



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

Producción Para Medios II

Paralelo : Paralelo 1

EVALUACIÓN : Examen final

Pregunta 1 (1.0 puntos)

El ___ es una herramienta de creación, enlace y distribución de información de diversas fuentes, que opera en base a una estructura no secuencial, que lleva de un tema a otro, muy a la manera del pensamiento humano.

- hipertexto
- hipermedia
- sistema de navegación
- sistema inmersivo

Pregunta 2 (1.0 puntos)

Actualmente los usuarios de redes sociales pueden ser *Prosumidores*.

Este término se refiere a:

- La fusión de dos términos. Es el usuario consumidor de cualquier bien o servicio y que además lo produce o participa en su producción.
- Los usuarios de un producto que interactúan y opinan muchos más en las redes sociales que en las propias webs de las empresas.
- Es una narración interactiva que utiliza 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.
- La fusión de dos términos. Proactive y Insumer.

Pregunta 3 (1.0 puntos)

Al momento de realizar una publicación pagada en Instagram, los videos no deben exceder el formato de tiempo en :

- 30 seg
- 45 seg
- 60 seg
- 90 seg

Pregunta 4 (1.0 puntos)

El ___ es aquella persona que realiza una doble acción, es decir crea o participa en la producción de algún producto y lo ___. Estos productos pueden ser digitales, audiovisuales o multimedia.

- prosumidor / consume
- productor / consume
- consumidor / vende
- prosumidor / proyecta

Pregunta 5 (1.0 puntos)

Al momento de realizar una publicación normal en Instagram, el uso de #hashtags se puede ocultar mediante el uso de:

- Puntos, dado que separan la imagen y el texto del hashtag y dan limpieza al diseño de la publicación.
- La inclusión de más hashtags, esto convierte viral la publicación
- Enlaces a otro sitio web, esto convierte viral la publicación
- Íconos, esto permite crear contenido destacado

Pregunta 6 (1.0 puntos)

Hipermedia es la suma de

- hipertexto y multimedia, nos ayuda a diseñar contenidos que integren texto, imagen, video y audio.
- modelado y simulación por computadora, que permite a una persona interactuar con un entorno sensorial tridimensional.
- un sitio web y una aplicación
- medios de comunicación y redes sociales

Pregunta 7 (1.0 puntos)

La ___ utiliza una serie de dispositivos periféricos de alta tecnología como cascos, guantes u otros dispositivos que capturan la posición y rotación de diferentes partes del cuerpo humano. Esto permite tener una experiencia audiovisual diferente a la de sólo ver algún contenido en un monitor o en una televisión.

- realidad virtual inmersiva
- realidad virtual NO inmersiva
- realidad aumentada
- realidad virtual

Pregunta 8 (1.0 puntos)

Al momento de realizar una publicación regular en Instagram, es preferible escoger los días

- Miércoles. Durante la noche
- Lunes. Durante la madrugada
- Martes. Durante horario de oficina.
- Jueves. Durante la madrugada

Pregunta 9 (1.0 puntos)

El formato para publicar una imagen o video con proporción 1:1 (cuadrada) es

- 1080 x 1080 px
- 800 x 800 px
- 1980 x 1980 px
- 108 x 108 px

Pregunta 10 (1.0 puntos)

La ___ es el conjunto de tecnologías que permiten a un usuario visualizar parte del mundo real a través de un dispositivo tecnológico con información gráfica añadida por este dispositivo.

- realidad aumentada
- realidad virtual NO inmersiva

- realidad interactiva
- Realidad virtual

Pregunta 11 (1.0 puntos)

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

- Guion radial
- Podcast
- Streaming
- Prosumer

Pregunta 12 (1.0 puntos)

El formato vertical para post en instagram stories es

- 750 x 1334 px
- 1920 x 720 px
- 720 x 640 px
- 1080 x 566 px

Pregunta 13 (1.0 puntos)

Al realizar un perfil para instagram, la información necesaria en el perfil de usuario, para empezar a generar visualizaciones e interactividad es

- Nombre corto y memorable, descripción clara y precisa, formas de contacto, enlace a un sitio web funcional.
- Sólo el nombre y apellido
- Sólo un enlace a un sitio web funcional
- Sólo la ubicación.

Pregunta 14 (1.0 puntos)

___ es un término no falto de cierta ambigüedad, que se refiere tanto a las técnicas utilizadas para presentar contenidos como a dichos contenidos en sí, y que puede estar implicada desde la creación de un ___ de noticias hasta un ___ para smartphones.

- Multimedia / portal web / video juego
- Transmedia / documental / guion radial
- Hipermedia / guion / audiovisual
- Hipertexto / multimedia / web

Pregunta 15 (1.0 puntos)

Al realizar una publicación en instagram, cual es el horario recomendado para realizar una publicación que tenga posibilidades de interactividad, si su target es estudiantes entre 18 y 25 años

- 8 a 10 pm.
- 5 - 7 pm.
- 10 - 12 pm.
- 6 - 7 am.

Pregunta 16 (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.

- El documental interactivo o webdoc
- El hipermedia
- La realidad aumentada
- La realidad virtual

Pregunta 17 (2.0 puntos)

Escoja de la siguiente lista, SOLO los ejemplos vistos en clase de documentales interactivos

- One Millionth Tower
- Alma
- Water for Iraq
- Bowling for columbine
- Selma
- Water for Africa

Pregunta 18 (1.0 puntos)

Al realizar stories destacadas en instagram, cual de las siguientes recomendaciones permite un acceso directo al contenido y posiblemente genere más interactividad?

- Crear iconos para acceder rápidamente en el perfil
- Enviar mensajes directos con las stories a cada usuario
- Mantener un tono acorde al contenido y la marca
- Usar 35% máximo de texto en las historias

Pregunta 19 (1.0 puntos)

Al realizar publicaciones regulares en instagram, es útil usar un diseño limpio, pero podemos presentarlo de manera innovadora y diferente a los demás, para hacer esto podemos recurrir a

- Otras apps como GRID, para crear mosaicos, crear collages y repostear contenido.
- Cortar las imágenes sin tomar en consideración el contenido de las mismas y su visualización.
- Formatos pequeños con texto excesivo para que los usuarios lean más información de texto
- Usar el mismo contenido que otro usuario, sin publicar nada original.

Pregunta 20 (1.0 puntos)

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

- Streaming
- Hipertexto
- Multimedia
- Interactivo

Pregunta 21 (1.0 puntos)

Seleccione un ejemplo de un contenido audiovisual interactivo descargable mediante streaming, que se haya visto en clases.

- Bandersnatch
- Wonderbar
- Wandersnotch
- Bander Wars

Pregunta 22 (1.0 puntos)

Los ARG son...

- Juegos de realidades alternativas
- Realidades aumentadas simuladas
- Audio Reprogramed Games
- Juegos hipertextuales no inmersivos

Pregunta 23 (1.0 puntos)

El CGU es...

- Contenido generado por usuario, es decir aquel que realizan los prosumidores.
- Juegos de realidades alternativas
- Contenido Gamificable Unico
- Contenido unificado de realidad virtual no inmersiva

Pregunta 24 (1.0 puntos)

El CGU se refiere al...

- Contenido generado por el usuario, es decir los prosumidores.
- Contenido interactivo multimedia
- Contenido Multimedia intertextual
- Contenido de realidades aumentadas

Pregunta 25 (1.0 puntos)

Seleccione múltiples respuestas correctas.

Un product designer puede desarrollar desde la idea, el contenido audiovisual, hasta el prototipo final de:

- Documentales interactivos
- Juegos
- Sitios web
- Storyboards

Pregunta 26 (2.0 puntos)

Seleccione múltiples respuestas correctas.

El productor audiovisual actual debe estar en la capacidad de poder desarrollar narrativas transmedia,

para lo cual puede utilizar herramientas interactivas como:

- Klynt
- Aurasma
- WireWax
- Flynt

Pregunta 27 (1.0 puntos)

Seleccione múltiples respuestas correctas.

La experiencia del usuario que consume un audiovisual interactivo, se basa en:

- 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 se programa, es decir en que programa se hace.

Pregunta 28 (2.0 puntos)

Seleccione múltiples respuestas correctas.

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 29 (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.
- la capacidad de las computadoras por responder a los requerimientos de los usuarios.
- la conversación bidireccional receptor-emisor y en el grado en que la comunicación supere ésta.
- un tipo de mapa que nos permite organizar y comprender ideas de manera significativa según el tema seleccionado.

Pregunta 30 (2.0 puntos)

Seleccione múltiples respuestas correctas.

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

- crear y compartir contenidos en cualquier lugar en cualquier momento.
- aceptar, negar o navegar la información que se les presenta en varios formatos en tiempo y acceso
- no ser capaces de navegar en cualquier momento o cualquier lugar
- estar estancados en un solo tipo de contenido

Pregunta 31 (1.0 puntos)

Seleccione múltiples respuestas 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
- jugar
- decidir
- comentar
- compartir

Pregunta 32 (0.5 puntos)

___ 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 formas de comunicarse con sus compradores. Es por eso que la producción audiovisual para estos medios como las redes sociales tienen tanto auge.

- La ubicuidad
- La hipermedia
- La intertextualidad
- La realidad aumentada

Pregunta 33 (2.0 puntos)

Seleccione múltiples respuestas correctas.

Las redes sociales como medio audiovisual interactivo tienen grandes ventajas, por ejemplo:

- Su contenido es actualizable en cualquier momento
- Da la posibilidad al usuario de crear, publicar y compartir su propio contenido de manera interactiva.
- 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 a modo de encuesta,

Pregunta 34 (1.0 puntos)

Seleccione múltiples respuestas correctas.

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 35 (0.5 puntos)

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 36 (2.0 puntos)

Responda brevemente y acorde al criterio de lo visto en clases:

RESPONDER EN EL CUADRO DE TEXTO PROPORCIONADO. CADA LITERAL VALE UN PUNTO.

- a) ¿Por qué es importante desarrollar de manera colaborativa nuevos productos audiovisuales interactivos, en comparación con los medios tradicionales masivos?
- b) ¿Por qué es importante saber aplicar herramientas interactivas, conocimientos del consumidor e investigación en las etapas de preproducción, producción y postproducción para el desarrollo de productos audiovisuales y multimedia?