

Realización de un Programa Piloto Audiovisual de Carácter Deportivo Dirigido a Jóvenes de Educación Media en la Ciudad de Guayaquil.

Autor(es): Lizbeth Johanna López Chinga & Andrea Sofía Soto Andrade Coautor: MsC. Pablo Javier Miño Samaniego
Escuela de Diseño y Comunicación Visual
Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)
Campus Gustavo Galindo, Km 30.5 vía Perimetral
Apartado 09-01-5863. Guayaquil-Ecuador
lizjlope@espol.edu.ec, assoto@espol.edu.ec & pmino@espol.edu.ec

Resumen

El deporte, como aspecto importante de una vida saludable, ha alcanzado grandes logros que son muestra de orgullo para nuestro país, por lo cual es importante dar a conocer este tipo de reconocimientos, no solo de los triunfos sino también del sacrificio que realiza el deportista y su respectiva federación, dichos deportistas son ejemplo de dedicación y perseverancia, valores que son necesarios transmitir a la presente generación. El programa piloto de índole deportivo "Deporte de Primera" reúne a jóvenes estudiantes de educación media con el deportista, a través de un foro donde los alumnos tienen la oportunidad de conocer más sobre el atleta y la disciplina elegida para el programa, con la finalidad de informar y motivar la práctica del deporte.

Una vez seleccionado el Bádminton como disciplina, se procedió a realizar la investigación que determinó un evidente desconocimiento del público, a pesar de ello, luego de la realización del programa se notó un cambio entre los jóvenes que mostraron su interés en preguntar y conocer más sobre este deporte.

Palabras Claves: *deporte, jóvenes, deportista destacado, foro interactivo, programa audiovisual.*

Abstract

Sport as an important aspect of healthy living, has made great achievements which are sample of pride for our country, so it is important to make this kind of honors, not only victories but also the sacrifices of the athlete and their respective federation, these athletes are example of dedication and perseverance, values that are important transmit to the present generation. The sport pilot program "Deporte de Primera", brings together young high school students with the athlete through a forum where students have the opportunity to learn more about the athlete and the discipline chosen for the program with the purpose to inform and motivate the practice of sport.

Once that Badminton was selected as a discipline, we proceeded to make the investigation that determined an obvious lack of knowledge of the public, in spite of that, after to made the program was noted a change between young people that showed interest in ask and know more about this sport.

Keywords: *sport, young, outstanding athlete, interactive forum, audiovisual program*

1. Introducción

Con la realización del programa piloto audiovisual de carácter deportivo pretendemos involucrar a jóvenes de un plantel educativo situado en la ciudad de Guayaquil. Así el programa propone vincular tres ámbitos importantes como son la educación, el deporte y la comunicación.

El primer ámbito, involucra directamente a los jóvenes y busca integrarlos a actividades culturales, como el deporte y así lograr incentivar el uso de su tiempo libre y de ocio en la recreación de una actividad deportiva. En el segundo ámbito se espera alentar al deportista a compartir sus experiencias y

logros con jóvenes esperando que otros atletas se unan y compartan sus vivencias, y asimismo que los estudiantes se informen sobre los deportistas y deportes que se practican en el país. En el tercer ámbito el proyecto colabora al cumplimiento de la ley de comunicación que exige y alienta la producción audiovisual nacional, con contenidos culturales y educativos que contribuyan a la formación y desarrollo de la ciudadanía.

Para la creación del programa piloto deportivo interactivo se desarrollará una estructura de producción basada en las etapas estandarizadas de producción (preproducción, producción,

postproducción), con la finalidad de que el proyecto cumpla todos sus objetivos.

2. Situación actual

Según las actuales leyes que rigen el país tales como: La Constitución de la República del Ecuador, El Plan Nacional para el Buen Vivir y la Ley de Deporte. Los medios de comunicación e instituciones educativas deben fomentar y difundir la práctica de actividades deportivas.

La reciente llegada de estas leyes ha impedido que medios televisivos puedan implementar programas deportivos que involucren a la ciudadanía, es por esto que es necesario la creación de un programa destinado al deporte que promueva la actividad física en los jóvenes, además esta actividad se debe realizar dentro de la institución educativa a la que pertenezcan como lo aprueba la Dirección municipal de Deporte de la Alcaldía la cual cuenta con el deber de integrar a niños y jóvenes con el deporte. A su vez al realizarse en la ciudad de Guayaquil por profesionales ecuatorianos cumple con la Ley Orgánica de Comunicación que exige el apoyo a la producción Nacional.

Este cambio en la difusión de material audiovisual nacional motiva a realizar con más empeño la propuesta de un programa piloto deportivo que vincule directamente nuestro grupo objetivo, los jóvenes estudiantes, con los deportistas, creando una comunicación más efectiva con la esperanza de que este proyecto ayude y fomente la difusión de los deportes realizados en Guayaquil, además de reconocer a los deportistas de las respectivas disciplinas.

3. Objetivos

Dentro de los objetivos que se van a cumplir en nuestro proyecto son:

3.1. Objetivo general

Realizar un programa piloto deportivo interactivo en una institución educativa de Guayaquil, con la participación de un deportista destacado y los estudiantes.

3.2. Objetivos específicos

1. Elaborar el guion técnico para el programa deportivo interactivo.
2. Establecer los parámetros óptimos dentro de las fases de producción para la realización de un programa piloto deportivo.
3. Crear un programa piloto deportivo que cumpla con las leyes de comunicación y deporte establecidas en el país.

4. Grupo Objetivo

El proyecto está dirigido a jóvenes estudiantes de educación secundaria. Los sujetos de estudios serán personas de 12 a 18 años de ambos sexos, pertenecientes a la institución educativa, para así evaluar su interés hacia el deporte y la participación como público dentro del programa piloto deportivo. De entre los cursos encuestados se seleccionará el curso que tenga más iniciativa a la participación de este proyecto.



Figura 1. Estudiantes del colegio sagrados corazones

5. Programas Interactivos

Los Programas interactivos son todos aquellos programas en los que se tiene un contacto directo y personal con el público durante la grabación, intercambiar palabras, opiniones, acciones, mensajes con otra persona y desarrollar ya sea un debate, conversación o alguna actividad realizada entre los involucrados.

La ventaja de estos programas son la conexión que se crea entre el programa y el público, ya que la audiencia acude por voluntad propia para vincularse con personajes que han llamado la atención de dicho público, lo que asegura el interés de las personas por el tema a tratar en el programa y su fidelidad con las siguientes transmisiones del mismo, ya sea por su participación en vivo o la sintonización en casa.

6. Metodología

6.1 Tipos de investigación

Los tipos de investigación usados para la recolección de datos necesarios para la realización de este proyecto fueron:

La investigación exploratoria que nos ayudó a recolectar información general sobre la situación a investigar, con el fin de sentirnos más familiarizados con el tema y conocer datos que nos faciliten a encontrar un modo adecuado de abordar el resto de la investigación.

La investigación descriptiva ayuda a definir elementos y características demográficas como: la edad, el género y ocupación. Este estudio además nos

ayuda a identificar la conducta que tienen estos jóvenes al ser partícipes de alguna actividad física, las variables comunes que nos refleje este estudio ayudará a establecer comportamientos concretos de nuestro grupo objetivo para así, utilizar estos datos como base en la formulación de hipótesis.

6.2 Método de investigación

El método de investigación utilizado dentro del proyecto es una combinación derivada de los métodos, analítica y deductiva. El primero de estos nos ayudará a conocer y estudiar más a fondo nuestro grupo objetivo, sus intereses y conducta, además de informarnos sobre su iniciativa en participar en un programa deportivo dentro de la institución, asimismo este método nos proveerá de los lineamientos o guías básicas necesarias a conocer, para el desarrollo de un proyecto de esta índole.

Mientras tanto el método deductivo nos ayudará a indagar en los jóvenes, nuestro público objetivo, de una forma no invasiva, ni agresiva, preguntando a ellos primero sobre sus gustos generales en deporte, hasta llegar a los aspectos específicos que nos interesa conocer. Dichos datos recabados estarán a disposición para la interpretación de los investigadores.

7. Diseño de programa

Para la realización del programa piloto deportivo, "Deporte de Primera", nos hemos basado en las tres etapas primordiales dentro de todo proceso de producción, el cual encierra la Preproducción, Producción y Postproducción.

Tabla 1. Cronograma general del programa

CRONOGRAMA GENERAL	
ENERO	
05 DE ENERO - 4 DE FEBRERO	PREPRODUCCIÓN
5 DE FEBRERO	PRODUCCIÓN
FEBRERO	
6 DE FEBRERO - 22 DE FEBRERO	POSTPRODUCCIÓN

7.1. Preproducción

El proceso de preproducción de nuestro proyecto inicio una vez concebida la idea de la realización de un programa piloto deportivo, eligiendo el Bádmiton como tema principal a desarrollarse dentro de nuestro programa e involucrando a los jóvenes estudiantes dentro de su plantel educativo.

Durante la preproducción se trabajó y desarrolló la idea conceptual del producto audiovisual, que determinó el diseño de un programa con una

estructura interactiva. Dentro de los procesos a desarrollarse durante esta fase se contempla la realización del guion técnico, storyboard, plan de rodaje y cronograma como documentación que contribuye a la organización de la producción.

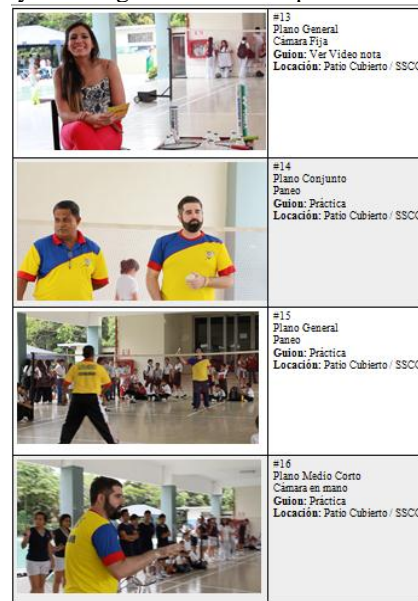


Figura 2. Storyboard del programa

Otros aspectos a considerar durante esta fase son las personas involucradas en el proyecto, tanto como equipo técnico, equipo no técnico y talentos, sin dejar de lado la gestión de préstamo o alquiler de los equipos que se lleguen a necesitar para la producción del programa.

Es también en esta etapa donde se define con que presupuesto cuenta el proyecto para su realización, y a partir de él administrar los recursos de modo que el alcance del proyecto sea viable.

Al tratarse de una grabación audiovisual previamente se debe realizar una planificación sobre el lugar donde van a estar ubicados los elementos en el escenario, como es el caso de las cámaras, las cuales es muy importante tener en claro su ubicación, y el encuadre que deben registrar, esto nos ayudará a visualizar el tipo de planos que tendremos como resultado de la grabación y por consiguiente tener una idea de las imágenes a presentarse en el trabajo final.

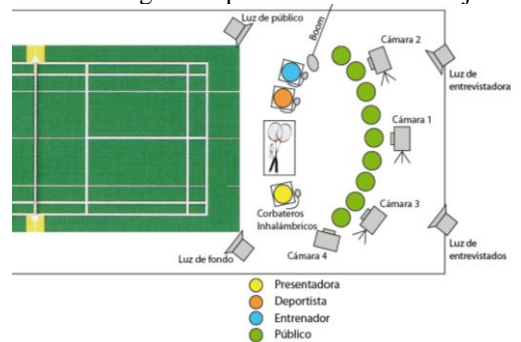


Figura 3. Ubicación de equipos en la locación

Al igual que las cámaras otros elementos de los cuales se debe tener en claro el espacio físico que ocuparán son las luces, cuya ubicación e intensidad influyen en el registro y calidad de la imagen de video. Se debe tener en claro las condiciones en las que se grabará, el número de personajes que requieren iluminación y el espacio que sirva de locación o escenario.

7.2. Producción

Una vez confirmado y organizado todo dentro de la preproducción, inicia el proceso de producción, que en pocas palabras es la grabación del programa, donde se pone en marcha todo aquello que se planeó posteriormente.

El espacio en el que se grabó el programa piloto deportivo "Deporte de Primera" fue el patio cubierto de la institución Sagrados Corazones en el cual se armó el set, conformado en su parte posterior por una cancha de Bádminton, a un lado de la cancha en este espacio se acondicionó un área en el que se ubicaron los elementos para la presentadora, deportista y entrenador, y frente a ellos se ubicó en forma de ronda a los 32 jóvenes estudiantes que participaron como público en el programa.



Figura 4. Escenografía y locación

Durante la grabación del programa se colocaron las cámaras como se detalló dentro de la planimetría, al igual que la iluminación, y los elementos previamente seleccionados que formaron parte de la escenografía además de probar y asegurar el correcto registro de los audios en los micrófonos de cada talento.

El programa piloto deportivo "Deporte de Primera", fue iluminado con luz artificial y luz natural, durante la grabación se usaron luces de baja intensidad, las cuales fueron apoyo para la luz natural, también se usó difuminadores y reflectores que ayudaron a dirigir la luz, creando una óptima iluminación.

Las cámaras usadas para el proyecto fueron cámaras DSLR, elegidas por su fácil manejo y ligero peso lo cual facilitaba su uso para tomas con cámara en mano, las cuales brindan movimiento y dinamismo al proyecto.

Durante la producción del programa "Deporte de Primera" se procuró la captura de diversos planos,

como primeros planos, planos generales y medios, que funcionarán luego en el montaje a romper la monotonía del relato de las respuestas.

7.3. Postproducción

Durante esta etapa se desarrolla lo conocido como el video master, es decir luego de la fase de producción donde se recolectó en video todos los clips e información posible, se procede a revisar, catalogar y depurar toda esta información audiovisual con el fin de determinar los recursos útiles para dar paso a la edición del programa, donde se manipularán los clips que han sido seleccionados, entiéndase por manipular a que, se podrá editar ya sea su color, iluminación, saturación, velocidad, duración, audio, entre otros aspectos.



Figura 5. Edición del programa en Adobe Premiere CS6

Dicha edición se realiza a través de un software de edición de video y audio, el programa piloto deportivo "Deporte de Primera" ha sido editado en Adobe Premiere Pro CS6, donde se trabajó el color de los clips, usando esta propiedad como un modo de otorgar movimiento al video, también se manejó la división de los clips por cortes, los cuales proveen de ritmo al programa. Otro aspecto a manipularse fue el audio, ya sea desde Adobe Premiere CS6 o su programa aliado en edición de audio Adobe Audition CS6, se sometió a una reducción de ruido y a una ligera elevación o reducción de sus decibeles según lo que necesitara cada uno de los audios para mantener un nivel de parejo de ganancia entre todos.

Una vez realizado un borrador con la primera edición de los clips y sus correcciones se procedió a agregar los boompers, claquetas y efectos, que corresponden a la línea gráfica correspondiente, que acompañan a todo programa de televisión.

8. Conclusiones

La producción y realización del programa piloto deportivo para televisión dentro de la institución educativa en Guayaquil permitió definir el interés de los jóvenes estudiantes por el deporte y su acceso a través de su plantel educativo.

Se comprobó que los jóvenes pueden llegar a tener grandes e interesantes dudas sobre un deporte,

también es importante recalcar que los jóvenes durante la investigación expresaron que de ser invitados como público sentirían mucha vergüenza y no participarían, pero una vez realizado el programa, la comunicación entre la deportista y los jóvenes se mantuvo fluida.

Durante la parte principal del programa, el foro de los estudiantes y el deportista, se trabajó procurando siempre mantener un ambiente animado entre los jóvenes y asegurándonos que dicho entusiasmo fuera captado por el lente.

9. Agradecimientos

Se agradece a la Escuela Superior Politécnica del Litoral, que motivó e impulsó el desarrollo de este proyecto; A la Institución Educativa Sagrados Corazones que prestó sus instalaciones para la producción del programa, también se agradece la participación de Michelle Medina en afán de presentadora del programa “Deporte de Primera” y un especial agradecimiento a María Delia Zambrano, a su padre el Dr. John Zambrano, junto con los entrenadores: Eduardo Gurumendi y Juan Carlos Cuevas sin cuyo apoyo, este proyecto no hubiera sido posible. Para finalizar se agradece al personal de producción que colaboró eficientemente durante la grabación del programa.

10. Referencias

- [1] Asamblea Nacional del Ecuador, *Ley de Deporte*, Educación Física y Recreación. 2010
- [2] Asamblea Nacional del Ecuador, *Constitución de la república del Ecuador*, Asamblea Nacional del Ecuador, 2008
- [3] Asamblea Nacional del Ecuador, *Ley Orgánica de Comunicación*, Asamblea Nacional del Ecuador, 2014
- [4] Asamblea Nacional del Ecuador, *Plan Nacional para el buen vivir*, Asamblea Nacional del Ecuador, 2013
- [5] Denzin, N., *El campo de la investigación cualitativa*, Gedisa, 2012, pp. 6 -8.
- [6] Grove, E., *130 proyectos de iniciación al rodaje de películas del guion a la posproducción*, Blume, 2010, pp. 12 -38.
- [7] Ministerio de Educación y Cultura, *Código de la niñez y adolescencia*, Congreso Nacional. 2003
- [8] Monaj., *Manual para la realización de storyboards*, Editorial de la UPV, 2006, pp. 4 - 6.
- [9] M.I. Municipio de Guayaquil, *Dirección municipal de deporte*, Municipio de Guayaquil, 2014
- [10] Rodríguez, E., *Metodología de la investigación*, Universidad Juárez autónoma de Tabasco, 2003, pp. 27 -32.
- [11] Ruiz, J., *Metodología de la investigación cualitativa*, Universidad de Deusto, 2012, pp. 112.
- [12] Sampieri, R. H., and Collado, C., *Metodología de la investigación*, The McGraw-Hill Companies. Inc., 2010, pp. 170-176, 229-243, 411-420.