PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Quibdó, abril de 2022

Señor
JACKSON ARIEL URRUTIA CHALA
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. 3364612
Coordinador Académico
Dependencia: Coordinación Académica.
Quibdó – Chocó

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes abril del año 2022

Referencia: No (3364612) del año (2022)

JESÚS REYSON VELÁSQUEZ, identificado con la cédula de ciudadanía No. 9.869.087 de Quibdó, en mi calidad de Contratista del SENA, en Formación Titulada, en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia No (3364612), a continuación, presento el Informe de actividades realizadas entre el 1 al 31 de abril mes objeto de cobro.

Valor y forma de Pago: El valor total del presente contrato asciende a la suma de QUINCE MILLONES CUATROCIENTOS VEINTISEIS MIL NOVECIENTOS UN PESO MCTE ($15.426.901). Incluido IVA (de conformidad con el régimen tributario a que pertenezca el contratista). Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) CUATRO (4) PAGOS IGUALES DE TRES MILLONES CUATROCIENTOS SETENTA Y NUEVE MIL SETECIENTOS CINCUENTA Y DOS PESOS MCTE ($3.479.752,00) correspondientes a los meses de (febrero) a (mayo), y un último pago por (1) por valor de QUINIENTOS SETENTA Y NUEVE MIL NOVECIENTOS CINCUENTA Y OCHO PESOS M/CTE ($579.958) correspondiente al mes de (junio) de 2022; b). Los honorarios serán pagados por el SENA al contratista de acuerdo con el cronograma definido por la Dirección Administrativa y Financiera de la Dirección General, en la cuenta de AHORROS N°. 53673810841 de BANCOLOMBIA, cuyo titular es la contratista.

Plazo: Será hasta el (5) de junio de 2022.

OBJETO:
Prestación de servicios de carácter temporal de Dieciséis (16) instructores para atender los procesos de formación que se atenderán en la vigencia 2022 del Nivel Titulada en el Centro de Recursos Naturales Industria y Biodiversidad de la Regional Chocó durante la vigencia 2022.

Obligaciones Especificas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1.-	Seleccionar estrategias de enseñanza-aprendizaje-evaluación según programa de formación profesional y el enfoque metodológico adoptado.	En el mes de abril se realizaron las siguientes actividades: Realización de cortometrajes para la aplicación de los conceptos relacionados con el montaje cinematográfico. Ejercicios de diseño gráfico en Photoshop Vectorización de gráficas con PS Diagramación de una página de revista con PS. Diseño de una tarjeta de presentación Todos los aprendices hicienron su propio montaje fotografíco con PS Se realizó retoque digital de una fotografía. Así mismo se hicieron reflexiones respecto a la realización de videos y fotos teniendo como base los conceptos aprendidos previamente. Se analizaron obras de distintos autores. Para el desarrollo de la temática se tuvo en cuenta la estructura curricular, se elaboraron guías de aprendizaje, talleres, presentaciones en power point, videos relacionados con la temática, así los aprendices se Pueden guiar y orientar en las diferentes competencias que se deben desarrollar, como también los resultados de aprendizaje y las diferentes actividades que deben realizar para el buen desarrollo del curso. Para el desarrollo de los resultados de aprendizaje se están haciendo clases magistrales, mesas redondas, intercambio de conocimientos, que nos permitan el apoderamiento de todas las temáticas desarrolladas. Los ambientes de aprendizajes idóneos para este programa	Guía de aprendizaje Formatos de Instrumentos de evaluación Fotografías de los trabajos. Trabajos entregados digitalmente.

		de formación son: salón Comunal, terreno que presto un líder comunitario. y lugares abiertos. Se elaboró instrumento de Conocimiento, talleres y evaluación. Estos cursos se están desarrollando en Quibdó.	
2.	Orientar los procesos de enseñanza – aprendizaje, según las necesidades detectadas en los procesos de evaluación, metodologías de aprendizajes y programas curriculares vigentes.	Se realizó elaboración programación, de guías de aprendizaje.	Guía de aprendizaje. Taller.
3.	Programar las actividades de enseñanza-aprendizaje-evaluación de conformidad con los módulos de formación y el calendario institucional y el manual de procedimiento para la ejecución de acciones de formación profesional.	Alistamiento y selección de programas de formación que se desarrollaran durante la ejecución contractual en diferentes municipios el departamento del Chocó.	Formato de programación
4.	Llevar el registro de evidencias de la actividad enseñanza-aprendizaje en el portafolio personal, para cuando sea requerido.	Toma de registro fotográfico de cada una de las actividades realizadas durante el proceso de alistamiento, concertación, articulación y programación de las formaciones a desarrollar.	Control de Asistencia y registros fotográficos
5.	Reportar información académica y administrativa según las responsabilidades institucionales asignadas.	Alistamiento para el desarrollo del proceso de formación.	NA
6.	Evaluar la formación de los aprendices durante el proceso educativo de acuerdo con el manual de evaluación vigente.	Alistamiento para el desarrollo del proceso de formación.	NA
7.-	Atender oportunamente los requerimientos del supervisor del contrato y presentar mensualmente los informes de ejecución del contrato.	Presentación del informe de ejecución de las actividades correspondientes al mes de abril del 2022.	Informe mensual
8.	Apoyar técnicamente en las evaluaciones de los procesos de adquisición de bienes y servicios, por el conocimiento profesional contratado previa designación del Director Regional.	N/A	NA
	Reportar 160 horas mes de labores en la	Alistamiento para el desarrollo de las actividades de formación.	NA

9.	formación complementaria.		
10.	Verificar antes de la matricula que el personal a atender no haya realizado el programa de formación, el cual deberá ser consultado en la plata forma Sofiaplus.	Alistamiento para el desarrollo de las actividades de formación.	NA
11.	Aplicar al proceso de certificación de competencia “Orientar formación Presencial de Acuerdo con Procedimiento Técnico y Normativo”, según las normas que aplican a la función instructor.	N/A	NA
12.	Las demás para el cabal cumplimiento del objeto contractual.	N/A	N/A

A continuación relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor.

Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHAS DE DESPLAZAMIENTOS	
			INICIO	FINALIZACIÓN
1.				
2.				

Nota 1: *Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. (58395087) de la planilla, operador y periodo. (Decreto Ley 2106 de 2019 – “ *Decreto Ley Antitrámites”*)

Declaración bajo la gravedad de juramento.

Me permito declarar **bajo la gravedad de juramento** que durante el periodo objeto de cobro SI____NO_X__ he suscrito otro u otros contratos con entidade(s) del Estado el (los) cual(es) se encuentra(n) en ejecución; la anterior declaración de acuerdo con lo establecido en el numeral 5º de la Directiva Presidencial No. 001 de 2022, a fin de identificar potenciales conflictos de interés y hacer la gestión del riesgos para la toma de decisiones dentro del principio de la debida diligencia frente a la ejecución de los contratos de prestación de servicios profesionales o de apoyo a la gestión.

Nota: En el evento de señalar **SI,** el análisis efectuado por el supervisor y ordenador de pago deberá quedar documentado y publicado en el SECOP II en los documentos relacionados en el archivo Gestión Contractual GC_ del periodo objeto de cobro.

Evidencias en (3) folios

Cordialmente,

Firma

JESÚS REYSON VELÁSQUEZ GUTIÉRREZ
Contratista
C.C. No. 9.869.087 de Quibdó

Recibí a satisfacción:

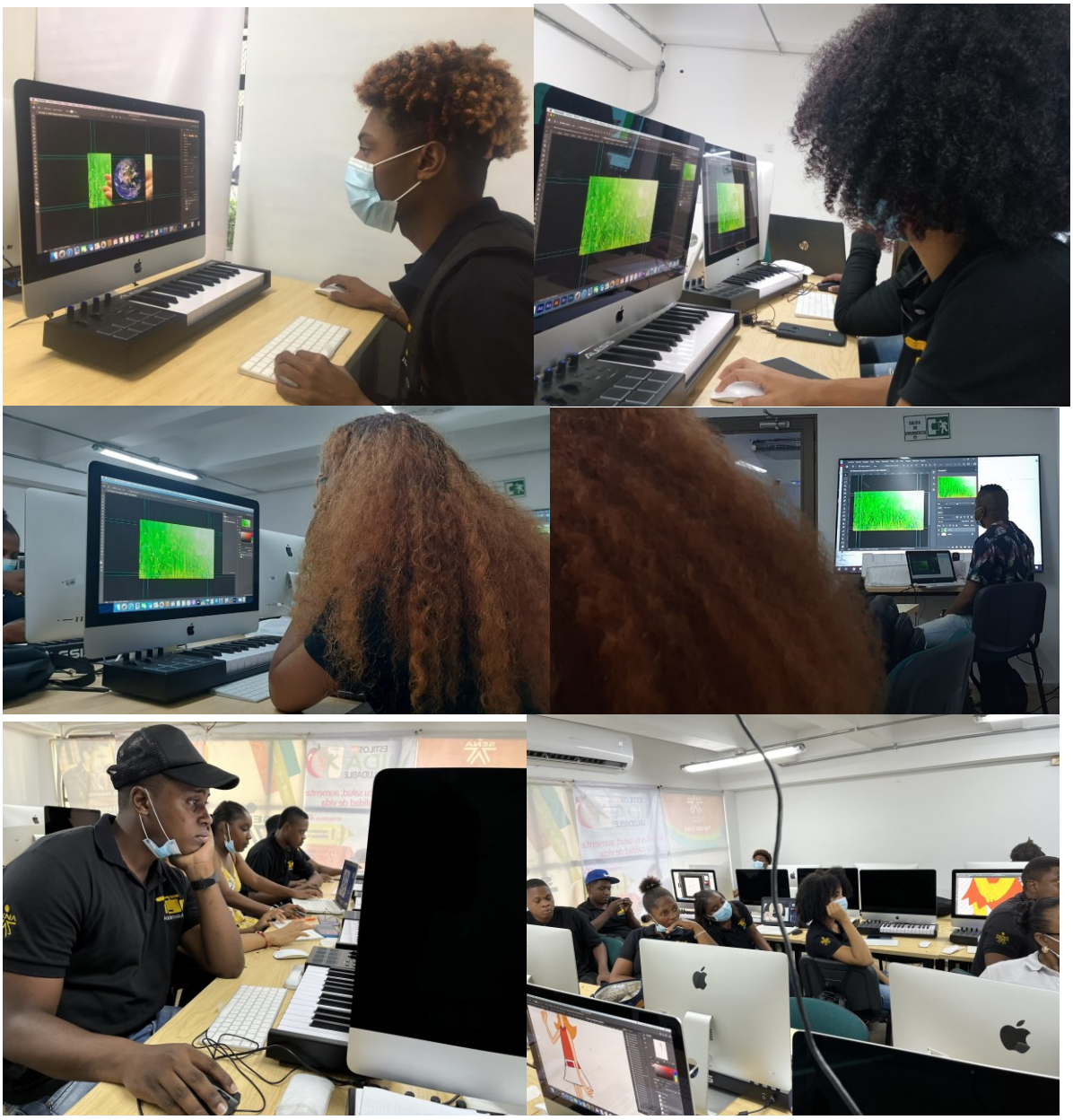
Firma:

JACKSON ARIEL URRUTIA CHALA
Supervisor(a) Contrato 2691833 de 2021
Coordinadora Académica.

EVIDENCIAS












AUDIOPHILES

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL

INTEGRAL FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:**
  Elaboración de audiovisuales
- **Código del Programa de Formación:**
  522211
- **Nombre del Proyecto**
  REALIZACIÓN DE AUDIOVISUALES EN EL MARCO DE LOS CONCEPTOS ETNICIDAD Y TERRITORIO PARA LA AUTO-REPRESENTACIÓN.
- **Fase del Proyecto Ejecución**
  Actividad de Proyecto Preproducción.

  Competencia
  Editar contenidos audiovisuales según técnicas y lineamientos creativos
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:**
  - ✓ Preparar el material audiovisual teniendo en cuenta los requerimientos de la producción.
  - ✓ Verificar las secuencias exportadas teniendo en cuenta las especificaciones técnicas y requerimientos del proyecto audiovisual.
  - ✓ Exportar las secuencias de video a los formatos de la producción teniendo en cuenta las especificaciones técnicas y requerimientos del proyecto audiovisual.
  - ✓ Editar el material audiovisual de la producción de acuerdo con el guion técnico.
- **Duración de la Guía**
  2 meses

2. PRESENTACIÓN

Algunos llaman al trabajo de edición de una película “la tercera escritura” ya que, mediante dicho proceso, se reinterpreta el material filmado, dando como resultado una cinta que no es precisamente la que se escribió en el guion.

Cuando hemos conseguido nuestro material en el rodaje, estamos listos para procesarlo y completar nuestro trabajo. Es momento de organizar el material y afinar nuestros sentidos para esta tarea que requiere de toda nuestra atención y cuidado.

Es importante organizar muy bien el material en la computadora, para tener un correcto flujo de trabajo y llegar a la meta de forma óptima, es decir, en el menor tiempo posible y con buena calidad, lo que a su vez, requiere de manipulación de un conjunto de software idóneo para dicha labor.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

  DEFINIR EL ESPACIO DE TRABAJO.

  De acuerdo con el tipo de proyecto el aprendiz organiza su espacio de trabajo (software) de modo que se sienta cómo para comenzar a trabajar con todos sus paneles listos

  CALIBRAR LOS EQUIPOS DE MONITOREO.

  Se abre los paneles correspondientes para medir los niveles de luz, color y sonido.

  INTERPRETAR EL GUIÓN TÉCNICO.

  El aprendiz lee el guion técnico para tomarlo como referencia para su tarea de montaje.

  INTERPRETAR EL SCRIPT.

  El aprendiz interpreta el script para seleccionar los rushes que se requieren.

  SELECCIONAR LAS IMÁGENES Y SONIDOS SEGÚN EL SCRIPT.

  El aprendiz importa al programa los clips seleccionados basándose en la lectura del script.

  CREAR LA LINEA DE TIEMPO.

  Tras la apertura del software el aprendiz crea una línea de tiempo estableciendo los parámetros del espacio de trabajo de acuerdo a las especificaciones del proyecto y las instrucciones del director.

  IMPORTAR LOS ARCHIVOS A LA LÍNEA DE TIEMPO.

El aprendiz acomoda los archivos en la línea de tiempo utilizando el panel de origen para elegir los fragmentos mas apropiados para el montaje.

REALIZAR LA EDICION DE LA IMAGEN DE VIDEO.

El aprendiz realiza el montaje final de la obra audiovisual.

SINCRONIZAR EL AUDIO CON EL VIDEO.

Se hace la debida sincronización del sonido directo capturado durante el rodaje.

APLICAR EFECTOS ESPECIALES.

El aprendiz utiliza el software para efectos y realiza los efectos correspondientes.

MANIPULAR EL COLOR DE LA IMAGEN.

El aprendiz aplica los presets para ecualizar el color de acuerdo a los requerimientos del proyecto.

DEFINIR EL FORMATO DE EXPORTACIÓN.

El aprendiz establece los parámetros de salida de la pieza audiovisual de acuerdo a los requerimientos técnicos.

EXPORTAR EL PROYECTO.

Se exporta el proyecto con los códecs y peso adecuados.

VERIFICAR LA CALIDAD DE LAS IMÁGENES EXPORTADAS.

Se hace una inspección de la calidad del producto exportado.

CORREGIR NIVELES DE EXPOSICIÓN DE IMÁGENES DE VIDEO.

Se hace un ajuste de los niveles de luz del video para emparejar la pieza y darle una iluminación homogénea.

CORREGIR NIVELES DE AUDIO DE LAS IMÁGENES DE VIDEO.

Se utilizan las opciones de control del audio para adecuar los niveles de sonido.

- **Ambiente de formación**: Ambiente de audiovisuales.
- **Materiales**: Papel, lápices.
- **Actividad de contextualización**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Producto: • Página de revista • Diseño de tarjeta • Montaje fotográfico • Corto editado	Interpreta el script Organiza el material a utilizar previamente Organiza el espacio de trabajo Prepara los instrumentos para el monitoreo.	**Instrumento**: Lista de verificación. **Técnica**: Valoración de producto.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Ángulo alto
Cuando la cámara se coloca más alta que el sujeto.

Ángulo bajo
Cuando la cámara se coloca más abajo que el sujeto.

Apertura
La apertura en la lente permite que entre luz a la cámara.

Arco
Un movimiento de cámara que se mueve alrededor del sujeto en un círculo, arco o «herradura» camino.

Área de título segura
El 80% central de la pantalla donde es seguro colocar gráficos.

Brazo
Un brazo equilibrado que se ajusta a un trípode que permite que la cámara se mueva hacia arriba, hacia abajo y alrededor.

Brazos del trípode (barras panorámicas)
Asas que se unen a la cabeza panorámica en un trípode u otro soporte de cámara para mover, inclinar y controlar la cámara con precisión.

Cámara de mano
Una cámara que es sostenida por una persona y no está apoyada por ningún tipo de base de cámara.

Cámara objetivo
La cámara asume el papel de un espectador que está mirando la acción desde la mejor posición posible en cada momento.

Cámara subjetiva (punto de vista / POV)
Cuando la cámara representa el punto de vista del actor o actriz, permitiendo que la audiencia vea a través de los ojos del actor, mientras la cámara se mueve a través de una multitud por ejemplo.

Camión (cangrejo)
Para mover toda la cámara y montar a izquierda o derecha.

CCD
Este dispositivo acoplado con carga es un sensor de imagen utilizado en la mayoría de las cámaras de video.

Chroma
Utilizando un conmutador de producción, el director puede reemplazar un color específico (generalmente azul o verde) con otra fuente de imagen (imagen fija, video en vivo, material pregrabado, etc.).

Ciclorama
El ciclorama sirve como un fondo sin detalles de propósito general. Puede ser neutro, coloreado con luces o sin luz (negro).

Cinta de vídeo
La cinta ha sido el medio tradicional para grabar imágenes de vídeo. Sin embargo, está siendo reemplazado lentamente por discos duros y tarjetas flash.

Clip
Un segmento de video.

CMOS
Este sensor de imagen de semiconductor de óxido de metal complementario tiene menos consumo de energía, ahorrando energía para tiempos de disparo más largos.

Compresor/expansor
Se utiliza deliberadamente para reducir o enfatizar el rango dinámico de audio (es decir, la diferencia entre los sonidos más bajos y más altos).

Conjunto abierto
Creado agrupando cuidadosamente algunos muebles delante de la pared. Incluso una pequeña cantidad de elementos, como un sofá, una mesa baja, una lámpara de mesa, plantas en macetas, una pantalla, una silla y una lámpara de pie, pueden sugerir una habitación completa.

Continuidad
El objetivo de la continuidad es asegurarse de que haya coherencia de una toma a otra en una escena y de escena en escena. Esta continuidad incluye el talento, temas, sets, etc. Un ejemplo de un error de continuidad en una producción sería cuando una toma muestra el cabello despeinado del actor o actriz de una manera y la siguiente toma lo muestra en perfecto estado.

Control de estiramiento de negro
Algunas cámaras incluyen un menú o botón de control de estiramiento negro que se puede ajustar para aclarar los detalles de las sombras y mejorar la gradación tonal en tonos más oscuros.

Control de luz de fondo
Cuando hay más luz en el fondo que en el sujeto, algunas cámaras usan un botón de control de luz de fondo, que abre el iris una parada arbitraria más o menos por encima de la configuración de iris automático para mejorar la exposición del sujeto.

Cortar
El «cortar» o «toma» es la transición más común en la edición. Es un cambio instantáneo de una toma a la siguiente.

Corte
Transición instantánea entre dos imágenes. Es la más común utilizada en la producción. (También conocido como «toma»).

Crawl
El movimiento de texto horizontalmente a través de la pantalla del televisor.

Créditos
El texto que reconoce a los que aparecen y contribuyen al programa.

Digitalizar
Convertir las señales de audio y video en los archivos de datos apropiados.

Disolver (mezclar)

Transición gradual entre dos imágenes. Una disolución generalmente significa un cambio de tiempo o ubicación. Un efecto de transición de edición creado al desvanecer una imagen mientras se desvanece en la siguiente.

Dolly o plataforma rodante
Esta plataforma con ruedas es usada para mover suavemente la cámara durante una toma alejándose o acercándose al talento.

DVE
Efecto de video digital.

Ecualizador gráfico (filtro de conformación)
Esta unidad está equipada con una serie de controles deslizantes, que permiten aumentar o reducir partes seleccionadas del espectro de audio.

Edición lineal
Copia o doblaje de segmentos de la cinta maestra a otra cinta en orden secuencial.

Elipsoidal
La luz elipsoidal es un foco enfocado / definido con nitidez.

Encuesta a distancia (Recce)
Una visita preliminar a un lugar de rodaje.

Enfoque automático
Algunos objetivos están diseñados para enfocar automáticamente el sujeto.

Enfoque de seguimiento
Esta técnica requiere que el operador de la cámara cambie continuamente el enfoque a medida que la cámara sigue la acción.

Enfoque de zona

Los operadores de la cámara se centran en una parte de la escena. Cada vez que el sujeto entra en esa área, la cámara se ha enfocado previamente para asegurarse de que la acción sea nítida.

Entornos muertos
Cuando las superficies del área son absorbentes de sonido, las ondas sonoras directas golpean las paredes, el piso, el techo y los muebles y se pierden en gran medida. El micrófono puede captar solo unos pocos reflejos débiles.

Entorno vivo
Cuando un área contiene superficies predominantemente duras, el sonido se refleja mucho. Esto da como resultado más eco.

Entrelazado
La televisión entrelazada se escanea de la misma manera que siempre se escanea la televisión de definición estándar. Se muestran líneas alternativas.

Escena
Cada escena cubre una secuencia de acción continua completa.

Escenario virtual
Estos decorados utilizan un fondo transparente azul o verde, que introduce en la escena el decorado generado por ordenador con croma.

Esquema del guión
Por lo general, proporciona el cuadro de diálogo preparado para la apertura y el cierre y luego enumera el orden de los temas que se deben cubrir. Los actores usarán la lista a medida que improvisan a lo largo de la producción.

Estéreo
El sonido estéreo utiliza dos pistas de audio para crear una ilusión de espacio y dimensión.

Estirar
Para decirle a los actores que vayan más despacio (hay tiempo de sobra).

f-stop
El f-stop regula la cantidad de luz que pasa a través de la lente de la cámara al variar el tamaño del agujero por donde pasa la luz.

Filtros de audio
Se utilizan para reducir los ruidos de fondo (tráfico, aires acondicionados, viento) o para compensar un entorno retumbante por ejemplo.

Filtro suprime banda o filtro notch (amplificador paramétrico)
Un filtro que produce un pico o descenso pronunciado en una parte seleccionada del espectro de audio (por ejemplo, para suprimir zumbidos, silbidos o retumbos inevitables).

FireWire
También conocido como IEEE 1394 o iLink, el FireWire se utiliza para conectar diferentes equipos, como cámaras, unidades y computadoras, para que puedan transferir grandes cantidades de datos, como video, de manera rápida y sencilla.

Formato (orden de ejecución)
El formato del programa enumera los elementos o segmentos del programa en el orden en que se tomarán. El formato generalmente muestra la duración de cada segmento y posiblemente las asignaciones de la cámara.

Fresnel
Un foco desenfocado. Es ligero y menos costoso que un elipsoidal, y tiene una viga ajustable.

Fundido
Un cambio gradual (disolución) entre el negro y una imagen de video.

Fundido de entrada / salida (arriba / abajo)
Transición hacia o desde el «video en negro». Por lo general, define el principio o el final de un segmento o programa.

Gel
Filtros de plástico flexible de colores utilizados para ajustar el color de las luces.

Generador de caracteres
También llamado CG, este es un nombre genérico para cualquier tipo de equipo de creación gráfica de televisión.

Grabación analógica (analógica)
Los sistemas analógicos registran directamente las variaciones de las señales de vídeo y audio. Tienen tendencia a deteriorarse al copiar copias y solo se pueden grabar en cinta.

Grabación digital
El sistema digital muestrea regularmente las formas de onda y las convierte en datos numéricos (binarios). Esto permite realizar muchas generaciones de copias sin afectar la calidad de la imagen.

Guión completo
Un programa totalmente guionizado incluye información detallada sobre todos los aspectos de la producción. Esto incluye las palabras precisas que los actores deben usar en la producción.

Guión de cámara
Añade detalles completos del tratamiento de producción al lado izquierdo del «guión de ensayo» y generalmente también incluye los números de toma, las cámaras utilizadas, las posiciones de la cámara, los detalles básicos de la toma, los movimientos de la cámara y las instrucciones del conmutador (si se usa).

Guión de ensayo
Por lo general, incluye la lista de personajes / reparto, detalles del equipo de producción, arreglos de ensayo, etc. Generalmente hay una sinopsis de la trama o argumento, ubicación, hora del día, instrucciones de escenario / ubicación, acción, diálogo, señales de efectos e instrucciones de audio.

HDD

Las unidades de disco duro se pueden usar para grabar imágenes de video digital y se pueden integrar en la cámara o adjuntar al exterior de la cámara.

HDTV
Los formatos estándar de alta definición que se utilizan actualmente varían entre 720 y 1.080 líneas de resolución.

Hoja de tiro (tarjeta de tiro)
Una hoja, creada por el director, que enumera cada toma necesaria de cada operador de cámara individual. Las tomas se enumeran en orden para que el operador de cámara puede moverse de un plano a otro con poca dirección del director.

Iluminación de tres puntos o triangular
Una técnica de iluminación que utiliza tres luces (principal, relleno y luces de fondo) para iluminar al sujeto.

Iluminación de inundación
Esta luz se dispersa en todas las direcciones, proporcionando una luz amplia y no direccional.

Iris
El diafragma de la lente que es ajustable. Este diafragma se ajusta abierto o cerrado según la cantidad de luz necesaria para capturar una imagen de calidad.

ISO
Mientras que todas las cámaras están conectadas al conmutador como antes, la cámara ISO también graba continuamente en una grabadora separada.

Jump cut
Creado con cortes del editor entre dos tomas similares (dos primeros planos) del mismo sujeto.

Lente angular amplio
Muestra un área mayor de la escena.

Lente de zoom
Una lente que tiene una distancia focal variable.

Lente gran angular
Nos muestra un área mayor de la escena de lo normal. El sujeto parece inusualmente distante.

Lente normal
El tipo de lente que retrata la escena aproximadamente de la misma manera que un ojo humano podría verla.

Lente principal
Una lente que tienen una longitud de foco fijo.

Limitador
Un dispositivo para evitar que el audio fuerte exceda el límite superior del sistema (causando distorsión por sobrecarga) al reducir progresivamente la amplificación del circuito para sonidos más fuertes.

Limpiar
Una transición de efecto especial entre dos imágenes. Generalmente muestra un cambio de hora, ubicación o tema. El limpiado agrega novedad a la transición pero puede usarse en exceso fácilmente.

Línea de acción (línea / línea de ojo)
La línea imaginaria a lo largo de la dirección de la acción en la escena. Las cámaras solo deben grabar desde un lado de esta línea.

Línea de tiempo
La línea de tiempo generalmente incluye varias pistas de video, audio y gráficos en un sistema de edición no lineal.

Longitud focal
Una medida óptica; la distancia entre el centro óptico de la lente y el sensor de imagen, cuando está enfocada a una gran distancia tal como la infinidad; es medido en milímetros (mm) o pulgadas.

Luz suave
Proporciona un gran nivel de luz difusa.

Macro
Algunas lentes incluyen una configuración macro, que está diseñada para proporcionar una imagen nítida casi hasta la superficie real de la lente.

Material de difusión
Se puede unir al frente de una luz para reducir la intensidad del haz de luz.

Memoria flash
Las tarjetas flash pueden almacenar grandes cantidades de datos digitales sin tener partes móviles. Esto los hace duraderos y capaces de trabajar en una variedad de temperaturas, y los datos se pueden transferir fácilmente a un editor no lineal.

Metas
Conceptos amplios de lo que se quiere lograr con el programa.

Método de producción planeado

El método planificado, que organiza y construye un programa en pasos cuidadosamente dispuestos.

Método de producción empírico
El método empírico es donde el instinto y la oportunidad están los guías.

Mezclador de audio
Se utiliza para seleccionar, controlar y mezclar fuentes de audio. Puede incluir circuitos de filtro, control de reverberación y otras características. Generalmente es operado por el mezclador de audio (un título de trabajo, así como el nombre de la placa) o A-1 (supervisor de sonido).

MFD (MOD)
La distancia mínima enfocada (MFD) o la distancia mínima al objeto (MOD), es la distancia más cercana que una lente puede llegar al sujeto. Con algunos teleobjetivos, el MFD puede estar a unos pocos metros. Otras lentes pueden estar a solo un cuarto de pulgada de distancia.

Micrófono bidireccional
Este micrófono puede escuchar igualmente bien tanto en la parte delantera como en la trasera pero es sordo a ambos lados. Esto a veces se llama un patrón de «figura de ocho».

Micrófono de condensador
Un micrófono de alta calidad que puede ser muy pequeño y generalmente funciona con una batería integrada, alimentación fantasma o una fuente de alimentación.

Micrófono de escopeta
Un micrófono altamente direccional utilizado para captar el sonido desde la distancia.

Micrófono de mano
Ampliamente utilizado por reporteros y músicos.

Micrófono de solapa
Estos pequeños micrófonos se enganchan en la ropa del talento y proporcionan una captura de audio bastante consistente, y manos libres, de la voz de la persona que está siendo grabada (talento).

Micrófono dinámico
Un micrófono resistente, de bajo mantenimiento y no fácilmente distorsionado.

Micrófono direccional
Este tipo de micrófono puede escuchar sonidos directamente frente a él.

Micrófono omnidireccional
Este tipo de micrófono puede captar el audio igualmente bien en todas las direcciones.

Monitores
Los monitores se diseñaron para proporcionar una calidad de imagen precisa y estable. No incluyen sintonizadores y es posible que no incluyan altavoces de audio.

Monitor de Waveform
Un osciloscopio que muestra una línea fluctuante que rastrea las variaciones de la señal de video, los pulsos de sincronización, etc. Se pueden seleccionar y examinar líneas de imagen individuales. Sus diversos usos incluyen la verificación de errores de exposición, asegurar que el video no exceda los límites del sistema y verificar la precisión de los pulsos de sincronización.

Monoaural (mono)
Una pista de audio

No lineal
El proceso en el que el video grabado se digitaliza (copia) en una computadora. Luego, el metraje se puede organizar o reorganizar, se pueden agregar efectos especiales y el audio y los gráficos se pueden ajustar mediante un software de edición.

Objetivos
Los objetivos son metas medibles. Eso significa algo que puede ser probado para, para ver que la audiencia entendiera y recordará los puntos clave del programa.

Orden de ejecución
El orden en el que se mostrarán las escenas o las tomas en el proyecto final, que puede diferir mucho del orden de las tomas.

Orden de toma
El orden en el que las escenas o tomas se pueden realizar con la cámara de vídeo, que puede diferir mucho del orden de ejecución.

Panel de conexiones/campo de Jack
Filas de tomas a las que las entradas y salidas de una variedad de unidades de audio están permanentemente conectadas. Las unidades pueden interconectarse con una serie de cables enchufados (cables de conexión).

Panel de luz LED
Una cámara o luz de estudio que está hecha de una serie de pequeñas bombillas LED.

Panorámica
Girar la cámara hacia la izquierda o hacia la derecha.

Pantalla de cristal líquido (LCD)

Estas pantallas planas funcionan enviando corrientes eléctricas variables a través de una solución de cristal líquido que cristaliza para formar una imagen de calidad.

Pista (Dolly)
Usado para mover y montar toda la cámara lentamente hacia o desde el sujeto.

Plano medio
El plano medio cuenta la historia; está lo suficientemente cerca como para mostrar la emoción de la escena, pero lo suficientemente lejos como para mostrar algo del contexto relevante del evento. Generalmente se graba a la altura de la cintura a una persona.

Plasma
Esta pantalla de panel plano delgado y de alta calidad puede verse desde un ángulo amplio.

Preamplificador
Amplificador utilizado para ajustar la intensidad del audio de una o más fuentes de audio a un nivel estándar (intensidad). Puede incluir conmutación de fuente y filtrado básico.

Preparados
Para alertar a los actores que esperen una señal.

Producción con una sola cámara
La producción con una sola cámara es cuando una cámara graba todo el segmento o espectáculo.

Producción multicámara
Cuando se usan dos o más cámaras para crear una producción de televisión. Por lo general, un conmutador de producción cambia las cámaras.

Profundidad de Campo
La distancia entre los objetos más cercanos y más lejanos en el foco.

Progresivo
La imagen progresiva muestra la imagen total en lugar de escanearla utilizando líneas alternas.

Proyector
Una luz altamete direccional.

Puertas de granero
Estas aletas de metal generalmente están unidas a la parte superior, inferior y a los lados de la luz para dar forma a la viga.

Receptor de televisión
Los televisores incluyen un sintonizador para que puedan mostrar programas de transmisión con su sonido acompañante.

Recortar
Para cortar los fotogramas de una toma para acortarla.

Registro
Los registradores ven el metraje y anotan los números de la escena / toma, la duración de cada toma, el código de tiempo y las descripciones de cada toma.

Relación de aspecto
Los televisores tienen una relación de aspecto de 4: 3 o 16: 9. Es importante tener en cuenta la relación de aspecto al diseñar conjuntos para que se ajusten a la pantalla.

Reverberación
Dispositivo para aumentar o ajustar la cantidad de eco que acompaña a un sonido.

Roll
El movimiento de texto hacia arriba o hacia abajo en la pantalla de video.

Set modular
Por lo general, los juegos modulares se compran comercialmente y vienen en una serie de componentes que se pueden almacenar y volver a montar fácilmente.

Scoop
Una simple luz de inundación. Es económico, generalmente no ajustable, liviano y no tiene un contorno nítido.

Sonido envolvente
Utiliza seis pistas de audio para crear una sensación de envoltura.

Sonido natural
La grabación de sonidos ambientales o ambientales en el lugar.

Storyboard
El guión gráfico es simplemente una serie de bocetos que te ayudan a visualizar y para organizar el tratamiento de la cámara.

Subtítulos
Se utilizan para identificar personas y lugares.

Switcher (mezclador de visión)
Un dispositivo utilizado para cambiar entre entradas de video (cámaras, gráficos, reproductores de video, etc.).

Tablilla
La tablilla (también conocida como pizarra) se graba al principio de cada toma para proporcionar información como el título de la película, los nombres del director y el director de fotografía, escena, toma, fecha y hora. Principalmente utilizada en producciones dramáticas.

Tarjeta de notas
Los actores pueden leer preguntas o puntos específicos de una tarjeta de referencia que se coloca cerca de la cámara. Generalmente se lleva a cabo junto a la lente de la cámara.

Tasa de muestreo
Esta tasa mide la frecuencia con la que los valores de la señal de video analógica se convierten en un código digital.

Teleobjetivo
Una lente de ángulo estrecho que ofrece una vista ampliada de la escena, haciendo que parezca más cercana.

Tercio inferior (L / 3 °)
Gráfico que aparece en el tercio inferior de la pantalla. Tradicionalmente contiene información biológica.

Tiempo de película
Esta técnica de edición acelera el ritmo de una producción al omitir partes potencialmente aburridas de la escena cuando el interés de la audiencia podría disminuir.

Toma Cortada
Se utiliza para cubrir las ediciones cuando una secuencia se acorta o se alarga. Generalmente es una toma de algo fuera del cuadro actual.

Toma de cobertura
Un videoclip que se utiliza para cubrir una edición para que los espectadores no sepan que ocurrió la edición. El término significa literalmente «cortar» de la acción, y puede usarse para cubrir errores de continuidad o, a veces, mostrar una acción paralela.

Toma en primer plano
Se concentra en una función específica. Muestra emoción en las personas y atrae la atención del espectador hacia un detalle / aspecto / porción de un objeto.

Toma inclinada
Cuando la cámara gira hacia arriba o hacia abajo en un soporte de cámara.

Toma larga o ángulo amplio
Ayuda a establecer la escena para el espectador.

Toma panorámica
Cuando la cámara gira hacia la izquierda o hacia la derecha con la cámara girando sobre un soporte de cámara.

Trípode
Soporte de cámara que es un soporte de tres patas con patas extensibles independientes.

Truck, trucking o toma de seguimiento
Cuando la cámara y el soporte se mueven de lado con el sujeto.

Tubo de rayos catódicos (CRT)
Los televisores CRT envían un haz de electrones a través de un tubo de vacío a una pantalla recubierta de fósforo. Estos televisores de “tubo” son grandes y voluminosos.

Unidad de control de cámara (CCU)
Equipo que controla la cámara desde una posición remota. La CCU incluye la configuración y el ajuste de la cámara: exposición, nivel de negro, luminancia, corrección de color, apertura, etc.

Visor
Permite visualizar la imagen de la cámara. Esto permite al operador de la cámara enfocar, hacer zoom y enmarcar la imagen.

Voz en off
Comentario en video.

Wipe
Una transición novedosa entre dos imágenes de video que pueden tener muchas formas diferentes y pueden tener una transición de borde duro o suave.

Zoom digital
El zoom se logra al leer progresivamente un área cada vez más pequeña de la misma imagen construida digitalmente. La imagen se deteriora progresivamente a medida que el zoom digital se amplía.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- Real Academia Española. (2014). Diccionario de la lengua española (23.ª ed.). Consultado en http://www.rae.es/
- ACHEBE, Chinua. Todo se desmorona. Nigeria: William Heinemann Ltd., 1958-.
- ADICHIE, Chimamanda. El peligro de una sola historia. Nigeria: Literatura Random House, 2018
- VERGARA Aurora. Demando mi libertad. Cali: Universidad Icesi, 2018.

- Promoción Musical.es (2020). Pagina producción musical. Consultado en https://promocionmusical.es/glosario-produccion audiovisual#Abrazaderas_de_agarre

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Jesús Reyson Velásquez**	**Instructor**	**Coordinación académica**	**01 de febrero de2022**

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio GFPI-F-135 V01
Autor (es)					

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: JESUS REYSON VELASQUEZ GUTIERREZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE RECURSOS NATURALES, INDUSTRIA Y BIODIVERSIDAD

FECHA INICIAL: 01/04/2022 00:00:00

FECHA FINAL: 23/04/2022 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 0.00

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s: 0.00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS
01/04/2022	23/04/2022	DESARROLLO CURRICULAR	40.00

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES: 40.00

INSTRUCTOR: JESUS REYSON VELASQUEZ GUTIERREZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE RECURSOS NATURALES, INDUSTRIA Y BIODIVERSIDAD