

UNIVERSIDAD
CIENTÍFICA
DEL SUR
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

“CONOCIMIENTO DE LOS PROGRAMAS MULTIMEDIA
ILLUSTRATOR Y ANIMATE EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA
DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL DEL INSTITUTO DE
EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO “DISEÑO Y
COMUNICACIÓN” LIMA - PERÚ”

Tesis para optar al grado académico de:
MAESTRO EN COMUNICACIÓN CON MENCIÓN EN
AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

Presentado por:

Johann Lee Anticona Garcia: (0000-0002-6783-8145)

Asesor:

Michelle Moreira: (0000-0003-1508-6989)

Lima – Perú

2020



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Lima, 27 de noviembre de 2020.

Los integrantes del Jurado de tesis:

Presidente: Jorge Zegarra León	<input type="checkbox"/>
Miembro: Zoila Vela Bendezú	
Miembro: Antonio Martinench Lozano	

Se reúnen para evaluar la tesis titulada: **CONOCIMIENTO DE LOS PROGRAMAS MULTIMEDIA ILLUSTRATOR Y ANIMATE EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL DEL INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO "DISEÑO Y COMUNICACIÓN" LIMA - PERÚ**

Presentada por el estudiante/bachiller:

Anticona Garcia Johann Lee


Para optar el Título Profesional de **Magister en Comunicación con mención en audiovisual y multimedia.**

Aesorada por: **Michelle Moreira**

Luego de haber evaluado el informe final de tesis y evaluado el desempeño del estudiante de la carrera de **Maestría en Comunicación con mención en audiovisual y multimedia** en la sustentación, concluyen de manera unánime (X) por mayoría simple () calificar a:

Tesisista: Anticona Garcia Johann Lee		Nota (en letras): Diecisiete	
Aprobado ()	Aprobado - Muy buena (X)	Apro-bado - Sobresaliente ()	Desaprobado ()

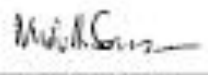
Los miembros del jurado firman en señal de conformidad.



Jorge Zegarra León
Presidente del Jurado



Zoila Vela Bendezú
Miembro 1



Michelle Moreira



Antonio Martinench Lozano
Miembro 2

DEDICATORIA

Este trabajo dedico en primer lugar a Dios por haberme abierto las puertas y provisto en todo lo que necesité para este proyecto, y a toda mi familia por su apoyo en esta meta.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a las personas que me dieron su apoyo en este proyecto a la directora del Instituto Superior Tecnológico Público “Diseño y Comunicación” Lic. Teresa Ronceros por darme todas las facilidades en realizar el estudio en la institución, a los docentes de la maestría por impartirme sus conocimientos y brindarme materiales con contenidos actuales, de exigencia y calidad; a mis alumnos de la promoción 2018 de la carrera de Comunicación Audiovisual por darme su tiempo en realizar la muestra de este estudio, a mi asesora la Dra. Michelle Moreira en su apoyo en la realización de la tesis.

ÍNDICE GENERAL

I. INTRODUCCIÓN	1
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
2.1. <u>Problema General</u>	11
2.1.1 <u>Problemas específicos</u>	11
III. MARCO TEÓRICO	13
3.1. <u>Internacionales</u>	13
3.2. <u>Nacionales</u>	16
3.3. <u>Las Herramientas de Comunicación Audiovisual</u>	17
3.4. <u>Multimedia ¿Qué es?</u>	21
3.5. <u>Evaluación por competencias</u>	29
IV. OBJETIVOS/HIPÓTESIS	44
4.1. <u>Objetivo general</u>	44
4.1.1 <u>Objetivos específicos</u>	44
4.2 <u>Hipótesis general</u>	45
4.2.1 <u>Hipótesis específicas</u>	45
V. METODOLOGÍA	48
5.1. <u>Población</u>	48
5.2. <u>Muestra</u>	48
5.3. <u>Definiciones operacionales</u>	49
5.4. <u>Instrumentos de medición y técnicas</u>	50
5.5. <u>Plan estadístico</u>	51
5.6. <u>Personal</u>	51
5.7 <u>Material</u>	51

5.8. <u>Medios</u>	51
5.9. <u>Diseño de la investigación</u>	52
5.10. <u>Tipo de investigación</u>	52
5.11. <u>Enfoque de la investigación</u>	52
5.11.1 Criterios de inclusión de muestra	53
5.11.2 Criterios de exclusión de la muestra	53
5.12. <u>Muestreo</u>	53
5.13. <u>Variables</u>	53
5.14. <u>Matriz de consistencia</u>	58
5.15. <u>Análisis de confiabilidad</u>	59
5.16. <u>Análisis de validez</u>	60
VI. RESULTADOS	62
6.1. <u>Presentación de los resultados de la variable Illustrator</u>	62
6.1.1 Dimensión de creación de gráficas	62
6.1.2 Dimensión de aplicación de Textos	66
6.2. <u>Presentación de los resultados de la variable Animate</u>	71
6.2.1 Dimensión de animación	71
6.2.2 Dimensión sonido	75
VII. DISCUSIÓN	81
VIII. CONCLUSIONES	83
IX. RECOMENDACIONES	86
X. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	88
XI. ABREVIATURAS	93
XII. ANEXOS	95

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Nivel de conocimiento de uso de geometrías.....	63
Figura 2: Nivel de conocimiento de uso de la herramienta pluma	64
Figura 3: Nivel de conocimiento de utilizar conocimiento previo para aplicar color.....	65
Figura 4: Nivel de conocimiento de conseguir aplicar recursos visuales dentro de la mesa de trabajo	66
Figura 5: Nivel de conocimiento de utilizar las herramientas para dar proporción al texto en el diseño.....	67
Figura 6: Nivel de conocimiento de uso de más de un tipo y tamaño de fuente	68
Figura 7: Nivel de conocimiento del uso de colores para dar contraste tipográfico	69
Figura 8: Nivel de conocimiento de conseguir colocar el texto en espacios adecuados en el diseño.....	70
Figura 9: Nivel de conocimiento de emplear animaciones de los textos	72
Figura 10: Nivel de conocimiento de realizar animaciones de las gráficas vectoriales	73
Figura 11: Nivel de conocimiento de conseguir controlar el tiempo de cada animación	74
Figura 12: Nivel de conocimiento de aplicar colores en las animaciones.....	75
Figura 13: Nivel de conocimiento del uso de sonido con voz en “off”	76
Figura 14: Nivel de conocimiento del uso de música cantada y/o instrumental	77

Figura 15: Nivel de conocimiento del uso adecuado del volumen de los sonidos	78
Figura 16: Nivel de conocimiento de aplicar efectos de sonido.....	79

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz de consistencia	58
Tabla 2: Confiabilidad Kr20	60
Tabla 3: Distribución de frecuencias de los niveles de conocimiento de uso de geometrías de los estudiantes de Comunicación Audiovisual del Instituto	62
Tabla 4: Distribución de frecuencias de los niveles de conocimiento de uso de la herramienta pluma de los estudiantes de Comunicación Audiovisual del Instituto	63
Tabla 5: Distribución de frecuencias de los niveles de conocimiento de uso de utilizar conocimiento previo para aplicar color de los estudiantes de Comunicación Audiovisual del Instituto	64
Tabla 6: Distribución de frecuencias de los niveles de conocimiento de uso de conseguir aplicar recursos visuales dentro de la mesa de trabajo de los estudiantes de Comunicación Audiovisual del Instituto	65
Tabla 7: Distribución de frecuencias de los niveles de conocimiento de uso utilizar las herramientas para dar proporción al texto en el diseño de los estudiantes de Comunicación Audiovisual del Instituto	67
Tabla 8: Distribución de frecuencias de los niveles de conocimiento de uso de más de un tipo y tamaño de fuente de los estudiantes de Comunicación Audiovisual del Instituto	68

Tabla 9: Distribución de frecuencias de los niveles de conocimiento del uso de colores para dar contraste tipográfico de los estudiantes de Comunicación Audiovisual del Instituto 69

Tabla 10: Distribución de frecuencias de los niveles de conocimiento de conseguir colocar el texto en espacios adecuados en el diseño de los estudiantes de Comunicación Audiovisual del Instituto 70

Tabla 11: Distribución de frecuencias de los niveles de conocimiento de emplear animaciones de los textos en estudiantes de Comunicación Audiovisual del Instituto 71

Tabla 12: Distribución de frecuencias de los niveles de conocimiento de realizar animaciones de las gráficas vectoriales de los textos en estudiantes de Comunicación Audiovisual del Instituto 72

Tabla 13: Distribución de frecuencias de los niveles de conocimiento de conseguir controlar el tiempo de cada animación en estudiantes de Comunicación Audiovisual del Instituto 73

Tabla 14: Distribución de frecuencias de los niveles de conocimiento de aplicar colores en las animaciones en estudiantes de Comunicación Audiovisual del Instituto 74

Tabla 15: Distribución de frecuencias de los niveles de conocimiento del uso de sonido con voz en “off” en estudiantes de Comunicación Audiovisual del Instituto 76

Tabla 16: Distribución de frecuencias de los niveles de conocimiento del uso de música cantada y/o instrumental en estudiantes de Comunicación Audiovisual del Instituto 77

Tabla 17: Distribución de frecuencias de los niveles de conocimiento del uso adecuado del volumen de los sonidos en estudiantes de Comunicación Audiovisual del Instituto 78

Tabla 18: Distribución de frecuencias de los niveles de conocimiento de aplicar efectos de sonido en estudiantes de Comunicación Audiovisual del Instituto 79

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de la variable multimedia.....	95
Anexo 2: Ficha de observación	96
Anexo 3: Silabo	97
Anexo 4: Entrevista a Pierre Salazar.....	98
Anexo 5: Licencias de Adobe Creative Cloud Adquiridas por entidades del Estado peruano	99
Anexo 6: Estadísticas de INEI	105
Anexo 7: Toma de muestra	107
Anexo 8: Fichas de observación	108
Anexo 9: Validación del Instrumento de medición de referencia.....	109
Anexo 10: Validación del Instrumento por profesionales del área de la comunicación, diseño y publicidad	112
Anexo 11: Envío de trabajos modo virtual.....	115
Anexo 4: Recolección de datos	116

RESUMEN

Se investigó mediante un diseño descriptivo en medir el nivel de conocimientos de los programas multimedia Adobe Illustrator y Adobe Animate en estudiantes del V ciclo de la especialidad de Comunicación Audiovisual del Instituto Superior Tecnológico Público “Diseño y Comunicación” de Lima Perú. La muestra estuvo constituida por 86 estudiantes. Se aplicó como instrumento: Ficha de observación. Los resultados indican que los estudiantes demostraron tener conocimientos de los programas multimedia Adobe Illustrator y Adobe Animate para la creación de contenidos audiovisuales para el mercado laboral. Los resultados indican que los estudiantes tienen el conocimiento del programa Adobe Illustrator en las creaciones de gráficas vectoriales, texto y el uso de los colores. Los estudiantes tienen el conocimiento del programa Adobe Animate en la realización de animaciones con las gráficas vectoriales dándoles tiempos adecuados y el uso de sonido como la voz en off, música, regulación del volumen y opcionalmente los efectos sonoros.

Palabras clave: Multimedia; Illustrator; Animate; Vectorial; Animación.

ABSTRACT

We measure through a descriptive research design the levels of knowledge of the multimedia programs Adobe Illustrator and Adobe Animate. The research was done in students of the V cycle of the Faculty of Audiovisual Communications of the Higher Public Technological Institute “Design and Communication” of Lima, Perú. The sample consisted of 29 students. It was applied as an instrument: Observation sheet. The results indicate that the students demonstrated knowledge of Adobe Illustrator multimedia programs and encouraged the creation of audiovisual content for the labor market. The results indicate that students have the knowledge of the program Adobe Illustrator in the creations of vector graphics, text, and the use of colors. The students have the knowledge of the program Adobe animate in the realization of animations with vector graphics giving them appropriate times and use of sound as the voice in off, music, volume regulation and optional sound effects.

Keywords: Multimedia; Illustrator; Animate; Vectorial; Animation.