

INTRODUCCIÓN

Con el transcurrir de los años, la televisión se ha convertido no solo en uno de los medios de comunicación e información más vistos por el público sino que, por excelencia, ha estado a disposición de las personas para su entretenimiento. En la actualidad, no es un secreto que la Internet ha jugado un papel importante y que las personas antes de su existencia estaban limitadas al no contar con su flujo de información y fácil acceso. Sin embargo, la televisión ha luchado por mantenerse a la vanguardia y, hasta el día de hoy, sigue posicionándose al ser el medio de comunicación social que cuenta con más audiencia en el país.

Según Ignacio Ramonet (2002), el interés que poseen las personas por el medio televisivo proviene del contenido que se transmite; que abarca todo tipo de gustos. De esta manera, en la actualidad, se ha buscado reflexionar sobre el significado de la televisión como herramienta y como instrumento tecnológico, donde cada televidente tiene decisión propia sobre lo que quiere ver.

Olga Dragnic (2006), sostiene que la comunicación permite la participación de uno o varios individuos que pueden llevar a cabo un intercambio de información. Siguiendo con esta idea, hoy en día, con la incorporación de las nuevas tecnologías también se busca mantener el mismo fin, y a su vez no solo informar al público sino también generar conocimientos en el mismo.

Algo que caracteriza a la televisión, a las plataformas audiovisuales y a las redes sociales es la facilidad para transmitir la información en tiempo real, acompañándola con videos e imágenes que enriquezcan el contenido, permitiendo una mayor comprensión y duración en la memoria de las personas, siendo también herramientas que permiten captar su atención.

De acuerdo con Jaime Barroso (1996), dentro de los diferentes tipos de programas existen espacios audiovisuales informativos, educativos y de entretenimiento o de variedades, hipótesis que muestra que los microprogramas presentan estos parámetros al informar y entretener al mismo tiempo.

El presente trabajo se encuentra dividido en seis capítulos. El primero presenta el Planteamiento del Problema, los Objetivos de la Investigación, la Justificación y las Limitaciones.

En el Planteamiento del Problema se pretende explicar el objeto de estudio, que en este caso estaría compuesta por tres microprogramas para plataforma audiovisual; que presentaran diversas opciones de esparcimiento con precios asequibles que se adapten a los intereses de un público joven; que en muchos casos se encuentra limitado monetariamente. Además, en este capítulo también se presentará el Objetivo General y los Objetivos Específicos, los cuales permitirán delimitar el objeto de estudio y así lograr determinar los pasos a seguir para realizar la investigación. Con la Justificación del trabajo se busca dar a conocer los motivos por los cuales se decidió realizar este proyecto. Por

último, como en todo trabajo, se dejará constancia de las limitaciones que se vayan presentando en el camino para cumplir con los objetivos de la investigación, como por ejemplo la ausencia de algunos recursos que pueden ser necesarios para la fase de producción y los permisos que posiblemente se necesitan para grabar en ciertas locaciones.

Por su parte, en el segundo capítulo se desarrollará el Marco Teórico, en el que se presentarán otros trabajos de investigación que serán utilizados como antecedentes para este proyecto, pretendiendo comenzar con un recorrido por el origen de la televisión en el mundo y en Venezuela, seguidamente de las plataformas audiovisuales, las redes sociales, la historia de la Internet, entre otros. Para culminar este capítulo, se profundizará en los conceptos de Cultura, Deporte y Entretenimiento, así como en los detalles que se llevan a cabo para grabar un programa y los pasos a seguir en las fases de Preproducción, Producción y Posproducción.

El tercer capítulo explicará la metodología a utilizar, donde se definirá el tipo de investigación y se desarrollará con detalle el estudio de campo a realizar por medio de la aplicación de un cuestionario por muestreo, en el que se podrá delimitar el universo de estudio y la muestra, además de describir la metodología con sus respectivas fases del trabajo.

Seguidamente, en el cuarto capítulo, se mostrarán los resultados obtenidos en el estudio, representados por gráficos que se encontrarán acompañados con su respectivo análisis y un resumen de los puntos que tengan mayor relevancia.

En el quinto capítulo se presentarán las conclusiones obtenidas en este proyecto, el trabajo de campo y la realización del proyecto audiovisual. Además de incluir las recomendaciones que podrían ser tomadas en cuenta para próximos estudios y también para los estudiantes que deseen consultar su contenido como apoyo para sus investigaciones.

Finalmente, en el último capítulo se mostrará la propuesta final de los microprogramas que conformaran la agenda audiovisual que lleva el nombre de “Mirada joven: Microprogramas para plataforma audiovisual”, incluyendo una sinopsis, público meta, formato, producción, guion literario y técnico, y cronograma.

I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La Escuela de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela (UCV) es considerada la primera Academia del país, que se encarga de la formación académica y profesional de los periodistas del mañana, cuyas cátedras incluidas en el pensum de estudio brindan las herramientas necesarias para el correcto desenvolvimiento en las diferentes áreas de la carrera, entre ellas el Departamento Audiovisual y el Departamento de Comunicación Visual que abarcan materias como fotografía, cine, radio, televisión, multimedia y plataformas audiovisuales, siendo estas últimas en las que se encuentra enfocado nuestro campo de estudio.

El presente trabajo de investigación parte del interés de llevar a cabo un proyecto audiovisual que ofrezca opciones económicas de actividades culturales, deportivas y de entretenimiento dirigidas a un público joven que, debido a la coyuntura actual que atraviesa la economía venezolana, ha prescindido de asistir al cine y al teatro, salidas a comer y las visitas a locales nocturnos, estas representan un gran gasto y se convierten en un lujo del cual pocos pueden disfrutar. A raíz de esta problemática nace la necesidad de generar una agenda audiovisual constituida por una serie de microprogramas, que semanalmente presenten opciones económicas de esparcimiento que puedan ser realizados por los jóvenes, y es del interés de todo aquel que desee recrearse en la Gran Caracas.

De igual manera, este proyecto, al estar dirigido a la juventud, será diseñado y producido de manera que pueda ser difundido a través de cualquier plataforma audiovisual, como la televisión y redes sociales como Facebook, Instagram, Twitter y YouTube; conocidos como los portales que cuentan con una gran afluencia del público al que está dirigido este estudio que, por lo general, tiene acceso a Internet y dedica gran parte de su tiempo al uso de estos medios debido a las facilidades que les brindan desde cualquier dispositivo.

OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

2. Objetivos de la Investigación

2.2. Objetivo General

- Diseñar y producir microprogramas de corte informativo, que ofrezca opciones de actividades culturales, deportivas y de entretenimiento en la Gran Caracas, dirigidos al público joven, que será presentada semanalmente en plataformas audiovisuales.

2.3. Objetivos Específicos

- Producir tres microprogramas audiovisuales con una duración de tres a cinco minutos, dinámicos y creativos que exhiban actividades recreativas y económicas para los jóvenes en la Gran Caracas.
- Evaluar cuáles actividades tienen más demanda por los jóvenes al momento de buscar opciones de esparcimiento.
- Elaborar el diseño del programa audiovisual en el que se destacarán todos los aspectos relacionados con la estructuración del guion, formato, edición, presupuesto y recursos necesarios.
- Ejecutar la preproducción, producción y posproducción de los microprogramas.

JUSTIFICACIÓN

La idea de realizar un proyecto audiovisual, como se plantea en el presente trabajo de investigación, viene dada a partir de la necesidad de ofrecer semanalmente opciones, no costosas, de lugares y actividades de esparcimiento que puedan ser realizadas por cualquier joven que desee recrearse en la Gran Caracas. La situación económica actual que atraviesa el país ha influido en el incremento de los precios y dificulta cada vez más las salidas entre grupos sociales.

Años atrás el dinero no era un problema para los jóvenes; algunos contaban con becas, mesadas erogadas por sus padres o simplemente con el sueldo que obtenían por medio de sus empleos que permitían cubrir gastos personales, pasajes, comidas, materiales necesarios para sus estudios y, además, salidas con su círculo social para recrearse. En la actualidad ha pasado a ser un lujo y ha ocasionado que muchos jóvenes compartan los gastos para poder disfrutar de sus salidas.

Uno de los motivos que condujeron a escoger esta problemática como tema de investigación es la necesidad de ofrecer alternativas económicas de recreación que estén al alcance de los jóvenes y plasmarlas en un proyecto en el que a través de tres microprogramas de cinco minutos se muestren diversos lugares que puedan ser visitados y que abarquen actividades culturales, sociales y deportivas, ya que los adolescentes se encuentran en la época de querer compartir, disfrutar y divertirse con sus amistades y parejas. De esta manera, al proyecto estar enfocado en primer lugar a un público joven,

se decidió incorporar, además de la televisión, la Internet que permite difundir el material por medio de cualquier plataforma audiovisual: Instagram, Facebook, Twitter y YouTube y tener más alcance para la población y así estar a la disposición de todo aquel que desee verlo, además de tener también la posibilidad de que el proyecto se haga viral entre los cibernautas.

Si bien al poder transmitirse en televisión lograría tener un número considerable de televidentes, es importante destacar que dependerá del horario y/o programa en el que pueda salir al aire, algo que podría estar en contra debido a la cantidad de espectadores o público al que está dirigido dicha programación, sin embargo, al ser publicado en cualquier plataforma web (Facebook, Instagram, Twitter y YouTube) se convertiría en un recurso importante para llegar a nuestro público target, ya que existiría la posibilidad de mantener el contacto vía Internet y saber más de cerca las diferentes necesidades que tienen los jóvenes para lograr que las actividades planteadas en los microprogramas estén al alcance de sus posibilidades económicas y mostrar cifras, breves testimonios y la visualización de algunos lugares de interés de la Gran Caracas.

El proyecto está enfocado en los jóvenes, ya que serían los más interesados en realizar este tipo de actividades debido a que se encuentran en la lista de sus necesidades y en algunos de los casos, muchos no tienen la obligación de mantener a una familia así como otras prioridades. Además, se escogió agregar también el uso de la Internet, porque según estadísticas este tipo de público dedica gran parte de su tiempo a esta modalidad dado su gran alcance y la facilidad de acceso desde cualquier lugar donde se encuentren.

LIMITACIONES

Para realizar este proyecto se contó con recursos humanos y equipos de grabación que hicieron posible el trabajo final. También se recurrió a encuestas y a visitas a locaciones que protagonizan cada microprograma elegido para integrar la agenda audiovisual.

- Presupuesto limitado para el alquiler de equipos de grabación como cámara profesional de video, fotográfica y audio.
- Poco manejo de herramientas digitales como Adobe Premiere y Adobe Audition necesarias para la edición de video y audio de cada microprograma audiovisual.
- El mayor obstáculo al momento de grabar el material fue el resguardo de los equipos de trabajo, dada la inseguridad que reina en la ciudad de Caracas, por lo que hubo que realizar las tomas de manera muy rápida en cada lugar visitado.
- Existen pocas fuentes documentales con respecto al tema. En su mayoría son portales web que abordan la propuesta de manera superficial; la bibliografía tampoco es muy amplia en relación con este tema.
- No obstante que existen trabajos de licenciatura relacionados con los microprogramas audiovisuales, no se encontró alguno que hablara sobre una agenda audiovisual, término que se utilizó por primera vez en nuestro proyecto y esto dificultó relativamente la investigación.
- Acceso restringido a locaciones que por políticas internas no permitían realizar grabaciones en dichos espacios.

II

MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes relacionados con la investigación

La realización de una agenda audiovisual que esté orientada a presentar una diversidad de opciones para que los jóvenes puedan divertirse y distraerse con sus amistades, sin dejar de lado a aquellas personas que sienten la necesidad de recrearse.

Este tipo de programación es ideal para mostrar al público los lugares más accesibles y en los que se puede pasar un día diferente, que van desde aquellos en los que se presentan eventos culturales o deportivos hasta sitios nocturnos y espacios dedicados a personas que deseen relajarse en ambientes más tranquilos, pero que puedan tener opciones llamativas tanto para sí mismos como para su economía.

De esta manera, se utilizaron algunos antecedentes cuyo aporte es fundamental para la presente tesis por su claro contenido y material específico. A continuación, los siguientes trabajos de grado:

Control Remoto: Programa para televisión, tesis de grado de la Escuela de Comunicación Social (UCV) presentada por López y González (2003). Fue seleccionada en primer lugar por tratarse de un trabajo audiovisual que muestra todo el proceso de

creación y elaboración de un programa audiovisual, y que adicionalmente señala los pasos apropiados para llevar a cabo una producción.

Por ser un trabajo de interés para la presente investigación, debido a que estudia y presenta las diferentes fases que van desde que se tiene la idea de un programa hasta su presentación final. Adicionalmente, la segmentación del público al que va dirigido es similar y abarca el entretenimiento como enganche del televidente, uno de los puntos clave hacia el que va dirigido el presente trabajo de grado.

Es importante destacar que la propuesta de los autores coincide en algunos de sus puntos con la presente tesis: su producto va dirigido a un público determinado, y busca informar y entretener a través de un magazine, mientras que aquí se propone realizar una agenda audiovisual que abarque actividades culturales, deportivas y de entretenimiento.

El arte del saber: micros audiovisuales informativos para incrementar los conocimientos sobre las artes plásticas en la población, realizada por La Cruz (2015). Es un trabajo de investigación que tiene como objetivo principal la realización de una serie de micros para plataforma audiovisual que pretende impartir conocimiento cultural en Venezuela lo cual es de gran interés para el presente proyecto, al centrarse básicamente en la producción de micros semejantes a los que contiene la agenda audiovisual.

No obstante no encontrarse el contenido de estos microprogramas relacionados directamente con los del presente trabajo, es necesario tener en cuenta el trabajo antes

señalado, no solo porque desglosa detalladamente la producción sino porque también muestra la manera cómo se jerarquiza el contenido informativo relevante que se presenta de manera corta y rápida en este tipo de material audiovisual.

2. Historia de la Televisión.

La televisión no es un medio estático; se ha visto en la tarea de adaptarse a las nuevas tecnologías y avanzar a la par con ellas, lo cual se ha visto desde sus inicios cuando a través de los años su evolución ha pasado por varias etapas, conocidas como radiovisión, video y televisión.

De esta manera, Jorge González, en su texto *Televisión y comunicación. Un enfoque teórico práctico* (1994), explica que el término televisión surgió en los años 1900 y su origen proviene de la fototelegrafía, que se vio influida, además, por la radio. Asimismo, este teórico define la televisión de la siguiente manera: “El arte de producir instantáneamente a distancia una imagen transitoria visible de una escena real o filmada por medio de un sistema electrónico de telecomunicación” (p. 16).

Así como los seres humanos evolucionamos a través de la historia de la humanidad, pasando por diferentes etapas desde los primates hasta lo que somos hoy en día, la televisión ha tenido esos avances tecnológicos en el que sus procesos de producción han avanzado día tras día para no quedar en desventaja con el desarrollo de las herramientas técnicas del medio. A medida que van pasando los años las nuevas

tecnologías se van imponiendo para que se lleven a cabo en la realización de los programas televisivos que son transmitidos en las grandes plataformas de comunicación audiovisual.

El libro *Televisión y Comunicación. Un Enfoque teórico*, José Enrique González Treviño (1994) señala: “El equipo técnico utilizado a principios de la década de los ochenta está casi en su totalidad obsoleto” (p. 13), al referirse a que los avances tecnológicos han arrasado y han hecho que el personal que trabaja en los medios tenga que ir sobre la marcha en cuanto a equipo empleado para cada producción.

Como todo lo relacionado con evolución o avances lleva consigo ventajas y desventajas que si no se tiene un buen manejo puede resultar un total caos. Contar con las novedosas herramientas que la tecnología presenta, sin duda alguna, logra que surjan nuevos conceptos relacionados con la producción y dirección de los programas que serán transmitidos. Es decir, al implementar equipos modernos se busca que los mensajes y las imágenes sean más atractivos para los televidentes, para así tener un mayor impacto en la audiencia. Sin embargo, al no tener un conocimiento previo sobre el manejo del medio, la tecnología que llega avasallante puede causar ruido en la información y, por ende, fallo en la comunicación.

Para lograr un trabajo eficiente y limpio es fundamental que cada persona y equipo de trabajo se encarguen de su especialidad, y cumplan con los roles que les corresponde. La falla de algún trabajador del medio se verá reflejada en la pantalla y, en definitiva,

ningún medio de comunicación quiere tener una caída en el impacto que genera un programa en los espectadores.

2.1. Origen de la televisión

El origen de la televisión en el mundo, a lo largo de la historia, ha tenido grandes descubrimientos y avances técnicos en el que fue posible la transmisión de imágenes a través de un aparato. De acuerdo con los autores Soler (1988), Albert y Tudesq (1982) y la página web Sutori se presenta la cronología del surgimiento de la televisión hasta nuestros días.

1873: El británico L. May y el telegrafista W. Smith descubren la cualidad fotosensitiva del selenio, que al exponerse al sol transforma las variaciones de la luz en variaciones correlativas de electricidad.

1875: G. R. Careai entiende que es necesario crear un aparato que permite dividir la imagen que se va a transmitir. J. Kerr, con su “Celda Kerr”, explica que los campos electrostáticos y electromagnéticos se utilizan para controlar la intensidad de luz polarizada y, además, junto con Bell concuerda con la idea de transmitir imágenes a distancia.

1884: Ocurre uno de los acontecimientos más importantes para la televisión y fue gracias al técnico alemán Paul Nipkow que patentó un método de transmisión de imágenes por

medio de un disco rotador que se colocaba en el receptor y un tubo de neón en el transmisor cuyo fin era examinar la escena que iba a ser transmitida, que se descomponía en una serie de pequeños puntos de luz que luego eran convertidos en impulsos eléctricos para su transmisión.

1906: M. Dieckmann y G. Glage, por medio de una lámpara creada por Braun que aplicaban a un sistema telegráfico, ponen en práctica una transmisión televisiva de imágenes.

1923: En Estados Unidos, Vladimir K. Zworykin inventa el iconoscopio en el que la imagen formada por un mosaico fotosensible es explorada línea por línea mediante un cañón electrónico.

1925: Se realiza la primera demostración de televisión por parte del escocés John L. Baird cuyo resultado fue obtenido a través de ensayos, aportes, esfuerzo y años de trabajo de muchos hombres que hicieron posible la producción de transmisores, receptores, antenas, pantallas y demás elementos técnicos necesarios para lograr una imagen apropiada, tal y como lo explica Héctor Font en el manual televisivo *El mundo de la televisión*.

1926: En Gran Bretaña, John Logie Baird utiliza el disco creado por Nipkow y lo incluye en una transmisión televisiva que se realizaba con una definición de 30 líneas y a 20 kilómetros de distancia.

1929: En Londres, la compañía BBC realiza la primera transmisión pública regular de imágenes electrónicas durante media hora diaria.

1936: Tienen lugar las primeras transmisiones en Londres, que se realizaron con sus propios patrones técnicos y se ajustaron a su formato. Estos programas captaron la atención de sus espectadores al tratarse de temas deportivos, de educación y de entretenimiento. Alemania transmite durante 16 días las Olimpiadas de Berlín.

1950: La Segunda Guerra Mundial suspendió momentáneamente la transmisión televisiva y es a partir de los años cincuenta cuando se realiza notablemente; se perfecciona el iconoscopio gracias a la invención del vidicon, un tubo de análisis de la imagen que realizó la compañía estadounidense RCA.

1953: Se realiza la primera transmisión de TV a color por el sistema estadounidense NTSC.

1962: Por medio del satélite de comunicaciones Telstar se realiza la primera transmisión de TV Mundial.

1964: En Washington se funda un ente supranacional encargado del control de las comunicaciones televisivas por satélite, que se denominó Intelsat.

1966: 106 países ya cuentan con señal televisiva en todo el mundo.

1969: En el ámbito mundial ya existen 230 millones de televisores.

1974: Existen 1.500 telespectadores en el mundo.

1980: Los japoneses comenzaron a impulsar la televisión de alta definición. Un sistema que consistía en superar la imagen electrónica de 525 o 625 líneas, dependiendo del sistema que se trate con un sistema digital que maneje aproximadamente 1200 líneas; de esta manera la imagen electrónica alcanza un alto grado de calidad.

1983: Estados Unidos entra en funcionamiento el sistema DBS, primero en el mundo de difusión directa por satélite.

1984: Orwel sigue presente porque va más allá de la mera presencia de los aparatos, llega hasta la relación de sus funciones con los movimientos existenciales de los hombres.

Finales de los 80: Se implementaron sistemas de sonido mejorado, naciendo la televisión en estéreo o dual y dotando al sonido de una calidad excepcional.

1990: Se comenzaron a desarrollar los sistemas de televisión en alta definición, presentando un formato más agradable a la vista que se estableció como estándar. En esta década también nacen las plataformas digitales por satélite.

2000: Comenzaron a fabricarse pantallas planas, que empleaban tecnología LCD y plasma. Se dejaron de usar los tubos de rayos catódicos para poder disminuir el tamaño de la televisión, siendo la antesala de las *Smart-Tv*.

2010: Surgen las *Smart-Tv* y las pantallas planas de LED, una versión refinada de las LCD y plasma, esta tecnología no es solamente usada para los televisores, sino que también es empleada en muchos ámbitos relacionados con la tecnología donde deba ser utilizada una pantalla.

Los avances técnicos se han ido produciendo a gran velocidad desde los aparatos que cambiaron de tamaño hasta la información que puede lograr transmitir. La televisión por cable, las transmisiones que se realizan por internet hasta los formatos en 3D forman parte de estos grandes avances durante los últimos años.

2.2. La Televisión en Venezuela

Durante el gobierno de Marcos Pérez Jiménez y según Pérez y Febres (1972), surge la televisión en Venezuela. En ese mandato, los medios de comunicación social tenían una censura que era imposible de traspasar y de liberar. Dentro del marco restrictivo que existía en el país, el 22 de enero de 1952 nace la televisión. En su momento no hubo un estudio y las implicaciones que podría tener la televisión en el país; solo era un nuevo objeto ameno, interesante y divertido que fue surgiendo en diferentes países del mundo y Venezuela no era la excepción, por lo que era necesario explorar ese nuevo mundo.

La televisión es conocida como el medio de comunicación que, además de la radio, logró llegar a todos los hogares y a las diferentes clases sociales de Venezuela, y se convirtió en una gran influencia en el comportamiento de las personas. A medida que transcurrieron los años, este conocido fenómeno ha presentado diferentes facetas que han sido de interés para los televidentes, por ser un medio de comunicación de masas que presenta programaciones variadas para todos los gustos.

Los altos costos en cuanto a la instalación y el funcionamiento de la televisión hicieron que su expansión se tornara lenta y en algunos casos, fallida. Gracias a los recursos y divisas generadas por el petróleo, se invirtió en lo que eran las actividades televisivas en el país. La primera planta que se posicionó en Venezuela fue T.V.N. 5 (Televisora Nacional), que estaba bajo el dominio del Estado. (Pérez y Febres, 1972).

Pérez y Febres (1972) señalan que para el 15 de mayo de 1953 salió al aire Televisa (Canal 4), conocida actualmente como Venevisión. Seguidamente, se inaugura Radio Caracas Televisión, Canal 2, y posteriormente Teletrece, en Valencia, luego Canal 11, y Cadena Venezolana de Televisión, Canal 8, que posteriormente fue adquirida por el Estado y se convirtió en Venezolana de Televisión. Durante la década de los cincuenta y sesenta estuvo en el aire algunas otras televisoras que tuvieron una vida efímera, debido a problemas económicos y a la pugna entre los canales.

Como todo aparato tecnológico, la televisión fue evolucionando y los avances se hicieron frecuentes y durante el gobierno de Luis Herrera Campíns, en el año 1979, fue decretado el uso del color en la televisión y se adoptó el sistema estadounidense NTSC-M; de esta manera entró en vigencia el sistema TV-color a partir del 1° de junio de 1980, cuando los aparatos ya contaban con las modalidades y los sistemas adecuados. (Cardozo, 2008).

Para la década de los ochenta se incorporó a la serie de canales la Corporación Televen. En los noventa se inauguraron siete canales en la banda de Ultra High Frequency (UHF), y quedaron de carácter regional, entre otros, las siguientes televisoras: Globovisión, Meridiano de TV y Puma TV. (López, 2010).

En la actualidad, algunos de los canales que comenzaron en el proceso de transformación de la televisión venezolana salieron del aire, cambiaron de nombre o de plataforma. En nuestro país, con el sistema por cable se demostró una larga capacidad de transmisión y actualmente muchos hogares cuentan con este servicio que les ofrece variedad de programación.

En el trabajo venezolano de grado *La televisión y el deterioro de la calidad de vida del venezolano*, Rojas, Y., Pacheco, Y. y Romero, I. (1980) destacan: “La televisión se ha convertido en uno de los medios de más relevancia por su alta cobertura, audiencia y penetración” (p.178), en el que se hace referencia al éxito que tuvo esta nueva tecnología

en el país, en el que paulatinamente, la gran mayoría de los hogares venezolanos contaba con un televisor para entretenerse, recrearse y estar informada.

3. Géneros de la Televisión

Los géneros televisivos pueden definirse como aquellas categorías con las cuales se logra describir y encasillar los diferentes tipos de programa de televisión, en los que cada uno cuenta con características diferentes y su guion parte del fin al que está dirigido.

Existen diferentes clases de género, a saber: culturales, informativos, de ficción, de entretenimiento y de deportes; sin embargo, se definirán solo los que se encuentran relacionados con el presente trabajo de investigación.

Informativos: O. Dragnic, en el *Diccionario de Comunicación Social* (2010), define este género de la siguiente manera: “La presentación de los contenidos informativos, destinados a ser publicados o transmitidos por los distintos medios masivos, desde una simple noticia hasta elaboraciones más extensas y complejas, como el reportaje. Este tipo de género está conformado por los avances informativos, noticieros, ediciones especiales, opinión, reportajes, entrevistas a personajes de interés, entre otros”.

Culturales: Se caracterizan por presentar materiales que estimulan valores de la sociedad, son de interés y dejan una enseñanza a los televidentes. Este género incluye documentales, musicales, educacionales y especializados.

Entretenimiento: Es un género muy amplio y se lleva a cabo en espacios en el que el contenido se pasea el humor, bailes, música, etc. Es por ello que se destacan programas de concursos, juegos, telenovelas, series, musicales, etc.

Deportivos: Se denomina género deportivo a toda la información que involucre actividad física, que es presentada en programas específicos de horario regular, competiciones y eventos especiales.

4. Microprogramas

4.1. ¿Qué son los Microprogramas?

Una pieza audiovisual que presenta una serie de características con las que se puede diferenciar un programa de otro y esto se debe al tiempo de duración, al contenido o a la mezcla de ambos. Es por ello que un micro audiovisual tiene una duración entre 60 segundos y 5 minutos.

Por lo general, los microprogramas se enfocan en temas informativos, educativos, recomendaciones, un conteo, que tienen temáticas de carácter general que aportan conocimientos e informaciones que cautivan la atención de los televidentes. Esto se debe a que se logra englobar todo el contenido en muy poco tiempo, de una forma dinámica y creativa en la que la audiencia se engancha con lo que se está presentando en pantalla.

Vito Solla, ex director creativo de los micros corporativos de Empresas Polar, señaló en una entrevista para el trabajo de grado *Diseño de un manual práctico de producción audiovisual para la realización de micros corporativos*, Noly Ferraro (1997), lo siguiente:

Los micros audiovisuales poseen una duración, debido a los estudios de tolerancia a cierto tipo de mensajes, los cuales demuestran que este es el tiempo mínimo (cuando hablamos de 1 minuto) y máximo (cuando hablamos de 5 minutos), en el que la gente puede soportar mensajes del tipo que suelen transmitir los micros audiovisuales. A partir de esa duración, el interés empieza a decaer y el espectador pierde la atención sobre el mensaje que se está manejando.

4.2. Agenda Audiovisual tipo Microprogramas

Es el formato o la manera cómo se presenta un cronograma que contenga una lista de lugares a visitar y de actividades a realizar, exhibida por medio de una serie de microprogramas.

4.3. Características de los Microprogramas

- Entrada atrayente; es decir, con un intro llamativo, creativo, y que capte la atención del televidente a primera vista.
- Un cuerpo con contenido novedoso, calificado y con lenguaje claro y preciso.
- Conclusión impactante, ya que debe contar con un cierre contundente.
- Finalmente, debe tener una duración entre 3 y 5 minutos.

5. Plataforma Audiovisual

De acuerdo con la revista *Fase Análisis* (2012), se le denomina Multimedia al uso de los diferentes tipos de medios que permiten comunicar o transmitir información que llega al público por medio de plataformas. El principal beneficio de esta herramienta es enriquecer el contenido presentado, con el fin de lograr un mayor entendimiento e interacción por parte del usuario o espectador.

La multimedia está integrada por medios auditivos, visuales e interactivos que se encuentran diseñados para casi todas las plataformas tecnológicas existentes; algunos de estos son los dispositivos móviles, las computadoras, los televisores, los videojuegos, entre otros. Estas plataformas se encuentran regidas por dos modalidades: online, que requiere de conexión a Internet, y offline, que funciona sin necesidad de conexión a Internet.

La plataforma audiovisual o multimedia fue creada con el fin de tener un espacio virtual y en línea que permite que imágenes y obras audiovisuales de todas las culturas del mundo puedan ser visualizadas y contribuyan a la circulación de la información y conocimiento entre países y regiones, según la Delegación Permanente de España ante la Unesco.

En la actualidad en la que la tecnología avanza rápidamente, la palabra multimedia podría estar pasada de moda. Para nadie es una sorpresa que un equipo electrónico sea

multimedia, cuyo término es antiguo ya que con él lo que se busca es comunicarse empleando todos los medios y canales permitidos.

De acuerdo a Dragnic (2006), el término Multimedia es “de amplio uso en la comunicación digital (...) indica la combinación simultánea de varios recursos tecnológicos para la elaboración y transmisión de mensajes, con avanzados sistemas combinatorios de texto, hipertexto, video, voz”.

La comunicación multimedia se parece al intercambio de información que tienen las personas (Cara a cara) en el que se busca la comprensión y el aprendizaje. Este tipo de conversación humana se asemeja a lo que se conoce como videos en el que el interlocutor es observado en pantalla, se escucha a través de los audios y acompaña sus palabras con gestos y movimientos que se conoce como animaciones.

Es una manera muy fácil de proyectarse y llegar a un público más amplio ya que la difusión de los contenidos puede ser difundida a través de Internet. Con las redes sociales y las páginas web se ha logrado presentar trabajos multimedia que cuentan con animaciones, música de fondo y materiales para leer en cuyos casos se habla de multimedia interactiva en el que los usuarios son capaces de decidir cómo serán las presentaciones y el momento adecuado para su lanzamiento.

5.1. La Internet y sus orígenes

Desde los inicios de la Internet ha revolucionado la informática y las comunicaciones. Con el surgimiento del telégrafo, los teléfonos, la radio y el ordenador dio pie a grandes avances tecnológicos. La Internet no solo es una herramienta de comunicación mundial también es un medio para la colaboración y la interacción entre la personas, sin importar en qué lugar se encuentren.

Por su parte, el primer registro que se tiene, de acuerdo al portal Internet Society, es el de las interacciones sociales a través de la red fue una “serie de memorandos” escritos por J.C.R. Licklider, del MIT, en el mes de agosto del año 1962, en el que se describió su concepto de “Red galáctica”. En esa oportunidad la idea era un conjunto de ordenadores interconectados y que a través de ello todas las personas podrían acceder rápidamente a datos y programas desde cualquier sitio.

Por su parte, Leonard Kleinrock, del MIT, publicó el primer documento sobre la teoría de conmutación de paquetes en julio de 1961 y en el año 1964 publicó el primer libro sobre el tema en el que Kleinrock convenció a Roberts de la factibilidad teórica de comunicarse usando paquetes en vez de circuitos, logrando ser un gran paso en el viaje hacia las redes informáticas, de acuerdo a informaciones obtenidas del portal Internet Society.

Otro de los pasos claves y fundamentales fue conseguir que los ordenadores se conectan entre sí. Fue por ello que en el año 1965 en conjunto con Thomas Merrill, Roberts conectó el ordenador TX-2, en Massachusetts, con el Q-32, en California, mediante una línea telefónica conmutada de baja velocidad y se creó así la primera red de área amplia del mundo.

Los primeros conceptos de lo que hoy conocemos como Internet, surge a partir de un término llamado ARPANET en la que fue la pionera y cuya idea era la de hacer múltiples redes independientes con un diseño bastante arbitraria y poco a poco se fue incluyendo redes de paquete satélite, redes terrestres de radiopaquetes y otras redes.

En internet hay muchísimos usuarios al igual que infinidades de documentos en la www, en la red; es decir, en el sector multimedia. Pero es importante reconocer que la Internet ha sido el fenómeno del final del siglo XX.

5.2. Redes Sociales

De acuerdo al artículo de Redalyc, *Las Redes Sociales: una nueva herramienta de difusión social*, Harold Hütt (2012), señala que “las redes sociales han marcado un hito en materia de difusión masiva, debido a su alcance, características e impacto en la sociedad actual”. Las redes son utilizadas por la gran mayoría de los usuarios al igual que las empresas en el que se permite lograr una comunicación interactiva y dinámica.

En los últimos años han surgido diferentes redes sociales que se han ido adaptando al estilo de vida de las personas y con ello de que ahora no se hable de medios de comunicación sino de medios de difusión en el que se logró pasar de un proceso tradicional a uno interactivo esto ha hecho el proceso de comunicación más fácil debido a que la tecnología ha sido el gran apoyo en este tema.

De acuerdo al portal Hoemplesac, el autor del libro *La empresa en la Web 2.0: El impacto de las redes sociales*, Javier Celaya (2008), afirma que “Las redes sociales son lugares en Internet donde las personas publican y comparten todo tipo de información, personal y profesional, con terceros personas, conocidos y absolutos desconocidos”.

No importa el significado que se le dé a las redes sociales, lo que hay que tener claro es que fueron creadas para facilitar la interacción entre las personas y que día a día irá evolucionando ofreciendo a los usuarios nuevas herramientas. Cuesta creer la popularidad que han logrado las redes sociales en la actualidad, cuando hace algunos años términos como Facebook, Twitter o Instagram eran desconocidos por el público, al principio eran redes utilizadas por pocos artistas y estudiantes. En pocos años las redes sociales se transformaron en un gran fenómeno global, rompiendo barreras culturales, lingüísticas, geográficas o económicas convirtiéndose en algo casi sin precedentes en la historia de la innovación.

En un artículo de María Muñoz toma como referencia a Boyd y Ellison los cuáles definen las Redes sociales como: “Un servicio Web que permite a individuos:

- Construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema compartido.
- Articular una lista de usuarios del sistema con los que compartir una conexión
- Ver y navegar a través de la lista de conexiones propias y de las del resto de usuarios”.

5.2.1. YouTube

YouTube es un portal de Internet que se caracteriza por permitir que los usuarios visualicen y suban videos. Es una plataforma creada en febrero del año 2005 por Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim; personas que coincidieron al trabajar en *Paypal* y surgió la idea de este sitio web. Luego, YouTube fue adquirido por Google y desde ese entonces y de acuerdo al portal de Definiciones, “esta plataforma cuenta con un reproductor online basado en *Flash*, el formato desarrollado por *Adobe Systems*”. Al contar con avances o innovaciones que lo caracterizaba por poder visualizar video online o en *Streaming* sin la necesidad de descargarlo en la computadora era ideal para todos esos usuarios que querían disfrutar de un video y poderlo reproducir al instante.

Con YouTube la idea principal era poder compartir videos personales ya sea de vacaciones, fiestas, entre otras actividades, pero esta plataforma creció de una manera acelerada y trajo consigo cambios que permitieron publicar fragmentos de películas, programas de televisión, videos musicales, publicidad y comerciales. Adicionalmente, la popularidad que fue adquiriendo YouTube permitió que se pudieran incluir videos en

otras páginas web o blogs con sólo copiar el enlace y lograr alcanzar tantos usuarios como fuese posible.

Según la página de soporte de YouTube, los videos deben contar con una serie de especificaciones de formato que permitan su reproducción en alta calidad dentro de la plataforma. Para ser posible su emisión HD original en 1080 p dentro de la plataforma de YouTube es necesario que el usuario suba el video en formato MPEG-2 y MPEG-4, y su duración mínima debe ser de 33 segundos, con una resolución de por lo menos 1920 x 1080 y unas dimensiones de 16:9. Si el video no cuenta con las especificaciones anteriormente mencionadas, YouTube también permite subir videos en los formatos .WMV, .AVI, .MOV y .FLV.

En la actualidad esta plataforma ha ganado prestigio gracias a sus avances, crecimiento y proyección; que han permitido dar a conocer, impulsar y viralizar a artistas, compositores, eventos y programas, y de esta manera, ganar seguidores.

5.2.2. Facebook

La red social que se conoce hoy día como Facebook vio la luz gracias a Mark Zuckerberg; quien tuvo la idea mientras estudiaba en la Universidad de Harvard. De acuerdo con el portal CAD, Zuckerberg quiso crear una versión en línea de los “facebook” de las universidades americanas, que consisten en una serie de publicaciones

que realizan las universidades al comenzar el año académico; donde incluyen fotos y el contacto de los estudiantes para que puedan conocerse mutuamente.

El objetivo principal de Facebook al momento de su creación era diseñar un espacio que permitiera mantener en comunicación a sus usuarios y que a su vez pudiera compartir contenido de una manera fácil y sencilla por medio de la Internet. A pesar de que en principio esta red social fue creada para estudiantes universitarios, el proyecto fue tan innovador que se extendió y logró posicionarse en el mundo de tal manera que hoy en día se encuentra al alcance de cualquier usuario de la red.

Facebook ha logrado acortar distancias entre usuarios que se encuentran en diferentes partes del mundo con una comunicación que cada día crece más y más, marcando así las pautas que debería seguir cualquier red social que sea incluida en la red.

De acuerdo al portal web Definiciones, Facebook “fue fundada en 2004, sin embargo tardó unos años en hacerse público y a partir del 2007 comenzaron a desarrollarse versiones en español, portugués, francés, alemán y otros idiomas.”

Facebook es una red social que tiene un antes y un después, y no se ha quedado fuera de los avances, permitiendo así no solo publicar vídeos, sino también contenidos y fotos, cumpliendo con los requerimientos necesarios para su publicación. Crearse una cuenta puede tener diferentes beneficios, como permitir la comunicación y estar en contacto con amistades y familiares. Otra de las ventajas que ofrece es crear grupos o

cuentas que permitan promocionar o vender algún producto haciendo el trabajo más fácil; al impulsar estos proyectos y así tener mayor alcance en los usuarios que se encuentran en todo el mundo.

Según el portal web Techlandia, Facebook no permite subir videos que excedan un peso de 1,024 MB, donde debe contar con dimensiones de 16:9 y 9:16, y una duración máxima de 20 minutos. Los formatos de video compatibles en esta red social son, principalmente, MP4 y MOV.

5.2.3. Instagram

De acuerdo con el portal web de History, el 6 de octubre de 2010 se lanzó una nueva aplicación llamada Instagram, creada por Kevin Systrom y Mike Krieger, la cual se encontraba disponible solo para usuarios que tuviesen Iphone, Ipad y Ipod, ya que se descargaba por medio de Apple App Store.

Es en 2012 que esta red social se expande para Android y luego a Windows Phone, superando los 300 millones de usuarios activos que ya se encontraban compartiendo fotos y videos con filtros vintage, colores, efectos y mensajes que los acompañaran.

Con esta red social también llegan los llamados “hashtags”, que no solo permiten describir la imagen posteadada, sino que también dejan que el usuario pueda ver fotos subidas por otras personas, que se encuentren relacionadas con el mismo tema. De la

misma manera, Instagram también permite etiquetar a personas, incluir ubicación y compartir publicaciones con Facebook, Tumblr, Flickr y Twitter.

De acuerdo al portal web Ignacio CM, las constantes actualizaciones que se han dado a lo largo de los años se han ido incorporando nuevos términos, conceptos, nuevos lenguajes y usos en cuanto a redes sociales se refiere. Instagram surgió gracias a Facebook y se ha convertido en una de las redes sociales más utilizadas en todo el mundo ya que se utiliza por medio de dispositivos inteligentes, que permite compartir fotografías y videos para los amantes de los productos audiovisuales, y ahora también con los nuevos avances se pueden publicar videos en formato MP4 y MOV con una duración de un minuto o menos, transmisiones en vivo e historias, conocidas mundialmente gracias a Snapchat, las cuales cuentan con una duración de 15 segundos y se encuentran disponibles durante 24 horas, después de ese tiempo desaparecen.

5.2.4. Twitter

Según el portal Definiciones, Twitter es una red social que consiste en un servicio gratuito de *microblogging*; la cual permite a los usuarios enviar micro-entradas basadas en texto, denominadas “tweets”, de una longitud máxima de 140 caracteres.

Twitter se dio a conocer en el año 2006 por medio de una serie de jóvenes emprendedores que trabajaban para la compañía de Podcasts Odeo, Inc., de San Francisco, Estados Unidos, que se vieron inmersos en un día completo de una lluvia de ideas.

El portal Definiciones señala que Twitter consistía en usar la técnica de hacer uso del estilo SMS para decir lo que se estaba haciendo, una idea de Jack Dorsey para mantener informado a un grupo de personas. Una vez que comenzó el proyecto se pensaron varios nombres para el mismo, durante un tiempo fue “Status” (Stat.us), luego “Twitch” (Tic); relacionado con el tipo de vibraciones de los móviles, pero el resultado final fue Twitter, que en palabras de Dorsey era perfecto y se define como: “una corta ráfaga de información intrascendente”, que se caracteriza por un “pio de un pájaro”, que en inglés es *twitt*.

Por su parte la página web Wikinews, señala que la compañía que fue fundada por Jack Dorsey, Biz Stone y Evan Williams se convirtió en uno de los sistemas de comunicación más utilizados, no sólo para información intrascendente y social, sino también como puente comunicacional entre profesionales. Esta plataforma no se ha quedado atrás y también se ha ido adaptando y actualizando como las demás redes sociales al incorporar en su interfaz nuevas opciones como subir fotos y videos, los cuales para poderse subir no pueden superar los 512 MB ni pueden durar más de 2 minutos y 20 segundos, además de que tienen que encontrarse en formato MP4 y MOV, y contar con una resolución de 1920 x 1200.

6. Temáticas de los Microprogramas

6.1. Cultura

Son muchas las definiciones de cultura, pero es necesario definirlo a partir del *Diccionario de la Real Academia Española* (DRAE) que señala que es un “conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico”. A su vez, Olga Dragnic (2006), afirma en el *Diccionario de Comunicación Social* que “se designa con el término “cultura” a lo que el hombre ha creado en todos los campos de su actividad” (p.67). Podríamos afirmar, luego de conocer estos conceptos, que el hombre desde el inicio de los tiempos ha formado su sistema cultural a través de las diferentes ramas de conocimientos que le sea necesario para desarrollar una sociedad menos primitiva.

A lo largo de la historia el término ha tenido diferentes conceptos y de acuerdo a Gabriel Zaid (2007), los romanos llegaron a inventar un primer concepto de cultura que está relacionado con lo que se conoce como cultura personal dando a las palabras *cultus* e *incultus* un significado que estaba relacionado al cultivo de los campos y el culto a los dioses, un nuevo significado que consistía en adquirir, por sí mismo, el nivel de libertad, espíritu crítico y la capacidad para vivir tomando como ejemplo los grandes libros, el arte y ejemplos humanos. Conociendo así a los romanos como “los primeros en tomar la cultura en serio”, (Hannah Arendt, *La crisis de la cultura*).

La cultura forma parte de lo que el psicólogo Carl Jung llama inconsciente colectivo, cada sociedad establece qué es cultural y cómo será conformada para el

beneficio de las personas que forman parte de la misma. Si bien es cierto que dogmáticamente creemos que la cultura se forma mediante la lectura de la literatura canónica, conocimiento histórico y comprender sobre arte, no deja de ser cierto que la cultura va mucho más allá de estas ramas, la cultura es parte de cada ser humano y este elegirá de qué manera incrementarla.

6.2. Deporte

Al hablar de deporte todos lo identifican con alguna actividad física y están en lo cierto, pero en la comunicación es una sección informativa de los medios masivos, que se ocupa de la divulgación de desarrollos de juegos de diversas disciplinas, por lo que hay diarios que dedican varias páginas o cuerpos enteros a esta especialidad, y también existen medios especializados, como Meridiano y Líder.

En el *Diccionario de Comunicación Social*, Olga Dragnic (2006) indica: “Los medios audiovisuales tienen espacios especiales para este tipo de información, además de los programas que transmiten, en forma directa o diferida, los eventos deportivos” (p. 75.). Los programas de actividades deportivas son ideales para mantener informada a la audiencia de los eventos que se lleven a cabo, análisis y juegos que son, fueron o serán transmitidos en los canales de televisión.

Este ha sido un término que a lo largo de los años ha tenido diversos significados. Unos autores delimitan las características que poseen las actividades que puedan tener continuidad en el paso del tiempo, sin embargo, hay que considerar que el deporte es algo

que existe desde hace siglos y que al pasar el tiempo han ido variando las características. Por otra parte, los autores que definen el deporte moderno no lo desligan de su componente histórico.

Por este motivo, el comportamiento social y lo que se conoce como deporte moderno ha ido evolucionando y no fue hasta que surgieron los grandes proyectos como lo Juegos Olímpicos, Federaciones y Ligas Profesionales que el deporte era practicado por las minorías sociales. El deporte se fue posicionando hasta que llegó a formar parte de la vida cotidiana de nuestra sociedad, esto se relaciona con el aumento del tiempo libre, la presión ejercida por las organizaciones deportivas y la intervención de los medios de comunicación (radio, televisión y prensa).

Hoy en día, mucha de la información que se recibe es a través de los medios de comunicación y las redes sociales en la que se han formado modelos sociales que se han convertido en imágenes a imitar por los consumidores de información.

6.3. Entretenimiento

El entretenimiento abarca muchos puntos y dependerá de los gustos de las personas, a las programaciones con las que se pueden sentir identificados y actividades que llamen su atención. No es raro, en el caso de los programas, que en los segmentos de variedades se consigan contenidos que atrapen al televidente.

Este término ha estado asociado con la realización de actividades que diviertan, que se puedan hacer solos o en compañía de otros, ya sea en el tiempo libre, o actividades que relajen y motiven a la risa. En la página web *Santiago Apóstol* hacen referencia de que en la Roma antigua las personas tenían como métodos de relajación y distracción los baños termales, asistir a los juegos de los gladiadores o carreras de carrozas. Por su parte, en el renacimiento el entretenimiento estaba enfocado en la música, el arte y el teatro. Es necesario destacar que algunas actividades no estaban disponibles para todos un ejemplo de ello es en la edad media en la que la danza, los actos circenses y la exhibición de animales eran presentadas para las clases altas y la realeza.

En la actualidad, hay muchas clases de actividades recreacionales desde juegos deportivos, ir a sitios nocturnos, tomarse un café. Sin embargo, la tecnología ha jugado un papel importante para entretener a la población ya sea con programas televisivos, videojuegos, películas, música, inspirándolos para que a través de ella los usuarios se despejen del día a día.

7. Producción de agenda audiovisual tipo microprogramas

Para llevar a cabo cualquier programa audiovisual es importante cumplir con las fases que implica un proceso de producción. Cualquier producción audiovisual es “un proceso que pasa por diversas etapas”. (Martínez y Fernández, 2010).

Diferentes autores especialistas en el área de televisión coinciden en identificar tres fases fundamentales para la elaboración de una producción audiovisual. Las fases son la preproducción, la producción y la posproducción.

7.1.Fase de preproducción

La preproducción, como su nombre lo indica, es el proceso previo para la realización de cualquier producto audiovisual. Todo comienza desde que se tiene la idea hasta que se tienen todos los recursos necesarios para la grabación. Es necesario destacar que la duración y la complejidad dependerán del programa que se quiera producir.

Esta fase reviste de mucha importancia, ya que en ella se deben coordinar y planificar todos los detalles y elementos clave para el programa. Las actividades que se pueden identificar son las siguientes:

- **Idea del programa:** Es un proceso creativo, nada sencillo, en el que se busca generar y desarrollar una idea que sea atractiva, principalmente. Es necesario una investigación previa para saber qué tan factible puede ser llevarla a cabo. Lo importante es saber reconocer cuál es el mensaje y cómo se quiere comunicar.
- **Propuesta del programa:** Cuando se tiene clara la idea del programa se redacta un escrito que va a incluir la información esencial de programa. Tiene que tener un nombre, público estratégico (target), el formato, sinopsis del programa, método

de producción, locación (si será en estudios o en exteriores), vestuario, maquillaje, etc.

- **Presupuesto:** Es necesario cotizar los costos de las tres fases: alquiler de equipos, talentos, alimentación, transporte.
- **Guion para plataforma audiovisual:** Con el guion, además de llevar la idea del programa, buscando que sea más técnico. Se incorporan diálogos, movimientos de cámara, y efectos de sonido y visuales.
- **Guion literario:** Es un guion narrativo en el que hay diálogos, acciones, personajes, locaciones y no contiene indicaciones técnicas.
- **Guion técnico:** Este tipo de guion se elabora después del literario y contiene toda la información técnica televisiva, secuencias, planos y escenas. También se señala la posición de las cámaras, efectos de sonido, iluminación, escenografía, entre otros.
- **Plan de producción:** Es la herramienta empleada para informar los pasos a seguir en las próximas actividades, fecha de grabación, hora y lugar.
- **Locaciones:** En el momento cuando se decide realizar un programa es fundamental encontrar los escenarios adecuados para las grabaciones, que pueden ser en interiores o exteriores, conocer sus ventajas y desventajas, así como materiales y equipos que se necesitarán.
- **Iluminación:** Al momento de llevar a cabo una producción, la iluminación es uno de los factores de producción más importante, tanto para tener una correcta grabación, como también una buena calidad de la imagen.

- **Sonido:** Para tener un buen producto se requiere de un buen sonido, ya que de nada sirve tener una excelente calidad de imagen y una calidad pésima de sonido.
- **Permisología:** En esta etapa se tramitan las autorizaciones necesarias para las grabaciones, específicamente cuando son en exteriores.

7.2. Fase de Producción

Esta es la fase en la que ya se tiene un equipo integrado, la idea está clara, hay un guion y la fase de preproducción terminada. Ahora se procede a realizar las grabaciones y todo lo que conlleva el rodaje de un producto audiovisual.

De acuerdo con el Consejo Nacional de Televisión, es fundamental la organización y llegar a la locación antes de la hora programada para atender cualquier detalle que haga falta. También es necesario recordar: “No existe el día del rodaje perfecto, siempre van a existir pequeños inconvenientes que retrasarán el plan de producción”, señala Novasur.

7.3. Fase de Posproducción

De acuerdo con los estudios realizados por Herbert Zettl (2000), la posproducción es la última fase para la elaboración de una producción audiovisual y cumple un proceso que inicia desde la edición del material grabado, se realiza una evaluación de lo que sería el producto final.

7.4. Edición de la Agenda Audiovisual

En los primeros programas realizados en televisión no se disponía de la tecnología con la que se cuenta ahora, los equipos y ese proceso de edición con la que se solventaba cualquier error presente en el programa. Según Solarino (2000): “En las primeras realizaciones televisivas no se disponía de equipamientos adecuados. Actualmente la edición constituye, para muchos tipos de transmisión, una operación esencial y fundamental”.

La edición es un proceso importante por lo que se pasa al momento de realizar una producción audiovisual. En dicho proceso se efectúa una serie de operaciones que incluye la selección de las tomas, duración, sonido, música, efectos y hasta los créditos para llegar al resultado final deseado. “Editar significa la preparación, ordenamiento, selección y jerarquización de los distintos elementos que componen el conjunto”. (Dragnic, 2006).

Al finalizar la edición, se lleva a cabo una evaluación final que consiste en observar detalladamente el producto final y verificar si se cumple con el objetivo principal. Cuando el producto es lo más exacto entre la idea de la propuesta y la versión final, el proyecto será exitoso.

III

METODOLOGÍA

1. Metodología de la investigación

Al emprender un trabajo de investigación es fundamental que en el objeto de estudio y los hechos que se realicen estén conectados con los resultados obtenidos, para así ser más exactos, tener confiabilidad y validez, y para ello es necesario que se lleve a cabo un procedimiento ordenado y metodológico para así cumplir con las expectativas y objetivos planteados.

Arias (2006) dice que el nivel de investigación es el “grado de profundidad con que se aborda un fenómeno u objeto de estudio” (p.23).

Por su parte Ramírez (2010) señala que “no sólo debemos informar al lector sobre el tipo de investigación que estamos llevando a cabo, también es necesario explicitar cuál es el alcance de la misma” (p.56).

En el Manual de la UPEL se señala que un proyecto factible:

Consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos o necesidades de organizaciones o

grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos. P.21. UPEL, 2010.

De acuerdo a Hurtado (2008) con este tipo de proyecto factible se presenta soluciones a un problema o situación determinada que se llevó a cabo a partir de la investigación. En este tipo de trabajos se explora, describe, explica y se plantean alternativas, sin embargo, esto no implica que se tenga que ejecutar la propuesta.

Los conceptos definidos anteriormente se refieren a que es necesario tener claro el tipo de investigación a realizar, los criterios, el diseño, y todo el programa y planificación para que se cumplan los objetivos de estudio a cabalidad y con exactitud. Para fundamentar esto en el Manual de la UPEL se siguen las siguientes etapas:

Diagnóstico, planteamiento y fundamentación teórica de la propuesta; procedimiento metodológico, actividades y recursos necesarios para su ejecución; análisis y conclusiones sobre la viabilidad y realización del proyecto; y en caso de su desarrollo, la ejecución de la propuesta y la evaluación tanto del proceso como de sus resultados. P.21. UPEL, 2010.

1.2. Nivel de la investigación

El presente proyecto tiene un tipo de investigación descriptivo ya que se busca plantear lo más relevante e importante de una situación y, sobre la base del concepto de Sabino C., “se propone conocer grupos homogéneos de fenómenos, utilizando criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto su estructura o comportamiento” (p.69).

Algunos autores destacan que el nivel descriptivo son “(...) aquellos estudios cuyo objetivo es la, ‘(...) descripción, con mayor precisión de las características de un determinado individuo, situaciones o grupos, con o sin especificación de hipótesis iniciales acerca de la naturaleza de tales características (...)’ investigaciones que se podrían denominar de corte fotográfica”. (Ramírez, 2010).

En el trabajo de grado se presenta una problemática que debido a la coyuntura actual del país surgió la idea de crear un proyecto audiovisual para ofrecer opciones económicas a los jóvenes de la Gran Caracas, en el cual se describe el problema que afecta a las personas.

1.3. Diseño de la Investigación

De acuerdo con el concepto de Arias (2006), el diseño de investigación es “la estrategia general que adopta el investigador para responder al problema planteado” (p.26).

Al tomar como ejemplo el concepto anterior, el proyecto cuenta con dos tipos de investigación: documental y de campo.

1.3.1. Documental:

La investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos. P.27. El Proyecto de Investigación, 2006.

Como en todo trabajo de grado, es necesario realizar una investigación documental de materiales impresos, testimonios, audiovisuales y electrónicos para poder jerarquizar y seleccionar la información importante y resaltante que enriquezca al proyecto. Sin embargo, es fundamental dejar claro que la fuente principal de la información son los documentos los cuales fueron analizados y de esos hechos se parte con la investigación el presente trabajo.

1.3.2. De Campo:

La investigación de campo es aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados, o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes. De allí su carácter de investigación no experimental. P.31. El Proyecto de Investigación, 2006.

Por su parte, otros autores señalan que a la investigación de campo “se le llama también investigación sobre el terreno ‘(...) y es aquel tipo a través del cual se estudian los fenómenos sociales en su ambiente natural’, siendo su objeto de estudio el hombre y sus acciones”. (Ramírez, 2010).

Según Ramírez (2010) este tipo de estudios se clasifican en diferentes puntos pero de acuerdo al presente proyecto se podría señalar que se cataloga como “Estudios extensivos: estudio de variables en poblaciones completas (censos) o a través de muestras” (p. 52).

1.4. El Universo

En el momento cuando se va a hacer una investigación es fundamental delimitar quiénes serán los objetos o sujetos de estudio, y tomar como fin el planteamiento inicial que se le ha dado. Esto es un detalle que dejan claro los especialistas en el que el universo

de estudio se denomina: “el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones”. (Hernández, Fernández y Baptista, 1998).

En esta oportunidad el universo a estudiar son los jóvenes que hacen vida en la Gran Caracas y se ven en la necesidad de realizar actividades que les permitan crecer culturalmente, y además recrearse y ejercitarse.

1.5. La Muestra

Para este punto se seleccionó correctamente la muestra y se delimitaron las características de la población que serían tomadas en cuenta.

De acuerdo con Balestrini (2002): “Una muestra es una parte representativa de una población, cuyas características deben reproducirse en ella, lo más exactamente posible.” Es por ello que se tomó como objetos de estudio a jóvenes que hacen vida en la Gran Caracas.

Como no se podía abarcar a toda la población joven de la Gran Caracas, se escogieron personas con edades comprendidas entre 20 y 27 años que hicieran vida nocturna, tuviesen preferencias por actividades deportivas y asistieran a eventos culturales.

1.6. Instrumento de recolección de datos

El cuestionario “es la modalidad de encuesta que se realiza de forma escrita mediante un instrumento o formato en papel contentivo de una serie de preguntas. Se le denomina cuestionario autoadministrado porque debe ser llenado por el encuestado, sin intervención del encuestador” (Arias, 2006).

En el presente estudio se le aplicó a la muestra seleccionada un cuestionario que contenía 7 preguntas de las cuales 5 eran abiertas y 2 cerradas; este instrumento ayudó a conocer la opinión de los jóvenes y la pertinencia que tenía realizar una agenda audiovisual para distintas plataformas que presentaran opciones accesibles para ellos.

1.7. Descripción de la metodología

La metodología es pertinente en el presente trabajo, porque todo estudio requiere de una serie de pasos a considerar, tales como los siguientes:

1.7.1. Aplicación del Cuestionario

El primer proceso consistía en recolectar datos a través de un cuestionario que involucrara a jóvenes en edades comprendidas entre 20 y 27 años, y que hicieran vida en la Gran Caracas.

1.7.2. Tabulación y Análisis de Datos

Después de aplicar el instrumento antes mencionado, se procedió a la generación de gráficos por cada pregunta, para que el resultado pudiera ser más visible. Y finalmente realizar su análisis.

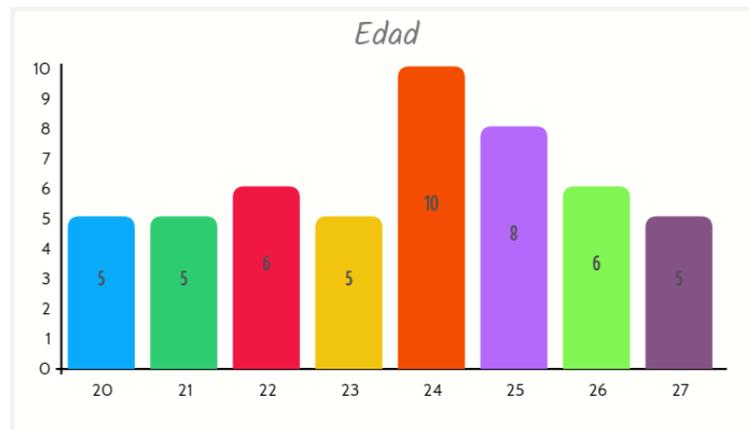
IV

ANÁLISIS Y RESULTADOS

1. Resultados y Análisis

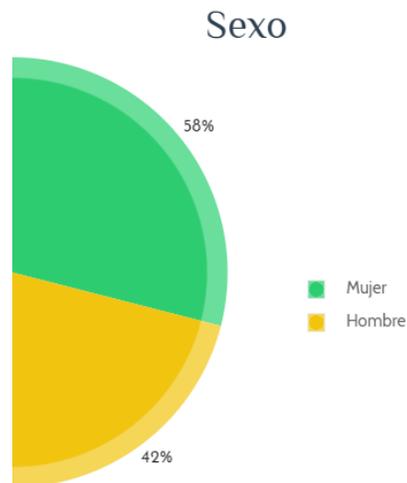
1.1. Gráficos

Gráfico 1: Edad



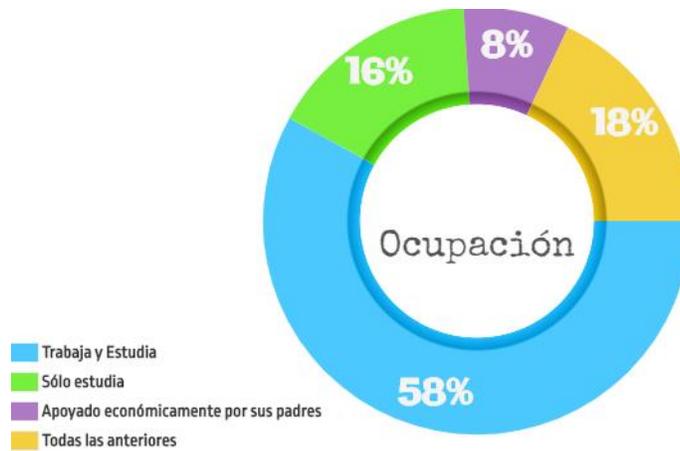
El gráfico es la representación de la pregunta número uno la cual hacía referencia a la edad de los 50 estudiantes encuestados, específicamente de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela cuyas edades estaban comprendidas entre los 20 y 27 años.

Gráfico 2: Sexo.



Este gráfico representa los resultados de la segunda pregunta de la encuesta realizada a estudiantes de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela en la que se evidencia que 29 personas representan el 58% género femenino y 42%, que serían las 21 restantes, al género masculino.

Gráfico 3: Ocupación



Entre las 50 personas encuestadas se presenta que 29, las cuales representan el 58%, trabaja y estudia; 8 de ellas se dedican a estudiar y representan un 16% de los estudiantes que respondieron las preguntas.

Por su parte, 4 personas las cuales representan el 8% estudia y es apoyado económicamente por sus padres y existe 9 de ellas, el otro 18% restante, que han optado a realizar todas las actividades y en algunas oportunidades recurrir a la ayuda económica de sus padres.

Gráfico 4: Actividades que realiza



En el presente gráfico se evidencia que las personas realizan alguna actividad para distraerse y entretenerse. Resultando con un mayor porcentaje, 40%, ir al cine. El segundo lugar lo ocupa reunirse con los amigos en alguna casa con un 24%, visitar un sitio nocturno 10% y asistir a eventos culturales tienen un 6%. Finalmente, con un 20% ir a tomarse un café o comer.

Muchos de los encuestados han optado por realizar actividades más tranquilas y en menor porcentaje prefieren asistir a lugares nocturnos que requiera de mayores gastos tanto en traslados como en entradas a discotecas.

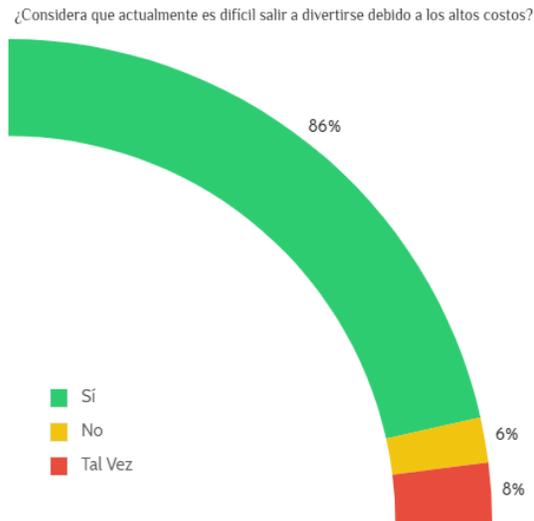
Gráfico 5: ¿Cuál es la opción de su preferencia al momento ejercitarse?



Por su parte, entre las actividades deportivas se encuentra que un mayor número, representando el 36%, prefiere realizar deportes al aire libre. Un 26% asistir al gimnasio, el 22% realizar actividades deportivas en lugares públicos y en menor porcentaje, con un 16%, subir el Ávila.

Si bien hay personas que prefieren invertir y llevar a cabo una rutina en un gimnasio existe una cantidad considerable que prefiere realizar deportes y actividades al aire libre que además de ser más económicas, los ayuda a mantenerse en forma.

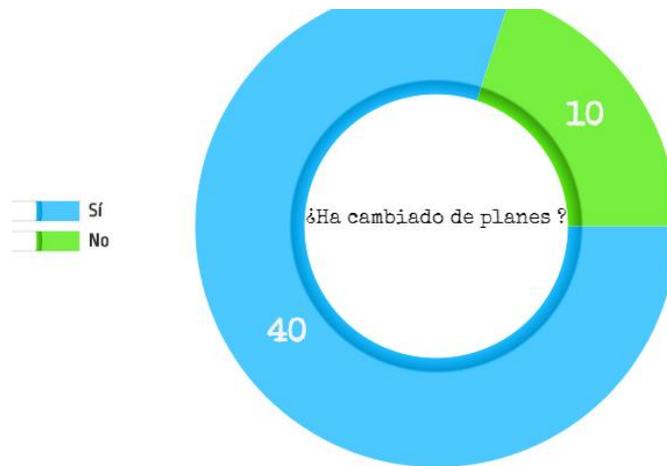
Gráfico 6: ¿Considera que actualmente es difícil salir a divertirse debido a los altos costos?



Una pregunta importante para el trabajo de grado fue representada en el gráfico anterior, teniendo como resultado de un 86% de personas que consideran que en la actualidad es difícil salir debido a los altos costos. Quedando dividido el resto de las personas que consideran que no les resulta difícil con un 6% y otros con un 8% que tienen dudas al respecto.

Un resultado que, a pesar de no ser de toda la población estudiantil, tiene un gran significado y que ha implicado un cambio en las rutinas y actividades de muchas de ellas.

Gráfico 7: ¿Ha cambiado los planes para asistir a lugares más económicos?

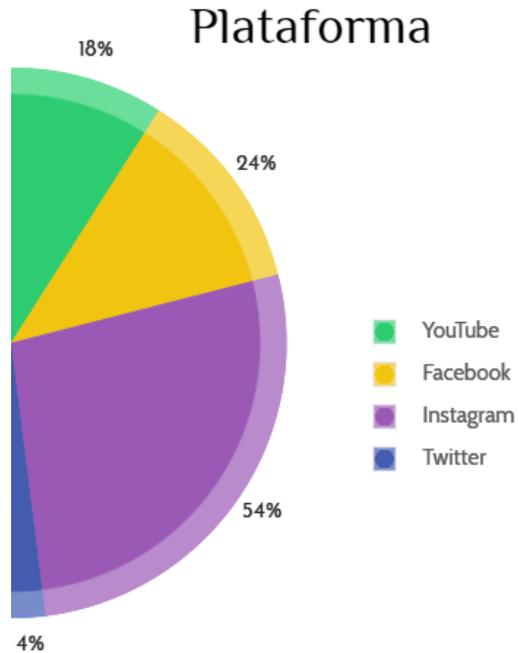


Con la pregunta 7 se representó en un gráfico para demostrar la cantidad de personas, 40, que han tenido que modificar sus planes para asistir a lugares que sean más económicos y 10 que aún realiza sus actividades con normalidad.

Se realizó una pregunta abierta para saber si en algunos casos los jóvenes han tenido que cambiar de planes para asistir a lugares más económicos y se obtuvo diferentes respuestas, que dan a entender que entre los altos costos de los lugares, la falta de presupuesto y otras prioridades, muchos buscan opciones más asequibles para recrearse y así no perder la costumbre de salir a distraerse de vez en cuando.

Por su parte, la pregunta de qué opina sobre un programa audiovisual que le presente opciones de actividades y lugares de esparcimientos recomendados por sus bajos precios, los encuestados señalan que es una manera interesante de hacer una programación por el contenido que presentaría ya que les permitiría hacer planes que podrían llevar a cabo, y además tendrían la facilidad de tener acceso a las mismas a través de la web.

Gráfico 8: ¿Cuál plataforma visita con más frecuencia?



En el gráfico se evidencia la plataforma digital más utilizada por los encuestados y en el que se obtuvo como resultado que un 54% prefiere Instagram, en segundo lugar Facebook con un 24%, con 18% YouTube y quedando con un 4% Twitter.

Plataformas que con las recientes actualizaciones existe la posibilidad de reproducir videos largos o de corta duración apuntando ser opciones viables para publicar y que se viralice los contenidos realizados en el presente trabajo de grado.

ANÁLISIS GENERAL

La finalidad de la encuesta realizada era conocer las actividades, de acuerdo a las opciones dadas, que los encuestados prefieren realizar para recrearse y ejercitarse. Asimismo, era fundamental conocer cuáles plataformas son más utilizadas, de manera tal que los videos sean posteados en los portales y redes sociales que más frecuenten.

En la actualidad, las personas son muy activas por las redes sociales y la idea de que unos microprogramas audiovisuales puedan ser transmitidos a través de estas plataformas es una buena estrategia para lograr nuestro objetivo, ofrecer opciones que estén al alcance de todos y lograr captar el interés de los usuarios.

En la televisión e incluso en las redes se consigue información de lugares a los que pueden asistir las personas para cumplir las mismas funciones que aquí se señalan, sin embargo, un programa audiovisual que sea llamativo y creativo, que presente imágenes de los lugares, precios y actividades, sin duda captará mucho más la atención de los jóvenes.

Mirada Joven es un proyecto factible y sustancioso, que presenta contenido fresco, interesante y llamativo para nuestro público meta, permitiendo así que pueda perdurar en el tiempo y sirva de inspiración para propuestas a futuro.

V

PROPUESTA DE LA AGENDA AUDIOVISUAL

1. Sinopsis General

La propuesta plantea llevar a cabo una agenda audiovisual constituida por tres microprogramas audiovisuales llamados “Mirada Joven”, cuyo producto audiovisual presentará opciones de entretenimiento, cultura y deportes en la Gran Caracas, que en medio de una economía inestable ha afectado las salidas de los jóvenes venezolanos.

En este proyecto se mostrarán lugares, recomendaciones y precios que estén al alcance de los jóvenes.



1.1. Sinopsis de Agenda Cultural “Mirada joven”

El proyecto audiovisual presenta diversas opciones económicas o gratuitas que puedan estar al alcance de los jóvenes, como disfrutar de una obra teatro, un musical o simplemente conocer eventos que puedan aportar contenido valioso para el público al que está dirigido. Además de pasar un rato diferente en el que no se vea afectado su economía.

1.2. Sinopsis de Agenda Deportiva “Mirada Joven”

La presente propuesta plantea diferentes lugares al que puedan asistir jóvenes para ejercitarse sin que represente una fuga de capital significativa. Se mostrarán actividades al aire libre, lugares con precios más asequibles que permitirán a las personas mantenerse en forma.

1.3. Sinopsis de Agenda de Entretenimiento “Mirada Joven”

Es un proyecto audiovisual que ofrece diversas opciones para divertirse los fines de semana. Se encuentra dirigido tanto para aquellos que aman disfrutar de una buena película como para los más atrevidos que prefieren las salidas nocturnas. Se presentarán los lugares más económicos, que cuenten con descuentos y promociones para el disfrute del espectador.

2. Justificación

Si bien existen programas de televisión que ofrecen alternativas para recrearse, ejercitarse y fomentar la cultura venezolana, no presentan en sus opciones eventos gratuitos o económicos pensados para que asistan jóvenes, estudiantes y personas que no cuenten con los recursos monetarios necesarios y se vean limitados a la hora de salir con sus amistades.

Por eso nace la idea de crear microprogramas audiovisuales que puedan ser viralizados por las distintas plataformas audiovisuales, ya que es una manera de poder tener mayor alcance en cuanto al público objetivo y así ofrecer ideas semanalmente de lugares a visitar que no afecten la economía.

3. Fichas técnicas

3.1. Ficha técnica microprograma 1

-**Nombre del programa:** Mirada joven: Tu agenda favorita del fin de semana.

-**Duración:** 5 minutos.

-**Tipo de programa:** Propuesta de programa semanal

-**Público:** Jóvenes en general y estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela.

-**Estructura:** El microprograma está diseñado para presentar semanalmente diferentes lugares y/o eventos de carácter cultural, que además de ser llamativos para el público

también se ajusten a las posibilidades económicas de las personas. Está dividido de la siguiente manera:

- La presentación del microprograma por parte de la conductora en la que comentará brevemente el plan cultural que se ofrece para la semana.
- En esta parte se dan a conocer los distintos lugares y/o eventos que están a la disposición del público, los cuales varían de precios y también se encuentran en tendencia, de manera que el programa sea más jovial y llamativo.
- Finalmente, el microprograma cierra con el lugar o el evento que cause mayor impacto o en su defecto, que sea algo novedoso para la temporada o la semana en curso.

3.2.Ficha Técnica microprograma 2.

-**Nombre del programa:** Mirada joven: Tu agenda favorita del fin de semana.

-**Duración:** 5 minutos.

-**Tipo de programa:** Propuesta de programa semanal

-**Público:** Jóvenes en general y estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela.

-**Estructura:** El microprograma está diseñado para presentar semanalmente los diferentes lugares y/o eventos de carácter deportivo, que además de ser llamativos para el público también se ajusten a las posibilidades económicas de las personas. Está constituido por:

- La presentación del microprograma por parte de la conductora en la que comentará brevemente la agenda deportiva para la semana.
- En esta parte se desarrolla y se dan a conocer los distintos lugares y/o eventos que están a la disposición del público, variaciones de precios y tendencias que hacen el programa más jovial y llamativo.
- Finalmente se cierra el microprograma con el lugar o el evento que cause mayor impacto o en su defecto, que sea algo novedoso para la temporada o semana en curso.

3.3. Ficha técnica microprograma 3

-**Nombre del programa:** Mirada joven: Tu agenda favorita del fin de semana.

-**Duración:** 5 minutos.

-**Tipo de programa:** Propuesta de programa semanal

-**Público:** Jóvenes en general y estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela.

-**Estructura:** El microprograma está diseñado para presentar semanalmente los diferentes lugares y/o eventos que se caracterizan por ser divertidos y entretenidos, que además de ser llamativo para el público también se ajuste a las posibilidades económicas de las personas. Está constituido por:

- La presentación del microprograma por parte de la conductora en la que comentará brevemente la agenda de entretenimiento para la semana.

- En esta parte se desarrolla y se dan a conocer los distintos lugares y/o eventos que están a la disposición del público, variaciones de precios y tendencias que hacen el programa más jovial y llamativo.
- Finalmente, el microprograma cierra con el lugar o el evento que cause mayor impacto o en su defecto, que sea algo novedoso para la temporada o semana en curso.

4. Modos de Producción

- **Locaciones:** El proyecto audiovisual se grabó en locaciones exteriores e interiores.
- **Talento:** La locución del programa fue realizado por Daniela Carrero.

5. Guiones Literarios

5.1. Guion Literario Cultural

ANIMADORA EN CÁMARA

BIENVENIDOS A MIRADA JOVEN TU
AGENDA FAVORITA DEL FIN DE SEMANA.

HOLA HOY LOS ACOMPAÑARÁ DANIELA
CARRERO, QUÉDATE CONMIGO Y
DISFRUTA DE TODOS LOS EVENTOS Y
LUGARES PARA QUE NO TE QUEDES EN
CASA EL FIN DE SEMANA.

SI ESTÁS ALLÍ FRENTE A LA PANTALLA Y
TE PREOCUPA LO COSTOSO QUE PUEDE
RESULTAR UNA SALIDA... ¡TRANQUILO!
AQUÍ TE OFRECERÉ OPCIONES
ECONÓMICAS QUE ESTARÁN A TU
ALCANCE Y EL DE TUS PANAS.

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

SI ERES ESTUDIANTE, ESTÁS RECIÉN
GRADUADO, TRABAJAS O TIENES UNA
FAMILIA QUE MANTENER Y QUIERES
DISTRAERTE UN RATO DE TUS

OBLIGACIONES, ESTAS OPCIONES SON PARA TI, Y NO TE PREOCUPES PORQUE EL DINERO NO SERÁ UNA LIMITANTE.

PARA NADIE ES UN SECRETO QUE CADA DÍA LOS PRECIOS AUMENTAN MÁS Y MÁS, Y SALIR A DISTRAERSE, DE VEZ EN CUANDO, ES UN LUJO QUE NO TODOS PUEDEN PAGAR, PERO NADA ES IMPOSIBLE.

VTR. FILVEN

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

UN EJEMPLO DE ELLO ES LA FERIA INTERNACIONAL DEL LIBRO DE VENEZUELA (FILVEN); QUE CADA AÑO SE LLEVA A CABO EN LA ZONA DE BELLAS ARTES DE CARACAS Y QUE EN ESTA OPORTUNIDAD SE DESARROLLARÁ DESDE EL JUEVES 9 HASTA EL DOMINGO 19 DE NOVIEMBRE.

SI BIEN ALGUNOS LIBROS ESTÁN COSTOSOS, NO CABE DUDA DE QUE ALGUNO LLAMARÁ TU ATENCIÓN Y ES UNA

BUENA OPCIÓN PARA ENRIQUECER TU MENTE. ADEMÁS, PODRÁS ENCONTRARTE CON UNA GRAN GAMA DE EDITORIALES, TALLERES Y EVENTOS PARA TODOS LOS GUSTOS.

VTR. CAFÉ

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

POR OTRA PARTE, SI ERES DE LOS QUE PREFIEREN UN LUGAR MÁS TRANQUILO AL QUE PUEDES IR A LEER Y DISFRUTAR DEL AROMA DE UN BUEN CAFÉ, LUGAR COMÚN ES PARA TI.

CUENTA CON UNA VARIEDAD DE LIBROS APTOS PARA TODO PÚBLICO. NO DEJES DE VISITAR ESTE LUGAR PORQUE SEGURO TE ENCANTARÁ.

VTR. ALPARGATA

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

EN EL TEATRO TERESA CARREÑO SE LLEVARÁ A CABO LA RUTA DEL JOROPO, ORGANIZADA POR LA FUNDACIÓN LOS PIONEROS DEL LLANO Y EL TEATRO

ALAMEDA.

EL OBJETIVO DE ESTE FESTIVAL ES MOSTRAR UNA PARTE DE LA CULTURA VENEZOLANA, CON NUESTROS BAILES TÍPICOS. ADEMÁS, LA SALA JOSÉ FÉLIX RIBAS RECIBIRÁ A MÚSICOS DEL SISTEMA NACIONAL DE COROS Y DE LAS ORQUESTAS JUVENILES E INFANTILES DE VENEZUELA, EJECUTANDO INSTRUMENTOS TRADICIONALES COMO EL CUATRO, EL ARPA Y LAS MARACAS.

LA ENTRADA PARA DISFRUTAR DE TODAS ESTAS ACTIVIDADES ES LIBRE, A EXCEPCIÓN DE LA GALA LLANERA. PARA ESTE CONCIERTO EL TEATRO TERESA CARREÑO HABILITÓ LA VENTA DE ENTRADAS CON PRECIOS QUE VAN DESDE LOS 8.000 HASTA LOS 15.000 BOLÍVARES.

VTR. ZAPATILLA DE BALLE

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

CUANDO SE ACERCAN LAS FECHAS

DECEMBRINAS NO PODEMOS DEJAR DE LADO UNO DE LOS EVENTOS MÁS ESPERADOS DEL AÑO, EL CASCANUECES, CON FUNCIONES QUE SE HAN LLEVADO A CABO DESDE HACE DOS DÉCADAS EN EL TEATRO TERESA CARREÑO.

LAS ENTRADAS OSCILARÁN ENTRE LOS 30.000 Y 50.000 BOLÍVARES. ¡CORRE A COMPRAR TUS ENTRADAS QUE SE AGOTAN MUY RÁPIDO! NO TE QUEDES SIN DISFRUTAR DE ESTA MARAVILLOSA OBRA Y DÉJATE LLEVAR POR LA MAGIA DE LA NAVIDAD.

VTR. TELÓN

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

EN LA FUNDACIÓN CENTRO DE ESTUDIOS LATINOAMERICANOS RÓMULO GALLEGOS (CELARG), PODRÁS ENCONTRAR CADA SEMANA UNA VARIEDAD DE EVENTOS, QUE VAN DESDE OBRAS DE TEATRO, QUE CUESTAN ENTRE 10.000 Y 20.000 BOLÍVARES, HASTA CONFERENCIAS Y CINE

FOROS QUE TIENEN ENTRADA LIBRE.

TAMBIÉN ENCONTRARÁS FUNCIONES DE CULTURA EN MOVIMIENTO, QUE CONSISTE EN UNA EXHIBICIÓN DE DIFERENTES TIPOS DE DANZAS.

ANIMADORA EN CÁMARA

¡AMIGOS! LOS ACOMPAÑÓ DANIELA CARRERO. LOS ESPERO LA PRÓXIMA SEMANA PARA OFRECERLES MÁS DE SU AGENDA CULTURAL FAVORITA, MIRADA JOVEN.

NO SE OLVIDEN DE SEGUIRNOS POR NUESTRAS REDES SOCIALES. FELIZ FIN DE SEMANA.

1.1. Guion Literario Deportivo

ANIMADORA EN CÁMARA

BIENVENIDOS A MIRADA JOVEN SU
AGENDA FAVORITA DEL FIN DE SEMANA.

HOLA LOS ACOMPAÑA DANIELA CARRERO,
QUÉDENSE CONMIGO QUE LES DARÉ A
CONOCER LA AGENDA DEPORTIVA DEL FIN
DE SEMANA PARA QUE PUEDAN EJERCITAR
SU CUERPO.

SI QUIERES ESTAR EN FORMA, REALIZAR
ESTIRAMIENTOS Y RELAJARTE, NO
OLVIDES DE VER TU PROGRAMA
DEPORTIVO DONDE TE DAREMOS A
CONOCER LOS MEJORES TIPS, PERO ESO SÍ,
SIN GASTAR MUCHO DINERO.

RECUERDA QUE NO ES CUESTIÓN
DE LOGRAR UN CUERPO PERFECTO, LA
IDEA ES TENER UNA VIDA SALUDABLE Y
CREAR UN BUEN HÁBITO PARA ASÍ
DISFRUTAR DEL PAISAJE Y ESPACIOS QUE

TE OFRECE LA GRAN CARACAS.

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

MUCHAS PERSONAS SE PREOCUPAN POR SU SALUD Y POR MANTENERSE EN FORMA, PERO... EL GRAN PROBLEMA PARA MUCHOS SON LOS PRECIOS TAN ELEVADOS DE LOS GIMNASIOS. ESO NO TIENE PORQUÉ PREOCUPARTE PORQUE HOY TE TRAIGO VARIAS OPCIONES BASTANTE ECONÓMICAS QUE ESTOY SEGURA QUE APROVECHARÁS.

DEJA ESE MAL HÁBITO DE SER “FATNESS” PARA CONVERTIRTE EN UNA PERSONA “FITNESS” PERO CON CONCIENCIA.

VTR. SUBIENDO UNA MONTAÑA

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

SEGURO CONOCES ESTE TRAYECTO, SE TRATA DE NUESTRO WARAIRA REPANO, EL PULMÓN DE CARACAS, QUE ADEMÁS DE OFRECERNOS OXÍGENO Y UNA BELLA VISTA NOS PERMITE EJERCITARNOS. SUBIR “EL ÁVILA”, COMO SOLEMOS DECIR, NOS

PERMITE FORTALECER LOS MÚSCULOS DE LAS PIERNAS Y RESPIRAR AIRE FRESCO.

ADEMÁS, PODRÁS ENCONTRARTE CON UN ÁREA DE MÁQUINAS O BARRAS PARA FORTALECER LOS BRAZOS Y TAMBIÉN PARA REALIZAR ABDOMINALES.

LO MEJOR ES QUE NO TIENES QUE PAGAR ABSOLUTAMENTE NADA Y PUEDE SUBIR EL DÍA DE TU PREFERENCIA.

VTR. MOVIMIENTO DE RELAJACIÓN.

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

EL YOGA ES UNA DE LAS MEJORES ACTIVIDADES QUE TE PERMITE CONECTAR EL CUERPO, LA MENTE Y EL ALMA. ADEMÁS DE AYUDARTE A CREAR CONCIENCIA EN TU RESPIRACIÓN, AUMENTAR TU CAPACIDAD DE CONCENTRACIÓN Y TAMBIÉN A LOGRAR ESA FIGURA QUE TANTO DESEAS. PARA NADIE ES UN SECRETO QUE MUCHOS ARTISTAS LO PRACTICAN Y SI NO

PREGUNTENLE A JENNIFER ANISTON, QUE TIENE UN CUERPO ENVIDIABLE POR PRACTICAR ESTA DISCIPLINA DESDE HACE AÑOS.

DENTRO DE CARACAS PODRÁS DISFRUTAR DE CÓMODAS CLASES EN LA PLAZA LOS PALOS GRANDES Y EN EL CENTRO DE ARTE LA ESTANCIA, DONDE PUEDES REALIZAR UNA PRÁCTICA TOTALMENTE GRATIS. LA ÚNICA CLAVE ES LA DEDICACIÓN, Y TE RECOMIENDO QUE LLEVES UNA ALFOMBRA PARA YOGA, HIDRATACIÓN Y LAS MEJORES ENERGÍAS.

VTR. NATURALEZA

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

ALGUNOS PARQUES DE CARACAS SON OPCIONES RENTABLES PARA REALIZAR CAMINATAS O TROTAR. UNO DE ELLOS ES EL PARQUE MIRANDA DONDE PODRÁS CONTAR CON EL ESPACIO NECESARIO PARA LLEVAR A CABO TUS EJERCICIOS.

IGUALMENTE, CUENTA CON DIFERENTES PARADAS EN LAS QUE PODRÁS REALIZAR BARRAS Y OTRAS ACTIVIDADES GRATUITAS. ¿QUÉ NECESITAS? MUCHAS GANAS DE EJERCITARTE, HIDRATACIÓN Y UNA BUENA COMPAÑÍA, QUE PODRÍA SER UNA OPCIÓN.

VTR. ALGUIEN CORRIENDO

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

LOS DOMINGOS EN CARACAS TAMBIÉN NOS OFRECEN EL ACCESO A LA COTA MIL, DONDE PODRÁS ENCONTRARTE CON PERSONAS QUE REALIZAN CAMINATAS, ACTIVIDADES COMO MONTAR BICICLETA, TROTAR, ANDAR EN PATINES, PATINETAS Y PASEAR A TUS MASCOTAS.

PUEDES PASAR UN DÍA DIFERENTE Y EJERCITARTE EN FAMILIA SIN TENER QUE GASTAR UN SOLO BOLÍVAR, SOLO QUEDA DISFRUTAR DEL PAISAJE, PERO RECUERDA NO OLVIDAR TU PROTECTOR SOLAR, TU HIDRATACIÓN NI LAS GANAS DE QUERER PASAR UN RATO DIFERENTE.

VTR. ALGUIEN BAILANDO

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

OTRA BUENA OPCIÓN ES EL PARQUE MIRANDA, DONDE PODRÁS CONTAR CON UN AGREGADO, LAS CLASES DE BAILOTERAPIA Y FIT COMBAT, UNA COMBINACIÓN DE MOVIMIENTOS AL RITMO DE LA MÚSICA.

SI ERES DE ESAS PERSONAS A LAS QUE LES FASCINA BAILAR, ESTA ACTIVIDAD ES PERFECTA PARA TI. TODOS LOS DOMINGOS A PARTIR DE LAS 9A.M. PODRÁS EJERCITARTE DE PIES A CABEZA.

ANIMADORA EN CÁMARA

HOY LES ACOMPAÑÓ DANIELA CARRERO. LOS ESPERO EN NUESTRA PRÓXIMA AGENDA DEPORTIVA, MIRADA JOVEN. YA NO TIENES EXCUSAS PARA ESOS KILITOS DE MÁS...

NO SE OLVIDEN DE SEGUIRNOS POR
NUESTRAS REDES SOCIALES. QUE TENGAN
UN FELIZ FIN DE SEMANA.

1.2. Guion Literario de Entretenimiento

ANIMADORA EN CÁMARA BIENVENIDOS A MIRADA JOVEN SU AGENDA FAVORITA DEL FIN DE SEMANA.

HOLA, LOS ACOMPAÑA DANIELA CARRERO, QUÉDATE CONMIGO Y DISFRUTA DE LA AGENDA DE ENTRETENIMIENTO DE LA SEMANA; PARA DARLES A CONOCER LOS LUGARES Y EVENTOS MÁS TOP PARA QUE DISFRUTES CON TUS PANAS ASÍ QUE NO TIENES EXCUSA PARA QUEDARTE EN CASA ESTE FIN DE SEMANA.

LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)

LLEGA EL FIN DE SEMANA Y ES MOMENTO DE DESPEJARTE Y PASAR UN MOMENTO AGRADABLE CON TU GRUPO DE AMIGOS, PERO...

LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)

SON MUCHOS LOS PLANES Y A VECES EL DINERO NO ALCANZA. NO TE PREOCUPES,

SIEMPRE HAY OPCIONES QUE SE PUEDEN
ADAPTAR A TI.

VTR. BATERÍA

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

ESTE DOMINGO 22 DE OCTUBRE DESDE LAS
10 DE LA MAÑANA, SE LLEVARÁ A CABO EL
FESTIVAL NUEVAS BANDAS 2017 EN LA
PLAZA ALTAMIRA. UN CONCIERTO
TOTALMENTE GRATUITO DEDICADO PARA
LOS AMANTES DEL ROCK.

POR SU PARTE, LA MELODÍA PERFECTA SE
PRESENTARÁ EN LA SALA DE CONCIERTOS
DEL CENTRO CULTURAL BOD. EL EVENTO
COMENZARÁ A PARTIR DE LAS 5 DE LA
TARDE Y LAS ENTRADAS TIENEN UN
VALOR DE 1.445 BOLÍVARES.

VTR. BATAZO.

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

PARA LOS AMANTES DEL BEISBOL
PROFESIONAL NO LOS PODÍAMOS DEJAR DE
LADO ESTA TEMPORADA. Y ES QUE ¿QUIÉN

NO DISFRUTA VER UNA BUENA CARRERA O
UN HOME RUN?

MUCHOS FANÁTICOS ESPERAN ESTA
ÉPOCA DEL AÑO PARA DISFRUTAR DE UN
BUEN JUEGO. ASÍ QUE TE INVITO A BUSCAR
EL DÍA EN EL QUE JUEGA TU EQUIPO
FAVORITO EN EL ESTADIO UNIVERSITARIO
DE CARACAS. NO DEJES QUE TE LO
CUENTEN, ADQUIERE TUS ENTRADAS A
PARTIR DE 8.000 A 49.000 BOLÍVARES.

VTR. COTUFA

LOCUTOR EN OFF

(DANIELA CARRERO)

EN ESTA OPORTUNIDAD TE TRAEMOS LA
CARTELERA DE CINE DE LA SEMANA.

VTR. COCO.

LOCUTOR EN OFF

(DANIELA CARRERO)

LAS ACCIONES DE MIGUEL, UN NIÑO DE 12
AÑOS, QUE VIVE CON SU FAMILIA EN UNA
ZONA RURAL DE MÉXICO, DARÁN PIE A
UNA CADENA DE ACONTECIMIENTOS
LIGADOS A UN ANTIGUO MISTERIO, UNO
QUE CAMBIARÁ PARA SIEMPRE SU
DESTINO. SI QUIERES SABER QUÉ SUCEDE,

NO TE PUEDES PERDER DE COCO.

VTR. JUMANJI

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

CUATRO ESTUDIANTES DE PREPARATORIA SON CASTIGADOS PARA LIMPIAR EL SÓTANO DE SU ESCUELA. DURANTE SU DETENCIÓN, DESCUBREN UNA VIEJA CONSOLA DONDE INSERTAN UN VIDEOJUEGO DE LA VERSIÓN DEL JUEGO DE MESA, JUMANJI, QUE LOS ABSORBERÁ EN UN MUNDO VIRTUAL EN LA SELVA, DONDE AÑOS ATRÁS QUEDÓ ATRAPADO ALAN PARRISH.

VTR. IT.

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

PARA LOS AMANTES DEL CINE DE TERROR, LLEGA IT. LA HISTORIA SE DESENVUELVE EN EL PUEBLO DE DERRY, CUANDO COMIENZAN A PRESENTARSE VARIOS CASOS DE NIÑOS DESAPARECIDOS, POR LO CUAL UN GRUPO DE JÓVENES SE VEN OBLIGADOS A ENFRENTAR UNO DE SUS MAYORES TEMORES AL VERSE ACORRALADOS POR UN PAYASO

DIABÓLICO LLAMADO PENNYWISE.

VTR. LIGA DE LA JUSTICIA

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

BRUCE WAYNE RECLUTA LA AYUDA DE SU RECIÉN ENCONTRADA ALIADA, DIANA PRINCE, PARA ENFRENTARSE A UN ENEMIGO AÚN MAYOR. JUNTOS TRABAJAN DEPRISA PARA ENCONTRAR Y RECLUTAR UN EQUIPO DE METAHUMANOS Y ASÍ PLANTAR CARA A ESTA NUEVA AMENAZA CRECIENTE. SI QUIERES SABER CUÁL ES EL DESTINO DE LA HUMANIDAD NO PUEDES PERDERTE LA LIGA DE LA JUSTICIA.

VTR. CÓMIC CON

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

Y HABLANDO DE CÓMICS, LES CUENTO QUE EN LOS ESPACIOS DEL HOTEL EUROBUILDING SE ESTARÁ LLEVANDO A CABO LA 2DA EDICIÓN DE CÓMIC CON CARACAS 2017. SI QUIERES ASISTIR CORRE A COMPRAR TUS ENTRADAS ANTES DE QUE SE AGOTEN, LAS MISMAS TIENEN UN COSTO DE 20.000 Y 100.000 BOLÍVARES.

VTR. CONSOLA.

**LOCUTOR EN OFF
(DANIELA CARRERO)**

SI ERES RUMBERO, QUIERES COMPARTIR ENTRE PANAS Y DISFRUTAR DE LA CARACAS NOCTURNA, TAMBIÉN TRAIGO PARA TI ACTIVIDADES EN LAS DIFERENTES DISCOTECAS Y LOCALES MÁS CONOCIDOS. EN LA QUINTA BAR, PUEDES DISFRUTAR DE PROMOCIONES VÁLIDAS EN CIERTOS HORARIOS Y PARA UNA CANTIDAD DE PERSONAS QUE PODRÁN ENTRAR AL LUGAR SIN CANCELAR COVER, DONDE, POR LO GENERAL LAS CHICAS TIENEN ENTRADA LIBRE.

ANIMADORA EN CÁMARA

SIN DUDA, EN NUESTRA CARACAS SOBRAN LUGARES PARA QUE PASES UN RATO AMENO Y TE DISTRAIGAS DEL DÍA A DÍA.

ESTO HA SIDO TODO POR HOY. LOS ESPERO LA PRÓXIMA SEMANA PARA OFRECERLES LO MEJOR DE SU AGENDA DE FAVORITA ENTRETENIMIENTO, MIRADA JOVEN. LOS

ACOMPAÑÓ DANIELA CARRERO. NO SE
OLVIDEN DE SEGUIRNOS POR NUESTRAS
REDES SOCIALES. QUE TENGAN UN FELIZ
FIN DE SEMANA.

<p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 2. CHAINED DUR: 00:00:03</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p> <p>VTR TAPA D: 00:01:13 H: 00:01:16 DUR: 00:00:03</p> <p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 3. LA NOCHE DUR: 00:00:0</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p>	<p>DISTRAERSE, DE VEZ EN CUANDO, ES UN LUJO QUE NO TODOS PUEDEN PAGAR, PERO NADA ES IMPOSIBLE.</p>
	<p>SIGUE LOCUTOR...</p>

<p><u>VTR</u></p> <p>-FILVEN 2017</p> <p>D: 00:01:17</p> <p>H: 00:01:47</p> <p>DUR: 00:00:30</p> <p>OFF 2</p> <p>CAS: LOCUCIÓN 1</p> <p>D: 00:01:17</p> <p>H: 00:01:47</p> <p>DUR: 00:00:30</p>	<p>UN EJEMPLO DE ELLO ES LA FERIA INTERNACIONAL DEL LIBRO DE VENEZUELA (FILVEN); QUE CADA AÑO SE LLEVA A CABO EN LA ZONA DE BELLAS ARTES DE CARACAS Y QUE EN ESTA OPORTUNIDAD SE DESARROLLARÁ DESDE EL JUEVES 9 HASTA EL DOMINGO 19 DE NOVIEMBRE.</p> <p>SI BIEN ALGUNOS LIBROS ESTÁN COSTOSOS, NO CABE DUDA DE QUE ALGUNO LLAMARÁ TU ATENCIÓN Y ES UNA BUENA OPCIÓN PARA ENRIQUECER TU MENTE. ADEMÁS, PODRÁS ENCONTRARTE CON UNA GRAN GAMA DE EDITORIALES, TALLERES Y EVENTOS PARA TODOS LOS GUSTOS.</p>
	<p>SIGUE VTR...</p>

<p><u>EFFECTOS AUDIO</u></p> <p>CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 4. DON'T LET ME DOWN DUR: 00:00:03</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p> <p><u>VTR</u> TAPA D: 00:01:48 H: 00:01:50 DUR: 00:00:03</p> <p><u>EFFECTOS AUDIO</u></p> <p>CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 4. DON'T LET ME DOWN DUR: 00:00:19</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p> <p><u>VTR</u> -LUGAR COMÚN D: 00:01:51 H: 00:02:10 DUR: 00:00:19</p>	
	<p>SIGUE LOCUTOR...</p>

<p>OFF 3 CAS: LOCUCIÓN 1 D: 00:01:51 H: 00:02:10 DUR: 00:00:19</p> <p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 5. FIESTA EN ELORZA DUR: 00:00:03</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p> <p>VTR TAPA D: 00:02:11 H: 00:02.13 DUR: 00:00:03</p>	<p>POR OTRA PARTE, SI ERES DE LOS QUE PREFIEREN UN LUGAR MÁS TRANQUILO AL QUE PUEDES IR A LEER Y DISFRUTAR DEL AROMA DE UN BUEN CAFÉ, LUGAR COMÚN ES PARA TI.</p> <p>CUENTA CON UNA VARIEDAD DE LIBROS APTOS PARA TODO PÚBLICO. NO DEJES DE VISITAR ESTE LUGAR PORQUE SEGURO TE ENCANTARÁ.</p>
SIGUE VTR...	

<p><u>EFECTOS AUDIO</u> CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 6. VALS CASCANUECES DUR: 00:00:03</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO.</p>	<p>CULTURA VENEZOLANA, CON NUESTROS BAILES TÍPICOS. ADEMÁS, LA SALA JOSÉ FÉLIX RIBAS RECIBIRÁ A MÚSICOS DEL SISTEMA NACIONAL DE COROS Y DE LAS ORQUESTAS JUVENILES E INFANTILES DE VENEZUELA, EJECUTANDO INSTRUMENTOS TRADICIONALES COMO EL CUATRO, EL ARPA Y LAS MARACAS.</p> <p>LA ENTRADA PARA DISFRUTAR DE TODAS ESTAS ACTIVIDADES ES LIBRE, A EXCEPCIÓN DE LA GALA LLANERA. PARA ESTE CONCIERTO EL TEATRO TERESA CARREÑO HABILITÓ LA VENTA DE ENTRADAS CON PRECIOS QUE VAN DESDE LOS 8.000 HASTA LOS 15.000 BOLÍVARES.</p>
	<p>SIGUE VTR...</p>

<p>VTR TAPA D: 00:03:03 H: 00:03:05 DUR: 00:00:03</p> <p><u>VTR</u> -EL CASCANUECES D: 00:03:06 H: 00:03:40 DUR: 00:00:37</p> <p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 6. VALS CASCANUECES DUR: 00:00:37</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO.</p> <p>OFF 5 CAS: LOCUCIÓN 1 D: 00:03:06 H:00:03:40 DUR: 00:00:37</p>	<p>CUANDO SE ACERCAN LAS FECHAS DECEMBRINAS NO PODEMOS DEJAR DE LADO UNO DE LOS EVENTOS MÁS ESPERADOS DEL AÑO, EL CASCANUECES, CON FUNCIONES QUE SE HAN LLEVADO A CABO DESDE HACE DOS DÉCADAS EN EL TEATRO TERESA CARREÑO.</p>
<p>SIGUE LOCUTOR...</p>	

<p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 7. ALL NIGHT DUR: 00:00:05</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO.</p> <p>VTR TAPA H: 00:03:41 D: 00:03: 45 DUR: 00:00:05</p> <p><u>VTR</u> -OBRAS DE TEATRO D: 00:03:46 H: 00:04:14 DUR: 00:00:28</p>	<p>LAS ENTRADAS OSCILARÁN ENTRE LOS 30.000 Y 50.000 BOLÍVARES. ¡CORRE A COMPRAR TUS ENTRADAS QUE SE AGOTAN MUY RÁPIDO! NO TE QUEDES SIN DISFRUTAR DE ESTA MARAVILLOSA OBRA Y DÉJATE LLEVAR POR LA MAGIA DE LA NAVIDAD.</p>
	<p>SIGUE LOCUTOR...</p>

<p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 7. ALL NIGHT DUR: 00:00:28</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO.</p> <p>OFF 6 CAS: LOCUCIÓN 1 D: 00:03:46 H: 00:04:14 DUR: 00:00:28</p> <p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 1. SITCHES DUR: 00:00:12</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p>	<p>EN LA FUNDACIÓN CENTRO DE ESTUDIOS LATINOAMERICANOS RÓMULO GALLEGOS (CELARG), PODRÁS ENCONTRAR CADA SEMANA UNA VARIEDAD DE EVENTOS, QUE VAN DESDE OBRAS DE TEATRO, QUE CUESTAN ENTRE 10.000 Y 20.000 BOLÍVARES, HASTA CONFERENCIAS Y CINE FOROS QUE TIENEN ENTRADA LIBRE.</p> <p>TAMBIÉN ENCONTRARÁS FUNCIONES DE CULTURA EN MOVIMIENTO, QUE CONSISTE EN UNA EXHIBICIÓN DE DIFERENTES TIPOS DE DANZAS.</p>
	<p>SIGUE VTR...</p>

<p>VTR SONIDO 2 CAS: EXTERIORES D: 00:04:15 H: 00:04:27 DUR: 00:00:12</p> <p>INSERT DANIELA CARRERO CONDUCTORA</p> <p>-ANIMACIÓN EN GENERADOR DE CARACTERES DE LOS CRÉDITOS, UTILIZANDO DE FONDO A LA CONDUCTORA.</p> <p>DIRECCIÓN MAYELY FERNÁNDEZ LUCELIZ PARADA</p> <p>PRODUCCIÓN MAYELY FERNÁNDEZ LUCELIZ PARADA</p> <p>ANIMADORA DANIELA CARRERO</p> <p>EDICIÓN LUCELIZ PARADA</p> <p>CÁMARAS MAYELY FERNÁNDEZ LUCELIZ PARADA</p>	<p>DESDE: ¡AMIGOS! ESTO HA SIDO TODO POR HOY...</p> <p>HASTA: NO SE OLVIDEN DE SEGUIRNOS POR NUESTRAS REDES SOCIALES, FELIZ FIN DE SEMANA.</p>
	<p>SIGUE CRÉDITOS...</p>

<p>MUSICALIZACIÓN MAYELY FERNÁNDEZ LUCELIZ PARADA</p> <p>AGRADECIMIENTOS</p> <p>VESTUARIO DANIELA CARRERO</p> <p><i>-ANIMACIÓN INICIAL DEL PROGRAMA</i> <i>CD: AGENDA AUDIOVISUAL</i> <i>ARCHIVO MOV: ANIMACIÓN INICIAL</i> <i>DUR: 00:00:22</i></p>	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

6.2. Guion Técnico Deportivo

<p><u>EFECTOS AUDIO</u> CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 1. SHAPE OF YOU DUR: 00:00:03</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p> <p>VTR SONIDO 0 CAS: EXTERIORES D: 00:00:00 H: 00:00:03 DUR: 00:00:03</p> <p><i>-ANIMACIÓN INICIAL DEL PROGRAMA</i> CD: AGENDA AUDIOVISUAL ARCHIVO MOV: ANIMACIÓN INICIAL DUR: 00:00:22</p> <p><u>EFECTOS AUDIO</u> CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 1. SHAPE OF YOU DUR: 00:00:30</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p>	<p>DESDE: BIENVENIDOS A MIRADA JOVEN...</p> <p>HASTA: ...DEL FIN DE SEMANA.</p>
	<p>SIGUE VTR...</p>

<p>VTR SONIDO 1 CAS: EXTERIORES D: 00:00:28 H: 00:00:58 DUR: 00:00:30</p> <p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 2. CAPITAL CITIES DUR: 00:01:22</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p> <p><u>VTR</u> -PERSONAS HACIENDO EJERCICIOS, ALGUNOS VIDEOS EXTRAÍDOS DE YOUTUBE. D: 00:00:59 H: 00:01:21 DUR: 00:01:22</p> <p>OFF 1 CAS: LOCUCIÓN 1 D: 00:00:59 H: 00:01:21 DUR: 00:01:22</p>	<p>DESDE: HOLA, LES ACOMPAÑA DANIELA CARRERO...</p> <p>HASTA: ...PAISAJES Y ESPACIOS QUE TE OFRECE LA GRAN CARACAS.</p> <p>MUCHAS PERSONAS SE PREOCUPAN POR SU SALUD Y POR MANTENERSE EN FORMA, PERO... EL GRAN PROBLEMA PARA MUCHOS SON LOS PRECIOS TAN ELEVADOS DE LOS GIMNASIOS, QUE POCAS VECES SON ASEQUIBLES PARA EL PÚBLICO.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

SIGUE LOCUTOR...

<p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 3. FADED DUR: 00:00:35</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p> <p>VTR TAPA D: 00:01:22 H: 00:01:23 DUR: 00:00:02</p> <p><u>VTR</u> -WARAIRA REPANO Y PERSONAS HACIENDO EJERCICIOS. D: 00:01:24 H: 00:01:57 DUR: 00:00:33</p>	<p>ESO NO TIENE POR QUÉ PREOCUPARTE PORQUE HOY TE TRAIGO VARIAS OPCIONES BASTANTE ECONÓMICAS QUE ESTOY SEGURA QUE APROVECHARÁS.</p> <p>DEJA ESE MAL HÁBITO DE SER “FATNESS” PARA CONVERTIRTE EN UNA PERSONA “FITNESS” PERO CON CONCIENCIA.</p>
	<p>SIGUE LOCUTOR...</p>

<p>OFF 2 CAS: LOCUCIÓN 1 D: 00:01:24 H: 00:01:57 DUR: 00:00:33</p> <p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 4. WHAT IS LOVE DUR: 00:00:51</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p>	<p>SEGURO CONOCES ESTE TRAYECTO, SE TRATA DE NUESTRO WARAIRA REPANO, EL PULMÓN DE CARACAS, QUE ADEMÁS DE OFRECERNOS OXÍGENO Y UNA BELLA VISTA NOS PERMITE EJERCITARNOS. SUBIR “EL ÁVILA”, COMO SOLEMOS DECIR, NOS PERMITE FORTALECER LOS MÚSCULOS DE LAS PIERNAS Y RESPIRAR AIRE FRESCO.</p> <p>ADEMÁS, PODRÁS ENCONTRARTE CON UN ÁREA DE MÁQUINAS O BARRAS PARA FORTALECER LOS BRAZOS Y TAMBIÉN PARA REALIZAR ABDOMINALES.</p> <p>LO MEJOR ES QUE NO TIENES QUE PAGAR ABSOLUTAMENTE NADA Y PUEDE SUBIR EL DÍA DE TU PREFERENCIA.</p>
	<p>SIGUE VTR...</p>

<p>VTR TAPA D: 00:01:58 H: 00:02:01 DUR: 00:00:03</p> <p><u>VTR</u> EL YOGA, RELAJACIÓN, ALGUNOS VIDEOS SON ESTRAÍDOS DE YOUTUBE. D: 00:02:02 H: 00:02:50 DUR: 00:00:48</p> <p>OFF 3 CAS: LOCUCIÓN 1 D: 00:02:02 H: 00:02:50 DUR: 00:00:48</p>	<p>EL YOGA ES UNA DE LAS MEJORES ACTIVIDADES QUE TE PERMITE CONECTAR EL CUERPO, LA MENTE Y EL ALMA. ADEMÁS DE AYUDARTE A CREAR CONCIENCIA EN TU RESPIRACIÓN, AUMENTAR TU CAPACIDAD DE CONCENTRACIÓN Y TAMBIÉN A LOGRAR ESA FIGURA QUE TANTO DESEAS.</p> <p>PARA NADIE ES UN SECRETO QUE MUCHOS ARTISTAS LO PRACTICAN Y SI NO PREGUNTENLE A JENNIFER ANISTON, QUE TIENE UN CUERPO ENVIDIABLE POR PRACTICAR ESTA DISCIPLINA DESDE HACE AÑOS.</p> <p>DENTRO DE CARACAS PODRÁS</p>
	<p>SIGUE LOCUTOR...</p>

<p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 5. BEAUTIFUL PEOPLE DUR:</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p> <p>VTR TAPA D: 00:02:51 H: 00:02:53 DUR: 00:00:03</p> <p><u>VTR</u> -PARQUES DE LA GRAN CARACAS. D: 00:02:54 H: 00:03:20 DUR: 00:00:26</p>	<p>DISFRUTAR DE CÓMODAS CLASES EN LA PLAZA LOS PALOS GRANDES</p> <p>Y EN EL CENTRO DE ARTE LA ESTANCIA, DONDE PUEDES REALIZAR ESTA PRÁCTICA TOTALMENTE GRATIS. LA ÚNICA CLAVE ES LA DEDICACIÓN, Y TE RECOMIENDO QUE LLEVES UNA ALFOMBRA PARA YOGA, HIDRATACIÓN Y LAS MEJORES ENERGÍAS.</p>
	<p>SIGUE LOCUTOR...</p>

<p>OFF 4 CAS: LOCUCIÓN 1 D: 00:02:54 H: 00:03:20 DUR: 00:00:26</p> <p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 6 MTB MOTIVACIÓN DUR: 00:00:03</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p> <p>VTR TAPA D: 00:03:21 H: 00:03:23 DUR: 00:00:03</p>	<p>ALGUNOS PARQUES DE CARACAS SON OPCIONES RENTABLES PARA REALIZAR CAMINATAS O TROTAR. UNO DE ELLOS ES EL PARQUE MIRANDA DONDE PODRÁS CONTAR EL ESPACIO NECESARIO PARA LLEVAR A CABO TUS EJERCICIOS.</p> <p>IGUALMENTE, CUENTA CON DIFERENTES PARADAS EN LAS QUE PODRÁS REALIZAR BARRAS Y OTRAS ACTIVIDADES GRATUITAS. ¿QUÉ NECESITAS? MUCHAS GANAS DE EJERCITARTE, HIDRATACIÓN Y UNA BUENA COMPAÑÍA, QUE PODRÍA SER UNA OPCIÓN.</p>
	<p>SIGUE VTR...</p>

<p><u>VTR</u> -ESPACIOS Y ACTIVIDADES EN LA COTA MIL. D: 00:03:24 H: 00:03:55 DUR: 00:00:31</p> <p>OFF 5 CAS: LOCUCIÓN 1 D: 00:03:24 H: 00:03:55 DUR: 00:00:31</p>	<p>LOS DOMINGOS EN CARACAS TAMBIÉN NOS OFRECEN EL ACCESO A LA COTA MIL, DONDE PODRÁS ENCONTRARTE CON PERSONAS QUE REALIZAN CAMINATAS, ACTIVIDADES COMO MONTAR BICICLETA, TROTAR, ANDAR EN PATINES, PATINETAS Y PASEAR A TUS MASCOTAS.</p> <p>PUEDES PASAR UN DÍA DIFERENTE Y EJERCITARTE EN FAMILIA SIN TENER QUE GASTAR UN SOLO BOLÍVAR, SOLO QUEDA DISFRUTAR DEL PAISAJE, PERO RECUERDA NO OLVIDAR TU PROTECTOR SOLAR, TU HIDRATACIÓN NI LAS GANAS DE QUERER PASAR UN RATO DIFERENTE.</p>
	<p>SIGUE VTR...</p>

<p><u>EFECTOS AUDIO</u> CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 6. MTB MOTIVACIÓN DUR: 00:00:34</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p> <p>VTR TAPA D: 00:03:56 H: 00:03:58 DUR: 00:00:03</p> <p><u>VTR</u> -BAILOTERAPIA Y FIT COMBAT PARQUE MIRANDA D: 00:03:59 H: 00:04:20 DUR: 00:00:21</p> <p>OFF 6 CAS: LOCUCIÓN 1 D: 00:03:59 H: 00:04:20 DUR: 00:00:21</p>	<p>OTRA BUENA OPCIÓN ES EL PARQUE MIRANDA, DONDE PODRÁS CONTAR CON UN AGREGADO, LAS CLASES DE BAILOTERAPIA Y FIT COMBAT, UNA COMBINACIÓN DE MOVIMIENTOS AL RITMO DE LA MÚSICA.</p>
<p>SIGUE LOCUTOR...</p>	

<p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 1. SHAPE OF YOU DUR: 00:00:13</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p> <p>VTR SONIDO 2 CAS: EXTERIORES D: 00:04:21 H: 00:04:34 DUR: 00:00:13</p> <p>INSERT DANIELA CARRERO ANIMADORA</p> <p>-ANIMACIÓN EN GENERADOR DE CARACTERES DE LOS CRÉDITOS, UTILIZANDO DE FONDO A LA CONDUCTORA.</p> <p>DIRECCIÓN MAYELY FERNÁNDEZ LUCELIZ PARADA</p>	<p>SI ERES DE ESAS PERSONAS A LAS QUE LES FASCINA BAILAR, ESTA ACTIVIDAD ES PERFECTA PARA TI. TODOS LOS DOMINGOS A PARTIR DE LAS 9A.M. PODRÁS EJERCITARTE DE PIES A CABEZA.</p> <p>DESDE: HOY LOS ACOMPAÑÓ DANIELA CARRERO...</p> <p>HASTA: ...QUE TENGAN UN FELIZ FIN DE SEMANA.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>DIRECCIÓN DE ARTE GILDA GISONDI JOSÉ DAVID GISONDI PRODUCCIÓN MAYELY FERNÁNDEZ LUCELIZ PARADA ASISTENTE DE PRODUCCIÓN EMILIO MIJARES GUIONES MAYELY FERNÁNDEZ LUCELIZ PARADA ANIMADORA DANIELA CARRERO VESTUARIO DANIELA CARRERO MAQUILLAJE DANIELA CARRERO EDICIÓN LUCELIZ PARADA VIDEOS ALGUNOS VIDEOS FUERON EXTRAÍDOS DE YOUTUBE. MÚSICA DAVID GUETTA Y JUSTIN BIEBER- 2U CÁMARAS MAYELY FERNÁNDEZ LUCELIZ PARADA</p>	
	<p>SIGUE CRÉDITOS...</p>

<p>MUSICALIZACIÓN MAYELY FERNÁNDEZ LUCELIZ PARADA</p> <p><i>-ANIMACIÓN FINAL DEL PROGRAMA CD: AGENDA AUDIOVISUAL ARCHIVO MOV: ANIMACIÓN INICIAL DUR: 00:00:22</i></p>	
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<p>OFF 1 CAS: LOCUCIÓN 1 D: 00:00:43 H: 00:00:58 DUR: 00:00:15</p> <p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD MÚSICA AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 2. NEW RULES DUR: 00:00:03</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p> <p>VTR TAPA D: 00:00:59 H: 00:01:01 DUR: 00:00:03</p> <p><u>VTR</u> -CONCIERTOS D: 00:01:02 H: 00:01:29 DUR: 00:00:27</p>	<p>LLEGA EL FIN DE SEMANA Y ES MOMENTO DE DESPEJARTE Y PASAR UN MOMENTO AGRADABLE CON TU GRUPO DE AMIGOS, PERO...</p> <p>SON MUCHOS LOS PLANES Y A VECES EL DINERO NO ALCANZA. NO TE PREOCUPES, SIEMPRE HAY OPCIONES QUE SE PUEDEN ADAPTAR A TI.</p>
	<p>SIGUE LOCUTOR...</p>

<p>OFF 2 CAS: LOCUCIÓN 1 D: 00:01:02 H: 00:01:29 DUR: 00:00:27</p> <p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD MÚSICA AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 2. NEW RULES DUR: 00:00:02</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p> <p>VTR TAPA D: 00:01:30 H: 00:01:31 DUR: 00:00:02</p>	<p>ESTE DOMINGO 22 DE OCTUBRE DESDE LAS 10 DE LA MAÑANA, SE LLEVARÁ A CABO EL FESTIVAL NUEVAS BANDAS 2017 EN LA PLAZA ALTAMIRA. UN CONCIERTO TOTALMENTE GRATUITO DEDICADO PARA LOS AMANTES DEL ROCK.</p> <p>POR SU PARTE, LA MELODÍA PERFECTA SE PRESENTARÁ EN LA SALA DE CONCIERTOS DEL CENTRO CULTURAL BOD. EL EVENTO COMENZARÁ A PARTIR DE LAS 5 DE LA TARDE Y LAS ENTRADAS TIENEN UN VALOR DE 1.445 BOLÍVARES.</p>
	<p>SIGUE VTR...</p>

<p><u>EFFECTOS AUDIO</u></p> <p>CAS: CD MÚSICA AGENDA</p> <p>AUDIOVISUAL</p> <p>TRACK: 3. WORK FROM HOME</p> <p>DUR: 00:00:24</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p> <p><u>VTR</u></p> <p>-JUEGO DE BEISBOL</p> <p>D: 00:01:32</p> <p>H: 00:01:56</p> <p>DUR: 00:00:24</p> <p>OFF 3</p> <p>CAS: LOCUCIÓN 1</p> <p>D: 00:01:32</p> <p>H: 00:01:56</p> <p>DUR: 00:00:24</p>	<p>PARA LOS AMANTES DEL BEISBOL PROFESIONAL NO LOS PODÍAMOS DEJAR DE LADO ESTA TEMPORADA. Y ES QUE ¿QUIÉN NO DISFRUTA VER UNA BUENA CARRERA O UN HOME RUN?</p> <p>MUCHOS FANÁTICOS ESPERAN ESTA ÉPOCA DEL AÑO PARA DISFRUTAR DE UN BUEN JUEGO. ASÍ QUE TE INVITO A BUSCAR EL DÍA EN EL QUE JUEGA TU EQUIPO FAVORITO EN EL ESTADIO UNIVERSITARIO DE CARACAS. NO DEJES QUE TE LO CUENTEN,</p>
	<p>SIGUE LOCUTOR...</p>

<p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD MÚSICA AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 2. NEW RULES DUR: 00:00:03</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p> <p>VTR TAPA D: 00:01:57 H: 00:01:59 DUR: 00:00:03</p> <p><u>VTR</u> -CARTELERA DE CINE D: 00:02:00 H: 00:03:24 DUR: 00:01:24</p>	<p>ADQUIERE TUS ENTRADAS A PARTIR DE 8.000 A 49.000 BOLÍVARES.</p>
	<p>SIGUE LOCUTOR...</p>

UNA VIEJA CONSOLA DONDE INSERTAN UN VIDEOJUEGO DE LA VERSIÓN DEL JUEGO DE MESA, JUMANJI, QUE LOS ABSORBERÁ EN UN MUNDO VIRTUAL EN LA SELVA, DONDE AÑOS ATRÁS QUEDÓ ATRAPADO ALAN PARRISH.

PARA LOS AMANTES DEL CINE DE TERROR, LLEGA IT. LA HISTORIA SE DESENVUELVE EN EL PUEBLO DE DERRY, CUANDO COMIENZAN A PRESENTARSE VARIOS CASOS DE NIÑOS DESAPARECIDOS, POR LO CUAL UN GRUPO DE JÓVENES SE VEN OBLIGADOS A ENFRENTAR UNO DE SUS MAYORES TEMORES AL VERSE ACORRALADOS POR PAYASO DIABÓLICO LLAMADO PENNYWISE.

BRUCE WAYNE RECLUTA LA AYUDA DE SU RECIÉN ENCONTRADA ALIADA, DIANA PRINCE, PARA ENFRENTARSE A UN ENEMIGO AÚN MAYOR. JUNTOS, TRABAJAN DEPRISA PARA ENCONTRAR Y RECLUTAR UN EQUIPO DE METAHUMANOS Y ASÍ PLANTAR CARA A ESTA NUEVA

SIGUE LOCUTOR...

<p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD MÚSICA AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 4. COME TOGETHER DUR: 00:00:03</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p> <p>VTR TAPA D: 00:03:25 H: 00:03:28 DUR: 00:03:28</p> <p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD MÚSICA AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 4. COME TOGETHER DUR: 00:00:16</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p>	<p>AMENAZA CRECIENTE.</p> <p>SI QUIERES SABER CUÁL ES EL DESTINO DE LA HUMANIDAD NO PUEDES PERDERTE LA LIGA DE LA JUSTICIA.</p>
	<p>SIGUE VTR...</p>

<p><u>VTR</u></p> <p>-CÓMIC CON D: 00:03:29 H: 00:03:45 DUR: 00:00:16</p> <p>OFF 5 CAS: LOCUCIÓN 1 D: 00:03:29 H: 00:03: 45 DUR: 00:00:16</p> <p><u>EFECTOS AUDIO</u> CAS: CD MÚSICA AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 5. FIRESTONE DUR: 00:00:03</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p>	<p>Y HABLANDO DE CÓMICS, LES CUENTO QUE EN LOS ESPACIOS DEL HOTEL EUROBUILDING SE ESTARÁ LLEVANDO A CABO LA 2DA EDICIÓN DE CÓMIC CON CARACAS 2017.</p> <p>SI QUIERES ASISTIR CORRE A COMPRAR TUS ENTRADAS ANTES DE QUE SE AGOTEN, LAS MISMAS TIENEN UN COSTO DE 20.000 Y 100.000 BOLÍVARES.</p>
<p>SIGUE VTR...</p>	

<p>VTR TAPA D: 00:03:46 H: 00:03:48 DUR: 00:00:03</p> <p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD MÚSICA AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 5. FIRESTONE DUR: 00:00:21</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p> <p><u>VTR</u> -RUMBAS D: 00:03:49 H: 00:04:10 DUR: 00:00:21</p> <p>OFF 6 CAS: LOCUCIÓN 1 D: 00:03:49 H: 00:04:10 DUR: 00:00:21</p>	<p>SI ERES RUMBERO, QUIERES COMPARTIR ENTRE PANAS Y DISFRUTAR DE LA CARACAS NOCTURNA, TAMBIÉN TRAIGO PARA TI ACTIVIDADES EN LAS DIFERENTES DISCOTECAS Y LOCALES MÁS CONOCIDOS.</p>
	<p>SIGUE LOCUTOR...</p>

<p><u>EFFECTOS AUDIO</u> CAS: CD MÚSICA AGENDA AUDIOVISUAL TRACK: 1. HAVANA DUR: 00:00:21</p> <p>ENTRA CANCIÓN Y QUEDA DE FONDO</p> <p>VTR SONIDO 2 CAS: EXTERIORES D: 00.04:11 H: 00:04:32 DUR: 00:00:21</p> <p>INSERT DANIELA CARRERO ANIMADORA</p>	<p>EN LA QUINTA BAR, PUEDES DISFRUTAR DE PROMOCIONES VÁLIDAS EN CIERTOS HORARIOS Y PARA UNA CANTIDAD DE PERSONAS QUE PODRÁN ENTRAR AL LUGAR SIN CANCELAR COVER, DONDE, POR LO GENERAL LAS CHICAS TIENEN ENTRADA LIBRE.</p> <p>DESDE: SIN DUDA EN NUESTRA CARACAS SOBRAN LUGARES...</p> <p>HASTA: ...QUE TENGAN UN FELIZ FIN DE SEMANA ¡HASTA LA PRÓXIMA!</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

SIGUE CRÉDITOS...

<p>-ANIMACIÓN EN GENERADOR DE CARACTERES DE LOS CRÉDITOS, UTILIZANDO DE FONDO A LA CONDUCTORA.</p> <p>DIRECCIÓN MAYELY FERNÁNDEZ LUCELIZ PARADA</p> <p>DIRECCIÓN DE ARTE GILDA GISONDI JOSÉ DAVID GISONDI</p> <p>PRODUCCIÓN MAYELY FERNÁNDEZ LUCELIZ PARADA</p> <p>ASISTENTE DE PRODUCCIÓN EMILIO MIJARES</p> <p>GUIONES MAYELY FERNÁNDEZ LUCELIZ PARADA</p> <p>ANIMADORA DANIELA CARRERO</p> <p>EDICIÓN LUCELIZ PARADA</p> <p>MÚSICA DAVID GUETTA Y JUSTIN BIEBER- 2U</p> <p>CÁMARAS MAYELY FERNÁNDEZ</p>	
	<p>SIGUE CRÉDITOS...</p>

<p>LUCELIZ PARADA</p> <p>MUSICALIZACIÓN MAYELY FERNÁNDEZ LUCELIZ PARADA</p> <p>AGRADECIMIENTOS LA PATANA CULTURAL TEATRO TERESA CARREÑO NATURA GOURMET</p> <p>VESTUARIO DANIELA CARRERO</p> <p>MAQUILLAJE DANIELA CARRERO</p> <p><i>-ANIMACIÓN INICIAL DEL PROGRAMA CD: AGENDA AUDIOVISUAL ARCHIVO MOV: ANIMACIÓN INICIAL DUR: 00:00:22</i></p>	
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

7. Presupuesto de Producción

Propuesta: Mirada Joven

Fecha de Presupuesto: Octubre 2017

PRESUPUESTO		
Descripción	Cantidad	Total
PRODUCCIÓN		
Refrigerios	4 días	500.000Bs
Entradas	Día de los eventos	224.000Bs
POSPRODUCCIÓN		
CDS	7 Cds.	210.000Bs
Etiquetas para CDS	7	100.000Bs
Carátulas para CDS	7	40.000Bs
Total		1.074.000Bs

8. Cronograma

PRODUCCIÓN	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero
Preproducción					
-Definición del nombre de los micros Audiovisuales.	X				
-Definiciones de locaciones.	X				
-Equipos de producción.	X				
-Redacción de guiones.	X				
-Contactos y Permisología.	X	X			
Producción					
-Grabaciones en las distintas locaciones.		X	X	X	
Posproducción					
-Selección de videos.				X	
-Redacción final de los guiones.				X	
-Grabación de voz en off.				X	
-Musicalización.					X
-Edición y Montaje final.					X

VI

CONCLUSIONES

Llevar a cabo un proyecto como lo son los microprogramas requiere tener claro qué es lo que se busca transmitir y que en pocos minutos se logre captar la atención de las personas y más de los jóvenes que buscan dinamismo y que los contenidos sean creativos. Por lo tanto, es un trabajo que debe tener como requisito indispensable una producción impecable complementándolo con todos los elementos y fases para que se logre el proyecto audiovisual.

Si bien existen programas que ofrecen opciones de lugares para entretenerse, no ha salido al aire uno que lo complemente con la situación económica en la que está inmerso el país. A pesar de que esta no es una investigación de economía parte del hecho de que como factor ha impactado en la vida social de los jóvenes, estudiantes y el público en general. Se encontraron investigaciones bibliográficas con respecto al formato pero no estaban relacionados con el tema que aquí se plantea, sin embargo, son fuentes que sirvieron de guía para la realización del proyecto audiovisual.

De acuerdo a la encuesta aplicada a los estudiantes de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela se pudo constatar que les ha costado mantener las actividades que solían realizar y que además un programa como este les mostraría opciones de lugares a los que podrían asistir sin invertir mucho dinero.

Presentar proyectos audiovisuales como “Mirada Joven: Su agenda favorita del fin de semana”, ayuda a que los jóvenes puedan conocer nuevos lugares y recrearse sanamente. Además de incentivar el recorrido por algunos lugares que tiene la Gran Caracas para el disfrute de actividades diferentes. Y lo más importante de esta propuesta es que podrán observarla desde cualquier plataforma audiovisual ya sea YouTube, televisión o en las diferentes redes sociales para lograr un mayor alcance y que perdure en el tiempo.

Este proyecto es factible ya que se amolda a las circunstancias que atraviesa la nación y que a pesar de esta situación las personas tienen la necesidad de recrearse con la actividad que prefirieran. Presentar un programa audiovisual que semana tras semana les presente diversidad de opciones es algo que atraparía a muchas personas, además, conocer nuevos lugares que estén dentro del presupuesto. Es un programa con proyección a futuro y se espera la expansión a otros estados de Venezuela siempre presentando iniciativas para los fines de semana especialmente, pero que también se incluya actividades durante toda la semana. Asimismo, se espera contar con la interacción de los usuarios a través de las redes sociales para que comenten sobre lugares que puedan ser añadidos y sean aptos para presentarse en el programa.

Para concluir, esta idea abre caminos para futuros proyectos y trabajos de investigación, serviría de apoyo para aquellos que quieran adentrarse al mundo de lo audiovisual y que teniendo una cámara, manejo de las fases y programas de edición se

puede lograr un buen trabajo y que no se pierda la costumbre de salir a disfrutar de una buena obra de teatro, los espacios públicos para ejercitarse y conversar.

RECOMENDACIONES

Las recomendaciones se dividieron en dos bloques la primera está destinada a los estudiantes que requieran tener material de apoyo para sus investigaciones y trabajos de producción audiovisual y el segundo bloque, son los pasos necesarios para la realización del trabajo en futuro.

Para los estudiantes

- Es una propuesta factible aunque puede resultar costoso sino se cuenta con los instrumentos, materiales y contactos necesarios para las grabaciones en las locaciones.
- Promover la realización de programas audiovisuales para que los estudiantes tengan conocimientos de cómo es un proceso de grabación, permisos, locaciones y lleven a cabo todas las fases de una producción.
- Tener un control con los gastos que se presenten a la hora de grabar una pauta, transporte, comida, bebidas y en algunos casos, los costos de las entradas a las locaciones.
- Dotar el estudio de grabación de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela con los instrumentos, espacios y equipos

necesarios para que los estudiantes puedan emplearlos en sus proyectos con el respectivo cuidado y permiso de los docentes.

- Contar con el personal adecuado que pueda apoyar a los estudiantes con la Posproducción del proyecto.

Proyección del trabajo

- Para que se pueda llevar a cabo el proyecto en un futuro es necesario contar con patrocinadores que se interesen y apoyen el trabajo, con el fin de cumplir con todas las fases de una producción y contar con las herramientas necesarias.
- Conseguir los permisos y posibles patrocinadores como las Alcaldías y hasta empresas de bebidas que apoyen el proyecto.
- Utilizar las redes sociales y la página web de la escuela para que sean proyectados los microprogramas.

REFERENCIAS

- Arias, F. (2006). El proyecto de investigación. Venezuela: Editorial Epísteme.
- Albert, P. y Tudesq, A. (1982). Historia de la radio y la Televisión. México: Fondo de Cultura Económica.
- Aló. [Página web en línea]. Disponible en: <http://alo.co/entretenimiento/el-mejor-trailer-y-sinopsis-de-la-pelicula-it-2017>
- Balestrini, M. (2002). Como se elabora el proyecto de investigación. Caracas: BI consultores asociados.
- Barroso, J. (1996). Realización de los géneros televisivos. Madrid: Editorial Síntesis.
- Burnett, E. (1981). Cultura primitiva. Ayuso.
- Cabanillas, C. (2003). Los espectáculos en Roma. [Página web en línea]. Disponible en: <http://www.santiagoapostol.net/latin/espectaculos.html>
- Caracas Cómico Con. [Página web en línea]. Disponible en: <http://www.comicconcaracas.com/>
- Cardoza, M. (2008). Historia de la Televisión en Venezuela. [Página web en línea]. Disponible en: <https://miguelcardoza.blogspot.com/2008/10/historia-de-la-television-en-venezuela.html>
- Cines Unidos. [Página web en línea]. Disponible en: www.cinesunidos.com
- Computación Aplicada al Desarrollo. [Página web en línea]. Disponible en: <http://www.cad.com.mx>
- Conejo, I. (2016). Nuevos formatos de video para Facebook e Instagram. [Página web en línea]. Disponible en: <https://ignaciocm.com/nuevos-formatos-de-video-para-facebook-e-instagram/>

Definicion.de. (2010). YouTube. [Página web en línea]. Disponible en: <https://definicion.de>

Diccionario de la Real Academia Española. [Página web en línea]. Disponible en: www.drae.es

Dragnic, O. (2006). Diccionario de comunicación social. Venezuela: Editorial Panapo.

Fase análisis. (2012). Producción de Multimedia. [Página web en línea]. Disponible en: https://issuu.com/luzdeicygarcesmontano/docs/plataformas_multimedia

Ferraro, N. (1997). Diseño de un manual práctico de producción audiovisual para la realización de micros corporativos. Trabajo de Licenciatura, Universidad Católica Andrés Bello.

González, J. (1994). Televisión y comunicación: un enfoque teórica-práctico. México: Editorial Alhambra Mexicana.

Hernández, R., Fernández, C., y Batista, P. (1998). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill.

History. Nace Instagram. [Página Web en línea]. Disponible en: <https://mx.tuhistory.com/hoy-en-la-historia/nace-instagram>

Hoempler, C. (2010). Redes Sociales: La Revolución. [Página web en línea]. Disponible en: <http://hoempler.com/2010/10/redes-sociales/>

Hurtado de Barrera, J. (2008). El proyecto de investigación. Caracas: Quirón.

Hütt, H. (2012). Las Redes Sociales: Una nueva herramienta de difusión social Networks. [Documento www]. Disponible en: <http://www.redalyc.org/pdf/729/72923962008.pdf>

La Cruz, V. (2015). El Arte del Saber: Micros Audiovisuales informativos para incrementar los conocimientos sobre las Artes Plásticas en la población. Trabajo de Licenciatura, Universidad Central de Venezuela, Caracas.

Leiner, B., Cerf, V., y Clark, D. (1997). Internet society. [Página web en línea]. Disponible en: <https://www.internet-society.org/es/breve-historia-de-internet/>

López, M. y González, M. (2003). Control Remoto: programa para televisión. Trabajo de Licenciatura, Universidad Central de Venezuela, Caracas.

López, J. (2010). La Televisión en Venezuela. [Página web en línea]. Disponible en: <http://subzonageek.blogspot.com/2010/07/la-television-en-venezuela.html>

Martínez, J y Fernández, F. (2010). Manual del productor audiovisual. Barcelona: Editorial UOC.

Muñoz, M. Las Redes Sociales como recurso educativo en el ámbito universitario. [Documento www]. Disponible en: Dialnet-
[LasRedesSocialesComoRecursoEducativoEnElAmbitoUniv-4173143.pdf](http://www.LasRedesSocialesComoRecursoEducativoEnElAmbitoUniv-4173143.pdf)

Novasur. (2012). Manual de Producción Audiovisual. [Documento www]. Disponible en: <https://infantil.cntv.cl/mibarrío/wp-content/uploads/2012/08/ManualdeProduccionAudiovisual.pdf>

Pérez, M. y Febres, H. (1971). Tv del Estado para Venezuela. Trabajo de Licenciatura, Universidad Católica Andrés Bello, Caracas.

Ramírez, T. (2010). Cómo hacer un proyecto de investigación. Caracas: Editorial Panapo.

Ramonet, I. (2002). La Post-televisión. Barcelona: Editorial Icaria.

Rojas, Y., Pacheco, Y., y Romero, I. (1980). La televisión y el deterioro de la calidad de vida del venezolano. Trabajo de Licenciatura, Universidad Central de Venezuela, Caracas.

Sabino, C. (1992). El proceso de Investigación. Venezuela: Editorial Panapo.

Solarino, C. (2000). Cómo hacer televisión. Madrid: Ediciones Cátedra.

Soler, L. (1988). La Televisión una metodología para su aprendizaje. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.

Suturi. Evolución de la Televisión. [Página web en línea]. Disponible en: <https://www.sutori.com/story/evolucion-de-la-television>

Universidad Pedagógica Experimental Libertador (2010). Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales. Caracas: FEDEUPEL.

Webster, L. (2010). Límites de tamaño de los videos subidos a Facebook. [Página web en línea]. Disponible en: https://techlandia.com/limitacion-tamano-videos-subidos-facebook-info_183190/

Wikinewa. (2017). Características de videos en Twitter. [Página web en línea]. Disponible en: <https://wikinewa.com/recursos/caracteristicas-videos-twitter/>

YouTube. Especificaciones de los formatos de video y audio. [Página web en línea]. Disponible en: <https://support.google.com/youtube/answer/4603579?hl=es-419>

Zaid, G. (2007). Tres conceptos de cultura. [Página web en línea]. Disponible en: <http://www.letraslibres.com/mexico-espana/tres-conceptos-cultura>

Zettl, H. (2000). Manual de Producción Audiovisual. México: International Thompson Editores.

REFERENCIAS AUDIOVISUALES PARA LOS MICROS

Ana Beatriz Núñez. (2011). Las zapatillas de ballet. [YouTube]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=DGO9sgKEvRU>

Bolívar Hall. (2017). Manuel Rangel Encounter Improvisation. [YouTube]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=CDt0giwpj5>

Caraota Digital. (2017). Los Cereales importados que venden a altos costos en Venezuela. [YouTube]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=2v-2AlAdZvc>

Carlos Salazar. (2016). Bailando Musica Llanera. [YouTube]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=cfmoo0xHKDk>

Contrapuntotv. (2015). Plaza los Palos Grandes. [YouTube]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=qw1nzWDeOLc>

Contrapuntotv. (2014). Sal si puedes. [YouTube]. Disponible en:

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

- Daniel Jordan. (2009). Cascada. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=wv8c5FP5gTs>
- Demi Lovato Vevo. (2017). Sorry Not Sorry. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=-MsvER1dpjM>
- Drones de Venezuela. (2015). Teatro Teresa Carreño. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=Pi7MiVQ3UfY>
- Deporlovers. (2016). Vientre plano. [YouTube]. Disponible en:
https://www.youtube.com/watch?v=sUFXsB-_kly
- Familia Joven Ch. (2017). Esto no era lo que esperábamos. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=EfvZ4C-pAQo>
- Film select español. (2017). COCO. [YouTube]. Disponible en:
https://www.youtube.com/watch?v=Bf9qdihT_bQ
- Franco Tintori. (2015). Cinex. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=R5NE7c0WhVk>
- Hipnosis Barroco. (2013). Publico riendo y gozando de la magia en café Barroco. [YouTube]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=IMn0kjSfNHc&t=1s>
- Infinity Visuals. (2016). Parque Los Caobos. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=1hYPRaFyF0Q>
- Infinity Visuals. (2017). Casco Central de Caracas. [Youtube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com>
- Jordan se Transforme. (2017). Ma transformation physique. [YouTube]. Disponible:
<https://www.youtube.com/watch?v=sCC0QlesMkc&t=1s>
- Joblo Movie trailers. (2016). Marvel Studios. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=GJbFq4L3oU4>
- Katy Perry Vevo. (2013). Roar. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=CevxZvSjLk8>
- Kevin Oliveri. (2015). Caracas from above. [YouTube]. Disponible en:
https://www.youtube.com/watch?v=Z_dMjAx2Lbc
- Luis Alberto Padrón. (2015). Go Kart Drive. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=cmAdZY9zt8w>
- Mastermildb. (2016). Como tocar batería. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=TwRDXgfmd-E>
- Max Drone Vzla. (2017). Universidad Central de Venezuela. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=xyXTiv9ZWV8>
- Miguel Adolfo rojas. (2016). Caracas de noche Drone. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=3HoPvq6by4M>

- Naty Arcila. (2014). Rutina al aire libre. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=CU1z8ncnxrA&t=1s>
- Nuestro Reto. (2012) ¿Cómo medirse? [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=nMCokKmVikc>
- Quien.com. (2014). Jennifer Aniston. [YouTube]. Disponible en:
https://www.youtube.com/watch?v=Mgg_YoA9jGE
- Señor del fuego. (2016). Sonido de pisada. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=HQrlkBZ23E8>
- Sergio Cisneros. (2017). Jumanji. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=GvKtw1Xtqys>
- Tecnología Apoyo Chile. (2012). Controla tu computadora con tus ojos. [YouTube].
Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=Ss_rhPZsldU&t=3s
- Trendy minuto. (2017). Bautizan en Caracas El “Amor a cuatro estaciones”. [YouTube].
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=7UfzQCstpGc>
- Tu cuatro. (2012). Apure en un viaje con el cuatro venezolano. [YouTube]. Disponible
en: <https://www.youtube.com/watch?v=-a4EktErQXw>
- Últimas Noticias. (2017). La Ruta del Joropo. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=-fkdJAelhWY>
- Unbox sport. (2017). Rutina al aire libre. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=Ig7Co8Kp3zk&t=1s>
- Vector Dragonfly. (2017). Parque Nacional El Ávila. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=50USno-295U&t=8s>
- Warner Bros. (2017). IT (Eso). [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=siSCYHV6DKo>
- Warner Bros. (2017). La liga de la justicia. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=NUiCZhWEzAY>
- YvDrones. (2014). Caracas Drone view. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=Um4H2YJcx-Y>
- 360 Media. (2014). Plaza Altamira. [YouTube]. Disponible en:
<https://www.youtube.com/watch?v=MtJvMIMmxAo>

ANEXOS

ANEXO 1

CUESTIONARIO

**ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
TESIS DE GRADO**

1. Edad: ____

2. Sexo: M____ F____

3. Ocupación
 - a. Trabaja y Estudia
 - b. Sólo Estudia
 - c. Apoyado económicamente por sus padres
 - d. Todas las anteriores

4. Actividades que realiza
 - a. Ir al cine
 - b. Visitar un sitio nocturno
 - c. Ir a tomarse un café o comer
 - d. Asistir a eventos culturales
 - e. Reunirse con amistades en casa.

5. ¿Cuál es la opción de su preferencia al momento de ejercitarse?
 - a. Ir al Gimnasio ____
 - b. Deportes al aire libre ____
 - c. Actividades deportivas en lugares públicas ____
 - d. Subir al Ávila ____

6. ¿Considera que actualmente es difícil salir a divertirse debido a los altos costos?

Sí____ No____ Tal vez____

7. ¿Ha cambiado los planes para asistir a lugares más económicos?

Sí___ No___

¿Por qué?

8. ¿Cuál plataforma visita con más frecuencia?

a. YouTube ___

b. Facebook ___

c. Instagram ___

d. Twitter ___

9. ¿Qué opina sobre un programa audiovisual que le presente opciones de actividades y lugares de esparcimiento recomendados por sus bajos precios?