



## **PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL**

### **FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE**

#### **GUÍA 2**

##### **1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE**

- Denominación del Programa de Formación: Técnico en Integración de Contenidos Digitales
- Código del Programa de Formación: 524704
- Nombre del Proyecto Formativo: Desarrollo de estrategias digitales para la creación de contenidos y piezas multimedia para sitios web.
- Fase del Proyecto: Planeación
- Actividad de Proyecto Formativo: Diseñar la estructura de los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia.
- Competencia: Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital.
- Resultados de Aprendizaje:
  - Editar los elementos gráficos y audiovisuales de acuerdo con las características técnicas del medio de difusión.
  - Realizar los contenidos digitales de acuerdo con los fundamentos de diseño y el lenguajes audiovisual
- Duración de la Guía de Aprendizaje: 110 horas.

#### ***PRE-PRODUCCIÓN DE AUDIO Y VIDEO***

##### **2. PRESENTACIÓN**

En la producción audiovisual se debe desarrollar un sentido creativo, para integrar tanto recursos humanos, como técnicos y económicos, con el fin de realizar un producto audiovisual, una obra



única, que cumpla con un o varios objetivos: puede ser artístico, de entretenimiento, documentación histórica, etc., pero siempre relatará una historia, es decir, tendrá un mensaje.

La producción audiovisual se divide, básicamente en tres etapas de trabajo: preproducción, rodaje y postproducción. Sin embargo, hay un proceso inicial, la etapa cero, por así decirlo, conocida como desarrollo del proyecto. El desarrollo del proyecto es el momento de la planeación a partir del guión, el cual puede llegar al productor por diversas vías, generalmente por medio de su compra y registro de cesión de derechos. En este momento, el trabajo del productor es fundamental, pues es aquí donde se consiguen los fondos y la consolidación financiera para la producción. (Secretaría de cultura, n.d.)

Bienvenidos al reto.

### **3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

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

#### **3.1 Actividades de reflexión inicial:**

«La preproducción es la etapa inicial de un proyecto audiovisual donde se planifica y se organizan todos los elementos necesarios para la producción, como la selección de locaciones, el casting de actores, el guion, el equipo técnico, entre otros aspectos importantes. Es fundamental para garantizar un rodaje efectivo y exitoso.» Preproducción Audiovisual: Fases, Pasos y Ejemplos - RedFrame (n.d.)

1. A partir del anterior párrafo discute en grupo las siguientes preguntas:
  - a. ¿Por qué crees que la preproducción es una etapa clave en el proceso audiovisual?
  - b. ¿Qué problemas podrían surgir si no se lleva a cabo una preproducción adecuada?
2. Piensa en una película o serie que admires.
  - a. ¿Qué elementos de preproducción crees que fueron bien trabajados en ella?
  - b. Si tuvieras que producir un cortometraje, ¿qué pasos considerarías imprescindibles en la preproducción?



3. Discusión final: Comparte tus respuestas con otros compañeros o analiza tus propias respuestas para identificar qué aspectos te resultaron más desafiantes y por qué.

Ambiente requerido: Ambiente de formación

Estrategias o técnicas didácticas activas: Debate o discusión guiada: Materiales de formación

Material de apoyo: Guía de aprendizaje

Duración de la actividad: 30 minutos.

### **3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje:**

Vamos a comenzar entendiendo como encajan los guiones con la creatividad de los actores, así como el director con cada persona que está inmersa en una producción audiovisual.

1. Para esta actividad leeremos las primeras páginas del guion del “EL LABERINTO DEL FAUNO” del director, Guillermo del Toro (Guillermo del toro, 2014):  
<https://julianwhiting.files.wordpress.com/2014/04/panslabyrinthspanishscreenplay.pdf>
2. Después de la lectura se observarán los primeros 10 minutos de la película, EL LABERINTO DEL FAUNO” (Alejandro Arellanes, 2023).  
<https://www.youtube.com/watch?v=F2M0WnbbZww>
3. Organizar por grupos un conversatorio donde se planteen las necesidades de los guiones, ¿qué elementos propondrían que se podrían eliminar en el guion? Genere un documento donde se planteen las ideas de cada grupo, después, argumente y exponga sus ideas frente a sus compañeros.

Ambiente requerido: Ambiente de formación

Estrategias o técnicas didácticas activas: Estudio de caso, Análisis de productos.

#### **Materiales de formación**

Material de apoyo: Video beam, TV o computador, video, esferos, hojas, internet.

Duración de la actividad: 5 horas.



### 3.3 Actividades de apropiación:

Toda idea comienza siendo escrita o dibujada desde el boceto, para hacer las mejores tomas, debes aprender a redactar un guion, debes familiarizarte con términos como storyboard, sinopsis, guion literario o storyline, uno de los elementos más importantes a la hora de vender un guion. Pero... ¿Qué es exactamente cada uno de ellos?. (*Qué Es Un Storyline: Una Herramienta Esencial - Treintaycinco Mm*, n.d.)

Usa el material de apoyo para realizar la siguiente actividad:

1. Escribe un storyline en una o dos oraciones, describiendo la idea principal de la historia que desarrolla la estrategia digital.  
Ejemplo: "Cada vida cuenta una historia, registra tus momentos con la mejor tecnología y no dejes de preguntarte: «¿Cuál es tu verso?»"
2. Desarrolla ese par de oraciones en máximo 250 palabras para conformar la sinopsis.
3. Desarrolla una escena breve en formato de guion literario, incluyendo:
  - a. Descripción de la escena
  - b. Diálogos de los personajes
  - c. Indicaciones generales de acción
4. Convierte tu guion literario (formato guion literario) en un guion técnico, añadiendo detalles como:
  - a. Tipo de plano (primer plano, plano general, etc.)
  - b. Movimientos de cámara
  - c. Iluminación o efectos de sonido importantes
5. Utiliza el formato storyboard (o dibuja al menos cuatro viñetas) para representar visualmente los planos de la escena. Recuerda que no es requisito dibujos detallados, pero deben mostrar:
  - a. Composición de la escena
  - b. Ángulos de cámara
  - c. Movimiento de los personajes si es necesario



6. Socializa en compañía de tu instructor o instructora sobre la dificultad de representar la historia en imágenes y sobre la utilidad que tu y tu equipo encontraron en esta herramienta.

Ambiente requerido: Ambiente de formación

Estrategias o técnicas didácticas activas: Estudio de caso, Análisis de productos, Aprendizaje basado en proyectos.

### **Materiales de formación**

Material de apoyo: Computador, papel, lápiz

Duración de la actividad: 5 horas.

Evidencias de aprendizaje: Formatos de tipos de guión

Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo

### **3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:**

Descripción de la actividad:

En este punto pasaremos del concepto a la producción por lo que junto a tu equipo de trabajo, deberás organizar los elementos para definir y ejecutar el proceso de pre-producción teniendo en cuenta la estrategia digital planteada.

1. Crea el storyline teniendo en cuenta el objetivo de la estrategia digital.
2. Redacta la sinopsis que desarrolle la idea principal y resuman la narrativa de manera general.
3. Utilizando el formato guión literario, organiza la historia teniendo en cuenta los actos y dividiendo los momentos en escenas y secuencias.
4. Convierte el guión literario en un guión técnico en el cual definirás los parámetros visuales que representarás con la cámara.
5. Utiliza el formato storyboard para organizar de manera visual cada una de las escenas más importantes y así representar el desarrollo de la historia. Recuerda que no deben ser dibujos muy elaborados, lo importante es que reflejen cada momento del guión técnico.
6. Durante el momento de presentación, cada equipo mostrará sus productos y explicaran



como aportan a la narrativa. Deberán compartir cual fue el momento más desafiante y de que manera ayudó cada paso al fortalecimiento de la historia.

Ambiente requerido: Ambiente de formación

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje basado en proyectos.

### **Materiales de formación**

Material de apoyo: Material de apoyo, papel y lápiz

Evidencias de aprendizaje: Formatos de guión y storyboard

Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo

Duración de la actividad: 5 horas.

**Actividad adicional:** Recomendamos utilizar chat GPT y DeepSeek para la corrección de estilo y revisión literaria de los formatos de pre-producción.

## ***PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES***

### **3.1.1 Actividades de reflexión inicial:**

Durante este momento conoceremos la importancia de la producción en rodajes audiovisuales y la importancia de tener los conocimientos para poderlos aplicar en un proyecto muy bien realizado.(CAPÍTULO 1 ¿Qué Es La Producción Audiovisual?, n.d.)

1. Observar detenidamente el “detrás de cámara” de una producción seleccionada durante la sesión y responder a las siguientes preguntas:
  - a. ¿Qué funciones desempeñan las personas que estás viendo en el video?
  - b. ¿Cuáles son las características del ambiente de grabación, como la iluminación y la locación?, descríbelas.
  - c. Sin conocer el guión ¿crees que se está siguiendo un plan de rodaje?, ¿Por qué?.



- d. Describe posibles fallas en el rodaje que puedan a llegarse a presentar de manera frecuente.
2. Socializa tus respuestas en el debate dinamizado por el instructor o la instructora.

### **3.2.1 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje:**

Durante la grabación, se sigue un plan determinado pero siempre hay lugar a posibles situaciones que exigen del equipo la habilidad de resolución de problemas y trabajo colaborativo.

1. Reúnete con un tu equipo de trabajo y enfrenten las siguientes situaciones hipotéticas:
  - a. La protagonista del video no puede llegar al set de grabación en el último momento.
  - b. Se daña la iluminación planeada debido al cambio repentino del clima.
  - c. El desarrollo de la escena requiere más tiempo del planeado y la fecha de publicación se acerca.

### **3.3.1 Actividades de apropiación:**

***“Disclaimer: Para el desarrollo de la actividad de **apropiación** y **transferencia** se sugiere el uso de **Adobe Premiere**, pero en el material de apoyo encontrarás información complementaria para editar en **Filmora**, **CapCut**, **Climpchamp**, **Shotcut**.”***

Para que las tomas que realices se perciban naturales, se hace necesario una buena edición es por esto que para esta actividad usarás el programa Adobe Premiere Pro o el editor de video que tengas al alcance:

1. Encontrar el video “10 primeros pasos en la edición de video” ubicado en el material de apoyo. ((34) 10 PRIMEROS PASOS Para EDITAR Con ADOBE PREMIERE CC [2020] - YouTube, n.d.)
2. Reconocer los 4 paneles y los elementos de la interfaz.
3. Crear la carpeta raíz y acto seguido el proyecto en el programa de edición de video.



4. Disponer los elementos en la línea de tiempo aplicando la herramienta “Cuchilla” para cortar los fragmentos de video no necesarios en el producto.
5. Usar el proceso de importación para generar un documento “mp4”.
6. Guardar el proyecto en la carpeta raíz con el siguiente nombre: “Proyecto\_audiovisual”

#### **3.4.1 Actividades de Transferencia el Conocimiento:**

1. Organice en un pipeline los roles y tareas que van a llevar a cabo en la fase de producción con el equipo de trabajo. El formato se encuentra en la carpeta de material de apoyo.
2. Es momento de producir la pieza audiovisual acorde a la estrategia digital, para ello sigue los siguientes pasos: (*Flujo de Trabajo de Edición Básico En Premiere Pro*, n.d.):

##### **Antes**

1. Asignar roles: director, camarógrafo, sonidista, actores, asistente de dirección, script.
2. Revisar el guión y definir las escenas a grabar.
3. Organizar los recursos necesarios (vestuario, utilería, locaciones).
4. Crear una lista de planos con los tipos de tomas que usarán.
5. Mostrar la importancia de la iluminación y cómo aprovechar la luz natural.

##### **Durante**

6. Cada equipo graba sus escenas siguiendo el guión y la lista de planos.
7. Revisión de cada toma antes de continuar con la siguiente.
8. Asegurar una correcta grabación de audio y video.

##### **Después**

9. Nombrar los archivos y organizarlos por carpetas
10. Aplicar el proceso de edición de video básico desarrollado en la actividad de apropiación.
11. Socializar con el resto de la ficha, la experiencia del rodaje, tanto sus dificultades como sus ventajas como equipo.





## **POSTPRODUCCIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES**

### **3.1.2 Actividades de reflexión inicial:**

Elige un videoclip, película o serie que hayas visto recientemente, puedes revisar en la carpeta de apoyo videos que te pueden ayudar para hacer el primer ejercicio; reflexiona sobre los siguientes temas (edición de color, efectos visuales, sonido o efectos de sonido, musicalización, etc.) Considera cómo la postproducción audiovisual, ha influido en la narrativa o en la atmósfera de cada video y responde las siguientes preguntas:

a. ¿Qué historia o mensaje se cuenta en la pieza audiovisual vista?

*Antes de cortar un solo segundo, hay que tener claro el hilo conductor.*

b. ¿Cuál es la audiencia o el público objetivo al cual va dirigido?

*No es lo mismo editar para un público joven en TikTok que para un documental histórico.*

c. ¿Qué relación encuentras en el tono, ritmo y estilo del material audiovisual visto?

d. ¿Qué elementos consideras pueden ser esenciales y qué elementos pueden descartarse?

*A veces menos es más, y un corte a tiempo es importante para una edición clara y coherente.*

e. ¿Cómo puedo usar ritmo y tempo para reforzar la narrativa?

f. ¿El video tiene una edición dinámica y rápida o un ritmo pausado y contemplativo?

*El ritmo es el latido que da vida a las imágenes.*

g. ¿Qué recursos visuales y sonoros potencian el mensaje?

*Transiciones, efectos, música, sonido ambiente...*



h. ¿La edición mantiene la coherencia y la calidad técnica?

*Colores consistentes, audio limpio, cortes suaves o deliberados, continuidad visual*

### **3.1.2 Actividades de contextualización:**

#### **CINE FORO**

A partir de los siguientes conceptos, identifica en los videos proyectados en clase cada uno de los temas propuestos para comprender de manera más clara el concepto de edición de video.

#### **VIDEOS:**

"UN DÍA NORMAL" DE JUAN MARCIANO FERRERO

<https://www.youtube.com/watch?v=ik-d0PVNdAg>

"TWO MEN // A SPLIT SCREEN FILM"

[Two Men // A Split Screen Film](#)

"REQUIEM - JUANMA JUAREZ"

<https://www.youtube.com/watch?v=4QZNvLy6K6E&t=76s>

"PROPAGATION" DE WILL JOINES Y KARRIE CROUSE"

<https://www.youtube.com/watch?v=aqEVAIX3k0>

#### **a. RITMO EN EL AUDIOVISUAL**



Es el *pulso invisible* que marca el tiempo del relato. El ritmo nace de la duración de los planos, los cortes, el movimiento de cámara, la música y el montaje. Un ritmo rápido puede transmitir energía, tensión o acción; uno lento puede sugerir reflexión, melancolía o suspenso.

En la edición, el ritmo se construye cortando y uniendo, como quien compone una canción sin que nadie vea las partituras.

**Ejemplo:** En un videoclip musical, los cortes rápidos al compás de la música generan dinamismo. En un documental, planos largos pueden transmitir calma o dar espacio para reflexionar.

## **b. SALTOS DE CONTINUIDAD**

Son *rupturas en la ilusión de continuidad* espacial o temporal entre dos planos. Ocurren cuando algo cambia abruptamente de un plano a otro sin justificación narrativa o visual: un objeto cambia de lugar, una persona aparece en otra posición, la luz varía sin explicación.

A veces es un *error* que rompe la inmersión; otras, un *recurso intencional* para crear extrañeza, como lo hacía Godard en la *Nouvelle Vague*.

**Ejemplo:** En una escena, un personaje sostiene un vaso en la mano derecha, pero en el siguiente plano, sin motivo aparente, lo tiene en la izquierda. ¡Zas! Salto de continuidad.

## **c. EFECTOS VISUALES**

Son los *trucos digitales* o técnicas de postproducción que transforman o enriquecen las imágenes. Van desde correcciones sutiles (colores, brillos) hasta mundos imposibles (explosiones, criaturas, fondos creados con croma).

Los efectos visuales expanden los límites de lo real, permitiendo que lo imposible se vuelva visible.

**Ejemplo:** El uso de *pantalla verde* para poner a un actor volando sobre una ciudad, o agregar niebla, fuego, explosiones...



#### d. COHERENCIA EN LA EDICIÓN

Es el *pegamento invisible* que mantiene la lógica interna del relato audiovisual. Asegura que las escenas fluyan de manera natural, respetando tiempos, espacios, tonos y emociones.

Sin coherencia, el espectador siente que algo “no cuadra”, que el relato se deshilacha.

**Ejemplo:** Si un video comienza con un tono solemne y de pronto mete un efecto de sonido cómico sin sentido, rompe la coherencia. O si los planos no respetan la dirección de las miradas o la iluminación, confunden al espectador.

##### 3.1.2 Actividades de apropiación:

Explora los siguientes conceptos y relaciona los temas propuestos para entender de manera más clara y completa el arte de la edición de video

**Montaje alterno:** *Dos acciones al mismo tiempo, en distintos lugares* (Ej. Wakanda vs. Titán en *Infinity War*).

**Montaje paralelo:** *Dos historias diferentes, conectadas por el tema o la emoción* (Ej. Harry y Voldemort avanzando hacia el mismo fin).

**Plano secuencia:** *Una sola toma continua, sin cortes* (Ej. Los Vengadores luchando juntos en *Age of Ultron*).

Ejemplos:

MONTAJE PARALELO - MONTAJE ALTERNO

[https://www.youtube.com/watch?v=tnAxgPmWY\\_I&t=1s](https://www.youtube.com/watch?v=tnAxgPmWY_I&t=1s)

PLANO SECUENCIA

<https://www.youtube.com/watch?v=Gzdy8TI2LIU&list=PL0Mp5culosfq9Oo0GJYz6fLZhBBDLV-cr>



### **Reto 1: Montaje Alterno**

Graba con tu celular, sin usar programa de edición de video; *dos escenas* simultáneas: por ejemplo, un grupo "roba" un objeto mientras otro grupo trata de descubrirlos en otro lugar. Luego alterna los clips para mostrar que todo pasa al mismo tiempo.

### **Reto 2: Montaje Paralelo**

Graba con tu celular, sin usar programa de edición de video, en el que muestres *dos historias* diferentes conectadas por una emoción o tema común: alguien estudiando duro y alguien entrenando para una carrera. Grábalas por separado pero compón el montaje para que las historias se conecten.

### **Reto 3: Plano Secuencia**

Graba con tu celular, sin usar programa de edición de video; graba una acción continua de 1-2 minutos, sin cortar: por ejemplo, un personaje va de un lugar a otro cumpliendo una misión mientras la cámara lo sigue sin interrupciones.

Comparte los resultados con el grupo de aprendices.

#### **3.1.2 Actividades de transferencia:**

*“Disclaimer: Para el desarrollo de la actividad de **apropiación y transferencia** se sugiere el uso de **Adobe Premiere**, pero en el material de apoyo encontrarás información complementaria para editar en **Filmora, CapCut, Climpchamp, Shotcut.**”*

Realizar la edición de los planos de registro (tomas) capturados en la actividad de transferencia desarrollada en la fase de producción. Para ello, aplica los pasos antes, durante, después que hacen parte de la post-producción y que están descritos a continuación:

#### **Antes**



1. Ver el video de material de apoyo llamado “Aprender EDICIÓN de VIDEO en 10 MINUTOS con Premiere Pro (Tutorial Básico)”
2. Organiza en una carpeta los videoclips y clips de audio necesarios para realizar el montaje

### **Durante**

1. Abre el programa de edición de video y configura el área de trabajo en modo edición.
2. En la ventana del proyecto integra todos los contenidos gráficos, clips de video y audio
3. Arrastra a la línea de tiempo los clips teniendo como referencia los guiones elaborados en la fase de pre-producción. Recuerda los conceptos vistos anteriormente: ritmo, saltos de continuidad, coherencia en la edición, montaje alterno, paralelo y secuencia.
4. Integra las transiciones entre las escenas o secuencias narrativas.
5. Aplica los efectos visuales de acuerdo al carácter que deseas imprimir en la escena:

### **Después**

1. Revisa los detalles del trabajo realizado, teniendo en cuenta la coherencia entre escenas, planos y secuencias.
2. Socializa el trabajo con tu equipo de trabajo y escucha de manera constructiva los aportes relacionados con la edición.

## ***EDICIÓN DE CONTENIDOS SONOROS***

### **3.1.2 Actividades de reflexión inicial:**



Muchas veces, cuando pensamos en una película o serie, recordamos una melodía, un efecto de sonido impactante o incluso el silencio en un momento crucial. Pero, ¿qué tanto conocemos sobre el uso del sonido en la producción audiovisual?

Responde el siguiente cuestionario:

1. ¿Recuerdas alguna escena de una película o serie donde el sonido haya sido clave para transmitir una emoción? Describe cómo influyó en la narrativa.
2. Piensa en una película o serie donde la banda sonora sea inolvidable. ¿Cómo crees que la música contribuyó a la construcción de la atmósfera y los personajes?
3. Mira los primeros 5 minutos de la comedia muda titulada "The Pawnshop" (1916) y responde las siguientes preguntas:

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=anDC0JLjtfM>

4. Teniendo en cuenta que "The Pawnshop" es una película muda, ¿Cómo crees que la música influye en tu percepción de las escenas cómicas y en la narrativa general?
5. Si tuvieras la oportunidad de seleccionar o componer una nueva banda sonora para "The Pawnshop", ¿qué estilo musical elegirías y cómo crees que afectaría la interpretación de las acciones y emociones de los personajes?

### **3.2.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje:**

Si vemos un largometraje o escuchamos una radionovela que no tenga música y/o efectos sonoros, la experiencia dramática tal vez se tornaría aburrida. La música incidental, los efectos sonoros, el concepto de mezcla, entre otros elementos que hacen parte de la producción sonora, influyen emocionalmente a la audiencia de tal manera que el carácter narrativo adquiere una matiz particular y la historia adquiere un sentido distinto como producto de las relaciones o contrastes entre el sonido y la imagen.



El saber discriminar los sonidos en relación con el sentido narrativo y visual de una historia, le permite al integrador de contenidos digitales ser más consciente de las posibilidades creativas que tiene a su alcance y comprender con mayor facilidad la intención emotiva que puede lograr con la edición.

Para ahondar un poco en la relación de la música con la imagen, observa y escucha con el cortometraje animado titulado “I lava you”, luego responde las siguientes preguntas.

Enlace de cortometraje clip: <https://www.youtube.com/watch?v=mIEH5C1Xoao>

1. ¿Cuáles instrumentos musicales o efectos sonoros se escuchan en el audífono derecho, en el izquierdo o en el centro? (El sonido de las olas del mar, de los pájaros, de la lava, etc)  
Describe 5 ejemplos en la siguiente tabla

No.	Audífono derecho	Audífono izquierdo	Centro	Minuto y segundo del ejemplo
1				
2				
3				
4				
5				

2. ¿Cuáles instrumentos o efectos sonoros se escuchan en un nivel de intensidad suave (piano) o fuerte (forte) . Describe 5 ejemplos en la siguiente tabla:





No.	Forte (fuerte)	Piano (suave)	Minuto y segundo del ejemplo
1			
2			
3			
4			
5			

### 3.3.2 Actividades de apropiación:

Muchos de los efectos sonoros que escuchamos en realizaciones audiovisuales son grabados utilizando una técnica llamada Foley, que consiste en recrear sonidos utilizando objetos del entorno o partes del cuerpo. Por ejemplo, si queremos imitar la manera en que cabalga un caballo, podemos generar el sonido con nuestros pies cuidando que la superficie y el tipo de zapatos sean los adecuados.

A continuación te proponemos aplicar por equipos, algunos ejemplos:

Sonido de lluvia

Al hacer un efecto de lluvia, los foley artists normalmente utilizan arroz. Así que compra tu bolsa y rocía un puño sobre un molde de aluminio para pastel. La cantidad dependerá de la intensidad de lluvia que quieras representar.

<https://www.youtube.com/watch?v=WXrmlq1UktA>



### Efectos de sonido de fuego

Para hacer un efecto de fuego en sonido puedes usar papel de celofán y papel de burbuja. Lo primero que debes hacer es grabar el sonido de cada papel por separado y después enlazarlo en la edición. Si usas papel de burbuja, solo con enrollarlo y tronar las bombas, lograrás el efecto.

Dependiendo de la intensidad que quieras darle a la fogata, tendrás que moverlo más o menos.

<https://www.youtube.com/watch?v=fvts35PP6OE>



### Pisadas sobre nieve



Para lograr este efecto se utiliza un puñado de patatas, una bolsa de maicena y una toalla.

Después, debes envolver las patatas y la maicena con la toalla. En seguida, deberás presionar con fuerza y moverlo un poco para lograr el efecto.

<https://www.youtube.com/watch?v=9dx9PcV4pHM>



### **3.4.2 Actividades de Transferencia el Conocimiento:**

En la guía de audiovisual vista en la fase de análisis hablamos sobre la importancia de planear e investigar para llevar a cabo una estrategia de medios digitales. En dicho sentido, desarrollamos unos guiones donde planteamos una historia, las acciones, puntos de giro, entre otros aspectos importantes a nivel dramático. Con base en dichos instrumentos de pre-producción vamos a iniciar la producción de audio, es decir que vamos a grabar o realizar la captura de los efectos Foley y las narraciones necesarias que requiere nuestra historia.

A continuación conoce y aplica los pasos antes durante y después de la edición de audio:

#### **Antes**

3. Ver el video de material de apoyo llamado “10 pasos de la edición de audio” ((34) 10 *PRIMEROS PASOS Para EMPEZAR Con AUDITION - YouTube, n.d.)*



4. Configurar un micrófono y grabar una locución breve o los efectos de sonido requeridos por el guion técnico
5. Guardar el archivo en formato WAV o MP3.

#### **Durante**

6. Aplicar reducción de ruido para eliminar sonidos de fondo. (Ver video)
7. Usar el ecualizador para mejorar la claridad de la voz y/o de los objetos.
8. Equilibrar el volumen de la composición de sonido.
9. Edición y efectos básico (Ver video).
10. Cortar y unir fragmentos de audio sin afectar la calidad.
11. Aplicar efectos básicos como reverberación o eco.
12. Agregar música de fondo.

#### **Después**

3. Configurar la exportación en formato MP3 con calidad óptima.
4. Reproducir los clips finales y hacer una breve retroalimentación en grupo.
5. Unir el audio con la composición audiovisual y optimizar.

**Actividad adicional:** Recomendamos utilizar <https://www.loudly.com/> si deseas incluir música incidental con AI..

#### **4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.**

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Planeación	Diseñar la estructura,	Desarrollar el proceso de pre-	Storyline	1) Elabora el storyboard	Lista de chequeo



	los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia.	<b>producción, producción y postproducción audiovisual teniendo en cuenta la estrategia digital</b>	<b>Guion literario</b> <b>Guion técnico</b> <b>Storyboard</b>	<b>para establecer la estructura técnica y navegación de la estrategia digital.</b>	
--	--	---	---	---	--

## 5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

**Preproducción:** Es el proceso de fijación de algunos de los elementos que intervienen en una película, obra u otra presentación.

**Sinopsis:** Elemento que narra lo que pasa en la historia en menos de una página, presentando y describiendo a los personajes, contando el arco de la historia, los giros y la evolución hasta el final.

**Estructura aristotélica:** Una ficción dramática se divide en tres bloques llamados habitualmente “actos”, conformados por un principio, un desarrollo o nudo y un desenlace.

**Clímax:** Punto de mayor intensidad emocional o de conflicto en la historia, donde se enfrenta el principal obstáculo o desafío del protagonista.

**Continuidad:** Principio de mantener consistencia en las características de la historia, personajes, objetos y entorno a lo largo de toda la producción.

**Corte (Cut):** Transición instantánea de una imagen a otra, la forma más común de pasar de un plano a otro.

**Descripción:** Texto en el guion que describe las acciones, escenarios y personajes, proporcionando contexto visual y auditivo.

**Diálogo:** Conversaciones entre personajes escritas en el guion.



**Encadenado (Dissolve):** Transición en la que una imagen se disuelve lentamente mientras la siguiente aparece, creando un efecto de superposición temporal.

**Escena (Scene):** Segmento del guion que tiene lugar en un solo lugar y momento en el tiempo, compuesto por uno o varios planos.

**Guion (Script):** Documento escrito que detalla todos los elementos necesarios para la producción de una obra audiovisual, incluyendo diálogos, acciones, y descripciones de escenas.

**Montaje:** Proceso de seleccionar, cortar y ensamblar los planos en una secuencia coherente y efectiva.

**Plano (Shot):** Unidad básica de la narrativa visual, una toma continua de la cámara desde el inicio hasta el final de una acción específica.

**Secuencia:** Conjunto de escenas que forman una unidad narrativa completa dentro de la historia.

**Storyboard:** Serie de dibujos secuenciales que representan visualmente las escenas y planos de un guion, facilitando la planificación visual de la producción.

**Voice Over (VO):** Voz de un narrador o personaje que se escucha sobre la imagen, pero que no está sincronizada con la boca de un personaje en pantalla.

## 6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

(34) 10 PRIMEROS PASOS para EDITAR con ADOBE PREMIERE CC [2020] - YouTube. (n.d.). Retrieved February 26, 2025, from [https://www.youtube.com/watch?v=qO1uHC\\_YxO4&ab\\_channel=RBGEscuela](https://www.youtube.com/watch?v=qO1uHC_YxO4&ab_channel=RBGEscuela)

(34) 10 PRIMEROS PASOS para EMPEZAR con AUDITION - YouTube. (n.d.). Retrieved February 26, 2025, from [https://www.youtube.com/watch?v=xwmqxxqWROXM&ab\\_channel=RBGEscuela](https://www.youtube.com/watch?v=xwmqxxqWROXM&ab_channel=RBGEscuela)

Alejandro Arellanes. (2023). (26) "El Laberinto Del Fauno" ★película Completa 🎬📺 - YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=F2M0WnbbZww&ab\\_channel=AlejandroArellanes](https://www.youtube.com/watch?v=F2M0WnbbZww&ab_channel=AlejandroArellanes)

CAPÍTULO 1 ¿Qué es la producción audiovisual? (n.d.).



*Flujo de trabajo de edición básico en Premiere Pro.* (n.d.). Retrieved February 26, 2025, from <https://helpx.adobe.com/la/premiere-pro/using/basic-workflow.html>

Guillermo del toro. (2014). *El laberinto del fauno*. <https://julianwhiting.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/04/panslabyrinthspanishscreenplay.pdf>

*Preproducción Audiovisual: Fases, Pasos y Ejemplos - RedFrame.* (n.d.). Retrieved February 23, 2025, from [https://redframe.es/preproduccion-audiovisual#%C2%BFQue\\_es\\_la\\_Preproduccion](https://redframe.es/preproduccion-audiovisual#%C2%BFQue_es_la_Preproduccion)

*Qué es un storyline: una herramienta esencial - Treintaycinco mm.* (n.d.). Retrieved February 23, 2025, from <https://35mm.es/que-es-storyline/>

Secretaría de cultura, C. de mexico. (n.d.). F-1045-6205-3-MANUAL DE PRODUCCIÓN\_Completo\_04\_10\_20. *Sistema Del Programa Anual de Trabajo (PAT)*, 1–33.

(34) *10 PRIMEROS PASOS para EDITAR con ADOBE PREMIERE CC [2020] - YouTube.* (n.d.). Retrieved February 26, 2025, from [https://www.youtube.com/watch?v=qO1uHC\\_YxO4&ab\\_channel=RBGEscuela](https://www.youtube.com/watch?v=qO1uHC_YxO4&ab_channel=RBGEscuela)

(34) *10 PRIMEROS PASOS para EMPEZAR con AUDITION - YouTube.* (n.d.). Retrieved February 26, 2025, from [https://www.youtube.com/watch?v=xwmqxxWROXM&ab\\_channel=RBGEscuela](https://www.youtube.com/watch?v=xwmqxxWROXM&ab_channel=RBGEscuela)

Alejandro Arellanes. (2023). (26) *“El Laberinto Del Fauno” ★película Completa*  - YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=F2M0WnbbZww&ab\\_channel=AlejandroArellanes](https://www.youtube.com/watch?v=F2M0WnbbZww&ab_channel=AlejandroArellanes)

*CAPÍTULO 1 ¿Qué es la producción audiovisual?* (n.d.).

*Flujo de trabajo de edición básico en Premiere Pro.* (n.d.). Retrieved February 26, 2025, from <https://helpx.adobe.com/la/premiere-pro/using/basic-workflow.html>

Guillermo del toro. (2014). *El laberinto del fauno*. <https://julianwhiting.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/04/panslabyrinthspanishscreenplay.pdf>

*Preproducción Audiovisual: Fases, Pasos y Ejemplos - RedFrame.* (n.d.). Retrieved February 23, 2025, from [https://redframe.es/preproduccion-audiovisual#%C2%BFQue\\_es\\_la\\_Preproduccion](https://redframe.es/preproduccion-audiovisual#%C2%BFQue_es_la_Preproduccion)

*Qué es un storyline: una herramienta esencial - Treintaycinco mm.* (n.d.). Retrieved February 23, 2025, from <https://35mm.es/que-es-storyline/>

Secretaría de cultura, C. de mexico. (n.d.). F-1045-6205-3-MANUAL DE PRODUCCIÓN\_Completo\_04\_10\_20. *Sistema Del Programa Anual de Trabajo (PAT)*, 1–33.

## **7. CONTROL DEL DOCUMENTO**



	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Ángela Martínez  Eduardo Velazco  Pablo León  Juan Fernando Mera	Instructor	Articulación con la media	26 de febrero de 2025

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					