



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES**

**CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES**

TEMA:

Creación de programa televisivo de concursos: «Juégate la U»

AUTORES:

Boada Córdova, Michelle Alexandra

Chamba Chamba, Dennis Anabel

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
INGENIERA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN DE ARTES
AUDIOVISUALES**

**TUTOR: Lcdo. Cortez Galecio, Cristian
Arnulfo, MSc.**

Guayaquil, Ecuador

16 de Septiembre del 2019



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Boada Córdova, Michelle Alexandra y Chamba Chamba, Dennis Anabel**, como requerimiento para la obtención del título de **Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales**.

TUTOR

f. _____

Lcdo. Cortez Galecio, Cristian Arnulfo, MSc.

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____

Lcda. García Velásquez, María Emilia Mgs.

Guayaquil, 16 de septiembre del 2019



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Boada Córdova, Michelle Alexandra**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación: **Creación de programa televisivo de concursos: «Juégate la U»**, previo a la obtención del título de **Ingeniera en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, 16 de septiembre del 2019

AUTORA

f. _____

Boada Córdova, Michelle Alexandra



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

**CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Chamba Chamba, Dennis Anabel**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación: **Creación de programa televisivo de concursos: «Juégate la U»**, previo a la obtención del título de **Ingeniera en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, 16 de septiembre del 2019

AUTORA

f. _____

Chamba Chamba, Dennis Anabel



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES

AUTORIZACIÓN

Yo, **Boada Córdova, Michelle Alexandra**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Creación de programa televisivo de concursos: «Juégate la U»**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, 16 de septiembre del 2019

AUTORA

f. _____

Boada Córdova, Michelle Alexandra



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES

AUTORIZACIÓN

Yo, **Chamba Chamba, Dennis Anabel**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Creación de programa televisivo de concursos: «Juégate la U»** cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, 16 de septiembre del 2019

AUTORA

f. _____

Chamba Chamba, Dennis Anabel

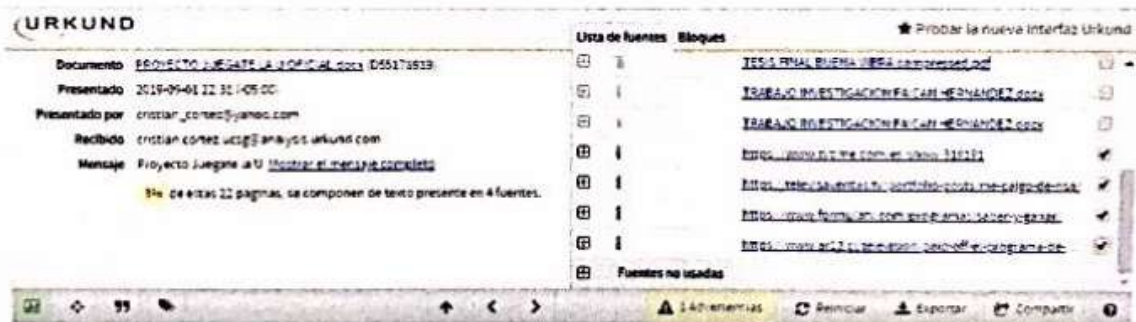
Guayaquil, 6 de septiembre de 2019

Lcda. María Emilia García, Mgs.

Directora de Carrera de Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales

Presente.-

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio URKUND, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con las estudiantes: **BOADA CÓRDOVA, MICHELLE ALEXANDRA CHAMBA CHAMBA, DENNIS ANABEL** a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del Trabajo de Titulación **"Creación de programa televisivo de concursos "Juégate la U"** de las mencionadas estudiantes.



The screenshot displays the URKUND software interface. On the left, a document summary is shown with the following details:

- Documento:** 6609670_262479_2_URKUND.docx (D55174519)
- Presentado:** 2019-09-01 12:31:05:00
- Presentado por:** cristian_cortez@yanoo.com
- Recibido:** cristian.cortez.ucsg@analysis.arkund.com
- Mensaje:** Proyecto Juégate la U [Mostrar el mensaje completo](#)

Below the summary, it states: "3% de estas 11 páginas, se componen de texto presente en 4 fuentes." On the right side, there is a "Lista de fuentes" (List of sources) table with columns for "Fuentes" and "Bloques".

Fuentes	Bloques
TESIS FINAL BUENAS PRACTICAS.compressed.pdf	
TRABAJO DE INVESTIGACION EN LA CARRERA DE INGENIERIA EN...	
TRABAJO DE INVESTIGACION EN LA CARRERA DE INGENIERIA EN...	
https://www.rttv.com.ec/obras/310111	
https://telelatino.com.ec/obras/310111	
https://www.formulacion.com.ec/obras/310111	
https://www.rttv.com.ec/obras/310111	

At the bottom of the interface, there are navigation icons and a status bar showing "140 entidades", "Reiniciar", "Exportar", and "Compartir".

Atentamente,



Lcdo. Cristian Cortez, Ph.D.
Docente Tutor

AGRADECIMIENTOS

Doy gracias a Dios por permitirme seguir con vida, y lograr haber llegado un gran paso más para formarme como profesional, junto a mi hermosa familia, que me ha apoyado durante todo mi proceso académico, hasta cuando no saben cómo hacerlo, lo intentan y dan ánimos para seguir, gracias realmente de todo mi ser.

De igual manera quisiera agradecer a todo mi equipo de producción, a todos los que nos incentivaron a seguir con el trabajo de titulación y a no rendirnos, algunos conocidos y amigos como: Javier, Carla, Mafer, Lola, las gemelas, Ronny, Jaime, Douglas, Adrián, Enrique, Johanna, y compañeros del trabajo como: Iván Villafuerte, Andrés, Alexandra, Carlos, Paul, Johan, entre otros más que aparecen en esta gran obra para mí.

También estoy eternamente agradecida con la familia de mi compañera de tesis y mi compañera de tesis, Ana Chamba, que entre ambas nos demostramos que siempre se puede y ahora podemos decir que lo hemos logrado, nos graduamos.

Además a nuestro tutor Cristian Cortez, quien nos sugirió un motón de ideas interesantes para realizar un mejor programa de televisión y llevar adelante Juégate la U.

Así mismo agradezco profundamente a mi amore, David Lara, por apoyarme en todo lo que he necesitado durante el tiempo junto, tanto en lo académico, profesional y personal, siempre viendo el brillo que poco a poco mejorará.

MICHELLE ALEXANDRA BOADA CÓRDOVA

AGRADECIMIENTOS

A Dios por estar en cada instancia o dificultad que se fue presentando en todo este tiempo.

A mis padres y hermanos por su amor, sacrificio y esfuerzo, quienes me han proporcionado el estudio en todo este tiempo. Además, porque siempre me llenan de fuerzas y esperanzas para alcanzar todos mis anhelos. Este logro es gracias a ustedes.

A mi amiga y compañera de tesis, Michelle Boada por darme la mano para continuar en distintas circunstancias adversas que fuimos atravesando. Gracias por compartir este proyecto y gran parte de mi carrera universitaria.

También, doy gracias tanto a Javier León como a Ma. Fernanda Baldeón por estar y formar parte del apoyo para la realización de este producto, en el cual incluye su aporte y dirección de cualquier inquietud o dificultad de la tesis.

Así mismo a todas las personas allegadas y parte del equipo de producción de tv: Emanuel Quinde, Nanyeli Bastidas, Ma. José Bastidas, Gabriela Silva, Julissa Maza, Iván Villafuerte, Ronny Ruiz, David Lara, Eduardo Pinargote, Jaime Muentes, Enrique Ruiz.

A Cristian Cortez, por sus correcciones y haber dirigido este arduo trabajo. Así mismo agradezco al Canal UCSG RADIO TV.

DENNIS ANABEL CHAMBA CHAMBA

DEDICATORIA

Quiero dedicar este gran logro a cada persona que me ha apoyado durante el proceso universitario, especialmente a mi familia, mi mamá María del Carmen Córdova, mi papá Héctor Rodrigo Boada, mi hermana Stephanie Boada, y mis lindos seres Livi y Cody, mis amados perritos, que me alegraron los días con solo verlos. Siempre permanecerán en mi corazón porque los amo.

Porque cada uno me hizo aprender sobre el amor, respeto, responsabilidad y perseverancia, también a dar lo mejor de mí día a día y nunca rendirme ante las situaciones que se den en el camino.

MICHELLE ALEXANDRA BOADA CÓRDOVA

DEDICATORIA

Dedico con todo el amor y cariño de manera muy especial a las mejores personas de mi vida que han entregado todo su apoyo incondicional y son mi mayor pilar fundamental de la vida, mi familia. Mis padres Ermo Chamba, Wilma Chamba y mis hermanos Andrea Jessenia, Gerardo Isaac.

A Mis padres, por ser la motivación de mi vida, quienes son mi motor y mayor admiración de superación.

A mis hermanos Andrea Jessenia y Gerardo Isaac, por sus consejos y por estar a mi lado cada vez que parecía desistir.

DENNIS ANABEL CHAMBA CHAMBA



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

OPONENTE

ÍNDICE

CONTENIDO

RESUMEN.....	XVII
ABSTRACT	XVIII
1. INTRODUCCIÓN	2
2. JUSTIFICACIÓN	4
CAPÍTULO I.....	6
PRESENTACIÓN GENERAL DEL PROYECTO	6
3. FICHA TÉCNICA.....	6
3.1 Título:.....	6
3.2 Género:	6
3.3 Formato:.....	6
3.4 Duración:.....	6
3.5 Frecuencia:	7
3.6 Audiencia objetiva:	7
3.7 Tagline:.....	7
3.8 País de Origen:	7
4. SINOPSIS.....	7
5. ELEMENTOS CLAVES	8
5.1 PRESENTADOR	8
5.2 CONCURSANTES	9
5.3 AYUDANTES DEL PRESENTADOR (MODELOS)	10
6. ANTECEDENTES.....	11
7. DESCRIPCIÓN DE LA PRODUCCIÓN (ESTRUCTURA).....	13
CAPÍTULO II: DISEÑO DE LA PRODUCCIÓN.....	17
8. ESCALETA	17
9. GUION.....	24

10. ESCENARIOS/ DECORADOS/ LOCACIONES	48
11. TONO Y ESTILO	52
12. PLAN DE CÁMARAS.....	53
13. PLAN DE ILUMINACIÓN	54
.....	55
.....	55
14. CRONOGRAMA	57
15. PRESUPUESTO.....	58
16. TARGET.....	62
17. IMAGEN DEL PROGRAMA.....	63
18. EQUIPO DE PRODUCCIÓN	68
18.1 Personal Técnico.....	68
18.2 Personal Artístico	69
CAPÍTULO III: RESULTADOS.....	70
19. PRUEBA DE EXHIBICIÓN.....	70
19.1 Encuesta para valoración de programa.....	70
19.2 Exhibición de encuesta para presentación de programa.....	72
20. CONCLUSIÓN DE ENCUESTA.....	74
20.1 Resultados.....	74
20.2 Valoración.....	78
21. CONCLUSIONES.....	80
22. BIBLIOGRAFÍA	81
23. ANEXOS	83
24. USO DE DERECHOS DE IMAGEN	89
25. CONTRATO DE SERVICIOS MUSICALES.....	103
26. FORMATO DE SOLICITUD PARA BECAS DE ADMISIÓN UCSG	107

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1 Presentador del programa.....	8
Grafico 2 Equipo A - Participantes del oprgrama.....	9
Grafico 3 Equipo B - Participantes del programa.....	9
Grafico 4 Ayudante del Presentador.....	10
Grafico 5 Estructura Primera Temporada.....	13
Grafico 6 Escenografía Segmento 1.....	49
Grafico 7 Escenografía Segmento 2.....	50
Grafico 8 Escenografía Segmento 3.....	50
Grafico 9 Diagrama de Escenografía.....	51
Grafico 10 Modificación de Diagrama de Escenografía.....	51
Grafico 11 Esquema del Plan de Cámara.....	53
Grafico 12 Detalle Técnico del Plan de Iluminación.....	55
Grafico 13 Esquema del Plan de Iluminación.....	56
Grafico 14 Logotipo “Juégate la U”.....	63
Grafico 15 Paleta de colores “Juégate la U”.....	63
Grafico 16 Sobreimposición “Juégate la U”.....	64
Grafico 17 Segmento Laboratorio de Einstein “Juégate la U”.....	65
Grafico 18 Segmento Memorias “Juégate la U”.....	65
Grafico 19 Segmento Suerte o Paso “Juégate la U”.....	66
Grafico 20 Cierre del Programa “Juégate la U”.....	66
Grafico 21 Activación en Red Social Facebook “Juégate la U”.....	67
Grafico 22 Personal Técnico “Juégate la U”.....	68
Grafico 23 Personal Artístico “Juégate la U”.....	69
Grafico 24 Encuesta del programa Juégate La U.....	72
Grafico 25 Encuesta del programa Juégate La U.....	73
Grafico 26 Género.....	74
Grafico 27 Edad.....	74
Grafico 28 Cambio de juego y propuesta.....	75
Grafico 29 Propuesta.....	75

Grafico 30 ¿Ha visto programas concurso?.....	76
Grafico 31 ¿Le interesa este tipo de programa de televisión?	76
Grafico 32 ¿Cómo le pareció el programa de tv?	76
Grafico 33 ¿Si pudiera ingresar participaría en este programa?	77
Grafico 34 ¿Vería usted el programa de televisión?	77
Grafico 35 ¿Qué le impactó más del programa?	77

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1 - Presupuesto General	58
Tabla 2 Desglose de Presupuesto de Equipo Técnico	58
Tabla 3 Desglose de Presupuesto de Personal Técnico	59
Tabla 4 - Desglose de Presupuesto de Personal Artístico	59
Tabla 5 Desglose de Presupuesto de Escenografía	60
Tabla 6 - Desglose de Presupuesto de Utilería.....	60
Tabla 7- Desglose de Presupuesto de Vestuario y Maquillaje	61

RESUMEN

El siguiente trabajo audiovisual, es la creación de programa televisivo de concursos: «Juégate la U». Proyecto realizado con el objetivo de ejecutar un programa concurso que rompa paradigmas de este tipo de género, sumergido en contenido no productivo, en el cual se ofrece plantear un espacio televisivo educativo y de entrenamiento para jóvenes que transcurran el bachillerato en la ciudad de Guayaquil. Juégate la U es dirigido al target de estudiantes de 15 a 35 años, clase media-media baja, edad determinada principalmente por estudiantes de 3ero año de bachillerato, también familias que les guste programas concurso de tv, y público general. La importancia se ve reflejada porque existen bachilleres ecuatorianos que desean obtener el ingreso a una universidad y en donde el proyecto ofrece la oportunidad de conseguir beca de admisión en la UCSG, así mismo promover el estudio académico a los estudiantes, y que ellos muestren su conocimiento, destreza, improvisación y agilidad mental.

Palabras Claves: Programa de televisión, educación, concurso, aprendizaje, juegos, dinamismo.

ABSTRACT

The next audiovisual work is the Creation of the «Juégate la U» television contest program. Project carried out with the objective of executing a contest program that breaks paradigms of this type of genre, immersed in non-productive content, in which it is proposed to propose a television educational and training space for young people who pass the baccalaureate in the city of Guayaquil. Juégate la U is aimed at the target of students from 15 to 35 years, lower middle-middle class, age determined mainly by students of 3rd year of high school, also families who like TV contest programs, and general public. The importance is reflected because there are Ecuadorian high school graduates who wish to obtain admission to a university and where the project offers the opportunity to obtain an admission scholarship at the UCSG, as well as to promote the academic study to the students to show their knowledge, skill, improvisation and mental agility.

Keywords: Television show, education, competition, learning, games, dynamic

1. INTRODUCCIÓN

Este programa proyecta a los jóvenes a intentar seguir alcanzando nuevas metas, como la etapa universitaria después del bachillerato, y los mueve a impulsar su desarrollo educativo.

La televisión es un medio de comunicación que informa, entretiene o cuestiona. Un medio que muestra varios programas en donde el mayor rating pertenece al de género concurso, que involucra un contenido no beneficioso para los espectadores.

Además, al ser un medio cuyo papel primordial es el entretenimiento. La transmisión de valores queda relegada a un segundo plano y las necesidades de la audiencia en este sentido dejan al libre juego de las fuerzas del mercado.

Sin embargo, La tv educativa también puede contribuir a formar de alguna manera a personas libres, sensibles, responsables, solidarias; capaces de adaptarse y desenvolverse en distintos ámbitos; capaces de manejar, discernir e interpretar con espíritu crítico la información que tienen a su alcance y de aplicarla de modo original y creativo. (Ikutza, 2015)

No obstante, la presente producción pretende agregar el elemento intelectual con el fin de formar y desarrollar un aporte educativo y cultural a la televisión ecuatoriana. Por lo tanto, «Juégate la U» un programa concurso de televisión lleva interactividad en los juegos de aprendizaje, dirigido al beneficio de los jóvenes próximos a culminar sus estudio de tercer nivel y a la comunidad educativa , de tal modo que la

sociedad sea favorecida, formando una línea de información relativa y de carácter de entretenimiento.

Finalmente, el presente programa busca arraigar la educación en el formato televisivo. De tal modo que se convierte en un espacio que apunte a diversas interacciones didácticas para obtener y promover mediante tácticas una conducta de desenvolvimiento cognitivo a aquellos aprendices.

2. JUSTIFICACIÓN

Debido a que en la actualidad existe escasez de programas concurso en donde involucren segmentos interactivos y educativos para el público juvenil. Pues se observa que los medios de televisión presentan en su mayoría programas de farándula, novelas y concursos de poco contenido formativo para el desarrollo del conocimiento y aprendizaje que incida a los televidentes de la comunidad.

La televisión ha ido avanzando nuevas formas narrativas, por ello busca espacios que adquieran de dinamismo para atrapar al espectador. Por ende, actualmente el público televisivo busca géneros de entretenimiento, pero los espacios educativos llegan a tener menor audiencia por la forma lineal que presenta el formato. Sin embargo, el objetivo del programa «JUEGATE LA U» propone mezclar contenido educativo, cultural y de entretenimiento.

Por consiguiente, el presente proyecto propone la creación y ejecución del Programa Concurso Educativo Piloto que tiene como finalidad motivar a los estudiantes de último año de Bachillerato a participar en los concursos educativos que va a permitir desarrollar habilidades y destrezas para mejorar sus competencias académicas.

No obstante, los estudiantes de Tercero de Bachillerato que están próximos a culminar sus estudios secundarios se ven en la necesidad de buscar cupos en las Universidades, existiendo limitado acceso a la Universidad Estatal, o por bajos recursos económicos de los estudiantes, no pueden ingresar a las Universidades Particulares constituyendo un problema para aquellos que desean obtener una profesión.

Ante esta situación a través del concurso se pretende premiar con una Beca de Admisión en la UCSG al ganador Final de la primera Temporada, mientras que en el transcurso de cada episodio se recompensa con diplomas y premios variados a los participantes que van ganando en el programa.

CAPÍTULO I

PRESENTACIÓN GENERAL DEL PROYECTO

3. FICHA TÉCNICA

3.1 Título:

JUÉGATE LA U

3.2 Género:

Programa Concurso, Entretenimiento

3.3 Formato:

Programa de entretenimiento género Concurso, transmitido los días viernes a las 16h00, en donde cada semana se elegirá un ganador de los dos equipos establecidos, cada uno por cuatro estudiantes de 3ro año de BGU. Competirán en tres diferentes pruebas de aprendizaje sobre materias como Química, Literatura y Ciencias Sociales, segmentos que llevarán el nombre de: "Laboratorio de Einstein, "Memorias", "Suerte o Paso". El acumulador de mejor puntuación ganará premios a modo incentivos y diplomas. Finalmente, los dos equipos clasificados se enfrentarán entre sí hasta que uno de los dos se convierta en el ganador de una beca al examen de admisión de la UCSG.

3.4 Duración:

25min (24 min programa – 1 min: 2 cortes comerciales de 30 seg.)

3.5 Frecuencia:

1 vez a la semana los días viernes. 16h00.

3.6 Audiencia objetiva:

Estudiantes de 15 a 35 años. Clase media-media baja.

3.7 Tagline:

“Nueva puerta a la U.”

3.8 País de Origen:

Ecuador.

4. SINOPSIS

Competencia de retos dinámicos que pondrán a prueba a cada participante en donde mostrarán su conocimiento, destreza, improvisación y agilidad mental.

5. ELEMENTOS CLAVES

5.1 PRESENTADOR

Un Conductor de 22 a 30 años para todos los programas de la temporada.

5.1.1 Función

Animador, mediador de juegos y anuncia tanto a los ganadores como las eliminaciones.

5.1.2 Características Físicas

Estatura promedio, buen físico, tez mestiza.

5.1.3 Características Personales

Carismático, responsable, extrovertido, alegre, anímico, amigable, comunicativo, desenvolvimiento escénico, capacidad para improvisación en el programa.



Grafico 1 Presentador del programa

5.2 CONCURSANTES

Tres estudiantes por 2 colegios particulares con edad promedio de 16 a 19 años.

5.2.1 Función

Participar en los diferentes juegos. En el caso no cumplir con los parámetros de los juegos deberá realizar penitencias.

5.2.2 Característica general

Estudiantes de 3ero año de Bachillerato.

5.2.3 Características Personales

Dinámico, activo, capaz de Trabajar en Equipo.



Grafico 2 Equipo A - Participantes del programa



Grafico 3 Equipo B - Participantes del programa

5.3 AYUDANTES DEL PRESENTADOR (MODELOS)

Dos jóvenes, mujeres de 20 a 25 años que servirá platos del reto al final del segundo juego.

5.3.1 Función

Ayudarlo al presentador a tener todo lo que necesite en el programa para la realización de los juegos y retos.

5.3.2 Características Físicas

Contextura delgada, Estatura promedio o alta.

5.3.3 Características Personales

Ser espontánea, simpatía, actitud, positividad.

Tener Imagen impecable al vestir, accesorios, maquillaje.



Grafico 4 Ayudante del Presentador

6. ANTECEDENTES

Los programas presentados a continuación, se eligieron por los tipos de juegos, la forma y dinámica de los presentadores por interactuar de manera espontánea con los participantes en los diversos juegos, permitiéndonos inspirar para la creación de este programa concurso educativo. A diferencia de los programas a continuación, éste impulsará a los jóvenes que terminan el colegio a seguir avanzando en sus estudios, continuando en la Universidad.

En el programa “100 Latinos dijeron” (Mundo Fox, 2013), en el cual trata de dos familias que competirán respondiendo ágilmente distintas preguntas por la chance de ganar dinero en efectivo y ganarán puntos basado en las respuestas más populares, de acuerdo a las previamente respondidas por 100 latinos alrededor de los Estados Unidos.(Regil, 2019)

Se considera la dinámica del concurso en el programa mencionado por lo que maneja el juego de preguntas y respuestas a dos equipos, en el cual el que mejor responda, mayor posibilidad de aumentar puntos obtiene hasta finalizar los juegos y anunciar al ganador.

Además, se revisó el programa “Me caigo de la risa” (Televisa, 2014) siendo un programa de entretenimiento, producido por Eduardo Suárez, donde Faisy, junto a varios famosos, que conforman la Familia Disfuncional, competirán en diversos y alocados retos, en los que pondrán a prueba a un invitado VIP, para que demuestre su capacidad de improvisación, comicidad, agilidad mental y destreza. ("ME CAIGO DE RISA - Televisa Ventas 2018", 2019)

De tal modo que el programa anteriormente expuesto, se toma en cuenta ya que “Juégate La U” busca interacción y agilidad en los juegos, asimismo como la energía tanto en los concursantes y el presentador.

Mientras que “Saber y Ganar” (La 2-Televisión Española, 1997) se tiene presente por la estructura empleada que se encarga de la acumulación de puntos, por los juegos divertidos que tiene y también por la animación que da en el programa, ya que es de concurso pero dedicado enteramente a la cultura.

Un formato en donde tres concursantes tienen que contestar preguntas en varias pruebas. Los participantes se van clasificando en función del número de puntos que vayan acumulando en las jornadas, de tal manera que algunos deben abandonar el programa y otros pueden acudir al del día siguiente. De este modo, cuanto más veterano, más dinero acumulado. (Formulatv, 2019)

También, existe un programa dedicado para estudiantes universitarios adquieran de cantidad dinero que les permite pagar prestamos de estudio, llamado "Paid off" (TruTv, 2018) que ofrece a los recién graduados un rayo de esperanza. Si los concursantes responden lo más rápido demasiadas preguntas de trivia, pueden obtener un enorme cheque que pague la deuda total de sus estudios universitarios. ("Paid Off", el programa de TV que borra la deuda estudiantil de sus ganadores", 2019)

Por consiguiente, Paid off es un modelo de programa estadounidense inspirador para “Juégate la U” ya que su finalidad es ayudar y promover el estudio de los jóvenes Universitarios.

7. DESCRIPCIÓN DE LA PRODUCCIÓN (ESTRUCTURA)

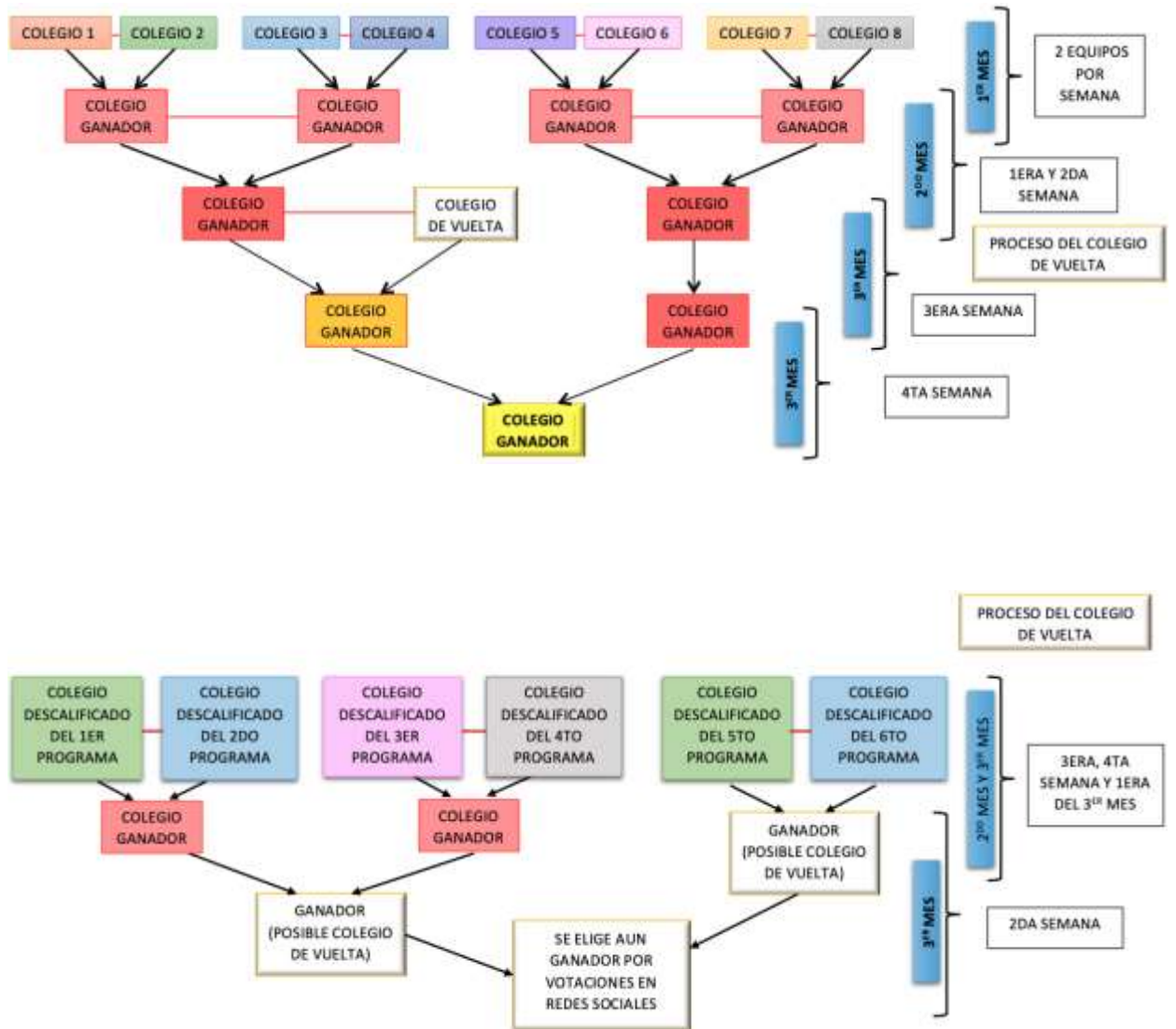


Grafico 5 Estructura Primera Temporada

La temporada durará tres meses conformada por doce episodios, con un total de 8 equipos de diferentes colegios seleccionados en un casting previo. Los programas serán pregrabados.

La primera fase se realiza en el primer mes, consta de competencias entre los participantes de los ocho colegios seleccionados en el cual compiten entre sí, “Colegio 1 y 2”, “Colegio 3 y 4”, “Colegio 5 y 6”, “Colegio 7 y 8”. Luego, los 4 colegios ganadores pasan a la fase 2, en donde clasifican 2 colegios. Posteriormente, la fase 3 es el proceso del colegio de vuelta, en el cual uno de los colegios descalificados regresa al programa para seguir en la última etapa. En la fase 4 quedan 3 colegios “Colegio de vuelta y 2 Colegios clasificados”, por ende, el colegio de vuelta participa con el colegio de menor puntuación que fue clasificado. Por consiguiente, los finalistas participan entre ellos, resultando el ganador final.

El programa de televisión, tiene tres juegos divididos en 3 bloques:

El primer bloque inicia con el logo del programa, luego da paso a los presentadores en donde saludan y explican la temática del mismo, además nombran a los colegios que participarán, se da a conocer los integrantes y la dinámica del primer concurso: Un Juego de Química llamado “Laboratorio de Einstein”. Luego, el presentador hace pasar al frente a un participante de cada colegio para competir en el primer reto de Química que consta en llenar 5 espacios con símbolos de elementos químicos de la tabla periódica, según la letra inicial que el presentador nombra (“Lady” voz en off, escogerá las letras representativas que irán en el programa), el cual tiene como límite de duración 10 segundos por cada duelo de participantes. El presentador nombra al equipo ganador del primer juego, mientras celebran se pasa a comerciales para el siguiente juego.

En el Segundo Bloque el presentador indica de qué se trata el segundo juego “Memorias”, él tendrá una caja al frente suyo que lleva tarjetas con diferentes leyendas del Ecuador en el cual el conductor indica las dos leyendas y la voz en off “Lady” comienza la lectura, luego se dictará preguntas sobre las mismas por turno a los equipos participantes.

El equipo ganador del juego anterior empezará primero, luego cada integrante deberá responder las preguntas que haga el presentador, caso contrario tendrá que cumplir con el Reto del Manjar, la persona a quien se dirija el presentador podrá contestar la respuesta en máximo 5 segundos para obtener la puntuación si es correcta, pero si la menciona otro participante la respuesta queda anulada y se aplica una penitencia (Reto del manjar), la cual al final del juego el equipo tendrá una oportunidad de obtener el punto con una nueva pregunta.

El jugador asignado debe contestar bien para conseguir el punto, así sucesivamente a los demás integrantes, hasta completar 3 preguntas, una para cada participante.

En el Tercer Bloque el presentador llama a los primeros concursantes de los dos equipos y realiza la explicación del tercer juego “Suerte o Paso”:

El tercer juego habrá paneles con 24 cartas, 12 para cada equipo, en el cual dos representantes de cada equipo escogerá una carta que llevarán preguntas de Estudios Sociales, estas respuestas se tendrán que encerrar en la sopa de letras expuesta en un cuadro. Además habrá opciones como: “Punto Extra” y “Pierde Turno”.

Este juego será por velocidad del equipo en 10 segundos por participante, por lo cual el participante al saber la respuesta deberá buscarla y encerrarla rápidamente, en caso que no la sepa puede decir la palabra “Paso” y continúa el siguiente participante del equipo dentro de los mismos 10 segundos.

Si aparece en el sobre la palabra Punto Extra, gana un punto extra para su equipo, pero si aparece Pierde Turno, irá de vuelta a su lugar y pasará el siguiente participante.

Todo esto se realizará hasta acabar el tiempo límite del juego. La producción indicará al presentador el equipo ganador oficial según todos los puntos reunidos en el programa.

CAPÍTULO II: DISEÑO DE LA PRODUCCIÓN

8. ESCALETA

PRIMER BLOQUE

ESCALETA										
#	Hora	Duración	Contenido	Presentador/a	Imagen	Grafismos	Cámara	Plano	Pie	Observaciones
1	16:00:00	:00:07	Intro del Programa(Presentación Logo)		VTR	Colilla				
2	16:00:07	:00:20	Presentación del Conductor (Bienvenido al Programa)	Conductor	Estudio	Sobreimpo	2	Travelling		Conductor en parte derecha
							1	plano medio		Conductor en parte derecha
							1	Travelling		Conductor en parte derecha
3	16:00:27	:01:25	Descripción de Dinámica del Programa)	Conductor			3	Plano medio		Conductor en parte derecha
4	16:01:52	:00:07	Presentación de Lady				VTR			
5	16:01:59	:00:20	Presentación Colegio #1	Conductor			2	Plano medio		Conductor en parte Central
								Three shot Equipo A		
5	16:02:19	:00:25	Cápsula Colegio A (Tomas de Colegio y Casting)				VTR			
6	16:02:44	:00:15	Presentación Colegio #2	Conductor/ Participantes	Estudio	Sobreimpo		Plano medio		Conductor en parte Central
								Three shot Equipo B		
7	16:02:59	:00:25	Cápsula Colegio B (Tomas de Colegio y Casting)				VTR			
8	16:03:24	:00:33	Descripción de Juego 1	Conductor	Estudio		2	Plano Medio de Presentador		Conductor en parte derecha
9	16:03:57	:00:10	LABORATORIO DE EINSTEIN		VTR					
10	16:04:07	0:00:42	Presentación Colegio #1	Conductor/ Participantes	Estudio	Sobreimpo	2	Plano General		Conductor y participantes
							3	Plano Medio Equipo A		Participantes
							1	Plano medio		Participante equipo A
11	16:04:49	:00:21	Presentación Colegio #2	Conductor/ Participantes		Sobreimpo	2	Paneo de participantes		Conductor en parte Central

								Plano General- Zoom in(1er Particip.)		Conductor en parte Central
							3			
							2	Primer Plano de cada participante.		Conductor en parte Central
12	16:05:10	:00:14	Desarrollo de juego# 1	Conductor/ Participantes			3	Plano General		Conductor en parte derecha
13	16:05:24	:00:05	Animación de tabla de juego - Letra T		VTR					
14	16:05:29	:00:14	Cronómetro de juego		VTR					
15	16:05:43	:00:16	Desarrollo de juego# 1	Conductor/ Participantes	Estudio		3	Paneo de Medio Equipo A		Participante equipo A
							2	Plano Medio equipo B		Participante equipo B
							1	Plano General		Conductor y participantes
16	16:05:59	:00:05	Animación de tabla de juego - Letra R		VTR					
17	16:06:04	:00:17	Cronómetro de juego		VTR					
18	16:06:21	:00:08	Desarrollo de juego# 1	Conductor/ Participantes	Estudio		3	Plano General		Conductor y participantes
19	16:06:29	:00:05	Animación de tabla de juego - Letra N		VTR					
20	16:06:34	:00:14	Cronómetro de juego		VTR					
21	16:06:48	:00:22	Desarrollo de juego# 1	Conductor/ Participantes	Estudio		3	Paneo de Medio Equipo A		Participante equipo A
						2	Plano Medio equipo B		Participante equipo B	
						1	Plano General		Conductor y participantes	
						VTR	Plano Detalle de recuadro		Recuadro equipo A	
						3	Plano Detalle de recuadro		Recuadro equipo B	
22	16:07:10	:00:30	Calificación de Juego 1	Conductor/ Participantes				Plano medio		Conductor en esc. Principal
							3	Plano general		Participantes en esc principal
							1	Plano detalle de tabla de juego 1		Participante
23	16:07:40	:00:02	Tabla de Puntajes		VTR					
24	16:07:42	:00:58	Presentación de Resultados de Juego #1	Conductor/ Participantes/P úblico	Estudio		3	Plano medio de Presentador		Conductor en esc. Principal

				Conductor			2	Plano medio de Participantes		Participante
				Conductor/ Participantes			3	Plano general		Conductor y participantes
25	16:08:40	:00:23	Paso a comerciales	Conductor			2	Plano general		Conductor parte central
26	16:09:03	:00:07	Logo del Programa		VTR	Colilla				

SEGUNDO BLOQUE

#	Hora	Duración	Contenido	Presentador/a	Imagen	Grafismos	Cámara	Plano	Pie	Observaciones
27										
28	16:09:10	:00:07	Logo del Programa		VTR	Colilla				
29	16:09:17	:00:08	Regreso	Conductor	Estudio		2	plano General		Conductor derecha
30	16:09:25	:00:10	MEMORIAS		VTR					
31	16:09:35	:00:40	Descripción de Juego 2	Conductor	Estudio		1	plano medio		Presentador parte central
				Público			2	Plano General		Presentador parte central
				Conductor/			3	Plano medio		Presentador parte central
32	16:10:15	:00:26	Animación de Lady		VTR					
33	16:10:41	:03:03	Lectura de Leyendas	Conductor	Estudio		1	Plano General		Presentador parte central
				Conductor/ Participantes			2	Plano en conjunto		Presentador parte central
				Participantes			3	primer plano de participantes		Presentador parte central
				Conductor			2	Plano Medio de presentador		Presentador parte central
				Participantes			1	Plano Medio de Participantes		Presentador parte central

34	16:13:44	0:00:10	Concurso: Juego #2	Conductor				Plano medio presentador	Presentador parte central	
35	16:13:54	:00:07	MEMORIAS							
36	16:14:01	:03:02	Concurso: Juego #2	Participantes	Estudio			1	Plano medio de participante	Participantes
				Público				2	Plano General	Presentador parte central
				Participantes				3	Primer plano De participante	Participantes
				Participantes				1	Plano medio de participantes Contrario	Participantes
				Conductor				3	Plano medio	Presentador parte central
37	16:17:03	0:01:11	Retos	Conductor/ Participantes	Estudio			2	Plano General	Presentador parte central, ingresa modelo
				Conductor/ Participantes/Modelo				1	Plano en conjunto	Presentador parte central
				Participantes				3	Plano medio	participantes
				Conductor				2	Plano General	Presentador parte central
38	16:18:14	:00:38	Presentación de Resultados de Juego #2	Conductor/ Participantes				3	Plano General	Presentador parte central
39	16:18:52	:00:02	Tabla de Puntajes							
40	16:18:54	:00:11	Paso a comerciales	Conductor				2	Plano Medio	Presentador parte central
41	16:19:05	:00:07	Logo del Programa		VTR	Colilla				

TERCER BLOQUE

42										
43	16:19:12	:00:07	Logo del Programa		VTR	Colilla				
44	16:19:19	:00:17	Regreso	Conductor	Estudio		2	plano General		Conductor centro
45	16:19:36	:00:09	SUERTE O PASO		VTR					
46	16:19:45	:01:10	Descripción de Juego 3	Conductor	Estudio		1	Plano medio		Conductor derecha hacia centro
				Participantes			2	Plano Detalle		Enfoque a sobres de juego en paneles
				Conductor			3	three shot		Equipo A
				Conductor			3	Plano medio		Conductor centro
47	16:20:55	:02:19	Concurso: Juego #3	Conductor/ Participantes	Estudio		1	Travelling		Conductor y participantes
				Conductor/ Participantes			2	Plano General		Conductor y participantes
				Participantes			3	Plano medio de participantes		Participantes
				Conductor			2	Plano Medio de presentador		Conductor centro
				Modelo			1	Plano detalle		Modelo sacando tarjeta
				Conductor			2	Plano medio		Conductor centro
				Conductor/ Participantes			1	Plano en conjunto		Conductor y participantes
				Conductor/ Participantes			2	Plano Detalle de cuadro A		Conductor centro
				Participante			3	Primer plano De participante		Participante

				Público			1	Plano en conjunto	Público
				Conductor			3	Plano medio	Conductor centro
				Conductor/ Participantes			2	Plano General	Conductor centro
				Participantes			1	Plano medio de participantes	participantes
				Conductor			3	Plano Medio de presentador	Conductor centro
				Modelo			2	Plano detalle	Modelo sacando tarjeta
				Conductor			3	Plano medio	Conductor centro
				Conductor/ Participantes			1	Plano en conjunto	Conductor y participantes
				Conductor/ Participantes			2	Plano Detalle de cuadro A	Conductor centro
				Participante			3	Primer plano De participante	Participante
				Conductor/ Participantes			2	Plano en conjunto	Conductor y participantes
				Conductor			1	Plano medio	Conductor centro
				Conductor/ Participantes			2	Plano General	Conductor centro
48	16:23:14	:00:07	Presentación de Resultados Finales	Conductor			1	Plano medio Presentador	Conductor centro
				Público			2	Plano General	Público
				Participantes			1	Plano medio Participantes	Participantes ganadores
49	16:23:21	:00:02	Tabla de Puntajes		VTR				
50	16:23:23	:00:10	Premiación del Concurso	Conductor/Modelos / Participantes/Público	Estudio		1	Plano Medio de Público	Público
							1	Plano General	Conductor, modelos y participantes

							2	Plano medio de Presentador	Conductor centro
							3	Plano medio de participantes	Participantes
51	16:23:33	:01:04	Despedida del Programa				1	Plano General	Conductor, modelos y participantes
52	16:24:37	:00:07	Logo del Programa		VTR	Colilla			
53	16:24:44	:00:45	Créditos	Conductor/Modelos / Participantes	VTR		1	Plano General	Conductor, modelos y participantes
54	16:25:29	:00:07	Cierre del Programa		VTR				
	16:25:36								

DURACIÓN DEL PROGRAMA	
BLOQUE 1	:09:10
BLOQUE 2	:10:03
BLOQUE 3	:06:23
TOTAL	:25:36
CORTE COMERCIAL 1	:00:30
CORTE COMERCIAL 2	:00:30
TOTAL	:01:00

9. GUIÓN

1 BLOQUE:

CORTINILLA DE LOGO

En el estudio se encuentran los participantes en sus lugares de pie (tres del lado izquierdo y tres del lado derecho) y el presentador en el lado derecho de todos de la escenografía.

CONDUCTOR

Buenas tardes mi gente,
buenas tardes Ecuador,
Bienvenidos a esta tarde,
Soy "Emanuel Quinde" y esto
es "Juégate la U".

(Gritos de público)

En este programa se presentarán colegios Particulares, en donde dos equipos de Tercero año de Bachillerato competirán en tres pruebas de aprendizaje sobre materias como Química, Literatura y Ciencias Sociales, que se eliminará por puntuación. Finalmente, los dos equipos clasificados se enfrentarán entre sí hasta que uno de los dos se convierta en el ganador de becas al examen de admisión de la UCSG.

(Música de intro)

CONDUCTOR

Empezamos! Con el
Laboratorio de Einstein.

En los cuadros escribirán 5
símbolos de la tabla
periódica que empiecen con
la letra que les indicará
LADY, con tiempo límite de 10
segundos.

LADY

Voz en of - 01: Hola chicos!
Un gusto yo soy lady, quien
les acompañará en algunos
juegos.

El presentador se pone una
bata blanca encima.

Muchísimas gracias Lady,
ahora llegó el momento de
presentar a los equipos que
hoy se van a enfrentar cara
a cara para llegar a la gran
final.

Tenemos a mi lado derecho al
colegio "La Luz de Dios".
Vamos a conocer un poquito
más de este colegio y los
invito a ver el siguiente
video, ponle play.

CAPSULA EQUIPO A

Tomas de los participantes
en el colegio.

Ahora tenemos al Equipo B,
que está ubicado a mi lado
izquierdo y está conformado
por los estudiantes del
Bernardino Echeverría.

También tenemos preparado un
video, ponlo porque esto
recién se prende.

CAPSULA EQUIPO B

Que se escuchen fuerte los
aplausos para ambos equipo.

Ahora sí, vamos a arrancar
con el primer juego, se llama
El Laboratorio de Einstein,
donde cada uno de los
participantes van a poner a
prueba sus conocimientos en
química.

Van a colocarse a cada uno de
los extremos de los paneles,
donde encontrarán una tabla
y colocarán los elementos de
la tabla periódica, que
conocen con respecto a la
letra que nuestra querida
Lady nos va a dar . Para ello
tendrán un total de 10, sí 10
segundos para responder.

El equipo que logra la mayor
cantidad de aciertos ganará
el primer juego.

Estamos listos capitanes porque esto va arrancar a la voz de Juégate La U.

Claqueta Laboratorio de Einstein
Mientras aparece la
claqueta, el presentador
hace pasar a sus lados a los
capitanes de los equipos

Vamos a conocer un poquito más a nuestros participantes que tenemos el día de hoy.

A mi derecha tengo al capitán del Equipo A, cuéntame, ¿cuál es tu nombre?

El presentador da paso a un participante del Equipo A para que mencione su nombre y el de sus compañeros.

El presentador le acerca su micrófono al participante.

PARTICIPANTE 1 (EQUIPO A):
Mi nombre es Jonathan Vera,
y estoy acompañada del mejor
equipo: Yeiber Pedrozo,
David Albán.

(Gritos de Estudiantes)

CONDUCTOR:
Muy bien chicos. Qué alegría la que nos muestra este participante, vamos a ver si el Equipo B del "Bernardino Echeverría" viene mas

animado y con mucha mas alegría el día de hoy. Cuéntame, ¿cuál es tu nombre?

El presentador le acerca su micrófono al participante.

PARTICIPANTE 1 (EQUIPO B):

Mi nombre es Juan Carlos Moreno, pero yo tengo al equipo ganador, Carlos Martillo, Sebastián Rivera.

(Gritos de Estudiantes)

Se nota la emoción de cada uno de los chicos, ahora sí los invito a formar parte de las pirrazas.

Los capitanes caminan hasta al frente de las tablas de juego.

CONDUCTOR

Porque ahora se viene el concurso y arranca a la voz del cronómetro.

En la pantalla video wall se mostrará una **animación** de letras en círculos que se encenderán hasta quedar solo una prendida.

Lady

Voz en of - 02: El doc Einstein necesita químicos que empiecen con la letra:

CONDUCTOR

"T".

Lady

Voz en of - 03: La elegí para
ustedes.

CONDUCTOR

Gracias Lady, ¡Listos
chicos! Iniciemos AHORA.

SONIDO: Música del programa

Pantalla de fondo: indica el
tiempo

El presentador anima a los
dos participantes de cada
equipo, cuenta los últimos
segundos y los detiene al
terminar el tiempo.

Duración de juego: 10
segundos.

El presentador tendrá una
cartilla con las respuestas.
Lee lo que ha escrito cada
estudiante y pone visto o una
equis a lado de la respuesta,
la cual equivale cada visto
un punto.

Los estudiantes vuelven a
sus sitios y se acercan dos
participantes más de cada
equipo.

CONDUCTOR

Tiempo.

CONDUCTOR

Adelante segundos
participantes de cada
Equipo.

LADY

Voz en of - 04: El doc
Einstein necesita químicos
que empiecen con la letra:

Voz en of - 05: "R". Es toda
suya.

CONDUCTOR

Gracias Lady, ¡Listos
chicos! Iniciemos AHORA.

SONIDO: Música de Suspenso

Pantalla de fondo: indica el
tiempo

El presentador anima a los
dos participantes de cada
equipo, cuenta los últimos
segundos y los detiene al
terminar el tiempo.

Duración de juego: 10 seg.

CONDUCTOR

Tiempo.

El presentador tendrá una
cartilla con las respuestas.
Lee lo que ha escrito cada
estudiante y pone visto o una
equis a lado de la respuesta,
la cual equivale cada visto
un punto.

Los estudiantes vuelven a sus sitios y se acercan dos participantes más de cada equipo.

LADY

Voz en of - 06: El doc Einstein necesita químicos que empiecen con la letra:

Voz en of - 07: "N".
Diviértanse.

CONDUCTOR

Gracias Lady, ¡Listos chicos! Iniciemos AHORA.

SONIDO: Música de Suspenso

Pantalla de fondo: indica el tiempo

El presentador anima a los dos participantes de cada equipo, cuenta los últimos segundos y los detiene al terminar el tiempo.

Duración de juego: 10 seg.

CONDUCTOR

Tiempo.

El presentador tendrá una **cartilla** con las respuestas. Lee lo que ha escrito cada

estudiante y pone visto o una equis a lado de la respuesta, la cual equivale cada visto un punto.

Los estudiantes vuelven a sus sitios.

El presentador indica los puntajes y aparecen tomas del público aplaudiendo.

CONDUCTOR

Sus puntajes son: Equipo A ___puntos y Equipo B ___puntos.

Está muy claro quien lleva la delantera y quien empezará el segundo juego, ya lleva la delantera el equipo B, así que no se muevan de sus sillones porque esto es "Juégate La U".

(Fin del juego)

LOGO DEL PROGRAMA

COMERCIAL #1

LOGO DEL PROGRAMA

SEGUNDO BLOQUE

El presentador indica de qué se trata el segundo juego "MEMORIAS". Él tendrá una caja al frente suyo que lleva

tarjetas con diferentes leyendas del Ecuador.

Claqueta Memorias

CONDUCTOR

Recuerdan las historias que les contaban de pequeños, pues presten atención porque esto le servirá para "Memorias".

¿Lady estás ahí? Explícanos más de este juego.

LADY

Voz en of - 08: Por supuesto que sí.

Un participante de los equipos sacará una Leyenda de la caja de Memorias para el equipo contrario y yo las contaré rápidamente, luego tú

CONDUCTOR

yo? A ver cuéntame bien

LADY

Voz en of - 09: Sí tú, harás las preguntas que están en las tarjetas a cada participante, si contestan bien ganan el punto, solo tienen 5 segundos para responder, caso contrario tendrán que cumplir con el reto del manjar al finalizar el juego. (Efecto-risa maléfica tenebrosa)

CONDUCTOR

¿Qué tal están sus memorias el día de hoy?

El presentador hace escoger a un participante de cada colegio una carta de la caja de memorias.

Atención! La primera leyenda es: "La Viuda del Tamarindo" Síganle el ritmo a Lady. Ya!

Lady comienza a leer la leyenda de manera rápida mientras se ven los rostros de los participantes.

El presentador se pone una máscara de calavera y se mueve en su mismo lugar de manera sigilosa.

LADY

Voz en of - 10: La viuda del Tamarindo. Pie: Una vez que alguien trataba de verle el rostro.

CONDUCTOR

Ahora la leyenda número 2 es Cantuña, vamos Lady:

LADY

Voz en of - 11: CANTUÑA. Pie: y ganar su ansiada apuesta.

al terminar de contar Lady,
el presentador deberá
mencionar las preguntas
asignadas por la producción.

Presentador lee una pregunta
para el 3er participante del
equipo ganador anterior, y
va alternando las preguntas
con los participantes del
otro equipo.

Participante 1 del equipo
ganador anterior responde la
pregunta

CONDUCTOR

Muy bien, Lady gracias por
ayudarnos, ¡qué largo se que
se hizo!, comenzaré con las
preguntas.

¿Están listos?

Primera Pregunta Equipo "A o
B" (Equipo ganador de juego
anterior)

CONDUCTOR

-Pregunta número 1: ¿A que
hombres los atormenta la
viuda del tamarindo?

PARTICIPANTE 1 EQUIPO

GANADOR ANTERIOR

(Respuesta de Participante
1)

CONDUCTOR

Correcto o Incorrecto.

"Los que salen de parranda,
ebrios"

-Pregunta número 2: -¿En
cuantos meses Cantuña iba a
terminar el labor final?

Participante 1 del equipo
contrario responde la
pregunta

**PARTICIPANTE 1 del EQUIPO
CONTRARIO**

(Respuesta de Participante
1)

CONDUCTOR

Correcto o Incorrecto.

"6 meses."

-Pregunta número 3: -¿Cuántos
kilómetros recorre la víctima
de la Viuda del Tamarindo?

Participante 2 del equipo
ganador anterior responde la
pregunta

**PARTICIPANTE 2 EQUIPO
GANADOR ANTERIOR**

(Respuesta de Participante
2)

CONDUCTOR

Correcto o Incorrecto.

"2 Km."

-Pregunta número 4: ¿Que hizo cantuña en el quinto mes?

Participante 2 del equipo contrario responde la pregunta

**PARTICIPANTE 2 del EQUIPO
CONTRARIO**

(Respuesta de Participante 2)

CONDUCTOR

Correcto o Incorrecto.

"vender su alma al diablo a cambio de que le ayuden a terminar lo más rápido su construcción."

-Pregunta número 5: en qué momento se voltea y muestra su rostro la Viuda del Tamarindo?

Participante 3 del equipo ganador anterior responde la pregunta

**PARTICIPANTE 3 del EQUIPO
GANADOR ANTERIOR**

(Respuesta de Participante 3)

CONDUCTOR

Correcto o Incorrecto.

"En el momento en el que el sujeto pronuncia una palabra."

-Pregunta número 6: ¿Que reconocería el que coloque la última piedra en su lugar?

Participante 3 del equipo contrario responde la pregunta

**PARTICIPANTE 3 del EQUIPO
CONTRARIO**

(Respuesta de Participante 3)

CONDUCTOR

Correcto o Incorrecto.

"Dios es más grande que Él."

"Acotación del segundo juego"

CONDUCTOR

Adelante el manjar picoso.

(SONIDO:EFECTO DE TAMBORES)

¡Disfruten su deliciosa mezcla!

La asistente entra al escenario con los dos platillos para cada equipo y las respectivas cucharas según cuantos se equivoquen. El presentador hará que prueben una cucharada del manjar.

CONDUCTOR

Una cucharada nada más,
comenzamos con el equipo A.

El presentador interactúa
con cada participante.

CONDUCTOR

- 1- Qué te pareció?,
- 2- ¿qué piensas que es?,
- 3- ¿a qué te sabe?,
- 4- ¿está rico no?, mmm de
primera se ve.

Solo una cucharada y estarán
del otro lado (se ríe), no es
cierto, mientras más rápido
coman, se les pasará el
sabor. Aparte no está tan
malo, lo terminan de probar
y les digo lo que es.

Al final de que coman todos
los que se equivocaron, se
dirá lo que han probado.

CONDUCTOR

Lo que acaban de probar es
"COD: 001: Guineo con
mantequilla de maní, salsa
de tomate y pimienta."

"COD: 002: Mini sanduche con
nueces, fresas y mostaza."

En cada uno de los platos,
por dentro alrededor había
chispas de chocolate, para
los que alcanzaron a probar.

Excelente mezcla preparada por nuestra asistente.

CONDUCTOR

COMODIN: Pregunta número 7: -
Cómo se llama el nombre de la parroquia de la segunda versión?

Participante que se equivocó.

PARTICIPANTE EQUIVOCADO
(Respuesta de Participante 1)

CONDUCTOR

Correcto o Incorrecto.
"Parroquia de Morro.

-COMODIN Pregunta número 8:
¿Qué idea salvo el alma de cantuña?

Participante que se equivocó.

PARTICIPANTE 2 del EQUIPO CONTRARIO
(Respuesta de Participante 2)

CONDUCTOR

Correcto o Incorrecto.

"Coger la última piedra que iba a ser usada para terminar la construcción, y luego, escribir una frase: Quién ponga esta última piedra en su lugar, reconocerá que Dios es más grande que Él".

El presentador indica los puntajes.

CONDUCTOR

Sus puntajes son: Equipo A ___puntos y Equipo B ___puntos.

Bueno, ya volvemos para seguir con "Juégate la U"

Fin del juego

**LOGO DEL PROGRAMA
COMERCIAL #2
LOGO DEL PROGRAMA**

3 BLOQUE

CONDUCTOR

Estamos de vuelta en Juégate la U.

Comienza el tercer y último juego "Suerte o Paso".

CLAQUETA: SUERTE O PASO.

Cada participante tendrá que escoger, diciendo el número de un sobre de los paneles

que irá lleno de preguntas de Ciencias Sociales, en el cual responderán en la sopa de letras.

El presentador señala el cuadro de la sopa de letras.

Después muestra su mano izquierda, la abre en decir: "Punto extra" y la cierra y la baja en decir "Pierde Turno".

Aparte habrá dos opciones más como "Punto extra" o "Pierde turno".

Este juego será por velocidad del equipo en 10 segundos, por lo cual el participante al saber la respuesta deberá buscarla y encerrarla rápidamente, en caso que no la sepa puede decir la palabra "Paso" continúa el siguiente participante del equipo para poder responderla con una oportunidad más.

Si Aparece en el sobre la palabra punto extra, gana un punto extra para su equipo, pero si aparece pierde turno, irá de vuelta a su lugar y pasará el siguiente participante.

Así hasta acabar el tiempo total del juego, que lo indicará la producción.

CONDUCTOR

Pasen al frente "Jonathan"
y "Juan". Comenzaré con
Jonathan, escoge una carta.

Los participantes pasan al
frente escogen una carta en
orden alternados y el
presentador realiza la
lectura de la carta
correspondiente.

Mientras buscan la respuesta
el presentador los alentará
a encontrar la respuesta con
frases como:

O les da pistas.

Ustedes pueden chicos, puede
estar vertical, horizontal,
diagonal, de cabeza, etc.

CARTAS DE EQUIPO "A"

1. PIERDE TURNO

**2. ¿Cómo se llama la
cordillera que cruza nuestro
país de norte a sur?**

La cordillera de los Andes

**3. Río guayas que termine con
la letra "e"**

Daule

**4. Límite al este de Ecuador
PERÚ**

5. PIERDE TURNO

6. PUNTO EXTRA

7. Nombre Mineral Metálico

SODIO

8. Nombre de un área protegido por el país

Parque Nacional YASUNÍ

EL CAJAS

9. ¿Quién escribió La Odisea?

Homero fue el autor de este poema de 24 cantos.

10. ¿Qué es más grande, un átomo o una célula?

Una célula es más grande que un átomo.

11. ¿Quién pronunció la frase "solo sé que no sé nada"?

Pese a que Platón la recogió por primera vez, la frase fue pronunciada por Sócrates.

12. PUNTO EXTRA

CARTAS DE EQUIPO "B"

1. ¿Quién es el autor de el Quijote?

Esta famosa obra fue escrita por Miguel de Cervantes.

2. PIERDE TURNO

3. ¿Quién escribió "Hamlet"?

William Shakespeare fue el autor de Hamlet, y escribió esta novela en el siglo XVI.

4. PUNTO EXTRA

5. ¿De qué estado fue emperador Napoleón Bonaparte?

Napoleón fue emperador de Francia durante la revolución francesa.

6. ¿Cómo se llama la ciencia que estudia los mapas?

Es la ciencia que estudia los mapas es la cartografía.

7. ¿Cuál es el lugar más frío de la tierra?

El lugar más frío del planeta, que está cubierto de una capa de hielo entre dos mil y tres mil metros es La Antártida.

8. PIERDE TURNO

9. ¿CÓMO SE LLAMABA EL HERMANO DE ATAHUALPA QUE OCUPÓ EL TRONO?

El hermano que ocupó el trono es RUMIÑAHU.

10. Cómo se llama el padre de los incas?

Inti

11. PUNTO EXTRA

12. Cómo se llama en quechua La Madre Tierra?

PACHAMAMAC

CONDUCTOR

¡STOP!, EL JUEGO HA
TERMINADO

A sus lugares participantes,
gracias.

Esperemos a que producción
nos diga las puntuaciones.

**(Sonido: Trompeta -
Tambores) .**

Y el ganador es el equipo: B

Aparece una Tabla de
puntajes vacía en la
pantalla y tomas de público
aplaudiendo.

Los estudiantes de 3er año
del Bernardino Echeverría,
continúan en la siguiente
ronda para disfrutar la gran
final por una beca en las
pruebas de admisión de la
Universidad Católica
Santiago de Guayaquil.
¡Bien! Equipo ____ (Nombre
del colegio ganador) han
ganado este último reto.

Mientras que el equipo La Luz
de Dios se hace acreedor del
2do puesto.

Los invito a pasar chicos para que reciban sus premios.

Las modelos entran a escena con los obsequios y diplomas correspondientes y realizan la entrega a los participantes.

El equipo A se gana un certificado de honor donde indica que ustedes formaron parte del primer programa de juégate la u. Mientras que el equipo conformado por los estudiantes del Bernardino Echeverría se acaban de ganar una mochila, gracias a Estación Mochilas y sus respectivos certificados de honor. Disfrútenlas porque ustedes acaban de ganar el primer programa de Juégate La U.

Esto fue todo nos vemos en el siguiente programa, gracias, chao, Ecuador. (Enfatizar)

(Sonido de sorpresa y celebración: GRITOS DEL PÚBLICO)

Créditos.

10. ESCENARIOS/ DECORADOS/ LOCACIONES

Propuesta del diseño de escenografía realizado por las autoras del proyecto. El programa será pregrabado en las instalaciones del Canal UCSG, Estudio Principal. La composición planteada es un set compartido: Lado derecho para la presentación inicial y central para los tres segmentos del programa.

La decoración estará compuesta por el video wall central y derecho del set, donde se ubicará el logotipo de «Juégate la U», animación de cronómetro de juegos y de segmentos. En la parte derecha se encontrará una pantalla vertical en el lado externo que tendrá los logotipos de colegios partícipes. Mientras que, el Background será color blanco.

También se ubicará dos paneles con diseño del logo de medidas 126x181cms Lona Mate, que irán a los lados de la pantalla video wall central y tendrán 12 sobres con tarjetas de los juegos. Equipo A, ubicado junto al counter del lado izquierdo, y en el lado derecho el counter del equipo B.

En el primer y tercer juego, se colocará dos caballetes con recuadros del juego con un largo 1 metro 60 cm, ancho 40 cm, y altura de 1 metro, una para cada equipo de colegio junto a los extremos de los dos counters.

En el segundo Bloque, se agregará una mesa de metal y vidrio redondo en la parte central del set.

La escenografía será en un solo ambiente compartido y diseñado para complementar los elementos de los tres juegos. El conductor iniciará las presentaciones del lado derecho pero en los segmentos se cambiará de lugar en la parte central del set y dará paso a los juegos con los participantes, que desde sus asientos o paso al frente resolverán las preguntas o acertijos de los tres juegos.

Los colores que intervienen en la escenografía son los mismos colores de la paleta de color del logo, para seguir con la dirección de arte del programa.



Grafico 6 Escenografía Segmento 1



Grafico 7 Escenografía Segmento 2



Grafico 8 Escenografía Segmento 3

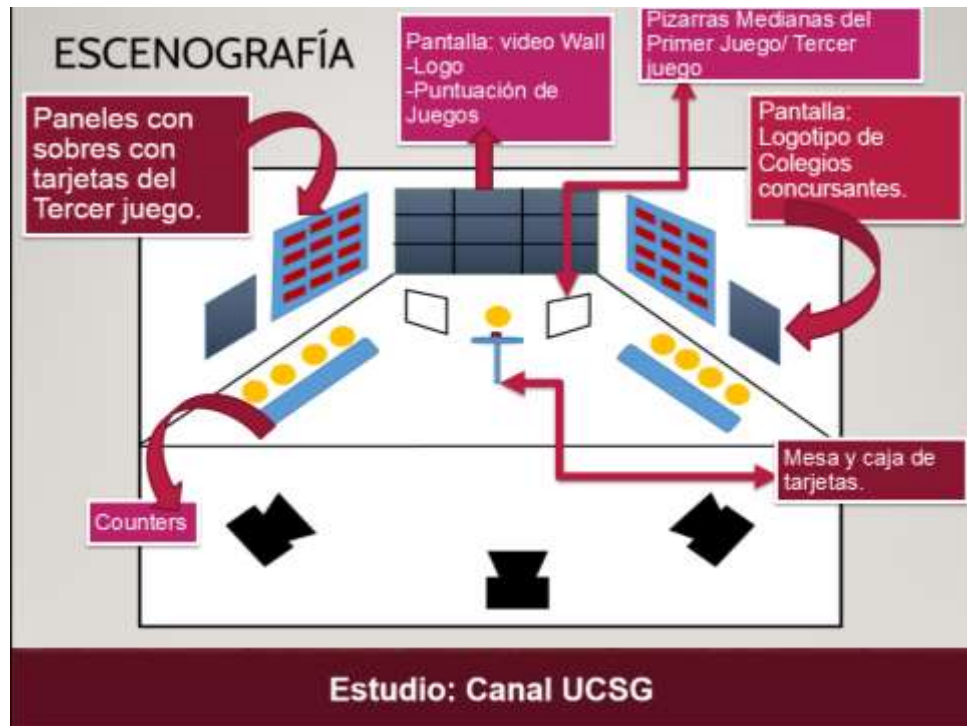


Grafico 9 Diagrama de Escenografía

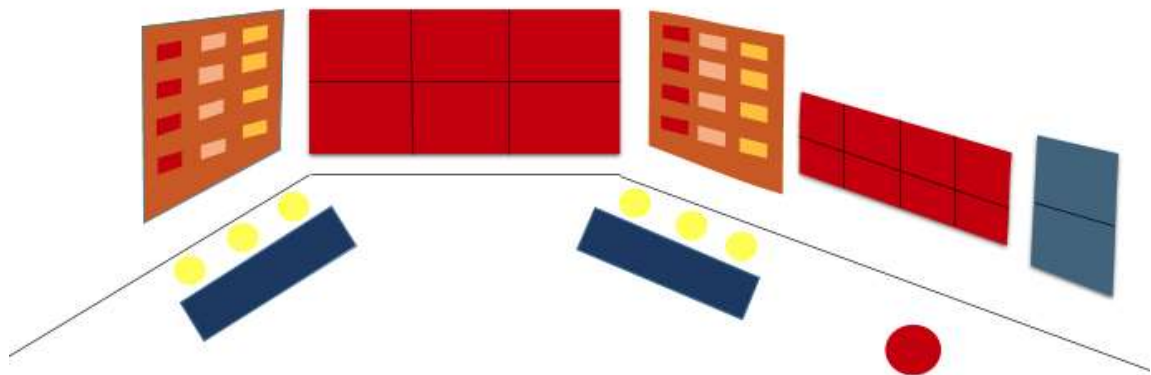


Grafico 10 Modificación de Diagrama de Escenografía

11. TONO Y ESTILO

El programa tendrá una combinación de clásico y moderno. Clásico por la mezcla de juegos reconocidos, y moderno por la musicalización actual. Durante el programa la música es de estilo Swing, un arreglo para big band, llamado: “This is not a Tv Show”, escrita específicamente para el programa. Además, en eliminaciones, retos y calificaciones de equipos se utilizará música que provoque tensión.

El contenido de los concursos del programa Juégate la U al ser educativo y cultural, permite mostrar y reforzar el conocimiento cultural del Ecuador.

El guión literario es expuesto en dos columnas, del lado izquierdo se proyectan las acciones del personal artístico y del lado derecho se presentan los diálogos, gestos y los efectos que acompañan durante el programa. Estos diálogos son expresados de manera enérgica y abierta entre todos.

Juégate la U contiene varios efectos llamativos, que impulsan la interactividad y el estilo del programa, con las celebraciones o pérdidas en los distintos juegos que provocan sensaciones y emociones. Otra habilidad implementada será por la variedad de planos de cámaras, cierta técnica que mostrará ritmo y agilidad.

12. PLAN DE CÁMARAS

El espacio de grabación se realizará en el Estudio principal del canal UCSG, en el set habrá 3 cámaras.

“Cámara 1” (Dirección diagonal derecho) encargado de Planos medios, cerrados y en conjunto de los participantes de equipo “B”, ubicado en el lado izquierdo del set.
“Cámara 2” (Dirección Frontal) con plano general, situado en la parte central y
“Cámara 3” (Dirección diagonal izquierdo) enfocará al equipo “A” con planos medios, cerrados y en conjunto localizado en la parte derecha.

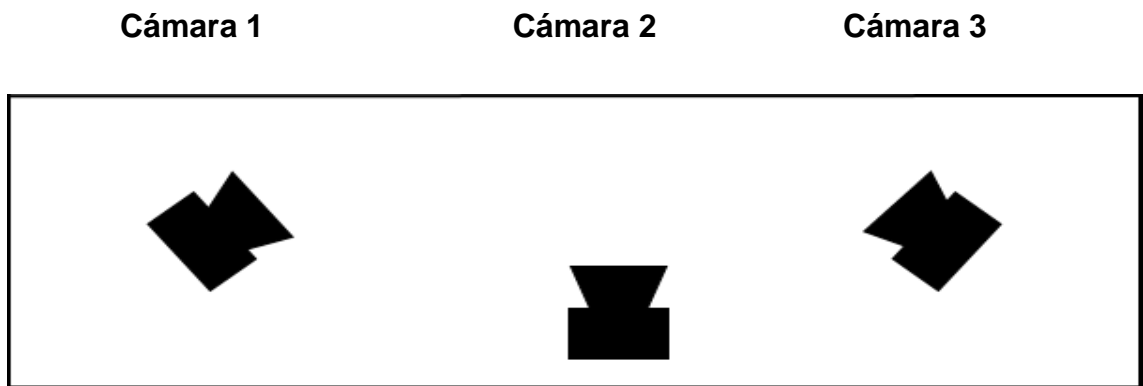


Grafico 11 Esquema del Plan de Cámara.

13. PLAN DE ILUMINACIÓN

Iluminación: Luz fría y Cálida, con colores: Rojo, amarillo, anaranjado, azul, y blanco en escena.

Estos colores para que jueguen con el logotipo y de la energía e intensidad necesaria para remarcar el estilo del programa, un esquema dirigido para la escenografía, el presentador y los participantes.

Se procederá en el Estudio 1 del Canal UCSG Radio-Televisión, que posee un equipo de iluminación de 40 unidades, contiene variedades de luces, así como de bombilla, led, y de tungsteno, que sirven para manejar la temperatura cálida y fría durante el programa, con ubicaciones directas e indirectas en el escenario.

La distribución de iluminación apunta por tres fuentes, para crear una atmósfera que genere ganancias de luz y sombras. Fuente principal, orientada a los sujetos que se encuentren en escena, es decir, presentador, asistente u participantes. Mientras que “Luz trasera”, enfocado para el fondo de la escenografía y “Luz de relleno” encargado de indicar iluminación en los lados de la fuente principal con la función de obtener menor sombras producidas e inclusive se ubicarán otras fuentes de luz necesarias para el set.



Se usaron 11 reflectores colortran de 1.000kw



Filtros marca ROSCO Supergel #65: Daylight Blue
Útil para conseguir ambientes tristes y cielos nublados.



Filtros marca ROSCO Supergel #127: Amber Cyc Silk
Un color secundario combinado con 104 Tough Silk.
(Transmisión = 32%)

Grafico 12 Detalle Técnico del Plan de Iluminación.

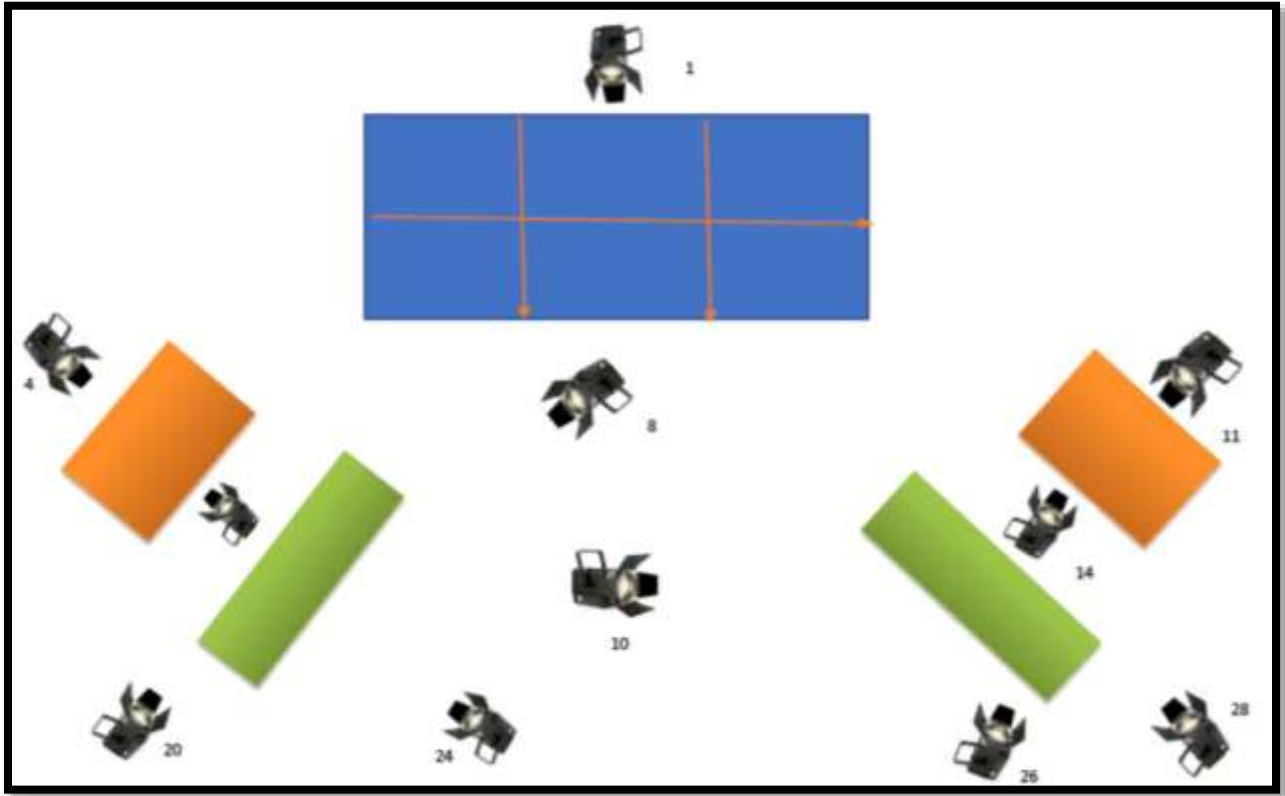


Grafico 13 Esquema del Plan de Iluminación.

14. CRONOGRAMA

CRONOGRAMA																
ACTIVIDADES POR SEMANAS/MESES	MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO			
	1era	2da	3era	4ta	1era	2da	3era	4ta	1era	2da	3era	4ta	1era	2da	3era	4ta
PREPRODUCCIÓN																
BIBLIA AUDIOVISUAL																
CONTACTOS DE ESCENOGRAFÍA																
CONTACTO DE COLEGIOS																
REFERENCIAS DE MUSICALIZACIÓN Y EFECTOS																
CONTACTO DE MUSICALIZACIÓN																
PRÉSTAMO DE ESTUDIO PRINCIPAL DEL CANAL UCSG																
GUIÓN Y CORRECCIONES																
CARPETA DEL ESCRITO																
CREACIÓN DEL LOGO DEL PROGRAMA																
CREACIÓN DE ANIMACIONES Y DE REDES SOCIALES: INSTAGRAM Y PÁGINA DE FACEBOOK																
PROCESO DE ACEPTACIÓN DE COLEGIOS																
BÚSQUEDA DE PRESENTADOR																
BÚSQUEDA DE AUSPICIOS																
BÚSQUEDA DE SONIDOS Y EFECTOS																
PRODUCCIÓN																
CÁPSULAS DE COLEGIOS																
MÚSICALIZACIÓN																
ENSAYO DE PROGRAMA PILOTO																
GRABACIÓN DE PROGRAMA PILOTO																
POSTPRODUCCIÓN																
EDICIÓN DE PROGRAMA																
PRESENTACIÓN																

15. PRESUPUESTO

PRESUPUESTO GENERAL	
RESUMEN	COSTO
EQUIPO TÉCNICO	\$ 19,000.00
PERSONAL TÉCNICO	\$ 9,150.00
PERSONAL ARTÍSTICO	\$ 800.00
ESCENOGRAFÍA	\$ 12,360.00
GUION Y MÚSICA	\$ 250.00
ESTUDIO/LOCACIONES Y UTILERÍA	\$ 33.90
SEGUROS	\$ 200.00
COMIDAS	\$ 90.00
VESTUARIO Y MAQUILLAJE	\$ 332.00
PREMIOS (MOCHILAS)	CANJE
MOVILIZACIÓN	\$ 40.00
TOTAL	\$ 42,255.90

Tabla 1 - Presupuesto General

DESGLOSE DE PRESUPUESTO

EQUIPO TÉCNICO	CANTIDAD	VALOR	COSTO
CÁMARAS	3	\$ 5,000.00	\$ 15,000.00
LUCES	3	\$ 1,000.00	\$ 3,000.00
CORBATEROS	2	\$ 150.00	\$ 300.00
MICRÓFONOS	2	\$ 150.00	\$ 300.00
CONSOLA	1	\$ 200.00	\$ 200.00
MEZCLADOR	1	\$ 200.00	\$ 200.00
		TOTAL	\$ 19,000.00

Tabla 2 Desglose de Presupuesto de Equipo Técnico

PERSONAL TÉCNICO	COSTO
DIRECTOR	\$ 1,000.00
PRODUCTOR	\$ 800.00
ASIT. PRODUCTOR	\$ 600.00
JEFE DE PISO	\$ 600.00
DIRECTOR TÉCNICO/ MEZCLADOR	\$ 600.00
DIRECTOR DE CÁMARA	\$ 600.00
CÁMARA 1	\$ 450.00
CÁMARA 2	\$ 450.00
CÁMARA 3	\$ 450.00
ILUMINOTÉCNICO	\$ 600.00
SONIDISTA	\$ 500.00
MAQUILLADORA	\$ 400.00
VESTUARISTA	\$ 400.00
TRAMOYISTA	\$ 500.00
ASIT. ESCENOGRAFÍA	\$ 400.00
DISEÑADOR/LÍNEA GRÁFICA	\$ 600.00
COMMUNITY MANAGER	\$ 200.00
TOTAL	\$ 9,150.00

Tabla 3 Desglose de Presupuesto de Personal Técnico

PERSONAL ARTÍSTICO	COSTO
PRESENTADOR	\$ 600.00
2 MODELOS	\$ 200.00
6 PARTICIPANTES y LADY	\$ 0.00
TOTAL	\$ 800.00

Tabla 4 - Desglose de Presupuesto de Personal Artístico

ESCENOGRAFÍA	CANTIDAD	VALOR	COSTO
PANTALLA VIDEO WALL	2	\$ 5,000.00	\$ 10,000.00
PANTALLA DE TV (VERTICAL)	2	\$ 800.00	\$ 1,600.00
PANELES	2	\$ 80.00	\$ 160.00
TABLAS DE MADERA	2	\$ 25.00	\$ 50.00
COUNTERS	2	\$ 225.00	\$ 450.00
CABALLETES	2	\$ 5.00	\$ 10.00
MESA DE COCKTELL	1	\$ 90.00	\$ 90.00
		TOTAL	\$ 12,360.00

Tabla 5 Desglose de Presupuesto de Escenografía

UTILERÍA	CANTIDAD	COSTO
SOBRES	24	\$ 4.00
TARJETAS DE PREGUNTAS	17	\$ 4.00
TARJETAS DE RESPUESTAS	7	\$ 2.00
MARCADORES	3	\$ 1.80
IMPRESIONES DE JUEGOS	2	\$ 3.00
DIPLOMAS	6	\$ 2.10
CAJA DE MADERA	2	\$ 2.00
PAQUETE CARTULINAS A3	1	\$ 3.50
PLIEGOS DE CARTULINA	2	\$ 4.00
PAQUETE DE CUCHARAS	1	\$ 1.50
PLATOS PEQUEÑOS	2	\$ 1.00
CINTAS	2	\$ 4.00
GANCHOS	4	\$ 1.00
		TOTAL
		\$ 33.90

Tabla 6 - Desglose de Presupuesto de Utilería

VESTUARIO Y MAQUILLAJE	CANTIDAD	VALOR	COSTO
CAJA MAQUILLAJE	1	\$ 200.00	\$ 200.00
VESTUARIO PRESENTADOR	1	\$ 60.00	\$ 60.00
VESTUARIO MODELOS	2	\$ 60.00	\$ 60.00
VESTUARIO PARTICIPANTES	6	\$ 12.00	\$ 12.00
		TOTAL	\$ 332.00

Tabla 7- Desglose de Presupuesto de Vestuario y Maquillaje

16. TARGET

El público objetivo se encuentra dirigido a una audiencia de 15 a 35 años, una franja de edad para jóvenes y adultos. El nicho de mercado presenta en el público principal a los estudiantes de 6to curso de bachillerato; por otro lado, en el público secundario están los estudiantes de colegios, universitarios, familiares y personas aficionadas a programas concursos.

Se realiza a este target porque es un programa dinámico, entretenido y educativo, que puede captar la atención por las diferentes pruebas, juegos creativos y retos interactivos que presenta el programa y que son atractivos para la audiencia.

Tiene como finalidad llegar a los estudiantes que culminarán su educación de 2do nivel para incentivarlos a través del programa a continuar sus estudios de 3er nivel, así mismo dar a conocer la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

17. IMAGEN DEL PROGRAMA



Grafico 14 Logotipo “Juégate la U”



Grafico 15 Paleta de colores “Juégate la U”

El logotipo realizado contiene tipografía y resalta colores que identifica la imagen del programa. El estilo del texto «JUÉGATE» se llama Flamante Semi Slab Serif, un tipo de letra gruesa y cuadrada, así mismo la letra “La” pero es presentado en minúscula. En cambio, la letra “T” está creada en conjunto a la letra principal “U”, que es la que mayor resalte por el tamaño, posición, y ubicación a partir de la parte central del logo. La fuente mencionada fue utilizada para mostrar fuerza y modernidad, dándole concepto al programa.

Se muestran dos colores primarios, por un lado, el rojo, transmitiendo desafío, dominio e intensidad en el cual se asocia con la energía que involucra “Juégate la U”. Por otro lado, el amarillo simboliza el poder, optimismo y confianza enfrascado para representar intelectualidad, fortaleza y jovialidad. También, un toque de color blanco, representando la neutralidad que se debe manejar pese a la competencia de los dos bandos concursantes.

El logo tiene un efecto neón con fondo color concho de vino en difuminación concéntrica de claro a oscuro, creando una atmósfera de luminosidad. Los colores determinados son esenciales por la representación a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

El diseño de la claqueta será con el logo “Juégate la U” porque es la base del programa y está ubicado en la parte inferior izquierdo junto a un slash donde indica el nombre del presentador, colegio u participante.



Grafico 16 Sobreimposición “Juégate la U”

La gráfica de los segmentos está compuesta por los colores primarios, la tipografía es fuente serif.

El Laboratorio de Einstein, se encuentra el nombre del segmento, con ruedas para representar las dimensiones y estructura de la química expresada en ciencia abstracta. Puesto que, presenta con mayor tonalidad el color amarillo claro, y color naranja junto a pequeñas cantidades de colores cromáticos celestes, violeta y rojo.



Grafico 17 Segmento Laboratorio de Einstein “Juégate la U”

En Memorias, la colorimetría de la fuente es rojo led. Esta animación conformada por un listón de madera en donde se forma un humo de borde amarillo. Luego, aparece una pluma en la parte superior del nombre, creando una mezcla de antiguo y moderno.



Grafico 18 Segmento Memorias “Juégate la U”

En visual de Suerte o Paso, se observa la llegada de un correo, que al momento de abrirse muestra el nombre del segmento. En cuanto a su colorimetría, refleja el color azul, rojo y blanco.



Grafico 19 Segmento Suerte o Paso “Juégate la U”

El cierre del programa, está diseñado por cortes de colores del programa que se unen hacia el centro de forma horizontal y vertical, finalizando con el logotipo en el lado superior de la pantalla.



Grafico 20 Cierre del Programa “Juégate la U”

Línea gráfica presentada en el programa y redes sociales: Facebook e Instagram, para dar a conocer e que consiste el programa, segmentos de juegos, y auspicios de premios. Cuenta: @juegatelaU



Grafico 21 Activación en Red Social Facebook “Juégate la U”

18. EQUIPO DE PRODUCCIÓN

18.1 Personal Técnico

CARGO	PERSONAL TÉCNICO
Idea General y Producción Ejecutiva	Michelle Boada Anabel Chamba
Producción General	Anabel Chamba
Realizador	Michelle Boada
Asistente de Realizador	Javier León
Jefe de Piso	Ma. Fernanda Baldeón
Dirección de Arte	Michelle Boada Anabel Chamba
Guion	Michelle Boada Anabel Chamba
Luminotécnico	Gerardo Gaona
Control Técnico	Rafael Albán
Director de Cámara/Mezclador	Johan Pachardo
Operador de Cámara	Gerardo Gaona Joseph Jaramillo Eduardo Molina
Maquillaje	Gabriela Silva
Vestuario	Michelle Boada Anabel Chamba
Música Original	David Lara
Técnico Sonido	Edward Barrera
Tramoyista	Gerardo Gaona Joseph Jaramillo
Línea gráfica	Ronny Ruíz
Editoras	Michelle Boada Anabel Chamba
Catering	Andrea Chamba Julissa Maza David Lara
Making Of	Jaime Muentes Eduardo Pinargote

Grafico 22 Personal Técnico “Juégate la U”

18.2 Personal Artístico

CARGO	PERSONAL ARTÍSTICO
Presentador	Emanuel Quinde
Modelo 1	Nanyeli Bastidas
Modelo 2	María José Bastidas
Equipo A	Unidad Educativa "La Luz de Dios"
Participantes	Jonathan Vera
	Yeiber Pedrozo
	David Albán
Equipo B	Unidad Educativa "Bernardino Echeverría"
Participantes	Juan Carlos Moreno
	Sebastián Rivera
	Carlos Martillo

Grafico 23 Personal Artístico "Juégate la U"

CAPÍTULO III: RESULTADOS

19. PRUEBA DE EXHIBICIÓN

19.1 Encuesta para valoración de programa

1) Género: Masculino Femenino

2) Edad: _____

3) Para el siguiente programa cuál de los 3 juegos cambiarías y cuál juego propones:

1ero

2do

3ero

Propuesta:

4) ¿Ha visto programas concurso?

SI

NO

5) ¿Le interesa este tipo de programa de televisión?

SI

NO

6) ¿Cómo le pareció el programa de televisión?

Malo

Bueno

Muy Bueno

Excelente

7) ¿Si pudiera ingresar participaría en este programa?

SI

NO

8) ¿Vería usted el programa de televisión?

SI

NO

9) ¿Qué le impactó más del programa?

Contenido

Diseño de escenografía

Modelos

Animaciones

Presentador

19.2 Exhibición de encuesta para presentación de programa

Para mostrar el programa de televisión «Juégate La U» se pidió permiso a los rectores de la Unidad Educativa Cardenal Bernardino Echeverría y a la Unidad Educativa Luz de Dios, para que nos permita proyectarles el programa a un grupo de estudiantes y entregarles las encuestas para la valoración del mismo. Se eligió a estudiantes de 3ero año de bachillerato, ya que cumplía la mayor parte como audiencia objetiva.



Grafico 24 Encuesta del programa Juégate La U



Grafico 25 Encuesta del programa Juégate La U

En la encuesta objetiva se encontraban preguntas cerradas sobre contenido y una de propuesta para conocer gustos de juegos que desearían que esté en el programa.

Después de proyectarles el programa de 25 minutos, llenaron las encuestas un grupo de 17 personas en total.

20. CONCLUSIÓN DE ENCUESTA

20.1 Resultados

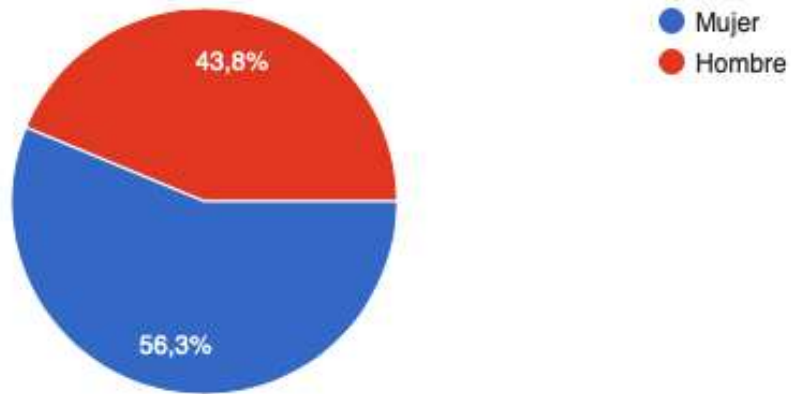


Grafico 26 Género

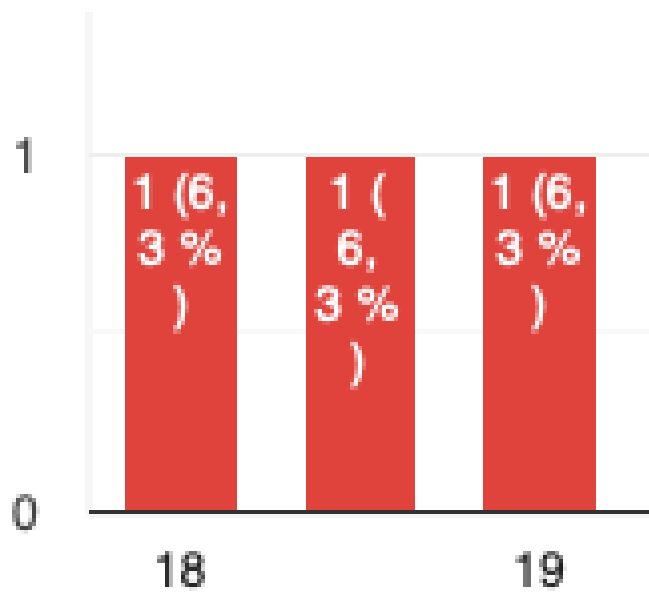


Grafico 27 Edad

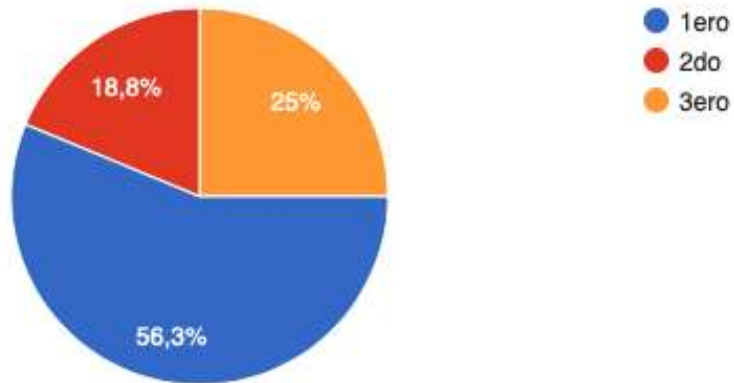


Grafico 28 Cambio de juego y propuesta

Problemas matemáticos
Podría ser un juego tipo ruleta de la suerte y con preguntas por ejemplo de Química Lenguaje y Matemáticas es decir preguntas de todas las materias.
Pueden poner en vez de la materia de Química la de Biología
Cultura general
El primer juego, y propongo que hagan un juego que conlleve ejercicio físico y el que llegue primero coja la pregunta y el primero en llegar gane ese juego
Propongo que deben cambiar de materia puede ser de Matemáticas o Cálculo, de ahí la dinámica está bien
No cambiaría el juego, solo cambiaría la materia no sería Química sino Matemáticas o podría ser Inglés que pienso que es una de las más importantes en la actualidad
Puede ser un juego de pastelazos es decir hacen una pregunta y si no responde en 10 segundos el perdedor recibirá un pastelazo y va perdiendo puntos de los juegos anteriores que ha ganado
Sería un juego de preguntas objetivas con un dado gigante y si responde mal se le puede bajar puntos
No cambiaría ningún juego, todos me agradan y son interesantes para este tipo de programas concurso

Grafico 29 Propuesta

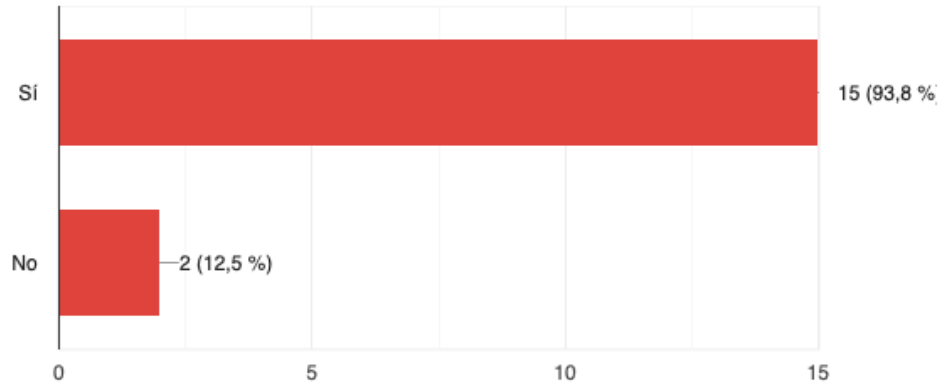


Grafico 30 ¿Ha visto programas concurso?

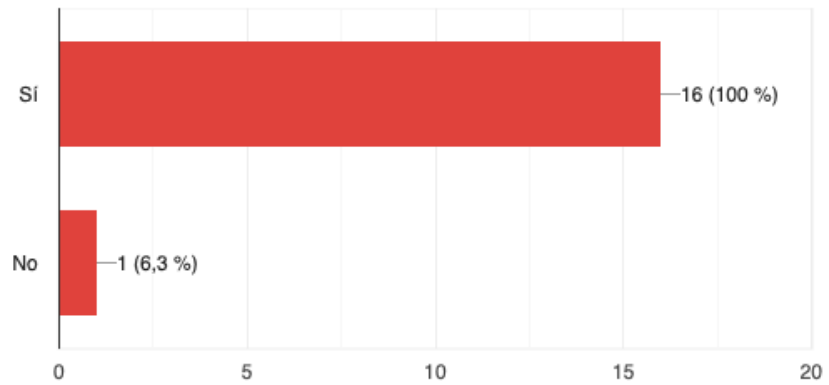


Grafico 31 ¿Le interesa este tipo de programa de televisión?

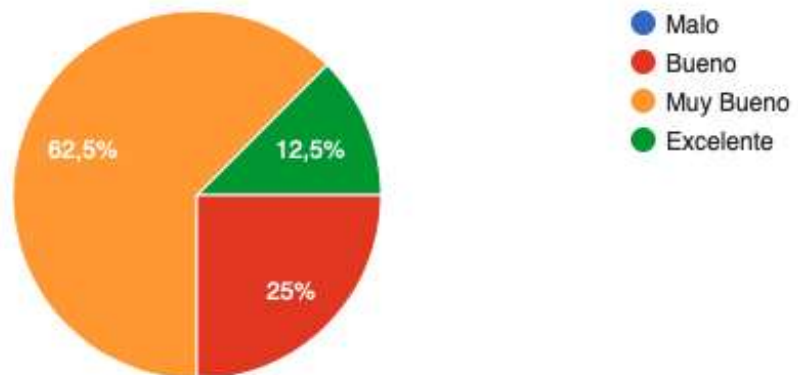


Grafico 32 ¿Cómo le pareció el programa de tv?

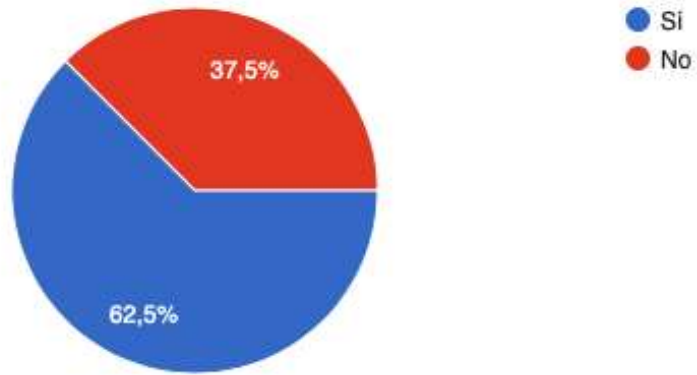


Grafico 33 ¿Si pudiera ingresar participaría en este programa?

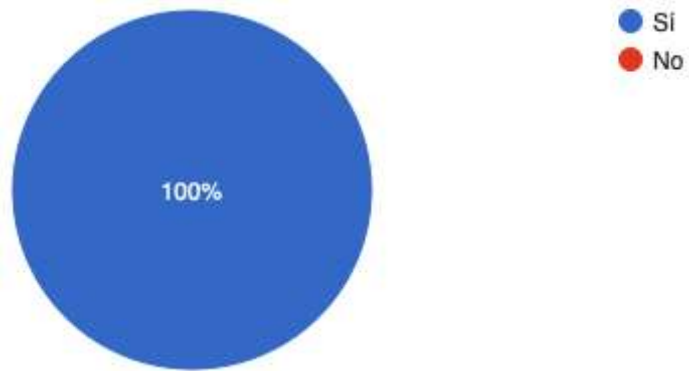


Grafico 34 ¿Vería usted el programa de televisión?

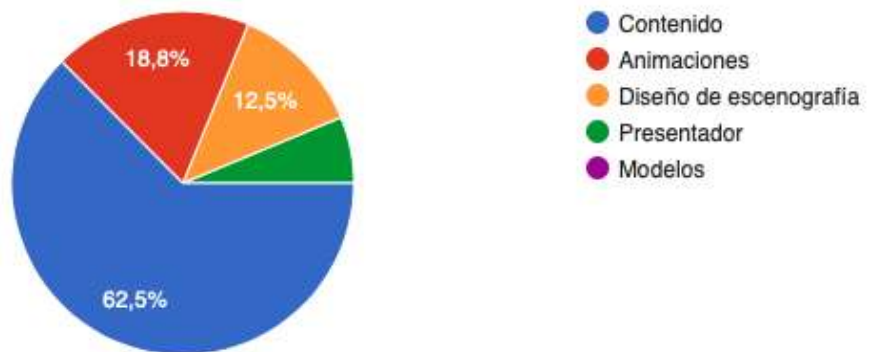


Grafico 35 ¿Qué le impactó más del programa?

20.2 Valoración

La encuesta nos permitió verificar si la audiencia objetiva está de acuerdo e interesada en la creación del programa concurso “Juégate La U”, ya que se enfrascó dando ideas nuevas para mejorar y seguir con el programa televisivo.

Del mismo modo, según datos recogidos apunta que el 93,8% de jóvenes con 16 a 18 años han consumido programas concurso, por el contrario, el 12,3% que resume a un bajo porcentaje.

Sin embargo, se estimó evidenciar el estándar de espectadores para el Programa “Juégate la U”, de manera que se obtuvo un 62,5 % de estudiantes interesados en este tipo de programa.

Además, al encuestar el grado de apreciación del producto, se concluyó que el 25%, calificaba bueno, mientras que el 62,5%, consta con valoración muy bueno, y el 12,5% excelente, por ende, con estos porcentajes, se deduce que debido al ser un programa concurso nuevo que propone una iniciativa a la educación, se considera que es punto fuerte enfocado para los estudiantes.

Asimismo, el gráfico 34 indica que el 100% de los encuestados consumirían este programa de televisión.

Por otra parte, el producto audiovisual arrojó que la impresión principal fue por el contenido, con un 62,5%, es decir, apuntaron a los temas de formación académica que presenta en los juegos. En cambio, el 18,8% considero el aspecto visual, línea gráfica, logotipo o animación expuesta. De tal modo que el 12,5% valoro el diseño escenográfico, abarcando la composición de elementos y recursos necesarios para la dinámica de los juegos compuestos para el montaje realizado, y 6,3% señalando al presentador.

Dichos datos que implican para mostrar resultados en el cual infieren a la dinámica y producción de “Juégate la U”.

Por consiguiente, por medio de la encuesta se determinó una gran referencia de aceptación de la audiencia. No obstante, existe mayor equivalencia de estudiantes donde recomiendan diferentes propuestas que involucren juegos dinámicos tales que obtengan una mezcla de habilidades mentales y físicas para que se conjunte con el aprendizaje académico.

21. CONCLUSIONES

Tras el proyecto realizado, como conclusiones se determinó que la creación de programa televisivo de concursos “Juégate la U”, fue una producción factible por contar con las instalación dispuesta por el canal UCSG RADIO TV, el acceso de las dos instituciones académicas, concediendo la grabación de instalaciones, participación de estudiantes y su colaboración amena.

Sin embargo, a pesar de manejar una planeación en la fase de preproducción, se identificó varias trabas en el proceso en cual se tomó decisiones de manera rápida y eficaz. Al igual que, en la producción de spots para las instituciones, hubo ocasiones que se retomó grabaciones para capturar eventos que se llevaron a cabo bajo su organización, con el fin de obtener variedad de información en spots.

Así como, se presencié un cambio de conductor del programa, en el cual se realizó un nuevo ensayo previo con el presentador oficial durante el día de grabación. De igual modo, la búsqueda de colegios se extendió por la travesía de trámites, realización de permisos e informes con detalles del proyecto, no obstante, existieron instituciones que al principio estaban interesados, pero tuvieron que negarse debido a que su disponibilidad de tiempo se acoplaba mayoritariamente en eventos del mismo y cursos de estudio para pruebas del Bachillerato.

En la grabación del programa, se presentaron problemas técnicos, como la grabación de sonido, pero se solucionó de manera inmediata. Por otro lado, en el focus group se apreció el interés por parte de los espectadores, en el cual se presencié entusiasmo y una opción innovadora para los estudiantes al conocer de este nuevo proyecto.

Por último, se concluyó que el programa concurso presentado y dirigido a estudiantes es un enfoque diferenciador a los que regularmente apunta la producción ecuatoriana. Puesto que es un proyecto que brinda un espacio que promueve y desarrolla un aporte a la educación u acceso en la Universidad Católica Santiago de Guayaquil. De igual manera, siendo un producto audiovisual que beneficia a la UCSG, cuyo modo integra permanencia, promoción e ingreso en el estudio académico.

22. BIBLIOGRAFÍA

ACADEMIA.EDU. (2019). Retrieved 1 September 2019, Obtenido en:
https://www.academia.edu/6374259/Banco-de-Preguntas_Cultura_General_1752_

Creación Del Piloto Para Televisión “Ovación Juvenil” León Hugo 2010.
Obtenido de:<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/301/9/UPS-T001908.pdf>

Currículo de EGB y BGU del Ministerio de Educación (2016) Obtenido en:
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/0-Introduccion-CCSS.pdf>

Formula TV. (2019). Saber y ganar. [online] Available at:
<https://www.formulatv.com/programas/saber-y-ganar/> [Accessed 29 Apr. 2019].

<http://www.forosecuador.ec/forum/ecuador/educación-y-ciencia/167467-libros-del-gobierno-2019-para-descargar-ministerio-de-educación>

Ikutza, I. (2015) La Importancia de una televisión educativa. Obtenido de:
https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2859/Igone_SanSebastian_Ikutza.pdf?sequence=1&isAllowed=y

9125, <. & 9125, <. (2019). Libros del Gobierno (2019) para descargar –

José Acosta. (2015). “Análisis de los actuales programas concursos televisivos transmitidos en horario de 18h00 a 23h00 y su influencia en niños y jóvenes de 10 a 20 años de edad del bloque 17 de flor de bastión de la ciudad de Guayaquil”.
Obtenido de:

http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/8329/1/PROEYCTO%20DE%20GRADO%20FINAL_oct2015.pdf

ME CAIGO DE RISA - Televisa Ventas 2018. (2019). Retrieved from
<https://televisaventas.tv/portfolio-posts/me-caigo-de-risa/>

Ministerio de Educación. (2016) Bachillerato General Unificado, Obtenido en:
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/BGU1.pdf>

Ministerio de Educación Foros Ecuador. Retrieved 1 September 2019, Obtenido en:
<http://www.forosecuador.ec/forum/ecuador/educación-y-ciencia/167467-libros-del-gobierno-2019-para-descargar-ministerio-de-educación>

90 preguntas y respuestas para ampliar tus conocimientos. (2019). Retrieved 1 September 2019, Obtenido en:
<https://psicologiaymente.com/miscelanea/preguntas-y-respuestas>

"Paid Off", el programa de TV que borra la deuda estudiantil de sus ganadores. (2019). Retrieved from:

<https://www.ar13.cl/television/paid-off-el-programa-de-tv-que-borra-la-deuda-estudiantil-de-sus-ganadores>

Regil, M. (2019). 100 Latinos dijeron. [online] TV Time. Available at:
<https://www.tvtime.com/es/show/319191> [Accessed 29 Apr. 2019].

23. ANEXOS

23.1 PARTICIPANTES DEL EQUIPO A



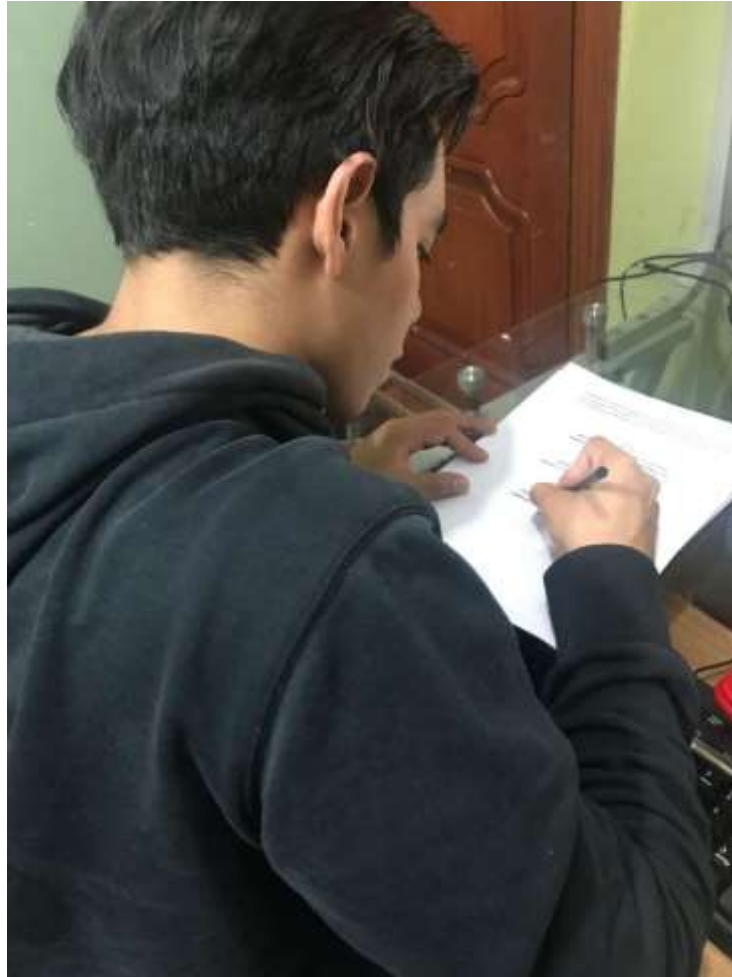
23.2 FIRMA DE AUTORIZACIÓN DE LA UNIDAD EDUCATIVA LA LUZ DE DIOS



23.3 PARTICIPANTES DEL EQUIPO B



23.4 FIRMA DE AUTORIZACIÓN DE LA MÚSICA DEL PROGRAMA



23.5 ENSAYO Y GRABACIÓN DEL PROGRAMA





23.6 GANADORES DEL PROGRAMA JUÉGATE LA U



23.7 EQUIPO DEL PROGRAMA



24. USO DE DERECHOS DE IMAGEN

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN Y CONTENIDOS

A los 12 días del mes de Junio del 2019.

Yo _____ con C.I. _____, representante del estudiante _____ con domicilio en _____ Teléfono _____, en este acto, declaro:

Autorizar el uso de imagen de mi representado en el PROYECTO AUDIOVISUAL titulado «JUÉGATE LA U», realizada por estudiantes de la carrera de Producción y Dirección en Artes Audiovisuales de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Dicha autorización comprende el derecho de reproducción, distribución y comunicación al público y no implica derecho de remuneración.

Se deja constancia que dicho PROYECTO es producido en el marco académico para el trabajo de titulación dentro de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

A continuación firman las partes:

f. _____
**MICHELLE ALEXANDRA
BOADA CÓRDOVA
PRODUCTORA DE JUÉGATE LA U
0930935721**

f. _____
**DENNIS ANABEL
CHAMBA CHAMBA
PRODUCTORA DE JUÉGATE LA U
0956247035**

f. _____
REPRESENTANTE DEL INVITADO
.....

Guayaquil, 29 de Mayo del 2019

Abogado
Alberto Franco Lalama
Director General Sistema de Radio y Televisión de la UCSG
Presente

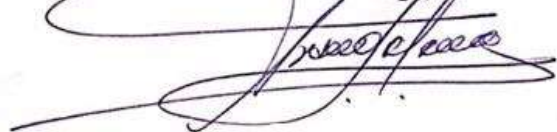
Me es grato saludarle y a la vez solicitarle el permiso para grabación en el estudio principal del Canal UCSG Radio-Televisión, de un Programa Piloto sobre Concurso Educativo dirigido a estudiantes de Sexto Curso de Colegios Particulares en Guayaquil para incentivar a la Educación en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, para mi proyecto de titulación de obtención de título en Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales, el cual se realizará a mediados o finales del mes de Julio, fechas tentativas como: Sábado 13 o Domingo 14 para Ensayo y Sábado 20 o Domingo 21 para grabación del programa piloto, en el horario que nos indique a disposición para no interferir con otras grabaciones de programas del Canal UCSG Radio-Televisión. Agradezco de antemano su valiosa colaboración.

Por su atención quedo de usted.

*Sábado 20 y Domingo 21.
10h00am a 14h00.*

Autorizado.

Sr. Herzog, procedo



Atentamente,

*Michelle
Alexandra*

Michelle Alexandra Boada Córdova
Estudiante de Artes Audiovisuales de la UCSG
Mail: michelle.alexandra@hotmail.es
Cel: 0998897245

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN Y
CONTENIDOS

A los 28 días del mes Junio del 2019.

Yo María José Bastidas con C.I. 2450652975, con domicilio en Miraflores calle 3 Teléfono 0981390656, en este acto, declaro:

Autorizar el uso de mi imagen en el PROYECTO AUDIOVISUAL titulado "JUÉGATE LA U", realizada por estudiantes de la carrera de Producción y Dirección en Artes Audiovisuales de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Dicha autorización comprende el derecho de reproducción, distribución y comunicación al público y no implica derecho de remuneración.

Se deja constancia que dicho PROYECTO es producido en el marco académico para el trabajo de titulación dentro de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

A continuación firman las partes:

f. Michelle Alexandra
**MICHELLE ALEXANDRA
BOADA CÓRDOVA
DIRECTORA DE JUÉGATE LA U
0930935721**

f. Dennis Anabel
**DENNIS ANABEL
CHAMBA CHAMBA
PRODUCTORA DE JUÉGATE LA U
0956247035**

f. María José Bastidas
**MARÍA JOSÉ BASTIDAS
2450652975**

**AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN Y
CONTENIDOS**

A los 28 días del mes Junio del 2019.

Yo Nanyeli Bastidas con C.I. 2450652967, con domicilio en Miraflores calle 8 Teléfono 0981997712, en este acto, declaro:

Autorizar el uso de mi imagen en el PROYECTO AUDIOVISUAL titulado "JUÉGATE LA U", realizada por estudiantes de la carrera de Producción y Dirección en Artes Audiovisuales de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Dicha autorización comprende el derecho de reproducción, distribución y comunicación al público y no implica derecho de remuneración.

Se deja constancia que dicho PROYECTO es producido en el marco académico para el trabajo de titulación dentro de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

A continuación firman las partes:

f. Michelle Alexandra
**MICHELLE ALEXANDRA
BOADA CÓRDOVA
DIRECTORA DE JUÉGATE LA U
0930935721**

f. Dennis Anabel
**DENNIS ANABEL
CHAMBA CHAMBA
PRODUCTORA DE JUÉGATE LA U
0956247035**

f. Nanyeli Bastidas
**NANYELI BASTIDAS
2450652967**

**AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN Y
CONTENIDOS**

A los 17 días del mes Julio del 2019.

Yo María Bernarda Cevallos con C.I. 1312426015, con domicilio en Quadera Central Teléfono 616099, en este acto, declaro:

Autorizar el uso de mi imagen / Voz en off en el PROYECTO AUDIOVISUAL titulado "JUÉGATE LA U", realizada por estudiantes de la carrera de Producción y Dirección en Artes Audiovisuales de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Dicha autorización comprende el derecho de reproducción, distribución y comunicación al público y no implica derecho de remuneración.

Se deja constancia que dicho PROYECTO es producido en el marco académico para el trabajo de titulación dentro de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

A continuación firman las partes:

f. Michelle Alexandra
**MICHELLE ALEXANDRA
BOADA CÓRDOVA
DIRECTORA DE JUÉGATE LA U
0930935721**

f. Dennis Anabel Chamba Chamba
**DENNIS ANABEL
CHAMBA CHAMBA
PRODUCTORA DE JUÉGATE LA U
0956247035**

f. María Bernarda Cevallos
**MARÍA BERNARDA CEVALLOS
VOZ EN OFF DE
PROGRAMA "JUÉGATE LA U"**

Guayaquil, 12 de Junio del 2019



Abogada
Patricia Cartagena
Rectora de la Unidad Educativa La Luz de Dios
Presente

De mis consideraciones:

Me es grato saludarle y a la vez solicitarle el permiso de acceso a su Unidad Educativa para realización de trabajo de titulación de un Programa Piloto sobre Concurso Educativo dirigido a estudiantes de 3ero año de BGU de Colegios Particulares en Guayaquil para incentivar a la educación de tercer nivel, en donde se grabará partes del mismo para un reportaje, y se necesitará a tres estudiantes para que participen en el programa.

El programa será realizado el día Sábado 20 de Julio en el Canal UCSG, por estudiantes de Ing. Producción y Dirección en Artes Audiovisuales de la Facultad de Artes y Humanidades.

Michelle Alexandra Boada Córdova

C.I 0930935721

Dennis Anabel Chamba Chamba

C.I 0956247035

Por su atención quedo de usted.

Atentamente,

Michelle
Alexandra

Michelle Alexandra Boada Córdova
Estudiante de Artes Audiovisuales de la UCSG
Mail: michelle.alexandra@hotmail.es
Cel: 0998897245

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN Y CONTENIDOS

A los 02 días del mes de Agosto de 2018.

Yo Nancy Urvela con C.I. 09 63260977 representante del estudiante YEIBER PEDROZO de la "UNIDAD EDUCATIVA LA LUZ DE DIOS" con domicilio en El Oro gl'na Teléfono 099 0191159, en este acto, declaro:

Autorizar el uso de imagen de mi representado en el PROYECTO AUDIOVISUAL titulado "JUÉGATE LA U", realizada por estudiantes de la carrera de Producción y Dirección en Artes Audiovisuales de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Dicha autorización comprende el derecho de reproducción, distribución y comunicación al público y no implica derecho de remuneración.

Se deja constancia que dicho PROYECTO es producido en el marco académico para el trabajo de titulación dentro de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

A continuación firman las partes:

f. Michelle Alexandra
**MICHELLE ALEXANDRA
BOADA CÓRDOVA
DIRECTORA DE JUÉGATE LA U
0930935721**

f. Dennis Anabel
**DENNIS ANABEL
CHAMBA CHAMBA
PRODUCTORA DE JUÉGATE LA U
0956247035**

f. Yeiber Pedrozo
**REPRESENTANTE DEL INVITADO
YEIBER PEDROZO**

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN Y CONTENIDOS

A los 02 días del mes de Agosto de 2018.

Yo Jorge Rosales con C.I. 0907081475, representante del estudiante JONATHAN VERA de la "UNIDAD EDUCATIVA LA LUZ DE DIOS" con domicilio en El Oro y la 9na Teléfono 0993900245, en este acto, declaro:

Autorizar el uso de imagen de mi representado en el PROYECTO AUDIOVISUAL titulado "JUÉGATE LA U", realizada por estudiantes de la carrera de Producción y Dirección en Artes Audiovisuales de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Dicha autorización comprende el derecho de reproducción, distribución y comunicación al público y no implica derecho de remuneración.

Se deja constancia que dicho PROYECTO es producido en el marco académico para el trabajo de titulación dentro de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

A continuación firman las partes:

f. Michelle
Alexandra
MICHELLE ALEXANDRA
BOADA CÓRDOVA
DIRECTORA DE JUÉGATE LA U
0930935721

f. Dennis
Anabel
DENNIS ANABEL
CHAMBA CHAMBA
PRODUCTORA DE JUÉGATE LA U
0956247035

f. [Signature]
REPRESENTANTE DEL INVITADO
JONATHAN VERA

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN Y CONTENIDOS

A los 02 días del mes de Agosto de 2018.

Yo Esmeralda Peñaherrera con C.I. 0917617342, representante del estudiante DAVID ALBÁN de la "UNIDAD EDUCATIVA LA LUZ DE DIOS" con domicilio en F. Code Marcos y Los Ríos Teléfono 0995285732, en este acto, declaro:

Autorizar el uso de imagen de mi representado en el PROYECTO AUDIOVISUAL titulado "JUÉGATE LA U", realizada por estudiantes de la carrera de Producción y Dirección en Artes Audiovisuales de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Dicha autorización comprende el derecho de reproducción, distribución y comunicación al público y no implica derecho de remuneración.

Se deja constancia que dicho PROYECTO es producido en el marco académico para el trabajo de titulación dentro de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

A continuación firman las partes:

f. Michelle Alexandra
**MICHELLE ALEXANDRA
BOADA CÓRDOVA
DIRECTORA DE JUÉGATE LA U
0930935721**

f. Dennis Anabel Chamba Chamba
**DENNIS ANABEL
CHAMBA CHAMBA
PRODUCTORA DE JUÉGATE LA U
0956247035**

f. David Albán P
**REPRESENTANTE DEL INVITADO
DAVID ALBÁN**

Guayaquil, 12 de Junio del 2019



MgSc.
Galo Luna
Rector de la Unidad Educativa Cardenal Bernardino Echeverría Ruiz.
Presente

De mis consideraciones:

Me es grato saludarle y a la vez solicitarle el permiso de acceso a su Unidad Educativa para realización de trabajo de titulación de un Programa Piloto sobre Concurso Educativo dirigido a estudiantes de 3ero de BGU de Colegios Particulares en Guayaquil para incentivar a la educación de tercer nivel, en donde se grabará partes del mismo para un reportaje, y se necesitará a tres estudiantes para que participen en el programa.

El programa será realizado el día Sábado 20 de Julio en el Canal UCSG, por estudiantes de Ing. Producción y Dirección en Artes Audiovisuales de la Facultad de Artes y Humanidades.

Michelle Alexandra Boada Córdova

C.I 0930935721

Dennis Anabel Chamba Chamba

C.I 0956247035

Por su atención quedo de usted.

Atentamente,

*Michelle
Alexandra*

[Handwritten signature]

*Antoniando
Lopez*

Michelle Alexandra Boada Córdova
Estudiante de Artes Audiovisuales de la UCSG
Mail: michelle.alexandra@hotmail.es
Cel: 0998897245



AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN Y CONTENIDOS

A los 02 días del mes de Agosto de 2019.

Yo Alexandra Morla Loy con C.I. 0914319404, representante del estudiante JUAN CARLOS MORENO de la "UNIDAD EDUCATIVA CARDENAL BERNARDINO ECHEVERRÍA RUÍZ" con domicilio en 2132820 Las Cumbres Teléfono 0991366851, en este acto, declaro:

Autorizar el uso de imagen de mi representado en el PROYECTO AUDIOVISUAL titulado "JUÉGATE LA U", realizada por estudiantes de la carrera de Producción y Dirección en Artes Audiovisuales de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Dicha autorización comprende el derecho de reproducción, distribución y comunicación al público y no implica derecho de remuneración.

Se deja constancia que dicho PROYECTO es producido en el marco académico para el trabajo de titulación dentro de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

A continuación firman las partes:

f. Michelle Alexandra
**MICHELLE ALEXANDRA
BOADA CÓRDOVA
DIRECTORA DE JUÉGATE LA U
0930935721**

f. Dennis Anabel
**DENNIS ANABEL
CHAMBA CHAMBA
PRODUCTORA DE JUÉGATE LA U
0956247035**

f. Juan Carlos Moreno
**REPRESENTANTE DEL INVITADO
JUAN CARLOS MORENO**

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN Y CONTENIDOS

A los 02 días del mes de Agosto de 2019.

Yo Martiana de Jesús Ruano Toscano con C.I. 0915716591, representante del estudiante SEBASTIAN RIVERA de la "UNIDAD EDUCATIVA CARDENAL BERNARDINO ECHEVERRÍA RUÍZ" con domicilio en Magasinga Oeste Av. 2^{da} Calle 1^{ra} Teléfono 0997547825, en este acto, declaro:

Autorizar el uso de imagen de mi representado en el PROYECTO AUDIOVISUAL titulado "JUÉGATE LA U", realizada por estudiantes de la carrera de Producción y Dirección en Artes Audiovisuales de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Dicha autorización comprende el derecho de reproducción, distribución y comunicación al público y no implica derecho de remuneración.

Se deja constancia que dicho PROYECTO es producido en el marco académico para el trabajo de titulación dentro de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

A continuación firman las partes:

f. Michelle Alexandra
MICHELLE ALEXANDRA
BOADA CÓRDOVA
DIRECTORA DE JUÉGATE LA U
0930935721

f. Dennis Anabel Chamba Chamba
DENNIS ANABEL
CHAMBA CHAMBA
PRODUCTORA DE JUÉGATE LA U
0956247035

f. Sebastian Rivera
REPRESENTANTE DEL INVITADO
SEBASTIAN RIVERA

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN Y CONTENIDOS

A los 02 días del mes de Agosto de 2019.

Yo Carlos Iván Martillo Polgado con C.I. 0913909719, representante del estudiante CARLOS MARTILLO de la "UNIDAD EDUCATIVA CARDENAL BERNARDINO ECHEVERRÍA RUÍZ" con domicilio en La Villa Alta (Vía a la Costa) Teléfono 2474363, en este acto, declaro:

Autorizar el uso de imagen de mi representado en el PROYECTO AUDIOVISUAL titulado "JUÉGATE LA U", realizada por estudiantes de la carrera de Producción y Dirección en Artes Audiovisuales de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Dicha autorización comprende el derecho de reproducción, distribución y comunicación al público y no implica derecho de remuneración.

Se deja constancia que dicho PROYECTO es producido en el marco académico para el trabajo de titulación dentro de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

A continuación firman las partes:

f. Michelle Alexandra
MICHELLE ALEXANDRA
BOADA CÓRDOVA
DIRECTORA DE JUÉGATE LA U
0930935721

f. Dennis Anabel
DENNIS ANABEL
CHAMBA CHAMBA
PRODUCTORA DE JUÉGATE LA U
0956247035

f. Carlos Martillo
REPRESENTANTE DEL INVITADO
CARLOS MARTILLO

25. CONTRATO DE SERVICIOS MUSICALES

En la ciudad de GUAYAQUIL, a los 12 días del mes de Junio de 2019 comparecen por una parte la señorita BOADA CÓRDOVA MICHELLE ALEXANDRA portadora de la cédula de ciudadanía No. 093935721 y CHAMBA CHAMBA DENNIS ANABEL portadora de la cédula de ciudadanía 0956247035, ambos con estado civil soltero, domiciliados en la ciudad de Guayaquil y estudiantes de ingeniería en Producción y Dirección de Artes Audiovisuales, se declara que el uso de la banda sonora oficial del programa Juégate la U son creaciones originales de DAVID LARA con número de cédula 0925140444, a quien se respetan los derechos de autor. Estos temas musicales tienen como propósito su uso para el proyecto de tesis.

PRIMERO: David Lara declara que es el autor y/o el titular de los temas musicales que fueron creados para el programa JUÉGATE LA U.

SEGUNDO: David Lara autoriza por medio del presente instrumento legal a MICHELLE BOADA y DENNIS CHAMBA la libertad de compartir, copiar y redistribuir el material usado de las canciones en distintos medios o formatos.

TERCERO: MICHELLE BOADA y DENNIS CHAMBA se comprometen a respetar en todo momento los derechos morales del autor y su nombre será mencionado en el programa.

CUARTO: David Lara conviene en ceder los derechos de uso y exportación de su material sonoro por tiempo indefinido a favor de MICHELLE BOADA y DENNIS CHAMBA.

Declarado lo anterior, el licenciante no puede revocar estas libertades. Lo firman por duplicado en la Ciudad de Guayaquil a los 12 días del mes de Junio del 2019, quedando un ejemplar original en poder de cada una de las partes.

f. _____

MICHELLE ALEXANDRA BOADA CÓRDOVA.
PRODUCTORA Y DIRECTORA DE JUÉGATE LA U
0930935721

f. _____

DENNIS ANABEL CHAMBA CHAMBA
PRODUCTORA Y DIRECTORA DE JUÉGATE LA U
0956247035

f. _____

DAVID ALEXANDER LARA AVENDAÑO
COMPOSITOR MUSICAL DE JUÉGATE LA U
0925140444

Declarado lo anterior, el licenciante no puede revocar estas libertades. Lo firman por duplicado en la Ciudad de Guayaquil a los 12 días del mes de Junio del 2019, quedando un ejemplar original en poder de cada una de las partes.

f. Michelle Alexandra

MICHELLE ALEXANDRA BOADA CÓRDOVA.
PRODUCTORA DE JUÉGATE LA U
0930935721

f. Dennis Anabel Chamba Chamba

DENNIS ANABEL CHAMBA CHAMBA
DIRECTORA DE JUÉGATE LA U
0956247035

f. David Alexander Lara Avendaño

DAVID ALEXANDER LARA AVENDAÑO
COMPOSITOR MUSICAL DE JUÉGATE LA U
0925140444

AUTORIZACIÓN DE USO DE DERECHOS DE IMAGEN Y
CONTENIDOS

A los 15 días del mes Agosto del 2019.

Yo Guillermo Silverio, con C.I. 1529324^{Pasaporte}, Director de la Obra de Teatro "Una casa en la frontera", con domicilio en Urdesa Central Teléfono 0992796028, en este acto, declaro:

Autorizar el uso de material de grabación de público realizado en la cobertura de la Obra de Teatro "Una casa en la frontera" en el PROYECTO AUDIOVISUAL titulado "JUÉGATE LA U", realizada por estudiantes de la carrera de Producción y Dirección en Artes Audiovisuales de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Dicha autorización comprende el derecho de reproducción, distribución y comunicación al público y no implica derecho de remuneración.

Se deja constancia que dicho PROYECTO es producido en el marco académico para el trabajo de titulación dentro de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

A continuación firman las partes:

f. Michelle Alexandra
**MICHELLE ALEXANDRA
BOADA CÓRDOVA
DIRECTORA DE JUÉGATE LA U
0930935721**

f. Janelle C.
**DENNIS ANABEL
CHAMBA CHAMBA
PRODUCTORA DE JUÉGATE LA U
0958247035**

f. Guillermo Silverio
**GUILLERMO SILVERIO
DIRECTOR DE OBRA DE TEATRO
"UNA CASA EN LA FRONTERA"**

26. FORMATO DE SOLICITUD PARA BECAS DE ADMISIÓN UCSG

Guayaquil, (día) de (mes) del 2019

Lcda.

María Emilia García V., Mgs.

Directora de Carrera de Licenciatura en Cine de la UCSG.

Presente.

De mis consideraciones:

Me es grato saludarle y a la vez consultarle sobre la posibilidad de ofrecer tres becas al examen de admisión de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, como premio final si se llegase a ejecutar la temporada completa del programa «JUÉGATE LA U», en la realización de trabajo de titulación: Creación de programa televisivo de concursos: «Juégate la U», en donde 6 estudiantes de 6to Curso de Bachillerato participarán en retos dinámicos que pondrán a prueba a cada participante en donde mostrarán su conocimiento, destreza e improvisación y agilidad mental.

El programa será realizado en el Canal UCSG, por estudiantes de Ing. Producción y Dirección en Artes Audiovisuales de la Facultad de Artes y Humanidades.

Michelle Alexandra Boada Córdova

C.I 0930935721

Dennis Anabel Chamba Chamba

C.I 0956247035

A cargo del tutor: Lcdo. Cortez Galecio, Cristian Arnulfo, MSc.

Agradeciéndole la atención a la presente, quedo de usted.

Atentamente,

Michelle Alexandra Boada Córdova

Estudiante de Artes Audiovisuales de la UCSG

Mail: michelle.alexandra@hotmail.es

Cel: 0998897245



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Boada Córdova Michelle Alexandra, con C.C: #0930935721 autora del trabajo de titulación: Creación de programa televisivo de concursos: «Juégate la U», previo a la obtención del título de Ingeniera en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 16 de septiembre del 2019

f. _____

C.C: #0930935721



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Chamba Chamba Dennis Anabel, con C.C: #0956247035 autora del trabajo de titulación: Creación de programa televisivo de concursos: «Juégate la U», previo a la obtención del título de Ingeniera en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

guayaquil, 16 de septiembre del 2019

f. _____

C.C: #0956247035



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Creación de programa televisivo de concursos: «Juégate la U».		
AUTOR(ES)	Boada Córdova, Michelle Alexandra Chamba Chamba, Dennis Anabel		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcdo. Cortez Galecio, Cristian Arnulfo, MSc.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES		
CARRERA:	CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES AUDIOVISUALES		
TÍTULO OBTENIDO:	INGENIERA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES AUDIOVISUALES		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	16 de Septiembre del 2019	No. DE PÁGINAS:	112
ÁREAS TEMÁTICAS:	Artes, Audiovisuales, Producción		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Programa de televisión, educación, concurso, aprendizaje, juegos, dinamismo.		
RESUMEN/ABSTRACT:	<p>El siguiente trabajo audiovisual, es la Creación de programa televisivo de concursos: «Juégate la U». Proyecto realizado con el objetivo de ejecutar un programa concurso que rompa paradigmas de este tipo de género, sumergido en contenido no productivo, en el cual se ofrece plantear un espacio televisivo educativo y de entrenamiento para jóvenes que transcurran el bachillerato en la ciudad de Guayaquil. Juégate la U es dirigido al target de estudiantes de 15 a 35 años, clase media-media baja, edad determinada principalmente por estudiantes de 3ero año de bachillerato, también familias que les guste programas concurso de tv, y público general. La importancia se ve reflejada porque existen bachilleres ecuatorianos que desean obtener el ingreso a una universidad y en donde el proyecto ofrece la oportunidad de conseguir beca de admisión en la UCSG, así mismo promover el estudio académico a los estudiantes, y que ellos muestren su conocimiento, destreza, improvisación y agilidad mental.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-998897245 (Michelle Alexandra Boada Córdova) +593-979949755 (Dennis Anabel Chamba Chamba)	E-mail: michelle.alexandra@hotmail.es annadennisse@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Tomalá Calderón, Byron Mauricio		
	Teléfono: +593-4-0960283943		
	E-mail: byron.tomala@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			