realizó la encuesta a 134 adolescentes entre 15 y 17 años de la parroquia Unamuncho, los mismos que mostraron los siguientes datos:

Pregunta 1:

- Especifique su edad

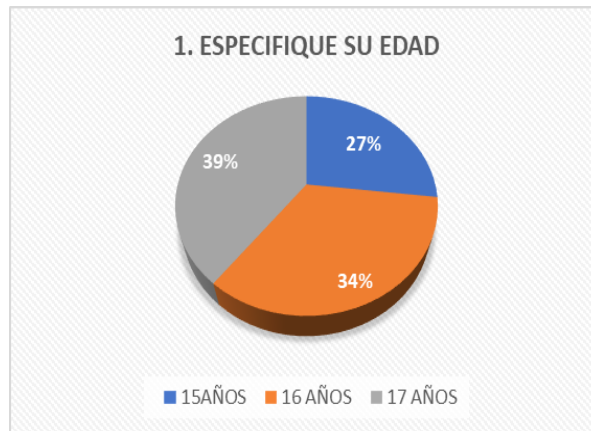


Imagen 3: Distribución por edad

Análisis: Del 100% de los encuestados, el 27% tiene la edad actual de 15 años, el 34% tiene 16 años y el 39% la edad de 17 años.

Interpretación: Se puede mencionar que en la parroquia Unamuncho, del total de jóvenes de 15 a 17 años, la mayoría de los jóvenes son de 16 años, pero aun así existe una cifra significativa de jóvenes de 15 y 17 años.

Pregunta 2

- ¿Con qué género te identificas?

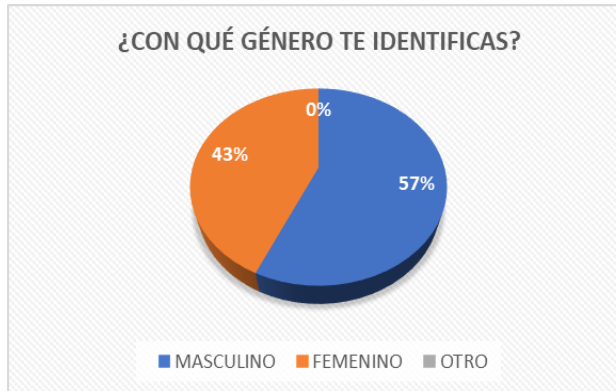


Imagen 4: Distribución por género

Análisis: De los datos obtenidos el 57% de la población encuestada se identifica con el género masculino, y el 43% se identifica con el género femenino y se obtuvo un 0% con la identificación de otro género.

Interpretación: Es evidente que, en el rango de edad de jóvenes de 15 a 17 años, la mayoría son hombres, pero aun así no es muy grande la diferencia, con el porcentaje de mujeres.

Pregunta 3:

- ¿Sabes qué es el trabajo infantil?

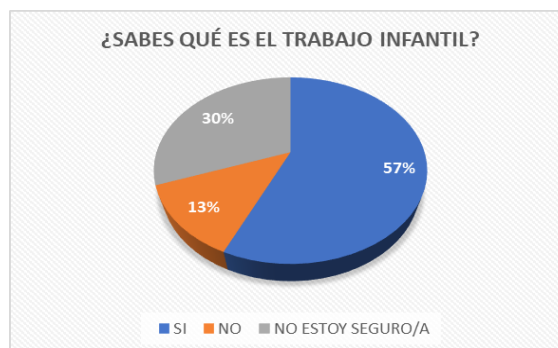


Imagen 5: Trabajo infantil

Análisis: El 57% de los encuestados contestos que sí saben que es el trabajo infantil, el 30% de los encuestados expreso no y el 13% no este seguro del significado de trabajo infantil.

Interpretación: Es evidente que la mayoría de los jóvenes de la parroquia Unamuncho tiene algún conocimiento de lo que es el trabajo infantil, sin embargo, aún existen jóvenes que desconocen del tema por completo, y otro porcentaje que no esta seguro saber o no sobre el trabajo infantil.

Pregunta 4:

- ¿Crees que el trabajo infantil está presente en la parroquia Unamuncho?



Imagen 6: Trabajo Infantil en Unamuncho

Análisis: el 50% de los encuestados afirma que si hay trabaja infantil en esta parroquia, el 31% no está seguro de que existe en esta parroquia trabajo infantil y el 19% dice que no hay trabajo infantil en esta zona rural.

Interpretación: lastimosamente los resultados de las encuetas afirman que en la parroquia Unamuncho existe el trabajo infantil, sin embargo, aún existe el desconocimiento del tema por parte de los encuestados.

Pregunta 5

- ¿Piensas que la sociedad está suficientemente informada sobre los efectos del trabajo infantil?



Imagen 7: Información sobre trabajo infantil

Análisis: el 39% de los encuestados no está seguro de que haya la suficiente información sobre el trabajo infantil, el 24% afirma que si tiene suficiente información sobre el trabajo infantil y el 37% piensa que no han recibido suficiente información sobre este problema social.

Interpretación: si bien los resultados de que existe trabajo infantil en la parroquia Unamuncho, son altos, un gran porcentaje de jóvenes desconocen de las consecuencias, teniendo consecuencias negativas a corto y largo plazo si no se realizan proyectos que contribuyan a la problemática.

Pregunta 6

- ¿Alguna vez te toco pasar por una experiencia de trabajo infantil?



Imagen 8: *Experiencia trabajo infantil*

Análisis: El 19% de la población encuestada manifiesta que, si ha experimentado el trabajo infantil, y el 81% menciona que no ha realizado ningún tipo de trabajo en su infancia.

Interpretación: es evidente que en la parroquia Unamuncho, el trabajo infantil está presente, incluso se puede observar un 19 % de jóvenes que han pasado por experiencias de trabajo infantil, esto es muy grave, pero a su vez colaboro con la elaboración de un producto genuino.

4.3.2 Análisis e interpretación de entrevistas a expertos

Se realizo entrevistas a expertos en audiovisual, lo que ayudo se manera significativa para los resultados del proyecto.

<i>Nombre</i>	<i>Profesión</i>	<i>Experiencia</i>
Javier Salazar	Comunicador Audiovisual Graduado en: Universidad de la Plata Buenos Aires	12 años
Gabriel Díaz	Director Creativo Fotógrafo	16 años
Julio Flores	Producción Audiovisual Graduado en: Instituto de Artes Visuales Quito	9 años

Tabla 4: *Personas entrevistadas*

1. ¿Ha trabajado en proyectos que aborden el trabajo infantil o te gustaría trabajar en uno? y ¿por qué?

<i>Entrevistado 1</i>	<i>Entrevistado 2</i>	<i>Entrevistado 3</i>
Si, he trabajado en campañas que abordan el trabajo infantil; tengo un vínculo con algunas fundaciones que tiene proyectos para visibilizar el trabajo infantil o generar conciencia	La mayoría de mi experiencia profesional relaciona a problemas sociales, entre esos los problemas relacionas a la niñez o el trabajo infantil, personalmente siempre me ha gustado todo lo relacionado a lo social, porque de una u otra forma uno contribuye a la concientización del problema.	Si justamente el anterior año trabaje en un proyecto para una fundación llamada ChildFund que es específica para niños o familias en situación de pobreza. Trabajé para un proyecto audiovisual donde nos contrataron y pude ver que efectos tiene el trabajo infantil en los niños.

Tabla 5: *Respuesta P-1*

Análisis: Los entrevistados han participado en proyectos audiovisuales, relacionados al trabajo infantil, y tienen diversos enfoques, los mismos ponen en relevancia el compromiso que se debe tener con problemas sociales como lo es el trabajo infantil, subrayan la importancia de la acción concreta y la concientización para abordar esta problemática.

Interpretación: La realización de un proyecto audiovisual que visibilice los efectos del trabajo infantil lleva a cabo un compromiso tanto profesional, como sensible para poder llegar a un producto concreto y de información.

2. ¿Cuáles cree que son las características esenciales que deben tener los productos audiovisuales para comunicar efectivamente sobre un problema social?

<i>Entrevistado 1</i>	<i>Entrevistado 2</i>	<i>Entrevistado 3</i>
<p>Para todo problema social lo más importante a nivel visual es generar sensibilidad y empatía para tocar las fibras sensibles a través de imágenes de otras personas y puede hacerles empatizar, ahí existe una conexión y se puede proponer un mensaje que genere conciencia.</p>	<p>La parte principal es la investigación, que va a generar la segunda parte que es el guion, porque a partir del guion con función a los resultados que conseguiste en la investigación; el guion te das las pautas sobre qué firmar, cuando firmar, donde firmar, a quien si firmar, a quien no firmar. Por ejemplo, si necesitas ficcionar la entrevista de un niño, necesitar armas una locación que aparente ser lo más real al tema de la investigación.</p>	<p>Principalmente debe ser bastante cruda para que la gente entienda que la realidad que se vive es una desigualdad bastante grande, mientras más crudo y doloroso la gente entiende más. Debe ser fuerte, conciso, pero bastante dirigible, con un mensaje impactante que llegue a las personas.</p>

Tabla 6: *Respuesta P-2*

Análisis: Se habla de la importancia de generar sensibilidad y empatía, a través de imágenes, que buscan conexiones emocionales, además, resalta la investigación y realización de un guion como elementos para abordar de forma auténtica y con una efectividad narrativa, y por último destaca la crudeza y la desigualdad para comunicar un mensaje.

Interpretación: La construcción de un guion va a ser importante, para obtener un producto concreto, además se debe usar la crudeza y la desigualdad en imágenes que generen empatía y sensibilicen, logrando una conexión con el público objetivo.

3. Desde su perspectiva ¿Qué tan importante es la producción audiovisual para abordar problemas sociales como el trabajo infantil?

<i>Entrevistado 1</i>	<i>Entrevistado 2</i>	<i>Entrevistado 3</i>
La producción audiovisual es importante absolutamente para todo; una imagen puede generar cierto tipo de conexión en cualquier cosa que uno necesite, particularmente en el tema social es importantísimo, porque son cosas que no se ven, primero se ponen en evidencia y después permiten generar esta concientización	Bastante importante porque todo lo que tiene ver con lo social te condiciona siempre a usar herramientas de producción e investigación, siempre ha existido restricciones al tratar temas sociales, pero en la producción audiovisual podemos usar herramientas de ficción para contar de manera más específica e ideal toda la investigación que se realizó alrededor de un problema social. Entonces si es una herramienta eficaz porque ahora todo se cuenta través de imágenes y videos.	Es bastante importante porque genera inconformidad y molestia en las personas que piensan que todo está bien, además ayuda a sensibilizar porque también tienen hijos y que se pongan en su lugar. Es importante tratar estos temas desde la empatía y la sensibilización mediante un producto audiovisual.

Tabla 7: Respuesta P-3

Análisis: Se destaca la importancia de la producción audiovisual para tratar problemáticas sociales como el trabajo infantil, utilizando imágenes para visibilizar un problema, además resalta la importancia de las herramientas audiovisuales como la ficción para sortear restricciones legales, y la generación del inconformidad y molestia para sensibilizar mediante los productos audiovisuales.

Interpretación: La producción audiovisual será importante para abordar la problemática social, las imágenes van a permitir evidenciar la realidad, además de superar restricciones legales, en conjunto las entrevistas resaltan la importancia de la producción audiovisual como medio de concientización, información y acción social.

4. ¿Cómo abordaría la creación de un video que destaque los efectos del trabajo infantil de una manera impactante pero respetuosa?

<i>Entrevistado 1</i>	<i>Entrevistado 2</i>	<i>Entrevistado 3</i>
Es un tema de creatividad, en lo personal me gusta mucho las campañas sociales, porque pone a prueba la creatividad. Primero intentar no ser amarillista no exponer a las personas, pero si despertar la curiosidad para que a través de elementos audiovisuales la gente pueda ver lo que tú no puedes mostrar.	Como no podemos usar la imagen de los niños reales, trabajadores por temas legales. Podemos usar las herramientas de ficción, podemos construir locaciones que ser parezcan lo más posible al entorno de trabajo de la persona, para que el consumidor final se sienta conectado con la persona en situación de trabajo. Mientras más ficciones, mientras más consigas los elementos para	Podríamos usar los rostros de tener el permiso de los padres con un documento, pero sino podemos ficcionar de una manera cruda la realidad.

que la historia se parezca a la realidad va a lograrse mejor el objetivo de que la gente sepa de estos problemas sociales.

Tabla 8: *Respuesta P-4*

Análisis: Para la creación de un video de impacto sobre el trabajo infantil, que cuenta con restricciones es importante usar la creatividad para despertar el interés, además no ser amarillistas, usar las herramientas de ficción, recrear de manera auténtica los entornos de trabajo.

Interpretación: La creatividad va a ser un punto importante a la hora de crear el material audiovisual, lograr un equilibrio entre el respeto y la crudeza, para despertar el interés en el público. Por otro lado, la ficción es una herramienta importante cuando existen restricciones.

5. ¿Tiene alguna sugerencia o idea para el desarrollo de productos audiovisuales específicos en el ámbito del trabajo infantil?

<i>Entrevistado 1</i>	<i>Entrevistado 2</i>	<i>Entrevistado 3</i>
<p>Recrear escenas de cómo viven los niños, su espacio o su vida, poner en evidencia cual es la realidad. Mas que buscar hacer cosas lindas, buscar comunicar un mensaje claro.</p> <p>Te puedo recomendar el</p>	<p>Como dije antes es importante la investigación, si es posible la utilización de casos reales para darle realismo a la producción audiovisual. Además, grabar en locaciones reales posibles.</p> <p>En cuanto a los estilos,</p>	<p>Hacer varias entrevistas a jóvenes que hayan tenido una experiencia laboral o padres que hayan perdido a sus hijos por el trabajo infantil. Hacer algo conciso y corto, pero entendible porque los videos largos hacen que la gente pierda el</p>

<p>uso del vacío para el contexto de un niño solo, en un mundo tan grande. Al mismo tiempo planos cerrados par no exponer a los niños, y ser amarillista. Eso en base a mi experiencia.</p>	<p>debemos pensar que no hacemos películas para cineastas sino para gente que no tiene ni idea, que es la producción audiovisual. A veces, para digerir mejor, ellos si necesitan diferenciar los escenarios, una de las formas de diferenciarlos es la temperatura de color, todo lo que pasa en las calles podemos hacerlo de colores cálidos, lo cálido lo amarillo te da una sensación de inquietud y suciedad y lo que pasas en entornos controlados podemos hacerlo más fríos, que son los tonos azul siendo un estilo más pulcro que se utiliza más en entrevistas, pero puedes utilizar las dos tonalidades, no es que exista una ley fija que te diga cuando utilizar los tonos.</p>
---	---

En cuanto a planos usar el vacío para demostrar la soledad de los niños.

El uso de la voz en off puede ayudarte a conectar más con el público porque te ayuda a entender o interpretar un escenario o una historia, de forma más rápida.

Tabla 9: *Respuesta P-5*

Análisis: Las respuestas ofrecen una variedad de enfoques importantes, se destaca la recreación del ambiente de los niños para evidenciar la realidad, utilizando historias reales. La utilización del vacío y planos cerrados para no exponer a los niños mientras se comunica el mensaje, tener un nivel de realismo, el uso de colores fríos y cálidos para diferenciar escenarios y la voz en off como herramienta guía para entender mejor el mensaje. Por último, la concisión y claridad del mensaje.

Interpretación: Es importante el uso de casos reales, recrear el ambiente ayuda a conectar más con el público, planos cerrados permiten no exponer a los niños, también son importantes los planos donde se muestre el vacío y la soledad, el uso de los tonos fríos y cálidos para diferenciar escenarios y el uso de la voz en off ayudara a entender mejor el mensaje.

6. Según su experiencia ¿Cuáles son los formatos ideales para este proyecto?

<i>Entrevistado 1</i>	<i>Entrevistado 2</i>	<i>Entrevistado 3</i>
Normalmente puede usar el formato 16:9 en horizontal porque este formato es comercial y se puede usar en Facebook, y la mayoría de las entidades cuentan con esta red social y no descartes que el video puede tener un gran impacto llegando incluso a los cines, siendo este formato utilizado en cines.	Depende mucho de donde vayas a presentar el video, pero puedes utilizarlo de manera universal el formato en HD (1920x1080) que te da una buena calidad y actualmente la mayoría de las redes sociales aceptan ese formato.	Estos tipos de proyectos son de carácter serio y al trabajar con entidades en su mayoría se utiliza el formato 16:9, siendo más versátiles al momento de presentar a un público.

Tabla 10: Respuesta P-6

Análisis: Las respuestas recalcan la importancia de la calidad del video y su tamaño, el formato (1920 x 1080) el mismo tiene un carácter más serio y actualmente es compatible con la mayoría de las redes sociales e incluso con el cine.

Interpretación: El uso del formato (1920 x 1080) es una buena opción, porque este formato se acopla más al proyecto, teniendo más interacción con la mayoría de las redes social que se utilizan en la actualidad.

5 CAPÍTULO V. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

5.1 Descripción general del proyecto

El proyecto integrador tiene la finalidad de generar productos audiovisuales que ayuden a visibilizar los efectos del trabajo infantil en jóvenes de 15 a 17 años, que han pasado por experiencias laborales desde temprana edad; el mismo cuenta con elementos audiovisuales que buscan sensibilizar e informar a los padres de familia, de la parroquia Unamuncho las consecuencias que tiene el trabajo infantil.

Para la realización del proyecto se realizó la investigación en diferentes fuentes bibliográficas, el uso del análisis PETS como herramienta de análisis del entorno, encuestas realizadas a jóvenes de 15 a 17 años para la obtención de casos reales, un análisis de otros productos audiovisuales mediante un benchmarking y por último entrevistas a expertos en producción audiovisual.

La propuesta está conformada por dos producciones audiovisuales que reflejan la experiencia que han tenido los jóvenes y cuáles fueron las consecuencias de trabajar a temprana edad, el mismo será entregado al GAD de Unamuncho para su libre difusión en la parroquia.

5.1.1 Concepto (Identidad del producto y/o servicio)

Los productos audiovisuales están enfocados en informar y crear conciencia en los padres de familia de la parroquia Unamuncho sobre los efectos del trabajo infantil, basado en la investigación de casos reales. El Naming que se emplea es: **“Si trabaja,**

que sea por sus sueños”; interpretando que los niños no deben estar involucrados con el trabajo, más bien deben enfocarse en temas de desarrollo personal y educativo.

5.1.2 Descripción Técnica del producto

Tema: Producción audiovisual y su contribución a la visibilización de los efectos del trabajo infantil en adolescentes de la parroquia Unamuncho.

5.1.2.1 Responsables

Autor: Erick Joel Siavichay Caisa

Tutor: Dis. Mg. Fabara Sánchez Fernando Rodrigo

5.1.2.2 Beneficiarios

- El público objetivo serán los padres de la parroquia Unamuncho de 20 a 50 años.
- Los niños de la parroquia, que actualmente se encuentran en situación de trabajo, o están propensos a tener una experiencia de trabajo.

5.1.2.3 Objetivos de los productos audiovisuales

General

Informar sobre los efectos del trabajo infantil mediante productos audiovisuales para despertar la conciencia pública en padres de la parroquia Unamuncho

Específicos

- Crear un identificador visual con el Naming “Si trabaja, que sea por sus sueños” para darle una distinción a los productos audiovisuales.
- Desarrollar material audiovisual con base en la investigación de casos reales para tener un producto más auténtico.

- Entregar los productos audiovisuales al GAD de la parroquia Unamuncho.

Estrategias

- Creación de un identificador gráfico ayudando a facilitar su reconocimiento y entendimiento público.
- Generar contenido audiovisual mismo que serán difundidos por el Gad de la parroquia Unamuncho.
- Crear un plan de difusión y post que ayude al GAD a difundir los materiales audiovisuales, en sus redes sociales.

5.1.2.4 Actividades para desarrollar

Objetivo	Estrategia	Recurso	Entregables
Crear un identificador visual con el Naming “ Si trabaja, que sea por sus sueños ”.	Creación de un identificador gráfico ayudando a facilitar su reconocimiento y entendimiento público.	Software de Diseño	Marca, Manual de identidad
Desarrollar material audiovisual con base en la investigación de casos reales.	Generar contenido audiovisual mismo que serán difundidos por el Gad de la parroquia Unamuncho.	Software de Diseño	Material Audiovisual
Entregar los productos audiovisuales al GAD de la parroquia Unamuncho.	Crear un plan de difusión y post que ayude al GAD a difundir los materiales audiovisuales, en sus redes sociales.	Software de Diseño	Post para redes, Plan de difusión

Tabla 11: *Matriz Estratégica*

5.1.2.5 Plan de medios

Plan de medios		Lanzamiento			
Medios	Piezas gráficas	Marzo			
		S1	S2	S3	S4
Instagram	Post				
	Video				
Facebook	Post				
	Video				

Tabla 12: Plan de medios

5.1.2.6 Acabados

El proyecto comprende un conjunto de videos cortos que serán entregados al GAD de la parroquia Unamuncho para su libre difusión. Los productos audiovisuales cuentan con una colorización, música de fondo para acompañar la voz en off todo relacionado con el concepto ya mencionado. Además, cuenta con un mensaje relacionado al trabajo infantil y sus efectos.

5.1.2.7 Composición

En la composición se utiliza una línea gráfica sencilla, para una fácil comprensión con un entendimiento sencillo del público objetivo. La comunicación se realiza mediante mensajes claros y directos para facilitar su difusión. Y, por último, se trabajará con una redacción sencilla para una comprensión rápida y clara.

5.1.2.8 Jerarquía

Identidad visual: Creación de un identificador gráfico para darle identidad al proyecto, y su respectivo manual de marca.

Productos audiovisuales: productos audiovisuales que informaran.

Elementos gráficos: post publicitarios para redes sociales.

5.1.2.9 Funcionalidad

El proyecto tiene como objetivo la visibilización de los efectos del trabajo infantil en la parroquia Unamuncho, para lo cual se utiliza materiales audiovisuales. Este proyecto tiene la finalidad de informar y visibilizar en las personas adultas cuales son las consecuencias del trabajo infantil en adolescente que han trabajado desde tan corta edad, el mismo proyecto tiene potencial de generar conciencia, y contribuir a que la problemática no se prolongue.

5.1.3 Expresión creativa

La creatividad juega un papel importante a la hora de realizar los productos audiovisuales, las imágenes contribuyen a captar la atención del público, el uso de casos reales ayuda a fidelizar la historia, e informar de forma verídica los efectos del trabajo infantil. La música aporta con un toque sentimental que refuerza el mensaje y generar un sentimiento de empatía con el espectador.

5.1.4 Valor agregado

Con la realización de los productos audiovisuales, se puede contribuir a visibilizar los efectos del trabajo infantil de una forma diferente a las propuestas planteadas por la parroquia Unamuncho, no se ha aprovechado el potencial de la producción audiovisual en la parroquia, ya se ha tratado la temática del trabajo infantil, pero solo se ha limitado al uso de piezas gráficas y publicaciones de posts, con los productos audiovisuales se busca contribuir a informar sobre la problemática de una forma diferente.

5.1.5 Materiales e Insumos y/o productos y servicios

Recursos	Descripción
Humanos	Tutor
	Revisores
	Actores
	Diseñador Gráfico
	Profesionales en producción audiovisual
	Operador de cámara
	Grip
	Gaffer
	Dirección de fotografía

	Encuestados
	Editor
	Sonidista
Equipos	Cámara Sony a7 II
	Cámara Sony nex 5
	Lentes: Sony 50 mm, Sony 24 mm
	Baterías
	Trípode Manfrotto
	Luz LED Zhiyun Molus G60
	Barra Luz LED Zhiyun Fiveray F100
	Tarjetas de Memoria
	Rebotador
	Laptop Asus VivoBook X413E
Software	Adobe Photoshop
	Adobe Ilustrador
	Adobe Premiere
	Adobe Podcast
Servicios	Luz
	Internet

Tabla 13: *Materiales e Insumos*

5.1.6 Presupuesto

Presupuesto			
SPOT 01			
Descripción	# Días	Costo/Día	Costo total
Alquiler de equipos			
Sony a7II	1	70	70
Sony nex 5	1	40	40
Lentes Sony 50 mm	1	20	20
Lentes Sony 24 mm	1	30	30
2 Trípode2 Manfrotto	1	40	40
Luz LED Zhiyun Molus G60	1	30	30
Barra Luz LED Zhiyun Fiveray F100	1	40	40
2 tarjetas de Memoria	1	20	20
Rebotador	1	15	15
Comida	1	10	10
Movilización	1	20	20
Edición			
Luz	4	1,22	4,88
Internet	4	1,16	4,64

Laptop	4	8	32
Tiempo de Editor	4	30	120

Personal

Operador de cámara	1	30	30
Guionista	1	50	50
Actores	1	25	25
Grip	1	15	15
Gaffer	1	15	15
Sonidista	1	15	15
Voz en off	1	20	20

Total 666,52

SPOT 2

Alquiler de equipos

Sony a7II	1	70	70
Sony nex 5	1	40	40
Lentes Sony 50 mm	1	20	20
Lentes Sony 24 mm	1	30	30
2 Trípode2 Manfrotto	1	40	40
Luz LED Zhiyun Molus G60	1	30	30
Barra Luz LED Zhiyun Fiveray F100	1	40	40
Tarjeta de Memoria	1	10	10
Rebotador	1	15	15

Comida	1	10	10
Movilización	1	20	20

Edición

Luz	4	1,22	4,88
Internet	4	1,16	4,64
Laptop	4	8	32
Tiempo de Editor	4	30	120

Personal

Operador de cámara	1	30	30
Guionista	1	50	50
Actores	1	20	20
Grip	1	15	15
Gaffer	1	15	15
Sonidista	1	15	15
Voz en off	1	15	15

Total 646,52

Material Gráfico			
Identificador Grafico	1	70	70
Manual de Marca	1	80	80
Post de Redes	2	25	50
Total			200
Presupuesto Total			
Spot 1			666,52
Spot 2			646,52
Material Gráfico			200
Total			1513,04

Tabla 14: *Presupuesto*

5.1.7 Construcción del prototipo

5.1.7.1 *Identificador visual*

El identificador nace de la idea de comunicar sobre la protección y bienestar del futuro de los niños y adolescentes. “Si trabaja, que sea por sus sueños”; comunica el mensaje que los niños no deben estar involucrados con el trabajo, más bien deben enfocarse en temas de desarrollo personal y educativo.



Imagen 9: *Identificador visual*

5.1.7.2 *Manual de marca*



■ Concepto

Si trabaja, que sea por sus
SUEÑOS

“Si trabaja, que sea por sus sueños”; comunica el mensaje que los niños no deben estar involucrados con el trabajo, más bien deben enfocarse en temas de desarrollo personal y educativo.

■ Cromatica

#2D2E83
RGB 45,46,131
HSB 238,65,51
CMYK 100,93,10,1

Si trabaja, que sea por sus
SUEÑOS

Imagen 10: *Manual de Marca – Parte 1*

■ Tipografía

Suplexmentary
Comic NC Regular

Aa

Aa, Bb, Cc, Dd, Ee,
Ff, Gg, Hh, Ii, Jj,
Kk, Ll, Mm, Nn, Oo,
Pp, Qq, Rr, Ss, Tt,
Uu, Vv, Ww, Xx, Yy,

Nunito

Aa

Aa, Bb, Cc, Dd, Ee,
Ff, Gg, Hh, Ii, Jj, Kk,
Ll, Mm, Nn, Oo, Pp,
Qq, Rr, Ss, Tt, Uu,
Vv, Ww, Xx, Yy, Zz
123456789



Si trabaja, que sea por sus
SUEÑOS

Imagen 11: Manual de Marca – Parte 2



Imagen 12: *Mockup 1*



Imagen 13: *Mockup 2*

5.1.7.3 Modelos de post Instagram y Facebook



Imagen 14: Post para Instagram



Imagen 15: Post para Facebook



Imagen 16: Post, Instagram

5.1.7.4 Video 1

Concepto

Para la realización del siguiente video se pretende simbolizar el dolor por el que pasaron los jóvenes que han trabajado en las calles desde cortas edades y los efectos que tiene en la actualidad, además de la pérdida de oportunidades y la posibilidad de construir un futuro sólido. Para esto, se contó con una actriz que simbolizará la experiencia en las calles de forma cruda y lo más real, se acompañará de la voz en off de la niña, pero ahora joven, relatará lo vivido en aquel momento, y los efectos en la actualidad. Para concluir la actriz estará parada triste frente a una escuela dando a entender lo que le fue arrebatado.

Guion Literario

EXT-CALLES DE LA CIUDAD

Lucia (16 años) narra su historia de cuanto era una niña y trabajaba en las calles recogiendo basura (reciclando), Lucia camina en las calles desde muy temprano, pasando por los basureros y por los mercados, además se sienta a jugar con sus manos, continua su rutina por las calles. En la noche, Lucia se para frente a una escuela viendo lo que le fue arrebatado.

Voz en off

Cuando me preguntan por mi niñez, siempre digo que crecí sola, con problemas y con más dudas que certezas.

No sé lo que es jugar. Nunca tuve tiempo para divertirme. Mis días iniciaban muy temprano y acaban en medio de la noche.

Conozco la ciudad de pies a cabeza porque en sus calles crecí. Trabajé con mi madre recogiendo basura para sobrevivir.

Los basureros fueron una caja mágica para mí, allí ¡Había de todo! Con suerte a veces dejaban ropa un poco rasgada que se convertía en mi puesta del día, juguetes usados que fueron mi mayor tesoro o encontraba comida a medias, que la gente acababa de comer.

Reciclábamos de todo, hasta el hambre y por ocasiones la conciencia.

Mis sueños se quedaron en eso, en ideas inalcanzables que nunca se realizaron.

La vida sigue, no es de colores, la mía no. Esta realidad apaga la alegría. La de una niña que quiso ir a la escuela y jugar con otra cosa que no haya sido una botella plástica o una funda de basura.

Mi nombre es Lucia Tengo 16 años y soy una joven que nunca fue niña

Guion Técnico

Escena	Audio	Referencia	Contexto
1	Voz en off		Se muestra una escena de la protagonista trabajando cuando era una niña.
2	Voz en off		Se muestra escenas de sus manos sucias símbolo del arduo trabajo
3	Voz en off		Escenas donde se muestre su vulnerabilidad, e inocencia
4	Voz en off		Caminando sola, como muestra que está en peligro constante.
5	Voz en off		Detalle de ella caminando como muestra de que a pesar del cansancio debe seguir.

6 Voz en off



Escena parada de espaldas viendo hacia una escuela, como símbolo de que ve lo que dejó atrás y ya no puedes ser, consecuencia del trabajo.

Tabla 15: *Guion técnico*

Plan de rodaje

Video niña			
Sábado 30 de diciembre			
Hora	I/E	Locación	Descripción
4 pm		Llegada al punto de encuentro	
4:00-4:30 pm		Movilización, calles de la ciudad	
4:30-5:00 pm	Exterior	Calles de la ciudad	Protagonista camina entre la basura
5:00-5:20 pm		Movilización, mercado	
5:20-5:50 pm	Interior	Mercado	Protagonista sentada triste
5:50-6:20 pm	Exterior	Mercado	Protagonista camina triste
6:20-6:50 pm	Exterior	Calles de ciudad	Protagonista busca basura
6:50-7:00 pm		Movilización, escuela	
7:00-7:30 pm	Exterior	Escuela	Protagonista observa escuela

Tabla 16: *Plan de rodaje*

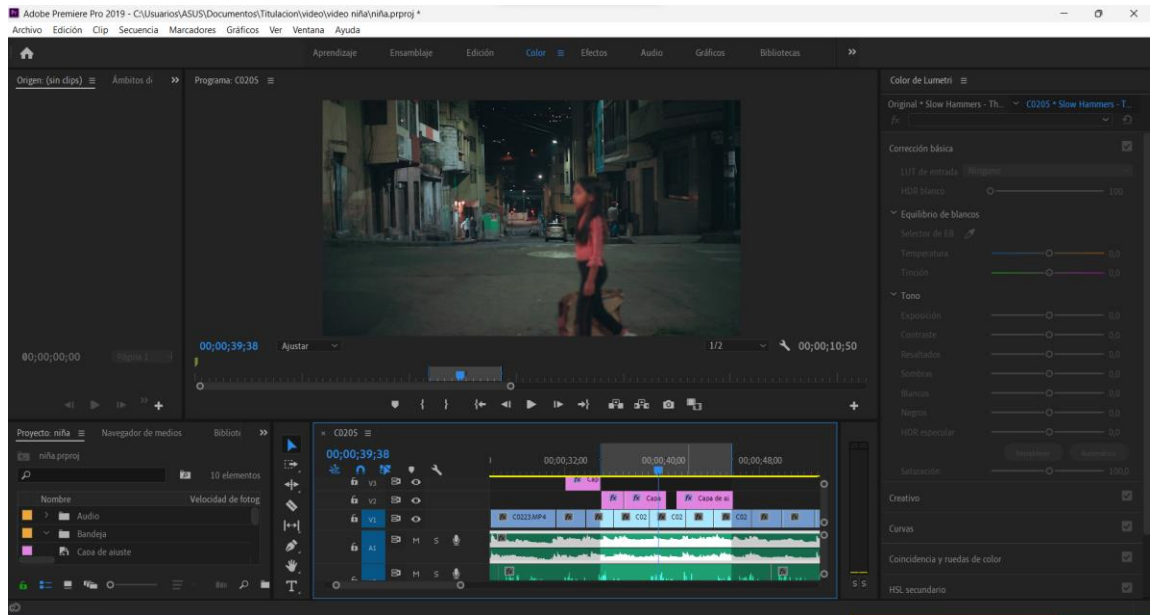


Imagen 17: *Construcción del prototipo*

5.1.7.5 Video 2

Concepto

Para la realización del siguiente video se pretende simbolizar los efectos del trabajo infantil en los jóvenes, donde se cuenta la dura experiencia que pasan los niños en las labores de la siembra y la cosecha. Para esto un actor simbolizara la experiencia en el campo de forma cruda y realista, una voz en off del niño, ahora joven reforzara el mensaje. Para concluir el actor se mostrará triste frente a unos juegos de niños dando a entender lo que le fue arrebatado.

Guion Literario

EXT-INVERNADERO-CALLES-UNAMUNCHO

Diego (17 años) narra su historia de cuanto era un niño y trabajaba en el campo en los invernaderos. Diego sale a trabajar con su azadón y camina a su trabajo. Diego llega al trabajo y es saludado por sus jefes, donde empieza a trabajar en el sembrío y se muestra cansado, toma un descanso y juega en la tierra, después continúa trabajando, al finalizar

vuelve a casa y al volver a casa observa otros niños jugar, pasa por unos juegos de niños y se da cuenta de lo que se está perdiendo.

Voz en off

Ser niño debería ser el mejor recuerdo que guardemos en nuestra mente, pero en algunos casos la realidad es diferente.

Crecí con tierra entre mis manos, mis pies y mi cuerpo. Mi rutina desde que tengo memoria fue: sembrar, cuidar y cosechar. Mientras otros niños dormían calientes en sus camas, yo estaba despierto trabajando horas y horas a sol y sombra.

El mundo para mí fue frío y duro, mis manos no tuvieron juguetes nuevos, las mías se dañaron por el trabajo diario. Hacía figuras de lodo, dibujaba en la tierra e imaginaba ser un gran constructor que construía grandes cosas.

Mis días se llenaron de silencios y ausencias, tengo muchas heridas marcadas en mi corazón, por momento siento que ya no puedo más.

Los vicios no tardaron, el alcohol se convirtió en mi refugio y mi mejor amigo, fue mi vía de escape y de dolor. Cada día sentía que no había salida.

No puedo olvidar como otros niños corrían libres, entre risas y juegos, mientras yo siempre me quedaba solo en un rincón, invisible para el mundo que giraba a mi alrededor.

Mi nombre es Diego y soy un joven que nunca fui niño.

Guion técnico

Escena	Audio	Referencia	Contexto
1	Voz en off		Se muestra una escena de la protagonista trabajando cuando era un niño
2	Voz en off		Escena de sus pies en la tierra.
3	Voz en off		Se muestra escenas de sus manos o pies sucios, símbolo del arduo trabajo
4	Voz en off		Plano general y niño pequeño demostrando su vulnerabilidad
5	Voz en off		Detalle de ella caminando como muestra de que a pesar del cansancio debe seguir.

6	Voz en off		Escena parada de espaldas viendo unos niños jugar, recordando que siempre quiso tener amigos y divertirse como todos los niños.
---	------------	--	---

Tabla 17: *Guion Técnico*

Plan de Rodaje

Video niño			
Jueves 28 de diciembre			
Hora	I/E	Locación	Descripción
2:00pm		Llegada al punto de encuentro	
2:00-2:30pm		Movilización, Unamuncho	
2:30-2:40 pm	Exterior	Antes de Unamuncho	Protagonista camina al trabajo
2:40-3:00 pm		Movilización, invernadero	
3:00-5:00 pm	Interior	Invernadero	Protagonista trabaja
5:00-5:30 pm	Exterior	Invernadero	Protagonista llega al trabajo
5:30-5:40 pm	Exterior	Calles de Unamuncho	Protagonista camina al trabajo
5:40-6:00 pm		Movilización, parque	
6:00-6:30 pm	Exterior	Parque de Unamuncho	Protagonista observa los juegos

Tabla 18: *Plan de Rodaje*

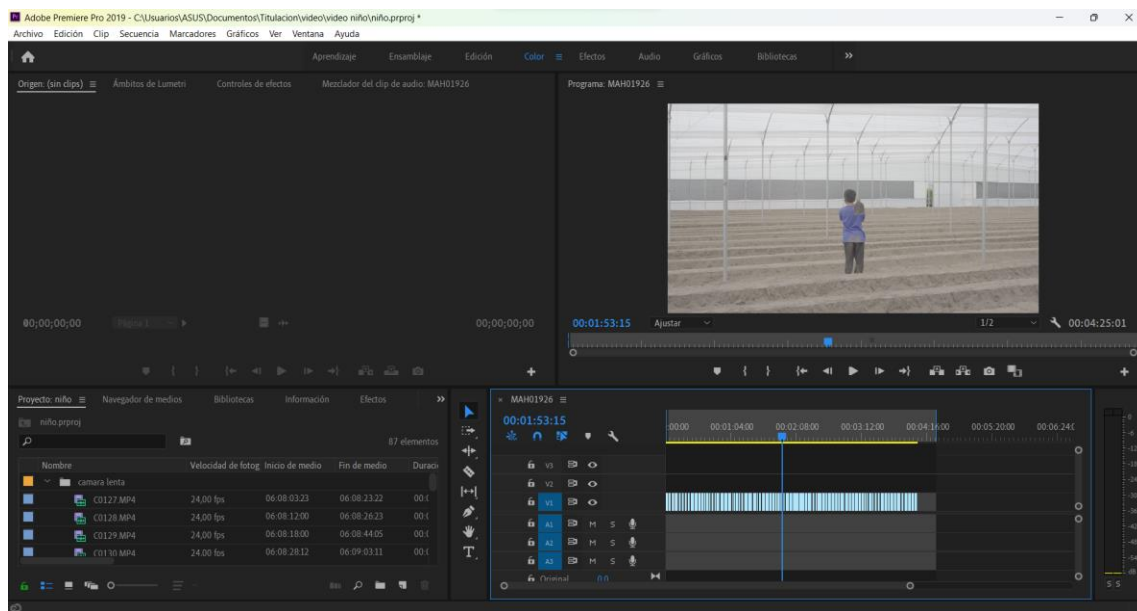


Imagen 18: Construcción del prototipo

6 CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

El trabajo infantil tiene como varios efectos en los jóvenes de la parroquia rural Unamuncho entre los más estacados están: el aislamiento social que sufren los adolescentes al no relacionar con otros individuos de la misma edad, el no poder acceder a una educación formal por falta tiempo, perpetuando el ciclo de pobreza. Pero dentro de la parroquia existen otros efectos como: la afección en la salud física y mental de los niños, debido a que su desarrollo está siendo interrumpido por el trabajo infantil.

Al realizar las propuestas de guiones con el uso de casos reales se logra construir una narrativa visual con un enfoque informativo, que abarca situaciones más realistas a las que enfrentaron los jóvenes que tuvieron que trabajar desde una corta edad, poniendo en evidencia la realidad que se vive, despertando la conciencia pública e impulsando el cambio social.

Los audiovisuales han demostrado ser una herramienta importante a la hora de informar o tratar temas sociales, ya que tienen la capacidad de transmitir mensajes de una

forma más rápida usando elemento como imágenes y sonido que tienen la capacidad de conectar con las emociones del público, a su vez los audiovisuales han venido evolucionando, acoplándose a las tendencias, llegando a ser una herramienta informativa de muy largo alcance que facilita la difusión de un mensaje.

6.2 Recomendaciones

Para realizar proyectos audiovisuales, que traten temas sociales es importante una investigación profunda y exhaustiva de casos reales que se relacionen con el tema, esto proporcionara una representación más realista y detallada de la problemática, lo que a su vez permite que la audiencia despierte un sentimiento de lucha contra la problemática.

Se recomienda que los productos audiovisuales sean una herramienta de comunicación que se use con más frecuencia, mantener la atención del público en la problemática y fomentar la participación de la comunidad en la búsqueda de una solución.

Se recomienda tratar temas sociales con respeto y sensibilización, ya que se tocan fibras sensibles al hablar de estos temas, guardando la confidencialidad cuando se trata de casos reales que las personas desean contar y buscar ayudar a estos grupos vulnerables desde la información y concientización para lograr que los índices de trabajo infantil se reduzcan no solo en la parroquia sino a nivel de país.

REFERENCIAS

Bibliografía

Almeida , E., & Robalino , J. (abril de 2012). *Universidad Politécnica Salesiana* .
Obtenido de Universidad Politécnica Salesiana :
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/3925/1/UPS-QT03393.pdf>

Bestard, M. (2011). *Realización Audiovisual*. Barcelona : UOC.

Código de Trabajo . (26 de Septiembre de 2012). Código de Trabajo . Quito, Pichincha, Ecuador.

CÓDIGO DEL A NIÑEZ Y ADOLESCENCIA . (24 de julio de 2014). CÓDIGO DEL A NIÑEZ Y ADOLESCENCIA . Quito, Pichincha, Ecuador.

Comisión Nacional de los Derechos Humanos. (mayo de 2015). *CNHL*. Obtenido de <https://www.cndh.org.mx/sites/all/doc/cartillas/2015-2016/43-discriminacion-dh.pdf>

Constitución dela República del Ecuador . (25 de Enero de 2021). Constitución de la República del Ecuador . Quito, Pichincha, Ecuador.

Convención sobre los Derechos del niño . (20 de Noviembre de 1989). Convención sobre los derechos del niño . México, México.

Cruz, A. M. (13 de Diciembre de 2012). *Dialnet*. Obtenido de [Dialnet-LosMediosMasivosDeComunicacionYSuPapelEnLaConstruc-5704459.pdf](#)

Diccionario panhispánico del español. (septiembre de 2015). *Diccionario panhispánico del español*. España .

Dominguez, E. (2012). *Medios de comunicación masiva*. México: Revista Pedagógica .

Durán, J., & Sánchez, L. (2019). *Industria de la Comunicación Audiovisual*. Barcelona: Publicacions i Edicionsd .

Fajardo, L. A. (2 de julio de 2009). *Redalyc*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/219/21916691006.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (Abril de 2021). *UNICEF*. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.es/trabajo-infantil>

Galindo , M., & Ríos, V. (Julio de 2015). *Serie de Estudios Económicos*. Obtenido de https://scholar.harvard.edu/files/vrios/files/201508_mexicoinequality.pdf

Gomez, J. (14 de Octubre de 2015). *Comunicación* . Obtenido de https://www.9h05.com/wa_files/Comunicacio_CC_81n_20audiovisual.pdf

- Gómez, J. (5 de Junio de 2016). *Readalyc*. Obtenido de Readalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=375949531002>
- Hernández , G. (12 de Julio de 2017). *e-libro*. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/49439>.
- Ley Orgánica de Protección de Datos Personales. (26 de Mayo de 2021). Ley Orgánica de Protección de Datos Personales. *Ley Orgánica de Protección de Datos Personales*. Quito, Pichincha, Ecuador .
- Lucio, C. C. (4 de septiembre de 2020). *Creación Audiovisual Comunitaria*. Obtenido de <https://procine.cdmx.gob.mx/storage/app/media/Manuales%20Audiovisuales/1-manual-de-introduccion-d.pdf>
- Majo, J. (Junio de 2009). *CAC*. Obtenido de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/99807/nuevasalternativas-300-318.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Manos Unidas. (marzo de 2011). *¿Qué es la pobreza? ¿Qué es la pobreza?* España.
- Mercader , Y. (5 de enero de 2012). *Realdyc* . Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/340/34023237007.pdf>
- Mónaco , A. M. (2014). *El ABC de la producción audiovisual*. Buenos Aires : CICCUS.
- Morales Ordoñez, J., Bersosa Webster , J. D., & Toledo Torres, A. G. (2015). *e-libro*. Obtenido de e-libro: <https://elibro.net/es/ereader/uta/233869>
- Morales, J. (2011). *JESUSVISUAL*. Obtenido de <https://jesusvisual.files.wordpress.com/2013/02/guia-4-cine.pdf>
- Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual* . Barcelona: Gustavo Gili.

- Organización Internacional del Trabajo. (Septiembre de 2022). *ilo.organización*.
Obtenido de ilo.organización: <https://www.ilo.org/ipec/facts/lang-es/index.htm#banner>
- Organización Internacional del Trabajo. (9 de Mayo de 2022). *ilo.organización*.
Obtenido de ilo.organización: https://www.ilo.org/wcmstp5/groups/public/---ed_norm/---ipec/documents/publication/wcms_827418.pdf
- Ortiz , J. (2018). *s-cielo*. Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0186-03482018000100085
- Osorio , M. (2015). *La Delincuencia*. Argentina: Hellasta.
- Pardo, A. (2014). *Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales* .
España: Universidad de Navarra.
- Pérez, M. D. (2012). *Fotografía*. Málaga: ICB.
- Piñeiro, T., & Pedredo , E. (2022). *Audio communication in the face of the renaissance*.
Estados Unidos: Profesional de la información.
- Präkel , D. (2013). *Principios de fotografía creativa aplicada*. Barcelona: GG.
- Ramón, J., & Marimón, J. (2002). *Diccionario del guión audiovisual*. Barcelona:
Océano.
- Real Academia Española. (5 de enero de 2001). *Diccionario de la lengua española*.
Obtenido de Diccionario de la lengua española
- RED SUMMA. (2012). *Centro Virtual* . Obtenido de https://www.centro-virtual.com/recursos/biblioteca/pdf/herramientas_digitales/unidad1_pdf1.pdf
- Reyna, D. M., & Flores, E. (septiembre de 2012). *Revista Electronica Medicina, Salud y Sociedad* . Obtenido de Revista Electronica Medicina, Salud y Sociedad :

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/98951030/Comunicacion_musicos_11_09_12-libre.pdf?1676999394=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DDiferencias_en_La_Comunicacion_Intrape-rs.pdf&Expires=1699918979&Signature=Gj1g8PcOkvxNcikKPulyHvD5cQVX1Lg-

- Ribero, F. A., & Pedreros, J. C. (2018). *Comunicación política. Una Aproximación al modelo de análisis de la comunicación política en redes sociales desde la publicidad*. Bogotá.
- Royo, M. (2022). *Comunicación Publicitaria: Un enfoque integrado y de dirección*. Minerva Ediciones.
- Rubio, A., & González, C. (2017). *Universidad Jaume I de Castellón*. Obtenido de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/99807/nuevasalternativas-300-318.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- SCRIBD. (25 de Abril de 2020). *Comunicación Auditiva*. Obtenido de <https://es.scribd.com/presentation/458199491/COMUNICACION-AUDITIVA>
- Short, M. (2013). *Manuales de fotografía creativa aplicada Contecto y narración en fotografía*. España: Gustavo Gili.
- Sthatham, D., Tuson, G., & Smale, G. (2015). *Problemas sociales y trabajo social: hacia la inclusión y el cambio social*. Madrid: MORATA, S.L.
- Trabajo, O. I. (1995). *Trabajo infantil*. España.
- Valdez, S. C. (2012). *Arte y gestión de la producción audiovisual*. Lima: YoPublico S.A.C.
- Vásconez, A. (2003). *Niñez a medias, futuro a medias: trabajo infantil y juvenil en Ecuador*. *Niñez a medias, futuro a medias: trabajo infantil y juvenil en Ecuador*. Quito, Pichincha, Ecuador: Banco Interamericano de Desarrollo.

Vivares , J. (Septiembre de 2016). *Imsjh*. Obtenido de https://www.ismjh.com/TrabajosAcademicos/El_Arte_del_Cortometraje.pdf

ANEXOS

Se adjunta el enlace de la carpeta de drive con los productos audiovisuales y post para entregar al GAD de la parroquia Unamuncho:
<https://drive.google.com/drive/folders/1wt0HhPRLXydxsRAsgNweVoOq0LRiUuJw?usp=sharing>



VISIBILIZACIÓN DE LOS EFECTOS DEL TRABAJO INFANTIL

1. Especifique su edad
 - 15 años
 - 16 años
 - 17 años
2. ¿Con que genero te identificas?
 - Masculino
 - Femenino
 - Otro
3. ¿Sabes que es el trabajo infantil?
 - Si
 - No
 - No estoy seguro/a
4. ¿Crees que el trabajo infantil está presente en la parroquia Unamuncho?
 - Si
 - No
 - No estoy seguro/a
5. ¿Piensas que la sociedad está lo suficientemente informada sobre los efectos del trabajo infantil?
 - Si
 - No
 - No estoy seguro/a
6. ¿Alguna vez te toco pasar por una experiencia de trabajo infantil?
 - Si
 - No

Si respondiste afirmativamente la pregunta número 6, y deseas compartir tu experiencia con nosotros para contribuir a nuestro proyecto, por favor, escríbenos al siguiente número: 0985086722. Garantizamos la total anonimidad de tu participación. ¡Agradecemos tu colaboración!

Imagen 19: Encuesta

Objetivo	Pregunta
<p>Esta pregunta apela a la experiencia del entrevistado, busca identificar desafíos que ya se hayan enfrentado y lecciones aprendidas, lo que ayudara a anticipar futuros problemas, y poder prevenirlos.</p>	<p>¿Ha trabajado en proyectos que aborden el trabajo infantil o te gustaría trabajar en uno? y ¿por qué?</p>
<p>Esto ayudara a obtener características que se consideran esenciales a la hora de comunicar de manera efectiva sobre un problema social, lo contribuyendo de manera efectiva al proyecto.</p>	<p>¿Cuáles cree que son las características esenciales que deben tener los productos audiovisuales para comunicar efectivamente sobre un problema social?</p>
<p>Conocer sobre la importancia de la producción audiovisual para abordar temas sociales, lo que ayudara con la relevancia del proyecto.</p>	<p>Desde su perspectiva ¿Qué tan importante es la producción audiovisual para abordar problemas sociales como el trabajo infantil?</p>
<p>Entender cómo equilibrar la impactante narrativa visual con el respeto hacia el tema que aborda contenido sensible.</p>	<p>¿Cómo abordaría la creación de un video que destaque los efectos del trabajo infantil de una manera impactante pero respetuosa?</p>
<p>obtener sugerencias concretas e ideas creativas, para el desarrollo de productos audiovisuales relacionados con el trabajo infantil.</p>	<p>¿Tiene alguna sugerencia o idea para el desarrollo de productos audiovisuales específicos en el ámbito del trabajo infantil?</p>

Tabla 19: *Entrevista*



Imagen 20: *Construcción del video*



Imagen 21: *Construcción de video*



Imagen 22: *Realización de Entrevista*



Imagen 23: *Post para-Casting Niña*



Imagen 24: Post para-Casting Niño