

UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN Y ECONOMÍA
ESCUELA DE DISEÑO E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA
DISEÑO MULTIMEDIA



***CREACIÓN DE CÁPSULA DE VIDEO SOBRE EL
INTERCAMBIO ESTUDIANTIL PARA LA PRÁCTICA
DEL IDIOMA INGLÉS, CUYO DESTINO ES EL
AMERICAN CORNER DE LA UTA***

Informe de Investigación para optar al

Título de Diseñador Comunicacional Multimedia

Alumnos: Rodrigo Farías Wastavino

Gustavo Espinoza Baeza

Evaluador Guía: Cristian Sandoval

Arica – Chile

2021

Resumen

En la presente investigación, se describen los resultados y análisis del programa de intercambio estudiantil de la Universidad de Tarapacá en comparación con las demás instituciones internacionales, el Programa de Intercambio Estudiantil, cuyo propósito actual es promover la interrelación en ámbitos nacionales e internacionales de experiencias de aprendizaje de los estudiantes con otros estudiantes de distintos países. En la actualidad se denota una baja demanda de los alumnos en la Universidad de Tarapacá a través de la participación del intercambio estudiantil, el objetivo de esta investigación es conocer los distintos factores que influyen en la baja participación de los alumnos y como solucionarlos. Los métodos utilizados para la preparación y el análisis de resultados de la investigación presente, a través de encuestas a los estudiantes de la Universidad de Tarapacá junto con la información proporcionada por la encargada de la institución llamada American Corner ubicado en la biblioteca de la UTA.

Palabras claves: Intercambio, inglés, UTA

Abstract

In the present investigation, they described the results and the analysis of the student exchange program of the University of Tarapacá in comparison with the other international institutes, the student exchange program whose current purpose is promote interrelation in national and international spheres of student learning experiences with other students from different countries. In the present, there is a low demand from the students of the University of Tarapacá in the participation of the student exchange, the objective of this investigation, is meeting the different factors that influence the slow participation of the students and how to solve them. The methods used for the preparation and the analysis of the results from the present investigation, through surveys to the students of the University of Tarapacá along with the information provided by the person in charge of the institution called American Corner located in the UTA library.

Keywords: Exchange, English, UTA.

ÍNDICE

Resumen	2
Abstract.....	3
Introducción	8
Capítulo I: Planteamiento del Problema	9
Descripción y formulación del problema	9
Objetivo	10
Objetivo General	10
Objetivo específico	10
Justificación	10
Estado del arte de la problemática o solicitud de un cliente	11
Intercambio Estudiantil	11
Videos educativos	13
Diagnóstico	14
Conclusión	19
Limitaciones	20
Proyecciones	20
Capitulo II: Marco Teórico	21
Antecedentes Teóricos	21
Intercambio estudiantil	21
Intercambio nacional	21
Intercambio internacional	22
Testimonios estudiantes de intercambio	22
Medios de comunicación de los intercambios	23
Sitio Web	23
Redes Sociales	24
Infografía	24
Cápsula educativa	24
Preproducción	25
Ilustración	25
Animación	25
Color	25
Tipografía	25
Sonido	26
Video	26
Antecedentes Gráficos	26
Animaciones nacionales	26
Animaciones internacionales	27
Edición de Cápsula de video	28
Diseño y bocetaje de personajes	29

Paleta de colores	30
Capítulo III: Metodología	31
Problema	31
Definición del problema	31
Componentes del problema	32
Recopilación de datos	33
Análisis de datos	33
Creatividad	33
Materiales/Tecnología	33
Experimentación	34
Modelos	34
Verificación	34
Solución	34
Capítulo IV: Validación	35
Problema	35
Definición del problema	35
Componentes del problema	36
Recopilación de datos	36
Análisis de datos	37
Creatividad	37
Storyboard	38
Color	39
Materiales/Tecnología	40
Adobe After Effects	40
Adobe Photoshop	40
Adobe Illustrator	40
Adobe Animate	40
Adobe Premiere	40
Experimentación	41
Entorno	41
Personajes	41
Iconos	42
Creación	42
Tipografía	43
Música	44
Modelos	44
Verificación	46
Conclusión	48
Bibliografía	48

Índice de tabla

Tabla N°1, Listado de universidades participantes del programa Education USA	22
Tabla N°2, Listado de animaciones nacionales	26
Tabla N°3, Listado de animaciones Internacionales	27
Tabla N°4, Captura de pantalla de la elaboración de una cápsula de video	28
Tabla N°5, Listado de bocetos y diseños de personajes de cápsula de video	29
Tabla N°6, Listado de ejemplos de paletas de colores y sus tonalidades	30
Tabla N°7, Storyboard de la cápsula de video para American Corner	38
Tabla N°8, Modelo de escenarios diseñados para la cápsula de video	41
Tabla N°9, Elaboración de la cápsula de video	42
Tabla N°10, Elaboración primaria de la cápsula de video	45

Índice de Figuras

Figura N°1, N° de alumnos PUC en intercambio según país de destino	12
Figura N°2, Evolución del programa de intercambio PUC	12
Figura N°3, Modelo de la metodología de Bruno Munari	31
Figura N°4, Modelo de lampara de mesa	32
Figura N°5, Paleta de colores seleccionadas para la cápsula de video	40
Figura N°6, Modelo de personajes estilo minimalista para la cápsula de video	41
Figura N°7, Iconos a utilizar en la cápsula de video	42
Figura N°8, Tipografía Steiner Light	43
Figura N°9, Tipografía Gill Sans	44

Índice de Gráficos

Gráfico N°1, Encuesta dirigida a estudiantes de la UTA en relación a su nivel de inglés	15
Gráfico N°2, Encuesta dirigida a estudiantes de la UTA en relación al motivo principal por el cual hablan el inglés	15
Gráfico N°3, Encuesta dirigida a estudiantes de la UTA en relación a su práctica de inglés en su tiempo libre	16
Gráfico N°4, Encuesta dirigida a estudiantes de la UTA en relación al conocimiento sobre el intercambio estudiantil a EEUU	17
Gráfico N°5, Encuesta dirigida a estudiantes de la UTA en relación a su participación del intercambio estudiantil	18

Gráfico N°6, Encuesta dirigida a estudiantes de la UTA en relación al convenio de intercambio de la Universidad de Tarapacá	19
---	----

Índice de Anexos

Anexo 1: Respuesta de Carlos Mendoza a la encuesta de cápsula de video	50
Anexo 2: Respuesta de María Pérez a la encuesta de cápsula de video	50
Anexo 3: Respuesta de Roberto Calderón a la encuesta de cápsula de video	51
Anexo 4: Respuesta de Camilo Pinto a la encuesta de cápsula de video	52
Anexo 5: Respuesta de Pablo Rodríguez a la encuesta de cápsula de video	53

Introducción

El presente trabajo titulado “Creación de cápsula de video sobre el intercambio estudiantil para la práctica del idioma inglés, cuyo objetivo es el American Corner de la UTA” se realizó con el fin de dar a conocer las actividades que realiza American Corner en apoyo al intercambio estudiantil, el cual puede ser beneficioso para muchos en cuanto a sus profesiones futuras, adquirir experiencias internacionales da como resultado experiencias que vienen a ampliar la visión pedagógica, cultural, de formación disciplinar y personal, en las que se intercambian reflexiones, conocimientos y experiencias en espacios sociales plurales.

Se menciona en este trabajo algunos testimonios de estudiantes y sus experiencias vividas en la pasantía, y como ha ayudado en su actual profesión.

Se presenta también en este proyecto una propuesta de diseño comunicacional que dé respuesta a la falta de información con respecto al intercambio estudiantil.

Finalmente se presentan los pasos para la realización de una cápsula de video comunicacional.

Capítulo I: Planteamiento del problema

1.1 Descripción y Formulación del problema

- a. Los escasos canales de información, cuyo objetivo es la guía de difusión y comunicación con referente al programa de intercambio estudiantil, organizado por la institución American Corner de la Universidad de Tarapacá.
- b. Se presenta el menor conocimiento acerca de lo que es un intercambio estudiantil, o mejor dicho, los tipos de intercambio estudiantil que puede ofrecer American Corner de la Universidad de Tarapacá y los que existen en estos tiempos, esto se da a conocer de cómo los estudiantes en general de la Universidad de Tarapacá al carecer del conocimiento de este tema de investigación, no se postulan al programa de intercambio estudiantil ya que la falta de información que solo lo tiene la institución American Corner se debe de encontrar la manera de cómo toda esa información se pueda simplificar y visualizar de modo en que sea fácil de entender. En estos momentos lo que se necesita la institución de American Corner de la UTA es la entrega de información del intercambio estudiantil a los estudiantes que participan en estos programas y hacerles saber en cómo se realiza y maneja en este tipo de actividades extracurriculares de los estudiantes.
- c. ¿Cómo unificar en un medio la información sobre el intercambio estudiantil del American Corner de la Universidad de Tarapacá, utilizando estrategias multimediales, para guiar y difundir a los alumnos universitarios en los procesos de intercambio?
 - Los canales de difusión para entregar distintos tipos de información son variados, existen muchos tipos de canales para entregar una información, sin embargo, para llegar a un público joven y estudiantil es recomendable adecuar los medios visuales que permita la entrega de información sea más dinámica, esto se puede encontrar a la siguiente nota de la autora Sarzosa, 2011 nos dice que la información en su modo estático es muy aburrida para los alumnos, o no llega toda la información como se quisiera o no se comprende.
 - *“Los procesos de la comunicación dentro de cada organización son diferentes debido a que, sus miembros tienen diferentes formas de hacerlo y para ello utilizan las vías que creen convenientes con la finalidad de cumplir un mismo objetivo. La autora determina que en la actualidad la comunicación organizacional ha logrado ganar su espacio, ya que ha permitido que las organizaciones e individuos, puedan participar de la vida pública y se busque la realización de actividades de parte de las instituciones con mayor transparencia y en busca del beneficio común. (Sarzosa, 2011)”*

1.2 Objetivos

- a. **Objetivo General:** Desarrollar material audiovisual informativo dirigidos a los procesos de intercambio estudiantil, que facilite la participación de estudiantes en programas difundidos por American Corner de la Universidad de Tarapacá.

- b. **Objetivo Específico:**
 - i. Diagnosticar la necesidad de unificar y difundir la información sobre los procesos de intercambio estudiantil del American Corner de la Universidad de Tarapacá, entre alumnos de esta institución educativa

 - ii. Investigar antecedentes teóricos y gráficos relacionados con los intercambios estudiantiles y sus medios de difusión de información en el ámbito universitario

 - iii. Diseñar una propuesta comunicacional audiovisual de difusión efectiva y eficiente de los procesos de intercambio estudiantil de American Corner de la Universidad de Tarapacá

 - iv. Validar la propuesta comunicacional audiovisual de difusión ante alumnos de la universidad de Tarapacá y encargados expertos del área de intercambio estudiantil del American Corner de la institución

1.3 Justificación (CITAS)

A raíz de una investigación realizada a estudiantes de la Universidad de Tarapacá respecto a la práctica y dominio del idioma inglés avanzado, se detectó desconocimiento y falta de información de oportunidades para el aprendizaje y práctica. Existe una institución en el interior de la Universidad de Tarapacá, cuyo nombre es American Corner, que depende de la embajada de EEUU, ellos proporcionan información de manera oral sobre el intercambio estudiantil en el extranjero para la práctica del idioma inglés, es por ello que resulta de especial interés conocer cuáles son las actividades que ellos promueven y a partir de ahí, adoptar iniciativas que permitan apoyar la práctica del idioma inglés avanzado.

La investigación busca ordenar y difundir información que será de apoyo para los estudiantes de la Universidad de Tarapacá, como lo señala Cáceres, S. E. (2016), en relación a la utilización de material multimedia para la enseñanza, *“Implementar este proyecto de intervención significaría, entonces, transformar esta materia vista como un obstáculo por los alumnos, en una herramienta mediada a través de las nuevas tecnologías, que resultan parte del entorno cotidiano y familiar de los estudiantes y por ello son facilitadoras de su motivación.”*

Partiendo desde el punto inicial, la realización de la investigación y la recopilación de datos e información a través de fuentes anteriores y testimonios pasados, se obtendrá todos los recursos informativos en los cuales sean necesarios para la entrega del producto final, el cual será entregado en forma cómoda y comprensible para los estudiantes, con el único propósito de mejorar la difusión y conocimiento del tema intercambio estudiantil para práctica del idioma inglés en el extranjero. Las opciones más comunes en los últimos años respecto a la entrega de información al público, es a través de videos tutoriales, tipo de cápsulas informativas, o sea imágenes en movimiento con textos simplificados.

Por otra parte, la investigación contribuye a ampliar, organizar y sintetizar los datos en relación sobre el intercambio estudiantil, para ser un aporte para los alumnos de la Universidad de Tarapacá, y de este modo hacer un seguimiento sobre los posibles temas que se relacionan con el nivel de inglés, grado o curso en que se encuentran. Tal como nos cuentan los autores Saltos-Alava, S. K., & Coveña-Menendez, J. K. (2017) de los beneficios del aprendizaje del idioma inglés, dado que la enseñanza del inglés no solo contribuye a la eficiencia lingüística, sino también contribuye a la habilidad de construir y reconstruir nuevos conocimientos en el desarrollo de los estudiantes, hábitos y habilidades básicas que les permitan comunicarse en la lengua extranjera. **(Kramsch & Andersen, 1999)**”

Estado del arte de la problemática o solicitud de un cliente

Intercambio Estudiantil

- Este artículo recoge la experiencia desarrollada por la Pontificia Universidad Católica de Chile (PUC) en el intercambio estudiantil internacional. El cual nace en 1990 ante la posibilidad de ofrecer al grupo estudiantil de la Universidad de Stanford un programa especial a través de un trimestre de duración enfocado en estudios de América Latina que incluye cursos en Economía, Historia, Ciencias Políticas y Sociología, incluyendo cursos de español en tres niveles. La experiencia fue satisfactoria y enriquecedora para Chile, y su extensión a otras universidades extranjeras ofreciendo programas en distintas modalidades y con un criterio de flexibilidad y calidad. El programa dura normalmente un semestre y como máximo un año. Los que participan mantienen su categoría de alumno regular en la PUC y cursan un semestre académico en la universidad de destino seleccionado, previo a un riguroso proceso de selección y postulación realizado en estrecha coordinación y según los requisitos de la institución que los acoge. **(Alsina, N., 2003).**

- **CIFRAS:**

Figura 1: El nº de alumnos PUC en intercambio según país de destino

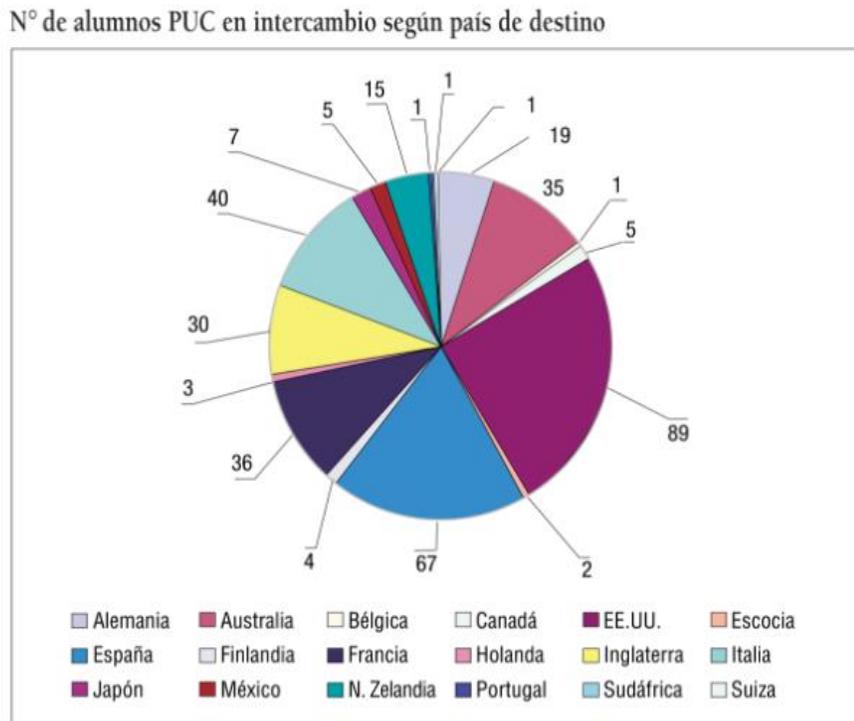
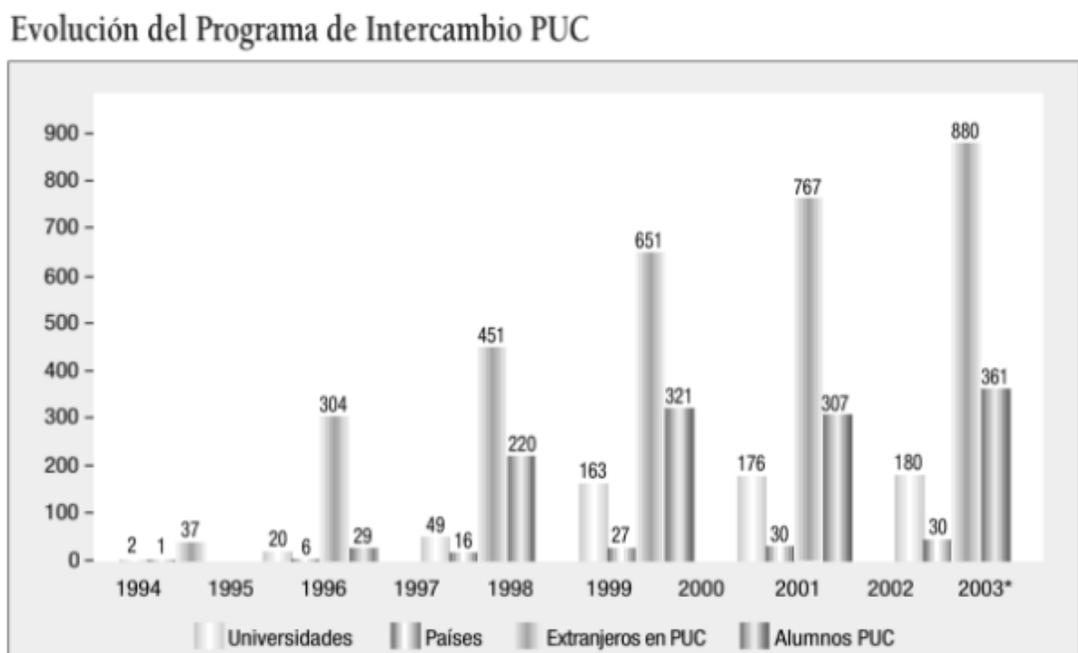


Figura N°1, Nº de alumnos PUC en intercambio según país de destino, (Intercambio de alumnos. Una experiencia de internacionalización de la educación – Alsina, 2003)

Figura 2: Evolución del programa de intercambio PUC



(*) Entre 1990 y 1994, 15 alumnos de Economía y Administración realizaron intercambio en universidades de Estados Unidos, como experiencia piloto.

Figura N°2, Evolución del programa de intercambio PUC, (Intercambio de alumnos. Una experiencia de internacionalización de la educación – Alsina, 2003)

- El artículo presente trabajado en la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), institución educativa pública mexicana, posee el Programa de Intercambio Estudiantil, cuyo propósito es promover la internacionalización de experiencias de aprendizaje de los alumnos a través de este programa. Pero debido a la baja participación de los alumnos de la Licenciatura en Docencia de la Matemática, el cual se relaciona con la Facultad de Pedagogía e Innovación Educativa, su objetivo es conocer los distintos tipos de factores que influyen en la participación de los alumnos de esta facultad, en el programa de intercambio estudiantil **Fiocchi & Rojas, (2015)**.

Este programa de intercambio su objetivo es promover la internacionalización de experiencias de aprendizaje a través de las siguientes opciones:

- 1) Cursar materias durante uno o dos semestres lectivos en licenciatura; y nivel posgrado con una duración menor al período lectivo de la UABC.
- 2) Participar en proyectos de investigación con o sin valor crediticio, con duración menor a semestre lectivo, pero que repercutan directamente en el avance del programa académico o en el desarrollo del trabajo de tesis.
- 3) Realizar prácticas académicas con valor crediticio, que permitan el enriquecimiento multicultural y valorar del estudiante.

Sus cifras de datos que utilizaron en el cuestionario y la observación, el cual se aplicó a 112 estudiantes de tercero a octavo semestre de la licenciatura en docencia de la matemática, de los cuales respondieron 68. Debido a los resultados obtenidos se pudo identificar que los principales factores que intervienen o que afectan en que los alumnos no participen, en el programa de intercambio estudiantil, son fundamentalmente por el factor económico, ya que tienen un ingreso mensual menor a 10,000.00. El 49% de los alumnos que contestaron el cuestionario dicen que trabajan y un 51% no, la mayoría dice ser alumnos de medio tiempo y sólo el 30% contesta ser de tiempo completo. **(Pérez, M. I. R., & Salazar, M. G., 2015)**.

Videos Educativos

- El video se considera como un medio o recurso tecnológico que, debido a sus posibilidades expresivas, puede generar aprendizaje de gran valor para el

alumno. Su aplicación o uso, puede ser usado en diversas áreas: como un acompañamiento curricular, conocimiento autónomo, adiestramiento laboral (teoría y práctica), enseñanza a distancia y de propagación en general. Como una herramienta de uso ventajoso, le da la oportunidad de paralizar la imagen, de retroceder, de adelantarla inclusive y, en conclusión, amoldar su ritmo de visualización de las imágenes.

- Un autor llamado Bravo (2000) señala que “El vídeo es estimado como un sistema de captación, transmisión y generación de manera instantánea de las gráficas en transición y del eco ocasionado por fases electrónicas”.

Quilaqueo (2009) menciona que el video es un factor digital que logra mezclar el audio y figura con una gestión divulgativa. Que es un factor de comunicación con componentes simbólicos que hacen posible la generación de mensajes por los usuarios configurada en función de instrumentos tecnológicos. Otros autores como Cebrián (1987) plantea que el video tiene carácter educativo, porque tiene la intención de contribuir con la enseñanza. De la misma forma, favorece a la investigación, según el análisis realizado por Schmidt (1987) su estudio resalta en base que el alumno al observar el video, adquiere conocimiento acerca de un contenido, conoce de variados aspectos en relación a determinado tema y se ubica en dirección a la mejora de cierta actividad.

El video no solo es considerado como un elemento que maximiza y amplia; además de que beneficia el cuidado, la memoria y la incentivación de los estudiantes en su conocimiento, el cual previsualiza las figuras, objetos o fases de dificultad de descripción por otro medio; lo cual le permite al alumno generar una sensación de conformidad sobre la forma de “vivir” y enfrentar a la problemática real, por el cual la visión de las aplicaciones o comprobación de las nociones que se distribuyen a lo largo de la evolución de ciertos contenidos **(Macías, 2008)**. **(Bustos Rocca, F. A., 2019)**.

Diagnóstico

Encuesta de Intercambio de Inglés

Encuesta N°1: ¿Cuál es su nivel de inglés?

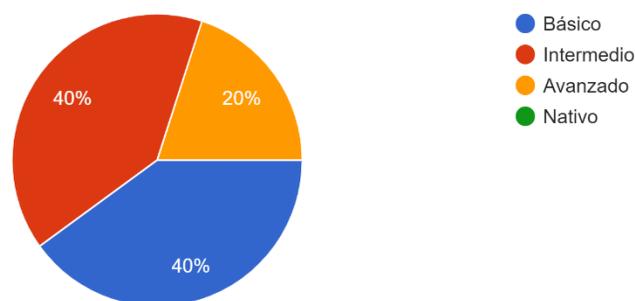


Gráfico N°1, Encuesta dirigida a estudiantes de la UTA en relación a su nivel de inglés, (elaboración propia – 2020)

Análisis Cualitativo

Un 40% de los encuestados su nivel de idioma inglés es básico, pero de igual forma del 40% su nivel de idioma inglés es intermedio, y solo un 20% su nivel de inglés es avanzado, y solo un 0% es nativo, esto demuestra la gran necesidad de seguir motivando a los estudiantes de la UTA al estudio y práctica del idioma inglés, según Chávez-Zambano, Saltos-Vivas y Saltos-Dueñas (2017) el idioma inglés se ha enseñado como una asignatura de un plan de estudio, pero esto es una medida insuficiente para conseguir el aprendizaje del idioma, es necesaria la motivación para que el nivel de los alumnos de la Universidad de Tarapacá logren un nivel avanzado, Niño (2013) indica que el inglés es el idioma que más usan los investigadores al momento de publicar sus hallazgos, sus investigaciones científicas son inicialmente publicadas en revistas especializadas en inglés las cuales son consideradas como una fuente primaria de información. Lo anterior ocurre con el objetivo de que sus publicaciones lleguen a más lectores. Además, estudiar y aprender inglés puede generar muchos estímulos en el cerebro esto permite mejorar las habilidades en otras áreas como la creativa, resolución de problemas, el razonamiento o la habilidad mental (**Sprachcaffe, 2017**).

Encuesta N°2: ¿Cuál es el motivo principal por el que habla inglés?

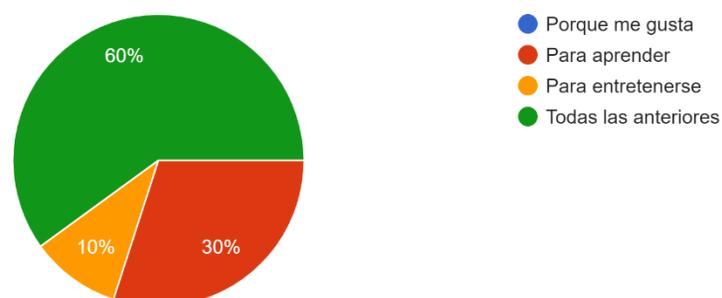


Gráfico N°2, Encuesta dirigida a estudiantes de la UTA en relación al motivo principal por el cual hablan el inglés, (elaboración propia – 2020)

Análisis Cualitativo

Un 60% de los encuestados seleccionó la respuesta Todas las anteriores, lo que demuestra el gran interés por el idioma inglés, un 30% su interés es por aprendizaje, y solo un 10% por entretenimiento. En otra encuesta realizada a 1.522 personas por poliglota.org, su director de marketing Guillermo Briones, afirma “Aunque gran parte de las ventajas y motivos que consideran los participantes para aprender inglés se inclinan al ámbito personal, hay un factor que despierta su curiosidad de descubrir algo nuevo y las ganas de querer sobresalir en su faceta laboral. Y aunque la mayoría de los encuestados siente que tiene un dominio medio o bajo del idioma, buscan mejorarlo”. (www.poliglota.org).

Encuesta N°3: ¿Suele practicar inglés en sus tiempos libres?

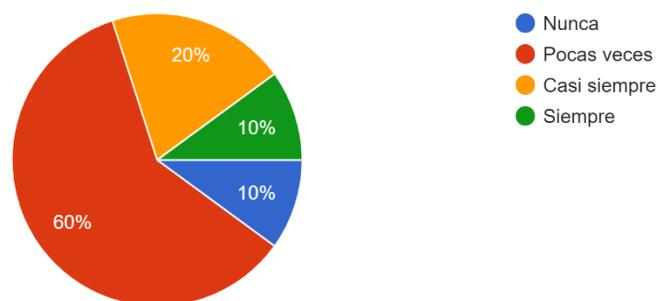


Gráfico N°3, Encuesta dirigida a estudiantes de la UTA en relación a su práctica de inglés en su tiempo libre, (elaboración propia – 2020)

Análisis Cualitativo

Un 60% de los encuestados su práctica e inglés es muy poca, un 20% los alumnos casi siempre le gustan hablar inglés, y solo un 10% los alumnos siempre le gustan hablar inglés, al igual que el 10% que no le gusta hablar inglés, esto demuestra el poco interés en su tiempo libre que tienen los alumnos de la UTA en la práctica del idioma inglés. Hay evidencia del insuficiente nivel de conocimiento de inglés en los estudiantes de diferentes carreras, tal como indica Lima, Marrero, Pineda y García (2015) los autores afirman que existe una dificultad en el aprendizaje de inglés que se puede observar en las notas obtenidas y en la falta de motivación por parte del

estudiante. Esto último se puede asociar a un desconocimiento de la necesidad de este idioma en la vida profesional.

Encuesta N°4: ¿Usted ha escuchado sobre el intercambio estudiantil a EEUU?

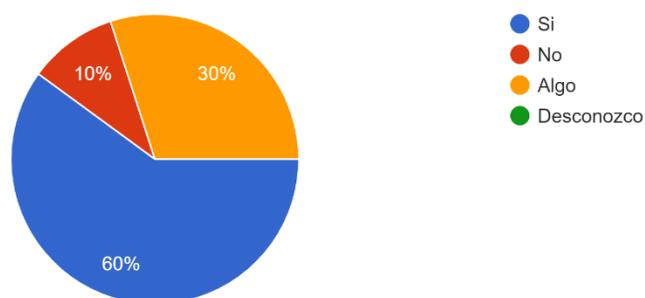


Gráfico N°4, Encuesta dirigida a estudiantes de la UTA en relación al conocimiento sobre el intercambio estudiantil a EEUU, (elaboración propia – 2020)

Análisis Cualitativo

Un 60% de los encuestados seleccionó que, si han escuchado del intercambio estudiantil, un 30% contestó que solo sabían algo sobre el intercambio estudiantil, solo un 10% contestó que no tenían conocimiento del intercambio estudiantil, la encuesta demuestra que un 40% de los encuestados necesitan mayor información sobre el intercambio estudiantil. Los alumnos de la Universidad de Tarapacá tienen conocimiento sobre el intercambio, porque la Universidad recibe alumnos extranjeros de intercambio, como queda evidenciado por Alsina (2003) los extranjeros que sean recibidos en la Universidad formalmente deben tener condiciones especiales para darles los mismos servicios en el cual los alumnos también poseen, incluyendo un adecuado trabajo en conjunto con las distintas unidades académicas es también fundamental, especialmente para la orientación y registro en cursos regulares. Además, la Universidad cuenta con un sector llamado American Corner.

Encuesta N°5: ¿Participarías en un intercambio estudiantil?

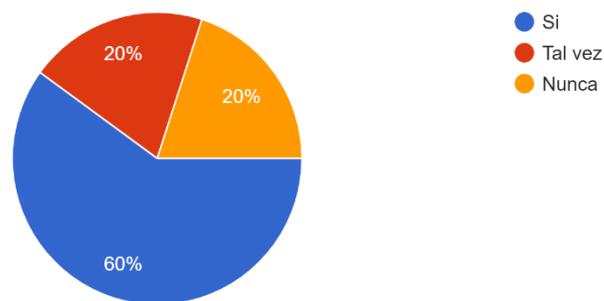


Gráfico N°5, Encuesta dirigida a estudiantes de la UTA en relación a su participación del intercambio estudiantil, (elaboración propia – 2020)

Análisis Cualitativo

Un 60% de los encuestados seleccionó que, si están interesados en el intercambio estudiantil, un 20% contestó que quizás puedan realizar un intercambio estudiantil, al igual que el 20% contestó que no le interesa realizar un intercambio estudiantil, la encuesta demuestra que más de la mitad de los encuestados están interesados en realizar un intercambio estudiantil. Según los estudios de Fiocchi, M. C., & Rojas, H. (2015), Chile ofrece dos tipos de programas: convencionales y especiales. Dentro de los convencionales, el estudiante puede optar por viajar entre un semestre o un año académico a otro país. A modo de ejemplo, en el último año 53 chilenos optaron por el programa de intercambio de un año de duración y 21 por un semestre (2013-14). Los programas especiales, además de la convivencia con familias anfitrionas y asistencia al colegio, incluyen actividades específicas relacionadas con arte, música, moda, inglés, cine, naturaleza, gastronomía o básquetbol. El costo que tiene para un chileno viajar por un año al extranjero varía de 190 a 356 unidades de fomento, dependiendo del lugar de destino. Dicho monto incluye los gastos en pasajes aéreos de ida y regreso, visa, seguro de salud, clases de idioma, orientaciones y gastos operativos de YFU. Los padres además deben considerar un monto mensual para los gastos personales del estudiante, recomendado en US\$250 dólares (o equivalente). **(Fiocchi, M. C., & Rojas, H., 2015).**

Encuesta N°6: ¿Sabías que la Universidad de Tarapacá tiene convenios de intercambio?

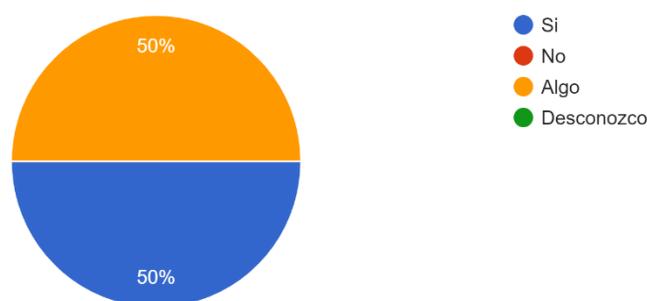


Gráfico N°6, Encuesta dirigida a estudiantes de la UTA en relación al convenio de intercambio de la Universidad de Tarapacá, (elaboración propia – 2020)

Análisis Cualitativo

Un 50% de los encuestados se seleccionó que si tenían conocimiento de que la UTA tiene convenios de intercambio, al igual que el otro 50% contestó de que tenían algo de conocimiento de convenio de intercambio, la encuesta demuestra que la mitad de los encuestados necesitan más información sobre el convenio de intercambio estudiantil de la UTA. Existen más de 650 espacios en 150 países alrededor del mundo, que se llaman American Spaces ofrecen un ambiente acogedor en el que los visitantes pueden interactuar y conocer más sobre los Estados Unidos. Estos espacios se localizan en embajadas, escuelas, bibliotecas y otras instituciones en todo el mundo. Además, son plataformas que brindan información a través del aprendizaje del inglés, asesoría educativa para quienes estén interesados en estudiar en Estados Unidos, actividades con ex becarios, programas culturales e información sobre los Estados Unidos. La Universidad de Tarapacá cuenta con un American Spaces desde el año 2005 ubicado en Biblioteca Central, Campus Saucache, Universidad de Tarapacá, 18 de septiembre 2222, Arica, Chile.

Conclusiones:

Conforme se ha detallado en este análisis acerca de la importancia del intercambio estudiantil y el conocimiento de la cultura estadounidense, es necesario poder contar con un medio de información digital que permita integrar la información, para luego difundirla a través de los American Spaces o redes sociales de la misma. Además a través de American Corner el alumno obtendrá otras informaciones que se requieren para rendir los exámenes necesarios para poder estudiar en el extranjero, el tener agrupada toda la información del intercambio estudiantil en un solo sitio, permite un acceso más rápido a la información, y todo esto con el único propósito de facilitar el crecimiento

académico de los alumnos de la Universidad de Tarapacá, y no solo ellos, si no que llegando con esta información a más personas, el cual es uno de los mayores objetivos del American Spaces, que es dar a conocer más información sobre Estados Unidos.

Limitaciones:

- El proyecto debe limitarse a un tiempo determinado de dos meses.
- El proyecto analiza dos conceptos, manejo del inglés y el conocimiento del intercambio estudiantil en el extranjero.
- El producto audiovisual se presenta en español
- No existe contacto con los encargados de las universidades extranjeras.

Proyecciones:

- Evaluar el producto audiovisual y difundir los resultados a través de las redes sociales
- Proponer otros medios digitales en el cual se pueda entregar mejor la información.
- Agregar al producto audiovisual las opciones de lenguaje de señas e idioma inglés

Capítulo II: Marco Teórico

2.1 Antecedentes Teóricos

A continuación, se presenta el marco teórico, que es la recopilación de antecedentes, investigaciones previas y consideraciones teóricas en las que se sustenta un proyecto de investigación, para luego ser analizado. Presentamos como tema inicial el intercambio estudiantil y su difusión, luego se revisa material ofrecido por medios de comunicación, y por último una observación general de las capsulas informativas en estos días.

2.2 Intercambio estudiantil

Los intercambios estudiantiles se popularizaron luego de la Segunda Guerra Mundial con el objetivo de ayudar a incrementar la comprensión y tolerancia por otras culturas, así como mejorar los conocimientos del idioma y ampliar las relaciones sociales.

Antiguamente, cuando se estudiaba en el extranjero, el estudiante de intercambio era recibido por una familia, mientras que un miembro de esa familia era recibido en el país de origen del otro estudiante, hoy en día los intercambios consisten en pasar un tiempo determinado en otro país para aprender un idioma, realizar un cuatrimestre universitario o una pasantía en alguna empresa. Los estudiantes pueden quedarse en casas de familia o pueden buscar otro tipo de residencia. Estos son los ejemplos de tipos de intercambio estudiantil realizados en Chile. **(Diana López, 2021)**

a. **Intercambio nacional**, existe el Programa de Movilidad Estudiantil (MEC) que opera desde el 2002 en el marco del Consorcio de Universidades del Estado, el cual se agrupa a través de 16 universidades estatales a lo largo de todo el país, el cual tiene como objetivo la formación integral de los estudiantes. **(Coordinadora, Doctoral dissertation, Universidad de Magallanes, 2002).**

También existe el Programa de Movilidad Estudiantil (PME) nacional e internacional, hay variedad de pasantías parciales y semestrales, este método tiene como finalidad la integración de una comunidad distinta de la propia y de convivir en una atmósfera multicultural que lo habilita como ciudadano de un mundo interdependiente. **(Pozo, J., & Rojo, E., 2003).**

Así mismo existe el Programa de Movilidad Estudiantil Nacional del Consorcio de Rectores de las Universidades del Estado de Chile, tiene como propósito facilitar a los estudiantes la realización de parte de sus estudios en otra casa de estudios, a

través de los protocolos y acuerdos respecto a actividades curriculares que estén bajo el Sistema de Créditos Transferibles. EDUCAR ([Universidad de Tarapacá, 2019](#)).

b. Intercambio internacional, Existen distintas posibilidades de realizar pasantías internacionales, la mayoría son pagadas por el propio estudiante, pero también existen becas para cubrir estos gastos, uno de estos ejemplos es la asociación que se produjo entre la embajada de los Estados Unidos en Chile y Education USA, los cuales dispuso de tres becas para los estudiantes de enseñanza media de los colegios públicos subvencionados y privados de Chile, para asistir a Education USA Academy en el verano del norte 2021. Cada beca incluye la matrícula, alojamiento, pasajes y un estipendio para gastos personales. ([Academy EducationUSA, 2021](#)).

Existen también instituciones relacionadas con la UTA en el extranjero con las cuales se pueden realizar pasantías para la práctica del idioma inglés, las cuales son:

Boston University, Massachusetts	University of Tennessee-Knoxville, Tennessee	Diablo Valley College, California
University of Colorado Boulder, Colorado	University of Wisconsin-Madison, Wisconsin	Universidad de Oxford, Inglaterra
Universidad de Alberta, Canadá	Syracuse University, New York	St. John's University, New York
St. Cloud State University, Minnesota	Embry-Riddle Aeronautical University, Florida	Northwestern University
Temple University, Pennsylvania		

Tabla N°1, Listado de universidades participantes del programa Education USA, ([Education USA Academy, 2021](#))

c. Testimonios estudiantes de intercambio

Existen evidencias de testimonios y experiencias de algunos estudiantes que participaron en programas de intercambio estudiantil, según Fiocchi, M. C., & Rojas, H. (2015), *“Las personas entrevistadas el cual participaron en el programa de intercambio de TFU, han señalado de su experiencia de intercambio que influyó*

en su modo de ser y la comprensión del mundo externo. Todos los entrevistados están conscientes de que sus propias identidades y pensamientos cambiaron luego del intercambio, también hubo ciertos cambios en sus personalidades en comparación con sus pares y familiares que no tuvieron la oportunidad de vivir en el extranjero, incluso se han asimilado y adquirido algunos aspectos de la cultura anfitriona que valoran y comparten, integrándose con su idiosincrasia o cultura de origen.” (Pág. 17).

Un ejemplo concreto es el testimonio de Jonathan Navia el cual nos relata su experiencia en su participación del intercambio estudiantil, *“Durante el proceso de postulación a las universidades de Estados Unidos, que puede ser un poco abrumador, me sentí siempre acompañado por EducationUSA, que me brindó todas las herramientas para mis postulaciones”.* (educationusa.cl, 2021)

Otra fuente de información respecto de las pasantías del extranjero es la que brinda la institución American Corner, proyecto de diplomacia pública entre la Embajada de Estados Unidos en Chile y la Universidad de Tarapacá, disponen de un espacio físico en el interior de la universidad donde promueven iniciativas de intercambio cultural, actividades de aprendizaje y enseñanza del idioma inglés, e intercambio académico, su encargada la Srta. Ximena Figueroa orienta a los estudiantes con toda la información que cuenta respecto al intercambio estudiantil, especialmente de universidades de Estados Unidos en convenio con la Universidad de Tarapacá, para la práctica del idioma inglés. Para estos fines American Corner cuenta con Facebook como medio de comunicación e intercambio de información, este es (<https://www.facebook.com/americancorneruta>).

2.3 Medios de comunicación de los intercambios

Existen diversos medios digitales y análogos que permiten la difusión de los intercambios estudiantiles, además de contener información relevante para los procesos, y herramientas de comunicación con los alumnos de intercambio. Mencionaremos solo las más utilizadas y explicaremos en qué consisten.

a. Sitio Web

Un sitio web es una plataforma de desarrollo de programas que están ubicados en la world wide web, la página contiene textos, gráficos, imágenes, video y otros materiales de información, en términos simples, el sitio web se ve como un libro entero y la página web es una página que forma un libro. Según Pérez (2009) una página web contiene elementos que permiten una comunicación entre el usuario y

la información, accediendo a datos de manera interactiva debido a que la página va a responder siempre a cada una de sus acciones. Por ejemplo, a través de ellas es posible completar formularios, diversos juegos acceder a gestiones de base de datos. El número de computadoras conectadas en red ha crecido con rapidez y hoy es el mecanismo de información más grande del mundo. Además de ser una estrategia muy utilizada en los procesos de intercambio. **(Tuya Pendás, L., & Martínez Ortega, R. M., 2009).**

b. Redes Sociales

Existen las llamadas redes sociales que se han introducido en la vida de las personas, desde niños a adultos mayores. Se utilizan para dialogar con amistades perdidas, hacer nuevos amigos, debatir temas variados, apoyar causas de todo tipo, promocionar congresos y conferencias. Es un medio altamente usado para la publicidad o promoción de productos o servicios, como una gran ventana de información. Hoy en día se depende mucho de Twitter, Facebook o YouTube por su necesidad de contacto con los demás en el cual se busca nuevos modos de expresión. De tal forma las redes sociales permiten una llegada mucho más rápida, personalizada y directa, como una herramienta que posibilita llegar a muchas personas, además de permitir una comunicación con alumnos en distintos puntos del planeta.

c. Infografía

Su trabajo es de decir, comunicar, transmitir o representar cosas o hechos, que permite a menudo se representa en formato visual y su capacidad de reproducción de la realidad de manera diferente a la que pueda tener el lenguaje escrito u oral. (Ochoa, B. E, 2010). Además, permiten resumir gran cantidad de información escrita, pero de una forma visual. Esto admite un entendimiento más claro y rápido de la información o mensajes entregados.

2.4 Cápsula educativa

Las cápsulas educativas pueden definirse como contenidos de corta duración cortos donde describe conceptos clave en la educación. También se representan como recursos en actividades educativas, objetos de aprendizaje y recursos digitales coherente. En el aspecto de la información en general se les describe como un segmento informativo con una variedad de temas útiles de interés público, cuya función es difundir información actualizada. A continuación, se presentan los elementos que contiene una cápsula educativa **(Levo, 2019).**

a. Producción

En esta etapa nace la idea del proyecto audiovisual, es la parte más importante de la Producción, y en esta etapa nace la idea del proyecto audiovisual y se planifica un plan de trabajo de las diferentes actividades a desarrollar (Leonor Solís, 2016). Se realiza la creación de libretos, alquiler de equipos, se gestionan grabaciones, se consultan especialistas o profesionales de distintas áreas, toda esta planificación da paso a obtener los resultados requeridos.

b. Ilustración

La ilustración según Jaques Aumont (1992) genera algunas relaciones con el espectador, entrega ciertos mensajes y utilizada de manera específica puede influir en las personas. En la ilustración la utilización de imágenes ha sido determinante en el fortalecimiento de la disciplina y ha sido usada para comunicar desde civilizaciones primitivas hasta la contemporaneidad, parte del conocimiento que tenemos en la actualidad, se debe a la apropiada comunicación y transmisión de la información a través del tiempo. Para la ilustración de nuestro proyecto de cápsula de video, optamos por ilustraciones de personajes de estilo minimalista, con el fin que el espectador recuerde con mayor facilidad los personajes.

c. Animación

Es el arte de crear una ilusión en el espectador, dando movimiento a una secuencia de imágenes o dibujos que se presentan en una sucesión rápida (Chong, 2010). Existen programas computacionales para la creación de animación digital, elegido para realizar la capsula de video es Adobe After Effect, por su versatilidad en el manejo de imágenes, audio y video.

d. Color

El color es el resultado de la interacción entre la fuente de luz, el objeto iluminado y el observador (Gutiérrez, A. M., Ballinas Solís, A., & Ledesma Montes, C., 2009). Nuestro proyecto usará una variedad de colores tanto cálidos como fríos, con un porcentaje de 70% por 30% respectivamente, favoreciendo la cercanía con el espectador a través de la psicología del color.

e. Tipografía

La tipografía siempre ha sido una herramienta indispensable en el trabajo del diseñador gráfico, optimiza la emisión gráfica de mensajes verbales. El criterio que se utilizara para la selección de la tipografía es el funcional que asegura una lectura cómoda, rápida y agradable.

f. Sonido

El sonido es el resultado de percibir auditivamente variaciones oscilantes de algún cuerpo físico, normalmente a través del aire. (Rodríguez, 1998). Es uno de los elementos más eficaces para recibir y retener información; juega un papel de igual importancia que el texto, las imágenes o el video y cuando se combina con estos en los materiales multimedia se logra tener un conjunto de información de gran riqueza. El sonido a utilizar debe de ser de calidad optima y en formato MP3, para no tener problemas al momento de editar en el programa de edición de video.

g. Video

El video es una serie de imágenes de rápida transición que son captadas y visualizadas por una cámara digital, las cuales después pasan por un proceso de producción y edición por medios de programas digitales para su elaboración final; su término principalmente son denominados fotogramas, que junto con esto lo acompaña el sonido como otro medio de atención y visualización para el público. Fue desarrollado principalmente por los primeros proyectos televisivos. Los formatos del desarrollo de nuestra capsula de video seria lo siguiente, resolución de 1280x720 (480P), duración de 3 min y en cámara frontal.

Antecedentes Gráficos

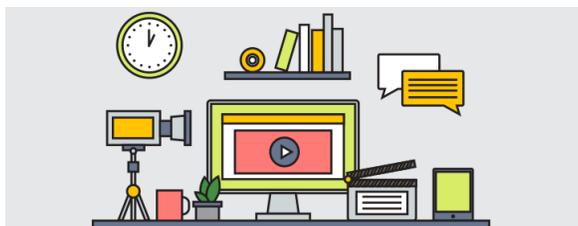
En esta sección mostraremos las diferentes muestras de imágenes en referencia a las cápsulas de video con sus diferentes modelos de elaboración y personajes.

Animaciones nacionales

Tabla N°2, Listado de animaciones nacionales, (elaboración propia, 2021)

Figura 1:

Materiales de los videos educativos.



Materiales para filmar, editar y mejorar las animaciones y los efectos visuales de los videos educativos.

Figura 2:

Video educativo en las plataformas de distribución:



<p>URL: https://www.evirtualplus.com/video-educativo-como-recurso-aprendizaje/</p>	<p>Alumnos que ven videos educativos en los computadores, celulares y tablets.</p> <p>URL: https://pulsoclic.com/el-video-educativo/</p>
<p>Figura 3: Como percibimos los videos educativos.</p>  <p>Para que los alumnos universitarios perciban los videos educativos, deben leer, escuchar y visualizar todos los pasos de cada proyecto universitario.</p> <p>URL: https://www.evirtualplus.com/video-educativo-como-recurso-aprendizaje/</p>	<p>Figura 4: Video Animado Educativo de las clases.</p>  <p>Video interactivo donde se explica todos los pasos para hacer un proyecto escolar.</p> <p>URL: https://myviewboard.com/blog/es/education-es/como-mejorar-la-participacion-de-los-estudiantes-con-videos-educativos-ade cuados/</p>

Animaciones internacionales

Tabla N°3, Listado de animaciones Internacionales, (elaboración propia, 2021)

<p>Figura 1: Mapa animado de los E.E.U.U.</p>  <p>Mapa interactivo donde se ubican todas las universidades e instituciones para estudiar inglés en el extranjero.</p> <p>URL: https://www.jorgemiralles.es/portfolio/disenomotion-graphics-elecciones-ee-uu-2020/</p>	<p>Figura 5: Personas extranjeras del mundo que van al Intercambio Estudiantil.</p>  <p>Personas extranjeras del mundo que necesitan inscribir en el Intercambio Estudiantil para estudiar inglés en los E.E.U.U.</p> <p>URL: https://www.crushpixel.com/es/stock-vector/internship-abroad-poster-vector-template-2448362.html</p>
<p>Figura 4:</p>	<p>Figura 9:</p>

Estudiantes del Intercambio Estudiantil.



Alumnos extranjeros que inscribieron en el Intercambio Estudiantil para estudiar inglés en los E.E.U.U.

URL: <https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/358396-estudiantes-de-intercambio>

Afiche web de estudiar en E.E.U.U.



Afiche web para que algunos alumnos del Intercambio Estudiantil puedan estudiar inglés en el extranjero.

URL: https://www.freepik.com/premium-vector/study-united-states-concept-your-web-banner-print-materials-top-view-laptop-books-coffee-cup-national-flag-flat-style-study-abroad-website-header_6919767.htm#page=1&query=Usa%20student&position=42&from_view=keyword

Figura 6:

Educación americana online.



Alumnos estadounidenses que estudian online durante la pandemia del Covid-19.

URL: <https://www.memo.com.ar/coronavirus/que-cambio-la-pandemia-en-la-educacion-de-estados-unidos/>

Figura 8:

Mapa Interactivo de los E.E.U.U.:



Mapa interactivo donde se ubican todas las ciudades de los E.E.U.U.

URL: <https://mapasinteractivos.didactalia.net/en/community/mapasflashinteractivos/resource/states-of-the-usa/71bc4074-cf63-4e9f-9f85-639120d13a23>

Edición de Cápsula de video

Tabla N°4, Captura de pantalla de la elaboración de una cápsula de video, (elaboración propia, 2021)

Figura 11

Diseño de un personaje en 2D en Adobe ilustrator



Fuente: Chilán, T., & Javier, A. (2019). *Sistematización del proceso de Preproducción y post producción, de las nuevas herramientas audiovisuales: Cápsulas educativas para YouTube, del Proyecto de Aplicación profesional “Güeyitas Familia, Sexta Edición”, en Guayaquil-Ecuador* (Bachelor's thesis, Universidad Casa Grande Facultad de Comunicación).

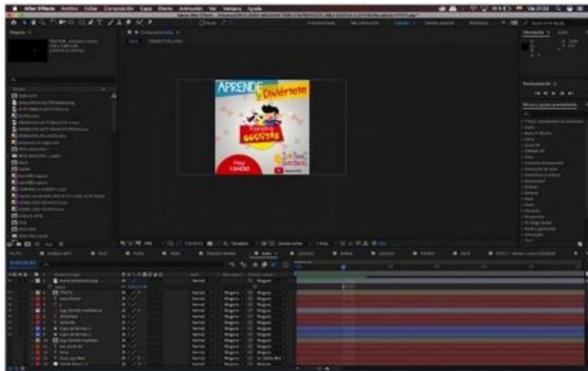
Figura 12

Personaje creado y ingresado al After effect



Fuente: Chilán, T., & Javier, A. (2019). *Sistematización del proceso de Preproducción y post producción, de las nuevas herramientas audiovisuales: Cápsulas educativas para YouTube, del Proyecto de Aplicación profesional “Güeyitas Familia, Sexta Edición”, en Guayaquil-Ecuador* (Bachelor's thesis, Universidad Casa Grande Facultad de Comunicación).

Figura 13



Edición de Capsula de video en after effect

Fuente: Chilán, T., & Javier, A. (2019). *Sistematización del proceso de Preproducción y post producción, de las nuevas herramientas audiovisuales: Cápsulas educativas para YouTube, del Proyecto de Aplicación profesional “Güeyitas Familia, Sexta Edición”, en Guayaquil-Ecuador* (Bachelor's thesis, Universidad Casa Grande Facultad de Comunicación).

Figura 14

Término de la capsula de video en after effect

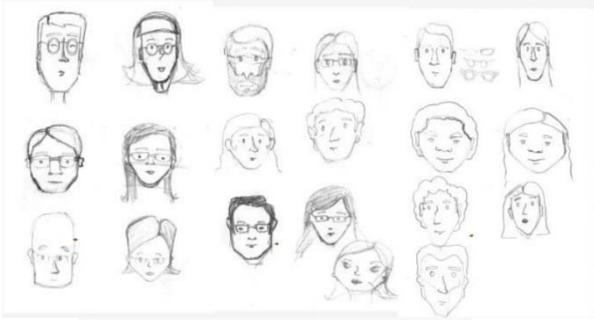
Fuente: Chilán, T., & Javier, A. (2019). *Sistematización del proceso de Preproducción y post producción, de las nuevas herramientas audiovisuales: Cápsulas educativas para YouTube, del Proyecto de Aplicación profesional “Güeyitas Familia, Sexta Edición”, en Guayaquil-Ecuador* (Bachelor's thesis, Universidad Casa Grande Facultad de Comunicación).

Diseño y bocetaje de personajes

Tabla N°5, Listado de bocetos y diseños de personajes de cápsula de video, (elaboración propia, 2021)

Figura 15

Bocetaje primario de personajes de capsula de video



Fuente: Mera Ger, S. F. (2014). *Cápsulas audiovisuales en circuito cerrado de televisión para la prevención de escaras en la clínica de heridas del hospital Carlos Andrade Marín* (Bachelor's thesis, Quito: Universidad Israel, 2014).

Figura 16

Termino y revisión final de bocetaje de personajes de capsula de video



Fuente: Mera Ger, S. F. (2014). *Cápsulas audiovisuales en circuito cerrado de televisión para la prevención de escaras en la clínica de heridas del hospital Carlos Andrade Marín* (Bachelor's thesis, Quito: Universidad Israel, 2014).

Paleta de colores

Tabla N°6, Listado de ejemplos de paletas de colores y sus tonalidades, (elaboración propia, 2021)

Figura 17

Ejemplo de paletas de colores tanto de fondo como de los personajes



Fuente: [Aprende a hacer animaciones con loop infinito en After Effects \(roc21.com\)](http://roc21.com)

Figura 18

Diseño e elaboración de paleta de colores que no afecta ni el fondo ni los personajes



Fuente: [Animación y diseño de personajes en After Effects \(graffica.info\)](http://graffica.info)

identifican los subproblemas o problemas secundarios. Esto permite plantear posibles soluciones, lo que facilita el proceso de diseño y permite descubrir problemas que no están visibles a simple vista, o que solo pueden ser descubiertos si nos detenemos a analizar el problema **(Munari, 1983)**.

Basándonos en Munari (1983), ponemos como ejemplo el diseño de una lámpara, en el cual primero definimos el tipo de utilidad que se le dará, si será de sobremesa, apliqué, estudio o trabajo, si su uso será diurno o nocturno, identificar el precio límite, costo en el presente donde será distribuida, como se almacenara, etc. Identificar todos los elementos necesarios para la creación del producto.

III. Componentes del problema

Esta sección se encarga de descomponer los elementos del problema, a tal grado de conocer sus más mínimos detalles, como, por ejemplo, características funcionales, materiales, psicológicas, ergonómicas, estructurales, económicas, formales, etc. y de esa forma saber más del problema del problema en el que se trabaja. Esto facilita la proyección, ya que permite descubrir subproblemas que conllevan a conocer de mejor manera la problemática real, y cuáles son los elementos a corregir en ella **(Munari, 1983)**.

Figura 4: Modelo de lámpara de mesa



Figura N°4, Modelo de lámpara de mesa, (elaboración propia – 2021)

Si nos centramos en el ejemplo de la lámpara ya mencionado, los subproblemas serían:

“Qué tipo de luz deberá tener esta lámpara; Si esta luz deberá estar graduada por un reóstato; Con qué material habrá que construirla; Con qué tecnología habrá que trabajar este material para hacer la lámpara; Dónde tendrá el interruptor;

Cómo será transportada, con qué embalaje; Cómo se dispondrá en el almacén; Si hay partes ya prefabricadas (portalámparas, reóstato, interruptor, etc.); y Qué forma tendrá; Cuánto deberá costar” **(Munari, 1983)**

IV. Recopilación de datos

Lo siguiente es la recopilación de toda la información relacionada con nuestro proyecto, y además se utilizará como referencia fundamental para el diseño. Tanto de contenido como de formato, para luego usar ese material en el diseño del producto de manera coherente. Esto basándose en todas las características investigadas en la recopilación de datos. De ese modo, todos los datos recogidos servirán de una u otra forma como materiales de investigación relevantes **(Munari, 1983)**.

V. Análisis de datos

En esta sección se analizan los datos recogidos y se sugiere lo que se debe y no debe hacer para diseñar el producto. Es decir, se analizan los datos con el objetivo de identificar si los datos recogidos sirven para la elaboración del proyecto, en caso de necesitar mayor información se retrocede al punto anterior y se recogen más datos. **(Munari, 1983)**.

VI. Creatividad

En esta sección de la metodología, se demuestra la habilidad del diseñador para crear, inventar o reinventar la solución del problema de manera creativa. Sin embargo, en el camino pueden surgir ciertas limitantes en cuanto a los recursos básicos y técnicas, o inconvenientes que pueden influir en la realización de las ideas. Así, el diseñador tiene la tarea especial de usar su ingenio para resolverlos de forma creativa **(Munari, 1983)**.

VII. Materiales/Tecnología

En esta sección también se tomará en cuenta la recolección de datos acerca de los materiales y tecnología que se van a utilizar para realizar la solución al problema **(Munari, 1983)**.

VIII. Experimentación

Aquí se comienza a experimentar y descubrir nuevos usos de un material o de un instrumento para facilitar la construcción del trabajo. El diseñador puede experimentar con los materiales y técnicas para llegar a posibles soluciones simplificadas, a través de bocetos o pruebas que puedan ayudar a encontrar una mejor solución a determinados objetivos **(Munari, 1983)**.

IX. Modelos

Con la experimentación realizada anteriormente, es el momento en que surgen los nuevos modelos de nuestro proyecto, así mismo se puede realizar las pruebas de comprobación de su funcionalidad, y también se pueden encontrar distintas soluciones en cuanto a materiales o técnicas **(Munari, 1983)**.

X. Verificación

Una vez que los modelos se hallan realizado con éxito, deben ser expuestos a un determinado grupo de usuarios para su verificación y así poder evaluar si el diseño es el correcto o si se necesitan cambios, luego de realizar ese análisis se comenzara a realizar la solución definitiva del producto que es el siguiente punto de la metodología **(Munari 1983)**.

XI. Solución

La solución es la etapa donde el trabajo o prototipo final, ya está terminado y se han aplicado las respectivas correcciones realizadas anteriormente **(Munari 1983)**.

Capítulo IV: Validación

I. Problema

Existen escasos canales de información, cuyo objetivo sea la difusión de programas de intercambio estudiantil para el estudio del idioma inglés. La Universidad de Tarapacá cuenta con el apoyo de una institución llamada American Corner que entrega información con respecto al tema, pero que necesita unificar la información que posee para dar a conocer estos programas de mejor manera, entregando de una forma más asertiva la información hacia el público estudiantil adulto joven, el tema respecto a la falta de la práctica del idioma inglés fue tratado profundamente en el capítulo I, y se determinó que por falta de conocimiento los alumnos no postulan a estos programas, a raíz de esta problemática surge la pregunta de investigación.

- a. ¿Cómo unificar en un medio la información sobre el intercambio estudiantil del American Corner de la Universidad de Tarapacá, utilizando estrategias multimediales, para guiar y difundir a los alumnos universitarios en los procesos de intercambio?

II. Definición del problema

La definición del problema se desarrolla ampliamente en el capítulo 1 de este documento. Al respecto y para contextualizar este problema primeramente señalaremos que la institución American Corner tiene por misión lo siguiente: 1) Fomentar el aprendizaje y la enseñanza del idioma inglés; 2) Promover las interacciones que enriquecen la cultura y las relaciones diplomáticas entre Chile y los Estados Unidos; 3) Dar a conocer oportunidades de intercambio académico, así como también programas especiales del Departamento de Estado Norteamericano. De tal forma que esta institución permite a jóvenes de enseñanza media a participar de programas de formación y liderazgo en diversas áreas del conocimiento. Asimismo, ofrece programas de capacitación y perfeccionamiento profesional dirigido a mujeres, emprendedores y profesionales de distintos campos laborales. Si bien, American Corner otorga una serie de beneficios u oportunidades, posee la dificultad de escasos de material informativo para promocionar, principalmente las actividades de intercambio estudiantil.

Se observa como problemática principal la desinformación que existe en el alumnado de la Universidad de Tarapacá, en relación a las funciones, beneficios y procesos de American Corner. Esto provoca escasa participación de los beneficios que otorga, los que van en beneficio del perfeccionamiento de la práctica del

idioma inglés, y la entrega de información sobre apoyos financieros para pasantías de intercambio estudiantil.

Un ejemplo de intercambio es el que ofrece Au-Pairs (No dependiente del American Corner) que menciona los beneficios de realizar este tipo de pasantías. Como nos explican los autores Ramírez, Castañeda & Escobar, *“El intercambio cultural además de ser un gran valor en el proceso de mejorar las habilidades comunicativas en otro idioma, también permite adquirir conocimientos culturales. En el caso del programa Au-Pair, este brinda la oportunidad de vivir una experiencia real con una familia anfitriona, estudiar inglés o cursos cortos, conocer nuevas personas y acercarse a diferentes culturas por el contacto que tienen con otros participantes o Au-Pairs de otros países, lo que permite desenvolverse mejor en un mundo cada vez más multicultural.”* (Ramírez, Castañeda & Escobar, 2014).

III. Componentes del problema

La institución American Corner carece de medios para difundir el intercambio estudiantil, no logra llegar a muchos, se pueden mencionar posibles causas del problema: escasos de canales de difusión e Información en folletería poco motivante y clara.

Se establecen preguntas para la resolución del problema:

- a. ¿Qué estilo gráfico tendrá el material de promoción?
- b. ¿Qué información requiere conocer el estudiante?
- c. ¿Qué elementos gráficos requiere el material de promoción?
- d. ¿Qué estilo tendrán los personajes?
- e. ¿Habrá una voz en off durante el video?
- f. ¿Qué paleta de colores está acorde con la temática?

IV. Recopilación de datos

La recopilación de datos es llevada a cabo a través de una investigación teórica y gráfica, expresada ampliamente en el capítulo II. Los principales temas abordados en esta investigación refieren a unificar en un único medio la información sobre el intercambio estudiantil del American Corner de la Universidad de Tarapacá, utilizando estrategias multimediales, para guiar y difundir a los alumnos

universitarios en los procesos de intercambio. También se mostraron distintas universidades en las cuales se puedan realizar pasantías del extranjero. Se investigó respecto a las mejores formas de cómo llegar al público a través del material audiovisual.

Se investigaron distintos tipos de difusión audiovisual, se eligieron las redes sociales como medio de difusión, y se establecieron estrategias para la utilización de distintos programas de edición como lo son Illustrator, After Effects, Animate, para unificar en una animación, la entrevista e ilustración, con la finalidad de entregar información que necesitan los estudiantes.

Por último, se buscaron las referencias gráficas relacionadas con las cápsulas de video, paleta de color, estilo visual, tipo de animación, duración de las animaciones.

V. Análisis de datos

En base a la información recopilada en la investigación se puede señalar que existe más de una forma de transmitir la información respecto al intercambio estudiantil, es esencial que los estudiantes se sientan cómodos e identificados con el medio por el cual recibirán la información, esto permitiría alcanzar más público, por ende, se generara mayores interesados en el intercambio estudiantil. Los testimonios de los estudiantes que lograron y que participaron en el programa de intercambio, han declarado que fue una experiencia inolvidable la cual nunca será olvidada. Otros aportes a destacar de la recogida de datos, es que a través de las pantallas digitales los medios computacionales y los medios móviles de hoy en día, se logra un acercamiento mayor de los jóvenes de este Siglo XXI, que son nativos digitales y que la mejor manera de entregar la información sería a través de material multimedia distribuido por redes sociales.

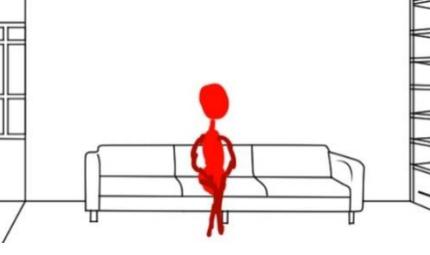
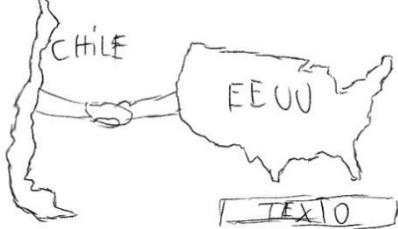
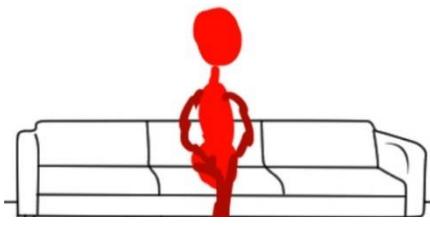
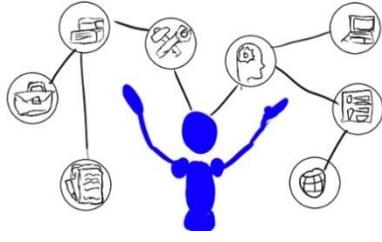
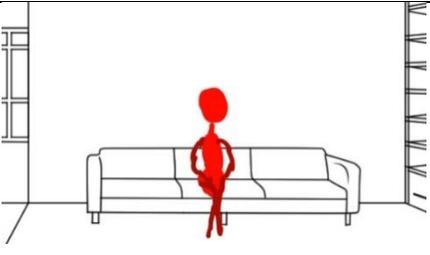
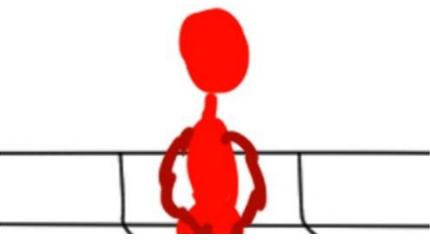
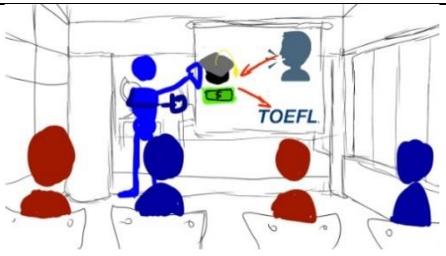
VI. Creatividad

En esta sección nuestra idea es la elaboración de una cápsula de video, en la cual se incluye una entrevista a la encargada del American Corner la Srta. Ximena Figueroa, que se mezcle con animaciones que respalden sus comentarios a la entrevista.

A continuación, presentamos el guion que sirve como guía para la cápsula de video.

a. Storyboard

El Storyboard fue elaborado en base al guion escrito del video que se mostró anteriormente, previsualizando en cómo se verán las escenas y sus componentes que distingue cada una de ellas.

Escena 1	Escena 2	Escena 3
		
Descripción: EL logotipo de la UTA comenzará con una escala de 0 a 100%, y abajo se mostrará la Universidad de Tarapacá con texto abriéndose de lado a lado.	Descripción: La entrevistada se presenta como Ximena Figueroa y nos habla sobre American Corner que es un proyecto de diplomacia pública cuya misión es fomentar el aprendizaje y la enseñanza del idioma inglés.	Descripción: Animación de mapas dándose la mano en señal de acuerdo.
Duración: 10 s	Duración: 20 s	Duración: 10 s
Escena 4	Escena 5	Escena 6
		
Descripción: La entrevistada nos habla sobre las oportunidades de intercambio académico, así como también programas especiales del Departamento de Estado Norteamericano.	Descripción: Aparece un personaje (H o M) en el medio, señala sus manos hacia arriba señalando las áreas de conocimiento en forma de círculos con líneas que salen del personaje que se conectan con cada círculo arriba.	Descripción: La entrevistada nos habla de programas de capacitación y perfeccionamiento profesional.
Duración: 20 s	Duración: 10 s	Duración: 10 s
Escena 7	Escena 8	Escena 9
		
Descripción: En la escena, aparecerán círculos con perfiles de personajes (H y M) con distintos campos laborales existentes en estos días.	Descripción: La entrevistada habla sobre las ofertas de charlas de difusión científica, programas culturales que conmemoran celebraciones y tradiciones de los Estados Unidos.	Descripción: El cuadro de pantalla de la escena se agrega el vector de una persona hablando, se proyectará Silueta de becas con la bandera de EE.UU., con el título de TOEFL.
Duración: 10 s	Duración: 20 s	Duración: 10 s
Escena 10	Escena 11	Escena 12

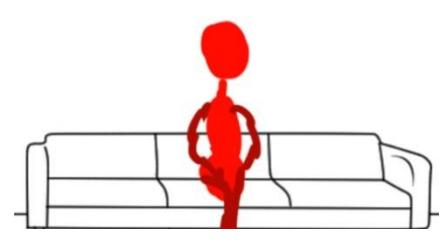
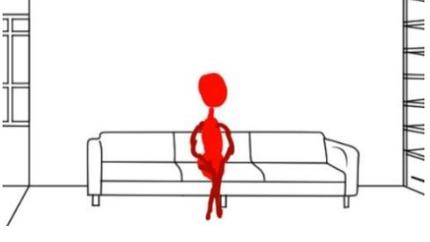
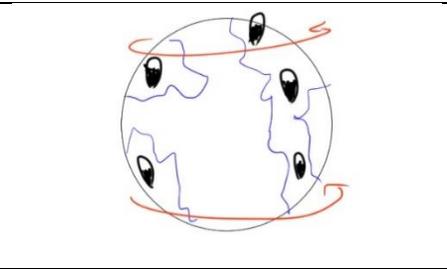
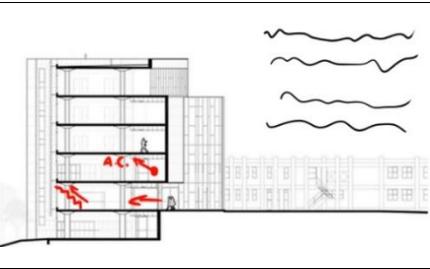
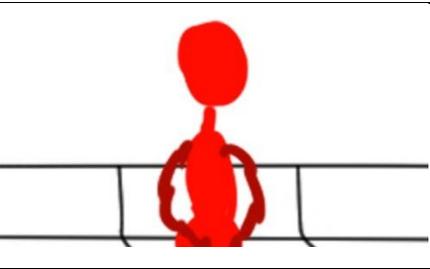
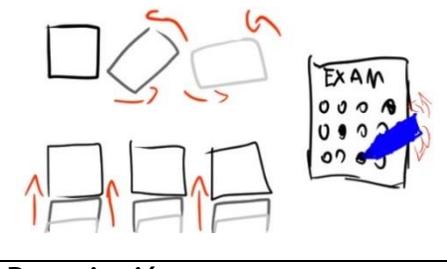
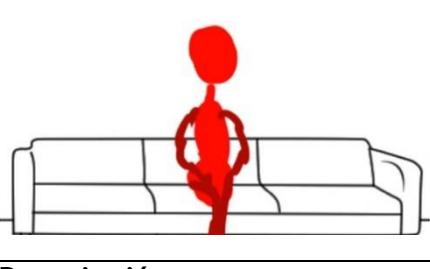
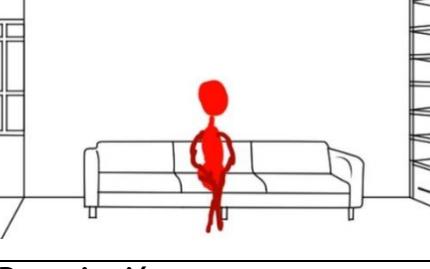
		
Descripción: La entrevistada habla sobre las sesiones de conversación en la práctica del inglés con voluntarios estadounidenses, aprender sobre la cultura universitaria y la vida cotidiana en el país.	Descripción: Se colocarán personajes, uno para hablar en el podio, y los demás sentados, se pueden permanecer sentados y aplaudir, o se pueden parar y aplaudir.	Descripción: La entrevistada nos habla de American Corner que pertenece a la red American Spaces con más de 200 centros alrededor del mundo.
Duración: 10 s	Duración: 15 s	Duración: 10 s
Escena 13	Escena 14	Escena 15
		
Descripción: Se muestra un mapa del mundo, o un mundo girando mostrando las ubicaciones de los centros de Education USA.	Descripción: Se muestra el interior de la biblioteca con el título de American Corner, se muestra la entrada con una flecha en dirección hacia arriba de una escalera.	Descripción: La entrevistada comenta los recursos de computadores, ipads, material audiovisual, información sobre los Estados Unidos y cientos de ejemplares de material de lectura para todas las edades.
Duración: 20 s	Duración: 10 s	Duración: 20 s
Escena 16	Escena 17	Escena 18
		
Descripción: Se muestra una pantalla donde aparecen las colecciones de estudio que tiene American Corner.	Descripción: La entrevistada menciona los espacios abiertos al público los días de semana en horario de oficina.	Descripción: La despedida de Ximena con su invitación a American Corner y participa en nuestras actividades.
Duración: 16 s	Duración: 10 s	Duración: 10 s

Tabla N°7, Storyboard de la cápsula de video para American Corner, (elaboración propia, 2021)

b. Color

Nuestro proyecto usara una variedad de colores tanto cálidos como fríos, con un porcentaje de 50% y 50% respectivamente, favoreciendo la cercanía con el espectador a través de la psicología del color.

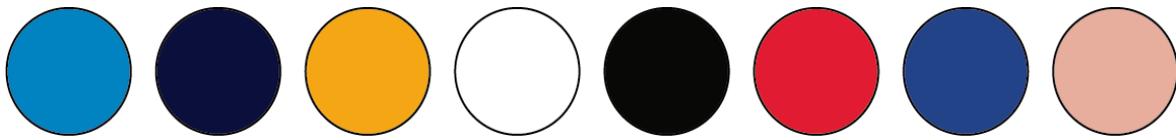


Figura N°5, Paleta de colores seleccionadas para la cápsula de video, (elaboración propia – 2021)

VII. Materiales/Tecnología

Existen programas computacionales para la creación de animación digital, se eligieron algunos programas para realizar la cápsula de video, los cuales son:

- a. **Adobe After Effects:** Software de creación títulos de películas, introducciones y transiciones en movimiento. Quita un objeto de un clip y anima un logotipo o un personaje.
- b. **Adobe Photoshop:** Software de trabajo con fotografías, gráficos, editar y componer imágenes rasterizadas, también soporta varios modelos de colores: RGB, CMYK, CIELAB, colores sólidos y semitonos.
- c. **Adobe Illustrator:** Software de editor de gráficos vectoriales, el diseño gráfico, acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles, impresión, vídeo, publicación en la Web y dispositivos móviles.
- d. **Adobe Animate:** Software de aplicación de creación y manipulación de gráficos vectoriales con manejo de código llamado ActionScript, el programa trabaja sobre "fotogramas" y está destinado a la producción y entrega de contenido interactivo para diferentes audiencias de todo el mundo sin importar la plataforma.
- e. **Adobe Premiere:** Software de edición de vídeos profesionales con trabajo de secuencias (líneas de tiempo), posee incorporado una librería de efectos, que es extensible mediante la instalación de *plugin*. Las propiedades de los efectos se pueden animar mediante un sistema de fotogramas clave.

Se eligieron estos programas por la versatilidad en su uso, ya que son compatibles entre ellos y permite hacer una coordinación de varios elementos.

Los formatos del desarrollo de nuestra capsula de video seria lo siguiente, resolución de 1280x720 (480P), duración de 3 min y en formato MP4, cámara, máquina de escáner, trípode, focos de luz.

VIII. Experimentación

a. Entorno

El entorno se trabajó en base a fotografías propias, para elaborar graficas minimalistas a partir de las fotografías originales

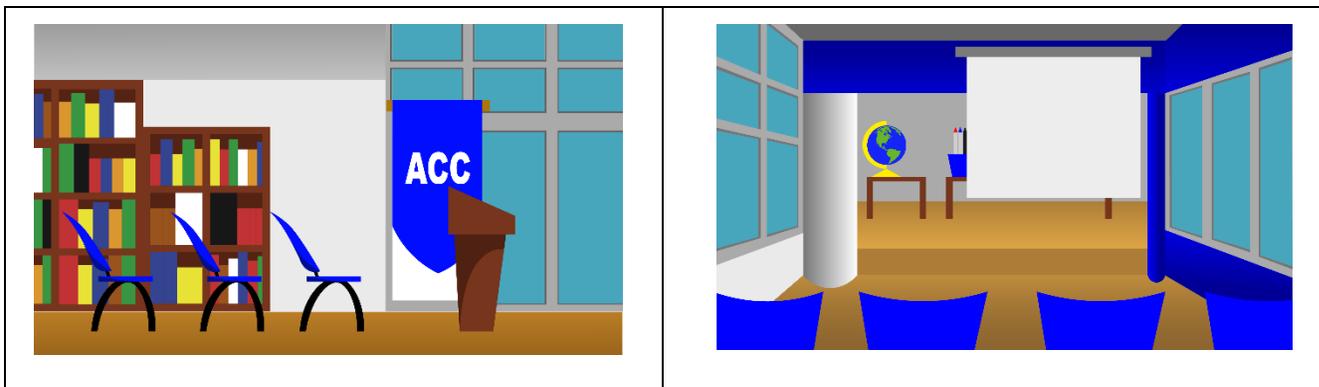


Tabla N°8, Modelo de escenarios diseñados para la cápsula de video (elaboración propia – 2021)

b. Personajes

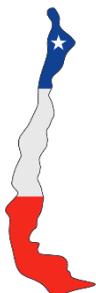
El diseño de los personajes para la cápsula de video, se basó en el estilo minimalista por su diseño de fácil elaboración y de comprensión hacia el público.



Figura N°6, Modelo de personajes estilo minimalista para la cápsula de video, (elaboración propia – 2021)

c. Iconos

Los iconos seleccionados para la cápsula de video, son representaciones gráficas complejas de cada detalle en que se habla en la entrevista y con ellas darles forma al contenido final.



Diseño mapa de Chile con los colores de la bandera
[Alfombra vinílica mapa Chile con bandera - TenVinilo \(tenvinilo-chile.com\)](https://www.tenvinilo.com)



Diseño de mapa de EEUU con los colores de la bandera
[EXTINCIÓN DE INCENDIOS \(gruposchutz.cl\)](https://www.gruposchutz.cl)



Icono oficial de la Universidad de Tarapacá
[Universidades del Consejo de Rectores - Preuniversitario Preutech](https://www.preu.university.edu)



Icono oficial de la institución American Corner
[American Spaces - U.S. Embassy in Namibia \(usembassy.gov\)](https://www.usembassy.gov)



Emoji de persona hablando
[Silhueta hablando clipart. Download grátis. | Creazilla](https://www.creazilla.com)

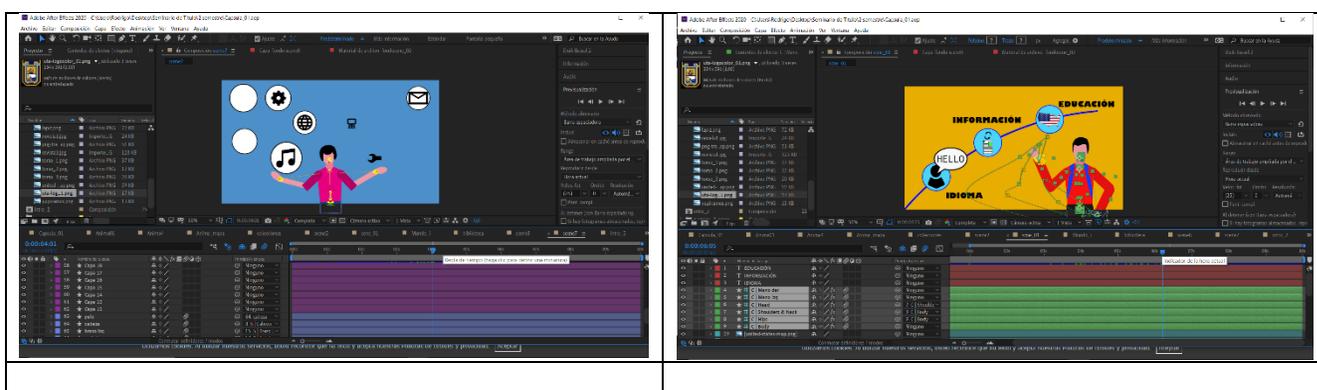


Icono de lápiz
[Blyant Skole Uddannelse - Gratis vektor grafik på Pixabay](https://www.pixabay.com)

Figura N°7, Iconos a utilizar en la cápsula de video, (elaboración propia – 2021)

d. Creación

En esta sección, comienza la elaboración de la cápsula de video con todos los elementos recogidos anteriormente, se trabajó con los programas Adobe After Effect y con Adobe Premiere Pro.



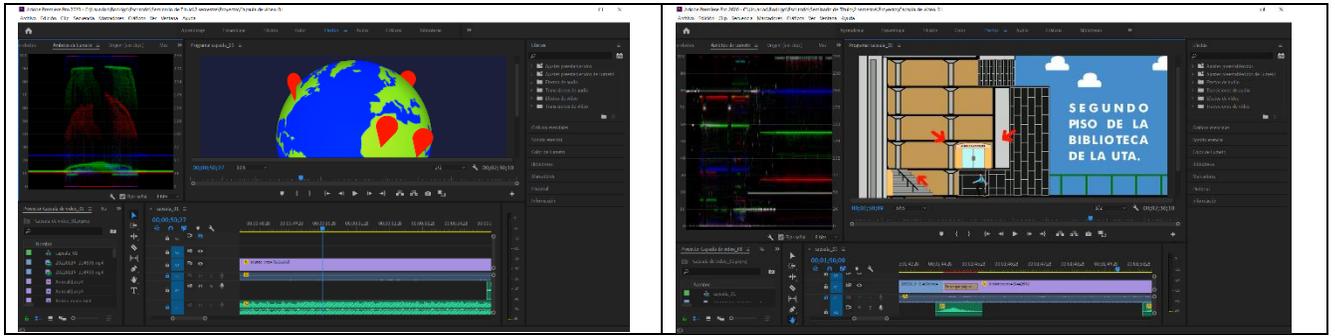


Tabla N°9, Elaboración de la cápsula de video, (elaboración propia, 2021)

e. Tipografía

Steiner Light De la familia tipográfica Steiner, diseñada por Gabriele Magurno en el año 2006, es una tipografía freeware.



Figura N°8, Tipografía Steiner Light, (<https://fontmeme.com/fuentes/fuente-steiner/> – G. Magurno, 2021)

Gill Sans Tipografía sin serif con proporciones basadas en las romanas antiguas, creada por Eric Gill en 1928.

ABCDEFGHI
JKLMNOPQR
STUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789

Figura N°9, Tipografía Gill Sans

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Inkscape_Fonts_-_Gill_Sans_MT.png – Stilfehler, 2020)

f. Música

En esta sección se trabajó y recopilamos la música y sonidos más apropiados para la cápsula de video en elaboración

- **Música inicial**

La música que se escogió para el inicio de la cápsula de video es “Flow logo intro with music” (Newforms Media, 2014), debido a su duración breve es el indicado para una apertura.

- **Música de fondo de video**

La música que se escogió para el fondo de la cápsula de video es “Música De Fondo Para Presentaciones y Vídeos Corporativos” (E-soundtrax, 2020), debido a su propio sonido de presentación, hace que el video tenga un sentido de interés para el público.

IX. Modelos

Se realizaron escenas animadas en base al guion, y también se realizó una video entrevista a la Srta. Ximena Figueroa encargada de American Corner UTA Arica, que será la protagonista de la cápsula educativa, la información que expondrá en la entrevista será ilustrada a través de nueve escenas que se combinan junto con el video a dos cámaras, logrando con ello dos perspectivas de acercamiento de zoom en diferentes planos de enfoque.



Este es el logo animado de la Universidad de Tarapacá, para la introducción del video.



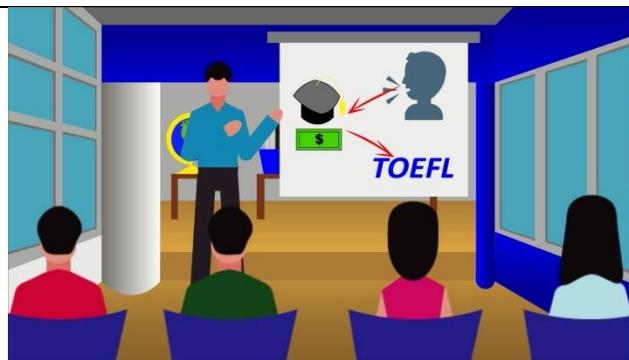
En esta escena inicial, es la entrevista de la Srta. Ximena Figueroa, la encargada del American Corner.



Esta es la escena animada, cuando los dos países Chile y E.E.U.U., le dan la mano de amistad.



En esta escena, un par de jóvenes universitarios conversan en inglés.



En esta escena, cuando el profesor de inglés le explica a los alumnos sobre el TOEFL.



En esta escena, cuando el profesor le da una excursión a los alumnos.



En esta escena animada, muestra un mapa mundial con todas las ubicaciones de los rincones americanos en todos los países del mundo.



En esta escena muestran las colecciones de novelas, revistas y comics en inglés que hay en el American Corner.

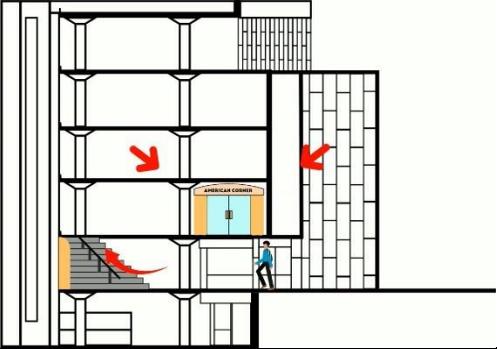
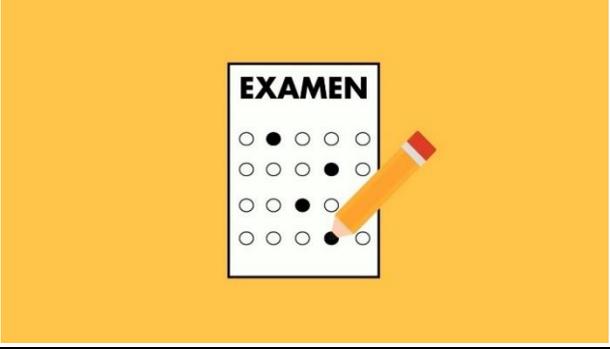
	
<p>En esta escena, un joven entra a la Biblioteca Central, sube por las escaleras y entra al American Corner.</p>	<p>En esta escena, muestran como se hacen las tareas y exámenes en Inglés.</p>

Tabla N°10, Elaboración primaria de la cápsula de video, (elaboración propia, 2021).

X. Verificación

Se presenta a continuación un instrumento tipo encuesta para la valoración del producto, este instrumento será aplicado a profesionales de Diseño Multimedia y a la encargada del American Corner, cuatro personas en total. También este mismo instrumento será aplicado a cinco estudiantes de la Universidad de Tarapacá de distintas carreras y años de ingreso. La encuesta será aplicada vía web por medio de formulario Google, se adjunta el formulario ya confeccionado en la plataforma listo para su aplicación.

a. Preguntas:

- ¿Le parece útil la información entregada por la cápsula de video?
- ¿Qué opinas de la ilustración de los personajes?
- ¿Qué opinas de la animación?
- ¿Es apropiada la paleta de colores para las ilustraciones?
- ¿La duración del video es correcta?
- ¿Los textos que se muestran en el video son claros y concisos?
- ¿La posición de la cámara de video es la indicada en la entrevista?
- ¿Hay una sincronía entre el video y la animación?
- ¿El contenido del video es entendible?

Link: <https://forms.gle/2JV7sNhWAYQnJELn7>

Encuestados:

- **Carlos Mendoza (1 año)**
 - Con los datos recogidos de las respuestas del cuestionario, en general le gusto el contenido en sí, solo algunas correcciones menores y la calidad de los personajes, pero pudo entender el mensaje.

- **María Pérez (1 año)**
 - Con los datos recogidos de las respuestas del cuestionario, podemos decir que la mayor parte de corrección sería la paleta de colores con mínimos cambios en general, pero la información pudo entenderla.

- **Roberto Calderón (2 año)**
 - Con los datos recogidos de las respuestas del cuestionario, se puede decir que le gusto el diseño de personajes como el contenido en sí, no sugirió ningún cambio para el video.

- **Camilo Pinto (3 año)**
 - Con los datos recogidos de las respuestas del cuestionario, le sirvió la información que entrega video incluyendo también el diseño de personajes y la animación, solo unos cambios menores en color, pero en general lo encontró bien.

- **Pablo Rodríguez (2 año)**
 - Con los datos recogidos de las respuestas del cuestionario, podemos ver que la información que entrega el video le sirvió bastante, la calidad de diseño de personajes como de animación lo encontró bien, solo correcciones menores en términos de colores, pero en general bien.

Los resultados que se llevaron a cabo con nuestra clienta Sra. Ximena Figueroa y los demás encuestados con respecto a la cápsula de video, en términos generales lo encontraron bien, tanto de la Sra. Ximena Figueroa como de los alumnos encuestados, solo hubo pequeños cambios en el contenido en si, por parte de la Sra. Ximena Figueroa incluir logo de American Spaces a una escena en particular, dos: reemplazar dos materiales de preparación que serían el TOEFL y SAT Study Guide, con respecto a los demás indicaciones de los encuestados, sus correcciones se basaron mayormente en la paleta de colores que van de colores muy brillantes como de tonalidades frías, en diseño de personajes todos lo encontraron sin fallas en termino de sencillas en cómo se muestran, en términos animación hubo algunas partes donde se pudo trabajar más, pero la información que se entrega es entendible para el público encuestado y también para la Sra. Ximena Figueroa.

Conclusión

Después de la investigación realizada se hace las siguientes reflexiones:

- Existe la falta de información de difusión del American Corner, esto se soluciona por medio de una cápsula de video, que resuelve la problemática de no contar con material audiovisual para la promoción de las actividades que ofrece American Corner en pro del intercambio estudiantil.
- Los resultados de la investigación dan pie a seguir replanteando nuevos canales de información para el programa de intercambio estudiantil, y con ello potenciar que más estudiantes puedan acceder a realizar pasantías para la mejora de la práctica del idioma inglés.
- A la institución American Corner se les recomienda ampliar sus medios de difusión, promover los testimonios de experiencias personales de alumnos que ya participaron de intercambios estudiantiles, y mejorar la utilización de las redes sociales para promover sus actividades de manera constante.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

López, D. (2021). Todo sobre el intercambio estudiantil. "3 de diciembre de 2021", de "aprendemas.com": [Todo sobre el intercambio estudiantil – Blog Aprendemas.com Colombia.](#)

Marentes, D. S., Molina, S. M., & Escobar, V. (2014). Programa de intercambio cultural au-pair para el perfeccionamiento del idioma inglés como lengua extranjera. País: Colombia.

Alsina, N. (2003). Intercambio de alumnos. Una experiencia de internacionalización de la educación. *Calidad en la Educación*, (19), 105-119.). País: Chile.

Ledo, V. (2019). Cápsulas educativas o informativas. Un mejor aprendizaje significativo. País: Cuba.

Chávez-Zambano, M. X., Saltos-Vivas, M. A., & Saltos-Dueñas, C. M. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Dominio de las Ciencias*, 3(3 mon), 759-771. País: Ecuador.

Pérez, M. I. R., & Salazar, M. G. (2015). Intercambio estudiantil: ¿Por qué los alumnos no participan? *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo* ISSN: 2007-2619, (10). País: México.

Bustos Rocca, F. A. (2019). Videos educativos. Conceptos, etapas para la producción de videos educativos, elaboración de videos educativos, material para editar y producción, características de los enlaces, principales herramientas, aplicaciones. País: Perú.

Quesada Lima, A., Finalet Marrero, E., Recino Pineda, U., & Fleites García, Y. (2015). Acciones metodológicas para incentivar el uso del inglés en estudiantes y profesionales de ciencias médicas. *Edumecentro*, 7(3), 135-147. País: Cuba.

Monteagudo Valdivia, P., Sánchez Mansolo, A., & Medina, H. (2007). El video como medio de enseñanza: Universidad Barrio Adentro. República Bolivariana de Venezuela. *Educación Médica Superior*, 21(2), 0-0. País: Venezuela.

Fiocchi, M. C., & Rojas, H. (2015). La experiencia de intercambio estudiantil en el extranjero: análisis de las percepciones de chilenos que en su adolescencia participaron en programas de youth for understanding. *Ultima década*, 23(43), 207-233. País: Chile.

Cáceres, S. E. (2016). Diseño de una propuesta tecnológica para la enseñanza y difusión de la Capacitación en inglés a los estudiantes libres (Doctoral dissertation, Universidad Nacional de La Plata). País: Argentina.

Saltos-Alava, S. K., & Coveña-Menendez, J. K. (2017). Estrategia metodológica para mejorar la destreza de escuchar en idioma inglés. *Polo del Conocimiento*, 2(7), 879-892. País: Ecuador.

Ausubel, D. P., & Barberán, S. (2002). Adquisición y retención del conocimiento una perspectiva cognitiva (No. 370.15 A9). País: España.

Mera Ger, S. F. (2014). Cápsulas audiovisuales en circuito cerrado de televisión para la prevención de escaras en la clínica de heridas del hospital Carlos Andrade Marín (Bachelor's thesis, Quito: Universidad Israel, 2014). País: Ecuador.

Tuya Pendás, L., & Martínez Ortega, R. M. (2009). Página web de investigación cualitativa. *Revista Habanera de Ciencias Médicas*, 8(2), 0-0. País: Cuba.

De Haro, J. J. (2010). Redes sociales en educación. *Educación para la comunicación y la cooperación social*, 27, 203-216. País: Barcelona.

Leturia, E. (1998). ¿Qué es infografía? *Revista Latina de Comunicación Social*, 4(10). País: Perú.

Asinsten, J. C. (2015). El sonido. *Educ. ar* (<http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver>). País: Argentina.

Gutiérrez, A. M., Ballinas Solís, A., & Ledesma Montes, C. (2009). Algunos aspectos que influyen para igualar el color dental. *Revista de la Asociación Dental Mexicana*, 66(3), 44-49. País: México.

Munari, & Rodriguez, (1983). *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Gustavo Gili. País: Barcelona.

ANEXOS

Anexo 1: Respuesta de Carlos Mendoza a la encuesta de cápsula de video

Encuesta sobre la Cápsula de Video

1 ¿Le parece útil la información entregada por la cápsula de video?

Muy de acuerdo • De acuerdo Regular Nada

2 ¿Qué opinas de la ilustración de los personajes?

Perfecto • Sencillo Poco atractivo

3 ¿Qué opinas de la animación?

Perfecto • Sencillo Poco atractivo

4 ¿Es apropiada la paleta de colores para las ilustraciones?

En general, la paleta de colores esta bien, solo que pudieron jugar un poco con las tonalidades de fondo, pero por lo general está bien.

5 ¿La duración del video es correcta?

• Si No Regular

6 ¿Los textos que se muestran en el video son claros y concisos?

• Si No Regular

7 ¿La posición de la cámara de video es la indicada en la entrevista?

La posición de la cámara esta bien, esta en un buen ángulo para una entrevista.

8 ¿Hay una sincronía entre el video y la animación?

• Si No Regular

9 ¿El contenido del video es entendible?

• Muy entendible Poco entendible Regular Nada

Anexo 2: Respuesta de María Pérez a la encuesta de cápsula de video

Encuesta sobre la Cápsula de Video

1 ¿Le parece útil la información entregada por la cápsula de video?

Muy de acuerdo • De acuerdo Regular Nada

2 ¿Qué opinas de la ilustración de los personajes?

Perfecto • Sencillo Poco atractivo

3 ¿Qué opinas de la animación?

• Perfecto Sencillo Poco atractivo

4 ¿Es apropiada la paleta de colores para las ilustraciones?

En mi opinión, habría puesto unas cuantas paletas de colores cálidos, por que no aparecen muchos en el video, pero si uno lo vuelve a ver como que uno se acostumbra al color del video.

5 ¿La duración del video es correcta?

• Si No Regular

6 ¿Los textos que se muestran en el video son claros y concisos?

• Si No Regular

7 ¿La posición de la cámara de video es la indicada en la entrevista?

Para la posición en términos de entrevista esta bien, pero hubiesen podido jugar un poco con otros ángulos de cámara, pero como esta ahora me parece bien.

8 ¿Hay una sincronía entre el video y la animación?

• Si No Regular

9 ¿El contenido del video es entendible?

• Muy entendible Poco entendible Regular Nada

Anexo 3: Respuesta de Roberto Calderón a la encuesta de cápsula de video

Encuesta sobre la Cápsula de Video

1 ¿Le parece útil la información entregada por la cápsula de video?

Muy de acuerdo • De acuerdo Regular Nada

2 ¿Qué opinas de la ilustración de los personajes?

• Perfecto Sencillo Poco atractivo

3 ¿Qué opinas de la animación?

Perfecto • Sencillo Poco atractivo

4 ¿Es apropiada la paleta de colores para las ilustraciones?

Me parece bien la paleta que escogieron, es como 50/50, ni tan frío ni tan cálido.

5 ¿La duración del video es correcta?

• Si No Regular

6 ¿Los textos que se muestran en el video son claros y concisos?

• Si No Regular

7 ¿La posición de la cámara de video es la indicada en la entrevista?

Yo encuentro que la posición de la cámara esta bien, da un claro vistazo a la persona y al fondo que la acompaña.

8 ¿Hay una sincronía entre el video y la animación?

• Si No Regular

9 ¿El contenido del video es entendible?

• Muy entendible Poco entendible Regular Nada

Anexo 4: Respuesta de Camilo Pinto a la encuesta de cápsula de video

Encuesta sobre la Cápsula de Video

1 ¿Le parece útil la información entregada por la cápsula de video?

• Muy de acuerdo De acuerdo Regular Nada

2 ¿Qué opinas de la ilustración de los personajes?

Perfecto • Sencillo Poco atractivo

3 ¿Qué opinas de la animación?

• Perfecto Sencillo Poco atractivo

4 ¿Es apropiada la paleta de colores para las ilustraciones?

En general si, solo que algunos colores son algo chillones en algunas escenas, pero lo general está bien.

5 ¿La duración del video es correcta?

- Si No Regular

6 ¿Los textos que se muestran en el video son claros y concisos?

- Si No Regular

7 ¿La posición de la cámara de video es la indicada en la entrevista?

En mi opinión, esta bien la posición de la cámara para una entrevista.

8 ¿Hay una sincronía entre el video y la animación?

- Si No Regular

9 ¿El contenido del video es entendible?

- Muy entendible Poco entendible Regular Nada

Anexo 5: Respuesta de Pablo Rodríguez a la encuesta de cápsula de video

Encuesta sobre la Cápsula de Video

1 ¿Le parece útil la información entregada por la cápsula de video?

- Muy de acuerdo De acuerdo Regular Nada

2 ¿Qué opinas de la ilustración de los personajes?

- Perfecto Sencillo Poco atractivo

3 ¿Qué opinas de la animación?

- Perfecto Sencillo Poco atractivo

4 ¿Es apropiada la paleta de colores para las ilustraciones?

En general si, solo que pudieron jugar un poco con tonalidades un poco menos brillantes en lagunas escenas, pero la mayor parte del video es si está bien para mí.

5 ¿La duración del video es correcta?

- Si No Regular

6 ¿Los textos que se muestran en el video son claros y concisos?

- Si No Regular

7 ¿La posición de la cámara de video es la indicada en la entrevista?

