



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Producción de material audiovisual para enseñar a clientes reales la preparación de recetas de postres saludables que imparte AÇAÍ Culinary & Nutrition Studio.

Guatemala, Guatemala, 2019.

PROYECTO DE GRADUACIÓN

Presentado a la Facultad de Ciencias de la Comunicación Guatemala, C.A.

ELABORADO POR:

Manuel Enrique Corleto Fernández

15001311

Para optar al título de

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO

Nueva Guatemala de la Asunción, julio 2019.

Producción de material audiovisual para enseñar a clientes reales la preparación de recetas de postres saludables que imparte AÇAI Culinary & Nutrition Studio.

Guatemala, Guatemala, 2019.

Manuel Enrique Corleto Fernández

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Julio 2019


Guatemala 10 de abril de 2018

Licenciado
Leizer Kachler
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

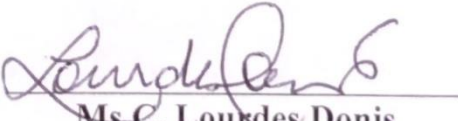
Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA ENSEÑAR A CLIENTES REALES LA PREPARACIÓN DE RECETAS DE POSTRES SALUDABLES QUE IMPARTE AÇAÍ CULINARY & NUTRITION STUDIO. GUATEMALA, GUATEMALA 2019.** Así mismo solicito que la Ms.C. Lourdes Donis sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Manuel Enrique Corleto Fernández
15001311



Ms.C. Lourdes Donis
Asesora
Colegiado 26246



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala 08 de mayo de 2018

Señor:
Manuel Enrique Corleto Fernández
Presente

Estimado Señor Corleto:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA ENSEÑAR A CLIENTES REALES LA PREPARACIÓN DE RECETAS DE POSTRES SALUDABLES QUE IMPARTE AÇAI CULINARY & NUTRITION STUDIO. GUATEMALA, GUATEMALA 2019.** Así mismo, se aprueba a la Ms.C. Lourdes Donis, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 24 de abril de 2019

Lic. Leizer Kachler
Decano
Facultad de Ciencias de la Comunicación
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA ENSEÑAR A CLIENTES REALES LA PREPARACIÓN DE RECETAS DE POSTRES SALUDABLES QUE IMPARTE AÇAÍ CULINARY & NUTRITION STUDIO. GUATEMALA, GUATEMALA 2019.** Presentado por el estudiante: Manuel Enrique Corleto Fernández, con número de carné: 15001311, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Ms. C. Lourdes Donis

Asesora

Colegiado 26246



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

FACOM

Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 03 de julio de 2019

Señor
Manuel Enrique Corleto Fernández
Presente

Estimado Señor Corleto:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Ciudad de Guatemala, 04 de julio de 2019.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM


Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA ENSEÑAR A CLIENTES REALES LA PREPARACIÓN DE RECETAS DE POSTRES SALUDABLES QUE IMPARTE AÇAÍ CULINARY & NUTRITION STUDIO. GUATEMALA, GUATEMALA 2019**, del estudiante Manuel Enrique Corleto Fernández, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente



Lic. Edgar Lizardo Porres Velasquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación



Facultad de Ciencias
de la Comunicación

Guatemala, 05 de julio de 2019

Señor:
Manuel Enrique Corleto Fernández
Presente

Estimado Señor Corleto:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **PRODUCCIÓN DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA ENSEÑAR A CLIENTES REALES LA PREPARACIÓN DE RECETAS DE POSTRES SALUDABLES QUE IMPARTE AÇAÍ CULINARY & NUTRITION STUDIO. GUATEMALA, GUATEMALA 2019.** Presentado por el estudiante: Manuel Enrique Corleto Fernández, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Autoridades

Dr. Eduardo Suger Cofiño

Rector

Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrectora General

Lic. Jean Paul Suger Castillo

Vicerrector Administrativo

Lic. Jorge Retolaza

Secretario General

Lic. Leizer Kachler

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Lic. Rualdo Anzueto, M.Sc.

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dedicatoria

A Dios, que siempre me ha guiado y me ha demostrado que cada camino duro tiene su recompensa.

A mis padres, por el apoyo infinito que me dan cada día ayudándome a ser mejor persona y a alcanzar todas mis metas.

A mis hermanos, que a pesar de todos los problemas, siempre han estado para mí cuando los necesito.

A mi mejor amiga, por todos los consejos, apoyo y cariño durante estos largos años de carrera.

Al Colegio Liceo Guatemala, por la oportunidad de contar con beca estudiantil durante mis años de formación profesional.

A mis profesores y catedráticos, por todas enseñanzas dentro y fuera del aula.

Resumen

A través del acercamiento con la Academia de cocina y repostería saludable, AÇAI Culinary & Nutrition Studio se identificó que no contaba con material audiovisual para enseñar a clientes reales la preparación de recetas de postres saludables.

Por lo que se planteó el objetivo de producir material audiovisual para enseñar a clientes reales la preparación de recetas de postres saludables que imparte AÇAI Culinary & Nutrition Studio.

El enfoque de la investigación es mixto, porque se utilizó el método cuantitativo y el método cualitativo. El primero para cuantificar los resultados de la muestra, y el segundo evalúa el nivel de percepción y utilidad del proyecto.

La herramienta de investigación se aplicó a un promedio de 25 personas entre grupo objetivo, cliente y expertos en comunicación y diseño.

El principal hallazgo, entre otros, es que durante el proceso de investigación se clarificaron las tendencias y técnicas de grabación para la elaboración de correcta del material audiovisual y se recomendó asesorar de forma correcta al cliente al momento de cada filmación: en cuanto al vocabulario a utilizar, límites de espacio, interacción con la cámara, apariencia personal y los props a utilizar.

Para efectos legales únicamente el autor Manuel Enrique Corleto Fernández es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

Índice

Capítulo I: Introducción

| | |
|------------------------|---|
| 1.1 Introducción | 1 |
|------------------------|---|

Capítulo II: Problemática

| | |
|---------------------|---|
| 2.1. Contexto | 2 |
|---------------------|---|

| | |
|--|---|
| 2.2. Requerimiento de Comunicación y Diseño..... | 3 |
|--|---|

| | |
|------------------------|---|
| 2.3 Justificación..... | 3 |
|------------------------|---|

| | |
|----------------------|---|
| 2.3.1. Magnitud..... | 3 |
|----------------------|---|

| | |
|-----------------------------|---|
| 2.3.2. Vulnerabilidad. | 4 |
|-----------------------------|---|

| | |
|----------------------------|---|
| 2.3.3. Trascendencia. | 4 |
|----------------------------|---|

| | |
|---------------------------|---|
| 2.3.4. Factibilidad | 4 |
|---------------------------|---|

Capítulo III: Objetivos del diseño

| | |
|--------------------------------|---|
| 3.1. El objetivo general | 6 |
|--------------------------------|---|

| | |
|--------------------------------------|---|
| 3.2. Los objetivos específicos | 6 |
|--------------------------------------|---|

Capítulo IV: Marco de referencia

| | |
|---|---|
| 4.1. Información general del cliente..... | 7 |
|---|---|

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

| | |
|-----------------------------|----|
| 5.1. Perfil geográfico..... | 11 |
|-----------------------------|----|

| | |
|------------------------------|----|
| 5.2. Perfil demográfico..... | 11 |
|------------------------------|----|

| | |
|--------------------------------|----|
| 5.3. Perfil psicográfico | 11 |
|--------------------------------|----|

| | |
|------------------------------|----|
| 5.4. Perfil conductual | 12 |
|------------------------------|----|

Capítulo VI: Marco teórico

| | |
|---|----|
| 6.1. Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio..... | 13 |
| 6.2. Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño | 15 |
| 6.3. Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias | 20 |

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

| | |
|---|----|
| 7.1. Aplicación de la información obtenida en el marco teórico..... | 25 |
| 7.2. Conceptualización | 29 |
| 7.3. Bocetaje..... | 32 |
| 7.4. Propuesta preliminar | 49 |

Capítulo VIII: Validación técnica

| | |
|--|----|
| 8.1. Población y muestreo | 53 |
| 8.2. Método e instrumentos | 54 |
| 8.3. Resultados e interpretación de resultados | 55 |
| 8.4. Cambios con base a los resultados | 65 |

Capítulo IX: Propuesta gráfica final..... 67

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

| | |
|--|----|
| 10.1. Plan de costos de elaboración..... | 70 |
| 10.2. Plan de costos de producción | 71 |
| 10.3. Plan de costos de reproducción | 72 |
| 10.4. Plan de costos de distribución | 72 |
| 10.5. Margen de utilidad | 72 |
| 10.6. IVA..... | 72 |

| | |
|--|-----------|
| 10.7. Cuadro con resumen general de costos | 72 |
| Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones | |
| 11.1. Conclusiones | 73 |
| 11.2. Recomendaciones..... | 74 |
| Capítulo XII: Conocimiento General | |
| 12.2. Demostración de conocimientos | 75 |
| Capítulo XIII: Referencias | |
| 13.1. Referencias de documentos Físicos..... | 76 |
| 13.2. Referencia de documentación en línea..... | 77 |
| Capítulo XIV: Anexos..... | 81 |

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Capítulo I: Introducción

1.1 Introducción

El presente proyecto de graduación titulado “Producción de material audiovisual para enseñar a clientes reales la preparación de recetas de postres saludables que imparte AÇAI Culinary & Nutrition Studio”, tiene como finalidad la elaboración de material audiovisual para personas que se interesen en adquirir este tipo de cursos en línea, tanto la ciudad como en el interior de la República de Guatemala.

Actualmente Guatemala no cuenta con un curso en línea en el área gastronómica, para elaboración de postres saludables como se presenta en este proyecto, únicamente cuentan con cursos presenciales en academias culinarias.

Para dar inicio al proyecto sobre la producción de material audiovisual se realizó una previa investigación sobre Gastronomía saludable y las tendencias de producción audiovisual relacionadas con el tema de los cursos en línea de “AÇAI Culinary & Nutrition Studio”.

El proyecto cuenta con dos objetivos fundamentales para la elaboración del material audiovisual; diseñar animación de introducción y cintillos para que el cliente identifique con claridad los diferentes nombres de los platillos y el nombre de la instructora, editar el material audiovisual de la academia AÇAI Culinary & Nutrition Studio para hacer entrega a la instructora del curso y Gerente General.

Tomando en cuenta estos aspectos se logró desarrollar el diseño de animaciones y cintillos con claridad para la correcta identificación del tema planteado por la conductora. En la edición del material se tomaron en cuenta las observaciones de las encuestas y el cliente, de acortar la introducción a 25 segundos para el cliente y grupo objetivo.

CAPÍTULO II

PROBLEMÁTICA

Capítulo II: Problemática

La academia de cocina y repostería saludable AÇAI Culinary & Nutrition Studio requiere de la producción de material audiovisual para su curso en línea sobre postres saludables. Es necesario crear un material audiovisual que permita a las personas adquirir en este curso el conocimiento para elaborar paso a paso las recetas y consejos que AÇAI Culinary & Nutrition Studio da a conocer a través de la nutricionista (*Jessica Camarero*), chef y fundadora del mismo.

2.1. Contexto

AÇAI Culinary & Nutrition Studio es la primera academia de cocina y repostería saludable en Guatemala que trabaja con recetas innovadoras, aplicando técnicas culinarias distintas que mantienen la conservación de nutrientes en los alimentos.

Actualmente, cuenta con clases presenciales donde se trabaja la gastronomía vegana, vegetariana, natural y consciente, con cursos personalizados e instructores especialistas en el campo de nutrición. Se enfoca en la enseñanza de técnicas culinarias y nutritivas, siendo lo más importante la nutrición, en los distintos talleres de platillos libres de gluten, azúcar y lácteos.

Su fundadora, nutricionista y chef, Jessica Camarero, como se mencionó con anterioridad, ha sido certificada a través de varios cursos en línea internacionales y gracias a su experiencia adquirida se tomó la iniciativa de crear sus propias clases en línea, sobre postres saludables, utilizando su filosofía de comida libre de gluten, azúcar y lácteos, por lo que surgió su necesidad de comunicación y diseño.

Por este motivo debe producir un material audiovisual, que se reproduzca por medio de su plataforma para los cursos en línea situado en su página web. El curso hablará de postres saludables, reforzando su preparación y complementos con sus ingredientes respectivos, con un paquete total de 12 episodios que tienen un costo. Con este material se espera de las personas

interesadas en gastronomía, que implementen alimentos nutritivos en la elaboración de postres sin tener que movilizarse a una clase presencial. Se brinda comodidad y repitencia de episodios en las clases virtuales, al tener únicamente como requisito acceso a internet en cualquier tipo de dispositivo inteligente.

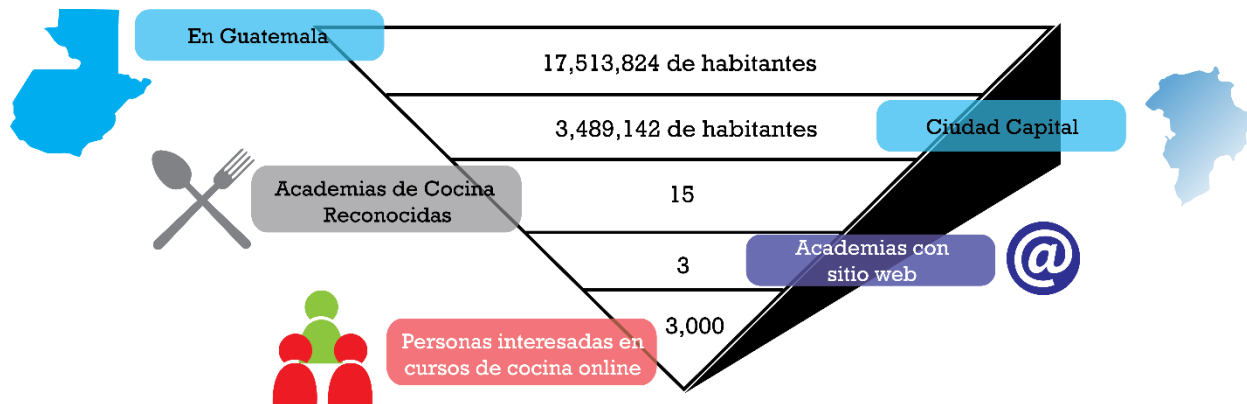
2.2. Requerimiento de Comunicación y Diseño

La academia de cocina y repostería saludable AÇAI Culinary & Nutrition Studio no cuenta con material audiovisual para enseñar a clientes reales la preparación de recetas de postres saludables.

2.3 Justificación

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: magnitud, trascendencia, vulnerabilidad y factibilidad.

2.3.1. Magnitud



El territorio nacional de Guatemala cuenta con 17,513,824 de habitantes y el departamento de Guatemala tiene una población de 3,489,142 habitantes (INE, 2018), existen 15 academias culinarias reconocidas. Sin embargo, solo 3 de estos cuentan con sitio web en la República de Guatemala, aproximadamente 3,000 personas se interesan por cursos de cocina. Estos sitios publican información de cursos presenciales y ninguno en línea. Fuente: (INE, 2018).

2.3.2. Vulnerabilidad.

La academia AÇAI Culinary & Nutrition Studio se ve afectada al no contar con material audiovisual para enseñar a clientes reales la preparación de recetas de postres saludables que se le dificulta asistir a clases presenciales, ya sea por tiempo o movilización. Razón por la que el número de estudiantes es minoritario en los talleres y clases sobre alimentos saludables libres de azúcar, gluten y lácteos e implica que las personas no cuentan con innovación en los platillos de postres nutritivos.

2.3.3. Trascendencia.

Cuando se implemente el material audiovisual, las personas que no pueden asistir a los talleres presenciales podrán recibir el curso en línea por medio de la página web de AÇAI Culinary & Nutrition Studio con solo tener conexión a internet, por lo que aumentará el número de estudiantes y personas interesadas en esta tendencia gastronómica.

2.3.4. Factibilidad

Este proyecto es factible, ya que cuenta con los siguientes recursos que harán posible la ejecución del material audiovisual los que son: recursos humanos, organizacionales, económicos y tecnológicos.

2.3.4.1. Recursos Humanos. La academia de cocina AÇAI Culinary & Nutrition Studio tiene personal capacitado para atender a las necesidades de los estudiantes sobre los talleres de cocina saludable. La instructora del curso (*Jessica Camarero*) es nutricionista profesional y chef que brindará sus conocimientos y experiencia a sus clientes, a través de su camarógrafo experto en comunicación y diseño (*Manuel Corleto*).

2.3.4.2. Recursos Organizacionales. La fundadora y Gerente General (*Jessica Camarero*), autoriza a que se brinde toda la información al diseñador de la academia de cocina AÇAI Culinary & Nutrition Studio y se brinde el apoyo necesario para el proyecto.

2.3.4.3. Recursos Económicos. La academia de cocina AÇAI Culinary & Nutrition Studio cuenta con los recursos económicos necesarios para la realización del material audiovisual.

El profesional de la Comunicación y Diseño Gráfico, Manuel Enrique Corleto Fernández, donará el diseño del material audiovisual para cursos en línea de postres saludables de la academia de cocina AÇAI Culinary & Nutrition Studio, además la USB de 16GB donde se hará entrega del proyecto, cuyo costo es de Q60.00.

2.3.4.4. Recursos Tecnológicos. Se cuenta con el equipo tecnológico necesario para la realización del material audiovisual (Cámara de video HD 4K marca Panasonic, Cámara de fotos Canon t4i, micrófono de solapa, trípodes, equipo de iluminación...). Asimismo, para la edición se cuenta con el equipo optimizado (PC con Software especializados en Diseño, Suite de Adobe, entre otros).

CAPÍTULO III

OBJETIVOS DE DISEÑO

Capítulo III: Objetivos del diseño

3.1. El objetivo general

Producir material audiovisual para enseñar a clientes reales la preparación de recetas de postres saludables que imparte AÇAI Culinary & Nutrition Studio.

3.2. Los objetivos específicos

- Investigar acerca de las tendencias y técnicas de grabación y edición, para llevar a cabo de forma correcta el proyecto.
- Recopilar información referente a la academia de cocina y repostería saludable AÇAI Culinary & Nutrition Studio, para incluir en los recursos audiovisuales el material necesario para el agrado del cliente.
- Diseñar animación de introducción y cintillos para que el cliente identifique con claridad los diferentes nombres de los platillos y el nombre de la instructora.
- Editar el material audiovisual de la academia AÇAI Culinary & Nutrition Studio para hacer entrega a la instructora del curso y Gerente General.

CAPÍTULO IV
MARCO
DE REFERENCIA

Capítulo IV: Marco de referencia

4.1. Información general del cliente

4.1.1. Nombre del cliente (empresa). AÇAÍ Culinary & Nutrition Studio.

4.1.2. Dirección. 18 avenida 5-69 zona 16, la montaña Casa 5 “El Alcázar”

4.1.3. Teléfono. 5414-6005

4.1.4. Contacto. Jessica Camarero

4.1.5. Antecedentes. Jessica Camarero se graduó en la Universidad Rafael Landívar como Nutricionista en Alimentos y emprendió en los negocios en una academia de cocina y repostería saludable en Guatemala. Es la primera en trabajar con recetas innovadoras utilizando técnicas culinarias distintas que conservan los nutrientes de los alimentos, fomentar así la nutrición adecuada para el cuerpo a través de alimentos cien por ciento saludables y libres de azúcar, gluten y lácteos. Inició con una academia dentro de su domicilio ubicado en zona 16, donde imparte clases y talleres a personas interesada en la cocina y repostería saludable en horario matutino y vespertino.

4.1.6. Oportunidad identificada. AÇAÍ Culinary & Nutrition Studio es la primera academia de cocina y repostería saludable en Guatemala, trabaja con recetas innovadoras y utiliza técnicas culinarias distintas que conservan los nutrientes de los alimentos.

Actualmente cuenta con 1 academia física en la ciudad capital y planea llegar a todas las personas que no pueden asistir a los cursos presenciales a través del curso en línea.

4.1.7. Misión. Enseñar y promover un estilo de vida saludable por medio de clases interactivas de cocina que beneficie positivamente nuestro cuerpo y el medio ambiente.

4.1.8. Visión. Ser la mejor academia de cocina y repostería saludable física y online de habla Hispana.

4.1.9. Valores. Educación, salud, prosperidad.

4.1.10. Delimitación Geográfica. Como academia de cocina y repostería ubicada en la ciudad de Guatemala, no restringe la ubicación geográfica, ya que está a disponibilidad de todos los guatemaltecos que deseen adquirir cursos y talleres de cocina saludable online.

4.1.11. Grupo Objetivo. El grupo objetivo de AÇAI Culinary & Nutrition Studio son todas aquellas personas entre 30-40 años que deseen aprender las técnicas culinarias nutritivas a través de sus talleres libres de gluten, azúcar y lácteos.

4.1.12. Principal beneficio al grupo objetivo. Aprendizaje sobre nutrición saludable a través de la comida vegana sin azúcar, gluten y lácteos. Para fomentar la salud de la población.

4.1.13. Competencia. AÇAI Culinary & Nutrition Studio tiene como competencia a todas aquellas academias de cocina saludable que se enfocan en la comida vegana libre de gluten, azúcar y lácteos. Se tomo como referencia a las academias Nuchef y Camille.

4.1.14. Posicionamiento. AÇAI Culinary & Nutrition Studio actualmente una sede ubicada en la ciudad capital en zona 16 y próximamente nuevas sedes según el crecimiento de la compañía.

4.1.15. Factores de diferenciación. En cada curso y en cada taller el personal es profesional en el campo y capacitado para impartir todos los cursos. Además de certificaciones internacionales se fortalecen las técnicas para manejar la comida vegana libre de gluten, azúcar y lácteos.

4.1.16. Objetivo de Comunicación. Promover la salud por medio de la preparación fácil y correcta de alimentos libres de gluten, azúcar y lácteos.

4.1.17. Mensajes claves a comunicar. “El poder de la naturaleza a tu alcance”

4.1.18. Estrategia de comunicación. Publicidad a través de la página de Facebook y sitio Web.

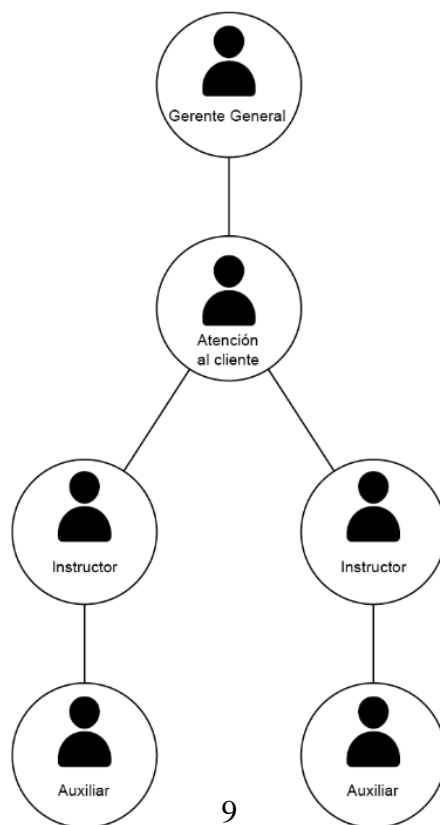
4.1.19. Reto del diseño y trascendencia. El diseñador debe realizar una serie 12 de episodios en material audiovisual para ser transmitidos a través de un curso en línea, para llegar a aquellas personas que no tienen acceso a las clases presenciales de cocina saludable.

4.1.20. Materiales por realizar. Animación de introducción al programa, animación de cintillos, grabación del material y edición del mismo.

4.1.21. Isologo.



4.1.22. Organigrama.



4.1.23. Análisis FODA.

| Fortalezas | Oportunidades |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ Profesional en su ámbito ✓ Autodidacta ✓ Emprendedora ✓ Aplica tecnología para llegar al cliente. | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Como profesional se desempeña con facilidad en la Gastronomía ✓ Acceso a tecnología ✓ Facilitador para edición de videos ✓ Ampliar la sede existente. |
| Debilidades | Amenazas |
| <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuenta con un cupo limitado de clases presenciales. ✓ Se dificulta la búsqueda de personal capacitado en el área. ✓ No cuenta con suficiente recurso económico. ✓ Invertir en recursos tecnológicos para volverse autodidacta. | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Prevención de seguridad al momento de cocinar. ✓ Situación política y económica. ✓ Plagio a modelo de negocio. ✓ Problema del usuario al tener internet de banda ancha corta. |

Aprobación cliente  _____.

CAPÍTULO V
DEFINICIÓN DEL
GRUPO OBJETIVO

Capítulo V: Definición del grupo objetivo

El grupo objetivo al que va dirigido el material audiovisual se concentra en personas, entre 30 a 40 años, que estén interesados en educarse a través de un curso en línea sobre la preparación de postres saludables.

5.1. Perfil geográfico

La ubicación geográfica del grupo objetivo se encuentra concentrada en el departamento de Guatemala, que cuenta con una dimensión de 2.126 km², y una población aproximadamente de 17,513,824, que cuenta con un clima templado según (INE,2018).

5.2. Perfil demográfico

El grupo objetivo enfocado para este material audiovisual tiene un promedio de edad de 30 a 40 años, que cuenten con un estatus económico del nivel B y C+ según Multivex, 2009. Los cuales describen a las personas categorizadas en el nivel B y C+, cuenta con: acceso a internet, cable digital, electrodomésticos, hijos en colegios y universidades privadas, financiamiento de vivienda para B y financiamiento o alquiler de vivienda para C+, vehículos, obtiene un salario entre Q20,000 a Q45, 000 mensual.

5.3. Perfil psicográfico

Las personas categorizadas con el estatus económico de los niveles B y C+ piensan mucho en su cuidado personal y en viajes ya alrededor del mundo (B) o dentro del país (C+). Tienen una mentalidad de acción donde cumplen los objetivos que se proponen y tienden a adquirir conocimientos específicos en ciertas áreas.

5.4. Perfil conductual

Personas autodidactas que estén informadas de las tendencias de cocina saludables y vegana, con mente abierta para adquirir cualquier método de aprendizaje, interesados en mantener una nutrición óptima, tanto para ellos como para sus familiares a través de estas herramientas.

CAPÍTULO VI

MARCO TEÓRICO

Capítulo VI: Marco teórico

El siguiente marco conceptual hace referencia al fundamento e importancia del proyecto Producción de material audiovisual para enseñar a clientes reales la preparación de recetas de postres saludables que imparte AÇAÍ Culinary & Nutrition Studio. Tiene como objetivo brindar la información teórica, conceptual, técnica, filosófica y científica de las áreas de comunicación y diseño para responder a los objetivos planteados con anterioridad.

6.1. Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.

6.1.1. Academia. Institución privada destinada a la enseñanza media o secundaria o a la enseñanza de ciertas materias de carácter técnico y práctico, que no tiene poder para conferir títulos oficiales. Actualmente, la academia es un establecimiento docente de carácter profesional, artístico, técnico o práctico (Academia, 2018).

6.1.2. Repostería. Es un arte culinario para adentrarse en el apetito de las personas ya que hace que los postres luzcan de forma deliciosa y elegante cada uno de los postres que se preparan. Existe mucha controversia ya que la apreciación de la repostería es de manera subjetiva. La repostería se basa en tres tipos de postres: los pasteles decorando en sí ya sea su interior o su exterior para que sea más atractivo y genere antojo, las gelatinas que son de manera más sencilla, ya que este se basa por medio de moldes con figuras y los flanes que, aunque su preparación es relativamente sencilla se puede agregar algunas frutas para darle ese toque novedoso (Pinto, Morros, 2015).

6.1.3. Receta. Son una lista de ingredientes y una serie de instrucciones para realizar un plato en particular. Las recetas pueden ser aprendidas por medio de tradición oral, es decir de generación en generación, mediante libros de cocina o creadas a partir de la experiencia. Las recetas como mínimo deben contener 3 apartados: título, ingredientes y elaboración (Salud180, 2016).

6.1.4. Culinaria. También conocida como arte culinario, es la forma creativa de preparar alimentos y depende mucho de la cultura, de los términos con los alimentos, la forma de preparación, entre otros. Cada pueblo, cultura o región cuenta con un arte culinario distinto, hoy en día por temas de la globalización y gracias a la comunicación se ha contado con mayor conocimiento de cocinas extranjeras y se cuenta con mayor facilidad para llevar a cabo su preparación (Boletinagro, 2018).

6.1.5. Gastronomía. Es la disciplina que estudia la relación entre la cultura y la comida durante un periodo de tiempo determinado. Se compone de un conjunto de conocimientos y prácticas relacionadas con el arte culinario, las recetas, los ingredientes, técnicas y métodos. Por lo cual la gastronomía no es igual en todo el mundo, se puede diferenciar de país en país o hasta de ciudad en ciudad, por lo tanto, existen gastronomías nacionales, regionales y locales. “La gastronomía es un conocimiento, un entendimiento, sobre todo lo que tiene que ver con la comida. Su objetivo es asegurar la supervivencia de la humanidad gracias a una alimentación sabrosa y adecuada” Jean Anthelme Brillat-Savarin (1755-1826).

6.1.6. Vegano. Es un estilo de vida donde las personas no consumen, viste, compran ni usan nada que sea hecho de un animal. Por lo que estas personas se abstienen de diferentes tipos de alimentos como lo son la carne animal, huevos, miel y alimentos lácteos como leche, queso y yogurt. Además, no visten cuero, lana, pieles, seda y plumón, por lo tanto, no compran productos que fueron probados en animales o que tienen ingredientes derivados de animales. Esta ideología busca ayudar a los animales, por el sufrimiento que estos tienen dentro del sector de producción de comida, entre otras cosas. Actualmente el veganismo se expande por temas de globalización, que busca concientizar a las personas y evitar el consumo de animales (Seix, Barral).

6.1.7. Nutrición. Es el consumo de alimentos en relación con las necesidades dietéticas de un organismo. Una buena nutrición consta de una dieta suficientemente equilibrada que se puede combinar con ejercicio físico y es un elemento fundamental para contar con una buena salud. La mala nutrición puede reducir la inmunidad y aumentar la vulnerabilidad a enfermedades, alterando el desarrollo físico y mental, reduciendo la productividad.

La nutrición es un proceso de tres etapas. Primero se consumen los alimentos o la bebida, segundo el cuerpo descompone los alimentos o bebidas en nutrientes y tercero los nutrientes se dirigen por medio del torrente sanguíneo hasta diferentes partes del cuerpo donde se usan como “combustible” y otras finalidades.

6.1.8. Alimentación. Es un proceso voluntario donde el conjunto de acciones permite introducir al organismo humano los alimentos o fuentes de materias primas para obtener y llevar a cabo las funciones vitales. La alimentación es un proceso voluntario que incluye varias etapas: Selección, preparación e ingestión de los alimentos.

Para considerar sana la alimentación, debe contar con las proporciones y cantidades óptimas y necesarias para brindar energía y nutrientes al organismo para la vida, como, por ejemplo, proteínas, grasas, hidratos de carbono, vitaminas, minerales y agua.

6.2. Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño

6.2.1. Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación.

6.2.1.1. Comunicación. El término comunicación es un proceso que ha trascendido desde épocas anteriores, sin embargo, en la época más actual se utiliza la definición de Lasswell (1948), donde aplica en sus estudios que la comunicación es intencional y con un fin, donde los procesos de comunicación de masas son asimétricos entre un emisor activo y una masa pasiva.

6.2.1.2. Emisor. Es la persona que emite o produce el mensaje en los procesos de comunicación.

6.2.1.3. Receptor. Se define como la persona que recibe el mensaje. Tanto este término como el anterior se utilizan varios sentidos como la vista, oído, gusto y olfato.

6.2.1.4. Canal. Son los medios donde circulan los mensajes.

6.2.1.5. Mensaje. Son todos los datos codificados que se requieren para transmitir, el cual está influenciado por el que lo crea, el que lo recibe y el contexto de este (Hellriegel & Slocum, 2004).

6.2.1.6. Comunicación Unilateral. Es un proceso de comunicación que va en una sola dirección, dándose por dos razones específicas: las limitaciones técnicas o estructuras de poder que hacen imposible el diálogo (Martínez, 2014).

6.2.1.7. Comunicación Corporativa. Es la totalidad de recursos de comunicación de los que dispone una organización para llegar de forma efectiva a su público, por medio de tres divisiones: La dirección, marketing y la organizacional (Martínez, 2014).

6.2.1.8. Comunicación Audiovisual. En la actualidad en uno de los tipos de comunicación masiva, donde se emplea la utilización de los sentidos de la vista y el oído para la transmisión de los mensajes, donde se combinan imágenes y sonido. Los más destacados se puede hacer mención de televisión, cine e internet.

6.2.1.9. Comunicación Digital. Intercambio de información y conocimiento, en el que hace uso de herramientas digitales disponibles para la investigación y desarrollo tecnológico. Caracterizándose por ser un ecosistema que requiere una coordinada simbiosis entre herramientas, aparatos y tecnología junto con las personas que participan en el intercambio de la misma (Ilifelt, 2018).

6.2.1.10. Comunicación Educativa. Este tipo de comunicación se caracteriza por ser de carácter educativo, la cual ni está dada por un receptor que escucha y un emisor que habla, sino por dos o más seres o comunidades que intercambian y comparten experiencias, conocimientos, sentimientos a través de seres humanos que establecen relaciones (Ilifelt, 2018).

6.2.1.11. Curso en línea. Se caracteriza por la composición de varios protagonistas como tutores y alumnos, los cuales puede interactuar de forma instantánea, en cualquier momento, hora y lugar. Para ello se encuentran una serie de herramientas para que sean efectivas las tareas como un acceso al curso Demo (Ilifebelt, 2018).

6.2.1.12. Material multimedia. Son los que permiten integrar de forma coherente diferentes códigos de información, como: texto, imagen, animaciones y sonido. Dentro de los más comunes cabe mencionar la presentación y video.

6.2.2. Conceptos fundamentales relacionados con el diseño.

6.2.2.1. Diseño. Es una técnica artística, mediante la cual se utilizan herramientas que producen la creación comunicativa y expresiva de carácter original, donde se desenvuelve en diferentes ramas adaptándose con el fin de transmitir el mensaje (Parkinson, D. 2012).

6.2.2.2. Diseño gráfico. Es toda actividad creativa y técnica, considerada una disciplina que se encuentra entre el arte y la publicidad, por lo que el diseño difunde un mensaje de forma clara y el lenguaje grafico debe ser apropiado con el buen gusto del artista que manifiesta su sentir en una obra de arte.

6.2.2.3. Imagen. Es un soporte de comunicación y que equivale a mantener el concepto visual de un objeto, persona, animal o cualquier cosa plausible que pueda ser captada por el ojo humano, a través de distintas técnicas de pintura, fotografía, diseño, video...

6.2.2.4. Diseño audiovisual. Se caracteriza por analizar y comprender las áreas de la comunicación, brinda una proyección audiovisual, las cuales producen una verosimilitud en el cine de clase B, con el fin de introducir al lector en el mundo del diseño audiovisual, en diferentes conceptos y definiciones sobre el diseño y cine.

6.2.2.5. Guión. Consiste en una expresión escrita de un programa o producto audiovisual, en el que se indican las acciones, narración, diálogo y el lugar donde se desarrolla la acción, para llegar

a la forma más elaborada conocida como guión técnico. Se caracteriza por describir los planos de encuadre, posiciones y movimientos de la cámara e incluso su representación en planta o la expresión del resultado final. El guión está basado en el proyecto audiovisual, y solo a partir de él puede elaborarse el proceso de producción (Fernández, F.2005).

6.2.2.6. Storyboard. Es una serie de ilustraciones secuenciales que representan de manera gráfica la estructura de una animación o una película, para facilitar la comprensión del guión técnico. Un storyboard cuenta con una viñeta donde se representa el encuadre y el ángulo fotográfico que se desea utilizar, acompañado de una breve descripción. Generalmente es utilizado para previsualizar y realizar cambios antes de la producción (Ramírez. L. 2015).

6.2.2.7. Fotografía. Se considera que es el procedimiento y arte que permite fijar y reproducir, a través de reacciones químicas y superficies preparadas para ello, las imágenes se recogen en el fondo de una cámara oscura. Actualmente la fotografía se practica en formato digital por los avances tecnológicos.

6.2.2.7.1. Planos y Ángulos Fotográficos. Parte importante del trabajo audiovisual es el manejo de la fotografía, y al referirnos a manejo de fotografía en el campo audiovisual estaremos hablando del manejo de planos, ángulos, colores y enfoques para lograr una sensación determinada en cada cuadro. Dentro de los planos podemos mencionar: Gran Plano General, Plano general, Plano Americano, Plano Medio, Close Up, Plano de detalle. También la intención del uso de los planos puede variar según los ángulos que se muestren en ella, los más representativos son: Cenital, Picada, Normal, Contrapicada y Nadir.

6.2.2.8. Proceso de elaboración audiovisual. Durante la realización de un audiovisual, como todo proceso técnico o artístico se debe plantear el plan de ejecución desde que surge la idea hasta que esta llega al público. Por lo cual el proceso de elaboración audiovisual consta de tres etapas: preproducción, producción y postproducción.

6.2.2.8.1. Preproducción audiovisual. De un material audiovisual como su nombre lo dice son las actividades que se realizan antes de ejecutar un plan de rodaje. Durante este proceso se debe idear, organizar y preparar la ejecución, considerando probable que surjan inconvenientes. Dentro de la preproducción se encuentra el guión técnico, el guión literario y el storyboard como la idea central del material audiovisual, luego se organiza el plan de rodaje con un calendario y se definen los personajes y las locaciones. Por último, se prepara el equipo de filmación y el vestuario si es necesario. Para una preproducción efectiva deben tomarse en cuenta todos los inconvenientes y definir alternativas a esos problemas.

6.2.2.8.2. Producción audiovisual. Proceso por el cual se da vida a todo lo que se realiza previamente en papel, con la ayuda de cámaras, luces y todos los materiales necesarios para captar las imágenes que se han imaginado con anterioridad, el cual consiste en: captación de imagen, sonido e iluminación, siguiendo siempre el plan de rodaje.

6.2.2.8.3. Postproducción audiovisual. Se considera la última fase para la elaboración de un video. Toda vez obtenida la imagen debe pasar por varios procesos de obra final como lo es: el montaje con un orden de clips, desde el plano general hasta el plano detalle (Sempere, I. 2017).

6.2.2.9. Software de Diseño. Conocido comúnmente como “programas de computadora”, se refiere al equipamiento lógico o soporte lógico de una computadora digital, y comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios para hacer posible la realización de tareas específicas. Por lo que es considerado como un proceso automatizado que reemplaza los dibujos a mano, cabe mencionar los programas más utilizados en el área de diseño: Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Adobe Audition, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, entre otros (Bou, G. 2003).

6.2.2.10. Psicología de color. Se caracteriza por la conceptualización y configurar la percepción de los mensajes que existen en la realidad en el entorno social. La psicología como la comunicación

va de la mano ya que la psicología estudia el entorno del ser humano y su comportamiento y la comunicación interactúa entre una o más personas.

Significa estar en sintonía los unos con los otros. “La comunicación sólo consiste en trasladar un mensaje sino también de entenderlo. Es importante saber cómo dar a entender lo que se quiere transmitir de una manera clara” (Girbau, 2002).

6.3. Ciencias auxiliares, artes, teorías y tendencias

6.3.1. Ciencias.

6.3.1.1. Semiología. La semiología es una ciencia que estudia los sistemas de signos en la comunicación humana como señales, gestos, códigos, entre otros. Se encuentra vinculada con semiótica que estudia las propiedades de los sistemas de signos, por lo cual tienden a tomarse como sinónimos. Esta ciencia es importante para la comprensión de la conducta humana, ya que la semiología tiene que ver con la semántica o los significados; la sintaxis, la pragmática y todos los elementos extralingüísticos en la comunicación humana.

6.3.1.2. Semiología de la imagen. La semiología, es la ciencia que estudia los sistemas de signos: lenguas, códigos, señalizaciones como se mencionó con anterioridad. según esta definición, la lengua sería una parte de la semiología. La imagen es el nivel más superficial, todo aquello que ponemos en nuestro cuerpo, con relativa facilidad. La expresión forma parte de la comunicación, ya que a través de ella emitimos consciente o inconscientemente un mensaje concreto (Publicación Vértice, 2010).

6.3.1.3. Psicología. El término psicología desde el punto de vista científico determina la conducta y la experiencia de cómo los seres humanos y los animales sienten, piensan, aprenden, y conocen para adaptarse al medio que les rodea (Wilhelm Wundt, 1920).

6.3.1.4. Psicología de la imagen. Se encarga del estudio de la psicología teórica descriptiva de la conciencia y del comportamiento, donde también hace psicología práctica, que utiliza técnicas exploratorias y de trabajo sobre uno mismo, según (Valdez, 2009).

6.3.1.5. Psicología de la comunicación. Es una conducta científica independiente, ya que analiza y estudia el proceso de comunicación a partir de los mecanismos biopsicosociales, conscientes e inconscientes que lo conforman (Wilhelm Wundt, 1920).

6.3.1.6. Tecnología. El término tecnología se considera como una ciencia aplicada de la construcción de una naturaleza artificial, que permite el dominio de la ser humano sobre la naturaleza (J. Cobo, 2009).

6.3.1.7. Cibernética. Se encarga de estudiar los sistemas complejos que afectan y luego se adaptan a su ambiente externo con los flujos de información que rodean un sistema, y la forma en que esta información es usada por el sistema como un valor que le permite controlarse a sí mismo. Por lo tanto, la información es para la teoría cibernética un elemento fundamental para la organización del sistema (Begoña G. 2009).

6.3.1.8. E-learning. Es un proceso de enseñanza y aprendizaje a través de internet, se caracteriza por la existencia de la separación física entre profesores y alumnos, pero con una comunicación sincronizada a través de diferentes portales y permite una interacción didáctica continua. Considerando que el alumno autogestiona su aprendizaje, con la ayuda de los tutores y compañeros. Al practicar el e-learning desaparecen las barreras de espaciotemporales, ya que los estudiantes pueden realizar el curso desde su casa o trabajo, ofreciendo una formación flexible (Universidad Sevilla, 2017).

6.3.2. Artes. Se establece como un conjunto de reglas extraídas de la experiencia, pero pensadas después de la lógica. Se distingue de la Naturaleza, donde se produce con invención y esfuerzo (F, Mora, 1979).

6.3.2.1. Fotografía. Considerada como una herramienta de exploración de la sociedad, por lo que la fotografía va de la mano con la sociología donde irrumpe en la vida social modifica la relación que el hombre había tenido con la imagen (Barthes, 1998).

6.3.2.2. Tipografía. Se utiliza para hacer referencia a la técnica de impresión con tipos móviles, en la actualidad se denomina tipografía a todas las modalidades de reproducción de palabras y textos. Desde el punto de vista del Diseño Gráfico, es la disciplina que estudia las diferentes formas de optimizar la emisión gráfica de mensajes no verbales, cuenta con dimensiones técnicas y funcionales con referencia a los tipógrafos e impresores. Tiene sistemas de cálculo y medición para su fácil manipulación y así organizar la comunicación visual. Además, cuenta con una dimensión humanística que se basa en la escritura, representación abstracta de objetos e ideas que hace posible el registro de la cultura, la organización del pensamiento y el desarrollo intelectual del hombre. Las tipografías se dividen en diferentes tipos de fuentes como Serif, Sans Serif, Script, fuentes de exhibición y de símbolos e imágenes (Frutiger, 2002).

6.3.2.3. Música. El término música es considerado como el arte de combinar los sonidos y los silencios, a lo largo de un tiempo, produciendo una secuencia sonora que transmite sensaciones agradables al oído, mediante las cuales se pretende expresar o comunicar un estado del espíritu con un origen etimológico de la palabra Musa, del idioma griego que aludía a un grupo de personajes míticos femeninos que inspiraban a los artistas (Cáceres, E. 2001).

6.3.2.4. Cinematografía. La cinematografía también conocida por su abreviatura cine, es considerada como el séptimo arte ya que es la representación en imágenes secuenciales (fotogramas) de sucesos o hechos de la vida real, historias de ciencia ficción o imaginarias. Narrando las historias o acontecimientos, por medio de los movimientos de los fotogramas que muestran un video. Las creaciones cinematográficas ocupan narrativa, montaje, guionismo, y en la mayoría de los casos consideran al director como el verdadero autor (AUMONT, Jacques, 2009).

6.3.3. Teorías.

6.3.3.1. Teoría del color. Para establecer el término teoría del color es importante saber la diferencia entre el color luz, donde Isaac Newton, presentó las primeras teorías del color (no existente), con sus investigaciones estableció a través de una caja oscura con una pequeña entrada de luz como se descomponía en 6 colores, rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, añil y violeta. El color es pues un hecho de la visión que resulta de las diferencias de percepciones del ojo a distintas longitudes de onda que componen lo que se denomina el "espectro" de luz blanca reflejada en una hoja de papel. Estas ondas visibles son aquellas cuya longitud de onda está comprendida entre los 400 y los 700 nanómetros. Más allá de estos límites siguen existiendo radiaciones, pero ya no son percibidos por nuestra vista. Dentro de las propiedades específicas se puede establecer el efecto que tiene en individuos por su matiz, luminosidad, saturación o brillo lo que aplica a la armonía del color (A. Santos, 2010).

6.3.3.2. Teoría sobre montaje audiovisual. Se ha desarrollado progresivamente desde la creación del cinematógrafo. Las propuestas teóricas sobre montaje se supeditan tanto a los nuevos descubrimientos técnicos como a la aparición o generación de tendencias estéticas y/o coyunturas históricas. "Lo audiovisual" es un producto y concepto de la modernidad. Por lo que el montaje es una etapa creativa, consolidada con el mensaje audiovisual.

6.3.4. Tendencias.

6.3.4.1. Minimalismo. Es una corriente artística que surgió en los años 60 en Nueva York, utiliza la geometría elemental de las formas relacionándolas con el espacio en que se inserta la obra por medio de la abstracción, se considera que "todo es parte de todo" y "menos es más", intenta expresar lo máximo posible con el mínimo de elementos. (Que es el minimalismo, 2011). En el medio audiovisual el minimalismo se reduce a contar historias a través de detalles, algunas características de videos minimalistas son la concentración de información, la falta de

movimientos de cámara y planos generalmente estéticos, número reducido de personajes principales, entre otras cosas. (Dir. Arte UAB, 2011).

6.3.4.2. Etalonaje. Es un proceso dentro de la postproducción donde se busca por medio de la manipulación de las características del color y la luminosidad de la imagen, conseguir que todas las escenas de una producción audiovisual tengan el mismo aspecto visual para que el resultado final sea uniforme. También se manipula el tono para transmitir alguna intención a través del color, por ese motivo en algunas producciones predomina más un color que otro. (Welab News, 2018).

6.3.4.3. Plano americano. Este tipo de plano tiene origen en las películas del medio oeste donde era necesario mostrar al sujeto y su cintura donde se encontraban las pistolas, es ideal para encuadrar a 2 personas o más de diferentes estaturas. (Abismofm, 2019).

6.3.4.3. Plano detalle. Este plano resalta objetos y permite indicar al espectador en que fijarse sin necesidad de diálogos. (Abismofm, 2019).

Ver ejemplos de 7.2. Tablero de Conocimientos.

CAPÍTULO VII
PROCESO DE DISEÑO Y
PROPUESTA PRELIMINAR

Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

7.1. Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

El diseño gráfico permite formar las herramientas necesarias para identificar y solucionar problemas de comunicación visual, al ser unificado con la comunicación consiente, las capacidades establecidas por conocimientos teóricos y prácticos adquiridos a lo largo de una carrera universitaria, reforzando diversas disciplinas por medio de trabajos que permitan demostrar soluciones y alternativas en espacios profesionales.

El proyecto “Producción de material audiovisual para enseñar a clientes reales la preparación de recetas de postres saludables que imparte AÇAÍ Culinary & Nutrition Studio.” Demanda uso y aplicación de distintas ciencias auxiliares y conceptos que sean de fundamento para su realización.

Durante el proyecto de graduación se investigaron conceptos que fundamentan y respaldan la información que se desea transmitir, tomando en cuenta el grupo objetivo de hombres y mujeres comprendido entre las edades de 30-40 años, pertenecientes a un estatus socioeconómico del nivel C al A, que cuentan con los recursos digitales como: electrodomésticos, computadora y acceso a internet ubicados en la Ciudad de Guatemala, diseñando el material audiovisual adecuado para un curso en línea sobre postres saludables de la Academia de cocina y repostería saludable, AÇAÍ Culinary & Nutrition Studio.

7.1.1. Comunicación. La comunicación es un proceso que permite a un emisor transmitir una idea o pensamiento a través de un código que es decodificado por un receptor, durante el presente proyecto el receptor no cuenta con conocimientos sobre la realización de postres saludables por lo cual la comunicación es uno de los procesos fundamentales para la elaboración de un material audiovisual que transmita los conocimientos de AÇAÍ Culinary & Nutrition Studio.

7.1.2. Comunicación audiovisual. Este tipo de comunicación emplea el uso de los sentidos de la vista y el oído para la transmisión de un mensaje, combinando imágenes y sonido. En el presente

proyecto se empleará este tipo de comunicación por el formato en el cual se realizará el curso de postres saludables.

7.1.3. Comunicación educativa. Por ser un curso de carácter educativo, durante el presente proyecto se transmitirán los conocimientos y la correcta realización de las recetas paso a paso, dando consejos durante su elaboración.

7.1.4. Curso en línea. El material audiovisual contará con un tutor que interactuará con los alumnos, dando espacio a resolución de dudas por medio de la plataforma de Moodle.

7.1.5. Material multimedia. Se integrarán de forma coherente las animaciones, sonidos, imágenes y textos en el proyecto para que transmita el conocimiento de AÇAI Culinary & Nutrition Studio.

7.1.6. Diseño gráfico. En este proyecto el diseño gráfico apoyará de forma visual los mensajes que se requieren transmitir mediante animaciones. La aplicación de esta disciplina contribuirá en el proyecto desde los bocetos hasta la propuesta final, ayudará a proveer al proyecto elementos gráficos atractivos de manera visual para el grupo objetivo.

7.1.7. Imagen. Se mantendrá el concepto visual de AÇAI Culinary & Nutrition Studio, creando elementos y animaciones acorde a todo lo que la empresa ha planteado en sus redes sociales y pagina web.

7.1.8. Storyboard. Se realizarán ilustraciones en viñetas que representen las secuencias que deben ir dentro del material audiovisual del proyecto para darle una estructura y facilitar la comprensión del guión técnico, dando una previsualización al cliente sobre como seria el producto final.

7.1.9. Software de diseño. Se manejará Adobe Premiere Pro para la edición del contenido filmado, mezclándolo con música y efectos de sonido. Se utilizará Adobe After Effects para la

creación de animaciones y cintillos del curso de postres saludables de AÇAI Culinary & Nutrition Studio.

7.1.10. Semiología. El ser humano al observar un signo le da un significado y la semiología estudia los sistemas de signos de la comunicación humana y los significados que un signo puede tener. En el presente proyecto la semiología nos permite analizar el pensamiento de las personas en su proceso básico para presentar diferentes signos al grupo objetivo para tener una transmisión correcta de un mensaje.

7.1.11. Semiología de la imagen. Estudia los signos y el proceso de sentido a significado a través de las imágenes, considerando formas, colores, proporciones y composición de los elementos. La importancia de la semiología de la imagen dentro de este proyecto cobra sentido ya que este contará con imágenes y elementos que buscan denotar un mensaje en el grupo objetivo, haciendo un uso correcto de los mismos.

7.1.12. Psicología de la comunicación. Esta ciencia estudia y analiza los procesos de comunicación del ser humano a partir de su conducta, actos y relación con los demás. Es fundamental para el presente proyecto la comprensión de los mensajes que se desean transmitir a los alumnos del curso de postres saludables de AÇAI Culinary & Nutrition Studio.

7.1.13. E-learning. Este proceso de enseñanza y aprendizaje a través de la web será el método que se utilizará en la reproducción del presente proyecto, permitiendo a los alumnos del curso de postres saludables de AÇAI Culinary & Nutrition Studio, recibir clases sin encontrarse de forma presencial, dando la oportunidad de ser consumido el contenido desde cualquier parte del mundo con tener conexión a internet.

7.1.14. Fotografía. Es de vital importancia el uso correcto de los planos fotográficos en la elaboración de este proyecto, ya que estos reflejarán y transmitirán a los alumnos del curso de postres saludables los detalles y colores correctos.

7.1.15. Música. La combinación correcta de sonidos y silencios dentro de la elaboración del material audiovisual ayudará a transmitir de manera correcta la intención educativa del curso de postres saludables de AÇAÍ Culinary & Nutrition Studio, dando ese toque de frescura y efectos necesarios auditivamente.

7.1.16. Minimalismo. En esta producción audiovisual los planos la mayor parte del tiempo son estáticos, se cuenta con un set de grabación con lo esencial cumpliendo con la abstracción, transmitiendo la frescura que AÇAÍ Culinary & Nutrition Studio desea dar a sus clientes.

7.1.17. Etalonaje. En el proceso de postproducción de este proyecto se utilizó un tono azulado y plano que transmite la seriedad y la frescura con la que se trata el tema. Además, por ser un proyecto grabado a dos cámaras se tuvo que manipular las configuraciones de luminosidad para conseguir un color uniforme en los dos ángulos de grabación.

7.1.18. Plano americano. Se utilizó el plano americano en las tomas abiertas de la producción de este audiovisual para mostrar la mesa donde se estaba trabajando y las explicaciones por parte de la chef (*Jessica Camarero*), al utilizar esta como la cámara segura donde no se realizaba ningún tipo de movimiento de cámara.

7.1.19. Plano detalle. Se utilizó el plano detalle durante para esta producción como un acercamiento a la preparación de los platillos. Se utilizó como segunda cámara que solo fue colocada en postproducción en momentos necesarios.

7.2. Tablero de Conocimientos

Se muestran imágenes con ideas en las tendencias sobre la producción de cursos en línea sobre cocina.



(Banco de imágenes, Envato Elements. 2019)

7.3. Conceptualización

7.3.1 Método. Durante un proyecto relacionado con el diseño y la comunicación, la conceptualización es un proceso que ordena las ideas o pensamientos en un mensaje que fundamente la propuesta final. El método que se plantea para el proyecto se conoce como “Listado de atributos”. Es una técnica desarrollada por R.P. Crawford, especial para generar nuevos productos o mejorar los servicios o utilidades de productos que ya existen.

Consiste en realizar un listado de características o de atributos con los que cuenta el servicio o producto que se quiere implementar o mejorar, para luego, explorar nuevas vías que permitan cambiar la función o mejorar cada uno de los atributos.

Según el sitio neuronilla (2018) se deben realizar los tres siguientes pasos:

- Primer Paso: Hacer la lista de atributos del producto o servicio.
- Segundo Paso: Analizar y plantear una pregunta sobre cómo se podría hacer mejor cada atributo o generar nuevos.
- Tercer Paso: Resaltar las mejores ideas que hayan surgido en el paso 2 y formar frases de conceptos.

7.3.2. Definición del concepto. Al ejecutar la técnica de “Listado de atributos” de R.P. Crawford, se consiguió llegar la frase que se utilizará como el concepto para elaborar el proyecto: “Con la correcta combinación de ingrediente crea platillos saludables”. En esta frase se fundamenta el diseño y la comunicación instada por AÇAI Culinary & Nutrition Studio.

El concepto cumple con la idea que se le quiere transmitir al grupo objetivo, alejando la cocina saludable de los sabores aburridos y comúnmente utilizados, expresar que la comida nutritiva consiste en la selección correcta de los ingredientes para poder disfrutarse. El diseño del material audiovisual de cursos en línea sobre postres saludables debe invitar al usuario a conocerlo y

adquirirlo, mostrándose como una oportunidad para conocer nuevas técnicas culinarias saludables y aplicarlas en la vida cotidiana, resaltar que la comida saludable se puede disfrutar.

Con base a este concepto se debe crear el diseño del material audiovisual de cursos en línea sobre postres saludables que transmita salud, frescura y modernidad.

7.3.3. Aplicación de tabla de atributos.

LISTADO DE ATRIBUTOS AÇAÍ CULINARY & NUTRITION STUDIO

Primer Paso:

Fácil acceso para las personas.
Solo se necesita conexión a internet y un dispositivo.
Propia plataforma para reproducción del curso.
Explicación en cada proceso.
Ingredientes naturales.
Curso en línea.
Técnicas culinarias.
Comida vegana y vegetariana.
Postres sencillos.
Nutrición.
Platillos saludables.

Segundo Paso:

¿Se podría hacer más fácil para las personas?
¿Podría tener el curso de otra manera sin conexión?
¿Se podría expandir más el curso en línea?
¿Se podría colocar en otra plataforma?
¿Se podría explicar de una manera distinta?
¿Podría llevar ingredientes no orgánicos?
¿Se podría enfocar a comida normal?
¿Se necesita más conocimiento para realizar los postres?
¿Se podría medir el nivel de nutrición de cada postre?
¿Podría crear platillos nuevos que sean saludables?

Tercer Paso:

“Postres veganos, llenos de frescura y nutrición”
“Nutrición y sabor en cada postre”
“La cocina saludable se puede disfrutar”

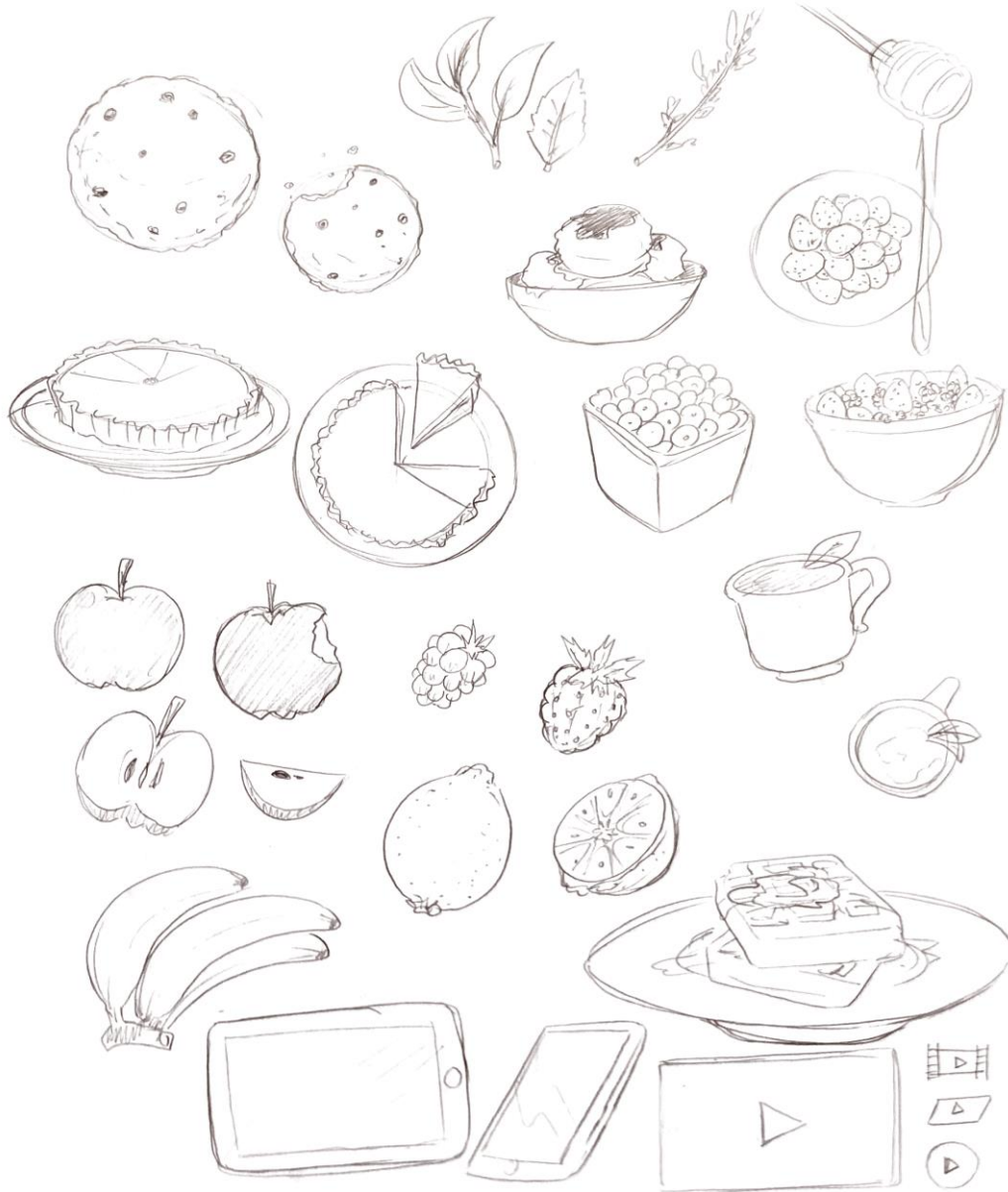
**“Con la correcta combinación de
ingrediente crea platillos saludables”**

7.3. Bocetaje

Mediante la conceptualización se elaboró el boceto del diseño de la línea gráfica con la que contó el proyecto.

7.3.1. Proceso de bocetaje.

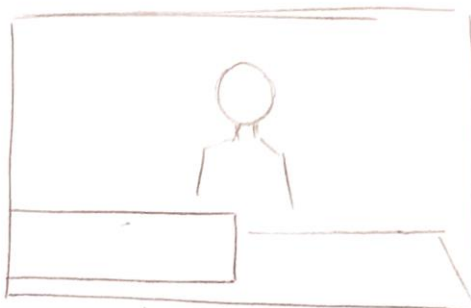
7.3.1.1. Boceto inicial animación



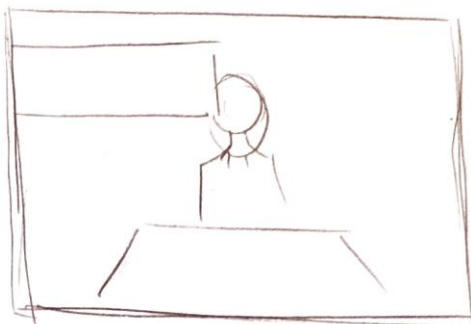
Boceto de posibles elementos a mostrar en animación.

7.3.1.2. Propuestas de cintillo

Propuesta 1



Propuesta 2



Propuesta 3



7.3.1.3. Propuesta de cintillo a color



7.3.1.4. Escaleta. La escaleta es un índice que muestra la historia en su conjunto, especifica cada escena que se realizará con su encabezado. Es la estructura de la historia y por eso se le conoce como esqueleto de guión. Cada escena está definida en su encabezado por locación y momento del día, luego se coloca una descripción mínima de lo que sucede en cada escena, solo las acciones, omitiendo los diálogos.

Aplicación de la escaleta:

- **Introducción con animación**

Se realiza una animación con frutas frescas y postres, al mostrar la animación del imago tipo de la academia mientras se ven imágenes de los futuros episodios, finaliza con el título del curso de cocina animado.

- **Presentación del postre**

La presentadora da la bienvenida a los espectadores y menciona cuál es el postre que van a aprender a realizar durante el episodio.

- **Presentación de Ingredientes**

La presentadora da a conocer los ingredientes que se utilizarán durante el episodio.

- **Preparación del postre**

La presentadora da las indicaciones para la mezcla de los ingredientes y cómo deben de manipularse.

- **Animación de transición**

Se realiza una pequeña animación donde se muestra el tiempo de espera y la temperatura a la que debe estar el postre.

- **Decoración del postre**

Se dan las instrucciones y recomendaciones sobre cómo decorar el postre.

- **Presentación final del postre**

Se da una vista final al postre terminado y servido en el plato.

- **Animación de cierre**

Animación de imagotipo de la academia y datos de contacto.

7.3.1.5. Guión Técnico. Ya teniendo la escaleta definida se procede a realizar el guión técnico que es una guía para los técnicos de las diferentes áreas para profundizar en detalles técnicos para poder producir el material como se planificó.

Aplicación del guión técnico:

Curso en línea postres saludables

Acai Culinary & Nutrition Studio

Episodio 1 (Pastel de chocolate)

| Nombre de la escena | TIEMPO | TEXTO | IMAGEN | GRABACIÓN VIDEO | AUDIO | OBSERVACIONES |
|------------------------------|----------------------------|--|---|---|---|--|
| Piloto Curso en línea | | | | | | |
| Introducción | 30 segundos | Acai Culinary & Nutrition Studio Postres Saludables | Animación de entrada: - Frutas frescas y postres sobre una textura de madera. - Videos de preparación de diferentes mostrados en una Tablet, rodeada de diferentes ingredientes. - Transición a Imagotipo de la academia, mostrar varios videos de postres debajo. - Transición a presentación de título de la serie de videos. | | Música instrumental de actitud positiva y relajante de fondo. | Utilizar elementos gráficos frescos y realistas. |
| Presentación de platillo | 5 segundos aproximadamente | Pastel de Chocolate | Animación de cintillo: - Cuadro con textura de madera ingresa desde la parte inferior izquierda de la pantalla. - Efectos de hojas flotando alrededor del cintillo - Cintillo desaparece ocultándose en la parte inferior izquierda. | Plano americano de la presentadora en su área de trabajo. | Música Instrumental acústica relajante. Voz grabada de la escena: presentadora da a conocer el nombre del platillo que se va a preparar. | |

| Nombre de la escena | TIEMPO | TEXTO | IMAGEN | GRABACIÓN VIDEO | AUDIO | OBSERVACIONES |
|-------------------------------|------------------------------|---------------------|---|---|---|--|
| Presentación de ingredientes | 1 minuto aproximadamente | | | Plano americano de la presentadora en su área de trabajo. Primer plano de las manos de la presentadora sobre los ingredientes. | Continuación de: Música Instrumental acústica relajante. Voz grabada de la escena: presentadora a conocer los ingredientes del platillo que se va a preparar. | Realizar cortes entre los dos planos, al momento que ella nombre los ingredientes que va a mostrar. |
| Preparación de receta | 3 minutos aproximadamente | | | Plano americano de la presentadora en su área de trabajo. Primer plano de las manos de la presentadora sobre los ingredientes. | Continuación de: Música Instrumental acústica relajante. Voz grabada de la escena: presentadora a conocer la preparación del platillo. | Realizar cortes entre los dos planos, al momento que ella nombre los ingredientes que va a preparar. |
| Transición a siguiente escena | 5 segundos | 25-30 min 200° C | Animación de transición: -Elementos entran por el lado izquierdo con un barrido. - Elementos se acoplan sobre textura de madera. - Texto ingresa a la pantalla con una disolución cruzada. | | Continuación de: Música Instrumental acústica relajante. | La música se intensifica un momento, para dar pausa y descanso al espectador. |
| Decoración del platillo. | 1:30 minutos aproximadamente | | | Plano americano de la presentadora en su área de trabajo. Primer plano de las manos de la presentadora | Continuación de: Música Instrumental acústica relajante. Voz grabada de la escena: presentadora | Realizar cortes entre los dos planos, al momento que ella nombre los ingredientes que va a preparar. |

| Nombre de la escena | TIEMPO | TEXTO | IMAGEN | GRABACIÓN VIDEO | AUDIO | OBSERVACIONES |
|---------------------------------|-----------------------------|--|--|---|--|---|
| | | | | sobre los ingredientes. | da a explica la decoración del platillo. | |
| Presentación de platillo final. | 20 segundos aproximadamente | | | Primer plano sobre el platillo decorado y arreglado | Continuación de: Música Instrumental acústica relajante. | La música se intensifica un momento, para dar pausa y descanso al espectador. |
| Cierre | 10 segundos | Acai Culinary & Nutrition Studio /acaistudiogt (502) 54146005 www.acai.com.gt | Animación de imagotipo de la academia. Animación de imagotipo de Facebook junto con texto de información. | | Continuación de: Música Instrumental acústica relajante. Música va a fade. | |

7.3.1.6. Guión Literario. El guión literario al igual que el guión técnico, es una guía para los actores o personas que deseen leer una el proceso de la producción.

Aplicación guión literario:

- **Introducción:**

Animación de inicio, donde se coloca el nombre de la academia y el título del curso en línea.

- **Presentación del platillo:**

Presentadora: El día de hoy vamos prepararemos un pastel de chocolate.

- **Presentación de ingredientes:**

Presentadora: Por este lado tenemos los ingredientes líquidos, que son: 2 tazas de leche de soya sin azúcar, ½ taza de agave, 2/3 taza de aceite vegetal y una cucharadita de vinagre de manzana. Y en los ingredientes secos tenemos: 2 ½ tazas de harina sin gluten, 1 cucharadita de

azúcar para repostería, 1 cucharadita de polvo para hornear, ½ taza de chocolate en polvo sin azúcar y 1 cucharada de linaza molida.

- **Preparación de receta:**

Presentadora: Se mezclan primero los ingredientes líquidos y por otro lado se mezclan los ingredientes secos, para poder de ultimo juntarlos.

Entonces, se agrega la leche de soya, la miel de agave, el aceite vegetal y el vinagre de manzana, mezclándolo fuerte con un fuede para que se cree una mezcla homogénea.

Ahora vamos a agregar todos los ingredientes secos: nuestra harina sin gluten, la linaza, el cacao en polvo, el polvo para hornear y la levadura que es de repostería. Se mezcla bien y poco a poco se van agregando los líquidos, creando una mezcla consistente. Al lograr la consistencia de la mezcla se agrega a un molde donde la vamos a hornear por 25 minutos a media hora a 200° C.

- **Transición a siguiente escena:**

Animación donde se indica la temperatura y el tiempo de espera del pastel dentro del horno.

- **Decoración del platillo:**

Presentadora: Al sacar el pastel de chocolate del horno se empareja un poco por la parte de arriba para agregarle una cobertura. Esta vez utilizaremos de cobertura un pudin de chocolate y unas frutas. Y decorando con un toque final de cacao en polvo espolvoreado en todo el plato.

- **Presentación final del platillo:**

Se hace una toma de cerca del resultado final del pastel ya decorado.

- **Cierre:**

Animación del imagotipo de Acai Culinary & Nutrition Studio con información de contacto.

7.3.1.7. Storyboard.

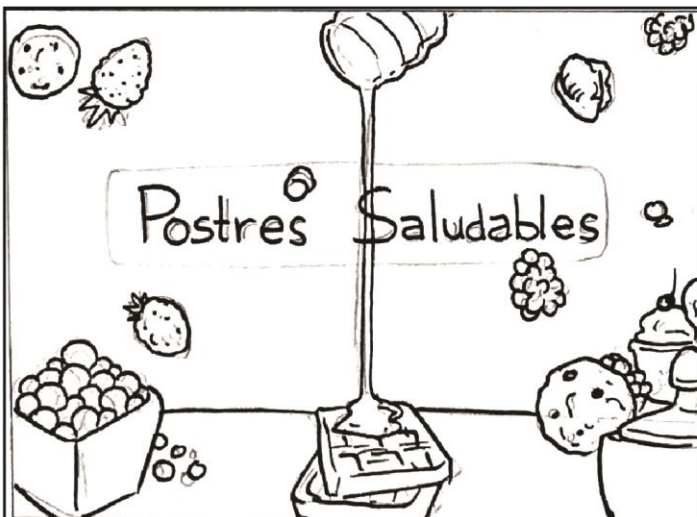
Música Instrumental acústica relajante. Voz grabada de la escena: presentadora da a conocer los pasos de preparación del platillo.



1 Presentación de contenido en tableta, para resaltar que es un contenido digital de fácil acceso.



2 Se muestra la animación de imagotipo de la academia y se da un preview de algunas escenas del curso.



3 Se hace una animación presentando el título del curso en línea.



4 Plano americano de la presentadora en su área de trabajo, con un cintillo que explique el nombre del platillo.

Música Instrumental acústica relajante. Voz grabada de la escena: presentadora da a conocer

los pasos de preparación del platillo.



5

Cortes a toma de primer plano, para dar énfasis a los ingredientes que menciona la presentadora.



6

Plano americano de la presentadora en su área de trabajo, donde da instrucciones de cómo preparar la receta.



7

Cortes a primer plano, para dar énfasis a las instrucciones sobre cómo preparar los ingredientes de la receta.



8

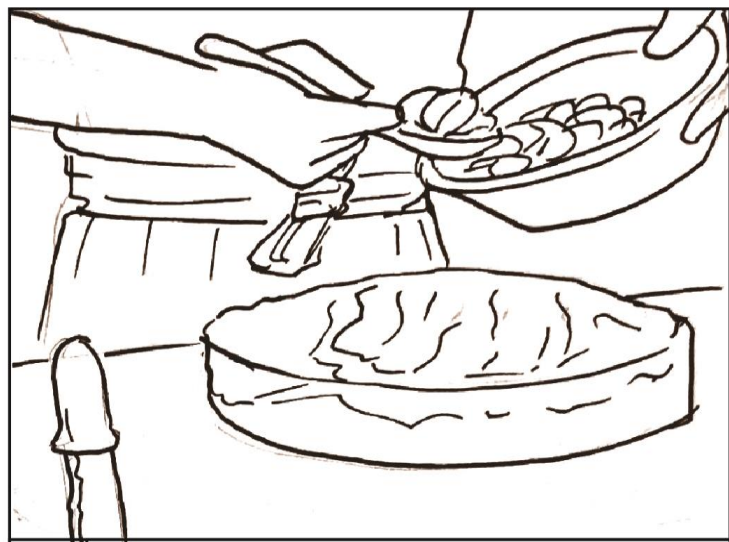
Animación de transición, donde el texto explica el tiempo de espera de cocción del platillo.

Música Instrumental acústica relajante. Voz grabada de la escena: presentadora da a conocer

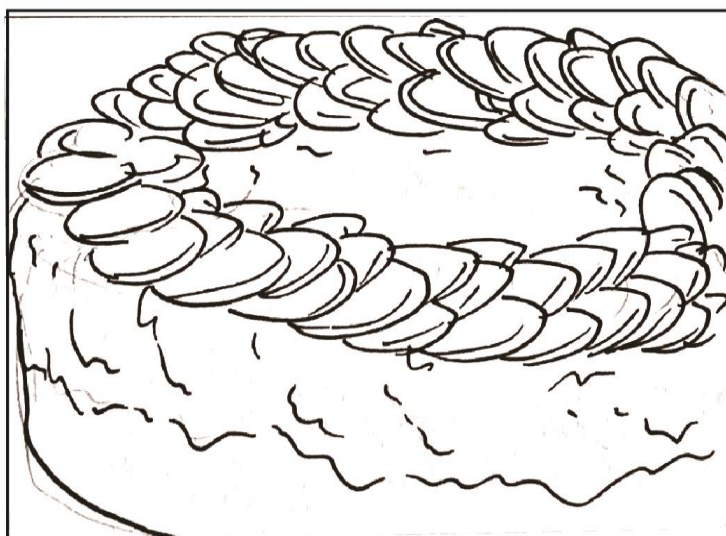
los pasos de preparación del platillo.



9 Plano americano de la presentadora en su área de trabajo, donde da instrucciones de cómo decorar el platillo.



10 Cortes a primer plano, para dar énfasis a las instrucciones sobre cómo decorar el platillo.



11 Primer plano sobre el platillo arreglado y decorado.



12 Se muestra la animación de imagotipo de la academia y se coloca la información de contacto dándole cierre al episodio.

7.3.1.8. *Storyboard a color.* Se traspaso a color el storyboard con la técnica de crayón, para tener una mejor visualización de como seria el producto final.

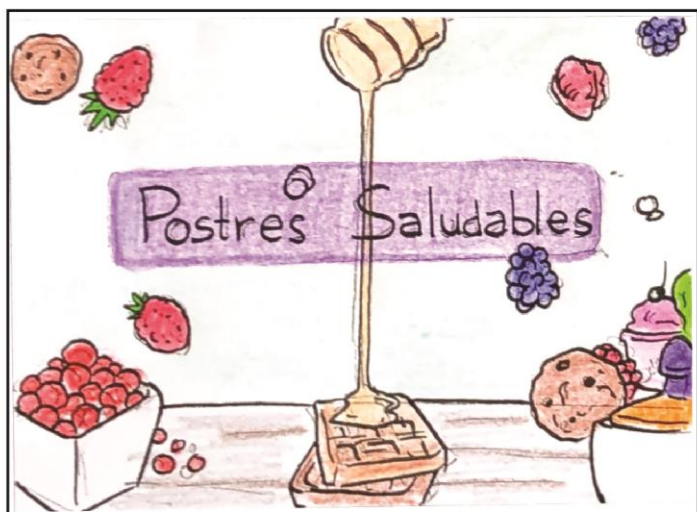
Música Instrumental acústica relajante. Voz grabada de la escena: presentadora da a conocer los pasos de preparación del platillo.



1 Presentación de contenido en tableta, para resaltar que es un contenido digital de fácil acceso.



2 Se muestra la animación de imagotipo de la academia y se da un preview de algunas escenas del curso.



3 Se hace una animación presentando el título del curso en línea.



4 Plano americano de la presentadora en su área de trabajo, con un cintillo que explique el nombre del platillo.

Música Instrumental acústica relajante. Voz grabada de la escena: presentadora da a conocer

los pasos de preparación del platillo.



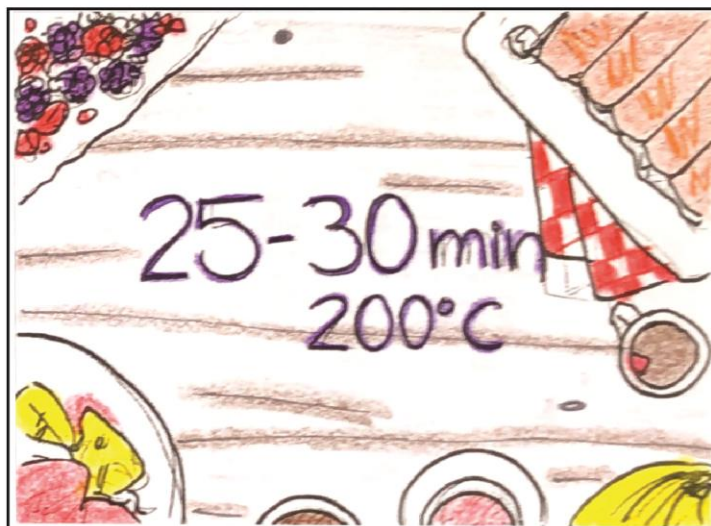
5 Cortes a toma de primer plano, para dar énfasis a los ingredientes que menciona la presentadora.



6 Plano americano de la presentadora en su área de trabajo, donde da instrucciones de cómo preparar la receta.



7 Cortes a primer plano, para dar énfasis a las instrucciones sobre cómo preparar los ingredientes de la receta.



8 Animación de transición, donde el texto explica el tiempo de espera de cocción del platillo.

Música Instrumental acústica relajante. Voz grabada de la escena: presentadora da a conocer

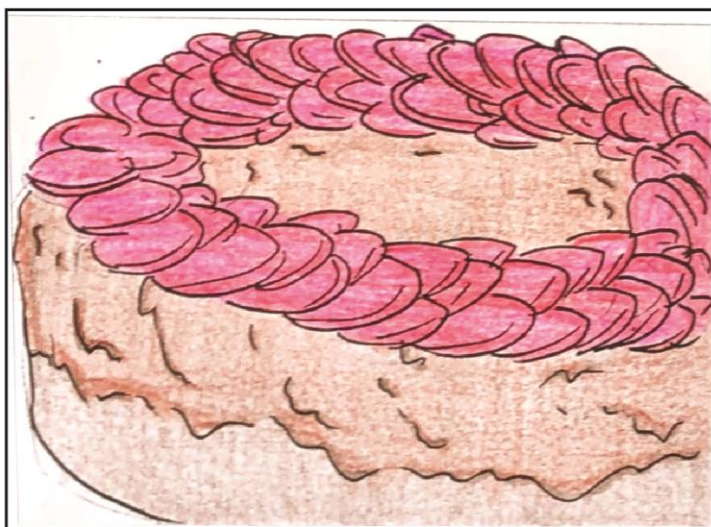
los pasos de preparación del platillo.



9 Plano americano de la presentadora en su área de trabajo, donde da instrucciones de cómo decorar el platillo.



10 Cortes a primer plano, para dar énfasis a las instrucciones sobre cómo decorar el platillo.



11 Primer plano sobre el platillo arreglado y decorado.

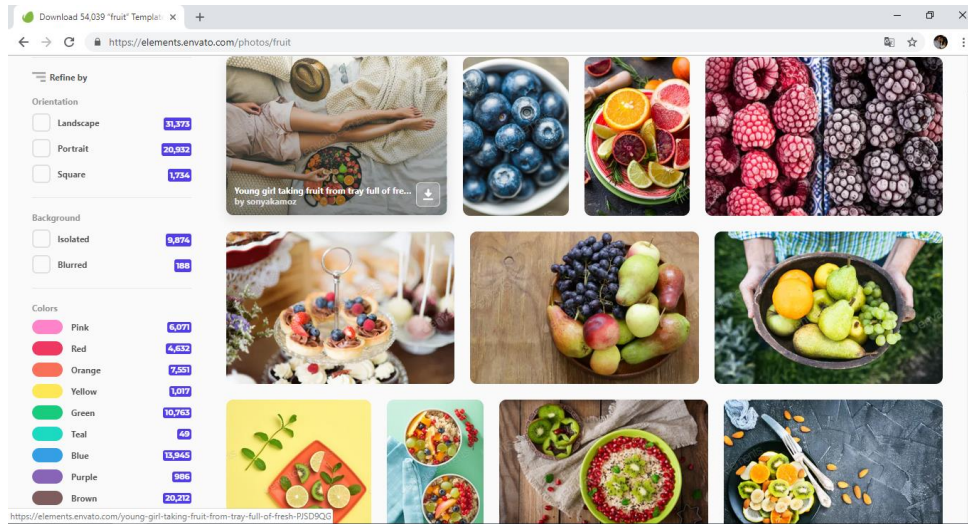


12 Se muestra la animación de imago tipo de la academia y se coloca la información de contacto dándole cierre al episodio.

7.3.2. Proceso de digitalización de los bocetos.

Paso 1

Se utiliza un banco de fotos para elegir los elementos planteados en los bocetos, para luego ser animados en Adobe After Effects.



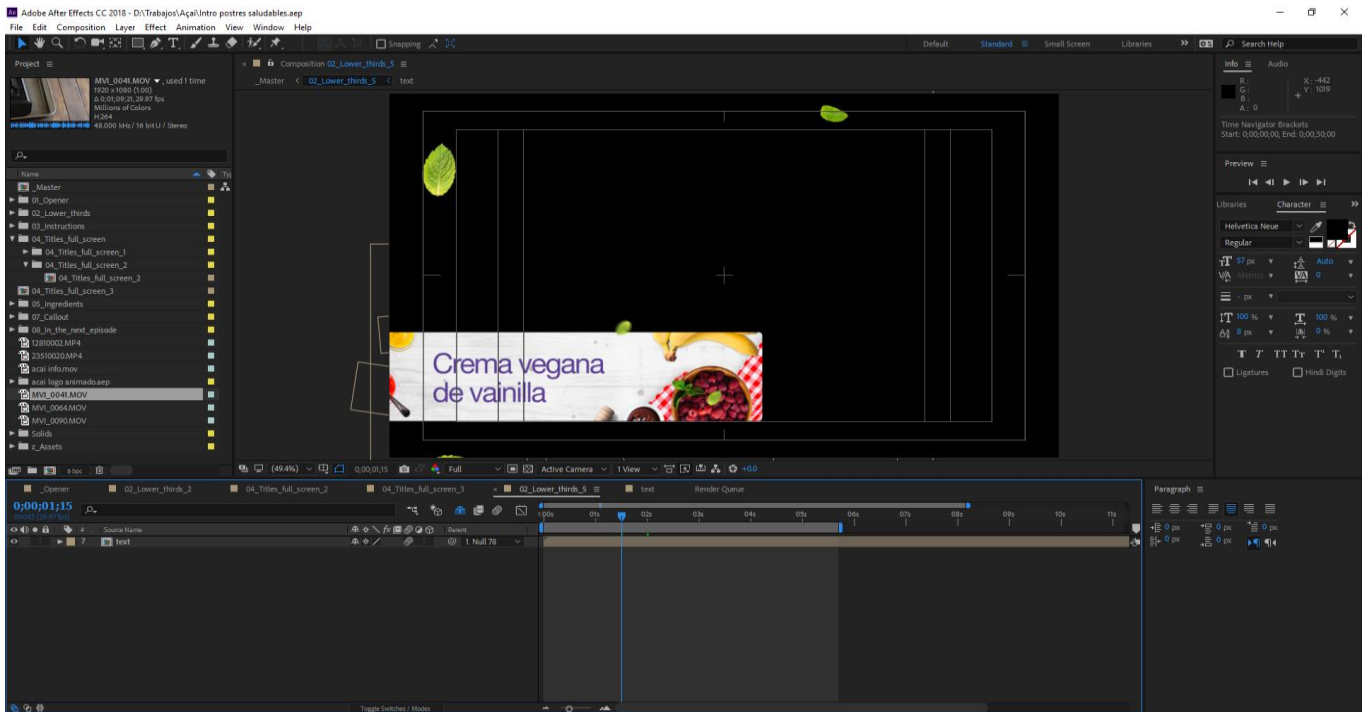
Paso 2

Se utiliza el programa Adobe After Effects para realizar la animación de introducción del programa, trayendo elementos realistas.



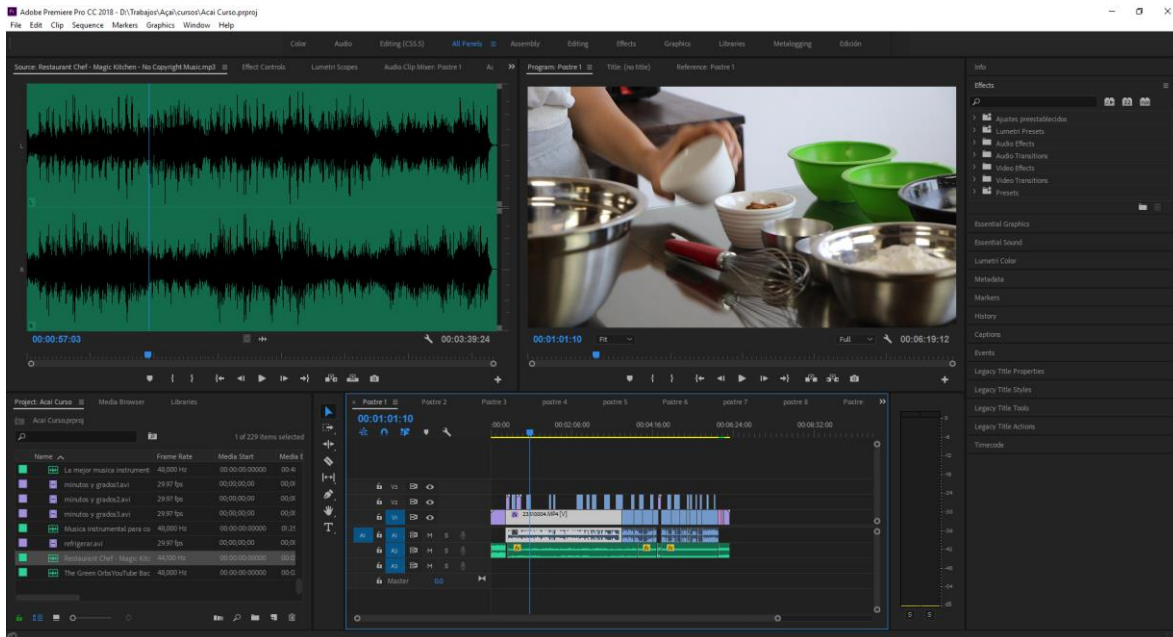
Paso 3

Se utiliza el programa Adobe After Effects para realizar la digitalización de los cintillos para luego ser animados con el nombre de los postres a preparar, manipulando elementos de la misma línea gráfica de la animación introductoria.



Paso 5

Se utiliza el programa Adobe Premiere Pro para musicalizar el curso realizando cortes para reducir música y el efecto de sonido poder constante para que no se escuchen los cortes de audio.



7.4. Propuesta preliminar.

7.4.1. Storyboard Digital.

Música Instrumental acústica relajante. Voz grabada de la escena: presentadora da a conocer los pasos de preparación del platillo.



1 Presentación de contenido en tableta, para resaltar que es un contenido digital de fácil acceso.



2 Se muestra la animación de imago tipo de la academia y se da un preview de algunas escenas del curso.



3 Se hace una animación presentando el título del curso en línea.



4 Plano americano de la presentadora en su área de trabajo, con un cintillo que explique el nombre del platillo.

Música Instrumental acústica relajante. Voz grabada de la escena: presentadora da a conocer los pasos de preparación del platillo.



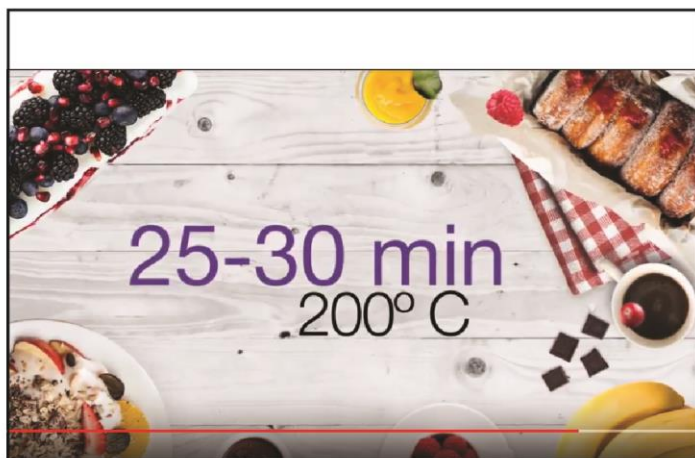
5 Cortes a toma de primer plano, para dar énfasis a los ingredientes que menciona la presentadora.



6 Plano americano de la presentadora en su área de trabajo, donde da instrucciones de cómo preparar la receta.



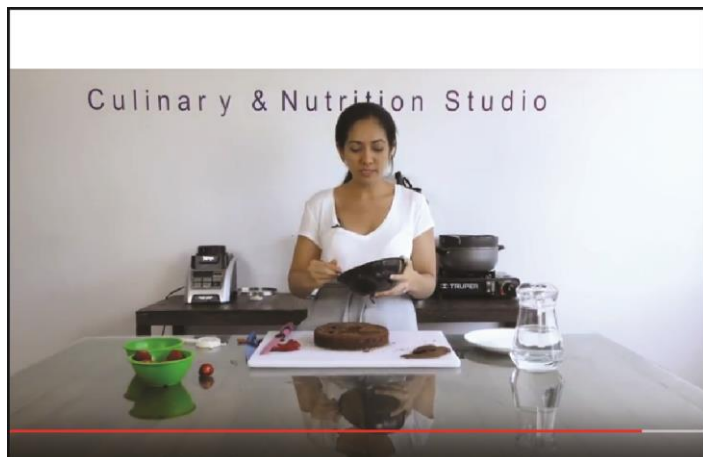
7 Cortes a primer plano, para dar énfasis a las instrucciones sobre cómo preparar los ingredientes de la receta.



8 Animación de transición, donde el texto explica el tiempo de espera de cocción del platillo.

Música Instrumental acústica relajante. Voz grabada de la escena: presentadora da a conocer

los pasos de preparación del platillo



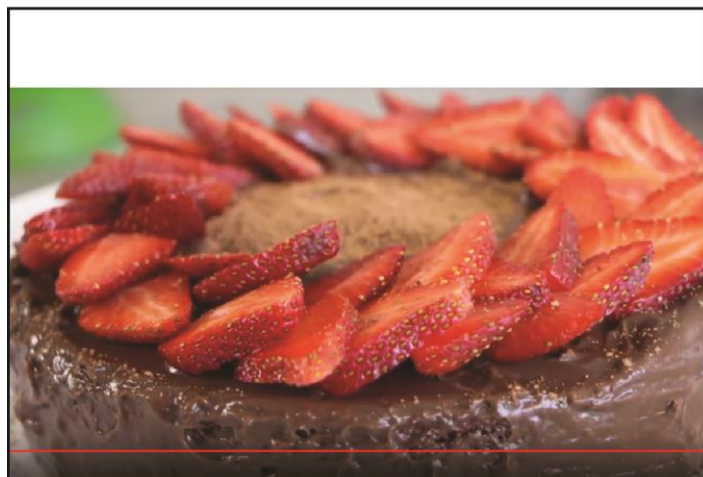
9

Plano americano de la presentadora en su área de trabajo, donde da instrucciones de cómo decorar el platillo.



10

Cortes a primer plano, para dar énfasis a las instrucciones sobre cómo decorar el platillo.



11

Primer plano sobre el platillo arreglado y decorado.



12

Se muestra la animación de imagotipo de la academia y se coloca la información de contacto dándole cierre al episodio.

Fuente: M. Corleto, 2018. Disponible online:

<https://www.youtube.com/watch?v=Vrz0VoXFqDc&t=113s>

| Especificaciones de video | Especificaciones de Audio |
|----------------------------------|----------------------------------|
| Duración: 00:06:26 minutos | Canales Stereo |
| Formato: H.264 | Bitrate: 320kbps |
| Medidas en píxeles: 1920x1080 | Velocidad de sonido: 48000Hz |
| Fotogramas por segundo: 60fps | |

CAPÍTULO VIII
VALIDACIÓN TÉCNICA

Capítulo VIII: Validación técnica

El proceso de validación para la investigación es mixto en grupos heterogéneos, con un enfoque cualitativo y cuantitativo. El primer enfoque se realizó para cuantificar los resultados de las encuestas realizadas al grupo heterogéneo para establecer los requerimientos del cliente, objetivos de la investigación y la funcionalidad del material audiovisual. Sin embargo, en el enfoque cualitativo se evaluó según la percepción de los grupos con la propuesta preliminar. El proceso de evaluación se llevó a cabo a través de la encuesta física para un grupo de 6 de expertos en el área de comunicación y diseño: 4 en las áreas de nutrición, diseño gráfico, marketing y docencia. (ver anexo 1) por consiguiente para el grupo objetivo (25 personas) se utilizó una encuesta virtual. (ver anexo 3). Para la efectividad que presenta el material diseñado en función de dar respuesta a los requerimientos del cliente, los objetivos del proyecto y la funcionalidad para el cliente.

8.1. Población y muestreo

Para la evaluación del material audiovisual y la constatación de su efectividad, aplicabilidad a las necesidades del proyecto “Producción de material audiovisual para enseñar a clientes reales la preparación de recetas de postres saludables que imparte AÇAÍ Culinary & Nutrition Studio.” Se exterioriza para la validación técnica con tres grupos: Los especialistas en Comunicación y diseño, dentro de los cuales se encuentran catedráticos universitarios, compañeros de trabajo y el cliente (*Jessica Camarero*). Por consiguiente, el grupo objetivo de hombres y mujeres comprendido entre las edades de 30-40 años, pertenecientes a un estatus socioeconómico del nivel B y C+, que cuentan con los recursos digitales como: electrodomésticos, computadora y acceso a internet ubicados en la Ciudad de Guatemala.

8.2. Método e instrumentos

Como método de evaluación se utilizó la encuesta, con preguntas cerradas con escala de Likert, utilizada principalmente para la investigación de mercados y la comprensión de opiniones actitudes del cliente ante el proyecto “Producción de material audiovisual para enseñar a clientes reales la preparación de recetas de postres saludables que imparte AÇAÍ Culinary & Nutrition Studio.” Este tipo de encuesta permitirá a las personas encuestadas a contextualizarse en el área de producción de material audiovisual, para que el evaluador tenga una opinión acertada acerca de material, relacionado con la Gastronomía de postres saludables. La encuesta fue divulgada a través de Google Forms de Google Drive y una serie física para expertos, herramienta que permite la tabulación correcta e interpretación exacta de gráficas según los resultados de la encuesta. Este instrumento está compuesto por 10 preguntas, en la parte Semiológica se evalúan las percepciones y elementos del diseño, en cuanto a la parte operativa se evalúa la funcionalidad del material audiovisual. (ver ejemplo en anexo 1 y 3).

8.3. Resultados e interpretación de resultados

8.3.1. Resultados e interpretación de resultados Parte Semiológica

1. ¿Considera que la producción del material audiovisual para cursos en línea de postres saludables de la academia de cocina y repostería saludable AÇAI Culinary & Nutrition Studio, es visualmente atractiva?



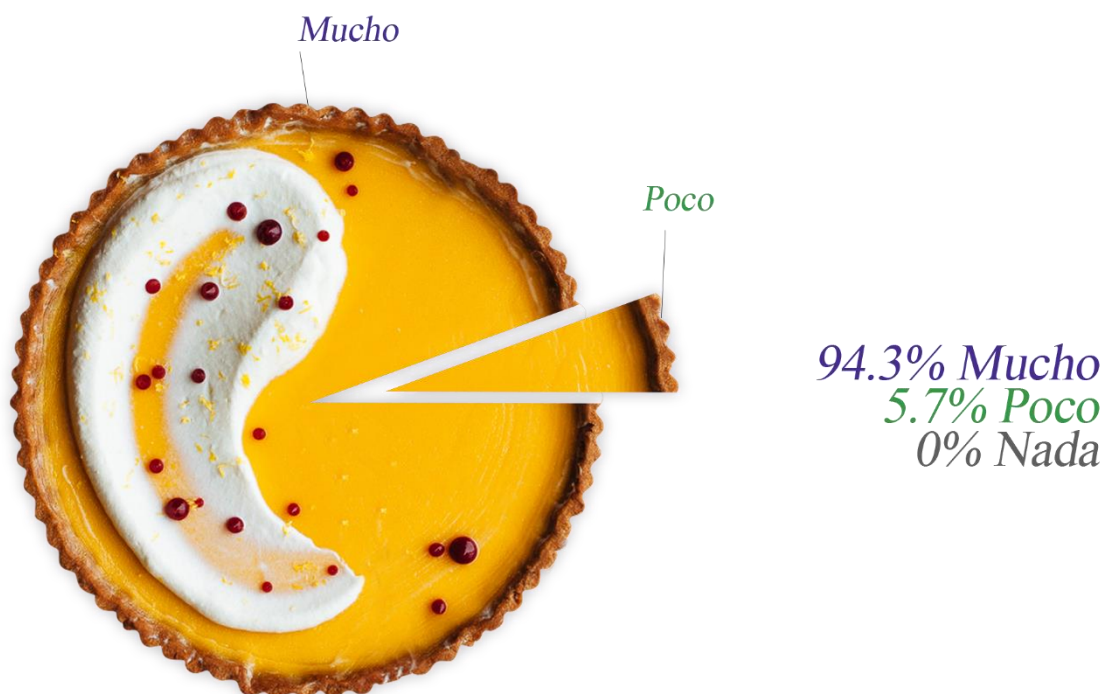
El 88.6% de los encuestados considera muy atractiva visualmente la producción del material audiovisual y el 11.4% la considera poco atractiva.

2. ¿Considera que las animaciones son visualmente atractivas al usuario?



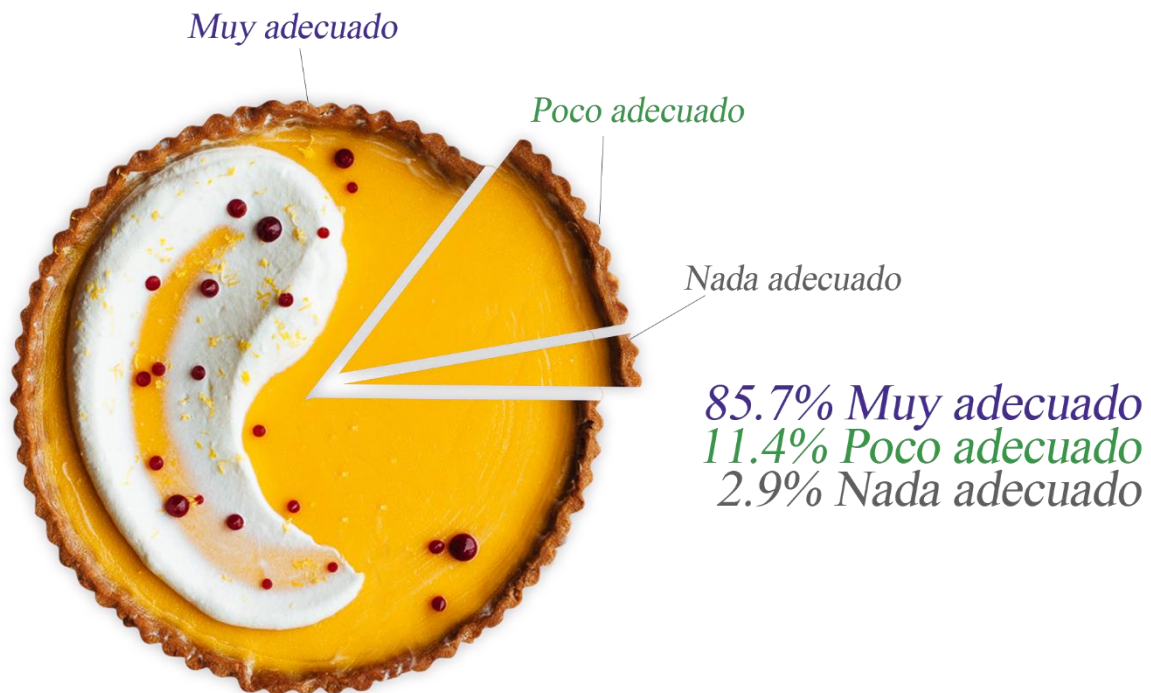
El 94.3% de los encuestados considera muy atractiva visualmente las animaciones del material audiovisual y el 5.7% la considera poco atractivas.

3. ¿Considera que los colores utilizados transmiten al usuario un ambiente culinario?



El 94.3% de los encuestados considera que los colores utilizados transmiten al usuario un ambiente culinario y el 5.7% considera que los colores transmiten poco un ambiente culinario.

4. ¿Considera que los planos fotográficos son los adecuados para el material audiovisual?



El 85.7% de los encuestados considera que los planos fotográficos utilizados son muy adecuados para el material audiovisual, el 11.4% considera que son poco adecuados y el 2.9% que son nada adecuados.

5. ¿Considera que la música que presenta el material audiovisual invita al usuario a continuar viendo el contenido?



El 85.7% de los encuestados considera que música utilizada invita al usuario a continuar viendo el contenido y el 14.3% considera que la música invita poco a continuar viendo el audiovisual.

8.3.2. Resultados e interpretación de resultados Parte Operativa

6. ¿Considera que la duración del material audiovisual es el adecuado?



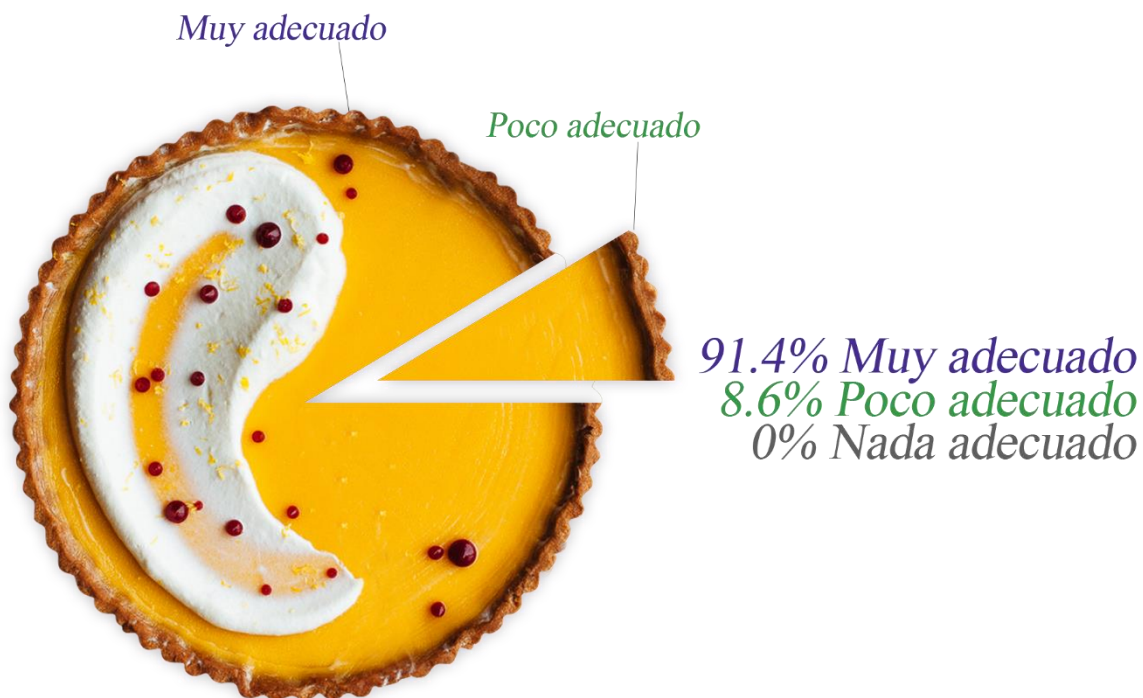
El 82.9% de los encuestados considera que la duración del material audiovisual es muy adecuada, el 11.4% considera que la duración es poco adecuada y el 5.7% que es nada adecuada.

7. ¿Considera que el audio del material audiovisual es de alta calidad?



El 91.4% de los encuestados considera que el audio del material audiovisual es de alta calidad y el 8.6% considera poco que el audio sea de alta calidad.

8. ¿Considera que las imágenes cuentan con la iluminación adecuada?



El 91.4% de los encuestados considera que la iluminación del material audiovisual es muy adecuada y el 8.6% considera poco que la iluminación es sea adecuada.

9. ¿Considera que, al leer el contenido de los cintillos del material audiovisual, la letra es legible?



El 85.7% de los encuestados considera que al leer los cintillos del material audiovisual la letra es muy legible y el 14.3% considera que es legible.

10. Observaciones.

El grupo objetivo, basándose en la brevedad de los videos sobre recetas en las redes sociales, consideraron que es muy extensa la duración del material audiovisual, ya que, al ser un curso en línea de paga, donde se busca repasar cada proceso, los expertos lo consideran que su tiempo de duración es correcto. También se hicieron sugerencias de agregar textos al momento de ser mencionados los ingredientes de cada receta, pero al consultarlo con el cliente, no se consideró este cambio, porque adjunto a los videos el cliente proveerá un pdf con la receta.

8.4. Cambios con base a los resultados

El cliente señaló 3 cambios que deseaba se aplicarían al material audiovisual. (ver anexo 2).

- Eliminar parte de la animación principal del material audiovisual donde se muestran frutas, ya que solo le suma tiempo a la introducción.
- Luego de exponer el cintillo donde se muestra el nombre del postre a realizar, colocar un cintillo con el nombre de la presentadora.
- Eliminar partes extensas de los procesos que se pueden omitir.

| 8.4.1. Antes | 8.4.2. Después | 8.4.3. Justificación |
|--|--|--|
|  |  | <p>Se eliminaron 5 segundos de animación que no representaba nada y sumaba tiempo.</p> |
|  |  | <p>Se colocó un cintillo con el nombre de la presentadora y su puesto dentro de la academia, para mayor identificación</p> |
|  |  | <p>Se eliminaron tomas innecesarias y se saturó más el color del audiovisual para mejor contraste.</p> |

CAPÍTULO IX
PROPUESTA
GRÁFICA FINAL

Capítulo IX: Propuesta gráfica final

9.1. Storyboard propuesta final.

Fuente: M. Corleto, 2018. Disponible online:

https://www.youtube.com/watch?v=pQ_xdu4Xmgc&feature=youtu.be

| Especificaciones de video | Especificaciones de Audio |
|-------------------------------|------------------------------|
| Duración: 00:06:19 minutos | Canales Stereo |
| Formato: H.264 | Bitrate: 320kbps |
| Medidas en píxeles: 1920x1080 | Velocidad de sonido: 48000Hz |
| Fotogramas por segundo: 60fps | |

Música Instrumental acústica relajante. Voz grabada de la escena: presentadora da a conocer los pasos de preparación del platillo.





3 Se hace una animación presentando el título del curso en línea.



4 Plano americano de la presentadora en su área de trabajo, con un cintillo que explique el nombre del platillo.



5 Plano americano de la presentadora en su área de trabajo, con un cintillo que la presente y haga énfasis en su empresa.



6 Cortes a toma de primer plano, para dar énfasis a los ingredientes que menciona la presentadora.



7 Plano americano de la presentadora en su área de trabajo, donde da instrucciones de cómo preparar la receta.



8 Cortes a primer plano, para dar énfasis a las instrucciones sobre cómo preparar los ingredientes de la receta.



9 Animación de transición, donde el texto explica el tiempo de espera de cocción del platillo.



10 Plano americano de la presentadora en su área de trabajo, donde da instrucciones de cómo decorar el platillo.



11 Cortes a primer plano, para dar énfasis a las instrucciones sobre cómo decorar el platillo.



12 Primer plano sobre el platillo arreglado y decorado.



13 Se muestra la animación de imagotipo de la academia y se coloca la información de contacto dándole cierre al episodio.

CAPÍTULO X
PRODUCCIÓN,
REPRODUCCIÓN
Y DISTRIBUCIÓN

Capítulo X: Producción, reproducción y distribución

Este inciso especifica todos los requerimientos económicos, técnicos y tecnológicos de la propuesta: Medios impresos, audiovisuales, virtuales, alternativas, cantidad y costo de producción y reproducción del material presentado. Basado en cotizaciones realizadas (ver anexo 4).

10.1. Plan de costos de elaboración

Para estimar el tiempo de la producción de material audiovisual para enseñar a clientes reales la preparación de recetas de postres saludables que imparte AÇAÍ Culinary & Nutrition Studio. Se toman en cuenta aspectos como la recopilación de información teórica y conceptos de diseño fundamentales para realizar el proceso creativo y dar paso a la propuesta preliminar.

La siguiente tabla expresa y representa el plan de costos de la elaboración de estos audiovisuales:

| Fecha | Actividad | Horas trabajadas | Total horas |
|--|---|--------------------------|---------------------|
| 23 y 24 de Julio | Recopilación de información | 2 días (8 horas diarias) | 16 horas |
| 25 al 31 de Julio | Elaboración de Escaleta, Guión Técnico, Guión literario y storyboard | 7 días (8 horas diarias) | 56 horas trabajadas |
| 4, 5, 11 y 12 de agosto | Producción: Grabación, iluminación y sonido | 4 días (4 horas diarias) | 16 horas |
| 18, 19, 25 y 26 de agosto | Post Producción: Edición, animación, efectos especiales y musicalización. | 4 días (8 horas diarias) | 32 horas |
| Valor de cada hora trabajada Q25.00 | | | 120 horas |
| | | | Q3,000.00 |

10.2. Plan de costos de producción

Primero se validó la propuesta preliminar de parte del cliente, al tener este resultado se llevó a cabo la producción de la siguiente manera:

1. Plan de rodaje:

| | | |
|------------------------|---------|--------|
| Reunión con el cliente | 2 horas | Q50.00 |
|------------------------|---------|--------|

2. Producción:

| Equipo | Total días | Costo total |
|---|-------------------|--------------------|
| Cámara de video HD 4K + trípode | 4 días | Q4,000.00 |
| Cámara fotográfica Canon t4i + trípode | 4 días | Q2,000.00 |
| Micrófonos | 4 días | Q2,000.00 |
| Luces | 4 días | Q1,200.00 |
| Honorarios: director, camarógrafo, luminotécnico y sonidista. | 4 días | Q10,000.00 |
| TOTAL | | Q19,200.00 |

3. Edición, animación, efectos especiales y musicalización:

| Equipo | Total de días | Costo total |
|------------------|----------------------|--------------------|
| Isla de edición | 4 días | Q2,800.00 |
| Editor, animador | 4 días | Q4,000.00 |
| TOTAL | | Q6,800.00 |

| | |
|--|-------------------|
| Plan de rodaje | Q50.00 |
| Producción | Q19,200.00 |
| Edición, animación, efectos especiales y musicalización. | Q6,800.00 |
| TOTAL | Q26,050.00 |

10.3. Plan de costos de reproducción

Se entregó el contenido audiovisual (12 capítulos) en una memoria USB de 16 GB que tuvo un costo de Q60.00.

10.4. Plan de Costos de Distribución.

La reproducción y difusión del material audiovisual le corresponde a la Academia de cocina y repostería saludable AÇAI Culinary & Nutrition Studio, ya que dicho material será subido a una plataforma de paga para cursos.

10.5. Margen de utilidad

El 20% de utilidad de esta producción es de Q5,822.00

10.6. IVA

El costo del impuesto del valor agregado (IVA) es de Q4,191.84

10.7. Cuadro con resumen general de costos

| Detalle | Costo |
|--------------------------------|-------------------|
| Plan de costos de elaboración | Q3,000.00 |
| Plan de costos de producción | Q26,050.00 |
| Plan de costos de reproducción | Q60.00 |
| Plan de costos de distribución | Q0.00 |
| Subtotal | Q29,110.00 |
| Margen de utilidad 20% | Q5,822.00 |
| Subtotal | Q34,932.00 |
| IVA | Q4,191.84 |
| Gran Total | Q39,123.84 |

CAPÍTULO XI
CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES

Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones

11.1. Conclusiones

- Durante el proceso de investigación se clarificaron las tendencias y técnicas de grabación para la elaboración de correcta de la producción audiovisual de Gastronomía de postres saludables.
- En la Recopilación de información de la academia AÇAÍ Culinary & Nutrition Studio se utilizaron animaciones del logo, línea gráfica adecuada al tema y cintillos con nombre específico de postres y nombre de la conductora.
- El diseño de animaciones y cintillos se elaboraron con claridad para la correcta identificación del tema planteado por la conductora.
- Durante la edición del material se tomaron en cuenta las observaciones de las encuestas y el cliente, de acortar la introducción a 25 segundos para el cliente y grupo objetivo.

11.2. Recomendaciones

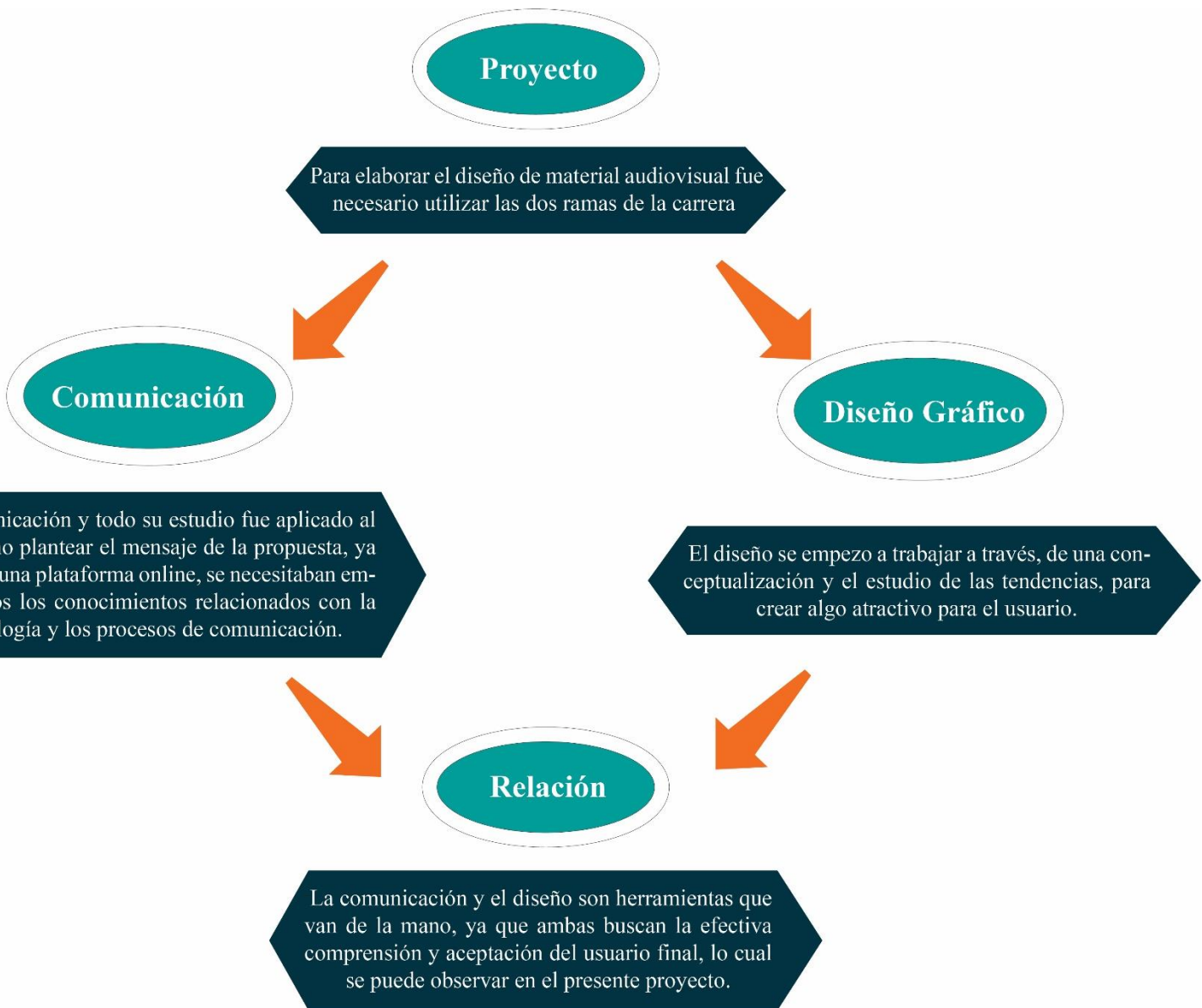
- Realizar una investigación completa de fuentes confiables, con una redacción breve y concisa sin salirse de los parámetros del autor, para la ejecución correcta del material audiovisual sugerido por el cliente.
- Citar de forma correcta las todas las fuentes de información e imágenes para evitar la réplica de la información y duplicación de la idea del proyecto.
- Asesorar de forma correcta al cliente al momento de cada filmación: en cuanto al vocabulario a utilizar, límites de espacio, interacción con la cámara, apariencia personal y los props a utilizar.
- Establecer estrategias de Marketing Digital para la promoción y aceptación del curso en línea de postres saludables ante el grupo objetivo.
- Mantenerse a la vanguardia de las tendencias audiovisuales para una aceptación positiva del cliente.

CAPÍTULO XII
CONOCIMIENTO
GENERAL

Capítulo XII: Conocimiento General

Durante el proceso de la carrera de Ciencias de la Comunicación y Diseño se obtuvieron los conocimientos necesarios, destrezas y habilidades para llevar a cabo el presente proyecto: enfocado en la producción audiovisual.

12.2. Demostración de conocimientos



CAPÍTULO XIII
REFERENCIAS

Capítulo XIII: Referencias

13.1. Referencias Libros

B

Bou Bauzá Guillem (2003). El guión Multimedia. Anaya Multimedia (Ed. Madrid.)

F

Fernández Díez, F. (2005) El libro del guión. España. Serie Comunicación. Ediciones Díaz de Santos. 2005. P. 201.

Ferrater Mora, José (1979): Diccionario de Filosofía, Alianza.Edit. Madrid, 6ª edición, 882 pág.

G

Girbau, M. 2002. Psicología de la Comunicación. Edit. Planeta. Única edición. España, Barcelona.

H

Hellriegel & Slocum, J. W. (2004). Comportamiento Organizacional. México: Thomson.

L

Lasswel,H. (1948). The structure and fuction in comunication in society. En Brison, L. The communication of ideas. Nueva York: Harpers and Bothers.

M

Martínez Vázquez, F. (2014). Ciencias de comunicación I. México: edit. Santillana.

P

Parkinson, D. (2011). Cien ideas para el diseño. Barcelona: Blume.

Pinto, Morros.2015. Larousse Gastronomique. Edit.Larousse, 2015. Pág. 1000.

S

Seix, Barral. 2009. El vegano. Edit. Barcelona.2009, p. 233-252.

W

Wundt & William James. 1920. Introducción a la Psicología. 9a. edición. Prentice Hall.

13.2. Referencias de páginas en el world wide web

C

Cáceres, E. (2001). Música e identidad. La situación latinoamericana. Revista Musical Chilena, 55 (196): 1- 4.

“Culinaria”. (s.f.). Boletín Agrario. Recuperado 14/10/18. Disponible online:
<https://boletinagrario.com/ap-6,culinaria,983.html>

F

Frutiger, Adrián. En torno a la Tipografía. Barcelona, Gustavo Gili, 2002 Recuperado: 1/12/2018.
Online: http://coreditec.com.co/libros/intoducccion_tipografia.pdf

“Gastronomía” (s.f.). Significados. Recuperado: 13/10/208. Disponible online:
<https://www.significados.com/gastronomia>

G

González., I.Ilifebetdigital. Recuperado 5/11/2018. Disponible online: <https://ilifebelt.com/que-es-comunicacion-digital-y-por-que-es-importante-en-las-empresas/2016/09/>

J

J. Cobo.2009. The Information Technologies Concept. Recuperado 27/11/2018. Online:
<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:35Czb-Kp9->

YJ:cmappublic3.ihmc.us/rid%3D1MNM63T42-7YHX0S-5XD/zer27-14-cobo.pdf+&cd=3&hl=es&ct=clnk&gl=gt

O

Oxfordlivingdiccionario, 2018. “Academia”. Recuperado 11/10/2018. Disponible online:
<https://es.oxforddictionaries.com/definicion/academia>

R

“Recetas” (s.f.). Salud 180. Recuperado 12/10/2018. Disponible online:
<https://www.salud180.com/salud-z/receta-de-cocina>

“Repostería” (s.f.). Repostería y Pastelería. Recuperado 9/10/2018 Disponible online:
<http://www.reposteriaypasteleria.com/los-tipos-de-reposteria-mas-comun/686/>

U

Universidad Sevilla, 2007. e-Learning. Definición y Características. España. Recuperado:
1/12/2018. Online: <http://www.cfp.us.es/e-learning-definicion-y-caracteristicas>

13.3 Referencias de documentos web

A

A. Santos.2010. Fundamentos Visuales. Grupo DAT. Recuperado 1/12/2018. Online:
<https://adelossantos.files.wordpress.com/2010/10/teroria-del-color.pdf>

Aunmont, Jacques 2009. Historia general del cine. Madrid, Cátedra, 1995. ISBN 8437613698.
Recuperado 1/12/2018. Online: <https://www.cinehistoria.com/cine.pdf>

B

Barthes, Roland, (1998). La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía, Ed. Piadós, Barcelona.

Recuperado

30/11/2018.

Online:

<http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/icap/unpan046826.pdf>

Begoña Gross, 2009. Universidad de Barcelona, Cibernética. Recuperado el 29/11/2018. Online:

<https://areatecnologia.files.wordpress.com/2009/09/2-cibernetica.pdf>

R

R. Delgadillo. 2010. Teorías sobre el montaje Audiovisual. Semana No. 22 p.70-76. Recuperado:

1/12/2018. Online: <http://www.scielo.org.bo/pdf/rpc/v16n22/a08.pdf>

V

Valdez, 2009. Instituto para el desarrollo de la Psicología de la imagen. Recuperado: 27/11/2018.

Online: <https://psicologiadelnuevohumanismo.org/wpcontent/uploads/2015/11/Introducci%C3%B3n-a-la-Psicolog%C3%ADa-de-la-imagen.pdf>

13.4 Blogs

A

Abismofm. 2019. ¿Conoces los diferentes tipos de planos en el cine? Recuperado 11/06/2019.

Online: https://abismofm.com/cinepedia-clases-de-planos/#Plano_americano

D

Dir. Arte UAB. 2011. Minimalismo en el mundo audiovisual. Recuperado 11/06/2019. Online:

<http://mmm-minimalismo.blogspot.com/p/el-minimalismo-en-el-mundo-audiovisual.html>

P

Playfilm. 2018. Tendencias del Sector Audiovisual. Recuperado 1/12/2018. Online:
<https://www.playfilm.tv/es/blog/tendencias-del-sector-audiovisual-en-2018/>

Q

Que es el minimalismo. 2011. Recuperado 11/06/2019. Online:
<http://minimalmau.blogspot.com/2011/12/que-es-el-minimalismo.html>

W

Welab News. 2018. Etalonaje digital cinematográfico. Recuperado 11/06/2019. Online:
<http://www.welab.es/es/weblog/welab-news/209-etalonaje-digital-cinematografico>

CAPÍTULO XIV

ANEXOS

Capítulo XIV: Anexos

XIV. ANEXO 1 INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN EXPERTOS



Universidad Galileo
Facultad de Comunicación (FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de tesis

Edad: _____
Género: F M
Cliente Experto Grupo Objetivo

Nombre: _____
Profesión: _____
Puesto: _____
Años de experiencia: _____

Encuesta de validación de proyecto:

Diseño de material audiovisual para cursos en líneas de postres saludables de la Academia de cocina y repostería saludable AÇAII Culinary & Nutrition Studio. Guatemala, Guatemala.

Antecedentes

AÇAII Culinary & Nutrition Studio, nace gracias a su fundadora Jessica Camarero que, al graduarse de Nutricionista en Alimentos, emprendió en los negocios en una academia de cocina y repostería saludable en Guatemala, siendo la primera en trabajar con recetas innovadoras utilizando técnicas culinarias distintas que conservan los nutrientes de los alimentos, fomentando así la nutrición adecuada para el cuerpo a través de alimentos cien por ciento saludables y libres de azúcar, gluten y lácteos. Inicio con una academia dentro de su domicilio ubicado en zona 16, donde imparte clases y talleres a personas interesadas en la cocina y repostería saludable en horario matutino y vespertino. Enfocándose en hombres y mujeres entre 20-40 años que deseen aprender las técnicas culinarias nutritivas a través de sus talleres libres de gluten, azúcar y lácteos.

Su fundadora, nutricionista y chef, Jessica Camarero, como se mencionó con anterioridad ha sido certificada a través de varios cursos en líneas internacionales y gracias a su experiencia adquirida se tomó la iniciativa de crear sus propias clases en línea, sobre postres saludables, aplicando su filosofía de comida libre de gluten, azúcar y lácteos, por lo que surgió su necesidad de comunicación y diseño.

La academia de cocina y repostería saludable AÇAII Culinary & Nutrition Studio no cuenta en la actualidad con material audiovisual que reproduzca un curso en línea de postres saludables.

Objetivo de la investigación

El propósito de la encuesta es evaluar el diseño del material audiovisual para cursos en líneas de postres saludables de la Academia de cocina y repostería saludable AÇAII Culinary & Nutrition Studio, para hombres y mujeres de 20 a 40 años, su comprensión y el contenido para analizar los resultados obtenidos y que se pueda realizar mejoras necesarias para garantizar un resultado positivo.

Instrucciones:

En base a la información previa, observe el diseño del material audiovisual para cursos en líneas de postres saludables de la Academia de cocina y repostería saludable AÇAII Culinary & Nutrition Studio, que se le presenta y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta con una X. Agradezco el tiempo dispuesto para contestar esta encuesta.

Parte Semiológica

1. ¿Considera que la producción del material audiovisual para cursos en líneas de postres saludables de la academia de cocina y repostería saludable AÇAII Culinary & Nutrition Studio, es visualmente atractiva?
Muy atractiva Poco atractiva Nada atractiva
2. ¿Considera que las animaciones son visualmente atractivas al usuario?
Muy atractiva Poco atractiva Nada atractiva
3. ¿Considera que los colores utilizados transmiten al usuario un ambiente culinario?
Mucho Poco Nada
4. ¿Considera que los planos fotográficos son los adecuados para el material audiovisual?
Muy adecuados Poco adecuados Nada adecuados

5. ¿Considera que la música que presenta el material audiovisual invita al usuario a continuar viendo el contenido?
Mucho Poco Nada

Parte Operativa

6. ¿Considera que la duración del material audiovisual es el adecuado?
Muy adecuado Poco adecuado Nada Adecuado
7. ¿Considera que el audio del material audiovisual es de alta calidad?
Mucho Poco Nada
8. ¿Considera que las imágenes cuentan con la iluminación adecuada?
Muy adecuado Poco adecuado Nada Adecuado
9. ¿Considera que, al leer el contenido de los cintillos del materiales audiovisual, la letra es legible?
Muy legible Legible Nada legible

Observaciones:

Gracias por su tiempo.

ANEXO 2
VALIDACIÓN DE EXPERTOS Y CLIENTE



V. B. B.
L. M. J.
A. B. S. O. R. A.

Universidad Galileo
Facultad de Comunicación (FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de tesis

Edad: 39
Género: F M
Cliente Experto Grupo Objetivo

Nombre: Germán Heer
Profesión: Marketing
Puesto: CEO
Años de experiencia: 12.



V. B. B.
L. M. J.
A. B. S. O. R. A.

Universidad Galileo
Facultad de Comunicación (FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de tesis

Edad: 47
Género: F M
Cliente Experto Grupo Objetivo

Nombre: Wendy France
Profesión: Licda. Com. y Diseño
Puesto: Coordinadora Académica
Años de experiencia: 28 a.

Vº Bº
LMS
ASESORIA



Universidad Galileo
Facultad de Comunicación (FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de tesis

Edad: 40
Género: F M
Cliente Experto Grupo Objetivo

Nombre: David Castillo
Profesión: Productor TV
Puesto: Director
Años de experiencia: 14 años

Vº Bº
LMS
ASESORIA



Universidad Galileo
Facultad de Comunicación (FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de tesis

Edad: 50
Género: F M
Cliente Experto Grupo Objetivo

Nombre: Lissette Pérez Aguirre
Profesión: lic. Ciencias de la Comunicación
Puesto: Directora Regional de Cuentas
Años de experiencia: 28 años



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Edad: 45

Género: F M

Cliente Experto Grupo Objetivo

V.Bo
LANS
ASESORA

Universidad Galileo

Facultad de Comunicación (FACOM)

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de tesis

Nombre: Jose Monroy
Profesión: Tric en Publicidad
Puesto: Catedrático
Años de experiencia: 15



Galileo
UNIVERSIDAD
La Revolución en la Educación

Edad: 32

Género: F M

Cliente Experto Grupo Objetivo

V.Bo
LANS
ASESORA

Universidad Galileo

Facultad de Comunicación (FACOM)

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Proyecto de tesis

Nombre: Rocio Muelles
Profesión: Encargada de proyectos
Puesto: Docente
Años de experiencia: 9



V. B. O.
L. M. P.
A. S. S. O. L. A.

Universidad Galileo
Facultad de Comunicación (FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de tesis

Edad: 30

Nombre: Andrea Aguilar

Género: F M

Profesión: Lic. Com. y Diseño

Cliente Experto Grupo Objetivo

Puesto: Docente.

Años de experiencia: 6 años.



Universidad Galileo
Facultad de Comunicación (FACOM)
Licenciatura en Comunicación y Diseño
Proyecto de tesis

Edad: 31

Nombre: Jessica Camarero

Género: F M

Profesión: Noticcionista

Cliente Experto Grupo Objetivo

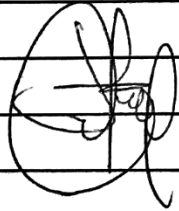
Puesto: Noticcionista

Años de experiencia: 6

Observaciones

- Acortar un poco la introducción, está muy larga
Puede abarcar un poco

- Colocar cintillo con nombre de la presentadora



Gracias por su tiempo.



Validación con cliente Jessica Camarero



Validación con Licda. Wendy Franco



Validación con Licda. Rocio Mieres



Validación con Mtr. Sergio Heer



Validación con Lic. David Castillo



Validación con Licda. Lissette Pérez

ANEXO 3

ENCUESTA DE GOOGLE FORMS PARA GRUPO OBJETIVO

Encuesta de validación de proyecto

Diseño de material audiovisual para cursos en línea de postres saludables de la Academia de cocina y repostería saludable AÇAI Culinary & Nutrition Studio, Guatemala, Guatemala.

*Obligatorio

Edad *

Tu respuesta

Género *

- Femenino
 Masculino

Curso en línea de postres saludables



Antecedentes

AÇAI Culinary & Nutrition Studio, nace gracias a su fundadora Jessica Camarero que, al graduarse de Nutricionista en Alimentos, emprendió en los negocios en una academia de cocina y repostería saludable en Guatemala, siendo la primera en trabajar con recetas innovadoras utilizando técnicas culinarias distintas que conservan los nutrientes de los alimentos, fomentando así la nutrición adecuada para el cuerpo a través de alimentos cien por ciento saludables y libres de azúcar, gluten y lácteos. Inicio con una academia dentro de su domicilio ubicado en zona 18, donde imparte clases y talleres a personas interesada en la cocina y repostería saludable en horario matutino y vespertino. Enfocándose en hombres y mujeres entre 20-40 años que desean aprender las técnicas culinarias nutritivas a través de sus talleres libres de gluten, azúcar y lácteos.

Su fundadora, nutricionista y chef, Jessica Camarero; como se mencionó con anterioridad ha sido certificada a través de varios cursos en línea internacionales y gracias a su experiencia adquirida se tomó la iniciativa de crear sus propias clases en línea; sobre postres saludables, aplicando su filosofía de comida libre de gluten, azúcar y lácteos, por lo que surgió su necesidad de comunicación y diseño.

La academia de cocina y repostería saludable AÇAI Culinary & Nutrition Studio no cuenta en la actualidad con material audiovisual que reproduzca un curso en línea de postres saludables.

Objetivo de la investigación

El propósito de la encuesta es evaluar el diseño del material audiovisual para cursos en línea de postres saludables de la Academia de cocina y repostería saludable AÇAI Culinary & Nutrition Studio, para hombres y mujeres de 20 a 40 años, su comprensión y el contenido para analizar los resultados obtenidos y que se pueda realizar mejoras necesarias para garantizar un resultado positivo.

Parte Semiológica

¿Considera que la producción del material audiovisual para cursos en línea de postres saludables de la academia de cocina y repostería saludable AÇAI Culinary & Nutrition Studio, es visualmente atractiva? *

- Muy atractiva
 Poco atractiva
 Nada atractiva

¿Considera que las animaciones son visualmente atractivas al usuario? *

- Muy atractiva
 Poco atractiva
 Nada atractiva

¿Considera que los colores utilizados transmiten al usuario un ambiente culinario? *

- Mucho
 Poco
 Nada

¿Considera que los planos fotográficos son los adecuados para el material audiovisual? *

- Muy adecuados
 Poco adecuados
 Nada adecuados

¿Considera que la música que presenta el material audiovisual invita al usuario a continuar viendo el contenido? *

- Mucho
 Poco
 Nada

Parte Operativa

¿Considera que la duración del material audiovisual es el adecuado? *

- Muy adecuado
- Poco adecuado
- Nada adecuado

¿Considera que el audio del material audiovisual es de alta calidad? *

- Mucho
- Poco
- Nada

¿Considera que las imágenes cuentan con la iluminación adecuada? *

- Muy adecuado
- Poco adecuado
- Nada adecuado

¿Considera que al leer el contenido de los cintillos del material audiovisual, la letra es legible? *

- Muy legible
- Legible
- Nada legible

Observaciones

Tu respuesta

Gracias por su tiempo.

ENVIAR

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Encuesta a través de la plataforma de Google.

**ANEXO 4
COTIZACIONES**



Guatemala 15 de noviembre 2018

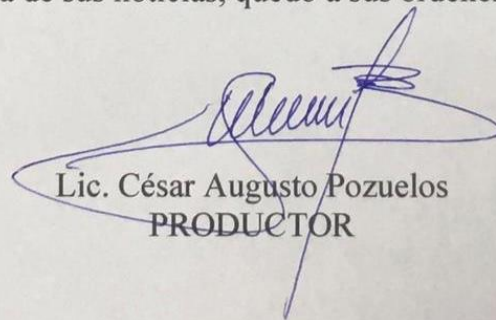
Sr. Manuel Corleto
Guatemala, Ciudad

Estimado Señor Corleto:

En relación a la cotización solicitada, estos son los costos:
Producción de 12 capítulos de 10 minutos cada uno, del curso en línea de recetas de postres saludables que incluye el guión audiovisual, animaciones gráficas para entradas y salidas, cintillos, imagen, grabación HD, edición y postproducción.

| No. | Actividad | Valor unitario | Total |
|-----|---|----------------|-----------|
| 12 | Capítulo Curso de Recetas y postres (10min) | 7,200.00 | 86,400.00 |

Solicito a usted el 50% de adelanto y restante al tener su visto bueno, en espera de sus noticias, quedo a sus ordenes



Lic. César Augusto Pozuelos
PRODUCTOR

Sector 3, Manzana Q, Casa No. 17, Residenciales Los Olivos Zona 18
Teléfono: 5316 7953 mail: pozuelos2010@gmail.com



Guatemala, 16 de Noviembre de 2018

Sr.
Manuel Corleto
Presente

Buenas tardes por este medio, pongo a su disposición la siguiente cotización para Pre Producción, Producción y Post Producción de 12 capítulos para el curso en línea de cocina saludable.

INCLUYE:

- Preparación de set y presentadora.
- Grabación de material a 2 cámaras, incluye audio.
- Equipo de iluminación.
- Edición de material.
- Animación de logo para intro y cintillo

POR CAPÍTULO Q6,500.00

TOTAL 12 CAPÍTULOS Q78,000.00

- * El precio incluye IVA
- * Para poder trabajar requerimos un 50% anticipado y 50% al entregar el material.
- * Precio válido 15 días a partir de la fecha de la cotización.
- * Se le entrega al cliente todo el material en formato digital.

Sin más que agradecer la atención a la presente y esperando poder servirles, me suscribo.

Licda. Celeste Amado
móvil: 5502-5398

NODOS
NODOS Arte y Diseño Gráfico
Calle B 15-60 zona 21 colonia Bello Horizonte

7a. Calle B 15-60 zona 21, Col. Bello Horizonte

Nueva Guatemala de la Asunción, julio de 2019.