



**Cd Interactivo y Manual para el Aprendizaje de  
Adobe Premiere Pro, para el curso de Diseño Visual 8,  
de la Licenciatura en Diseño Gráfico, Énfasis Multimedia**



Proyecto de Investigación, realizado en la ciudad de Guatemala.  
Julio a Noviembre 2006. Proyecto de Graduación presentado por:  
**Victor fernando Muñoz Cabrera**  
Carné 1998-13098



arquitectura



diseño gráfico  
U S A C

**Universidad de San Carlos de Guatemala**  
Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico  
Licenciatura en Diseño Gráfico

**Cd Interactivo y Manual para el Aprendizaje de Adobe Premiere  
Pro, para el curso de Diseño Visual 8,  
de la Licenciatura en Diseño Gráfico, Énfasis Multimedia**

Proyecto de Graduación presentado por  
**Victor Fernando Muñoz Cabrera**

Previo a optar el título de  
Licenciado en Diseño Gráfico  
Énfasis Multimedia

*Guatemala, Noviembre 2009*



## **Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura**

### **Decano**

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

### **Vocal I**

Arq. Sergio Mohamed Estrada Ruiz

### **Vocal II**

Arq. Efraín de Jesús Amaya Caravantes

### **Vocal III**

Arq. Carlos Enrique Martini Herrera

### **Vocal IV**

Br. Carlos Alberto Mancilla Estrada

### **Vocal V**

Secretaria Liliam Rosana Santizo Alva

### **Secretario**

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

## **Tribunal Examinador**

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Lic. Fernando Fuentes Ríos

Lic. Alberto José Paguaga González

Lic. Dante Melvin Muñoz Noguera



## **Dedicatoria**

### **A Dios**

Por darme la vida todos los días y así tener la oportunidad de seguir estudiando lo que formará mi futuro y mi vida como persona.

### **Mis Padres**

Victor E. Muñoz

Irma Yolanda de Muñoz

Por brindarme la vida y darme todo su apoyo en cualquier decisión tomada y por su esfuerzo en todo momento.

### **A mis Hermanos**

Rocío de Carmen

Rolando Estuardo

Por estar siempre ahí cuando más los necesitaba, por su apoyo y ayuda incondicional.

### **A mi Esposa**

Lesly Arriaza

Por estar conmigo y darme ánimos para continuar siempre adelante en todo especialmente en la carrera que sin ella no estaría en este punto, lo eres todo.

### **A mi sobrina**

Mishelle Alejandra

Por su vida y ser la nueva luz de nuestro camino.

### **A mis Amigos**

Por darme un lugar en su vida, gracias.

### **A mis Catedráticos**

Lic. Alberto Paguaga

Lic. Fernando Fuentes

Lic. Rualdo Anzueto

Por creer en mí en todo momento y tener un apoyo incondicional en ellos y por aguantarme todos mis comentarios, dudas e inquietudes.

### **A la Escuela de Diseño Gráfico**

Por brindarme la oportunidad

### **A mis asesores de tesis y EPS**

Lic. Alberto Paguaga

Lic. Fernando Fuentes

Lic. Melvin Muñoz

Por su apoyo tiempo y dedicación a nuestra carrera.



Introducción

## CAPÍTULO 1: GENERALIDADES

1.1	Antecedentes .....	9
1.2	Problema .....	10
1.3	Justificación .....	11
1.3.1	Magnitud .....	11
1.3.2.	Trascendencia .....	12
1.3.3.	Vulnerabilidad .....	12
1.3.4	Factibilidad .....	13
1.4	Objetivos .....	14
1.4.1	General .....	14
1.4.2.	Específicos .....	14

## CAPÍTULO 2: PERFIL DEL CLIENTE Y GRUPO OBJETIVO

2.	Perfil del cliente y grupo objetivo .....	15
2.1.	Perfil del cliente .....	16
2.2.	Grupo objetivo .....	18

## CAPÍTULO 3: CONCEPTOS FUNDAMENTALES

3.	Conceptos fundamentales .....	19
3.1.	Conceptos del tema del proyecto .....	20
3.2	Conceptos de diseño .....	43

## CAPÍTULO 4: DISEÑO Y BOCETAJE

4.	Diseño y bocetaje .....	50
4.1.	Concepto creativo .....	51
4.1.1.	¿Cómo se llegó a este concepto? .....	51
4.2.	Bocetaje .....	56
4.2.1.	Bocetos .....	57
4.2.2.	Bocetaje Digital .....	62
4.2.3.	Arte Final .....	68



## CAPÍTULO 5: COMPROBACIÓN DE EFICACIA

5.	Comprobación de eficacia .....	71
5.1.	Descripción metodológica .....	72
5.2.	Qué se comprobó .....	72
5.4.	Perfil del informate consultado para la comprobación .....	72
5.4.1.	Diseño .....	72
5.4.2.	Tema .....	73
5.4.3.	Grupo Objetivo .....	74
5.5.	Presentación de resultados .....	75
5.6.	Propuesta gráfica final y fundamentación .....	76
5.7.	Propuesta gráfica final y sus especificaciones .....	76
5.7.1.	Formato .....	81
5.7.2.	Botones .....	81
5.7.3.	Diagramación .....	86
5.8.	Soportes y medios a utilizar .....	87
	Conclusiones .....	88
	Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta gráfica .....	90
	Bibliografía y fuentes consultadas .....	92
	Glosario .....	94
	Anexos .....	96

## Presentación

El sistema de estudio y aprendizaje, así como el método de enseñanza se ha visto revolucionado en los últimos años debido al incremento de tecnología.

El campo de la multimedia ha enriquecido más las comunicaciones y la manera de darnos herramientas para poder tener unos métodos más fijos y sólidos de enseñanza a la vez que más modernos y de una capacidad ilimitada.

En la actualidad es posible realizar la labor de crear nuevas y mejores formas de materiales para la educación con audio y video, así como la ahora ya elemental manera de hacer presentaciones digitales, a su vez fomentar la manera de enseñanza de los catedráticos y la manera de aprender de los alumnos.

Por lo tanto, es necesario crear materiales de apoyo hechos en presentaciones animadas y utilizar todo el recurso disponible para nuestro propio beneficio.

El programa Adobe Premiere Pro es una aplicación revolucionaria de edición de audio y video en tiempo real, proporciona un control preciso sobre casi todos los aspectos de la producción.



# Generalidades

Capítulo  
Capítulo  
Capítulo  
Capítulo  
Capítulo





## 1.1 Antecedentes

Al estudiar diseño gráfico, lo primordial que se debe tener como base para seguir esta carrera, aparte de disposiciones propias, es la creatividad que mezclada con ciertas habilidades hacen un conjunto de ventajas para las personas que cursan dicha carrera.

Desde un determinado tiempo se emplean diferentes métodos de aplicar el diseño en determinadas facetas, una de ellas es por medio de lo visual y la más clara, sería por medio de la TV, lo cual nos lleva a estudiar y preguntarnos cómo es que hacen o realizan las diferentes presentaciones que se transmiten por la TV, ya sea programas, documentales y hasta comerciales.

Los diseñadores se han visto involucrados al proceso de adaptarse a la TV, por lo que el diseño gráfico ya no se limita a plasmar las ideas en papel, si no se abren las puertas para que sus ideas sean vistas en movimiento, por lo que es necesario conocer los conceptos básicos de cómo se plasman las ideas en movimiento que ha sido desde el principio de la TV y el cine.

En estos tiempos la herramienta más valiosa para poder plasmar las ideas en movimiento son los programas de edición y en este caso en particular se hablará de la edición digital.

Con la ayuda del programa de adobe Premiere Pro, que es el mejor programa para crear composiciones visuales altamente efectivas para el fin de diseño gráfico en movimiento.



## 1.2 Problema

En la Licenciatura de diseño gráfico con énfasis en multimedia, de la cátedra de diseño visual 8, los estudiantes deberán aplicar los conocimientos básicos de diseño que se les impartió en el transcurso del técnico de diseño gráfico y aprenderán a resolver problemas de diseño en áreas específicas de edición, para esto tendrán que conocer los puntos básicos del programa Adobe Premiere Pro, para poder realizar ediciones de video y de audio para crear comerciales documentales o programas televisivos.

Diseño visual 8 tiene por objetivo principal que el estudiante adquiera la capacidad de proporcionar soluciones adecuadas a problemas de diseño en edición, a través de un proceso creativo que incluye recolección, selección, análisis y práctica del programa de edición digital.

Además deben desarrollar su habilidad para manipular todas la herramientas que el programa les brinda.

La metodología utilizada en este curso se desarrolla a través de talleres de computación en donde el catedrático expone y muestra visualmente las herramientas del programa y a su vez se desarrollan ejercicios en clase.

Sin embargo, esta asignatura requiere de una presentación visual en clase, cada vez que se imparte el curso, y de materiales de apoyo para poder alcanzar sus objetivos satisfactoriamente. Por lo que el problema encontrado es que no existe un material didáctico y de apoyo, en el cual el estudiante pueda visualizar y aprender lo que el programa Adobe Premiere Pro contiene.



## 1.3 Justificación del problema

### 1.3.1 Magnitud

En la actualidad no se ha desarrollado un material didáctico digital e interactivo para que la enseñanza llegue de una forma más fácil y entendible al alumno, así como para el maestro una forma fácil y adecuada de impartir su clase; y así poder facilitar, de alguna forma, al docente su labor en impartir la asignatura de “Diseño visual 8”, específicamente en el tema del uso del programa de edición digital por medio del programa Adobe Premiere Pro.

Los beneficiados con este proyecto son los alumnos del curso Diseño Visual 8, de la Licenciatura en Diseño Gráfico, Énfasis Multimedia. Para que así puedan adquirir los conocimientos básicos del uso de Adobe Premiere Pro. Asimismo el catedrático será beneficiado porque le facilitará la labor de enseñanza del mismo, ya que la mayoría de alumnos no tiene ningún conocimiento del programa y el no contar con la guía se dificulta el aprendizaje.

Los datos estadísticos obtenidos en el departamento de control académico de la Facultad de Arquitectura en el mes de septiembre del año dos mil seis, indican que un promedio de 120 alumnos llenan el prerrequisito para cursar la asignatura de “Diseño Visual 8” en el primer semestre del ciclo escolar, por lo que diseñar material didáctico digital e interactivo, favorece al docente y beneficia al estudiante del programa de diseño gráfico, ya que las dos partes interactuarían una nueva modalidad de enseñanza y aprendizaje.

La escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala cuenta con aulas multimedia y equipo de proyección de materiales interactivos digitales, razón por la cual sí es posible el desarrollo de material digital e interactivo, el cual proporcionará una solución al problema de la falta de material especializado para la cátedra de Diseño visual 8.



### 1.3.2 Trascendencia

Para evitar que el proceso de enseñanza, en el cual el catedrático proyecta el programa y explica en el salón de clases las herramientas del programa, cómo se edita, etc, y que el estudiante tenga que captar el mensaje en el corto tiempo de duración del curso, (sin tener una guía de consulta del mismo), dando como resultado que el estudiante no aprenda en forma óptima el programa, y por ende pueda perder la asignatura por no entregar tareas debido a la falta de conocimiento o comprensión de Adobe Premiere Pro, o finalicen el curso sin poder aprender el programa, es necesario entonces contar con un material que los oriente y guíe acerca de las herramientas y uso básico del programa, para que así los estudiantes puedan realizar los proyectos que solicita el catedrático sin problema alguno y puedan finalizar el curso sabiendo utilizar el programa.

### 1.3.3 Vulnerabilidad

El problema encontrado puede ser disminuido con la elaboración de un material interactivo didáctico y manual de apoyo para el curso Diseño Visual 8, sobre el aprendizaje del programa Adobe Premiere Pro.

Algunos de los beneficios de este proyecto son:

- El catedrático podrá contar con un material de apoyo didáctico para impartir el curso, para que así el alumno conjuntamente con el manual pueda recibir el curso y comprender de mejor manera el uso del mismo y resolver dudas.
- Al catedrático se le facilitará la labor de enseñanza del programa Adobe Premiere Pro.
- El catedrático contará con una guía que contenga ejemplos e imágenes que muestren cómo editar, cómo capturar video, cómo insertar audio, entre otros.
- El estudiante conocerá los requerimientos que necesita su computadora para instalar y utilizar el programa Adobe Premiere Pro.



- El estudiante tendrá a su alcance una guía con información detallada de las herramientas y plataformas del programa Adobe Premiere Pro.
- El estudiante aprenderá conjuntamente con la explicación del catedrático el uso del programa.
- El estudiante podrá realizar las tareas de manera óptima y sin problemas.
- El estudiante podrá aprender a insertar audio y efectos.

#### Resultados esperados

- Que el estudiante al final del curso tenga los conocimientos básicos del programa Adobe Premier Pro.
- Que el estudiante pueda editar sus videos y/o fotografías con este programa de la forma más sencilla y que tenga a la mano una guía donde poder consultar sus dudas.

#### 1.3.4 Factibilidad

En Coordinación Académica de diseño gráfico, de la Facultad de Arquitectura, Universidad de San Carlos de Guatemala, reconocen y respaldan la creación del material interactivo y didáctico de aprendizaje de Adobe Premiere Pro, para la cátedra de Diseño Visual 8, énfasis multimedia, ya que reconocen que el no contar con un material didáctico de apoyo dificulta la labor de enseñanza y aprendizaje de dicho programa. Y al contar con el material solicitarán al alumno, el primer día de clases, sacar su respectiva copia del manual, (el cual dejarán en la fotocopidora, siendo lo usual en el resto de cursos) y adquieran el CD interactivo para el mejor aprendizaje de Adobe Premiere Pro.



## 1.4 Objetivos

### 1.4.1. General

Diseño y creación de un material interactivo y manual de apoyo didáctico para la cátedra de Diseño Visual 8, para el aprendizaje del programa Adobe Premiere Pro., dirigido a estudiantes del segundo año, noveno semestre, de la Licenciatura en Diseño Gráfico, especialización Multimedia.

### 1.4.2. Específicos

- Diseñar y elaborar un CD interactivo para el aprendizaje de uso del programa Adobe Premiere Pro.
- Diseñar y elaborar un manual de apoyo para el uso del programa Adobe Premiere Pro.
- Proporcionar a los estudiantes los pasos básicos del programa de Adobe Premiere Pro que se impartirán en el curso de Diseño Visual 8.
- Que el catedrático pueda contar con un material de apoyo didáctico para impartir el curso, para que así el alumno conjuntamente con el manual pueda recibir el curso y comprender de mejor manera el uso del mismo y resolver dudas.
- Que el estudiante conozca los requerimientos que necesita su computadora para instalar y utilizar el programa Adobe Premiere Pro.
- Dotar al estudiante de una guía con información detallada de las herramientas y plataformas del programa Adobe Premiere Pro.
- Que el estudiante pueda realizar las tareas de manera óptima y sin problemas.
- Que el estudiante al final del curso tenga los conocimientos básicos del programa Adobe Premiere Pro.



Perfil del cliente y grupo objetivo

# Capítulo 2

Capítulo  
Capítulo  
Capítulo  
Capítulo  
Capítulo



## 2.1 Perfil del Cliente

### 2.1.1 Universidad de San Carlos de Guatemala

La Universidad de San Carlos de Guatemala es una autoridad autónoma y descentralizada, del Estado, capaz de crear sus propios estatutos y reglamentos, fundada el 31 de enero de 1676, y se ubica en la zona 12 de la ciudad de Guatemala.

La Facultad de Arquitectura fundó la Escuela de Diseño Gráfico en donde se imparte el Técnico de Diseño Gráfico y la Carrera de licenciatura en Diseño Gráfico.

### 2.1.2 Facultad de Arquitectura

La Facultad de Arquitectura se fundó el 7 de junio del año 1958. De acuerdo a las necesidades del país, en sus aulas es donde se forman los futuros profesionales arquitectos y diseñadores gráficos. En esta Facultad se promueve la investigación científica de problemas relacionados con la práctica de la arquitectura y del diseño.

La misión principal de la Facultad de Arquitectura es formar y capacitar profesionales de la arquitectura y del diseño gráfico, altamente calificados y competitivos en el mercado laboral, con liderazgo para hacer agentes de cambio comprometidos con el proceso de cambio y de desarrollo del país, para aportar soluciones a los problemas nacionales en el ámbito arquitectónico y urbano, preservando los recursos culturales y naturales.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> *Reglamento General de estudios Programa de Arquitectura 2005*





### 2.1.3 Programa de Diseño Grafico

En el año de 1986, la facultad de arquitectura dio origen a la creación de la carrera técnica en diseño gráfico, la cual según acta celebrada por el concejo superior universitario el 12 de noviembre del año 2003, aprobó la red curricular de la Licenciatura en Diseño Gáfico.

El objetivo del programa de diseño gráfico es de dotar al estudiante de una sólida información técnica con capacidad de dar respuestas de diseño gráfico y visual a las necesidades de orden de comunicación de masas, propias de la características y condiciones del país.<sup>2</sup>

### 2.1.4 Asignatura de Diseño Visual 8

La asignatura de Diseño Visual 8 es de carácter teórico práctico que corresponde al octavo ciclo de la carrera de Diseño Gráfico. En ella el estudiante aplica todos los conocimientos que ha adquirido en su formación como profesional para dar respuestas a problemas de diseño en áreas de edición de materias visuales por medio de Adobe Premiere Pro. En ella se requiere que el estudiante desarrolle un proceso creativo que le permita proporcionar una respuesta eficiente.

Dicho curso se complementa con los demás conocimientos de cursos anteriores, constituyendo la base fundamental de muchos de los procedimientos del programa de edición que se verán en el curso de Diseño Visual 8.

---

<sup>2</sup> Reglamento General de estudios Programa de Diseño Gráfico 1996



## 2.2 Grupo Objetivo

### Geográficos

Guatemala, la ciudad, municipios aledaños, todas sus zonas incluyendo las colonias, barrios, caseríos, áreas marginales etc. Personas que viven en la República de Guatemala y que tienen acceso a la Facultad de Arquitectura en la Escuela de Diseño Gráfico.

### Demográficos

Edades comprendidas de 22 a los 35 años. Sexo: masculino y femenino. Núcleo familiar: padre, madre, hermanos, familias conformadas de matrimonios jóvenes, quienes se dedican a estudiar y trabajar a su vez, en algunos casos uno de los dos trabaja y el otro estudia. Educación: con estudios de niveles altos universitarios y con dominio de algunos programas relacionados al tema. Sin distinciones de nacionalidad, raza, creencias o religión. Ingresos comprendidos entre los 2,000.00 / 2,500.00 y más.

### Psicográficos

Clase social: media alta, media, media baja. Estilo de vida: personas que trabajan, estudian, saben navegar en Internet en busca de avances tecnológicos que los ayuda a desempeñar mejor lo que hacen y lo comparten en su círculo social. Personalidad: Preferencias hacia la tecnología y hacia los avances tecnológicos en el campo del diseño.

### Conductuales

Actitud: su actitud con referencia hacia los temas relacionados con diseño son bastante amplios, por eso es la curiosidad sin tener la necesidad de aprender el manejo de un programa nuevo, en este caso del programa de edición de video adobe premiere Pro.



# Conceptos Fundamentales

# Capítulo 3

Capítulo  
Capítulo  
Capítulo  
Capítulo  
Capítulo



## 3. Conceptos Fundamentales

### 3.1. Edición digital

Montaje elaborado mediante equipos informáticos, ya sea basado en hardware o software.

Sustituye la tradicional mesa de mezclas con dos videos conectados y ofrece la posibilidad de hacer ediciones digitales de videos caseros (o no tan caseros), lo que incluye transiciones, filtros y muchas más cosas.

### 3.2. Video

La palabra video (vídeo en España) hace referencia a un proceso de registro de imagen y sonido electromagnético. Puede referirse al soporte de registro llamando así a la videocassette o al equipo encargado de la grabación llamado en el entorno profesional magnetoscopio.

### 3.3. Material Didáctico

"Es el recurso que apoya la realización de las actividades de aprendizaje. Por ejemplo, los cuadernos, los modelos tridimensionales y los reactivos; en este sentido, también se incluyen los materiales impresos, los videograbados e incluso los digitales."<sup>3</sup>

Estos materiales sirven al docente como punto de apoyo para poder transmitir sus conocimientos de manera organizada, clara, atractiva, comprensible e interesante a los estudiantes, según sus necesidades educativas.

Estos materiales deben cumplir la función de crear un punto de interés, además de integrar el contenido de aprendizaje con los conocimientos previos del estudiante. Existe una amplia gama de materiales didácticos que van desde carteles, hasta presentaciones audiovisuales provistas de fotografías y/o dibujos, texto y color. Muchos de estos materiales se elaboran con una estructura definida, que en algunos casos puede ser bastante rígida y limitada. Actualmente con los avances de la tecnología, se puede elaborar material de apoyo digital interactivo, para ser operado desde un computador y proyectado a una mayor cantidad de estudiantes.

<sup>3</sup> [www.-acad.aroitesm.mx](http://www.-acad.aroitesm.mx).



### 3.4. Términos interactivos

Un sistema es interactivo cuando permite un diálogo continuo entre el usuario y la aplicación, respondiendo ésta a las órdenes de aquél. Es aquel elemento (de una página Web o de un programa) que responde a las acciones del usuario.

### 3.5. Guía o Manual

El documento que describe en forma sistemática y metodológica, los objetivos, técnicas y procedimientos de las diferentes herramientas de control, para realizar los estudios, análisis y evaluaciones a las entidades o sujetos de control. Instrumento de consulta que proporciona información acerca de los fondos y colecciones de un archivo.

### 3.6. ¿Qué es CD?

Compact Disc. Disco Compacto. Disco Óptico de 12 cm de diametro para almacenamiento binario. Su capacidad "formateado" es de 660 Mb. Usado en principio para almacenar audio. Cuando se usa para almacenamiento de datos genéricos es llamado CD-ROM.

### 3.7. ¿Qué es proceso didáctico?

#### *Favorece la Comunicación.*

Al comunicarnos establecemos algo en común con alguien, o con grupos de personas en forma interpersonal frente a frente o también a través de las nuevas tecnologías de comunicación e información en forma indirecta. La palabra comunicación proviene del latín communis, que significa común. La comunicación es la acción de comunicar que a su vez proviene del latín, communicare.

Se hace necesario que profesores y profesoras reflexionen, sobre cómo se da el proceso de comunicación, que permita asumir la enseñanza en su articulación con múltiples formas de expresión desde el lenguaje propio, el lenguaje de los otros, la informática, los medios de comunicación de masas, en fin, la comunicación en su totalidad.



En el proceso de comunicación, tanto frente a frente como a través de los medios, se requieren los siguientes elementos:

A) La fuente: puede ser un individuo que habla, escribe o dibuja; o una organización de comunicación, por ejemplo un periódico, un canal de televisión, una cadena radial o un estudio cinematográfico.

B) El mensaje: es el producto del comunicador que se expresa en forma de códigos en forma escrita, verbal, gestual o con imágenes. Así el mensaje puede presentarse en forma de impresos en papel, impulsos electromagnéticos, ondas de sonido en el aire, gestos o todo tipo de señales capaces de ser interpretadas significativamente.

C) El medio o canal: es el vehículo, soporte o instrumento de la comunicación a través del cual se envía o viaja el mensaje. Hay canales que permiten dirigirse a grandes masas: radio, televisión, prensa. Cuando el profesor y los estudiantes se comunican en forma verbal en el salón de clase, utilizan el aire como canal.

D) El destino: puede ser un individuo o un grupo de personas. Así, la persona que escucha una grabación de audio, lee un libro, o ve un noticiero, constituye el destino de un mensaje. Igualmente lo son los televidentes, los cibernautas o navegantes del espacio, los lectores de una revista o periódico, el público que asiste a una conferencia.

E) La retroalimentación: es el componente que busca asegurar la eficacia del proceso comunicativo de forma bidireccional, es decir, verificar la forma en que el destino recibe el mensaje y su apropiación. Juega un papel muy importante en la comunicación porque permite al emisor conocer cómo se están interpretando sus mensajes verbales, escritos, gestuales, gráficos,



musicales. Hacen parte del proceso de retroalimentación los aplausos, sonrisas, bostezos, inclinaciones de cabeza; igualmente cartas, llamadas, mensajes a través de fax o correo electrónico. Cuando la retroalimentación es concebida dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, está constituida por tres elementos básicos:

- E1) La información de qué es correcto y qué es incorrecto.
- E2) Por qué está correcto y por qué incorrecto.
- E3) Posibles alternativas de solución o estrategias de mejoramiento.

Todo esto inmerso en un ambiente de diálogo significativo en que cada uno de los entes interactuantes sea partícipe de un proceso crítico constructivo. Para que la comunicación ocurra, y la persona a quien se dirige comprenda el mensaje, es necesario utilizar signos. Hoy se da mucho énfasis a la comunicación como generación de significado. Si compartimos los códigos y utilizamos los mismos sistemas de signos, hay mayor semejanza entre nuestros dos significados para el mensaje.

Peirce (1931-58) definió tres categorías de signos:

- a. Ícono: El signo se parece de alguna manera a su objeto, se ve o se oye parecido. Ejemplo: Las fotografías, los mapas.
- b. Índice: Hay un lazo directo entre el signo y su objeto, tienen una conexión real. Si a lo lejos veo humo, este es un indicio de que hay fuego. La fiebre es indicio de que algo anda mal en el organismo que la padece.
- c. Símbolo: Es un signo cuya conexión con su objeto es resultado de una convención, acuerdo o regla. Ejemplos: Los números, las palabras, la bandera.



### 3.8. ¿Qué es Aprendizaje?

Aprendizaje es el proceso de adquirir conocimientos a través de la enseñanza; dicho proceso origina un cambio persistente, medible y específico en un individuo y, según algunas teorías, hace que el mismo formule un constructo mental nuevo o que revise uno previo (conocimientos conceptuales como actitudes o valores).

Está estrechamente unido a la experiencia, pues al interactuar con el entorno el individuo adquiere conocimiento por medio de la experiencia que ello supone. También está unido al desarrollo: afecta y se ve afectado por los cambios físicos, de personalidad, de valores, etc.

El aprendizaje conduce a cambios de larga duración en el comportamiento potencial. Este concepto se refiere al comportamiento posible (no necesariamente actual) de un individuo en una situación dada para poder alcanzar una meta. Sin embargo, el solo potencial no es suficiente: el aprendizaje necesita ser reforzado para que perdure.

Los cambios de corto plazo en el comportamiento potencial no son aprendizaje. Asimismo, algunos cambios de largo plazo en el comportamiento son resultado de la edad y el desarrollo, no del aprendizaje.

#### 3.8.1. Procesos Básicos

El proceso fundamental del aprendizaje es la imitación, es decir, la repetición de un proceso observado. La imitación toma tiempo (atención al detalle), espacio (un sitio para aprender), habilidades (o práctica) y otros recursos (por ejemplo, un área protegida). Al copiar, los infantes aprenden a cazar (dirigir la atención), alimentarse y realizar las tareas básicas necesarias para la supervivencia.





### 3.8.2. Aprendizaje Humano

El aprendizaje se define técnicamente como un cambio relativamente estable en la conducta del sujeto como resultado de la experiencia, producidos a través del establecimiento de asociaciones entre y mediante la práctica en un nivel elemental, supuesto que comparte la especie humana con algunos otros seres vivos que han sufrido el mismo desarrollo evolutivo en contraposición a la condición mayoritaria en el conjunto de las que se basa en la imprimación de la conducta frente al ambiente mediante patrones genéticos.

En el ser humano, la capacidad de aprendizaje ha llegado a constituir un factor que sobrepasa a la habilidad común en las mismas ramas consistente en el cambio conductual en función del entorno dado. En efecto, a través de la continua adquisición de conocimiento, la especie humana ha logrado hasta cierto punto el poder de independizarse de su contexto ecológico e incluso de modificarlo según sus necesidades.

### 3.9. Sistemas de presentación Visual

Cuando pensamos en imágenes (por ejemplo, cuando 'vemos' en nuestra mente la página del libro de texto con la información que necesitamos) podemos traer a la mente mucha información a la vez, por eso la gente que utiliza el sistema de representación visual tiene más facilidad para absorber grandes cantidades de información con rapidez.

Visualizar nos ayuda, además, a establecer relaciones entre distintas ideas y conceptos. Cuando un alumno tiene problemas para relacionar conceptos muchas veces se debe a que está procesando la información de forma auditiva o kinestésica.

La capacidad de abstracción está directamente relacionada con la capacidad de visualizar. También la capacidad de planificar.



### 3.10. Sistemas de presentación Auditivo

Esas dos características explican que la gran mayoría de los alumnos universitarios (y por ende, de los profesores) sean visuales.

Los alumnos visuales aprenden mejor cuando leen o ven la información de alguna manera. En una conferencia, por ejemplo, preferirán leer las fotocopias o transparencias a seguir la explicación oral, o, en su defecto, tomarán notas para poder tener algo que leer.

Cuando recordamos utilizando el sistema de representación auditivo lo hacemos de manera secuencial y ordenada. En un examen, por ejemplo, el alumno que vea mentalmente la página del libro podrá pasar de un punto a otro sin perder tiempo, porque está viendo toda la información a la vez. Sin embargo, el alumno auditivo necesita escuchar su grabación mental paso a paso. Los alumnos que memorizan de forma auditiva no pueden olvidarse ni una palabra, porque no saben seguir. Es como cortar la cinta de una cassette. Por el contrario, un alumno visual que se olvida de una palabra no tiene mayores problemas, porque sigue viendo el resto del texto o de la información.

El sistema auditivo no permite relacionar conceptos o elaborar conceptos abstractos con la misma facilidad que el sistema visual y no es tan rápido. Es, sin embargo, fundamental en el aprendizaje de los idiomas, y naturalmente, de la música.

Los alumnos auditivos aprenden mejor cuando reciben las explicaciones oralmente y cuando pueden hablar y explicar esa información a otra persona.

### 3.11. Sistema de representación kinestésico

Cuando procesamos la información asociándola a nuestras sensaciones y movimientos, a nuestro cuerpo, estamos utilizando el sistema de representación



kinestésico. Utilizamos este sistema, naturalmente, cuando aprendemos un deporte, pero también para muchas otras actividades. Por ejemplo, muchos profesores comentan que cuando corrigen ejercicios de sus alumnos, notan físicamente si algo está mal o bien. O que las faltas de ortografía les molestan físicamente. Escribir a máquina es otro ejemplo de aprendizaje kinestésico. La gente que escribe bien a máquina no necesita mirar donde está cada letra, de hecho si se les pregunta dónde está una letra cualquiera puede resultarles difícil contestar, sin embargo sus dedos saben lo que tienen que hacer.

Aprender utilizando el sistema kinestésico es lento, mucho más lento que con cualquiera de los otros dos sistemas, el visual y el auditivo. Se necesita más tiempo para aprender a escribir a máquina sin necesidad de pensar en lo que uno está haciendo que para aprenderse de memoria la lista de letras y símbolos que aparecen en el teclado.

El aprendizaje kinestésico también es profundo. Nos podemos aprender una lista de palabras y olvidarlas al día siguiente, pero cuando uno aprende a montar en bicicleta, no se olvida nunca. Una vez que sabemos algo con nuestro cuerpo, que lo hemos aprendido con la memoria muscular, es muy difícil que se nos olvide.

Los alumnos que utilizan preferentemente el sistema kinestésico necesitan, por tanto, más tiempo que los demás. Decimos de ellos que son lentos. Esa lentitud no tiene nada que ver con la falta de inteligencia, sino con su distinta manera de aprender.

Los alumnos kinestésicos aprenden cuando hacen cosas como, por ejemplo, experimentos de laboratorio o proyectos. El alumno kinestésico necesita moverse. Cuando estudian muchas veces pasean o se balancean para satisfacer esa necesidad de movimiento. En el aula buscarán cualquier excusa para levantarse y moverse.



### 3.12. Estilos de Aprendizaje

El término 'estilo de aprendizaje' se refiere al hecho de que cuando queremos aprender algo cada uno de nosotros utiliza su propio método o conjunto de estrategias. Aunque las estrategias concretas que utilizamos varían según lo que queramos aprender, cada uno de nosotros tiende a desarrollar unas preferencias globales. Esas preferencias o tendencias a utilizar más unas determinadas maneras de aprender que otras constituyen nuestro estilo de aprendizaje.

Que no todos aprendemos igual, ni a la misma velocidad no es ninguna novedad. En cualquier grupo en el que más de dos personas empiecen a estudiar una materia todos juntos y partiendo del mismo nivel, nos encontraremos al cabo de muy poco tiempo con grandes diferencias en los conocimientos de cada miembro del grupo y eso a pesar del hecho de que aparentemente todos han recibido las mismas explicaciones y hecho las mismas actividades y ejercicios. Cada miembro del grupo aprenderá de manera distinta, tendrá dudas distintas y avanzará más en unas áreas que en otras.

Esas diferencias en el aprendizaje son el resultado de muchos factores, como por ejemplo, la motivación, el bagaje cultural previo y la edad. Pero esos factores no explican porqué con frecuencia nos encontramos con alumnos con la misma motivación y de la misma edad y bagaje cultural que, sin embargo, aprenden de distinta manera, de tal forma que, mientras a uno se le da muy bien redactar, al otro le resultan mucho más fácil los ejercicios de gramática. Esas diferencias si podrían deberse, sin embargo, a su distinta manera de aprender.

Tanto desde el punto de vista del alumno como del punto de vista del profesor, el concepto de los estilos de aprendizaje resulta especialmente atrayente porque nos ofrece grandes posibilidades de actuación para conseguir un aprendizaje más efectivo.



### 3.13. Presentaciones visuales

Son medios de comunicación que tienen como fin transmitir un mensaje a su receptor, el cual capta el mensaje, principalmente, por el sentido de la vista. Según la señora María Isabel Sierra 3M Guatemala, septiembre 2005, cuando se proyectan este tipo de presentaciones a un grupo de personas, hay que tomar en cuenta algunos aspectos.

- Tener control de la cantidad de personas a las cuales se presenta el material.
- Organizar una agenda sobre los puntos a tratar. Ésta debe ser muy concisa.
- Establecer un orden lógico de contenidos y priorizar la información.
- Resumir información.
- Enfatizar puntos de importancia.
- Valerse de métodos visuales como fotografías, ilustraciones, gráficos y poco texto.
- Medir el tiempo en función de la agenda planificada.
- Reservar un salón apropiado (tamaño, dimensión física, ubicación, factores de distracción).
- Considerar anticipadamente el tipo de equipo necesario para presentar el material.
- Establecer alguna dinámica de trabajo en grupo para evitar el aburrimiento.



### 3.14. Diseño Gráfico

El diseño gráfico es el proceso por medio del cual el diseñador convierte, mediante imágenes, tipografía y color, un contenido específico requerido por una empresa o producto, un mensaje.

Este proceso se inicia cuando determinada empresa o persona crea un producto o servicio orientado a cumplir o generar una actitud específica (comprar o pensar) enfocada a un determinado grupo social. El elemento central de este proceso, el diseñador, actúa como intermediario, mediante la utilización de los elementos de diseño para codificar los contenidos que deben ser comunicados en un lenguaje entendible y ágil.

### 3.15. Diseño Gráfico Multimedia

Hasta hace pocos años ha cambiado significativamente el concepto que se tenía de Diseño Gráfico. El diseño gráfico orientado a la impresión aún mantiene su esencia, sin embargo sus avances en el mundo digital, son aún insospechados.

El campo de diseño gráfico ha evolucionado a pasos agigantados durante los últimos años. El diseño gráfico da un giro que va desde los impresos a sofisticadas presentaciones para multimedia en cd room o hasta complejas páginas interactivas con atractivos como sonido, animación y video.

Sin embargo, la esencia del diseño se mantiene intacta: Codificar a través de símbolos el contenido que emite determinado ente para optimizar la comunicación con sus consumidores. Las nuevas tecnologías permiten posibilidades, que hasta hace poco tiempo eran propias de otros medios como la televisión, por ejemplo. El aporte multimedia ha enriquecido el mundo de las comunicaciones y se ha convertido en una herramienta de mucho valor en el campo de la educación y los negocios.



### 3.16. Softwares de Diseño

Actualmente los diseños se producen a través de un computador.

Los avances logrados en la edición electrónica siguen siendo promovidos por verdaderos profesionales creativos. Existen variedad de ambientes de computadores.

Un software de diseño es un programa utilizado para diagramar y producir diseño digital. Según su uso en la industria gráfica se agrupan en:

- Programas para pintura, dibujo y edición de imágenes (Mapas de bits o imágenes raster)
- Programas de diagramación de páginas que integran gráficos y textos (Vectores)  
Una imagen vectorial se puede convertir en mapa de bits, mientras que un mapa de bits es, sino difícil, imposible de convenir en imagen vectorial.
- Programas de Edición Digital, este tipo de programas mezclan casi todo tipo de elementos como mapas de bit o imágenes, gráficos y textos (vectores) e imágenes en movimiento capturadas con equipo especial de filmación o cámaras caseras de video.



### 3.17. Adobe Photoshop ®

Adobe Photoshop es una herramienta líder para la manipulación y creación de imágenes digitales, las cuales pueden ser destinadas para impresión o distribución a través de la Internet. Sus múltiples posibilidades artísticas y técnicas lo han convertido en el programa más utilizado por artistas digitales, directores de arte, diseñadores gráficos y creativos que diariamente tienen que crear proyectos importantes. Por su funcionalidad Photoshop se ha convertido en el estándar mundial en herramientas de diseño y producción para la World Wide Web, multimedia e impresión gráfica.

### 3.18. Freehand ®

FreeHand es una de los programas más versátiles para computadora. En esencia, es un programa de dibujo de vectores. Este programa permite crear diversos trabajos gráficos como dibujos, logotipos e ilustraciones.

FreeHand brinda todas las herramientas necesarias para la edición de gráficos a gran escala, creación de textos, imágenes e ilustraciones para impresión láser o postscript. También permite agregar imágenes digitalizadas provenientes de otros programas como Macromedia Fireworks y Adobe Photoshop.

La utilidad del programa va desde trabajos en los que puede mezclar el arte tradicional con imágenes en mapas de bits y tipografía, imágenes de carácter artístico e ilustraciones para medios impresos (revistas, periódicos, afiches), así como también elementos gráficos, interfaces y animaciones para multimedia e Internet.

Actualmente la empresa Adobe compró Macromedia, y por ello no surgió una nueva versión de Freehand. En Guatemala aún se utiliza este programa para realizar los artes, ya sea Freehand 10 u 11.





### 3.19. Adobe Flash ®

Macromedia Flash es un programa que permite diseñar gráficas de vectores, gráficas definidas como puntos y líneas en lugar de píxeles. De esta manera un círculo vectorial puede ser ampliado al tamaño que se desee y siempre seguirá siendo un círculo perfecto. Además de las gráficas vectoriales, Flash permite incluir audio e importar gráficas creadas en otros programas.

Sus animaciones se definen igual que los vectores por un conjunto de instrucciones que son capaces de mover los objetos cambiando su posición y su forma, lo cual permite que los archivos sean muy pequeños y se carguen en poco tiempo. En Flash se pueden diseñar animaciones audiovisuales, que se pueden comprimir en forma de texto para que el reproductor las decodifique y las presente tal como fueron creadas. Este programa es independiente del navegador y su "plugin" es universal, (según encuestas, el 85% de usuarios de internet tiene el player instalado. Es el más utilizado) por lo que sus animaciones se verán muy similares en cualquier plataforma de navegador.

Flash se inició como una pequeña compañía llamada Future Splash, adquirida por Macromedia en 1997 para complementar su programa Director, diseñado para la creación de producciones interactivas en CD Rom para multimedia.

### 3.20. Adobe Illustrator®

Ilustrador es una herramienta de Adobe siendo un programa tan completo y el ex rival de Macromedia Freehand por la creación y el manejo de imágenes vectoriales y la fácil exportación de estos mismos al programa Photoshop, (se habla de ex rival porque Macromedia y Adobe se fusionaron como empresa y el programa Ilustrador es el sustituto de Freehand por las características similares de los programas.



### 3.21. Adobe Premiere Pro ®

Adobe Premiere sustituye la tradicional mesa de mezclas con dos videos conectados y ofrece la posibilidad de hacer ediciones digitales de videos caseros (o no tan caseros) lo que incluye transiciones, filtros y muchas más cosas.

Trabajar con Adobe Premiere supone un proceso similar a realizar una comida. Primero conseguimos los ingredientes (videos, fotos, audio, animaciones, etc). Poco a poco, vamos añadiendo los ingredientes (edición), teniendo en cuenta que a algunos de ellos habrá que darles un toque especial (cambio de formato, filtros, retoque, etc). Finalmente, cuando hayamos mezclado todos los ingredientes, lo dejamos cocer (exportación) y finalmente tendremos el guiso preparado (vídeo final). Después viene lo mejor de todo: servirlo a todos que alabarán nuestra comida o, si todavía somos un poco novatos, se levantarán de la mesa "a medio comer" o tendrán una pequeña "indigestión" Como en cualquier comida, el principal ingrediente es el "amor" que se le pone, o dicho de otro modo, la calidad de resultado final está directamente relacionada con el interés y esfuerzo que se le dedique a la edición, así que hay que tomarlo con calma y dedicarle su tiempo.

Es un programa abierto que no acaba en el Adobe Premiere que nos queda terminada la instalación. Los programadores dejaron una "puerta abierta". La principal potencia de los productos Adobe es su capacidad de admitir "plug-ins" o añadidos que permiten precisamente eso, añadirle funcionalidades no previstas en la versión inicial. Hay muchas compañías de software dedicadas en exclusiva a diseñar plug-ins para los productos de Adobe (filtros, transiciones, tituladores, compresores, etc) de modo que, encontrando el plug-in adecuado, se pueden hacer cosas que no se podían hacer en la versión original.



### 3.22. Interactividad

Tipo de relación que hace que el comportamiento de un sistema modifique el comportamiento del otro.

Por extensión, un equipo o programa se denomina interactivo cuando su usuario puede modificar su comportamiento o desarrollo. Así como los programas y juegos de video son interactivos por definición, los programas audiovisuales y los filmes clásicos implican un comportamiento pasivo del usuario.<sup>4</sup>

### 3.23. Animación

Es la herramienta por medio de la cual se "da vida a un objeto". Sirve para recrear eventos, textos o escenas y hacer más atractiva la exploración de una obra. Las animaciones digitales se logran fácilmente en software especializados como Adobe Flash.

### 3.24. Cámara digital

"Es un dispositivo que capta las fotos mediante un sensor de imágenes electrónico que sustituye a la película."<sup>5</sup> Estas cámaras permiten tomar imágenes digitales previamente separadas, que pueden ser manipuladas electrónicamente. Además pueden hacer la separación de color, guardando valores RGB en forma digital

### 3.25. Escáner

Es una herramienta que se utiliza principalmente para capturar imágenes, digitalizar fotografías e ilustraciones, por ejemplo. Actualmente existe una amplia gama de escáneres a color, que van desde los manuales y de cama plana hasta escáneres para transparencias y de tambor.

Aspectos a evaluar con respecto a un escáner son: rango dinámico, resolución, programas para explorar y la capacidad para procesar materiales transparentes.

---

<sup>4</sup> [www.avizora.com](http://www.avizora.com)

<sup>5</sup> [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com).



### 3.26. Píxel

Es el punto más pequeño con el que se define una imagen. Término usado tanto en las computadoras como en la televisión. El monitor de las computadoras y los televisores están divididos en puntos, y al acercarse (especialmente a un televisor) y ver de cerca una imagen en la pantalla, se pueden apreciar estos puntos. Este término luego se siguió usando para definir la resolución de una imagen digital en las computadoras.

### 3.27. Formatos de Archivo

Son las diferentes formas de guardar un archivo digital. En referencia a las artes gráficas los formatos de archivo que se deben o no usar dependerán de su uso final. Adicionalmente, si se preparan diseños electrónicos, se han establecido especificaciones estándar que proporcionan guías que reducirán errores y problemas en la salida.

### 3.28. Archivos Nativos

Los archivos tienen el formato nativo de la aplicación donde fueron creados. Pueden ser modificados o editados con facilidad si se cuenta con la versión del programa en el que fueron creados.

### 3.29. Archivos Tiff

Tiff significa "Tagged-Image File Format" (Formato de archivo de imagen etiquetada). En sus inicios fue utilizado para guardar imágenes digitalizadas desde un escáner. Actualmente es muy utilizado para el intercambio de archivos de gráficos en mapa de bits.

### 3.30. Archivos Jpg

"(Joint Photographer Experts Group), formato de archivo para guardar imágenes fotográficas. Contiene información de color de 24 bits, es decir, 6, 7 millones de colores, y uttlQa la compresión para reducir información de la imagen. Adecuado para imágenes con gradaciones de píxeles pero no para colores lisos." (Ambrose / Harris, 2004 Pág. 175)

### 3.31. Archivos Gif

"El formato GIF (Graphic Interchange Format) es el más apropiado para imágenes con zonas de colores lisos como texto y logotipos." Puede ser animado o estático. (Ambrose / Harris, 2004 Pág. 17a)



### 3.32. Formatos de video

Los formatos analógicos están desapareciendo rápidamente. Vemos surgir una nueva especie, con especificaciones técnicas y prestaciones muy superiores. Tal es así que todo el departamento de marketing (de las líneas BROADCAST e INDUSTRIAL) de las principales marcas de equipamiento para video (tales como SONY, PANASONIC, JVC, HITACHI, ILEGAMI, etc etc etc.) prácticamente DESCONOCEN en la actualidad cualquier formato analógico (salvo raras excepciones).

Principales Formatos (Analógicos) Destinados Al Olvido (en orden de INMEDIATEZ, con un plazo máximo al año 2005):

UMATIC (y todas sus variantes) no se fabrican más desde hace un tiempo

HI-8

S-VHS

VHS

BETACAM 6 años para su desaparición. Sin lugar a dudas. En los Estados Unidos, donde se dictan las tendencias en equipamientos para TELEVISION, CABLE, y videos INSTITUCIONALES se inició un proceso que obliga a todas las estaciones de televisión de aquí a 6 años a realizar su emisión en DTV (Digital TV). Esto implica la renovación total de codificadores, transmisores, editores, cámaras y switchers.

Principales Formatos (Digitales) En orden de calidad que ya hay que utilizar (en orden de calidad descendente):

BETACAM DIGITAL (con WIDESCREEN, preferentemente)(conectividad a SDI)  
DIGITAL-S (sólo lo produce la JVC, 3.3:1 compresión, conectividad a SDI)

DVCPRO50 (Formato mejorado de la FLIA DV, 3.3:1 compresión) (conectividad a SDI)

DVCPRO, DVCAM, MINIDV (formatos de 500 líneas de resolución, 5:1 de compresión)

DVD (Doméstico, BROADCAST, pero para distribución domiciliaria, "El nuevo VHS")



### 3.33. Dispositivos de Almacenamiento

Sirven para almacenar información digital. La forma más simple de almacenar información es haciéndolo en el disco duro del computador. Sin embargo, en algunos casos, se necesita de un dispositivo de almacenamiento externo, el cual se pueda transportar.

Algunos dispositivos de almacenamiento externas que se puede son:

- Disquetes
- Discos duros portátiles o CD-ROM
- Memorias USB
- Cintas magnéticas
- Unidad de Zip
- DVD (video disco digital)

### 3.34. Color

El color es un fenómeno físico de la luz, relacionado con las diferentes longitudes de onda en la zona visible del espectro electromagnético, que perciben las personas y algunos animales, a través de los órganos de la visión, como una sensación que nos permite diferenciar los objetos de espacio con mayor precisión".<sup>6</sup>

El color en el diseño gráfico adquiere una dimensión psicológica, por lo que un uso indebido puede generar confusión en el proceso de comunicación. Los colores que percibe el ojo humano han sufrido desde su fuente de inicio una serie de transformaciones y mezclas que alteran el color. Estas transformaciones puede ser de dos tipos: aditivos o sustractivos.

- Mezcla aditiva RGB: Se produce el color mediante la proyección de la luz naranja, verde y violeta sobre una superficie blanca en un ambiente oscuro.
- Mezcla sustractiva CMYK: Se produce el color a partir de un punto de partida que es el blanco, (tela, papel o pared) al que se agregan pigmentos cromáticos de la industria gráfica: cian, magenta, amarillo y negro.

---

<sup>6</sup> [es.wikipedia.org/wiki/Color](http://es.wikipedia.org/wiki/Color).



### 3.35. Funciones del Color

Captar la atención según el grupo objetivo. Los colores fríos como el azul y verde, sugieren reposo, frescura y calma, por ejemplo, mientras que los colores cálidos como el rojo o el amarillo tienen un efecto estimulante. Desarrollar asociaciones de forma subliminal con determinado producto o servicio.

Retener la atención y estimular la memoria. Crear un ambiente agradable y placentero, mediante el empleo de una armonía o contraste.

### 3.36. Aspectos Psicológicos del color

Se ha demostrado que los seres humanos reaccionan de forma diferente de acuerdo con los colores que los rodean. Además, se ha comprobado que cada persona tiene su propia escala de colores con la que puede expresar su forma de ser. Los colores influyen sobre el estado de ánimo y sus diferentes connotaciones derivan, tanto de las sensaciones que transmiten.

**Rojo:** energía, pasión, fuerza, actividad, masculinidad, amor, ira, y peligro.

**Azul:** frío, pureza, limpieza, sobriedad, integridad, estabilidad, formalidad y respeto.

**Amarillo:** dominio, calidez, luz, y alegría.  
**Verde:** esperanza, paz, tranquilidad, frescura y calidad.

**Anaranjado:** tropical, exótico, vibrante, evoca el sol y el verano.

**Morado o violeta:** excelencia, alto, rango, realeza, exclusividad, lujo, misterio, intriga y espiritualidad.

**Blanco:** limpieza, inocencia y pureza.

**Negro:** estilo, inteligencia, tristeza y misterio.

**Gris:** Buen gusto, frío, dignidad, discreción y sobriedad.



### 3.37. Tipografía

Es necesario no perder de vista que ante todo una publicación debe ser legible, ya que sólo de esta manera se podrá transmitir el mensaje correctamente. Para lograr una lectura placentera no sólo es importante la organización general del texto y la imagen, sino que la elección tipográfica también es decisiva. Una mala decisión en cuanto a la tipografía -su tamaño, interletraje, interlineado y color- puede producir textos ilegibles. Por el contrario, la decisión correcta dará por resultado un texto de fácil lectura para los receptores. Hay que tener en cuenta:

La tipografía es el vehículo del contenido. Además, es parte de la información visual del diseño general y debe ser acorde al tema y al tipo de publicación. No es recomendable elegir muchas tipografías, ya que esto suele producir desorden y dificultar la lectura. Hay que seleccionar una o dos teniendo en cuenta el mayor grado de legibilidad tipográfica, y trabajar con sus variantes (cuerpo, color, inclinación, etc.). La elección también variará según la extensión del texto. Si se trata de un texto largo, los caracteres deberán ser abiertos, proporcionados y regulares. En caso de querer emplear una tipografía decorativa, ésta deberá usarse en poca cantidad de texto -como títulos, por ejemplo-, ya que posee menos legibilidad; también habrá que considerar que sea coherente con el estilo de la publicación.

El diseñador debe tener siempre presente al trabajar con tipografía que una publicación bien diseñada es una comunidad de tipos en la que todos los miembros trabajan conjuntamente para un propósito común: ayudar al lector a navegar correctamente por la información. Además de esto se debe tener en cuenta que el uso de la tipografía imprime carácter y expresividad, redundando en las significaciones de lo que se quiere transmitir.





¿Qué entendemos por tipografía y fuente o familia? Se denomina tipografía al estudio y clasificación de las diferentes familias o tipos de letras, así como el diseño de caracteres unificados por propiedades visuales uniformes, mientras que la fuente es el juego completo de caracteres en cualquier diseño, cuerpo o estilo. Estos caracteres incluyen letras en caja baja y alta, numerales, versalitas, fracciones, ligaduras (dos o más caracteres unidos entre sí formando una sola unidad), puntuación, signos matemáticos, acentos, símbolos monetarios...

Al igual que el resto de los elementos que utilizamos en la composición de nuestro diseño, el conocimiento de los tipos de letras y sus características es necesario para una utilización correcta. Las técnicas destinadas al tratamiento tipográfico y a medir los diferentes textos, es conocida como tipometría.

Los tipos constan de unas partes que se denominan como: brazos, piernas, ojos, columnas, colas... Estas son las partes que se han utilizado de forma tradicional para la construcción de las diferentes letras. La estructura de las letras permanece constante sin tener en cuenta la tipografía, así una B mayúscula consta de un brazo vertical y dos curvos.



### 3.38. Fotografía

Es el elemento más atractivo de la composición. La presencia de una imagen abre al diseñador un abanico de posibilidades mucho más amplio. Sus funciones principales son:

- Proporcionar información gráfica.
- Mostrar el producto tal como es.
- Sugieren, expresan sensaciones y estimulan los sentidos. La fotografía, aporta realismo y constituye en la mayoría de los casos un modelo de la realidad, por tanto, debe tener fuerza y un sentido específico y claro.

Las fotografías utilizadas no deben contener información innecesaria, ya que esto puede provocar confusión y desinterés en el lector. A su vez, las fotografías pueden ser clasificadas por su impacto, por ejemplo, si se quiere representar la seguridad de un coche familiar con la imagen de una o varias personas, puede que la presencia de un niño pequeño sea más eficaz e impactante que la de un adulto.

### 3.39. Ilustración

Al igual que la fotografía es un elemento que tiene como fin transmitir una idea o concepto. El dibujo publicitario se ha desarrollado notablemente en los diferentes medios impresos. Puede ser tan eficaz como la fotografía y de igual manera representar sensaciones. Dependiendo de la composición o estructura que tenga la ilustración, reflejará sensaciones diferentes. Por ejemplo:

- Una ilustración con líneas rectas puede expresar fuerza y definición.
- Por otro lado las líneas horizontales reflejan calma y serenidad, y las líneas verticales majestuosidad y superioridad.
- Las curvas pueden expresar movimiento, belleza y flexibilidad.



## 3.40 Conceptos Fundamentales relacionados al tema Adobe Premiere Pro.

### 3.41. ¿Qué es Premiere?

Este software hace que cada imagen cuente con la herramienta indispensable para la edición profesional de video. Se utiliza para capturar y editar virtualmente cualquier formato, desde DV hasta HD sin comprimir, y trasladar el contenido a cinta, DVD y la web. Al proporcionar una integración inigualable con otras aplicaciones de Adobe, Adobe Premiere Pro 2.0 establece nuevos estándares para una grabación cinematográfica digital más eficaz.

### 3.42. ¿Qué versión de Adobe Premiere?

En español sólo tenemos la versión 5. La última, la pro, únicamente está disponible en inglés. Las principales diferencias entre una versión y otra están en que la 5 todavía no maneja cámaras DV ni archivos de audio MPEG Layer-III (mp3 para los amigos) y que se modifica el modo de aplicar los filtros, pero, la principal diferencia está en que, por fin, Premiere pro admite los plug-ins de After Effects. Adobe Premiere es un software que sirve para:

1. Crear videos en distintos formatos.
2. Crear transiciones entre videos, fundiéndolos en un sólo video.
3. Hacer transparencias sobre un video.
4. Ediciones y técnicas relacionadas con videos.

### 3.43. ¿Qué es Video?

La palabra video (vídeo en España) hace referencia a un proceso de registro de imagen y sonido electromagnético. Puede referirse al soporte de registro, llamando así a la videocassette o al equipo encargado de la grabación llamado en el entorno profesional magnetoscopio.

### 3.44. ¿Qué es Edición?

Producción impresa de ejemplares de un texto, una obra artística o un documento visual. Se llama así al montaje cuando se hace en video o sistemas informáticos



### 3.45. Software utilizados en edición

Son varios los software que hay para la edición de video digital, entre los más destacados se encuentran Avid Xpress, Adobe Premiere, Pinnacle Studio, Dazzle DV siendo los más utilizados.

Avid Xpress es un software profesional que ofrece una alta calidad, pero con el inconveniente de tener un precio desorbitado para un usuario no profesional, además de un aprendizaje complejo.

Adobe Premiere es un conocido programa de edición de video, que ofrece una alta calidad, es más accesible para usuarios no profesionales, y es uno de los más conocidos y utilizados.

Pinnacle Studio y Dazzle son paquetes de edición y captura muy accesibles, pero quizá con el inconveniente de ser muy básicos, pudiéndose echar en falta opciones, filtros o transiciones más avanzadas.

### 3.46. Sistema de edición lineal

Los sistemas de edición lineal se fundamentan en hardware y requieren que las ediciones se hagan de una forma lineal; p. Ej. en secuencia 1-2-3. En un proyecto típico esto significa que tendría que comenzar por la cuenta regresiva, seguido por la primera escena, la segunda, etc.

Esto es equivalente a escribir un artículo en una máquina de escribir. El material debe estar muy bien organizado antes de comenzar (si quiere un resultado bien organizado), porque una vez que está entintado el papel, los cambios son muy complicados de hacer. Como veremos, la edición no lineal es más parecido a escribir con un poderoso procesador de palabras.

El concepto detrás de la edición lineal es sencillo: una o más cintas con el material original se transfieren a segmento por segmento a otra cinta en otro grabador. En el proceso, los segmentos originales pueden ser acortados o reacomodados en otro orden, se eliminan la tomas malas y se pueden agregar efectos de audio y video. Las fuentes contienen el material original, y el grabador editor, que es controlado por un



controlador de edición, se utiliza para controlar todas las máquinas y completar el master editado.

El operador que edita, utiliza el controlador de edición para mover la cintas de uno a otro lado y así encontrar el inicio (y posiblemente el final) de cada segmento seleccionado. Estos puntos de referencia se alimentan al computador como números de control track o time code. Entonces el controlador de edición se encarga automáticamente de ubicar los puntos, hacer un colocar las cintas a tiro, rodar las tomas y hacer cada edición individual.

En los sistemas más sencillos, los puntos de entrada y salida se referencian por unos pulsos grabados en la cinta - 30 por segundo en video NTSC. El método de edición que referencia las entradas y salidas a la cuenta de los pulsos de control track se llama edición por control track.

La edición por control track tiene dos importantes limitaciones. Primero, exige que el equipo haga un conteo de millares de pulsos de control track. Por razones mecánicas esto es sumamente difícil. Durante la edición se está constantemente moviendo cintas hacia adelante y hacia atrás a diferentes velocidades mientras marca los puntos de entrada y salida. Si el equipo pierde la cuenta apenas por una fracción de segundo el punto de edición se correrá por uno o más cuadros y dañará lo que de otra forma hubiese sido una edición perfecta.

Los editores experimentados saben mirar el contador de pulsos a medida que mueven la cinta. Si el contador se congela por un instante, significa que el equipo ha perdido la cuenta de los pulsos de control. Los problemas se reducen a video-tapes imperfectos o problemas con el control track ya grabado.

Como el control track se mantiene en la memoria volátil del editor, no hay forma de reproducir automáticamente las decisiones de edición después que el equipo se ha apagado (en caso de que quiera hacer alteraciones en sus decisiones de edición) esta es la segunda desventaja.

La edición lineal fue la primera aproximación a la edición y todavía se usa ampliamente. Aunque es la manera más rápida de ensamblar una secuencia sencilla, no permite la variedad de opciones que un sistema no-lineal sofisticado ofrece al editor.



### 3.47. Edición por enjambre e inserción

Hay dos tipos de edición que puede hacerse en un sistema lineal. Cuando se utiliza la edición por ensamblaje (assemble editing) se edita toda la información de video y audio, además de su respectivo control track en la secuencia de grabación.

Como se mencionó, el control track es difícil de grabar sin problemas de precisión en cada punto de edición. Cualquier error temporal (en esta fase particularmente mecánica del proceso) resulta en un salto (glitch) en el video. Por ello, el método de edición por ensamblaje no es de mucha utilidad. Apenas tiene sentido cuando hay que ensamblar muy rápidamente una secuencia.

La edición por inserción (Insert editing) requiere un paso adicional; primero debe grabarse un control track estable y continuo en toda la cinta que va a utilizar.

### 3.48. La edición no-lineal (de acceso aleatorio)

La edición no-lineal (también llamada de acceso aleatorio) es algo así como trabajar con un procesador de palabras muy sofisticado; permite insertar segmentos, eliminarlos y cambiarlos de posición en cualquier momento durante la edición.

Durante la edición no-lineal los segmentos originales de video se transfieren digitalmente a los discos duros de un computador (digitalización) antes de comenzar a editar. Una vez que se han convertido en información digital el sistema de edición los puede ubicar y presentar en cualquier orden, instantáneamente.

Durante la edición no-lineal puede agregarse una cantidad considerable de efectos especiales incluyendo fades, disolvencias, títulos y corrección de color por escena. También puede mejorarse el sonido durante la edición con filtros y efectos sonoros diversos. En algunos sistemas es posible hasta comprimir y expandir la longitud del audio y el video.



La mayoría de los editores no lineales utilizan una o más líneas de tiempo (time line) para representar la secuencia de edición. Con un Mouse puede seleccionar y mover los distintos elementos de audio y video, transiciones, efectos especiales, etc., en la línea de tiempo. Ensamblar un proyecto es tan sencillo como seleccionar y mover los distintos elementos en la pantalla del computador.

Hay además una variedad de filtros que pueden ser aplicados sobre la marcha: blur (fuera de foco), corrección de color, recortado, aumento de resolución, niebla, distorsiones geométricas, etc.

Una de las maneras más efectivas para aprender a usar un editor no lineal es usar uno por unas horas. Un programa de edición no-lineal, Adobe Premiere, ha ganado numerosos premios. Una versión de demostración gratis está disponible para ser bajada en Internet. Esta versión hace de todo menos guardar los archivos. Si tiene interés, haga "click" en Premiere. La mayoría de los programas tiene tutoriales en línea para llevarlo paso a paso por la edición.

A pesar que todos estos sistemas no lineales exigen cierto tiempo para ser dominados, una vez que conozca un sistema, las habilidades pueden ser transportadas a otros fácilmente. Inclusive hay "shareware" (gratis) de edición de video disponible en Internet para que usted comience de una vez a usarlo.

Los editores no lineales más sofisticados poseen múltiples líneas de tiempo para indicar la presencia simultánea de varias fuentes de audio y video, por ejemplo, pudiese tener música de fondo en una línea de tiempo, el sonido de fondo original de campo en otra línea y la voz de un locutor en una tercera. Cada uno de estos elementos de



sonidos pueden ser desplazados en relación con los demás ( y en relativamente contra el video) moviéndolas con el Mouse.

En la edición no-lineal los segmentos de video y audio no quedan grabados permanentemente, como en la edición lineal. Las decisiones de edición existen en la memoria del computador como una serie de marcadores que dicen dónde ubicar la información en cuestión en el disco.

Ello implica que uno puede revisar la edición y modificarla en cualquier momento del proceso. También significa que usted puede fácilmente (y hasta interminablemente) experimentar con alternativas de audio y video para evaluarlas.

El producto final puede ser obtenido de dos maneras. Puede ser "impreso" (grabado) directamente en videotape desde el editor no lineal, o puede ser transferido guardado en disco para ser utilizado más adelante.

### 3.49. Servidores de video

Los segmentos de video y sonido consumen una gran cantidad de memoria en disco.

En vez de duplicar la capacidad de almacenamiento en disco de cada computador, muchas facilidades de producción han decidido centralizar su almacenamiento masivo en aparatos llamados Servidores de Video (Algunas veces mediaserver). Los PC's se interconectan a través de una red de computación con el servidor de video.

Si cree que su proyecto va a durar unos cinco minutos, es buena práctica grabar seis o más minutos de negro o video para garantizar una señal estable en todo el programa editado.





En la edición usted "inserta" la información de video y audio selectivamente sobre el control track pregrabado. Como el canal de control track no se construye a medida que editamos el proceso resulta en una reproducción más estable.

Con algunas limitaciones es posible insertar - sustituir - nueva información de video y audio en otro momento (i.e. cambiar una toma, agregar una pista de música).

Incluso el software de edición puede correr desde un servidor en vez de consumir valioso espacio de disco en cada computador. Un servidor de video central no solamente le da a las estaciones la ventaja de tener una gran capacidad disponible, pero además implica que los segmentos pueden ser revisados, editados y reproducidos desde cualquiera de las estaciones de edición (computadores de escritorio equipadas con una conexión a la red).



## Diseño y Bocetaje

Capítulo  
Capítulo  
Capítulo  
Capítulo  
Capítulo

4



## 4. Diseño y bocetaje

### 4.1 Concepto Creativo

El concepto creativo que se utilizará para la elaboración del material interactivo de aprendizaje del programa Adobe Premiere Pro, para el curso Diseño Visual 8 de la Licenciatura en Diseño Gráfico, Multimedia es:

### *Imaginación en Movimiento*

#### 4.1.1. ¿Cómo y por qué este concepto?

La técnica utilizada para llegar a este concepto fue por medio de lluvia de ideas, con las palabras claves del título, diseñar, crear, apoyo, didáctico, Adobe, video, imagen.

De lo anterior se tomó cada palabra y se hizo una lista con los sinónimos y significados de cada una de ellas. Luego de tener creada la lista de la lluvia de ideas, se elaboró un mapa de relaciones para así llegar a un concepto, idea clara a definir.

Por lo que el concepto a transmitir es que cuando a un diseñador le surge una idea para transmitir un mensaje, es su imaginación trabajando y la cual quedará plasmada sobre un medio, por lo general plano. Es decir, un medio impreso, que no son más que imágenes pero estáticas.

Pero ¿por qué movimiento?. Adobe Premiere se caracteriza por capturar y editar video, imágenes, fotografía, entre otros; y esto no es nada más que imágenes en movimiento. El poder visualizar personas, objetos, animales que se mueven y que se ven a través de un monitor.

Esta es la otra cara de la comunicación en la que quedará plasmada la idea surgida por el diseñador. La cual no estará plana, estática, si no que tendrá movimiento.

Es por ello que al ver un proyecto, ya sea un anuncio, presentación, audiovisual, etc, no es nada más que la Imaginación en Movimiento del creador. Y la nueva forma de expresión y comunicación, que va más allá de lo convencional.



#### 4.1.2 En relación al color, se utilizaron el azul y el amarillo.

**Azul:** Se lo asocia con la inteligencia y las emociones profundas. Es el color del infinito, de los sueños y de lo maravilloso, y simboliza la sabiduría, fidelidad, verdad eterna e inmortalidad. No fatiga los ojos en grandes extensiones.

**Amarillo:** Es el color más intelectual y puede ser asociado con una gran inteligencia. Es el color de la luz, el sol, la acción, el poder y simboliza fuerza, voluntad y estímulo.

Estos colores se eligieron ya que el mensaje a transmitir es: imaginación, que representa la inteligencia y el movimiento en los colores amarillo y azul.

#### 4.1.3 En relación al texto

El texto aparece a una columna y el tipo de letra es Trebuchet, como se mencionó anteriormente, es un tipo juvenil y muy legible por lo que no interferirá en la vista del usuario.

Lo que predomina en este material son las fotografías que son muestra de pantalla y herramientas del programa para la fácil comprensión y utilización del programa.

#### 4.1.4 En relación al ícono del caballo

En el programa, el ícono es un caballo. Esto nos transmite y da la idea de acción, movimiento, ya que por lo general los caballos no son ni se mantienen estáticos; y el efecto de salirse de su entorno nos indica imaginación.



Adobe Premiere es una herramienta más con las que se vale el diseñador gráfico para plasmar un pensamiento, idea, emoción, etc, ya que se utiliza para capturar y editar video, imágenes, etc, y que tendrá acción, movimiento.

Dado esta idea en general se llegó al concepto Imaginación en Movimiento.

#### 4.1.5. Lluvia de ideas

Crear  
Instituir  
Fundar  
Establecer  
Producir  
Inventar  
Hacer  
Engendrar  
Originar  
Formar  
Componer

Imaginación  
Fantasia  
La imaginación es la facultad por medio de la cual combinamos los hechos naturales en un orden distinto de la realidad.  
Imaginar  
Representar  
Crear  
Inventar  
Forjar  
Conjeturar  
Sospechar  
Suponer  
ideas



**Diseñar**

Crear  
Imaginar  
Novedoso  
Nuevo  
Surgir  
Pensar  
Elaborar  
Concentrar  
Solucionar  
Bocetar  
Esbozar

**Video**

Recuerdo  
Imaginación  
Acción  
Movimiento  
Surgir  
Imagen

**Movimiento**

Circulación  
Actividad  
Animación  
Ambiente  
Movable

**Imagen**

Figura  
Reproducción  
Representación  
Idea  
Símbolo

**Idea**

Concepto  
Representación  
Imagen  
Opinión  
Plan  
Proyecto  
Ingenio  
Inventiva  
Imaginación  
Creencia  
Capricho  
Diseño  
Intención

**Didáctico**

Enseñanza  
Profesor  
Estudios  
Material

**Apoyo**

Soporte  
Sostén  
Ayuda  
Amparo  
Protección

**Adobe Premiere**

Editar  
Cortar  
Insertar  
Movimiento  
Acción  
Secuencia  
Rutina  
Efectos  
Timeline  
Tiempo  
Segundos  
Imágenes  
Video  
Recuerdos  
Imaginación  
Pensar  
Seguimiento  
Comunicar  
Crear



#### 4.1.6. Frases con mapa de relaciones

Acción  
Ideas en transición  
La otra cara de la comunicación  
Comunicación diferente  
Animar pensamientos  
Imagen en acción  
Imagen en movimiento  
Expansión de ideas  
Seguimiento de secuencias  
Imaginación en secuencia  
Tiempos reales  
Creatividad desbordada  
Explosión de recuerdos  
Representando en movimiento  
Imaginación en movimiento  
Encuentro de ideas  
Arte en movimiento  
Creando  
Comunicando con movimiento  
Ideas trabajando  
Acción, movimiento, eso es Premiere  
Editando las ideas  
Editando imaginación  
Editando con conocimiento  
Transición de ideas  
Capturando las ideas



## 4.2 Bocetaje

Ya contando con el concepto creativo, se tenía claro el mensaje a transmitir con los bocetos. Es decir, como se está manejando el tema de movimiento, el diseño debe contar con elementos que nos transmitan dicha sensación.

¿Y qué nos da sensación de movimiento? La utilización de líneas curvas. Ya que después de haber investigado la psicología de las líneas, nos indica que este tipo de líneas producen sensación de movimiento y de agitación. Estas líneas dan relieve y sensación de continuidad.

### En relación a la diagramación.

Las fotografías, aparecen en el lado derecho y el texto de lado izquierdo, ya que por lo general el ojo lee de izquierda a derecha, y así se le da un espacio adecuado a la imagen que es la muestra del programa.

También cada slide contendrá botones que lo llevarán de un slide a otro y opción al menú.

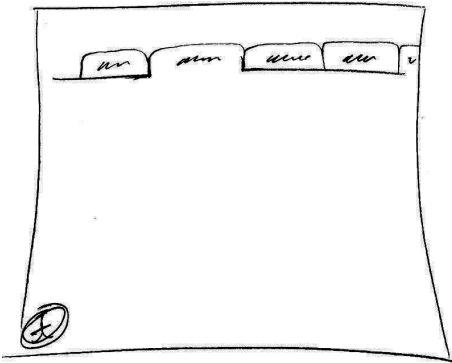
Los manuales y materiales educativos, ya sean impresos o audiovisuales, se caracterizan por tener mucha información, ya que son guías para que el usuario aprenda, resuelva dudas del proyecto o programa que está aprendiendo a utilizar.

Por lo que este material se realizó a modo de que el estudiante aprenda de manera fácil a utilizar el programa Adobe Premiere, y para evitar la monotonía en que sea sólo textos, se utilizarán fotografías como ya se mencionó, éstas no son más que las pantallas, herramientas etc. que tiene el programa para la fácil ubicación y asociación al momento de utilizar el programa.



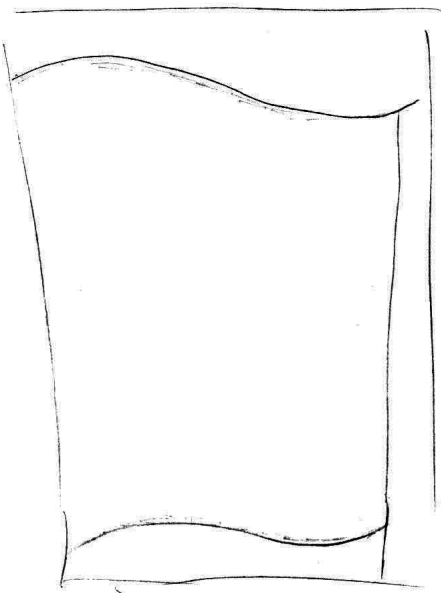


### 4.2.1. Bocetos



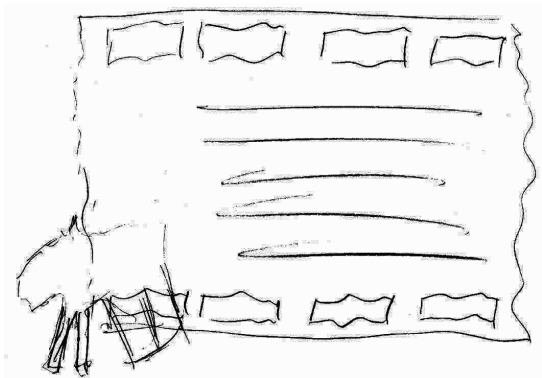
Como primera opción de bocetaje se realizó un diseño elemental de lo que se refiere al diseño en general que se había investigado con respecto a manuales y guías básicas de manuales interactivos.

Líneas normales con poco de curvatura en sus puntas para causar el movimiento, pobre pero efectivo.

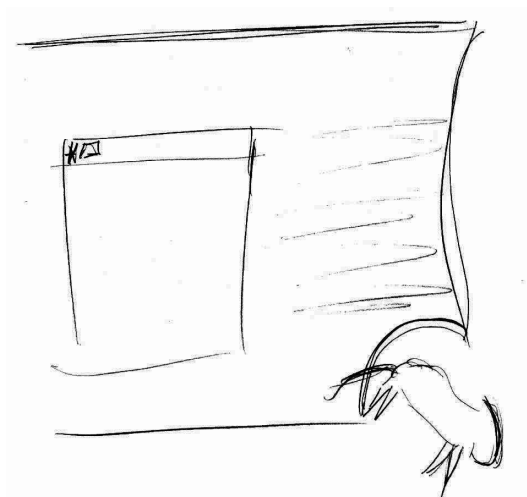


Al principio del bocetaje se quiso marcar específicamente el área en donde se utilizaría tanto para el manual como para el disco interactivo, basándonos en líneas curvas que representan el movimiento de nuestro diseño del proyecto.



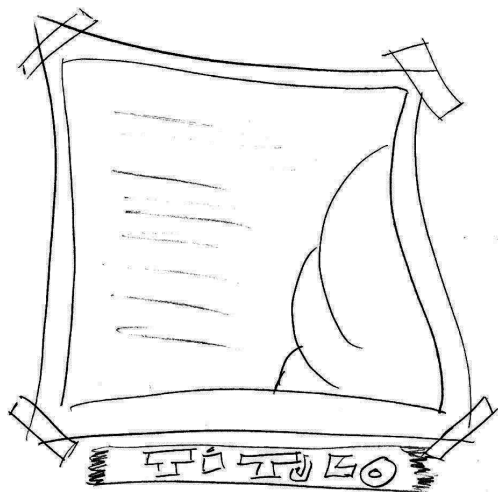


En este boceto se trató de incorporar parte del primer y segundo preboceto agregando unos elementos de distinción como lo es el logotipo del programa, que es un caballo en movimiento dando sensación de romper con el esquema de lo tradicional del encuadre o del encajonamiento de los elementos.

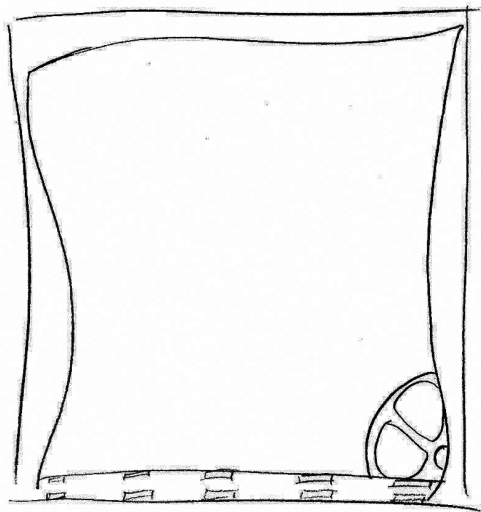


Se empieza a manejar el estilo de curvas aunque un poco débiles para crear el efecto de movimiento pero se hace una versión de cuadro adentro de cuadro y el logo del programa en la parte inferior derecha para romper un poco el sistema convencional.

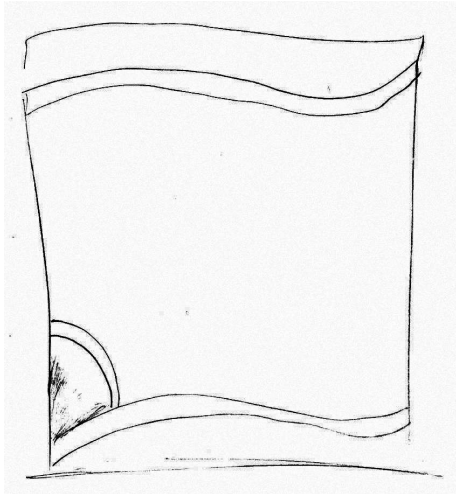




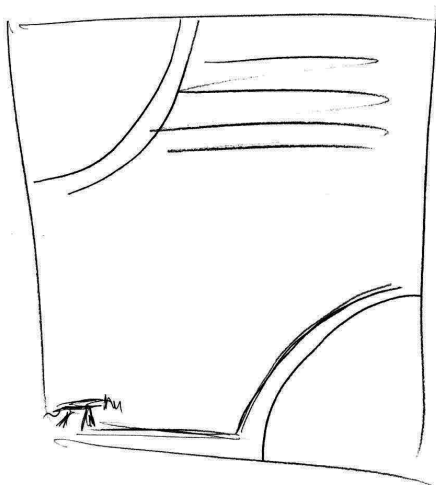
En este boceto nos alejamos un poco de lo que se había estado tratando de explicar en los anteriores pero siempre rompe el esquema, en este caso en particular se ponen los títulos principales en la parte de abajo y se utiliza una especie de cintas pegados tratando de crear un efecto de bocetos pegados al azar.



El boceto anterior a éste, se había salido bastante de lo convencional de lo que se pensaba transmitir en los primeros bocetos se creó éste que es más elemental pero siempre con el detalle de curvas que se ha pensado desde el primer boceto esta vez con un elemento diferente alusivo al cine específicamente.

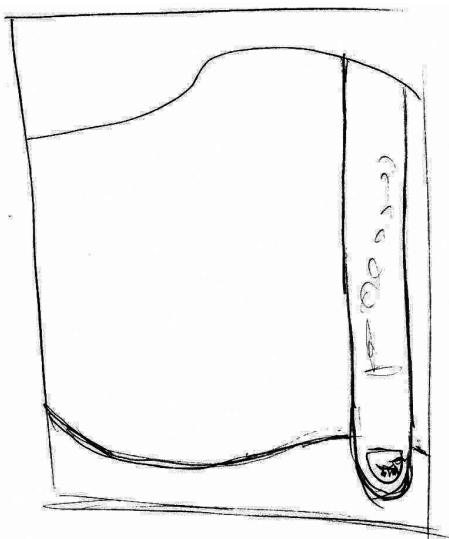


Se sigue trabajando con bocetos con curvas por el movimiento y un elemento decorativo en la parte de abajo de cada una de las hojas dependiendo de las características de la información que se distribuya en las mismas.

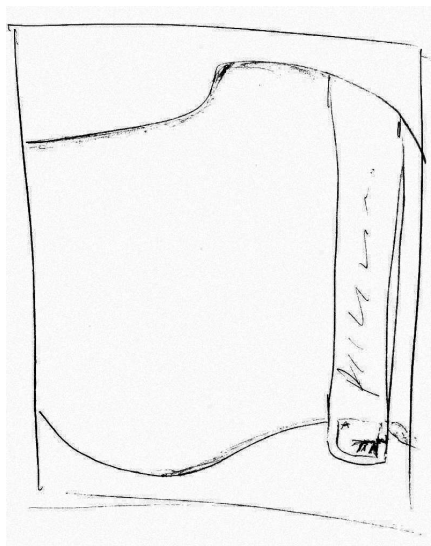


Se pensó en elementos más grandes para la diagramación del material como los semicírculos que se ven en este boceto con el logotipo del programa en sello de agua al fondo en un porcentaje de 45% pero se saturaba demasiado la página.





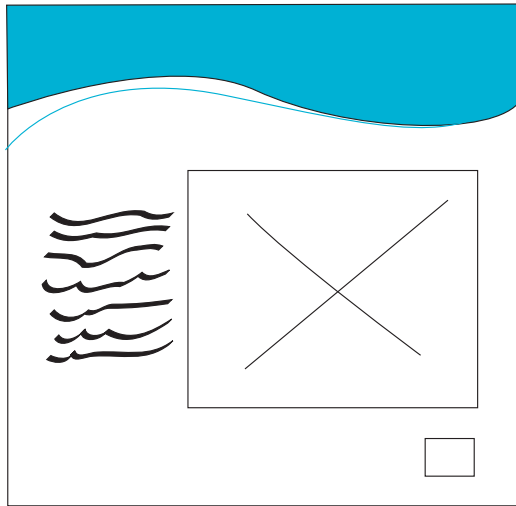
Se define los elementos de las curvas aunque en este boceto sean poco notorias y con poca armonía y se empieza a contemplar el elemento de una barra en la parte derecha para colocar el nombre del programa de acuerdo a como sea visto.



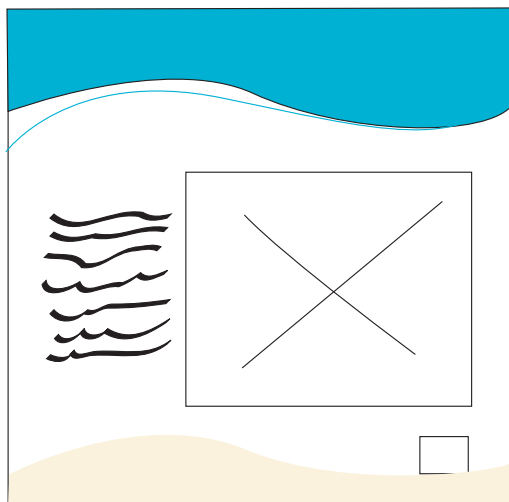
En el boceto anterior se contempló una barra en la parte derecha del diseño pero la terminación del mismo era una curva que parecía una uña de una persona por lo que se descartó en este nuevo boceto se sigue contemplando la barra derecha pero más delgada y con una terminación más cuadrada para poder poner el logotipo el programa así como el nombre algo difuso.



## 4.2.2. Bocetaje Digital



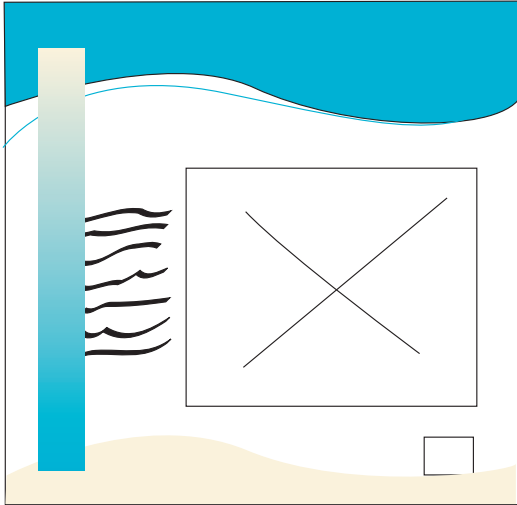
En este boceto se definió trabajar con líneas curvas para transmitir sensación de movimiento dado que el concepto creativo es imaginación en movimiento. También se apartó un área para la fotografía. Ya que la imagen es lo que más sobresale en el CD y el texto será breve pero conciso, y se colocó a la par de la imagen. En la parte de abajo se colocará el botón que llevará a seguir en la presentación



Este diseño es básicamente la misma justificación al anterior con la diferencia que se colocó en la parte de abajo una curva para que así el diseño no se vea vacío.

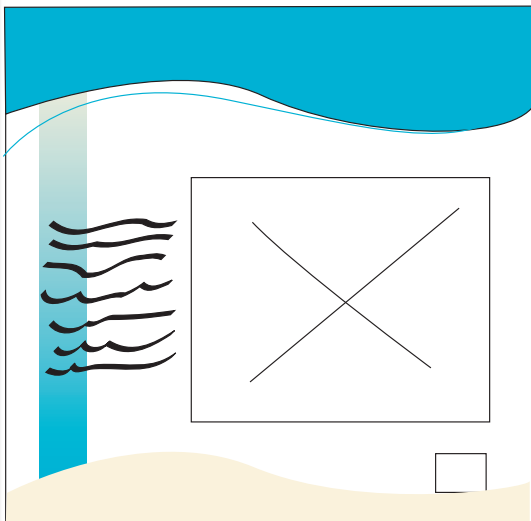
El espacio para la fotografía, texto y botones se dejó igual, ya que es una buena área para los mismos.





En este diseño se incorporó una línea vertical con los colores ya elegidos para la presentación.

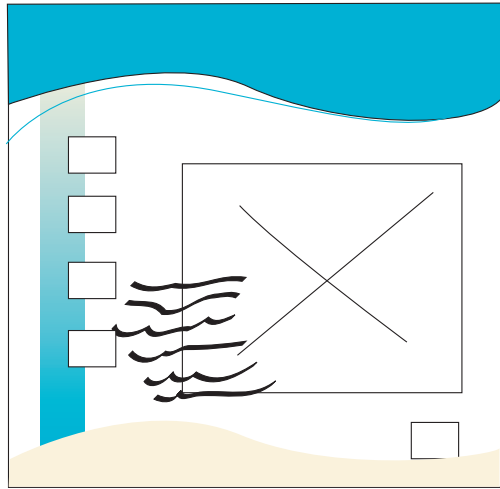
La idea para insertar esta vertical es proporcional al diseño una estabilidad visual, equilibrio.



En este diseño se pretendía dejar como fondo (sello de agua la barra vertical) y colocar encima los textos.

Pero esto puede causar dificultad al momento de leer el texto y ser distractor, por lo que no se adecúa a la idea central en sí.

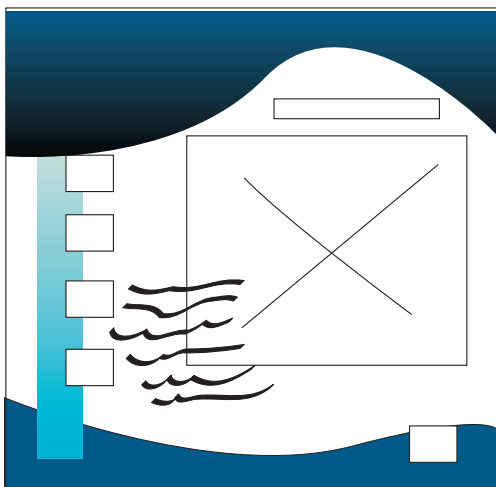




En este boceto la barra se colocó debajo de las curvas para no cargar el diseño y para que no se viera entrecortado se colocó debajo.

Ésta será el área para colocar los botones del menú principal para que haya un fácil acceso al mismo, ya que cada botón tendrá un submenú para ir de hoja en hoja que muestra el Adobe Premiere.

Cada botón tendrá animación ya sea al presionar o pasar por encima del botón, los efectos serán de movimiento, ya que esa es nuestra base principal el movimiento e imaginación.



Este boceto es básicamente trabajado bajo la misma línea pero con la diferencia que se cambiaron las tonalidades de azul, creando ilusión de ondas de movimiento.

El área para botones, fotografía y texto es el adecuado, ya que no entorpece con ningún otro elemento y se podrá dar el mensaje con claridad.





En esta parte es donde se tiene definido el tipo de diseño para el proyecto con las respectivas curvas y elementos decorativos distintivos, como lo es la barra en la parte derecha del diseño con un final de la barra del logotipo del programa y el nombre del mismo difuminado.

Con la parte que respecta a los colores que se utilizarán para el diseño se tomó como base los que utiliza el programa original que son azules morados y azules claros pero a su vez el diseño está contemplado con una serie de mezclas de colores, creando una especie de diseño interno en cada uno de las curvas del diseño, así como en la parte de la barra derecha se colocó un difuminado como neblina para que causara ese efecto y se viera en movimiento.

### 4.2.3. Muestras de tipos de letra del título

En lo que respecta a la tipografía se trató de estandarizar un solo tipo de tipografías y que se pudiera encontrar en los diferentes tipos de plataforma que existe (Macintosh, Windows y Linux) sin la necesidad de cargar algún tipo de software adicional y que la familia de esta fuente fuera bastante flexible como para poder deformarla de acuerdo a la ocasión.

Se utiliza la siguiente tipografía en los títulos como en el interior del trabajo por lo accesible de la tipografía en cualquier máquina, se utilizó una de las fuentes más comunes que existen entre las familias de fuentes, así a su vez que tuviera la segmentación de los diferentes tipos como para poder convertir en curvas la tipografía y que no exista ningún tipo de problema.

En la elección de tipografías se escogieron distintos tipos y diferentes diseños como los siguientes:

VARBEE

VARBEE *Varbee* es una tipografía de la familia de las comic es un tanto ilegible, pero en algunos casos es de bastante ayuda por la forma y diseño de la tipografía

Apple LiGothic *Apple LiGothic* fue una de las principales fuentes que se escogieron por las formas redondas de la letra y la forma legible y bien marcadas de la fuente pero se descartó por el simple hecho de ser una fuente se se utiliza sólo en equipos Macintosh y no funciona en otras plataformas.

Apple LiGothic



# American Typewriter

American Typewriter

**American Typewrite** es una fuente bastante funcional y común en el mundo de las tipografías, porque es la tipografía parecida a una máquina de escribir antigua, la única desventaja es que al poner esta fuente con una nomenclatura como italic o bold-italic no lo detecta ni con el hecho de convertir a curvas, por esta razón se descartó este tipo de fuente.

# Arial

Arial

**Arial** es la fuente más común que existe entre todas las familias de fuentes y en todas las plataformas conocidas pero por el mismo hecho de ser una fuente muy común y sencilla, el manual se encontraría bastante usual hasta cierto punto, sería como cualquier otro tipo de manual.

# Trebuchet MS

Trebuchet MS

**Trebuche MS**, al igual que la de arial, es una de las tipografías que vienen en cualquier sistema operativo y son de las que menos problemas causan a la hora de convertir en curvas pero a diferencia de la tipografía de arial, trebuchet es más estilizada que arial, por eso se escogió para realizar títulos, subtítulos y realizar el proyecto completo por su fácil lectura y su manejo de todas sus características sin ningún problema.



### 4.2.3. Arte Final



La introducción del manual animado se elaboró de una forma sencilla, pero siempre respetando el tipo de layout que se había propuesto y al que se llegó después de una serie de prebocetajes, tomando en cuenta muestras de manuales anteriores, que anuncian en una corta introducción lo que trata el presente manual.

Al entrar al manual interactivo se muestra el layout y luego aparece la imagen original del programa al igual que su respectivo botón de entrar.





- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.

1. botones del menú con imagen del caballo, ya que es ícono del programa y nos transmite acción, movimiento ya que son animales activos.
2. Imagen, fotografía de ejemplo, según el tema a tratar.
3. Texto, este es la información de explicación de la imagen que se está tratando.
4. Título del tema a tratar.
5. Botón de la imagen que nos llevará a otra pantalla para explicar en qué consiste.
6. Ícono del caballo, como se mencionó, es la imagen del programa.
6. Líneas curvas que nos transmiten sensación de movimiento y debido al concepto, se buscó elementos que nos transmitieran esa sensación.





**En relación al ícono del caballo.**

En el programa de Premiere Pro, el ícono es un caballo.

**En relación a la diagramación.**

Las fotografías aparecen en el lado derecho y el texto de lado izquierdo, ya que el ojo lee de izquierda a derecha, y así se le da un espacio adecuado a la imagen que es la muestra del programa.

También cada diapositiva contendrá botones que lo llevarán de una diapositiva a otra y opción al menú.

Ya contando con el concepto creativo, se tenía claro el mensaje a transmitir con los bocetos. Es decir, como se está manejando el tema de movimiento, el diseño debe contar con elementos que nos transmitan dicha sensación.

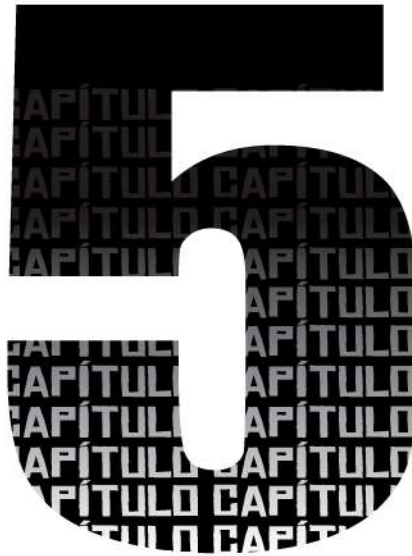
¿Y que nos da sensación de movimiento? La utilización de líneas curvas. Ya que después de haber investigado la psicología de las líneas, nos indica que este tipo de líneas producen sensación de movimiento y de agitación. Estas líneas dan relieve y sensación de continuidad.



# Comprobación de Eficacia

# Capítulo 5

Capítulo  
Capítulo  
Capítulo  
Capítulo  
Capítulo



## 5.1. Comprobación de Eficacia

### 5.1. Descripción Metodológica

La comprobación de la eficacia de las propuestas gráficas tiene como objetivo confirmar la eficacia del CD interactivo y del manual para el aprendizaje del programa Adobe Premiere Pro.

### 5.2. ¿Cómo se comprobó?

Para realizar la comprobación de la eficacia se recurrió a entrevistas con una muestra del grupo objetivo y con expertos en el tema. El instrumento utilizado fue la encuesta.

La comprobación se realizó en base a los siguientes grupos:

Expertos en el tema, (Adobe Premiere),  
Expertos en diseño gráfico (Multimedia)  
Grupo Objetivo (estudiantes, editores, diseñadores gráficos multimedia)  
Total de personas encuestadas 30.

### 5.3. ¿Qué se comprobó?

Los elementos que fueron puestos a prueba para la comprobación de eficacia son:

- Aumento de conocimientos en el programa Adobe Premiere Pro
- Funcionalidad de los materiales
- Importancia del uso de los materiales
- Claridad en el contenido
- Fácil interactividad

### 5.4. Perfil del informante consultado en la comprobación

#### 5.4.1 Diseño

Nombre: Licda. María Mercedes Rabanales Monteagudo

Entidad: DGMV

Puesto que ocupa: Directora Creativa

**Principales actividades y atribuciones:**  
Creación de campañas publicitarias, creación de imágenes corporativas, contacto con el cliente directo.





**Objetivos:**

Crear la mejor campaña para su cliente, y que el mismo esté satisfecho con el resultado final.

**Experiencia en dar cursos de diseños:**

Fue catedrática de la Universidad del Istmo en el año 2000 del curso de Introducción al Diseño visual, e impartía cursos de vacaciones de Diseño en la Universidad Landívar, haciendo referencia a que el diseño sea fácil y funcional.

**¿Porqué se eligió a esta persona?**

Por los años de experiencia que tiene relacionados en la agencia de publicidad con referencia a la creación de nuevos diseños y campañas publicitarias. A su vez la trayectoria que posee en haber impartido cursos de diseño en la universidad.

Su expectativa es crear el mejor diseño y obtener la mejor idea y funcionalidad para el cliente.

**5.4.2. Tema**

Nombre: Gustavo Adolfo Ralón del Valle

Entidad: Canal 3 de Guatemala

Puesto que ocupa: Editor del Programa Telecentro Trece

**Principales actividades y atribuciones:**

Edita el programa Telecentro Trece. En ocasiones ayuda en el set de filmación con cámara 1 y con brazo. También elabora los créditos del programa en tiempo real (en la transmisión en vivo del programa). Enseñanza del uso de teleprompter.

**Objetivos**

Hacer la mejor edición en el tiempo corto que se le da. Contribuir en mayor número a sus compañeros de piso (camarógrafos y productores) y a los conductores.

Muestra de habilidades en el canal que le ha llevado a dar cursos en los diferentes medios del país.



*¿Porqué se eligió a esta persona?*

Por los años de experiencia que tiene en el programa Adobe Premiere Pro, y la variedad de programas de edición. Debido a su experiencia él puede dar la mejor inducción para la realización del CD interactivo y del manual, los errores y cambios que se pueden hacer en el material.

### 5.4.3. Grupo Objetivo

Para la comprobación de eficacia del material del grupo objetivo, se recurrió a un grupo de 30 personas, divididas así;

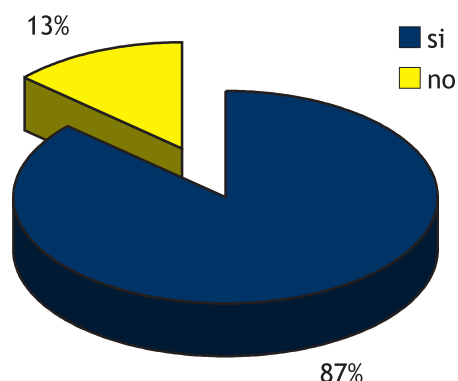
- 21 estudiantes de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico, énfasis Multimedia, de Universidad de San Carlos,
- 4 editores,
- 5 diseñadores gráficos multimedia), edades entre 19-35 años, a los cuales se les dio una encuesta.

Las principales actividades del grupo objetivo son, estudiar, trabajar, deseos de conocer y aprender nuevos programas. Navegación en internet, con conocimiento y dominio en uso de computadora.

Lo que refleja la encuesta:



## 5.5. Gráficas de Encuesta



1. ¿Cree usted necesario contar con un material de aprendizaje básico del programa Adobe Premier Pro para el curso de Diseño Visual 8?

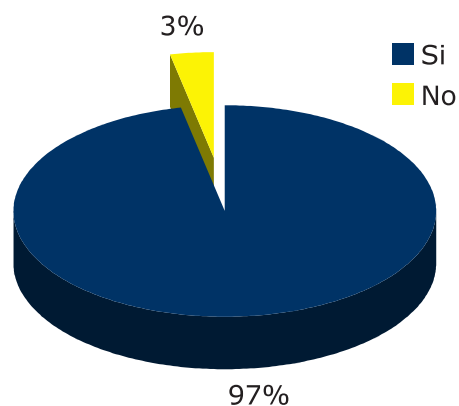
SI: 87%  
NO: 13%

¿Porqué del 13%?

Las personas que dijeron no, es porque ya tienen conocimientos acerca del programa, otros porque solamente se dedican a diseño y edición de video. Otro motivo es que están acostumbrados a bajar tutoriales de internet de cualquier tipo de programa.

¿Cómo puede cambiarse este 13%?

Dándoles a conocer que el diseño gráfico no solamente se limita a medios impresos, cada día más personas se unen en la realización de medios audiovisuales, ejemplo, Flash, Premiere, etc, por lo que al aprender Adobe Premiere Pro, tendrán una herramienta más de trabajo y campo para desarrollarse. En el caso de los que acostumbran bajar tutoriales se les explicará que este material les guiará paso a paso en la edición de video e imágenes por lo que no tendrán que invertir tiempo en busca y descarga de tutoriales.



2. ¿Considera que al momento de contar con un CD interactivo y manual de Adobe Premiere Pro, estaría mejor informado en referencia al programa?

SI: 97%  
NO: 3%

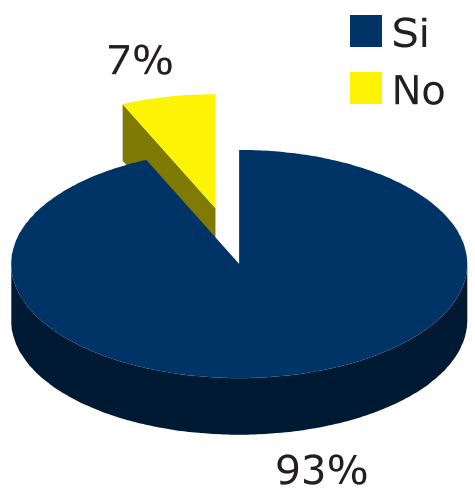
¿Porqué del 3%?

Los que dijeron No, son estudiantes que consideran que con la explicación del catedrático podrán aprender el programa.

¿Cómo puede cambiarse este 3%?

Indicándoles que para un óptimo aprendizaje de Adobe Premiere es necesario que cuenten con el material porque a veces, por la limitación de recursos de la universidad, ej. cañoneras, o la cantidad de alumnos por salón, se dificulta la labor de enseñanza así como de aprendizaje del programa.

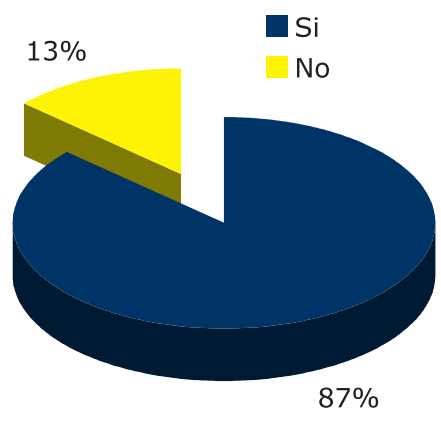




4. ¿Considera funcional el material de aprendizaje de Adobe Premiere Pro?

SI: 93%  
NO: 7%

¿Porqué del 7%?  
Éstas personas ya tienen conocimiento de Adobe Premiere Pro



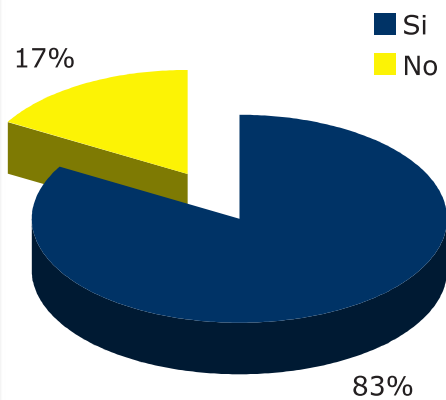
5. ¿En el material se incluyen los temas de los cuales tiene dudas acerca del programa?

SI: 87%  
NO: 13%

¿Porqué del 13%?  
Algunas de las personas que utilizaron el Cd, indicaron que hubo unos temas que no se mencionan en el mismo.

¿Cómo puede cambiarse este 13%?  
Se les preguntará qué temas no se mencionaron de los cuales tienen dudas, para así evaluar si es necesario incluirlos en el material. Ya que puede tratarse de temas muy avanzados los cuales pueden confundir a los usuarios por ser éste una guía de los pasos básicos de Adobe Premiere Pro.





6. ¿El contenido del CD interactivo y del manual es fácil de comprender?

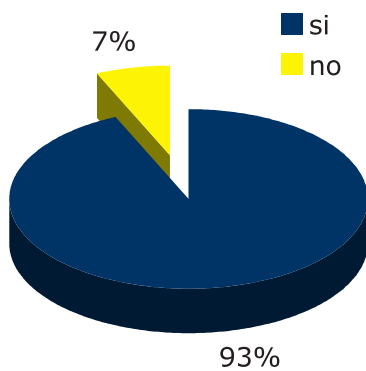
SI: 83%  
NO: 17%

¿Porqué del 17%?

Son personas que nunca han utilizado, ni visto el programa Adobe Premiere Pro, por lo que el mismo es totalmente nuevo para ellos y desconocen todas las herramientas y ventanas.

¿Cómo puede cambiarse este 17%?

Explicándoles que esta es una guía cuyo objetivo es ayudarles a conocer, aprender a instalar y utilizar Adobe Premiere Pro. Ya que fue elaborado de una forma sencilla y explícita a través de imágenes del entorno del programa.



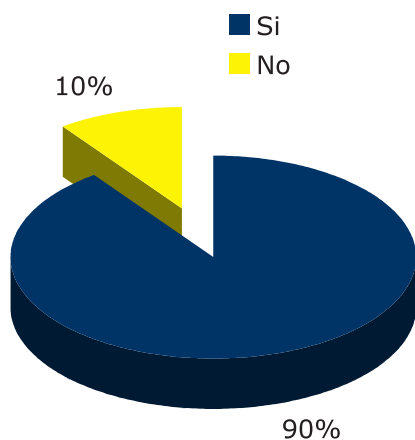
7. ¿El tipo de letra es legible?

SI: 93%  
NO: 7%

¿Porqué del 7%?

Los integrantes de este 7% utilizan lentes con alta graduación, y opinaron que en algunos puntos no era legible el tipo de letra, por estar pequeño. Pero el 93% restante expresó que es totalmente legible, representando a una mayoría.





8. ¿Considera que las fotografías (imágenes) utilizadas para explicar cada punto, ayudan a reforzar y comprender mejor lo que se trata de enseñar?

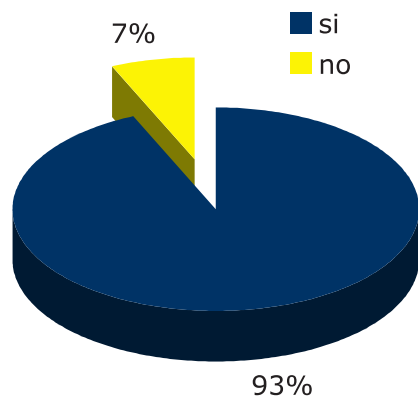
SI: 90%  
NO: 10%

¿Porqué del 10%?

Consideran que hace falta más fotografías en algunos temas. Ya que desean que se coloque por cada paso una fotografía.

¿Cómo puede cambiarse este 17%?

Se colocaron las fotografías necesarias por cada tema a tratar, ya que para explicar el contenido se utilizó texto acompañado de fotografía, y no es un material que muestra sólo fotografías.



9. ¿Considera interactivo y dinámico el material que se le presenta?

SI: 93%  
NO: 7%

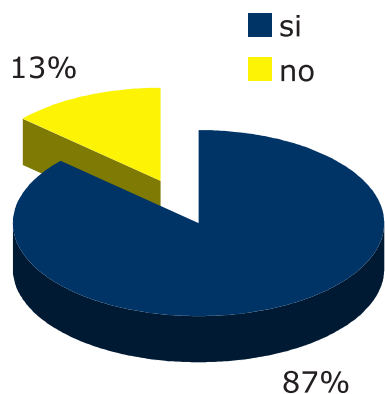
¿Porqué del 7%?

Éstas personas están acostumbrados a ver un cd o página web, que todos los elementos tengan movimiento sin que uno tenga que posicionar el mouse sobre el elemento.

¿Cómo puede cambiarse este 7%?

Explicándoles que los movimientos están al posicionar el mouse sobre algún botón, ya que hay ciertos elementos que tienen movimiento con la intención de destacar y llamar la atención del mismo, para que los usuarios accedan a ese punto.



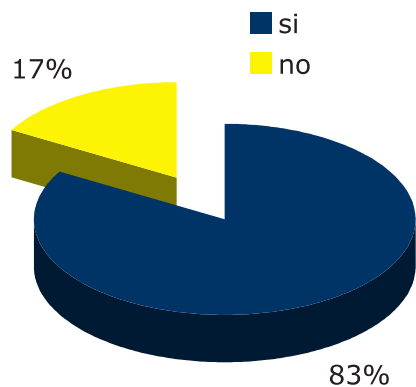


10. ¿Los colores utilizados son agradables a la vista?

SI: 87%  
NO: 13%

¿Porqué del 13%?  
Porque se utilizaron diferentes tonos en los íconos de los botones pero alguno de los colores no les gustan y consideran que no están adecuados al cd.

¿Cómo puede cambiarse este 13%?  
Se cambiará el color que fue considerado no adecuado al cd.

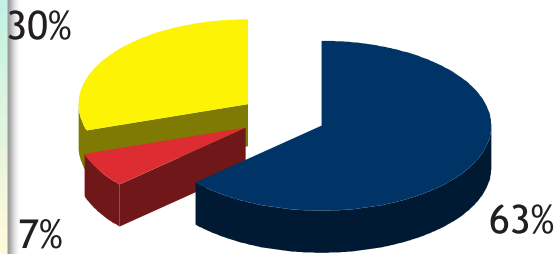


11. ¿Considera que el CD interactivo es fácil de navegar?

SI: 83%  
NO: 17%

¿Porqué del 17%?  
A estas personas se les dificultó encontrar el botón del índice.

¿Cómo puede cambiarse este 17%?  
Haciendo el botón del índice un poco más grande y darle animación para destacarlo más.



12. ¿Qué sensaciones le causa el diseño del CD interactivo?

■ movimiento  
■ tranquilidad  
■ actividad



## 5.6. Fundamentos de propuesta gráfica.

La Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, dada la necesidad de varios egresados del técnico en diseño gráfico, por obtener un título a nivel licenciatura, o para optar a una maestría, colegiarse, mejora de oportunidades, o etc, crea la nueva carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico con tres especializaciones a elegir, las cuales son: Multimedia, Editorial y Publicidad.

El programa de Diseño Gráfico a nivel técnico, tuvo éxito rápidamente, evidenciándose por el posicionamiento laboral de sus primeros egresados. Es por eso que surgió la necesidad de llevarla hacia el nivel de licenciatura.

Por lo anterior, el material propuesto es un material escrito y cd interactivo sobre los principios básicos de el programa Adobe Premiere Pro.

## 5.7. Propuesta Gráfica final

The image shows a screenshot of an interactive presentation slide titled "Introducción y terminología". The slide features a blue header and footer with a white central content area. On the left side, there is a vertical navigation menu with five horse icons. The main text area contains three paragraphs of text. At the bottom right, there is a "Tipos de Edición" section with a play button icon. A "Principal" button is located in the top right corner. A "Site" icon is in the bottom right corner. The slide is annotated with pink circles and lines pointing to various elements, with labels in Spanish:

- Botón de menú principal
- Texto de título del tema
- Barra para desplegar textos continuos
- Barra para desplegar textos continuos
- Texto de información
- Botón de complemento de información
- Barra para desplegar textos continuos





### 5.7.1.

El formato del material interactivo es igual que al layout utilizado en la investigación con las tonalidades, formas y curvas del diseño principal. El color en los diferentes layout es el mismo con la única diferencia en que los botones de cada uno de los temas cambia de acuerdo al tema.



1. Azul



2. Rojo



3. Verde



4. Amarillo



5. Púrpura

### 5.7.2. Botones

En lo que respecta a los botones del material interactivo se utilizaron diferentes tipos de colores para diferenciar los temas y el ícono es el mismo símbolo utilizado en todos los temas, el icono original del programa Adobe Premiere Pro el caballo saliendo de un recuadro blanco.

Significado de los colores utilizados:

#### Azul:

- El azul es el color del cielo y del mar, por lo que se suele asociar con la estabilidad y la profundidad.

- Representa la lealtad, la confianza, la sabiduría, la inteligencia, la fe, la verdad y el cielo eterno.

- Se le considera un color beneficioso tanto para el cuerpo como para la mente. Retarda el metabolismo y produce un efecto relajante. Es un color fuertemente ligado a la tranquilidad y la calma.

- En heráldica el azul simboliza la sinceridad y la piedad.



1. Azul





## 2. Rojo

### Rojo:

- El color rojo es el del fuego y el de la sangre, por lo que se le asocia al peligro, la guerra, la energía, la fortaleza, la determinación, así como a la pasión, al deseo y al amor.

- Es un color muy intenso a nivel emocional. Mejora el metabolismo humano, aumenta el ritmo respiratorio y eleva la presión sanguínea.

- Tiene una visibilidad muy alta, por lo que se suele utilizar en avisos importantes, prohibiciones y llamadas de precaución.

- Trae el texto o las imágenes con este color a primer plano resaltándolas sobre el resto de colores. Es muy recomendable para encaminar a las personas a tomar decisiones rápidas durante su estancia en un sitio web.

- Sentimientos eróticos. Símbolos como labios o uñas rojas, zapatos, vestidos, etc., son arquetipos en la comunicación visual sugerente.

- El rojo es el color para indicar peligro por antonomasia.

- Como está muy relacionado con la energía, es muy adecuado para anunciar coches, motos, bebidas energéticas, juegos, deportes y actividades de riesgo.

- En heráldica el rojo simboliza valor y coraje. Es un color muy utilizado en las banderas de muchos países.

- El color naranja tiene una visibilidad muy alta, por lo que es muy útil para captar atención y subrayar los aspectos más destacables de una página web.





### 3. Verde

#### Verde:

- El verde es el color de la naturaleza por excelencia. Representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura.
- Tiene una fuerte relación a nivel emocional con la seguridad. Por eso en contraposición al rojo (connotación de peligro), se utiliza en el sentido de "vía libre" en señalización.
- El verde oscuro tiene también una correspondencia social con el dinero.
- El color verde tiene un gran poder de curación. Es el color más relajante para el ojo humano y puede ayudar a mejorar la vista.
- El verde sugiere estabilidad y resistencia.
- En ocasiones se asocia también a la falta de experiencia: "está muy verde" para describir a un novato, se utiliza en varios idiomas, no sólo en español.
- En heráldica el verde representa el crecimiento y la esperanza.
- Es recomendable utilizar el verde asociado a productos médicos o medicinas.
- Por su asociación a la naturaleza es ideal para promocionar productos de jardinería, turismo rural, actividades al aire libre o productos ecológicos.
- El verde apagado y oscuro, por su asociación al dinero





#### 4. Amarillo

##### Amarillo:

- El amarillo simboliza la luz del sol. Representa la alegría, la felicidad, la inteligencia y la energía.

- El amarillo sugiere el efecto de entrar en calor, provoca alegría, estimula la actividad mental y genera energía muscular. Con frecuencia se le asocia a la comida.

- El amarillo puro y brillante es un reclamo de atención, por lo que es frecuente que los taxis sean de este color en algunas ciudades.

- En exceso, puede tener un efecto perturbador, inquietante. Es conocido que los bebés lloran más en habitaciones amarillas.

- Cuando se sitúan varios colores en contraposición al negro, el amarillo es en el que primero se fija la atención. Por eso, la combinación amarillo y negro es usada para resaltar avisos o reclamos de atención.

- En heráldica el amarillo representa honor y lealtad.

- En los últimos tiempos al amarillo también se le asocia con la cobardía.

- Es recomendable utilizar amarillo para provocar sensaciones agradables, alegres. Es muy adecuado para promocionar productos para los niños y para el ocio.

- Por su eficacia para atraer la atención, es muy útil para destacar los aspectos más importantes de una página web.

- Los hombres normalmente encuentran el amarillo como muy desenfadado, por lo que no es muy recomendable para promocionar productos caros, prestigiosos o específicos para hombres. Ningún hombre de negocios compraría un reloj caro con correa amarilla.

- El amarillo es un color espontáneo, variable, por lo que no es adecuado para sugerir seguridad o estabilidad.





## 5. Púrpura

### **Púrpura:**

- El púrpura aporta la estabilidad del azul y la energía del rojo.
- Nobleza, lujo y ambición. Sugiere riqueza y extravagancia.
- El color púrpura también está asociado con la sabiduría, la creatividad, la independencia, la dignidad.
- Hay encuestas que indican que es el color preferido del 75% de los niños antes de la adolescencia. El púrpura representa la magia y el misterio.
- Debido a que es un color muy poco frecuente en la naturaleza, hay quien opina que es un color artificial.
- El púrpura brillante es un color ideal para diseños dirigidos a la mujer.



### 5.7.3. En relacion a la Diagramación

Cada una de las partes de la animación contiene su característica primordial, aunque las características de navegación son las mismas con algunos elementos similares, en este caso en la colocación de los botones de las fotografías y de los textos con una cierta línea o retícula que nos permite asimilar que tanto la primera página como hasta la última tienen un parecido.



•Elementos curvos básicos que se definen como movimiento.

•Botones con animación y con un color definido para diferenciar los diferentes temas

•Visualización de cada tema para efectos de reconocer cada uno de los pasos.

•Botón de salida de la presentación en cada uno de los puntos.



## 5.8. Soporte y medios utilizables

El material interactivo fue creado a un tamaño estándar 400 X 600 como las paginas web para que se logre ver en diferentes equipos, además tiene al principio de la introducción una orden de ver en pantalla completa el disco, para una mejor visibilidad y así poder adaptarse a los diferentes tamaños que cada máquina tiene en su configuración de display.

El disco posee los siguientes elementos para poder verse en las diferentes plataformas

versión windows	<b>.exe</b>
versión Macintosh	<b>.app</b>
versión Linux	<b>.swf</b>



# Conclusiones





## Conclusiones

El manual interactivo será una herramienta básica y fundamental no sólo para los estudiantes del curso de Diseño Visual 8, sino que también para cualquier otra persona que enfoque su interés en aprender más sobre el tema de animación digital.

Proporcionará las ventajas de aprender los principios básicos del manual de Premiere Pro, son los pasos fundamentales que muestra el manual interactivo que son la base del programa y la guía práctica para la utilización de versiones nuevas y modificadas.

Así como el manual interactivo logra alcanzar la enseñanza básica, poniendo a prueba el mismo con las versiones actualizadas del programa Adobe Premiere Pro ya que los conceptos fundamentales se siguen conservando en el programa premiere.

Así mismo se comprobó que el interés sobre programas no tan conocidos o tan populares se está viendo más reflejado en esta época por la vanguardia tecnológica en las que el diseñador tiene que avanzar al lado de las tendencias.

También se comprobó que las personas consideran que estos pasos básicos les guiarán y llevarán de la mano para hacerlos interesarse más en este tipo de programa.



# Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta gráfica



## Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta gráfica.

El material interactivo es un cd y un material escrito impreso a blanco y negro para la facilitación de la reproducción en copias en los puntos más accesibles de la Facultad de Arquitectura.

El material escrito se basó en materiales existentes hechos en blanco y negro para tener una serie de ventajas, además del costo, la ventaja primordial es de no perder información por el hecho de tener a color el material, porque muchas veces las impresoras no asimilan las tonalidades de grises si se imprime una copia de un material a color, en cambio si la copia es impresa en blanco y negro la copia sería fiel las tonalidades de grises.

El costo de reproducción del material interactivo sería variado de acuerdo a la cantidad que se requiera, ya que es un material que no tiene un costo de venta por reproducción o no es un material en el que se tenga que pagar derechos de autor, de creador de cd o material escrito. El disco estará a disposición de la Escuela de Diseño Gráfico o bien la persona encargada de impartir el curso de Diseño Visual 8. El costo real de la copia original del material base sería:

Q 5.00 por el disco en blanco.

Q 10.00 por la reproducción del disco con la información del manual interactivo.

Q 9.50 por las copias del manual.

El material estaría identificado pero no etiquetado, pero esta información sería variada de acuerdo a las exigencias de la persona encargada de impartir el curso de Diseño Visual 8.



# Bibliografía



## Bibliografía Web

(consultado en 2006)

<http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

<http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf>

[http://www.megaservice.com.ar/info\\_espe/Los%20formatos%de%20video.htm](http://www.megaservice.com.ar/info_espe/Los%20formatos%de%20video.htm)

<http://www.newsartesvisuales.com/funda/COLOR8.htm>

<http://www.videoedicion.org/manuales/edicion/premiere/premiere.htm>

[http://www.arrakis.es/~wecelao/CursoWeb/2/proceso\\_creativo.html#Sumario](http://www.arrakis.es/~wecelao/CursoWeb/2/proceso_creativo.html#Sumario)  
<http://www.sapientisimo.com/free/edicionvideo.htm>

[http://www.illasaron.com/html/modules.php?name=Downloadsd\\_op=searchquery=searchresults](http://www.illasaron.com/html/modules.php?name=Downloadsd_op=searchquery=searchresults)

<http://www.conocimientosweb.net/dcmt/ficha15166.html>

[http://www.widilearning.com/capitulo\\_1\\_primer\\_contacto-wkccp-18073-2.htm](http://www.widilearning.com/capitulo_1_primer_contacto-wkccp-18073-2.htm)

## Libros y Manuales

PREMIERE PRO  
Seth Greenberg; Sth Greenberg; Norwich & Barston (ANAYA MULTIMEDIA)

ADOBE PREMIERE PRO CLASSROOM IN A BOOK  
Adobe Creative Team (ADOBE PRESS)

Book Excerpt: Adobe Premiere Pro 1.5 Studio  
**Techniques Chapter 5: Editing Basics**  
By Jacob Rosenberg

Droblas, Adele, Sth Greenberg  
**Adobe Premiere Pro Bible**



# Glosario



### **Interactivo**

Un sistema es interactivo cuando permite un diálogo continuo entre el usuario y la aplicación, respondiendo ésta a las órdenes de aquél. es aquel elemento (de una página Web o de un programa) que responde a las acciones del usuario

### **Guía o manual**

Es el documento que describe en forma sistemática y metodológica, los objetivos, técnicas y procedimientos de las diferentes herramientas de control, para realizar los estudios, análisis y evaluaciones a las entidades o sujetos de control. Instrumento de consulta que proporciona información acerca de los fondos y colecciones de un archivo

### **CD**

Compact Disc. Disco Compacto. Disco Óptico de 12 cm de diámetro para almacenamiento binario. Su capacidad "formateado" es de 660 Mb. Usado en principio para almacenar audio. Cuando se usa para almacenamiento de datos genéricos es llamado CD-ROM.

### **Adobe Premiere Pro**

Este software hace que cada imagen cuente con la herramienta indispensable para la edición profesional de video. Se utiliza para capturar y editar virtualmente cualquier formato, desde DV hasta HD sin comprimir, y trasladar el contenido a cinta, DVD y la web. Al proporcionar una integración inigualable con otras aplicaciones de Adobe, Adobe Premiere Pro 2.0 establece nuevos estándares para una grabación cinematográfica digital más eficaz.

### **Video**

La palabra video hace referencia a un proceso de registro de imagen y sonido electromagnético.

Puede referirse al soporte de registro, llamando así a la videocassette o al equipo encargado de la grabación conocido en el entorno profesional magnetoscopio.

### **Edición**

Producción impresa de ejemplares de un texto, una obra artística o un documento visual. Se llama así al montaje cuando se hace en video o sistemas informáticos

### **MP3 (MPEG audio layer 3)**

Es el formato estándar de descarga de música a través de Internet. Se trata de un formato de compresión de sonido que permite reducir hasta 20 veces la dimensión del fichero original, con pérdida reducida de calidad de sonido.

### **Multimedia**

Material digitalizado que combina textos, gráficos, imagen fija y en movimiento, así como sonido.

### **Color**

El color es la sensación producida por los rayos luminosos al impresionar los órganos visuales en función de la vista.



# Anexos





# Encuesta

Universidad de San Carlos de Guatemala USAC  
Licenciatura en Diseño Gráfico, Multimedia

Favor marcar con una X la respuesta que usted crea conveniente. Gracias por su colaboración.

1. ¿Cree usted necesario contar con un material de aprendizaje básico del programa Adobe Premier Pro para el curso de Diseño Visual 8?

SI  NO

2. ¿Considera que al momento de contar con un CD interactivo y manual de Adobe Premiere Pro, estaría mejor informado en referencia al programa?

SI  NO

3. ¿Cree que el manual y CD interactivo le dará una ventaja en el uso del programa Adobe Premiere Pro?

SI  NO

4. ¿Considera funcional el material de aprendizaje de Adobe Premiere Pro?

SI  NO

5. ¿En el material se incluyen los temas del cual tiene dudas acerca del programa?

SI  NO

6. ¿El contenido del CD interactivo y del manual es fácil de comprender?

SI  NO

7. ¿El tipo de letra es legible?

SI  NO

8. ¿Considera que las fotografías (imágenes) utilizadas para explicar cada punto, ayudan a reforzar y comprender mejor lo que se trata de enseñar?

SI  NO

9. ¿Considera interactivo y dinámico el material que se le presenta?

SI  NO

10. ¿Los colores utilizados son agradables a la vista?

SI  NO

11. ¿Considera que el CD interactivo es fácil de navegar?

SI  NO

12. ¿Qué sensaciones le causa el diseño del CD interactivo?

movimiento  tranquilidad  actividad



# Manual Básico de Adobe Premiere Pro

*(Imaginación en Movimiento)*





Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Licenciatura en Diseño Gráfico  
Multimedia  
Diseño Visual 8

Premiere

# Imaginación en Movimiento

**Manual básico de Adobe Premiere Pro.** Una guía acerca de las herramientas, comandos, instrucciones y uso del programa Adobe Premiere Pro.



# INTRODUCCIÓN ADOBE PREMIERE PRO 1.5

## ¿Qué es Adobe Premiere?

Adobe Premiere es un software de edición de vídeo no lineal profesional que ofrece una gran versatilidad en su funcionamiento. Por otra parte la versión Pro permite el trabajo en tiempo real tanto de la edición como de la exportación lo que es una gran ventaja a la hora de ganar tiempo en nuestro trabajo. Conceptos de trabajo: En este manual vamos a explicar los diferentes elementos con los que debemos trabajar a la hora de realizar un vídeo utilizando técnicas de edición no lineal.

## Proyecto.

Un proyecto es el conjunto de elementos que definen el entorno de trabajo. En él están almacenadas las carpetas con nuestro material, están guardados los datos de nuestra configuración personal, la forma en la que nos distribuimos el escritorio, etc. Al abrir el programa lo primero que nos encontramos es un cuadro de diálogo que nos pide que definamos un proyecto nuevo o elijamos uno anteriormente creado.



Si elegimos crear un nuevo proyecto nos aparece un nuevo cuadro de diálogo donde definiremos las características de configuración principales de nuestro trabajo.

La clasificación del material se desglosa en la ventana del proyecto.



## Bins.

Los bins son carpetas que sirven para almacenar el material audiovisual de los proyectos. Este concepto surgió para facilitar la clasificación del material con el que había que trabajar, haciéndolo más manejable gracias a su semejanza con la representación gráfica de los directorios de Windows. Para crear un bin nuevo dentro de un proyecto lo podemos hacer de tres maneras ir al menú *FILE->NEW->BIN*, pulsar *Ctrl+ç*, o bien pinchar en la ventana del proyecto y picar con el botón derecho sobre la opción *New Bin*.

## Clip.

Es el fragmento de material audiovisual que hemos capturado y del que vamos a realizar una edición. Sobre él marcaremos un punto de inicio y uno de final y lo llevaremos a la línea de tiempos para realizar la edición del vídeo.

## Timeline.

Como se ha mencionado anteriormente la línea de tiempos es el concepto que centra las grandes ventajas de la edición no lineal frente a la lineal. Es la representación gráfica de nuestro trabajo de edición, está dividida en pistas de vídeo y de audio que es donde colocamos los clips de los que queremos hacer le montaje, le añadimos títulos, efectos, etc.

## Secuencia.

Es el resultado de la edición que tenemos en la línea de trabajo. Este es un concepto que manejaban programas como Avid y que Adobe Premiere incorpora a partir de su edición Pro. El manejo de las secuencias es muy importante para manejar vídeos que ya tenemos editados dentro de nuestro proyecto y no tener que exportarlos a otro formato digital (generalmente formato AVI) para manejarlos en la siguiente edición.

## Monitores.

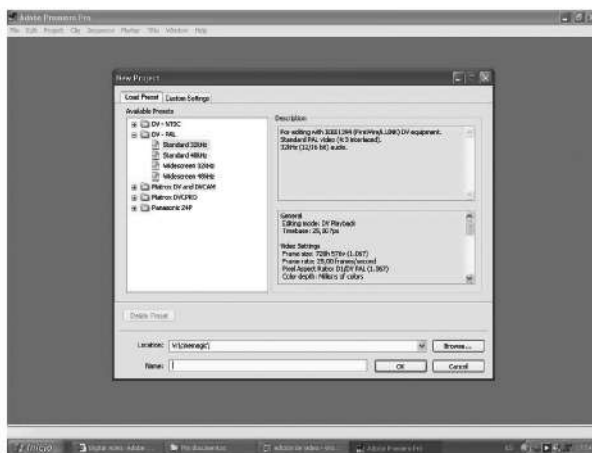
Son las ventanas en las que podemos ver físicamente el trabajo que estamos realizando con las imágenes. Normalmente se trabaja con la configuración de dos monitores un para ver como es el clip original (input) y seleccionar el fotograma de inicio y el del final de nuestro clip, y otro donde vemos el resultado de la edición en la línea de tiempos (output).



## Ajuste de la configuración del proyecto.

Como ya se ha comentado anteriormente cuando comenzamos un nuevo proyecto de trabajo lo primero que debemos de hacer es configurar el entorno de edición.

Premiere nos ofrece la posibilidad de elegir entre una serie de configuraciones preseleccionadas o poder elegir nosotros la nuestra.

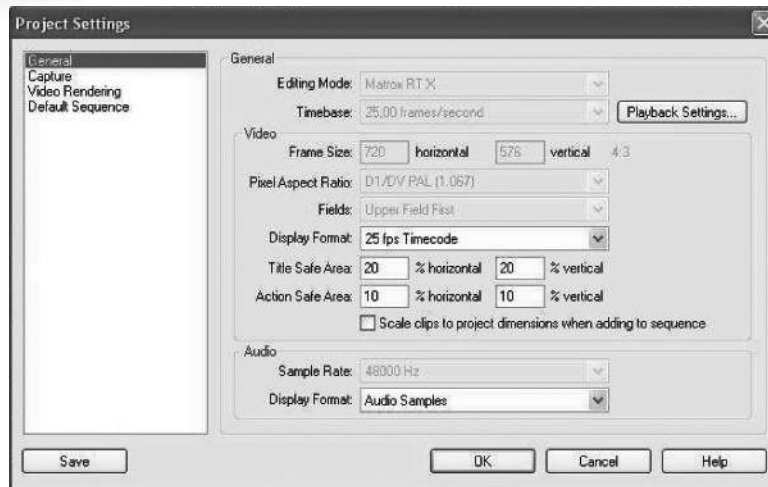


La selección de la configuración tiene cuatro apartados:

### General.

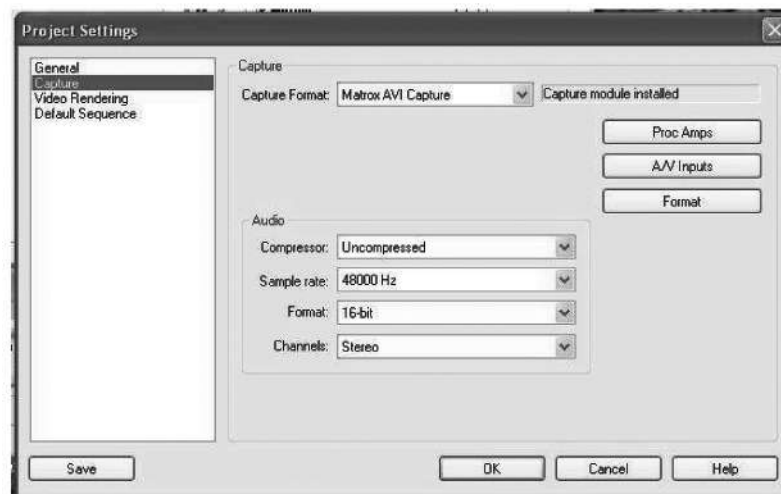
En este apartado tenemos que seleccionar las opciones de los modos de edición; tanto de la línea de tiempos como del vídeo y del audio. Lo haremos fijando el número de fotogramas por minuto, la relación del tamaño de los píxeles de la pantalla, la frecuencia de muestreo del audio, etc.





## Captura.

En este apartado vamos a indicar cuál va a ser el modo en el que vamos a capturar las imágenes grabadas en el ordenador.



## Video rendering.

Aquí seleccionamos las opciones relativas a la compresión utilizada en la renderización de los efectos de la edición. Default Sequence. Dentro de este apartado vamos a indicar cuántas pistas de audio y de vídeo vamos a tener inicialmente cuando generamos una nueva secuencia.



## Entorno de trabajo.

En la imagen se puede ver cómo es el entorno de trabajo del Premier Pro.



Entre las ventanas que aparecen podemos distinguir algunas de las que hemos hablado anteriormente, ventana de proyectos, monitores y línea de tiempos. Es fácil observar que el entorno para trabajar intenta reproducir un sistema donde el trabajador tenga todo a mano y evitar que tengas que pasar por infinitos menús para encontrar una herramienta. Por otra parte la gestión de la configuración del entorno de trabajo la podemos hacer en el menú Window pulsando cualquier herramienta para que te aparezca en pantalla o seleccionando Workspace y pulsando una de las opciones preconfiguradas.

**Ventana de Proyecto** Está dividida en dos pestañas; en la primera de ellas encontramos toda la información relativa al material audiovisual (bins, secuencias, clips y sus datos), mientras que en la segunda de ellas están las carpetas de los efectos (vídeo, audio y transiciones).

**Monitores** La ventana de monitores también tiene dos partes diferenciadas. La de la izquierda muestra el clip de entrada y la aplicación de los efectos, la de la derecha muestra el resultado de la edición del vídeo. Ambas partes tienen una zona de controles y de temporización.

**Línea de tiempos** Como se ha mencionado antes es el lugar donde se realiza la edición del vídeo. Podemos comprobar que la ventana está dividida en dos zonas la de arriba que son las pistas de vídeo y la de abajo que son las de audio.





Horizontalmente se sitúan los códigos de tiempos de los clips editados. En la zona de la izquierda están los controles de las pistas y da la propia línea de tiempos.

**Información e historial.** Dos pequeñas ventanas que nos ofrecen información del material que manejamos y un histórico de los pasos que vamos haciendo.

## CAPTURA Y DIGITALIZACIÓN



### CAPTURA Y DIGITALIZACIÓN

Para poder manejar los vídeos digitalmente lo primero que debemos hacer es realizar el proceso de captura. En este apartado veremos como capturar vídeos desde los formatos analógicos como vhs o betacam, o bien desde otros formatos digitales como DVCAM.

#### Captura desde fuentes analógicas.

En caso que nuestra fuente de vídeo sea analógica, el proceso de captura además conlleva una conversión del clip a formato digital. Dicha conversión captará la fuente de audio y vídeo mediante una tarjeta digitalizadora o capturadora de vídeo. Normalmente asociado al proceso de digitalización conlleva otro de compresión para disminuir el tamaño de los archivos resultantes.

El método básico de digitalización consiste en conectar mediante conexiones analógicas (s-vídeo o vídeo compuesto con conectores RCA o BNC) la fuente de vídeo a la tarjeta capturadora, y posterior mente realizar la captura mediante el hardware o el software de la tarjeta.

Para capturar desde fuentes analógicas es conveniente utilizar el software específico de la tarjeta capturadora que trae el programa de edición no lineal.



## Captura desde fuentes digitales.

La captura realizada desde un dispositivo digital es mucho más sencilla, además de ser de muchas más calidad se obtiene una copia exacta de los clips y se conserva el código de tiempos. La forma básica de captura desde fuentes digitales es hacerlo mediante puertos digitales como son el USB o el FireWire. Este último tiene una ventaja añadida que es que permite realizar el control de las videocámaras digitales desde el propio software de captura.

## Cómo capturar con Adobe Premiere.

Para capturar clips con Adobe Premiere tenemos que sacar la ventana de digitalización seleccionando File->Capture o pulsando la tecla F5.



A la derecha de la ventana aparecen las especificaciones configuradas al inicio del proyecto (Settings), debajo del cuadro de configuración está el cuadro de localización de donde se almacenarán los archivos generados, y el cuadro control del dispositivo reproductor en caso de que éste sea digital. Si pulsamos el botón Options nos aparece un cuadro de diálogo para que completemos la configuración del control del dispositivo, esto es que indiquemos el formato de vídeo, la marca del reproductor, el tipo del dispositivo, el formato del código de tiempo y el estado del dispositivo.



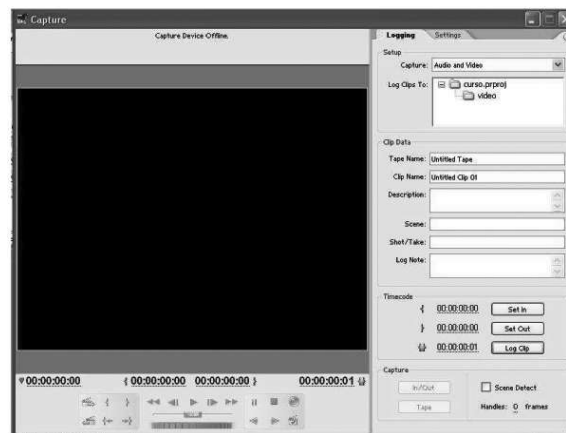
Cuando pulsamos sobre la pestaña Logging podemos rellenar los datos que sobre el nombre del clip, la descripción, decidir si capturamos audio y vídeo o sólo una de las dos cosas, etc. En la parte izquierda del cuadro de diálogo aparece el display, donde se muestran las imágenes del vídeo que estamos capturando, y debajo están los controles para manipular el reproductor y los códigos de tiempos para marcar la entrada, la salida y el intervalo.

### Captura al vuelo.

Por captura al vuelo entendemos la digitalización sobre la marcha del material que tenemos grabado. El proceso de la captura al vuelo en Premiere es como sigue:

Ponemos en marcha el reproductor que contiene la grabación (si es un reproductor DV podemos hacerlo a través de los controles del propio software) y le damos nombre al a cinta. Cuando lleguemos al punto donde queremos grabar pulsamos el botón Record y cuando haya acabado la escena pulsamos de nuevo el mismo botón o la tecla Esc.

Finalmente ponemos el nombre al archivo generado (si no lo hemos hecho antes). Otra forma de realizar el segundo paso si tenemos un reproductor DV es que una vez hayamos llegado al inicio de la escena deseada marcamos el punto de entrada ({}) y cuando acabe marcamos el de salida (}). Ahora pinchamos el botón de retorno a la entrada y pulsamos Record.



### Captura por lotes.

La captura por lotes funciona de una manera diferente. Para utilizarla debemos tener catalogado nuestro material, y tener la lista de los códigos de tiempos de entrada y de salida de las secuencias que queremos. Para sacar el cuadro de diálogo de la captura por lotes en Premiere vamos al menú File->Batch Capture o pulsando la tecla F6. Una vez tengamos la lista de los trozos de clips procedemos a su captura.



## Importación de ficheros.

La importación de ficheros consiste en acceder a archivos que ya se encuentran en nuestro sistema informático y tenerlos disponibles dentro del proyecto de edición para su posterior manipulación. En este caso nos referimos a ficheros multimedia, con contenidos audiovisuales.



La forma de obtener el cuadro de diálogo para realizar la importación de archivos en Premiere es ir al menú File->Import o pulsando las teclas Ctrl+I. Este cuadro de diálogo contiene el árbol de directorios del sistema y permite importar una serie de archivos con formatos de vídeo como son AVI, Windows Media, MPEG; de audio como son MP3 o WAV, e incluso imágenes JPG o TIFF. En la versión Pro de Adobe Premiere encontramos la opción de importar todo el directorio en el que nos encontremos.

## Manejo de los clips.

Hasta ahora sólo hemos hablado de la forma de introducir nuevos archivos en nuestro proyecto pero no hemos dicho nada de su manejo o su eliminación. Para trabajar de una forma ordenada donde sea fácil encontrar el material que hemos capturado (o importado) a nuestro proyecto es importante organizar los bins que albergan a los clips. Es buena costumbre que el nombre de los bins (y de los clips) sea representativo de lo que contiene, por ejemplo:

Bin grafismo: contiene títulos e imágenes fijas (como jpg).

Bin música: contiene los archivos con la música que añadiremos al vídeo

Bin clips: contiene los clips que hemos capturado.



La forma de eliminar un clip es tan sencilla como picar en el nombre del clip y pulsar la tecla Sup o picar el botón derecho y pulsar Cut. Hay que tener cuidado cuando borramos un clip porque también eliminamos cualquier referencia que se haga a él en una secuencia.

## EDICIÓN

### EDICIÓN








#### Reproducir clips

Cuando vamos a editar un vídeo, suele ocurrir que los clips que lo forman contienen más material del que en realidad necesitamos. Para poder ver el clip que tenemos almacenado en nuestro archivo lo podemos hacer de varias formas:

Doble click sobre el nombre del clip en la ventana del proyecto. Seleccionar el clip y arrastrándolo a la ventana del monitor (Source).

Una vez que el clip se encuentra en el monitor, Premiere no ofrece gran variedad de controles para localizar el fotograma que queremos editar.

-  Play. Reproduce el clip.
-  Stop. Detiene la reproducción.
-  Frame forward. Avance fotograma a fotograma.
-  Frame back. Retroceso fotograma a fotograma.
-  Shuttle. Velocidad del avance del clip.

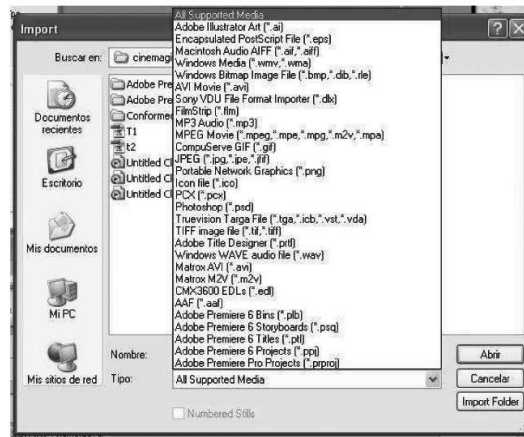
#### Crear una nueva secuencia

Como paso previo a la creación de una secuencia es necesario crear un bin para almacenarla. Si no se así, la secuencia se almacenará en el directorio raíz del proyecto.



Crear una secuencia nueva: File New Sequence.

Una vez creada, se renombra la secuencia de forma adecuada.



En Adobe Premiere Pro al crear una secuencia aparece una pestaña que permite seleccionarla en la ventana del Timeline que sirve para editarla en caso necesario.

Por defecto cada secuencia lleva asociadas tres pistas de audio y tres de vídeo en la línea de tiempos. Sin embargo, esta asignación se puede cambiar en la configuración inicial del proyecto

## Introducir clips en el timeline.

### Creación de nuevas pistas.

El número de pistas de audio y vídeo necesarias para la edición varían mucho en función del tipo de vídeo con el que se vaya a trabajar. Para añadir una nueva pista, ya sea de audio o de vídeo, se pica con el botón derecho sobre la línea de tiempos y se selecciona New Track, desplegándose un cuadro de diálogo donde se especifica el nuevo número de pistas.

### Determinación de fragmentos de clips.

Para grabar fragmentos de clips en el Timeline y proceder a su edición, es necesario marcar tanto su punto de inicio como su punto final. Para ello:

Llevar el clip al monitor (Source).

Localizar el fotograma inicial.



Clic sobre el botón { **Mark In**

Avanzar el clip hacia delante hasta localizar el último fotograma del fragmento.

Clic sobre el botón **Mark Out** }

### Grabación de clips en la línea de tiempos.

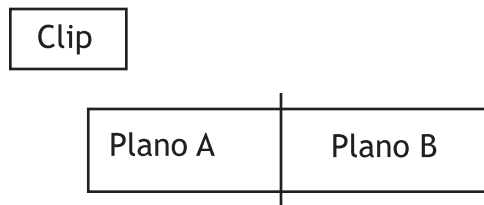
En Adobe Premiere insertar un clip en la línea de tiempos es muy sencillo. Basta con localizar el clip en la ventana Project y arrastrarlo hasta la línea de tiempos, soltándolo sobre la pista deseada. La ubicación del audio y el vídeo correspondientes, aparece en la línea de tiempos de forma automática.

De esta forma es posible ubicar el clip completo sin necesidad de emplear marcas de entrada y salida. Si se ha determinado un fragmento de clip mediante marcar I/O en el monitor Source, se puede grabar en la línea de tiempos de distintas formas: Arrastrando el clip desde el monitor hasta la línea de tiempos y soltándolo sobre la pista. Empleando la función OVERWRITE



En este caso, el clip quedará grabado en la línea de tiempos en el punto de la secuencia en el que se encuentre en ese momento el selector de tiempo, sustituyendo lo que hubiera antes en ese punto.

Secuencia original:



Punto de inserción

Después de OVERWRITE:



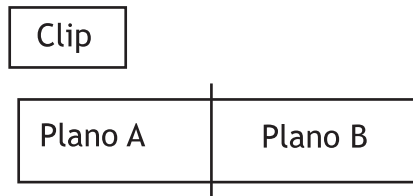
El plano B ha sido reemplazado por el clip.

Utilizando la función SPLICE IN



Esta opción, inserta un clip desplazando los planos situados delante (a la derecha del punto de inserción).

Secuencia original

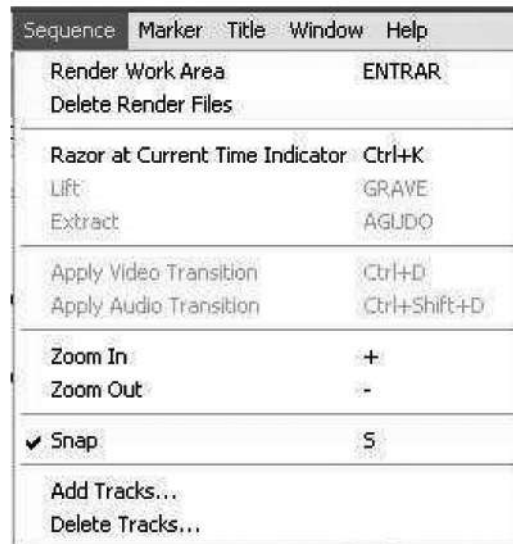


Punto de inserción

Después de SPLICE IN:



Con la función SPLICE IN hay que prestar especial atención al sincronismo del audio y el vídeo.



**Editar en el timeline.**

Modificar la longitud del clip.

Una vez que el clip ha sido colocado en el timeline, si es necesario colocar fotogramas al principio o al final, se puede hacer de dos maneras:





Presionando el mouse en el extremo del clip y arrastrando la flecha roja ( ó ) hasta el punto deseado. Usando la herramienta InPointTool/Out Point Tool del cuadro de herramientas de la ventana Timeline ( [ ] ). Se selecciona entrada y salida y se cambia de pista, o bien se usa la herramienta de recorte.

Borrado de clips.

En Premiere, para borrar un clip del Timeline, basta con hacer clic sobre el mismo y pulsar la tecla Del.

Cortar clips.

Para cortar un clip se emplea directamente la herramienta de corte (cuchilla). Pinchando con el ratón en el punto deseado se divide el clip en dos, seleccionando la parte que no se vaya a utilizar y presionando la tecla Del se borrará.

Desunir el vídeo y el audio.

Por defecto, Premiere establece un link de unión entre el vídeo y el audio de un clip para evitar pérdidas de sincronismo. Es posible que sea necesario interrumpir esta unión para intercalar plano, quitar el audio, etc. En ese caso, el proceso a seguir es el siguiente:

- Seleccionar el clip deseado en la línea de tiempos.
- Click con el botón derecho y escoger la opción Unlink Audio & Video en el menú desplegable.

Bloquear una pista.

Si deseamos bloquear una pista para que un error no eche por tierra todo nuestro trabajo, pinchamos encima del candado y de esta forma esa pista no queda apta para la edición.

## Personalizar el Timeline

La personalización del Timeline es fundamental a la hora de trabajar con un entorno cómodo. Premiere nos da la posibilidad de definir el número de pistas que deseemos tanto de vídeo como de audio. Así como de emplear una base de tiempos adecuada al vídeo que manejamos en ese momento, no es lo mismo trabajar con un clip de un minuto que con un vídeo de una hora. Así mismo, tenemos la



posibilidad de cambiar la forma de representación de los clips en el Timeline: los clips de vídeo los podemos ver representados por el nombre exclusivamente, por el fotograma inicial y el final, o bien fotograma a fotograma.

Para seleccionar cualquiera de estas opciones basta con entrar en el menú: Window Window Options Track Format. Por su parte el audio se puede representar por su nivel en decibelios (dB) o por su forma de onda.



# EXPORTAR

## EXPORTAR

La exportación de los vídeos es la última etapa en la creación de de los mismos. Consiste en plasmar en un único archivo todo el trabajo que se ha llevado a cabo durante la edición del material audiovisual.

### Entorno de exportación.

El cuadro de diálogo de la exportación en Premiere se encuentra en: File Export.



Dentro del cuadro de diálogo que aparece se selecciona uno de los menús disponibles, es decir, Movie, Frame, Audio, Encoder.

**Movie.** Este menú sirve para exportar la edición que tenemos en la línea de tiempos a un archivo con formato que se selecciona en la propia configuración.

**Frame.** Permite exportar fotogramas como archivos de imágenes TIFF, JPG, Bitmap, etc.

**Audio.** Permite exportar como archivo de audio las pistas de la línea de tiempos.

**Encoder.** Es un Plug-In del codificador Windows Media, del codificador de MPEG y Real Player, y permite crear vídeos digitales para emisión por streaming con este formato WM o RP de baja calidad, o bien generar archivos de alta calidad con el estándar MPEG.

### Exportación de un clip.

Si se pretende exportar un clip sin editar se selecciona: File Export Movie, una vez que hemos pinchado con el ratón sobre el clip. Posteriormente pinchamos el botón settings y se rellenan los parámetros de configuración, prestando especial atención al formato de salida, y se le una ubicación dentro del árbol de directorios del sistema. Y por último se espera a que acabe el proceso.

### Exportación de una secuencia.

Seleccionando el menú File Export Movie se genera el vídeo a partir de la secuencia que esté en ese momento en el Timeline. Dentro de este menú se configuran los parámetros de exportación de vídeo y de audio en función de la finalidad del vídeo. No es lo mismo exportar un vídeo para verlo en la web que para almacenarlo como máster.



Los parámetros de vídeo que hay que definir son:

- Tipo de formato.
- Rango de exportación.
- Compresor de vídeo.
- Tamaño de pantalla.
- Número de fotogramas por segundo.
- Tamaño del píxel.
- Profundidad de color.
- Calidad de compresión.

Los parámetros de exportación de audio son:

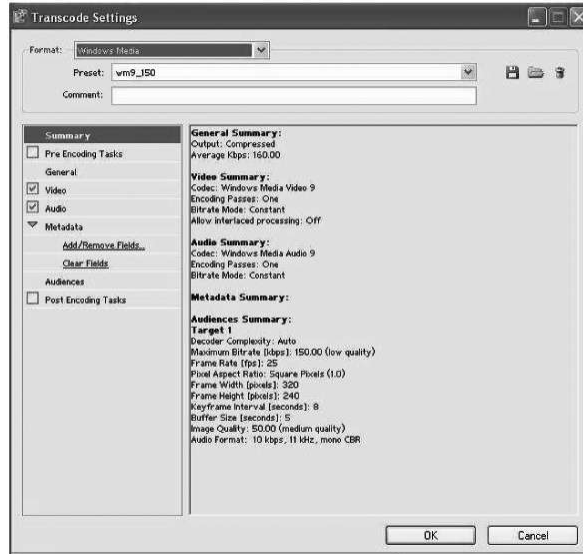
- Frecuencia de muestreo.
- Formato.
- Tipo de compresión.

### **Exportación en Windows Media.**

El plug-In de exportación en formato de Windows Media reduce considerablemente el trabajo y el tiempo de proceso de generación de un vídeo para su emisión por internet, utilizando Adobe Premiere. Cuando se selecciona el menú: File Export Adobe Media Encoder aparece un cuadro de diálogo donde se configuran los parámetros de exportación.

Seleccionamos Windows Media y en este caso se debe seleccionar el codec de vídeo y de audio. Se puede elegir configuración personalizada o bien predeterminada.





Si se elige la configuración personalizada se deben definir el tamaño de pantalla, la tasa de bits, el número de fotogramas por segundo, la frecuencia del audio, su tasa de bits, etc., todo ello seleccionado los menús de la parte izquierda de la pantalla. Con la herramienta de exportación de Windows Media se pueden crear perfiles de exportación, guardarlos y usarlos posteriormente en otros vídeos.

## Exportación en MPEG

Poder obtener vídeos digitales en alta calidad es una de las ventajas de Adobe Premiere. El plug-in de exportación de vídeos MPEG permite codificar el material de la línea de tiempos en los formatos MPEG1 y MPEG2. Seleccionando el menú: File Export Adobe Media Encoder aparece la ventana donde se puede configurar la exportación MPEG. Como en el caso de la exportación en Windows Media, existen una serie de formatos predefinidos que aquí coinciden con los estándares VCD (MPEG1), SVCD(MPEG2) y DVD(MPEG2). Así mismo, en este caso es posible personalizar la configuración de la exportación seleccionando el tamaño de pantalla, número de fotogramas por segundo, tasa de bits por segundo, etc.

Si se desea crear un DVD con Adobe Premiere Pro hay que ir al menú File Export Export to DVD donde se da nombre al disco, se complementan los parámetros de exportación y se selecciona el grabador. Si no se quiere grabar el DVD en ese instante se selecciona el menú File Export Matrox Realtime Export toDisk





## Volcado a grabadores - reproductores.

Es posible que se desee enviar el clip editado a un formato de casete (DV o vhs), en este caso es necesario que el hardware tenga una tarjeta con salida de vídeo o un FireWire para el caso de DVcam. Para volcar a cinta un vídeo en Adobe Premiere, la forma de hacerlo es seleccionar el menú File Export Export to Tape. Una vez que se ajustan los parámetros como el tiempo de barras de color, se procede a la exportación.



## EFFECTOS

### EFFECTOS

Los efectos son un conjunto de parámetros que van a modificar el material audiovisual durante la edición, para mejorar su estética de cara a la finalización del vídeo.



## Titulación

La titulación es el efecto más común a la hora de editar un clip, es muy habitual que sea necesario rotular el nombre de la persona que aparece en la imagen o cualquier información adicional. La tituladora de Adobe Premiere aparece cuando se selecciona el menú File New Title. La ventana de la tituladora está dividida en varias zonas como son la pantalla, las herramientas, los estilos y los estilos predeterminados.



Para crear un título se debe comenzar por el diseño de sus características. Se debe seleccionar el tipo de letra, el tamaño, el color, el contorno, las figuras de apoyo, etc.

La forma de crear un título en Premiere es la siguiente: Elegimos la herramienta de seleccionar texto (T).

En el diálogo Object Style seleccionamos el tipo de letra, el tamaño, la separación e inclinación. También se selecciona el color del fondo de la letra y el contorno cuando se añade una línea alrededor (stroke).

Finalmente con el puntero del mouse se selecciona la posición del título y se almacena en un archivo.



Para poder hacer rotulaciones con movimiento vertical (roll) u horizontal (crawl) se selecciona una de las opciones Roll, Crawl o Still y se ajustan los parámetros en Roll/Crawl Options. Si es preciso modificar un rótulo una vez que ha sido generado, se puede hacer con un doble click sobre el clip del título de la ventana de proyecto, o sobre su representación en la línea de tiempos. Al hacer el doble click se abre la página de la tituladora con el título que se desea modificar.

## Efectos de Video y de Audio

Cada clip que se sitúa en la línea de tiempos en Premiere tiene tres efectos predeterminados que el editor puede variar según su necesidad. Son dos de vídeo (opacidad y movimiento) y uno de audio (volumen). A parte de los efectos predeterminados, carpeta Effects de la ventana de proyecto contiene una gran librería de efectos que pueden ser aplicados a un clip. Dentro de la gama de efectos de vídeo contiene Premiere se distinguen dos grandes categorías: las transiciones y los efectos de imágenes.

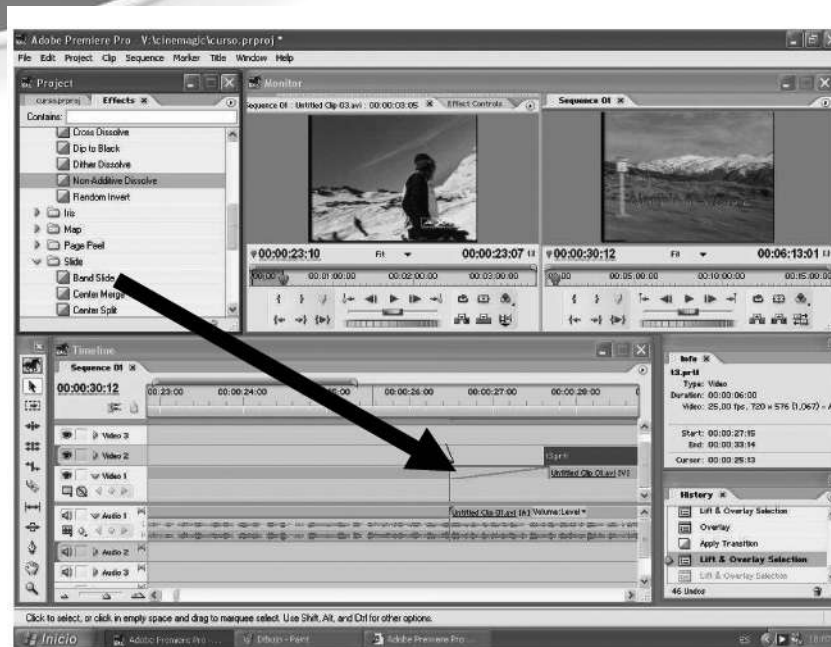
**Transiciones** Las transiciones son efectos de vídeo que sirven para concatenar dos planos distintos en la edición. Las transiciones básicas con las que puede trabajar un editor son el corte, el fundido y la cortinilla.

En Premiere el corte no precisa de ningún efecto especial puesto que se hace colocando dos clips, uno a continuación del otro, en la línea de tiempos. Los fundidos se encuentran en la carpeta Dissolve, dentro de la pestaña de efectos en la ventana de proyecto. Por su parte las cortinillas se encuentran en la carpeta Slide.

La aplicación de una transición a una concatenación de planos se realiza seleccionando el icono de la transición deseada y arrastrándolo hasta el principio del segundo clip de la unión o en el centro de la misma. Una vez insertada la transición se puede configurar su acción seleccionándola sobre la línea de tiempos y abriendo la pestaña Effect Controls de la ventana del monitor Source. Allí se pueden modificar el punto de aplicación, la duración o el trimeado de los clips.







## Efectos de vídeo

Los efectos de vídeo se aplican de igual forma que las transiciones en Premiere salvo que en lugar de colocarlos al principio del clip de la línea de tiempos, se colocan en cualquier parte del clip y afectan a todo él. Si se desea que el efecto sólo se aplique a un fragmento del clip que hay en la línea de tiempos y no a todo el clip, hay que dividir la representación del clip en la línea de tiempos en dos partes con la herramienta de recorte (cuchilla), y se aplica el efecto a la parte correspondiente.

Para añadir varios efectos al mismo fragmento de clip se van arrastrando los iconos de los efectos hasta el fragmento deseado y el programa automáticamente los va superponiendo.

## Efectos de audio

Adobe Premiere Pro también cuenta con una amplia gama de efectos de audio, para modificar las pistas de sonido del clip que se esté editando. Hay que tener en cuenta que Premiere es un software de edición no lineal de vídeo y por lo tanto está muy limitado en el campo de los efectos de audio.

Los efectos de audio incluidos en Premiere permiten modificar las pistas de



audio con efectos en mono, en stereo y en 5.1. El modo de aplicación es el que se ha mencionado anteriormente, seleccionar el efecto deseado y arrastrarlo hasta la pista de audio del clip elegido. Hay que recordar que Premiere tiene un efecto permanente de audio que es la variación del volumen.

## Eliminación de Efectos

Cuando un efecto no ha producido el resultado deseado es posible que se quiera eliminar de a edición. La forma generica de eliminar un efecto en Premiere es:

1. Seleccionar el clip del que se desea eliminar el efecto aplicado.
2. Abrir la pestaña pestaña Effect Controls de la ventana del monitor Source.
3. Buscar el efecto a eliminar y pulsar la tecla Supr. Si lo que se desea eliminar es una transición, la forma más rápida de hacerlo es seleccionarla en la línea de tiempos y pulsar la tecla Supr.

## Renderización de Efectos

La renderización de efectos es el procesado de los datos de los efectos en su aplicación sobre las imágenes o los sonidos. Es imprescindible para que dichos efectos actúen sobre los clips en el vídeo final. Si un vídeo se exporta sin haber renderizado sus efectos o transiciones, estos no aparecerían en el resultado final, es decir como si nunca hubieran sido aplicados. La renderización realmente crea unos archivos audiovisuales que contienen toda la información de la aplicación de los efectos en los clips. Otra aplicación que tiene la renderización de los efectos es ver el resultado real de su aplicación antes de exportar el vídeo.

Aunque Premiere permite ver someramente la aplicación de los efectos, el ordenador no trabaja con un buen rendimiento, la renderización efectúa la aplicación de los efectos y estos ya se pueden mostrar en el monitor para ser visualizados cuantas veces se desee. Para iniciar la renderización de los efectos o transiciones introducidos en un vídeo se selecciona el menú Sequence Render Work Area. Si se desea eliminar la renderización se selecciona Sequence Delete Render Files

## Uso de Keyframes

Normalmente la aplicación de efectos en un clip no es estática, es decir el mismo efecto a lo largo de todo el fragmento del clip, sino que precisa de un mínimo

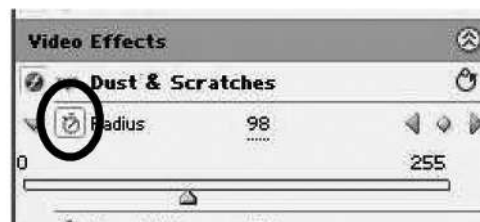


de dinamismo para crear distintas perspectivas del mismo. El uso de keyframes en la aplicación de efectos ayuda a conseguir el dinamismo deseado por el editor.

Los keyframes son marcas que van asociadas a un fotograma y que contienen la información de los parámetros de aplicación de un efecto sobre el fotograma. La forma de trabajar con keyframes es muy sencilla. En primer lugar hay que activar el uso de los keyframes en la pista de audio o vídeo que contiene el segmento al que se le va a dar un efecto. Esto se hace pulsando sobre el botón de activación del keyframe en la parte izquierda de la línea de tiempos.



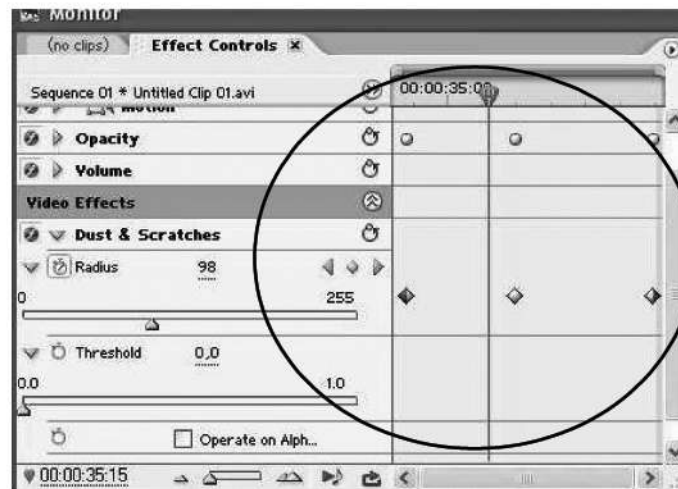
Posteriormente se sitúa el marcador en el punto exacto de la línea de tiempos donde se quiere colocar el keyframe y se pica su icono (t). Esta marca va a servir de guía para la aplicación de keyframes en la caracterización de los efectos. En ese punto se pasa a la ventana de Effect Controls y se activan los keyframes de aplicación a los efectos, pulsando su icono.



Una vez realizada la activación se procede a marcar los key frames en la línea de tiempos de auxiliar para la edición de los efectos, picando el (t). Teniendo las guías marcadas anteriormente, que aparecen como círculos en la parte superior, es mucho más fácil localizar los puntos exactos de colocación.



Cuando se han marcado los keyframes pertinentes se seleccionan uno a uno ( o ) y se modifican los parámetro del efecto deseado. El uso de los keyframes es válido tanto para los efectos de audio como para los de vídeo.



### Creación de barras de colores, tonos, etc.

Adobe Premiere Pro ofrece la posibilidad de generar clips con barras de colores y tonos de una frecuencia de 1kHz. Estos clips sirven para colocarlos al principio de las secuencias y son especialmente útiles cuando se vuelcan a cintas varias secuencias consecutivas y es más fácil identificar el principio de los vídeos. Las barras de colores sirven para comprobar la buena tonalidad del color de los vídeos.

Para generar las barras de colores hay que seleccionar el menú File New Bars & Tone. Aparece un cuadro de diálogo donde se configura el tiempo de duración del clip y el nivel del tono. Una vez realizado este paso queda el clip generado en la ventana de proyectos.

**Reloj de Cuenta Atrás** Otra de las utilidades que presenta Adobe Premiere es la posibilidad de crear un clip con un reloj de cuenta atrás. Como en todos los casos en los que se crea un nuevo archivo el reloj se genera seleccionando el menú File New Universal Counting Leader , y como en todos los casos anteriores aparece un cuadro de diálogo donde se configuran los parámetros del clip. Una vez generado el archivo aparece el icono del clip en la ventana de proyectos.

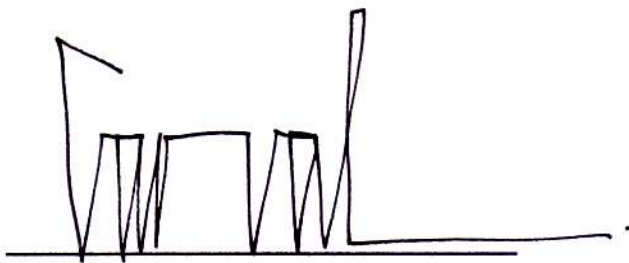


**Clip monocromo.** Sirve para empezar los vídeos en negro o intercalar con una imagen de un color único entre planos. Se obtiene pulsando File New Color Mate y seleccionando el color de fondo.

Si se quiere empezar un clip con un fundido desde negro, lo más fácil es colocar primero un clip monocromo de color negro de unos pocos segundos de duración, para posteriormente introducir el clip que queremos editar y los concatenamos con una transición de fundido (por ejemplo Aditive Dissolve).



# IMPRÍMASE



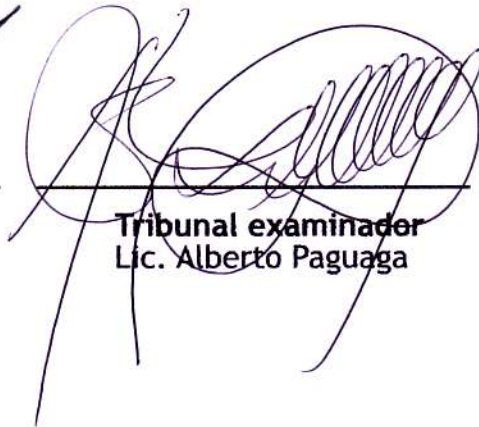
**Decano**  
Arq. Carlos Valladares Cerezo



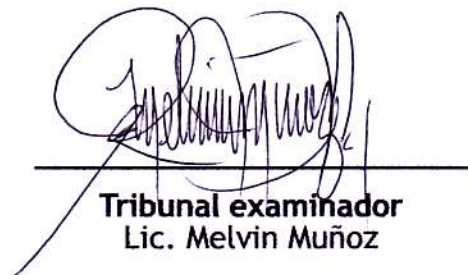
**Sustentante**  
Victor Fernando Muñoz Cabrera  
Carné 199813098



**Tribunal examinador**  
Lic. Fernando Fuentes



**Tribunal examinador**  
Lic. Alberto Paguaga



**Tribunal examinador**  
Lic. Melvin Muñoz

**“CD Interactivo y Manual para el Aprendizaje de Adobe Premiere Pro para el curso de Diseño Visual 8; Licenciatura en Diseño Gráfico, Énfasis Multimedia”**

Guatemala, 28 de agosto de 2009.



