



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

Producción Para Medios II

Paralelo : Paralelo 1

EVALUACIÓN : Evaluación final

Pregunta 1 (1.0 puntos)

Es innegable que el papel del ___ actual ha cambiado: ya no somos sujetos pasivos que nos limitamos a consumir los productos que las marcas lanzan al mercado.

Bajo este contexto, el ___ es aquella persona que realiza una doble acción, es decir crea o participa en la producción de algún producto a la vez que lo ____. Estos productos gracias a las nuevas tecnologías disponibles pueden ser audiovisuales interactivos y multimedia.

- consumidor / prosumidor / consume
- promotor / consumidor / consume
- internet / prosumidor / consume
- multimedia / prosumidor / consume

Pregunta 2 (1.0 puntos)

El ___ es un libreto que se utiliza en el marco de una emisión ____. Aquí se indica de manera escrita los diálogos que deben seguir los ___ además de otros detalles como los planos auditivos, pausas, cortes, cortinillas, cuñas, etc.

Gracias a las nuevas tecnologías ahora se pueden realizar producciones online de este tipo utilizando herramientas como _____

- guion radial / radiofónica / locutores / Anchor FM
- tratamiento / de streaming / locutores / Spotify
- hipertexto / radiofónica / locutores / Netflix
- texto / radiofónica / narradores / Anchor FM

Pregunta 3 (1.0 puntos)

___ es un tipo de relato audiovisual basado en un hecho real, presentado de manera no lineal, en el cual el contenido está fragmentado por la interacción de un usuario navegar en una red de textos escritos, vídeos, imágenes y grabaciones de audio.

- web doc
- reportaje
- docu serie
- hipermedia

Pregunta 4 (1.0 puntos)

___ es un tipo de ___ digital de contenido multimedia a través de una red. En este tipo de sistema el usuario usa el producto (audio o video) a la vez que se descarga.

- Streaming / distribución
- Streaming / hipertexto
- Streaming / producción
- Streaming / guion

Pregunta 5 (1.0 puntos)

En el audiovisual interactivo distribuido via streaming, __ la audiencia toma decisiones que afectan __. Estas decisiones dan lugar, entre numerosas combinaciones posibles, a cinco posibles finales distintos, haciendo de la experiencia uno de los más novedosos productos interactivos de este tipo.

- Bandersnatch / la trama
- Take this lollipop / la trama
- Out my window / la trama
- Biophilia / la trama

Pregunta 6 (1.0 puntos)

Los ARG son __ es decir, que utilizan el mundo real como soporte, presentando una serie de recursos mediáticos reales para contar una historia que se ve afectada por la intervención de los participantes.

- Juegos de realidades alternativas
- Audio Reprogramed Games
- Juegos hipertextuales no inmersivos
- Web docs alternativos

Pregunta 7 (2.0 puntos)

___ es una aplicación de edición y publicación dirigida a narradores interactivos. Permite presentar contenidos periodísticos, artísticos o promocionales. Integra vídeos, imágenes y sonidos, en una navegación que permite al internauta descubrir los contenidos a su gusto.

- Klynt
- Alma
- Biophilia
- Aura
- Netflix
- Spotify

Pregunta 8 (1.0 puntos)

La ____, es decir la capacidad de estar presente en todas partes al mismo tiempo, les permite a las marcas y productos a plantearse nuevas y mejores ____

- ubicuidad / formas de comunicarse con sus compradores.
- vacuidad / ideas
- hipermedia / medios de comunicación
- red social / campañas publicitarias

Pregunta 9 (1.0 puntos)

El mapa de navegación o visual storyboard, es...

- una herramienta que permite organizar, conectar y visualizar cómo se desarrolla la interactividad y la navegación en un producto audiovisual multimedia.
- una herramienta de distribución de contenidos mediante descarga
- una herramienta que permite la generación de contenidos
- una herramienta de edición de ARGs

Pregunta 10 (2.0 puntos)

Seleccione todas las respuestas correctas

A medida que la demanda de productos audiovisuales multimedia va creciendo, el mercado del diseño se ha orientado hacia la interactividad.

Los diseñadores y productores audiovisuales interactivos actuales necesitan entender, sobre un proyecto para este tipo de nuevos medios...

- Cómo se ve, es decir la credibilidad en lo que ve el usuario.
- Cómo se siente, es decir la interacción y reacción a la misma.
- Cómo se usa, es decir su funcionalidad.
- Cómo funcionan todas las herramientas
-

Pregunta 11 (1.0 puntos)

Los medios interactivos han empezado a redefinir las experiencias documentales fuera del contexto de la película tradicional.

Se puede afirmar que estas experiencias son documentales en el sentido que proporcionan información y conocimiento sobre temas y sujetos de la vida real, pero, a diferencia de los documentales tradicionales, estos nuevos documentales permiten a los usuarios tener una experiencia única, ofreciéndoles opciones y control sobre el mismo.

- Verdadero
- Falso

Pregunta 12 (2.0 puntos)

Seleccione todas las respuestas posibles.

Al producir para medios como las redes sociales, los usuarios tienen la posibilidad de...

- crear y compartir contenidos en cualquier lugar en cualquier momento.
- dar feedback en tiempo real a través de encuestas
- participar de manera activa generando contenido
- estar estancados en un solo tipo de contenido
- no ser capaces de navegar en cualquier momento o cualquier lugar

Pregunta 13 (2.0 puntos)

Seleccione todas las opciones correctas

El diseño y la producción para medios interactivos a diferencia de los medios tradicionales le permite al

usuario la capacidad de decidir que hacer con el contenido.

El rol activo del usuario le permite:

- interactuar de varias maneras
- jugar y tener una experiencia lúdica
- comentar sobre el contenido
- compartir el contenido
- decidir la navegación
- acceder desde cualquier lugar

Pregunta 14 (1.0 puntos)

Los documentales multimedia interactivos pretenden representar y, al mismo tiempo, interactuar con la realidad, hecho que implica la consideración y utilización de un conjunto de técnicas o modos para hacerlo (modalidades de navegación e interacción), las cuales se convierten, en esta nueva forma de comunicación, en el elemento clave para alcanzar los objetivos del documental.

La estructura del interactivo puede partir de una o varias perspectivas diferentes y puede acabar en un punto determinado para el autor, pero también admite una estructura con varios desarrollos que contempla diferentes recorridos y desenlaces.

- Correcto, podemos definir a los documentales multimedia interactivos como aplicaciones interactivas en línea o fuera de línea, realizadas con la intención de representar la realidad con unos mecanismos propios.
- Incorrecto, el multimedia interactivo no tiene una función diferente a la de una red social.
-
-

Pregunta 15 (1.0 puntos)

La aplicación Take This Lollipop presentaba su narrativa interactiva, al ver cómo un psicópata accede a tu cuenta en Facebook y usa tu información publicada en Internet para llegar a ti.

Este video interactivo tenía el propósito de...

- crear conciencia en las personas sobre publicar información personal en la web.
- promover la visión de diferentes puntos de vista sobre el mundo
- educar mediante la combinación de ciencia, arte y música
- crear conciencia global sobre la falta de libros en ciertas partes del mundo

Pregunta 16 (2.0 puntos)

Para un productor audiovisual multimedia, las redes sociales como medio audiovisual interactivo tienen grandes ventajas, por ejemplo:

- Su contenido es actualizable en cualquier momento
- Ofrece a las marcas realizar minería de datos de los usuarios
- Pueden crear contenidos que permiten saber la locación, la hora exacta de interactividad y las preferencias del usuario.

- Los usuarios son envueltos en contenidos que permiten disminuir la interacción con su entorno social y su familia.

Pregunta 17 (1.0 puntos)

Las redes sociales como medio audiovisual interactivo tienen la posibilidad de ser exactos en la hora de publicar contenido, los horarios más recomendados para realizar una publicación son:

- En la mañana: de 7 am a 9 am.
- En la tarde: de 11 am a 1 pm.
- En la noche: de 7 pm a 10 pm
- En la mañana: de 3 am a 5 am

Pregunta 18 (1.0 puntos)

Multimedia es un término que se refiere tanto a las técnicas utilizadas para presentar contenidos como a dichos contenidos en sí.

Un producto multimedia interactivo como un web doc, puede satisfacer una triple necesidad y/o voluntad: la propia del jugador (lúdica), la del estudiante o la persona con inquietudes culturales (educativa y/o formativa) y la relacional (a nivel de comunicación con otros participantes).

- Verdadero
- Falso

Pregunta 19 (1.0 puntos)

Un productor audiovisual conectado a las nuevas tecnologías que ofrecen los medios debe conocer los diferentes formatos sobre los cuales se pueden realizar nuevas composiciones y propuestas, aprovechando el hecho de que ya no tiene que restringir el contenido a formatos tradicionales provenientes, por ejemplo de la televisión.

Las redes sociales como medio audiovisual interactivo tienen varios formatos, en el caso de Instagram, una de las RS más populares, su contenido de imagen o video en proporción 1:1 es

- 1080 px por 1080 px
- 1720 px por 1720 px
- 1920 px por 1920 px
- 1350 px por 1350 px

Pregunta 20 (1.0 puntos)

La ___ es un ___ generado mediante _____ que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él.

- Realidad virtual, entorno, tecnología informática
- Realidad aumentada, entorno virtual, aplicaciones
- Hipermedia, entorno, hipertextos
- Ubicuidad, entorno, tecnología informática

Pregunta 21 (1.0 puntos)

Una de las características de los sistemas de navegación inmersivos es:

- Hace difusa la línea entre el mundo físico y el mundo digital, logrando generar en el usuario una sensación de realidad
- Permite a una persona interactuar sin un entorno sensorial tridimensional.
- Utiliza varios medios de manera simultánea en la transmisión de datos.
- Convierte al usuario en un rol pasivo

Pregunta 22 (1.0 puntos)

Existen tres niveles diferentes de interactividad que determinan el tipo de documental.

- La interactividad es semicerrada (el usuario puede navegar pero no cambiar el contenido)
- La interactividad semiabierta (el usuario puede participar pero no cambiar la estructura del documental interactivo)
- La interactividad completamente abierta (el usuario y el documental interactivo cambian constantemente y adaptarse el uno al otro).
- La interactividad hipertextual, entre humano y máquina

Pregunta 23 (1.0 puntos)

Seleccione todas las respuestas correctas.

El live streaming ofrece al usuario la experiencia de ver, participar y ser protagonista de una marca.

Uno de los ejemplos vistos en clase, utilizaba el live streaming como herramienta de promoción utilizando expertos compartiendo a modo de foro con sus seguidores y manteniendo una interactividad que genera sobre todo confianza en los involucrados.

Esto era imposible de hacer con los medios tradicionales hasta hace unos años atrás.

Otras ventajas del live streaming son:

- Instagram, Facebook, Twitter y Youtube dan prioridad a las marcas o usuarios que usan el live stream por encima de otras publicaciones. Por este motivo el vídeo en directo es efectivo para captar audiencia.
- El feedback directo permite descubrir información relevante sobre sus usuarios y su comportamiento, intereses y opiniones. También posibilita que los usuarios se comuniquen entre sí, con lo cual se genera una comunidad virtual.
- Realizar videos en directo mejora el posicionamiento de una marca, usuario o canal de Youtube, hecho que genera un mayor número de visitas.
- La falta de personalización de la señal hace que la transmisión llegue a los demás sin necesariamente la mejor calidad disponible y el audio generalmente es difícil de monitorear.
- Tu señal es y será siempre pública. No se puede hacer contenido exclusivo, si lo haces público.

Pregunta 24 (1.0 puntos)

El ___ es una referencia para saber qué y cómo vas a publicar por semana o mes. Es la forma estratégica de realizar contenido audiovisual que pueda llegar a ser viral.

- Plan de contenidos
- Plan hipertextual
- Plan documental
- Plan dental (LNF)
- Plan multimedia

Pregunta 25 (1.0 puntos)

Seleccione el proyecto visto en clases que tiene como propuesta ser un "Social Benefit Storytelling", desarrollado por productor Tim Kring.

- Conspiracy for good (2010)
- Alma: hija de la violencia (2014)
- One millionth tower (2011)
- Out my window (2009)
- Hollow (2013)