



ESPOL
"Impulsando la sociedad del conocimiento"

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL
EVALUACIÓN FINAL
PERIODO ACADÉMICO 2017-2018 TÉRMINO II PARCIAL II
REDACCIÓN MULTIMEDIOS

NOMBRE: _____
PARALELO: _____

Fecha: 2/02/2018

Resolución de Consejo Politécnico 13-03-052.-

"Como estudiante de ESPOL me comprometo a combatir la mediocridad y a actuar con honestidad; por eso no copio ni dejo copiar."

.....
Firma de compromiso del estudiante

INSTRUCCIONES: En la evaluación

NO se acepta tachones ni borrones, caso contrario la pregunta quedará anulada.

Se debe entregar el examen escrito con **PLUMA**

Letra debe ser legible y no debe presentar faltas ortográficas.

Valor del examen 50 Puntos.

Tema 1. Seleccionar la respuesta correcta de los siguientes reactivos. (3 puntos por cada reactivo)

1. Identifique la diferencia entre la historia y el relato

- A. El relato sigue una cronología lineal es decir pasado, presente y futuro. En cambio la historia es todo lo que pasa objetivamente y de forma independiente de cómo se cuente.
- B. El relato es el modo que alguien cuente le historia. En cambio la historia es no lineal y desordenada.
- C. El relato se cuenta a manera lineal y la historia es no lineal porque no lo necesita.
- D. El relato puede explicarse de forma no lineal o desordenada, es el modo de cómo se cuenta la historia. En cambio la historia siempre sigue una línea temporal clara pasado, presente y futuro.

2. Identifique los elementos que debe tener un storyline

- A. La historia debe contar el inicio o planteamiento, el conflicto o desarrollo y el final queda en suspenso ya que no se debe dar toda la información del producto.
- B. La historia tiene una estructura de los cuatro actos que se conoce como el paradigma dramático de Aristóteles.
- C. La historia cuenta el inicio, la confrontación y la resolución de la historia a partir de los tres actos de Aristóteles.
- D. La historia tiene una estructura de los cuatro actos que se conoce como el paradigma dramático de Syd Field.

3. Este tipo de redes sociales están basadas en un tema concreto. Pueden relacionar personas con el mismo hobby, la misma actividad o el mismo rol. Las más famosas son Flickr, Pinterest y YouTube.

- A. Redes sociales verticales o temáticas
- B. Redes sociales genéricas
- C. Redes sociales profesionales
- D. Redes sociales de tendencias

4. ¿Qué significa el término Stakeholder para una empresa, según Edward Freeman?

- A. Se trata de todas aquellas personas o entidades que pueden ser afectadas o son afectadas por las actividades y/o decisiones de una empresa.
- B. Se trata de todas aquellas personas que trabajan como colaboradoras o empleados directos para las empresas.
- C. Se trata de las personas empleados y proveedores que participan directamente para la empresa.
- D. Se trata solo de los involucrados que pueden ser consumidores y proveedores que participan para la empresa.

5. Esta Unidad dentro de la empresa está encargada de manejar la información, los estudios de imagen y diagnóstico. Realiza actividad de lobby con grupos de presión, debe gestionar correctamente la información.

- A. Dpto. Diseño Gráfico
- B. Dpto. Publicidad
- C. Dpto. Relaciones Públicas
- D. Dpto. Community Manager

6. En el tema de cambio de hábitos de consumo de medios se trata de la acción de ver varios capítulos de la misma serie de televisión de forma continua en formato digital. Es la nueva forma de acercarse a las producciones audiovisuales.

- A. Binge Viewing
- B. Pitch
- C. Watch view
- D. Watching Tv

7. También llamado plano figura, visión completa. Se trata del encuadre donde los límites superiores e inferiores coinciden con la cabeza y los pies del sujeto.

- A. Plano Medio
- B. Plano General

- C. Plano Detalle
- D. Primerísimo Primer Plano

8. Se trata de un elemento del lenguaje audiovisual y se refiere al desplazamiento de la cámara ya sea de manera física u óptica.

- A. Movimientos de Cámara
- B. Planos
- C. Guion Audiovisual
- D. Guion técnico

2. Conteste y argumente:

Explique qué papel cumplen los prosumidores en la era digital. Y cite un ejemplo. (10 puntos)

Escribir cuatro características de la funcionalidad de la hipermedia en las organizaciones. (8 puntos)

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

Escribir cuatro características de lo que no es recomendable que realice el community manager en el manejo de la hipermedia en su organización. (8 puntos)

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____
