

**CLAVES DE PRODUCCIÓN DE UN VIDEO INSTITUCIONAL PARA EL
SISTEMA DE LABORATORIOS DE LA UNIVERSIDAD DE LA SABANA**

**Proyecto creativo de carácter audiovisual presentado como requisito para
optar al título de:**

COMUNICADOR AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIOS

Autores:

**SARA CAMACHO MÉNDEZ
SANTIAGO GARCÍA VARGAS**

Asesora de trabajo de grado:

INGRID KATERINA RUIZ MÉNDEZ

Realizadora de Cine y Televisión, Magíster en Estudios Culturales

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA - FACULTAD DE COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIOS**

CHÍA, 2022

RESUMEN

Este documento expone el proceso de realización de un vídeo institucional y promocional de seis minutos de duración para el Sistema de Laboratorios de la Universidad de la Sabana, el cual presenta la imponente infraestructura tecnológica, el talento humano de diversas áreas del conocimiento y equipos de última generación, dispuestos para el aprendizaje experiencial, la investigación y la proyección social dentro del modelo de co-creación entre academia, industria y sociedad, dando respuesta a los objetivos de desarrollo sostenible en el país. El audiovisual fue producido por el Centro de Producción Multimedia de la Facultad de Comunicación en el año 2021, con la participación de docentes y estudiantes del programa en Comunicación Audiovisual y Multimedios, quienes proponen un modelo de investigación - producción creativa, y se presenta como el primer comercial *in-house* realizado en calidad cinematográfica digital para ser utilizado en diferentes ventanas de exhibición.

ABSTRACT

This document presents the process of making a six-minute institutional and promotional video for the Universidad de la Sabana Laboratory System, which presents the impressive technological infrastructure, human talent from various areas of knowledge and latest generation equipment, ready for experiential learning, research and social projection within the model of co-creation between academia, industry and society, responding to the objectives of sustainable development in the country. The audiovisual was produced by the Multimedia Production Center of the Faculty of Communication in the year 2021, with the participation of teachers and students of the Audiovisual Communication and Multimedia program, who propose a model of research - creative production, and is presented as the first *in-house* commercial made in digital cinematic quality to be used in different exhibition windows.

TABLA DE CONTENIDOS

RESUMEN	2
ABSTRACT	2
ÍNDICE DE TABLAS	4
ÍNDICE DE FIGURAS	4
INTRODUCCIÓN	7
OBJETIVOS	12
Objetivo general	12
Objetivos específicos	12
JUSTIFICACIÓN	13
ESTADO DEL ARTE	14
MARCO TEÓRICO	19
Objetivos de un video institucional	20
Referencias de videos institucionales	21
LIBRO DE PRODUCCIÓN	24
Ficha Técnica	24
Tagline	25
Sinopsis	25
PROPUESTA CREATIVA AUDIOVISUAL	26
Propuesta de producción	26
Propuesta de dirección	33
Propuesta de Fotografía	38
Propuesta de montaje, color y graficación	44
Propuesta de diseño sonoro	55
Guion literario	56
Guion visual	65
CONCLUSIONES, RESULTADOS Y RECOMENDACIONES	96
REFERENCIAS	97
ANEXOS	103
Desglose y plan de rodaje	103

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Inventario de laboratorios para el video institucional	30
Tabla 2 Guion visual del vídeo institucional	95

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Código QR del vídeo. (Ruíz, I. 2021)	6
Figura 2 Principios de correlación FECI (Universidad de La Sabana, 2021)	34
Figura 3 Fotograma de placa en la entrada del laboratorio.	35
Figura 4 Fotograma de logotipo institucional en el uniforme.	35
Figura 5 Fotograma de logotipo institucional en el uniforme.	36
Figura 6 Captura de pantalla de formato cinematográfico.	37
Figura 7 Referencia de la iluminación del laboratorio. (TUM School of Management, 2016.)	39
Figura 8 Referencia High Key. (TUM School of Management, 2016.)	
Figura 9 Referencia iluminación (TUM School of Management, 2016.)	40
Figura 10 Referencia plano general del laboratorio. (University of Auckland Waipapa Taumata Rau, 2015)	41
Figura 11 Referencia de plano general del auditorio. (TUMuenchen, 2020)	41
Figura 12 Referencia de plano americano en el laboratorio. (The University of Manchester, 2016.)	42
Figura 13 Referencia de plano americano en el laboratorio. (TUMuenchen, 2020)	42
Figura 14 Referencia de plano detalle de interacción con la consola. (Universidad Nacional de Colombia, 2018.)	43
Figura 15 Referencia de plano detalle de equipos. (Norman Disney & Young, A Tetra Tech Company, 2014)	43
Figura 16 Fotograma división de pantalla y efecto espejo.	45
Figura 17 Fotograma pantalla dividida, conexión de ideas visuales.	46

Figura 18 Fotograma pantalla dividida, acciones similares.	46
Figura 19 Fotograma con graficación del color de la facultad EICEA.	47
Figura 20 Fotograma con graficación del color de la facultad EICEA.	48
Figura 21 Fotograma con graficación del color de la Facultad de Ingeniería.	48
Figura 22 Fotograma con graficación del color de la Facultad de Ingeniería.	48
Figura 23 Fotograma con graficación del color de la Facultad de Ingeniería.	49
Figura 24 Fotograma con graficación del color de la Facultad de Ingeniería.	49
Figura 25 Fotograma con graficación del color de la Facultad de Comunicación.	50
Figura 26 Fotograma con graficación del color de la Facultad de Comunicación.	50
Figura 27 Fotograma con graficación del color de la Facultad de Psicología.	51
Figura 28 Fotograma con graficación del color de la Facultad de Medicina.	51
Figura 29 Fotograma con graficación del color de Living Lab.	51
Figura 30 Fotograma con graficación con lower third posicionado a la derecha.	52
Figura 31 Fotograma graficado con call out.	52
Figura 32 Fotograma graficado con call out compuesto.	53
Figura 33 Fotograma graficado con bocadillo color azul.	53
Figura 34 Fotograma graficado con bocadillo color violeta azulado	54

VIDEO INSTITUCIONAL PARA EL SISTEMA DE LABORATORIOS DE LA UNIVERSIDAD DE LA SABANA

Disclaimer: En la siguiente figura está el código QR de la versión oficial del producto de la Tesis, aún no es pública, ya que el proyecto continúa en desarrollo y el cliente no ha autorizado su publicación. Se entrega para evaluación de los jurados.



Figura 1- Código QR del vídeo. (Ruíz, I. 2021)

<https://youtu.be/U2rNe-ZFjcc>

INTRODUCCIÓN

La Universidad de La Sabana tiene dentro de su filosofía de educación impartir clases con un componente práctico y experiencial para tener un impacto tangible dentro de sus futuros profesionales. Según el Proyecto Educativo Institucional -PEI- dentro de sus propósitos está:

Establecer planes institucionales de investigación que ofrezcan un equilibrio entre la investigación básica y la investigación aplicada; que incluyan una suficiente armonía entre lo teórico, lo estético y lo práctico, y que correlacionen a la investigación científica y técnica con la investigación en ciencias sociales, en humanidades y en artes creativas (*“Proyecto Educativo Institucional”*, Universidad de La Sabana, s.f.).

Bajo este marco, en el año 2021 el Centro de Producción Multimedia -CPM- de la Facultad de Comunicación propone la realización de un video institucional de tipo promocional para el Sistema de Laboratorios de la Universidad, con el objetivo de mostrar la capacidad instalada de sus espacios, los equipos de última generación y los profesionales de las diferentes áreas del conocimiento, para que tanto futuros estudiantes, así como empresas y entidades públicas o privadas vean el potencial para contratar proyectos con la Universidad.

El Sistema de Laboratorios de la Universidad de la Sabana está conformado en la actualidad por una red que integra los conocimientos, la experiencia y del talento de la comunidad académica -docentes, investigadores, equipo administrativo de seis (6) facultades: La Escuela Internacional de Ciencias Económicas y Administrativas, Comunicación, Medicina, Enfermería y Rehabilitación, Ingeniería y Psicología- y la Vicerrectoría de Procesos Académicos y Proyección Social; está compuesto por una importante infraestructura tecnológica y con equipos de última

generación, dispuestos para el aprendizaje experiencial, la investigación y la proyección social dentro del modelo de co-creación entre academia, industria y sociedad para dar respuesta a los objetivos de desarrollo sostenible en el país (“*Brochure Laboratorios Sabana 2021*”, 2021, Universidad de La Sabana).

Este proyecto llegó a nuestras manos gracias a una convocatoria que el CPM abrió a los estudiantes interesados en participar en la producción como proyecto creativo de trabajo de grado. Los estudiantes que estuvieran interesados, debían estar desde la etapa de preproducción hasta postproducción, además de escribir un documento que reflejara el trabajo teórico del mismo, bajo la tutela de la docente encargada de la dirección del proyecto, la profesora Ingrid Ruiz.

De esta manera nosotros, los autores, participamos en diferentes roles, ya que éramos un grupo pequeño. Yo, Sara, participé en la dirección de montaje y finalización del video. Santiago, también autor de este documento, participé en el rodaje como sonidista, segundo director de fotografía y segundo director; en la parte de postproducción, se encargó de todo el diseño sonoro y la narración como locutor. También estuvieron involucrados los estudiantes, Daniel Esteban Gómez Garzón, como director de fotografía; Laura Vanessa López Vargas y Sahara Valentina Aguilar Amado como productoras, junto con la participación del equipo técnico del CPM.

Todo el equipo de producción tuvo varias reuniones a través de la plataforma de Microsoft Teams, a lo largo del primer semestre de 2021, en la cuál, Juan Manuel González e Ingrid Ruíz daban las indicaciones creativas y narrativas que planteó el cliente para poder realizar el video. Durante tres meses realizamos toda la preproducción, incluyendo las etapas de construcción creativa, la realización de las propuestas narrativas, de fotografía, sonido, montaje, color y graficación. También se realizó un *scouting* extenso, donde se visitaron alrededor de sesenta espacios, y se realizó el inventario de los principales equipos tecnológicos. Todo

ello con la participación de los líderes de los treinta y seis laboratorios seleccionados.

El equipo de producción se trazó el objetivo de crear una pieza audiovisual de muy alta factura audiovisual, de manera que se lograra el máximo detalle. Por ello, decidimos arriesgarnos a solicitar los mejores equipos disponibles en el CPM, los equipos cinematográficos, compuestos por una cámara Canon C-200 de formato completo y un juego de ópticas muy sofisticadas y costosas, que hasta el momento solo se utilizaban para algunos talleres de clase y para proyectos de ficción especiales. Parecía un poco contradictorio solicitar equipos tan avanzados para un audiovisual corto y en formato institucional. Sin embargo la apuesta era lograr que estas imágenes perduren en el tiempo, funcionen también como archivo dentro del banco de imágenes del CPM y explorar este tipo de producción de alto nivel dentro del modelo de producción in-house que la Facultad de Comunicación está impulsando, aprovechando el talento humano y la infraestructura disponible.

El rodaje no fue nada fácil pues la situación de la pandemia por el COVID-19 fue determinante. Tuvimos que cumplir con todos los protocolos de bioseguridad exigidos para ese momento, e indiscutiblemente las restricciones permearon en la construcción creativa, ya que debimos privilegiar los planos con pocas personas en cuadro y componer de manera que la tecnología y la graficación lograrán el objetivo de mostrar también el trabajo en equipo interdisciplinario, otro de los pilares del Sistema de Laboratorios. Gracias a la colaboración de los estudiantes, profesores y personal técnico de los distintos laboratorios esta etapa dio muy buenos resultados.

Durante la etapa de postproducción el equipo se organizó para tener un óptimo flujo de trabajo, debido al peso de los archivos la directora y el director de

fotografía crearon los *proxies*¹ para editar con mayor facilidad desde cualquier computador, sin importar el procesamiento de estos, ya que el montaje se llevó a cabo en distintos equipos y de manera remota. Una vez creados, se organizaron en carpetas por departamentos y áreas del conocimiento. Se subieron a *OneDrive*, después de descargados e importados, tanto la profesora Ingrid, directora y editora, como yo, Sara, asistente de edición, clasificamos el material en *DaVinci Resolve* y editamos de manera modular, es decir, por capítulos de cada laboratorio para terminar construyendo la línea del tiempo del vídeo final.

Una dificultad que tuvimos que afrontar fue el hecho de que a veces no podíamos reunirnos por compromisos personales, o diferencias de horario, sin embargo, a través de *Teams* grabábamos la explicación del proyecto en *DaVinci* y los avances que llevábamos, de esta manera logramos alinearlos y finalizar el producto, poniendo a prueba el trabajo remoto también para la postproducción audiovisual, como una tendencia mundial que se ha convertido en obligatoria como aprendizaje.

Al momento de tener el máster final de edición, proseguimos a realizar la grabación de la voz en off. Santiago García fue el encargado de prestar su voz para acompañar a los espectadores a lo largo del recorrido por los distintos laboratorios distribuidos por todo el campus de la Universidad de La Sabana. Santiago, estuvo acompañado por la asesoría de la directora del proyecto, Ingrid Ruíz, y el técnico de sonido del CPM, Andrés Rocha. Ingrid al ser la directora del proyecto, dirigió a Santiago para que el tono, la dicción, vocalización y sobre todo la emoción estuvieran en el espectro adecuado para el tipo de proyecto y las expectativas del cliente. Al final hubo cinco sesiones de grabación, pues el cliente solicitaba algún cambio con respecto al tono o emoción, o también por los cambios dentro del guión para que coincidieran con el video, al tratarse de información

¹ Proxy Creamos proxies en Premier en H.264 para trabajar con una versión más liviana de los archivos debido a la alta resolución de los originales.

especializada y técnica, que necesitaba de la precisión y la aprobación de cada líder de laboratorio.

Este proyecto ha sido uno de los más grandes que hemos tenido en nuestra vida académica, no sólo por la importancia que tiene este video para la Universidad, sino por el empeño, constancia, esfuerzo y dedicación que tuvimos a lo largo del proyecto, además de realizarlo en medio de una pandemia mundial, en la que las restricciones y medidas de bioseguridad siempre pusieron en vilo la realización del video, pero que afortunadamente pudimos superar. Al ser un trabajo de carácter audiovisual, aplicamos todos los conocimientos que adquirimos durante la carrera, tanto técnicos como teóricos, para que este proyecto fuera satisfactorio. En efecto, aprendimos también durante la realización del proyecto, pues nunca es fácil realizar un audiovisual, y menos con las especificaciones de calidad que quisimos proyectar. Siempre tuvimos el respaldo y conocimiento del resto del equipo, quienes también, nos enseñaron cada uno desde su área.

En este documento, el lector podrá encontrar, en orden, los siguientes elementos: En el primer capítulo, los objetivos que nos planteamos para lograr este proyecto. Luego, el estado del arte con los diferentes proyectos que encontramos que tenían que ver con la realización académica de un video institucional. A continuación está el libro de producción, que es uno de los documentos más importantes para la realización de un audiovisual; allí encontrará los aspectos técnicos y creativos del video; están también las propuestas planteadas por cada departamento para aportar desde su área, los conocimientos y herramientas para la realización de este proyecto, los guiones, y toda la logística desarrollada a través del cronograma y los desgloses. Finalmente, encontrará las conclusiones, resultados, incluyendo el producto final, y algunas recomendaciones.

OBJETIVOS

Objetivo general

Presentar el sistema de laboratorios de la Universidad de La Sabana, a través de la producción de un vídeo institucional en calidad cinematográfica que explique las características físicas, instrumentos, equipos, profesionales y alcances de treinta y seis laboratorios, distribuidos en siete facultades, para ser expuesto a la comunidad académica, la industria y el público en general en diferentes plataformas y ventanas de exhibición.

Objetivos específicos

1. Diseñar el flujo de producción del video institucional a través de las etapas de la preproducción, producción y postproducción de manera eficiente, para que tenga la posibilidad de exhibición en diversas plataformas como redes sociales, páginas web y proyectores de alta definición en presentaciones institucionales y ruedas de negocios del Sistema de Laboratorios.
2. Construir el guión del vídeo institucional desde un concepto modular, abarcando cada laboratorio como una unidad independiente, pero al mismo tiempo incluida dentro de su Facultad y todo el Sistema de Laboratorios, de manera que el material logrado en producción sea susceptible a múltiples versiones en la postproducción.
3. Utilizar los recursos disponibles del Centro de Producción Multimedia de la Facultad de Comunicación de La Universidad de La Sabana, en búsqueda de un modelo que optimice y permita la producción e investigación - creación audiovisual vinculando a docentes, profesionales y estudiantes de últimos semestres.

JUSTIFICACIÓN

El video institucional propuesto es una de las herramientas más poderosas para mostrar las capacidades e identidad de una organización. Debido a su poder de transmisión e importancia es necesario una planeación exhaustiva, la conformación de un equipo interdisciplinario, la comunicación con diferentes departamentos y los profesionales de las unidades académicas a cargo de los laboratorios especializados de cada Facultad.

El CPM de la Facultad de Comunicación de la Universidad de La Sabana fue la encargada de ponerse en el papel de producir este video para el Sistema de Laboratorios que abarca más de 4.200 m² de infraestructura en el inmenso campus de la Universidad, lo cual convierte a este proyecto en un excelente ejercicio de investigación creativa para nosotros los estudiantes en proceso de graduación, enfrentándonos a un reto profesional y real.

Este video institucional, es resultado de un trabajo fuerte por parte de estudiantes, profesores, becarios, el personal de apoyo técnico del CPM y todos los líderes de los treinta y seis laboratorios registrados, quienes tuvieron la árdua labor de lograr un proyecto con altas expectativas y una calidad profesional con producción *in-house*, que servirá para el público general, empresas u organizaciones que quieran contratar proyectos con los laboratorios, y para los futuros estudiantes de la universidad, motivando el ingreso al conocer la capacidad instalada.

Finalmente podemos inferir que este proyecto puede llegar a ser el primer trabajo de grado del programa de Comunicación Audiovisual y Multimedia que se haya hecho acerca de un video institucional desde un enfoque técnico con alta factura, por lo cual este documento se convierte también en un mapa de ruta, con el cual evaluar los aciertos y mejorar en las dificultades presentadas.

ESTADO DEL ARTE

Para poder tener una mejor perspectiva acerca de lo que significa hacer un video institucional, investigamos sobre otros proyectos que trataran el tema. Lo interesante al leer y tener en cuenta cada uno de los proyectos, es que a pesar de tratar el mismo tema y de proponer diferentes ideas, cada uno tuvo su forma de realizarlo, eso sí siguiendo las tres etapas de la realización de un material audiovisual, la preproducción, producción y postproducción. A continuación se realiza un breve listado de documentos de distintos proyectos de videos institucionales.

En el documento “Producción de un vídeo institucional del Ingenio San Carlos” (Arboleda & Villegas, 2016) los autores Andrés Rafael Arboleda y Galo Villegas de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, hablan acerca de la producción de un video institucional para una empresa de azúcar del Ecuador. Dentro del mismo se puede encontrar que dentro del planteamiento del problema, se plantean los propósitos que se buscan al realizar un video Institucional. Plantea la definición de lo que es un video institucional “una atractiva y amena forma audiovisual de presentar la filosofía corporativa de una empresa y la aplicación de ésta en la práctica del mercado, destacando la capacidad y los valores positivos más importantes que marcan la diferencia de la compañía con respecto a la competencia más próxima” (Mediaclub, 2016), sus objetivos, y el contenido según Mediaclub. A lo largo del documento se puede evidenciar la forma en la que se planeó desde la preproducción del mismo hasta la postproducción y publicación.

Es un documento que permite evidenciar la forma en la que se puede realizar un video institucional para una empresa. Al ser un video para una empresa que trabaja con la caña de azúcar y su proceso, posee investigación acerca del proceso que se realiza para la obtención del azúcar. Para ello realizaron varias

entrevistas al interior de la empresa para conocer su proceso y con ello basar su escaleta, guión y storyboard en la fase de preproducción.

La tesis “Creación de video institucional para la fundación el Cottolengo, con base en los productos que dentro de la institución se desarrollan” (Riascos, 2009) del autor Carlos Riascos de la Universidad Autónoma de Occidente de Cali busca la comercialización de las artesanías hechas por los adultos mayores que la fundación recibe y su vez, darle mayor reconocimiento a la fundación. Por lo tanto, en el documento expresa que debe involucrar las características de un video promocional institucional, el cual menciona de un artículo en línea “que debe difundir la imagen global de la empresa, su actividad y objetivos.

Por tanto, está destinado a dos tipos de públicos: El general, para presentaciones en ferias o eventos y transmisión por los medios masivos, y el específico, para mostrar a potenciales clientes e inversionistas, en cuyo caso el objetivo fundamental es influir y convencer, crear un estado de opinión favorable que influya sobre las decisiones” (Pott, 2003) . A diferencia del documento anterior, este al ser de carácter promocional, debe basarse también y aplicar ciertos elementos de la publicidad escogiendo dos tipos de publicidad, la informativa que apela a la libre elección del consumidor y le da información que ignora, y la persuasiva, que tiene como fin crear nuevos deseos o preferencias en los espectadores (Jacquemín, Houssiaux and Niell i Sureda, 1969)

Al tener la investigación necesaria de la empresa y de los productos que se desarrollan, el autor pudo tener una idea más clara de la razón por la cual está realizando este video institucional, que es crear un producto audiovisual que fortalezca la institución, y las etapas que necesita para poder llevarlo a cabo, desde el análisis de la información con lecturas, entrevistas, encuestas, y reuniones, la etapa de realización con guion, cronograma, selección de material de archivo, rodaje y edición, y por último la presentación del producto a los miembros

de la fundación, hacer los respectivos ajustes y así, presentarlo al personal exterior con un estrategia de comunicación masiva.

Para poder proponer su video, el autor tomó como base y referencia un vídeo anterior hecho por la misma empresa en el año 2008 y con ello, aportó a mejorar las falencias que existían al interior de la compañía.

Gracias a que fue un trabajo interdisciplinar con las distintas áreas, como lo fue el departamento de comunicación y direccionamiento institucional, pudo recolectar fuentes que le permitirán aportar a la narrativa del video. Finalmente dentro de sus conclusiones, el autor afirma que logró los objetivos planteados que quería solventar con su video institucional, y que permitió que se fortaleciera la imagen institucional y el reconocimiento en el campo.

Desde la Universidad Católica Andrés Bello de Caracas, Jessica Mazzola realizó este documento “Video institucional sobre las brigadas de rescate del cuerpo de bomberos metropolitanos de Caracas” (Mazzola, 2005) que es el soporte escrito de un video institucional para una entidad pública. Este documento al igual que los anteriores ha mantenido y ha seguido una línea en la que se busca definir dentro de un marco conceptual la definición de lo que es un video institucional y esa misma definición que se plantea, es la que delimita el verdadero propósito del video que está realizando “una herramienta de comunicación que sirve para dar a conocer cierta información relacionada con cualquier tipo de organización, ya sea ésta pública o privada” (Mazzola, 2005).

Como cada video institucional es para un propósito y un cliente diferente, así debe entenderse y producirse a la hora de realizar la investigación de lo que se quiere lograr con el video, pues es así como se busca la ruta para lograr un objetivo al realizarlo. Este documento menciona algo importante que se debe tener muy presente a la hora de la realización de un video institucional y es respetar la

imagen gráfica y el estilo de cada organización (Mazzola, 2005), pues al ser parte de un producto de comunicación que representa a la compañía, debe limitarse a respetar, como mínimo, los lineamientos de marca ya preestablecidos.

En el año 2019 Gabriel Guzmán y Santiago Puentes estudiantes de comunicación social y periodismo de la Universidad de la Sabana realizaron tres vídeos institucionales corporativos para su trabajo de grado llamado “Historias en yo mayor - Adultos mayores en primer plano” (Gúzman & Puentes, 2019). Este documento habla de los videos desarrollados como parte de la estrategia de comunicación institucional de las Fundaciones Saldarriaga Concha y Fahrenheit 451 en torno al programa ‘Historias en Yo Mayor’. En este documento además explican la función de los vídeos institucionales que son productos que brindan visibilidad a las entidades: exponen su filosofía, su forma de proyectarse, por ello permiten su posicionamiento interno y externo.

Esta pieza audiovisual pretende potenciar y comunicar la esencia de las fundaciones: posicionando al adulto mayor, recaudando relatos para alimentar la memoria histórica y propiciando, de acuerdo con la perspectiva de la organización, un proceso de sanación entre los participantes del proyecto.

Angélica Dubert y Andrea Padrón de la Universidad del Azuay en Ecuador, realizaron como trabajo de grado el documento “Video institucional universitario: Elaboración del video de la Universidad del Azuay” (Dubert & Padrón, 2015) donde explican el proceso para elaborar un vídeo institucional pensando desde el primer momento en el espectador, ya que su propósito era crear fidelización en los nuevos estudiantes, y a su vez, darles una inducción, por esta razón utilizan diferentes métodos de investigación como lo son grupos focales y encuestas.

Parte desde el concepto básico de video y se apoya en la comunicación, la psicología y el marketing para producir un vídeo institucional fácil de digerir,

entender y recordar.

En el documento “Video corporativo COE para la Torre Colpatria” (Ballesteros & Araujo, 2012) de los autores Daniel Ballesteros y Víctor Araújo de la Universidad de La Sabana, se recopila el desarrollo de un video corporativo desde su preproducción hasta la entrega del producto, que pretende visibilizar al Comité Operativo de Emergencias de la Torre Colpatria.

Los autores exponen que el objetivo de este vídeo va más allá de generar una mejora de la imagen de la entidad, su propósito es transmitir su identidad de tal manera que transforme la percepción del público. Este objetivo se logra con el apoyo audiovisual que usan, ya que le dan suma importancia a cada área de una producción, desde el guion hasta la dirección de arte y resaltan la importancia del tiempo de post producción.

Por otro lado, motiva a no limitarse a vender un producto, sino, transmitir a través del vídeo la identidad de la marca.

MARCO TEÓRICO

La investigación para el proceso teórico de este proyecto consistió en la recopilación de la definición e investigación de varios autores acerca de lo que era un video institucional y de cómo se podría usar. En esta investigación, además, se incluyeron las referencias de videos que se podrían usar de base para la elaboración de nuestro proyecto.

Definiciones básicas de vídeo institucional

Para cumplir con los objetivos planteados y con el fin de comunicar de una manera dinámica, completa y de fácil comprensión para los espectadores, el vídeo institucional es el tipo de contenido idóneo debido a que un vídeo de este estilo permite transmitir la identidad de la institución, sin embargo, es importante dar una definición del vídeo institucional. El profesor Cebrian Herreros lo explica como un vídeo que:

Tiende a presentar visiones de la empresa o institución; suelen ser vídeos generalistas. Ofrecen un panorama amplio de la entidad y pueden tener un destino para públicos generales y especializados. Es una difusión de imagen apoyada en datos y muestra de la gestión y actividades. (Cebrián, 1990).

Por otro lado, el director de marketing Diego Freixas (2010) en su artículo El vídeo institucional, define este como: “cualquier variable de discurso audiovisual, referido a instituciones tanto comerciales, industriales, corporativas, como políticas, sociales, ONG, cooperativas, burocráticas, sindicales y todo el amplísimo arco de instituciones... podría ser informativo, ilustrativo o comunicacional.”, sin embargo, aclara que no es un *spot* publicitario televisivo, si bien puede tener un fin publicitario -incluso técnicas publicitarias-, no está diseñado para venderse de

manera breve, en menos de un minuto; y esto es muy importante porque no se puede comunicar la identidad de una institución, bien sea univesidad, fundación, organización o empresa, de una manera rápida, tal como se consume el contenido publicitario actual.

Partiendo de ambas definiciones, podemos decir que el video institucional es aquel que se encarga de transmitir la imagen de la empresa y todo lo que esta incluye, su esencia, visión, misión, objetivos, organización y productos, de tal manera que cualquier persona pueda entenderla, tanto las personas que hacen parte de la institución como aquellos espectadores que son potenciales clientes.

La manera en la que transmiten esa imagen debe ser organizada, con una estructura narrativa clara y fácil de entender, por ejemplo, Cebrián propone un paso a paso que empieza desde la descripción de

(...) cómo es la institución o empresa, sus objetivos, organización y funciones. Suele efectuarse un recorrido por las secciones o departamentos con descripción de las actividades de cada uno, a veces mediante la presencia de sus correspondientes directivos (Cebrián, 1990).

Objetivos de un video institucional

Muse (s.f.) destaca los distintos usos que se le pueden dar a un video institucional. Por ejemplo se puede utilizar para incrementar ventas, capacitaciones y mejorar la comunicación corporativa en general.

Galindo Rubio (2005) explica que “la gran mayoría de las organizaciones han recurrido, tradicionalmente, al video institucional para mostrar sus empresas e infraestructuras”. Por su parte Freixas (2010) dice que el video institucional de

alguna manera aportó a las organizaciones una manera diferente de abarcar distintos propósitos comunicativos para que se potenciara la capacidad de comunicación empresarial.

Así pues, según el profesor Cebrián Herrera, el video corporativo debe transmitir emoción para que su propósito sea capaz de transmitir una imagen óptima de la organización y que por ende, el receptor pueda recibir la información de una manera individual, voluntaria y atenta.

Además agrega que “desde la comunicación corporativa hay que reposicionar el mensaje” (Cebrián, 1990) Esto se entiende de manera que no es de tratar de mostrar datos, ni infraestructuras sino, más bien, mostrar la identidad corporativa que son las personas, rostros, y gestos, aquellos elementos que son capaces de generar, en el receptor, emoción.

Referencias de videos institucionales

Para llegar a esta definición y tener una referencia de cómo es un video institucional sobre laboratorios universitarios, su estructura: introducción, presentación del tema, detalles y cierre, los elementos gráficos en los que se apoyan y su diseño sonoro, vimos referencias propuestas por el Jefe de Laboratorios, Javier Andrés Ortiz, la directora, Ingrid Ruiz y el equipo. A continuación un breve listado de estos videos.

En el video “Professor Philip Withers on why Manchester is leading the way in advanced materials” (The University of Manchester, 2016) se resaltan los procesos y el uso de los equipos en los laboratorios de la Universidad de Manchester donde se realiza la investigación e innovación en materiales avanzados que se enfoca en resolver los problemas ambientales a nivel mundial.

En el año 2016 la Universidad de Tecnología de Sydney realizó el vídeo “UTS Tech Lab - Introducing our new research facility” (University of Technology Sydney, 2016) en el que presentaba su nuevo laboratorio de tecnología haciendo un recorrido por las instalaciones y dando una breve explicación de estos espacios apoyándose en los gráficos.

La Escuela de Ingeniería Rutgers presenta en el vídeo “Industrial and Systems Engineering at Rutgers” (Rutgers Engineering, 2016) la carrera de ingeniería industrial y de sistemas, su propósito, testimonios de egresados y profesores, las instalaciones con las que cuenta su facultad, los equipos y la actividad en medio de las clases.

La facultad de ingeniería de la Universidad de Waterloo realizó un vídeo institucional llamado “Why Waterloo Engineering?” (Waterloo Engineering, 2018) en el que presenta las instalaciones de la facultad, sus equipos, la interacción de estudiantes y profesores con los laboratorio, con un diseño sonoro basado en los sonidos de estos equipos que envuelve al espectador y hace que el vídeo sea muy interesante.

La Unidad de Medios de Comunicación (Unimedios) de la Universidad Nacional de Colombia presenta sus servicios de comunicación en el vídeo “En la #UNColombia tenemos todo en comunicación | #Unimedios” (Universidad Nacional de Colombia, 2018), con una voz en off explica cada uno de sus servicios y muestra sus instalaciones, ejemplos de actividades y programas realizados en estos, la interacción de los miembros de la comunidad educativa y los equipos con los que cuenta.

La escuela de negocios de la Universidad Técnica de Munich realizó el vídeo “Studying the TUM School of Management Master in Management & Innovation” (TUM School of Management, 2019) hablando de su master en gestión e

innovación y mostrando a los estudiantes en el campus, las clases y los laboratorios.

En el vídeo “Award winning chemistry laboratory” (University of Auckland | Waipapa Taumata Rau, 2015) de la Universidad de Auckland se muestran las instalaciones del laboratorio de química que obtuvo un premio internacional por su diseño, a través de un recorrido por diferentes áreas y equipos del laboratorio y por medio de entrevistas al vicedecano de la facultad de ciencias, el arquitecto encargado de este proyecto, el gerente del laboratorio, entre otros miembros de la universidad, se dan más detalles del lugar y el proceso de diseño y construcción.

LIBRO DE PRODUCCIÓN

En el libro de producción se concentran todos los documentos que se utilizaron para la producción de este audiovisual. Está conformado por la ficha técnica, el *tagline*, la sinopsis, la escaleta, las propuestas de cada departamento, el guion visual que ayudó con la narrativa y con la parte creativa, y el literario en el cual se basó la narración que acompaña el video. Todos estos documentos sirvieron como un apoyo para todo el equipo para que cada quien, desde su departamento, pudiera ubicarse y saber de qué trataba y cómo se iba a realizar el proyecto.

Ficha Técnica

Título del proyecto: Vídeo institucional del Sistema de Laboratorios de la Universidad de La Sabana

País: Colombia

Cliente: Jefatura de Sistema de Laboratorios - Universidad de La Sabana

Duración: 00:06:05:00

Formato: 2K- 2048 x 854 DCI 24 FPS

Dirección: Ingrid Katerina Ruiz Méndez

Producción: Laura Vanessa López Vargas y Sahara Valentina Aguilar Amado.

Producción Ejecutiva: Juan Manuel González, Javier Andrés Ortiz y Danilo Garzón.

Director de Fotografía: Daniel Esteban Gómez Garzón

Sonidistas: Santiago García Vargas y Andrés Rocha

Diseño Sonoro y Narración: Santiago García Vargas

Edición y Montaje: Sara Camacho e Ingrid Ruiz

Graficación: Manuel Alejandro Poveda, Yeison Fabián Morales Gómez y Royer Fabricio Fandiño.

Staff: Guillermo Torres, Jose David Lancheros, Jaime Uribe, y Rodrigo Fajardo.

Tagline

Academia e industria: conectados para la innovación, el desarrollo sostenible y la proyección social

Sinopsis

En este video promocional se demuestran las capacidades instaladas de los laboratorios y las tecnologías de punta, a través del recorrido por los espacios, el registro audiovisual de alta calidad, el apoyo de una narración en voz en off, información en textos y gráficos animados integrados, que presentan los beneficios y factores diferenciales claves para la gestión de servicios y el desarrollo de proyectos que conectan la experiencia y los recursos del sistema con la industria y las organizaciones, para generar alianzas que promuevan el trabajo interdisciplinario, la co-producción y la innovación en pos del desarrollo económico sostenible y el emprendimiento, que darán como resultado un impacto tangible en la sociedad.

PROPUESTA CREATIVA AUDIOVISUAL

Las propuestas para un proyecto audiovisual son uno de los documentos más importantes en la etapa de preproducción. Cada departamento prepara y realiza una propuesta con todos los elementos que considera que aportarían dentro del proyecto desde su respectivo departamento. Estos documentos son esenciales pues así el departamento de dirección puede saber lo que planea cada departamento y saber que todos estén en la misma página.

Propuesta de producción

Cuando la jefatura del Sistema de Laboratorios de la Universidad de La Sabana planteó la idea de realizar un video institucional, sabíamos que era un reto muy grande ya que era tener en cuenta cada espacio de investigación y aprendizaje, poder mostrarlo y exponerlo. El super Campus de La Sabana se extiende desde Fab-Lab -ubicado en la zona oriental desde la carrera 7ma, pasando por la Clínica Universidad de La Sabana, hasta el edificio K. Cada uno de los rincones del campus cuenta con diversos laboratorios para cada una de las áreas de conocimiento.

Preproducción

Para empezar a tener una claridad de la magnitud del proyecto, se debía recopilar la mayor información acerca de los distintos laboratorios, conocer sus equipos y las actividades que allí se realizan. En este levantamiento de información inicial obtuvimos un listado de los laboratorios y el contacto de los líderes responsables, así como los inventarios de los espacios, las métricas y los equipos relevantes.

Con esta información realizamos una escaleta, con el inventario completo, se dividieron los laboratorios por áreas del conocimiento, para luego organizar una entrevista con cada uno de los líderes de laboratorio en el que se les preguntó

acerca de cuáles eran los espacios y equipos que debían aparecer en el video y así, construir guion y guion audiovisual.

En total obtuvimos una lista de alrededor de cincuenta (50) espacios de laboratorios, el cual se fue ajustando en diferentes reuniones con los clientes y líderes de laboratorios, para al final obtener un total de seis facultades, el Living Lab y treinta y seis laboratorios, que se presentan en la siguiente tabla:

FACULTAD	LABORATORIO	UBICACIÓN
1. Escuela Internacional de Ciencias Económicas y Administrativas -EICEA- Finanzas	1. Neuro Smart Lab	Edificio L - Tercer piso
	2. Punto Bolsa de Valores de Bogotá -BVB-	Edificio Ad Portas - Primer piso
	3. Base de datos Bloomberg	
2. Escuela Internacional de Ciencias Económicas y Administrativas -EICEA Gastronomía	4. Centro de Experiencia Gastronómica	Edificio L- Primer piso
	5. Analytics	
	6. Food Lab	Edificio L- Segundo piso
3. Facultad de	7. Estudio de TV	Edificio K - Primer piso
	8. Estudio de fotografía	

Comunicación Centro de Producción Multimedia	9. Máster de TV	Edificio K - Segundo piso
	10. Salas Multimedia	
	11. Unisabanaradio	Edificio K - Tercer piso
	12. Sala de Sonido	
4. Facultad de Psicología	13. Laboratorio de Medición y Evaluación	Edificio G - Segundo piso
	14. Laboratorio de Psicología Básica y Aplicada	
	15. Sala de Histología	
5. Facultad de Medicina - Hospital Simulado	16. Cámara de Gesell	Edificio G - Primer piso
	17. Sala de Debriefing	
	18. Sala Trabajo de parto, parto y recuperación del binomio mamá-hijo	
6. Facultad de Medicina - Laboratorios de investigación de la Clínica Universidad de La Sabana	19. Laboratorio de Inmunología	Clínica Universidad de la Sabana - Segundo piso
	20. Laboratorio de Enfermedades Infecciosas	

	21. Laboratorio de Biología Molecular	
7. Facultad de Medicina y Facultad de Enfermería y Rehabilitación - Aulas Especializadas	22. Laboratorio de Electrofisiología	Edificio G - Primer piso
	23. Laboratorio de análisis de movimiento y marcha	Edificio G - Primer piso
	24. Anfiteatro	Edificio H - Primer piso
	25. Laboratorio de Prototipos	FABLAB
26. Laboratorio de Recursos Hídricos		
27. Laboratorio de Análisis de Materiales y Máquina Universal de Ensayos		
28. Laboratorio de Manufactura Avanzada		
8a. Facultad de Ingeniería - Laboratorios de los edificios A y B y Biocentro	29. Laboratorio de Bioprocesos	Biocentro
	30. Laboratorio de	

	Ecología Microbiana	
	31. Laboratorio LUX	Edificio A - Segundo piso
	32. Laboratorio de Producción Agroindustrial	Edificio B - Primer piso
9. Living Lab	33. Espacios de Coworking	Edificio Ad Portas - Primer piso
	34. Sala de Ideación	
	35. Sala de Diseño y Prototipado	
	36. Sala de Evaluación y Negociación	

Tabla 1 - Inventario de laboratorios para el video institucional

El próximo paso fue realizar un *scouting* para tener en cuenta las posibles necesidades de fotografía, iluminación, sonido y equipo técnico. Teniendo en cuenta y recopilada esta información, luego se procedió a planear un cronograma, y a redactar el guión para la narración en voz en off que iba a acompañar la narrativa del video. Uno de los pasos que fue más retador fue el de encontrar los extras que iban a aparecer en el video, pues debido a la coyuntura y la situación de emergencia nacional no había asistencia regular al campus. Con ayuda del Productor Ejecutivo del proyecto Juan Manuel González se estableció un sistema de reconocimiento a través de horas de becas para los diferentes becarios de cada Facultad. Las productoras en apoyo con los líderes de cada facultad

realizaron la convocatoria para que se postularan los diferentes estudiantes. Se recibieron sus datos y se hizo el agendamiento en cada caso, acompañando la propuesta con un mood board de código de vestido que se acoplada a la propuesta de fotografía y dirección del vídeo (ver anexos).

Producción

Partiendo de ese reto, debíamos organizar y distribuir los espacios para poder realizar el rodaje en cada uno de estos. Al momento del rodaje, que fue en junio de 2021, Colombia acababa de salir de un pico de contagios por COVID-19 por lo tanto, las restricciones en cuanto a la entrada al campus y a los espacios fueron muy estrictas. Por ejemplo, el aforo en los espacios era muy reducido y tanto el equipo de producción del video, tanto las personas de la Universidad, que aparecen en el proyecto, teníamos que respetarlo. Por esto mismo en el momento del rodaje, solamente podía estar el talento que salía en cámara, director de fotografía, la directora y sonidista.

Además de las restricciones de aforo, tuvimos que improvisar con respecto a las persona que citaban los líderes de los laboratorios, pues no sabíamos exactamente quién iba a aparecer en el video, pero allí llegó la importancia de realizar los *shooting boards* pues ya sabíamos cómo íbamos a rodar los planos y nos sirvieron como referencia visual.

El rodaje se realizó por módulos, cada día en una facultad, a lo largo de dos semanas extenuantes (ver anexos Cronograma y Plan de Rodaje). Algunos días, cuando se cruzaban los horarios de grabación en dos Facultades, dividimos el grupo en dos Unidades de Producción, una con la Cámara Canon C200, privilegiando los movimientos de cámara sobre trípode y los espacios más reducidos, con la dirección de Santiago García principalmente, y la otra unidad con la cámara BlackMagic Cinema Pocket montada sobre el Ronin para privilegiar los

movimientos de cámara en secuencia y los seguimientos a personajes, con la dirección de Daniel Gómez.

Posproducción

Llegamos a una de las etapas más cruciales del proyecto, la postproducción. Aquí era la oportunidad de poder observar cómo había quedado todo el material que teníamos, y de cómo se iba a montar la graficación y el color.

La buena organización que tuvimos desde la preproducción permitió que en esta etapa pudiéramos editar tanto en la Universidad, como en nuestros computadores personales, sin necesidad de reunirnos presencialmente. Teníamos reuniones virtuales en las que revisábamos el avance del montaje; de hecho, la virtualidad fue una herramienta muy valiosa, ya que al mantener la comunicación entre el equipo, por medio de la plataforma *Teams* y *WhatsApp*, teníamos retroalimentación y comentarios que nos ayudaban a mejorar cada corte de edición. Por otro lado, cada miembro estuvo comprometido con el proceso de postproducción, desde el director de fotografía, el diseñador sonoro, la montajista y la asistente de montaje para lograr un producto de alta calidad.

Las maquetas construidas se forma modular, con cada una de las facultades en líneas del tiempo separadas, luego pasaron por el proceso de colorización profesional y graficación. El producto finalizado se entrega entre los meses de septiembre y octubre de 2021. Actualmente se encuentra publicado en la página oficial del CPM en Youtube y hace parte del portal empresarial del Sistema de Laboratorios con INNpalsa Colombia, cómo parte del proyecto de la Red Nacional CEmprende (Sello Sabana, s.f)

A lo largo de las distintas etapas de producción de este proyecto, siempre se contó con la colaboración y el apoyo del Centro de Producción Multimedia de la Facultad de Comunicación de la Universidad de La Sabana, en cabeza de Juan Manuel

González, jefe del CPM; Danilo Garzón, jefe operativo del CPM; y del equipo técnico: José Guillermo Torres, Andrés Rocha, Jaime Uribe, José David Lancheros y Rodrigo Fajardo.

Propuesta de dirección

El proyecto desde el comienzo se planteó como un video institucional con valor diferencial, en el que se mostrarán los laboratorios de la Universidad de La Sabana en la mejor calidad, y para ello, se tomaron en cuenta varios aspectos. El primero es un trabajo de fotografía muy limpio, con una sensación lumínica que transmite claridad, positivismo, tecnología e innovación.

En segunda instancia se planeó que los espacios se recrearan de la manera más realista posible, es decir, que transmitieran la cotidianidad orgánica con los actores naturales -profesionales que realmente interactúan en su día a día en cada laboratorio-, evitando el uso de personajes o extras que no pertenecieran a cada facultad. Para lograr este objetivo, el equipo de dirección realizó extensas entrevistas y visitas previas a los lugares y, junto con el equipo de producción, se diseñó previo a las grabaciones un *shooting board* -Ver anexos- para cada laboratorio con el fin de tener claros los planos, las necesidades de iluminación de cada espacio, movimientos de cámara y así obtener un óptimo flujo de trabajo.

Así mismo, durante la narrativa del video, debía existir una secuencialidad y unidad. Esto se entiende de forma en la que a pesar de cada espacio fuera de una facultad o área del conocimiento diferente, hacen parte del mismo sistema de laboratorios, para transmitir los principios de interdisciplinariedad, eficiencia, flexibilidad y co-creación propuestos en el brochure del Sistema -ver figura 2-

PRINCIPIOS DE CORRELACIÓN **FECI**

Principios FECI



*Figura 2 - Principios de correlación FECI
(Universidad de La Sabana, 2021)*

Teniendo en cuenta la unidad y la secuencialidad, el video debe transmitir y crear el sentimiento de profesionalismo, confianza y el sello Sabana, a través del trato humano. Esto se lograba con el apoyo de los estudiantes, profesores y colaboradores de los laboratorios que participaron con su aparición en el video, en el que, a través de sus acciones, mostraban y reflejaban lo que representan lo que es ser Sabana.

Se buscó también incluir la imagen institucional a través de la inclusión del logotipo institucional en los uniformes, las placas de algunos laboratorios y edificios, como refuerzo de marca - ver figuras 3, 4 y 5-



Figura 3 - Fotograma de placa en la entrada del laboratorio.



Figura 4 - Fotograma de logotipo institucional en el uniforme.



Figura 5 - Fotograma de logotipo institucional en el uniforme.

El video está dividido en cuatro partes. La primera, que es una introducción con un ritmo muy dinámico, ubica espacialmente a los espectadores en la Universidad de la Sabana y los laboratorios claves del sistema; se trata de un cabezote con mucho *engagement* visual. La segunda parte, es la presentación del sistema de laboratorios, sus objetivos, alcances y servicios generales, a través del uso de planos cercanos con los expertos, docentes, administrativos y estudiantes utilizando diferentes espacios de laboratorios y explorando la transición en forma de match cuts. La tercera parte, es el recorrido por cada uno de los espacios designados, utilizando el recurso de los cortes invisibles, y el movimiento permanente de la cámara dentro de los laboratorios. Al ingresar en cada uno se darán los datos relevantes, métricas de impacto, recursos exclusivos, líneas y proyectos de investigación, patentes y los elementos que resaltan los valores de cada uno y sus equipos de trabajo. La cuarta parte es un cierre, donde se extiende la invitación a realizar las alianzas estratégicas y a conocer el sistema de laboratorios a los diferentes públicos de interés.

El formato que se escogió para este proyecto es DCI Scope 2.39:1. La decisión de usar este formato es por la estética que transmite una imagen cinematográfica ya que en las películas es muy común este formato en el que los encuadres son más

anchos. Este formato tiene una resolución de 2048 píxeles de ancho, por 858 píxeles de alto, lo que genera la sensación de una imagen más ancha. Además según (Koskinen, 2014) que la DCI *Digital Cinema Initiatives LLC* crea un documento para los grandes estudios de cine en el que estandariza los formatos cinematográficos, que son el 4K DCI y 2K DCI en cualquiera de sus relaciones de aspecto (Scope o Flat). -ver figura 6-

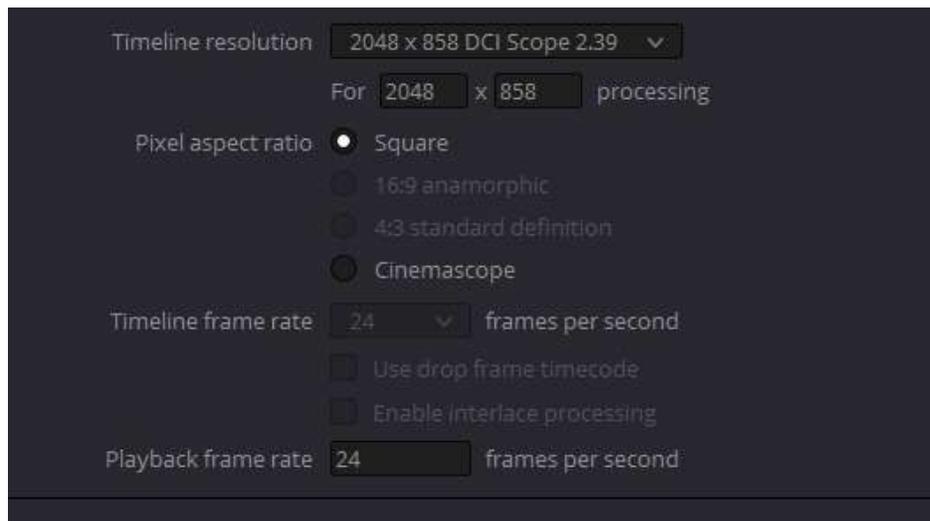


Figura 6 - Captura de pantalla de formato cinematográfico.

Propuesta de Fotografía

Con el fin de crear un contenido mayor calidad y alto rango dinámico para conservar más detalles en las luces y sombras, se graba en formato completo 4K RAW, que ofrece un tamaño de la imagen mucho más amplio que otros formatos, a 59,9 y 60 fps; para lograrlo se utilizan dos cámaras, una Canon C200 que le pertenece al Centro de Producción Multimedia, permite grabar en 4K y UHD, rango dinámico de 13 y 15 pasos, formato RAW, hasta 59.9 fps y una Blackmagic Cinema Pocket, cámara del director de fotografía de la producción, que permite grabar a 4K y 6K, formato RAW, rango dinámico de 13 pasos y hasta 60 fps, y que ofrece una gran ventaja al pertenecer a la empresa del programa de postproducción profesional DaVinci Resolve, programa en el que se edita y se realiza un proceso de colorización eficiente, controlado y profesional. Las dos cámaras cuentan con monturas Canon, lo cual permitió utilizar las ópticas Canon 24 - 70 mm, 70 - 200 mm y 8 - 15 mm y Zeiss 50 mm.

Por otro lado, para lograr un look institucional y *High Key*, donde tanto el espacio como los asistentes se ven muy iluminados, con tonos claros, sin sombras y alto contraste - ver figuras 7, 8 y 9 -, se diseña un esquema de iluminación que combina las luces naturales de cada espacio, a través de ventanas en condiciones diurna con rebotes de luz blanca artificial tipo Led suaves a temperatura de 5600 K°.



Figura 7 - Referencia de la iluminación del laboratorio. Tomado de Youtube, por TUM School of Management, 2016.

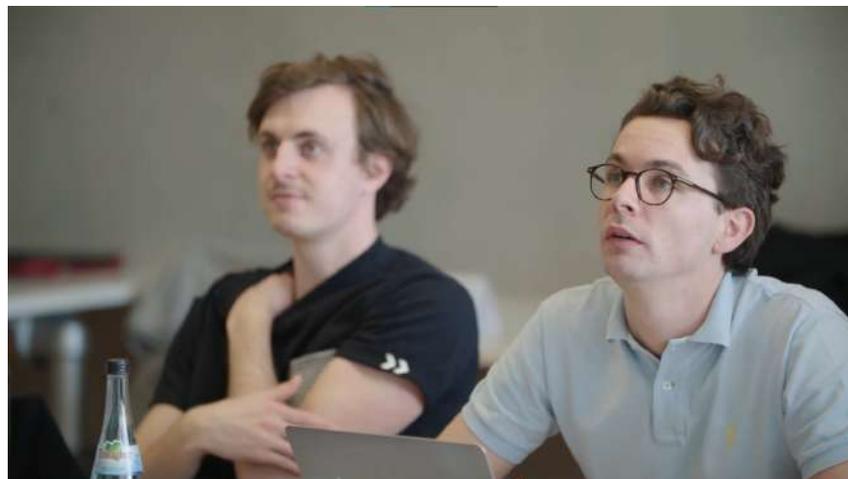


Figura 8 - Referencia High Key. Tomado de Youtube, por TUM School of Management, 2016.



Figura 9 - Referencia iluminación. Tomado de Youtube, por TUM School of Management, 2016.

En cuanto a la planimetría al hacer el *scouting* encontramos que muchos de los espacios de los laboratorios son muy pequeños, por ello decidimos apoyarnos en tres tipos de planos: plano general -ver figuras 10 y 11-, que es nuestro plano maestro donde podemos presentar el lugar a gran escala y los personajes que se desempeñan en este, planos americanos para mostrar los personajes más cercanos y su interacción con las máquinas -ver figuras 12 y 13- y planos detalle con poca profundidad de campo para separar el objeto del fondo para hacer énfasis en detalles y acciones de los equipos. -ver figuras 14 y 15-



Figura 10 - Referencia plano general del laboratorio. Tomado de YouTube, por, University of Auckland | Waipapa Taumata Rau, 2015



Figura 11 -Referencia de plano general del auditorio. Tomado de YouTube, por TUMuenchen, 2020



Figura 12 - Referencia de plano americano en el laboratorio. Tomado de YouTube, por The University of Manchester, 2016.



Figura 13 - Referencia de plano americano en el laboratorio. Tomado de YouTube, por TUMuenchen, 2020



Figura 14 - Referencia de plano detalle de interacción con la consola. Tomado de YouTube, por Universidad Nacional de Colombia, 2018.



Figura 15 - Referencia de plano detalle de equipos. Tomado de YouTube, por Norman Disney & Young, A Tetra Tech Company, 2014

En lugares más amplios podemos hacer planos secuencia con *Ronin* para realizar recorridos fluidos, tanto de los asistentes de los laboratorios como de sus acciones, que junto con la configuración a 60 fps, permite realizar rampas de velocidad² en el montaje.

Propuesta de montaje, color y graficación

Partiendo de la idea de Jesús García Jiménez “Para que fluya la comunicación narrativa es preciso que el narrador y el narratario compartan los códigos que estructuran el relato (focalización, organización temporal, etc.) y semántico - pragmáticos (estrategias persuasivas, argumentativas, códigos ideológicos, etc)...” (García, 2003), sabemos que dentro del público objetivo hay estudiantes y padres de familia que no conocen todos los equipos, sus funciones o que no saben que la universidad cuenta con este tipo de laboratorios, así que la edición debe mostrar una estructura narrativa organizada y fácil de entender, es decir, mostrar el laboratorio, el área al que pertenece y los procedimientos que allí se pueden realizar.

Para la introducción y presentación del sistema de laboratorios y con el fin de tener un video institucional llamativo, innovador y sacar provecho del tipo de contenido grabado, como el proceso de abrir equipos, oprimir botones, diferentes asistentes realizando acciones similares en diferentes lugares permite que se haga uso del *match cut* y pantalla dividida con animación en su transición donde se vean los procesos ya mencionados en distintos laboratorios, utilizamos tres tipos de divisiones:

² Las rampas de velocidad o Speed Ramp es una técnica de edición para combinar y jugar con la velocidad de un mismo clip con el propósito de resaltar partes del vídeo (MASV, 2022).

En la primera, usamos el mismo plano, dividimos la pantalla en dos y con un efecto de reflejo para que se vea el detalle del movimiento del equipo de una manera más entretenida e innovadora, para este tipo de técnica también jugamos con cambios en la velocidad, empezando con velocidad normal y luego poniendo el clip en reversa -ver figura 16-.



Figura 16 - Fotograma división de pantalla y efecto espejo.

En otros momentos del video, dividimos la pantalla en tres -ver figura 17- con acciones similares, la interacción con el equipo, y dos partes -ver figura 18- pero en diferentes laboratorios para demostrar la similitud que existen en todos estos espacios, si bien cada uno de estos tiene un enfoque totalmente distinto, todos hacen parte del mismo sistema que al integrar capacidades físicas, recurso intelectual, humano y tecnológico atiende las necesidades de las diferentes industrias.



Figura 17 - Fotograma pantalla dividida, conexión de ideas visuales.



Figura 18 - Fotograma pantalla dividida, acciones similares.

Por otro lado, para darle un ritmo activo tanto para la introducción como para cada cápsula de laboratorio, gracias al diseño sonoro se pueden hacer cortes con el *beat* de la música, movimientos dentro del plano, que no precisamente se realizaron al momento de grabar, ya que al tener contenido en 4k en esta etapa se pueden hacer planos más cerrados, *zoom* y movimientos sin perder la calidad de la imagen, duplicar los clips y jugar con su posición y las rampas de velocidad, este último recurso es fundamental para los recorridos en los laboratorios más espaciosos y en acciones.

Siguiendo el orden propuesto por dirección, la tercera parte son los capítulos de cada laboratorio, y para explicar mejor, ubicar al espectador en el lugar y darle a conocer los equipos, se hace uso de los gráficos que se compone de una caja de texto, un marco y diferentes elementos como iconos y flechas, tiene un diseño alineado al brochure del Sistema de Laboratorios de la Universidad de La Sabana representando la identidad de esta, y se anima cada uno de sus componentes para darle mayor dinamismo, creando así distintos tipos de gráfica que verán a continuación.

La cortinilla título separador de unidad de área de conocimiento: Donde la caja de texto está compuesta por los colores del Sistema de Laboratorios azul y morado. Por otro lado, el elemento gráfico que tiene un cambio en cada una de estas cortinillas es el triángulo debido a que se adapta al área de laboratorio al que pertenece, para EICEA es naranja -ver figuras 19 y 20-, café para ingeniería -ver figuras 21, 22, 23 y 24-, gris oscuro para comunicación -ver figura 25-, amarillo para medicina -ver figura 26-, morado para psicología -ver figura 27-, gris claro para medicina enfermería y fisioterapia -ver figura 28-, y azul oscuro para living lab -ver figura 29-.



Figura 19 - Fotograma con graficación del color de la facultad EICEA.



Figura 20 - Fotograma con graficación del color de la facultad EICEA.



Figura 21 - Fotograma con graficación del color de la Facultad de Ingeniería.



Figura 22 - Fotograma con graficación del color de la Facultad de Ingeniería.



Figura 23 - Fotograma con graficación del color de la Facultad de Ingeniería.



Figura 24 - Fotograma con graficación del color de la Facultad de Ingeniería.



Figura 25 - Fotograma con graficación del color de la Facultad de Comunicación.



Figura 26 - Fotograma con graficación del color de la Facultad de Medicina.



Figura 27 - Fotograma con graficación del color de la Facultad de Psicología.



Figura 28 - Fotograma con graficación del color de la Facultad de Medicina.



Figura 29 - Fotograma con graficación del color de Living Lab.

Los *lower thirds*: Bocadillos con el nombre del laboratorio que se ve en pantalla, de color azul, tiene transparencia y un borde blanco. La posición de este varía según los elementos del encuadre, puede estar a la izquierda o a la derecha. -ver figura 30-



Figura 30 - Fotograma con graficación con lower third posicionado a la derecha.

Los *call outs* sencillos, para destacar el nombre de algunos equipos especializados en los laboratorios. Es una caja de texto de color violeta azulado y un borde blanco. -ver figura 31-



Figura 31- Fotograma graficado con call out.

Los *call outs* compuestos: Dos bocadillos para aportar información extra o reforzar la voz en off con datos. Ambas cajas de texto son de color violeta azulado y tienen transparencia. -ver figura 32-.



Figura 32 - Fotograma graficado con call out compuesto.

Los bocadillos con conceptos que refuerzan y van en sincronización con la voz en off. Todos van de color azul de fondo -ver figura 33, excepto los dos finales que van en el color clave de la paleta del video, el violeta azulado -ver figura 34-.



Figura 33 - Fotograma graficado con bocadillo color azul.



Figura 34 - Fotograma graficado con bocadillo color violeta azulado.

En cuanto al tratamiento de color de todo el vídeo se mantiene un look institucional, es decir muy iluminado para que todo se pueda apreciar y no hayan sombras presentes, pero, también cinematográfico donde los colores resaltan, los equipos se ven llamativos con buena saturación y un tono cálido que permite resaltar la esencia del campus, la experiencia de estar en un laboratorio rodeado de naturaleza y gran calidad humana de sus estudiantes, profesores y trabajadores.

Para toda la postproducción del institucional se utilizan dos herramientas, *DaVinci Resolve* para montaje, edición y tratamiento de color, e *Illustrator*, *Photoshop* y *After Effects* para graficación. Al momento de editar, una vez el material sea recolectado se divide en carpetas por laboratorios, se hacen sus respectivos proxies debido a su peso, se importa a *DaVinci* y allí se realiza una breve descripción de cada clip, número de escena y toma, el tipo de plano y movimiento de cámara, así, al realizar el montaje es más fácil identificar el contenido y seguir el guion establecido por dirección.

Propuesta de diseño sonoro

El diseño sonoro de este proyecto se basa en el diseño sonoro inmersivo, es decir, que cada objeto o espacio suene en y que al ver la imagen, el espectador, pueda sentirse en el espacio proyectado. Por otro lado, con respecto a la música debe ser una música dinámica ya que a la hora del montaje final, debe generar una sensación dinámica en el espectador.

Para ello a la hora de realizar la grabación, cada espacio debía tener su sonido definido, ya que no es lo mismo grabar en un laboratorio de ingeniería, que en un estudio de televisión. Igualmente en la mezcla final se debía sentir que se respetan los sonidos tanto de los equipos y dispositivos que hay que cada área, como su espacio y también, muy importante, la narración en voz en off.

La voz en off debe ser una voz que transmita energía pero que al mismo tiempo sea seria, una voz joven que demuestra que estamos en un espacio de crecimiento y desarrollo en un campus educativo y de investigación que está en constante cambio y modernización. Esta voz acompaña y narra el espacio a mostrar, en el que explica el espacio, los equipos que hay, y lo que funciona allí.

Guion literario

1. PRIMERA PARTE – INTRODUCCIÓN

Intro cabezote institucional.

Escena 1 – Interior / Día

Montaje dinámico con pantallas divididas, mostrando la construcción, movimiento, docentes, investigadores y estudiantes trabajando en los espacios de diferentes laboratorios. Movimientos de cámara cortos, uso de lentes tele para creación de profundidad baja. Transmite la idea de comenzar una jornada de trabajo. Se encienden las luces, los leds, las máquinas.

Escena 2 – Interior / Día

Pantallas divididas, interacción entre grupos. Docentes, investigadores, estudiantes, emprendedores, en general expertos, investigadores, docentes y estudiantes utilizando diferentes equipos alternando entre diferentes laboratorios. Prototipo Ventilador “Hérons” y Proyecto “Resucitador”.

Narrador/a:

“Imagina contar con 149 espacios y la experiencia acumulada en desarrollo tecnológico e innovación de 320 profesores, investigadores y profesionales de distintas disciplinas”

“A través de nuestro Sistema de Laboratorio, fortalecemos nuestras capacidades; practicamos investigando; potencializando las habilidades y competencias para la innovación y sostenibilidad”

“ En el Sistema de laboratorios para la innovación y el aprendizaje concebimos nuestro campus como un entorno activo para la enseñanza, la práctica y el aprendizaje experiencial, para la coproducción de conocimientos que contribuye a las soluciones y los desafíos de sostenibilidad y el emprendimiento”.

“Campus Lab es una iniciativa innovadora de la Universidad de la Sabana con enfoque hacia el aprendizaje experiencial y el fomento de una cultura de campus entendido como laboratorio para probar y modelar prácticas innovadoras de sostenibilidad y emprendimiento, aprovechando sus funciones de investigación, académicas y operativas”.

Escena 3 / Interior / Exterior / Día

Planos cada vez más abiertos, muestran los espacios, recorridos en travellings laterales, circulares. Los espacios más abiertos y de 5 áreas del conocimiento: comunicación, manufactura, agroindustrial, hospital simulado, software de finanzas, cocina y software de psicología.

Narrador/a:

“Sueña con la posibilidad de recorrer, interactuar y utilizar la capacidad instalada de más de 9.377 metros cuadrados de infraestructura especializada con equipos de alta tecnología para proyectos de más de 30 áreas del conocimiento”

Escena 4 / Interior / Exterior / Día

Transición rápida: acercamiento desde un microscopio – pantalla. – salón – aéreo del campus.

Movimientos de cámara zoom out hasta ubicarnos en la vista área de la Universidad. Espacios generales que ubiquen al espectador en la geografía de la Universidad de la Sabana.

Narrador/a:

“A través de nuestro Sistema de Laboratorio, fortalecemos nuestras capacidades; practicamos investigando; potencializando las habilidades y competencias para la innovación y sostenibilidad”

Narrador/a:

“Somos Campus LAB, sistema de laboratorios de la Universidad de la Sabana”

2. SEGUNDA PARTE – PRESENTACIÓN SISTEMA DE LABORATORIOS

Escena 5 / Interior / Día

Montaje continuo uniendo varias acciones abriendo las puertas y entrando a cada laboratorio. Planos de emplazamiento, movimientos de cámara en travelling, desplazamiento hacia el interior de los espacios.

Narrador:

“Campus LAB es una red de laboratorios en la que se integran la infraestructura, el talento humano y los servicios de la Universidad de La Sabana”

Escena 6 / Interior / Día

Clases – docencia en los laboratorios de Living Lab, Hospital Simulado, Laboratorio Lux, Estudio de Fotografía.

Narrador:

“El diseño de los espacios permite la flexibilidad y la adaptación para el desarrollo de proyectos de diferentes sectores industriales que den respuesta a necesidades reales de la sociedad”

Escena 7 / Interior / Día

Recorrido desde las pantallas interactivas, equipos de trabajo, reuniones de personas diseñando en los espacios (Texto en pantalla: Industry engagement -motion graphics).

Narrador:

“Aportamos toda la experiencia en investigación, docencia y solución de problemas tangibles de la Universidad de La Sabana para enfrentar los retos de la sociedad, apoyar el emprendimiento e impulsar el desarrollo sostenible en el ámbito local y nacional”

Escena 8 / Interior / Día

Paneo continuo desde el exterior de los laboratorios de FabLab, Edificio K, Edificio L, Laboratorios financieros, hospital simulado, pasillos de la biblioteca. (Texto en pantalla: Facultad de Medicina, Facultad de Enfermería y Rehabilitación, Facultad de Ingeniería, Facultad de Comunicación, Escuela Internacional de Ciencias Económicas y Administrativas, Facultad de Psicología, Vicerrectoría de Procesos Académicos y Proyección Social.

Narrador:

“Nuestros laboratorios se encuentran distribuidos estratégicamente a lo largo del Campus de la Universidad de la Sabana, en una robusta infraestructura conformada por los espacios de seis facultades y los recursos de la Vicerrectoría de Procesos Académicos y Proyección Social”

3. TERCERA PARTE – RECORRIDO POR LABORATORIOS

Escena 9 / Interior / Día

Recorrido por los salones y laboratorios financieros. Match cuts entre ellos. Movimientos fluidos. Pantallas con softwares funcionando (Texto en pantalla: **LABORATORIOS DE EICEA**, Escuela Internacional de Ciencias Económicas y Administrativas, NeuroSmart Lab, Laboratorio Bolsa Mercantil, Laboratorio Bloomberg).

Narrador:

“En los laboratorios financieros tenemos la posibilidad de realizar seguimiento en tiempo real a la información financiera, económica y corporativa de todos los continentes para responder a las necesidades locales. Somos líderes en investigación en neurociencia aplicada al marketing. Investigamos los procesos perceptuales y sensoriales del ser humano para aplicarlo al mundo industrial. Acercamos a los estudiantes al contexto en el que se desarrollan diariamente las operaciones de inversión de entidades del sector financiero, tales como bancos y corredores de bolsa”

Escena 10 / Interior / Día

Grupos de docentes, investigadores y estudiantes utilizando los equipos. Acercamiento a detalles de las preparaciones, de los equipos en funcionamiento. Movimientos continuos. (Texto en pantalla: **LABORATORIOS DE GASTRONOMÍA**, Horno Rational, Cocina de inducción, baños de ultrasonido, balanzas analíticas, semianalíticas, colorímetro digital, potenciómetro digital, platinas de calentamiento, estufas de inducción, thermomix, gastrovac, equipo de cocción óhmica, cabinas de análisis sensorial).

Narrador:

“En los talleres y cocinas especializadas contamos con los mejores equipos de la industria para la ciencia de los alimentos y las artes culinarias, En nuestros talleres podrás analizar la composición fisicoquímica y las propiedades físicas, y hacer análisis sensorial de los alimentos. Su diseño y distribución permiten el trabajo colaborativo y facilitan la interacción entre el profesor y el estudiante. Nuestra Misión es brindar soluciones científicas y administrativas para el entorno gastronómico, que generen valor a las organizaciones de los sectores privado y público y potencien el emprendimiento”.

Escena 11 / Interior / Día

Recorridos por los espacios, paneos y tilts ascendentes desde los equipos y hasta algunos rostros. (Texto en pantalla: **CPM – CENTRO DE PRODUCCIÓN MULTIMEDIA**, Estudio de televisión, Control Máster de TV, Estudio de Fotografía, Sala de Microformatos, Unisabanaradio, Estudio de Radio, Estudio de sonido, Sala de Ingesta, Salas de edición de vídeo, 339 puestos de trabajo.

Narrador:

“El Centro de Producción Multimedia es un área de 3.574 metros cuadrados de espacios y equipos de última generación para el desarrollo de formatos de televisión, radio, nuevos formatos, producción y postproducción fotográfica, audiovisual y de animación, para contribuir a la formación académica de nuestros comunicadores. A través del desarrollo de productos y la prestación de servicios en el ámbito educativo y profesional, el Centro de Producción Multimedia fomenta el espíritu crítico, práctico y de investigación de la comunidad universitaria”

Escena 12 / Interior / Día

Recorridos de los espacios con investigadores interactuando con los espacios de: Laboratorio de Procesos Psicológicos Básicos, Histología, Sala de cirugía. (Texto en pantalla: **LABORATORIOS DE PSICOLOGÍA**, Laboratorio de Procesos Psicológicos Básicos, Sala de Histología, Sala de Cirugía, Estabulario, Cajas de Skinner).

Narrador:

“El diseño de los laboratorios de Psicología está orientado a la investigación y enseñanza de fenómenos como la percepción, el aprendizaje, la memoria, la cognición, los procesos psicobiológicos, la motivación y la emoción. Contamos con espacios y los profesionales adecuados para guiar la adquisición de competencias para la investigación del comportamiento humano y animal, así como de sus bases biológicas en los ámbitos de la psicología, la educación y las ciencias biomédicas con altos estándares tecnológicos”.

Escena 13 / Interior / Día

Espacios de la biblioteca con personas aplicando las pruebas. Secuencia en computadores revisando las bases de datos. (Texto en pantalla: Laboratorio de medición y aplicación, Nombres de algunas pruebas relevantes, Grupos de investigación activos).

Narrador:

“La unidad de medición y aplicación es un espacio consolidado para el apoyo en asesorías metodológicas, estadísticas y psicométricas para la academia, así como a agentes y entidades que lo requieran. Prestamos servicios de creación de bases de datos y análisis estadísticos descriptivos, inferenciales y multivariados a través del uso de herramientas tecnológicas”.

Escena 14 / Interior / Día

Docentes, investigadores y estudiantes interactuando con los elementos de los espacios. Acercamiento al funcionamiento de los equipos. Recorridos por los pasillos (Texto en pantalla: LABORATORIOS DE MEDICINA, ENFERMERÍA Y REHABILITACIÓN, Anfiteatro, Biología molecular, Enfermedades infecciosas, Farmacología, Genética, Inmunología).

Narrador:

“La Universidad de La Sabana cuenta con laboratorios especializados, que contribuyen al trabajo interdisciplinario tanto en las áreas de docencia como en investigación. Contamos con plataformas virtuales para la visualización e interactividad tridimensional del cuerpo humano, sus enfermedades, respuestas inmune, patología y tratamientos. Desde la investigación básica a la innovación, trabajamos en el desarrollo de prototipos y patentes en el área de la bio-ingeniería y hemos liderado la propuesta a soluciones de la coyuntura en tiempo record. Los equipos instalados en esta área permiten el desarrollo de Cromatografía de Líquidos de Alta Resolución- HPLC y técnicas de biología molecular”

Escena 15 / Interior / Día

Personas en prácticas e interacción con los equipos. Personas discutiendo e interactuando entre sí, dialogando. Recorridos por los pasillos. (Texto en pantalla: **HOSPITAL SIMULADO**, Cámara de Gesell, Hospitalización, Observación, Neurorrehabilitación, Sala Trabajo de parto y neonato, Grupos de investigación A1, Movimiento corporal humano, Educación médica Unisabana, Cuidado de enfermería - Unisabana, Proseim).

Narrador:

“Somos pioneros en el país en la implementación del Hospital simulado, un escenario de prácticas flexible, pensado para favorecer el aprendizaje, bajo un modelo pedagógico y científico de alta calidad, para fomentar la creatividad y la innovación en escenarios con características que acercan a la realidad del mundo de salud intra y extrahospitalario. Podemos simular cualquier escenario clínico, comunitario, que ayude a formar y perfeccionar talento humano en salud, situaciones para mejorar trabajo en equipo haciéndolos más eficientes, todo enfocado en la persona y en desarrollar competencias”

Escena 16 / Interior / Día

Planos abiertos y recorridos por los espacios. Grupos de estudiantes interactuando en cada laboratorio. Construcción de secuencias de movimientos en match cuts entre los espacios. (Texto en pantalla: **FABLAB – LABORATORIOS DE INGENIERÍA**, Electrónica, Ingeniería Química, LUX Laboratory for User Experience, Producción agroindustrial, Manufactura Avanzada, Análisis de Materiales -Máquina Universal de Ensayos, Prototipos, Recursos Hídricos, Planta

piloto, Productos lácteos, Recursos hortícolas, Productos deshidratados, Producción y caracterización de biocombustibles, Extracción de aromas).

Narrador:

“FABLAB es un conjunto de espacios pensados como talleres de fabricación y experimentación en el campo de la producción, el prototipado, el desarrollo industrial, hídrico, agrícola y social, que se integran de manera transversal a diferentes campos de la ingeniería, así como a diferentes disciplinas para desarrollar productos y servicios de uso final orientados a la solución de problemas de reales en el país”.

“Las instalaciones cuentan con laboratorios especializados interactivos, flexibles y modulares tanto para práctica docente como para investigación, equipados con maquinaria e instrumentación de última tecnología para acercar a los estudiantes a la creatividad e innovación, en una atmósfera moderna y divertida para los estudiantes, investigadores, profesores, aliados estratégicos y clientes potenciales”

Escena 17 / Interior / Día

Travelling por el espacio. Acercamiento a algunos elementos claves. Docentes y estudiantes interactuando. (Texto en pantalla: BIOCENTRO).

Narrador:

“Estación experimental para el montaje de equipos a mayor escala enfocado en procesos agroindustriales y de ingeniería química. Cuenta con una zona para el cultivo, caracterización y trabajo de microorganismos”.

Escena 18 / Interior / Día

Planos generales y movimientos fluidos por los espacios. Planos / contraplanos de grupos de dos o tres personas creando. Demostración de impresoras frente a grupo de personas jóvenes emprendedores. (Texto en pantalla: **LIVING LAB**, Espacios de Coworking, Ideación, Diseño y prototipado, Negociación y simulación, Tecnología para la innovación, Trabajo Colaborativo Emprendimiento, Tótem interactivo, Impresoras 3D sistemas).

Narrador:

El Laboratorio Living Lab cuenta con 400 m2 y espacios versátiles con capacidad para adaptarse a necesidades diferentes de creación, desing thinking, diseño y gestión del conocimiento y los emprendimientos a través de la investigación y desarrollo de pilotos, para así dinamizar el ecosistema de innovación; junto con todos los actores y la Universidad de la Sabana.

Escena 19 / Interior / Día

Pantallas y softwares de diferentes laboratorios, pasar a planos generales de los espacios.

Narrador:

Crea y construye con nosotros. Somos una Universidad preparada para la transformación digital, para asesorar, guiar o desarrollar las ideas de diferentes sectores económicos, alineados con los retos actuales.

Escena 20 / Interior / Día

Miradas, primeros planos a cámara con el equipo talento. Planos generales de los recorridos por pasillos en montaje alternado. Tomas aéreas.

Narrador:

Innova y construye tu emprendimiento en un escenario de crecimiento sostenible y que responde a las demandas del desarrollo sostenible.

Escena 21 / Exterior / Día

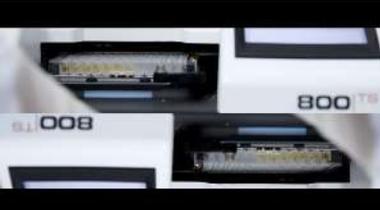
Vuelta al plano aéreo. Transición final acercamiento hasta lo micro y paso a pantalla blanca con logo institucional.

Narrador:

Somos investigación, somos aprendizaje basado en la experiencia, somos una institución con propósito, somos transformación con un alto sentido humanista e impacto tangible.

Cierre cabezote institucional.

Guion visual

ESC	SHOT	REFERENCIA IMAGEN	GRAFICACIÓN	AUDIO – VOZ EN OFF	TIEMPO
1	1				00:00:04
1	2			<i>Imagina contar</i>	00:00:08
1	3			<i>con todo el despliegue</i>	00:00:09
1	4			<i>de infraestructura</i>	00:00:10
1	5		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> ALTA TECNOLOGÍA	<i>y alta tecnología,</i>	00:00:12

1	6		<i>(Texto informativo)</i> +50 GRUPOS DE INVESTIGACIÓN +207 profesores PHD	<i>junto con la experiencia acumulada de más de 50 grupos de investigación.</i>	00:00:18
1	7			<i>Sueña con la posibilidad de recorrer</i>	00:00:20
1	8			<i>y utilizar</i>	00:00:21
1	9			<i>la capacidad instalada</i>	00:00:22
1	10		<i>(Texto informativo)</i> +7.500 m2 +146 Laboratorios Docencia Investigación Proyección Social	<i>de más de 7.500 metros cuadrados de laboratorios para la Innovación, Investigación y Aprendizaje</i>	00:00:26

1	11			<i>de diversas áreas del conocimiento.</i>	00:00:28
1	12			<i>Somos el Sistema de Laboratorios</i>	00:00:31
2	13		(Cabezote) SISTEMA DE LABORATORIOS	<i>de la Universidad de la Sabana.</i>	00:00:34
	14			<i>Utilizamos nuestro campus</i>	00:00:35
3	15			<i>como un entorno activo</i>	00:00:37

3	16		<p><i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i></p> <p>APRENDIZAJE EXPERIENCIAL</p>	<p><i>para la enseñanza y el aprendizaje experiencial,</i></p>	<p>00:00:40</p>
3	17			<p><i>respondiendo a los desafíos y</i></p>	<p>00:00:42</p>
3	18			<p><i>necesidades reales de las empresas</i></p>	<p>00:00:44</p>
3	18b			<p><i>y la sociedad.</i></p>	<p>00:00:45</p>
4	19		<p><i>(Banner presentación unidad de laboratorios)</i></p> <p>FOODLAB Talleres de Gastronomía</p>	<p><i>En los talleres y cocinas</i></p>	<p>00:00:47</p>

4	20		<p>(Texto señalador de equipo especializado)</p> <p>CENTRIFUGADORA</p>	<p><i>especializadas</i></p>	<p>00:00:49</p>
4	21		<p>(Texto señalador de equipo especializado)</p> <p>EMPACADO AL VACÍO</p>	<p><i>contamos con los mejores equipos</i></p>	<p>00:00:51</p>
4	2		<p>(Texto señalador de equipo especializado)</p> <p>TERMOCICLADOR</p>	<p><i>de la industria</i></p>	<p>00:00:54</p>
4	23		<p>(Texto señalador de equipo especializado)</p> <p>ESTUFA DE INDUCCIÓN</p>		<p>00:00:56</p>

4	24		(Texto señalador de equipo especializado) ESTUFA DE INDUCCIÓN	<i>para la ciencia de los alimentos</i>	00:00:58
4	25		(Texto señalador de equipo especializado) SELF-COOKING CENTER	<i>y las artes culinarias.</i>	00:00:59
4	26			<i>Adaptamos los espacios</i>	00:01:00
4	27		(Texto señalador de equipo especializado) THERMOMIX	<i>para el análisis</i>	00:01:02
4	28		(Texto señalador de equipo especializado) THERMOMIX	<i>fisicoquímico</i>	00:01:04

4	29		(Texto señalador de equipo especializado) CABINA SENSORIAL	y sensorial de los alimentos	00:01:06
4	30		(Texto señalador de equipo especializado) COLORÍMETRO	para brindar soluciones científicas	00:01:08
4	31			al entorno gastronómico.	00:01:11
5	32		(Banner presentación unidad de laboratorios) NEGOCIOS, EMPRESAS Y FINANZAS Laboratorios financieros y neuromarketing (más grande)	En los laboratorios financieros	00:01:16
5	33		(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio) SALA BLOOMBERG	realizamos el seguimiento en tiempo real	00:01:18

5	34		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> SALA BLOOMBERG	<i>a la información económica y corporativa mundial</i>	00:01:20
5	35			<i>para responder</i>	00:01:22
5	36		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> SALA BVB	<i>a las necesidades locales.</i>	00:01:24
5	37				00:01:26
5	38		<i>(Texto señalador de equipo especializado)</i> EYE TRACKER	<i>Lideramos la investigación en neurociencia</i>	00:01:29

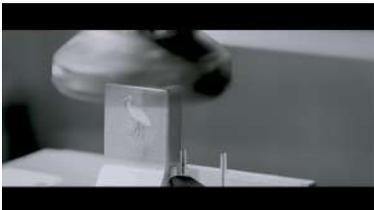
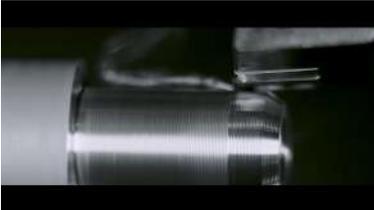
5	39			<i>aplicada al marketing,</i>	00:01:31
5	40			<i>a través del estudio de los procesos perceptuales</i>	00:01:32
5	41		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> ESTUDIOS DE MARCA	<i>y sensoriales</i>	00:01:33
5	42		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> ESTUDIOS DE MARCA	<i>para aplicaciones industriales.</i>	00:01:35
6	43		<i>(Banner presentación unidad de laboratorios)</i> INGENIERÍA E INDUSTRIA Laboratorio Producción Agroindustrial		00:01:37

6	44		(Texto señalador de equipo especializado) HIGIENIZADORA UV	<i>Recreamos una planta piloto</i>	00:01:39
6	45			<i>para el análisis fisicoquímico</i>	00:01:41
6	46		(Texto señalador de equipo especializado) SECADOR VENTANA REFRACTIVA	<i>en la producción industrial</i>	00:01:44
6	47			<i>alimentaria</i>	00:01:45
6	48		(Banner presentación unidad de laboratorios) BIOCENTRO Laboratorios de Bioproducción	<i>y no alimentaria</i>	00:01:46

6	49				00:01:47
6	50				00:01:50
6	51		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> PLANTA DE DESTILACIÓN	<i>la caracterización</i>	00:01:51
6	52		<i>(Texto señalador de equipo especializado)</i> SECADOR POR ASPERSIÓN	<i>de biocombustibles,</i>	00:01:52
6	53			<i>y la extracción de aromas.</i>	00:01:53
6	54		<i>(Banner presentación unidad de laboratorios)</i> INGENIERÍA E INVESTIGACIÓN	<i>Realizamos el procesamiento</i>	00:01:54

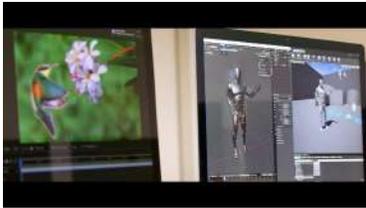
			Laboratorio de Ecología Microbiana		
6	55		(Texto señalador de equipo especializado) CÁMARAS ELECTROFORESIS	<i>de muestras y cepas bacterianas,</i>	00:01:56
6	56			<i>pruebas de susceptibilidad en antibióticos,</i>	00:01:58
6	57			<i>Crioconservación y biología molecular.</i>	00:02:02
6	58		(Banner presentación unidad de laboratorios) INGENIERÍA, SISTEMAS E INFORMÁTICA Laboratorio LUX	<i>Las instalaciones están equipadas con tecnología de punta,</i>	00:02:04
6	59		(Texto señalador de equipo especializado) ROBOT NANO	<i>orientada al fomento de la creatividad.</i>	00:02:07

6	60			<i>en investigación y práctica docente</i>	00:02:10
07	61		<i>(Banner presentación unidad de laboratorios)</i> FABLAB Talleres de fabricación		00:02:13
7	62			<i>FABLAB</i>	00:02:15
7	63		<i>(Texto informativo)</i> LABORATORIO DE PROTOTIPOS - Maquinado - Soldadura - Prototipado	<i>es un conjunto de espacios pensados como talleres de fabricación</i>	00:02:20

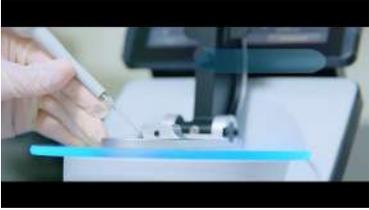
7	64		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> MANUFACTURA AVANZADA	<i>para la producción,</i>	00:02:22
7	65		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> MANUFACTURA AVANZADA	,	00:02:23
7	66			<i>el prototipado,</i>	00:02:24
7	67			<i>el desarrollo</i>	00:02:25
7	68			<i>Industrial,</i>	00:02:26
7	69		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> LABORATORIO DE RECURSOS HÍDRICOS	<i>hídrico y agrícola,</i>	00:02:28

7	70	 <p>LABORATORIO ANÁLISIS DE MATERIALES</p>	<p><i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i></p> <p>LABORATORIO ANÁLISIS DE MATERIALES</p>	<p><i>de diferentes campos</i></p>	<p>00:02:29</p>
7	71	 <p>LABORATORIO ANÁLISIS DE MATERIALES</p>	<p><i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i></p> <p>LABORATORIO ANÁLISIS DE MATERIALES</p>	<p><i>de la ingeniería.</i></p>	<p>00:02:32</p>
8	72	 <p>CPM Centro de Producción Multimedia</p>	<p><i>(Banner presentación unidad de laboratorios)</i></p> <p>Centro de Producción Multimedia</p>	<p><i>El Centro de Producción Multimedia</i></p>	<p>00:02:36</p>
8	73	 <p>ESTUDIO DE TELEVISIÓN</p>	<p><i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i></p> <p>ESTUDIO DE TELEVISIÓN</p>	<p><i>cuenta con espacios</i></p>	<p>00:02:37</p>

8	74		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> ESTUDIO DE TELEVISIÓN	<i>y equipos</i>	00:02:38
8	75		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> ESTUDIO DE SONIDO	<i>de última generación</i>	00:02:41
8	76		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> SALAS MULTIMEDIA	<i>para el desarrollo de formatos</i>	00:02:43
8	77			<i>de cine,</i>	00:02:44
8	78			<i>televisión,</i>	00:02:45

8	79		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> ESTUDIO DE RADIO	<i>radio,</i>	00:02:48
8	80		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> ESTUDIO DE FOTOGRAFÍA	<i>fotografía,</i>	00:02:50
8	81			<i>animación</i>	00:02:51
8	82			<i>y multimedia</i>	00:02:53
8	83			<i>que contribuyen a la formación académica</i>	00:02:55

8	84				<i>de nuestros comunicadores.</i>	00:02:56
9	85		<i>(Banner presentación unidad de laboratorios)</i>	SALUD: MEDICINA - ENFERMERÍA Y REHABILITACIÓN Aulas y laboratorios especializados	<i>Trabajamos con plataformas tridimensionales e interactivas</i>	00:03:00
9	86		<i>(Texto informativo)</i>	ANFITEATRO - Software Pacientes Virtuales - Sistema Audiovisual Integrado - Diseño interactivo	<i>para el estudio de enfermedades, respuestas inmunes, patologías</i>	00:03:04
9	87		<i>(Texto señalador de equipo especializado)</i>	ANATOMAGE	<i>y tratamientos innovadores.</i>	00:03:08

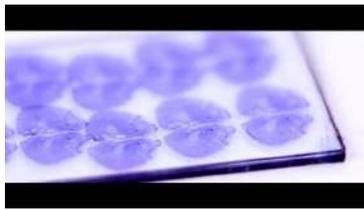
9	88				00:03:11
9	89			<i>Desarrollamos</i>	00:03:13
9	90		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> LABORATORIO INMUNOLOGÍA	<i>patentes</i>	00:03:14
9	91			<i>de biología celular,</i>	00:03:17
9	92			<i>molecular</i>	00:03:16

9	93		<p><i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i></p> <p>LABORATORIO ENFERMEDADES INFECCIOSAS</p>	<p>y bioingeniería,</p>	<p>00:03:18</p>
9	94			<p>respondiendo a situaciones</p>	<p>00:03:19</p>
9	95			<p>coyunturales del país</p>	<p>00:03:20</p>
9	96			<p>en tiempo récord.</p>	<p>00:03:23</p>

9	97		<p><i>(Texto informativo)</i></p> <p>LABORATORIOS ESPECIALIZADOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Neurorrehabilitación - Análisis de Movimiento y Marcha - Laboratorio de Tecnología 	<p><i>Las aulas especializadas permiten</i></p>	<p>00:03:29</p>
9	98		<p><i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i></p> <p>ESPACIOS INTERPROFESIONALES</p>	<p><i>la investigación del movimiento corporal humano,</i></p>	<p>00:03:30</p>
9	99			<p><i>la prevención,</i></p>	<p>00:03:32</p>
9	100		<p><i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i></p> <p>AULAS ESPECIALIZADAS DE REHABILITACIÓN Y FISIOTERAPIA</p>	<p><i>rehabilitación</i></p>	<p>00:03:35</p>

9	101			<p><i>y promoción del bienestar cinético.</i></p>	<p>00:03:37</p>
10	102		<p><i>(Banner presentación unidad de laboratorios)</i></p> <p>PSICOLOGÍA Laboratorios de investigación y extensión</p>	<p><i>Diseñamos nuestros laboratorios para la investigación</i></p>	<p>00:03:42</p>
10	103			<p><i>y enseñanza de los fenómenos como</i></p>	<p>00:03:46</p>
10	104			<p><i>la percepción, el aprendizaje,</i></p>	<p>00:03:48</p>

10	105			<i>la emoción</i>	00:03:51
10	106		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> EXPERIMENTACIÓN CONDUCTUAL	<i>y los procesos psicobiológicos.</i>	00:03:53
10	107			<i>Profundizamos en el estudio del comportamiento</i>	00:03:55
10	108			<i>y sus bases biológicas en los ámbitos de la psicología</i>	00:03:56
10	109			<i>, la educación</i>	00:03:58

10	110			<i>y las ciencias biomédicas</i>	00:04:00
10	111		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> SALA DE HISTOLOGÍA	<i>con altos estándares tecnológicos.</i>	00:04:05
11	112		<i>(Banner presentación unidad de laboratorios)</i> SALUD: HOSPITAL SIMULADO Centro de Simulación Clínica	<i>Somos pioneros en el país en la implementación del Hospital Simulado,</i>	00:04:10
11	113		<i>(Texto informativo)</i> SIMULADORES CLÍNICOS - Alta, mediana y baja fidelidad - Software especializado - Paciente simulado / estandarizado	<i>un escenario de prácticas flexible que acerca a los estudiantes a la realidad</i>	00:04:15
11	114		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> ESCENARIOS CLÍNICOS, COMUNITARIOS Y SOCIALES	<i>del mundo intra y extrahospitalario.</i>	00:04:20

11	115		<p>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</p> <p>CÁMARAS DE GESELL</p>	<p><i>Podemos simular cualquier escenario clínico</i></p>	<p>00:04:22</p>
11	116		<p>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</p> <p>SALA DE DEBRIEFING</p>	<p><i>para la efectividad del trabajo en equipo</i></p>	<p>00:04:25</p>
11	117		<p>(Texto señalador de equipo especializado)</p> <p>RESPIRADOR HERONS</p>	<p><i>desde una perspectiva humanista.</i></p>	<p>00:04:27</p>
12	118		<p>(Banner presentación unidad de laboratorios)</p> <p>LIVING LAB Laboratorios de innovación, emprendimiento y estrategia</p>	<p><i>El Laboratorio Living Lab</i></p>	<p>00:04:31</p>

12	119			<i>está concebido como un gran espacio versátil</i>	00:04:33
12	120		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> COWORKING	<i>y modular</i>	00:04:35
12	121		<i>(Texto señalador de equipo especializado)</i> IMPRESORAS 3D	<i>para el trabajo en co- creación,</i>	00:04:39
12	122		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> DISEÑO Y PROTOTIPADO	<i>desing thinking,</i>	00:04:40

12	123			<i>gestión del conocimiento</i>	00:04:42
12	124			<i>y emprendimiento.</i>	
12	125		<p><i>(Texto informativo)</i></p> <p>INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cocreación - Flexibilidad - Eficiencia 	<i>Innovamos a través de la investigación</i>	00:04:45
12	126			<i>y el desarrollo de pilotos que dinamizan el ecosistema industrial,</i>	00:04:47

12	127		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> ESTRATEGIA Y NEGOCIACIÓN	<i>social y educativo con todo el talento</i>	00:04:49
12	128			<i>de la Universidad de la Sabana.</i>	00:04:52
13	129			<i>Ven,</i>	00:04:54
13	130			<i>innova</i>	00:04:55
13	131			<i>y crea</i>	00:04:56

13	132			<i>con nosotros</i>	00:04:57
13	133			<i>en un escenario de crecimiento exponencial</i>	00:04:59
13	134			<i>que responde a las demandas del desarrollo sostenible.</i>	00:05:03
13	135			<i>Somos investigación,</i>	00:05:05
13	136				00:05:07

13	137			<i>somos aprendizaje</i>	00:05:09
13	138			<i>basado en</i>	00:05:11
13	138 b			<i>la experiencia.</i>	00:05:12
13	139				00:05:14
13	140				00:05:17

13	141		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> SOMOS UNA INSTITUCIÓN CON PROPÓSITO	<i>Somos una institución con propósito</i>	00:05:18
13	142		<i>(Texto viñeta- resaltar concepto o espacio)</i> Y UNA CULTURA VIBRANTE	<i>y una cultura vibrante.</i>	00:05:22
14	143				00:05:27

Tabla 2 Guion visual del vídeo institucional

CONCLUSIONES, RESULTADOS Y RECOMENDACIONES

Desde la preproducción de este producto audiovisual se establecieron objetivos los cuales se cumplieron satisfactoriamente a lo largo de este proceso:

Dar a conocer de una manera dinámica y detallada de cada uno de los laboratorios que hacen parte del sistema de la universidad, desde sus propiedades hasta su importancia. Es fundamental tener claro desde el principio cuáles son los objetivos del contenido, a quién va dirigido, dónde se va a presentar, qué ventanas de distribución se van a usar para mantener una alineación durante cada etapa de la producción y así tener un resultado óptimo que cumpla con las expectativas del cliente.

El Centro de Producción Multimedia de la Universidad de La Sabana tiene equipos de alta calidad y de nivel cinematográfico a disposición de los estudiantes, sin embargo, por desconocimiento de los equipos y sus cualidades, no se les saca el suficiente provecho, este proyecto y este documento les dan mayor reconocimiento. A pesar de la importancia de los vídeos institucionales y la frecuencia con la que estos se realizan, no es mucha la información reciente que se puede encontrar al respecto, es decir, hay información teórica, incluso esta tampoco es reciente, sobre cómo llevarlo a cabo, pero no tanto práctica.

Este proyecto tiene posibilidades de ampliarse en la medida en que la Universidad siga generando más laboratorios o actualizándose, por lo cual es recomendado mantener la comunicación con los diferentes departamentos para proponer versiones alternativas en cápsulas para los diferentes Laboratorios, Facultades y Departamentos.

REFERENCIAS

Agusriady Saputra. [agusrsaputra]. (1 de Abril, 2021). [Video]. Instagram <https://www.instagram.com/p/CNHKc8jgQqh/>

Amaya Cano, T., 2021. Salud en la Colombia profunda: una batalla de cada día. Pregrado. Universidad de La Sabana.

Ballesteros, D. y Araújo, V., 2012. Video corporativo COE para la Torre Colpatria. Pregrado. Universidad de La Sabana.

Bangor University. (2017). Our Teaching & Learning Facilities [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=cZAGIPefSUU>

Blackmagic Pocket Cinema Camera.(s.f). Blackmagic Design. Recuperado el 20 de mayo de 2022 de: <https://www.blackmagicdesign.com/es/products/blackmagicpocketcinemacamera>

Canon EOS C200 Especificaciones (s.f).Canon EOS Spain. Recuperado el 20 de mayo de 2022 de <https://www.canon.es/video-cameras/eos-c200/specifications/>

Digital Cinema Initiatives, LLC. 2012. Digital Cinema System Specification. Version 1.2 with Errata as of 30th August 2012 Incorporated. https://dcimovies.com/specification/DCI_DCSS_v12_with_errata_2012-1010.pdf

Díaz Acosta, M., 2003. Elaboración de un manual de apoyo para la producción de un video institucional y producción del vídeo. Pregrado. Universidad Internacional SEK.

Dubert Blandín, A. and Padrón Cedeño, A., 2015. Video institucional universitario: Elaboración del video de la Universidad del Azuay. Licenciatura. Universidad del Azuay.

Facultad de Comunicación - U. Sabana (2020). Open Campus Comsabana 2020 [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=7OooAJ0z6nA>

Freixas, D. (2010). El Video Institucional [Ebook]. Universidad de Palermo. Recuperado de:
https://www.palermo.edu/dyc/opendc/opendc2010_2/apuntes/El%20video%20institucional069.pdf

Galindo Rubio, F., 2005. Comunicación audiovisual corporativa: Un modelo de producción. Ciências da Comunicação em Congresso na Covilhã, 4.

Galvis Galeano, J. y Sanabria Trujillo, M., 2013. Vídeo Institucional: Maltería de Tibitó. Pregrado. Universidad de La Sabana.

García Jiménez, J., 2003. Narrativa Audiovisual. 3rd ed. Madrid: Ediciones Cátedra.

Garzón Silva, A. y Martínez, L., 2013. Adopta un secuestrado Video Institucional. Pregrado. Universidad de La Sabana.

Guzmán Sanabria, G. y Puentes Viana, S., 2019. Historias en Yo Mayor - Adultos mayores en primer plano. Pregrado. Universidad de La Sabana.

Kastner Lab (2019). Lab Design Review for Kasternlab [Vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=hFQxIGwEF2k>

Keele University. (2020). Central Science Laboratory [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=cDWjsLmuNr8>

Koskinen, M. (2014). Color grading a feature film for digital cinema [PDF]. Riihimäki: HAMK Häme University of Applied Sciences. Recuperado de: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/86144/Koskinen_Matias.pdf

LinkedIn, n.d. Qué son los proxies - Tutorial de Premiere Pro. [video] Recuperado de <https://es.linkedin.com/learning/premiere-pro-cc-2017-avanzado-flujos-de-trabajo-con-proxies/que-son-los-proxies#:~:text=Un%20archivo%20proxy%20es%20única%20mente,se%20tratará%20del%20material%20original.>>

Masv (2022). SMOOTH Speed Ramp | How to Speed Up Footage in Premiere Pro [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=5VoLNu-tXTc>

Marriot, A. (2022). Speed Ramp | Cómo acelerar un clip en Adobe Premiere Pro. Recuperado de: <https://massive.io/es/tutoriales/speed-ramp-adobe-premiere-pro/#:~:text=rampa%20de%20velocidad%3F-,¿Qué%20es%20una%20rampa%20de%20velocidad%3F,effecto%20impactante%20en%20tu%20edición.>

Mazzola, J. M. (2005) Video institucional sobre las brigadas de rescate del cuerpo de bomberos metropolitanos de Caracas [Tesis de pregrado]. Universidad Católica Andrés Bello

Muse, G. Understanding Corporate Video Production [Ebook]. Houston: Texas Pictures. Recuperado de https://texas-pictures.com/contents/documents/corporate_video_production.pdf

Norman Disney & Young, A Tetra Tech Company (2014). The future of laboratory design NDY insights [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=t8bdS5tEoN0>

Nova SBE (2019). Nova SBE School Tour 2019 [Video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NKQKFTX9sl0&t=5s>

Pinto Arboleda, A. y Villegas Rocha, G., 2016. Producción de un video institucional del Ingenio San Carlos. Pregrado. Universidad Católica de Santiago (de Guayaquil).

Potts Ricardo Flavio. (2003, noviembre 23). El video como instrumento promocional. Recuperado de <https://www.gestiopolis.com/el-video-como-instrumento-promocional/>

Riascos Campáz, C., 2009. Creación de video institucional para la Fundación El Cottolengo, con base en los productos que dentro de la institución se desarrollan. Pregrado. Universidad Autónoma de Occidente.

Ruíz, I. (2021). VIDEO SISTEMA DE LABORATORIOS 2021 YOUTUBE4k [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=U2rNe-ZFjcc>

Rutgers Engineering. (2016). Industrial and Systems Engineering at Rutgers [Video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_GYYzynMnRE

Sello Sabana. El Living Lab: uno de los ocho satélites de la Red Nacional CEmprende. Recuperado el 8 de junio de 2022 de <https://www.unisabana.edu.co/portaldenoticias/sello-sabana/el-living-lab-uno-de-los-ocho-satelites-de-la-red-nacional-cemprende/>

The University of Manchester. (2016). Professor Philip Withers on why Manchester is leading the way in advanced materials [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Jsvcj2PUxFk&t=22s>

TUM School of Management (2019). Studying the TUM School of Management Master in Management & Innovation [Video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=-XinaVkJX38>

TUM School of Management (2019). TUM School of Management Welcome Day 2019 [Video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=s84NHLV9Uc>

TUM School of Management (2017). Welcome to TUM School of Management [Video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=MQOVPSpkhEg>

TUMuenchen (2020) Portrait: Technical University of Munich [Video] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=riNBKby0hrM>

Universidad de La Sabana. Proyecto Educativo Institucional. [Página Web] <https://www.unisabana.edu.co/nosotros/proyecto-educativo-institucional/>

Universidad de La Sabana. (2021). Sistema de Laboratorios [Brochure]. https://livinglabsabana.com/Brochure%20Laboratorios%20Sabana%202021_II.pdf

Universidad Nacional de Colombia (2017). La modernidad en Medellín | #SeresModernos [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Xpyxijgm3c>

Universidad Nacional de Colombia (2018). En la #UNColombia tenemos todo en comunicación | #Unimedios [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=SGH9BaYpkLE>

University of Auckland | Waipapa Taumata Rau (2015) Award winning chemistry laboratory [Vídeo] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9ma4kyD0MsE>

University of Technology Sydney. (2018). UTS Tech Lab – introducing our new research facility [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WXAd0YwxXJg>

ANEXOS

Desglose y plan de rodaje

Gastronomía

DESGLOSE Y PLAN DE RODAJE GASTRONOMÍA							
FACULTAD	ENCARGADO	FECHAS TENTATIVAS	LABORATORIO	TIEMPOS DE SOLICITUD DEL ESPACIO)	PERSONAJES	SUGERENCIAS VESTUARIO	OBSERVACIONES
Gastronomía	Angélica Castiblanco	Miércoles 9 de junio 9:00 am - 10:30 am	ANALYTICS	30 minutos	2 investigadoras y 2 auxiliares	Uniformes gastronomía	Solicitar para cada espacio la preparación real de productos o preparaciones en las cuales se puedan poner a funcionar los equipos, los hornos y los demás elementos claves. En lo posible ingredientes coloridos y vistosos. Profesor -Daniel Prada
		Miércoles 9 de junio 10am - 11am	FOODLAB	45 minutos	2 investigadoras y 2 auxiliares		
		Viernes 11 de junio 8am- 11am	CENTRO DE EXPERIENCIA GASTRONÓMICO	3 horas	1 experto y 2 auxiliares		

Living Lab

DESGLOSE Y PLAN DE RODAJE LIVING LAB							
FACULTAD	ENCARGADO	FECHAS TENTATIVAS	LABORATORIO	TIEMPOS DE SOLICITUD DEL ESPACIO	PERSONAJES	SUGERENCIAS VESTUARIO	OBSERVACIONES
LIVING LAB	Javier Ortiz	Probable 15 al 18 de junio	SALA DE COWORKING	30 minutos	3 a 5 estudiantes	<p>ESTUDIANTES Y PROFESORES: Ropa semi-formal, no muy elegantes, pero sí con camisas, pantalones y chaquetas formales.</p> <p>Evitar las rayas verticales y procurar tener prendas en contrastes entre claro y oscuro, evitar que toda la persona esté de completo negro, gris o azul oscuro.</p>	Solicitud de presentaciones para trabajar en las pantallas interactivas que presenten proyectos de emprendimientos. Solicitar una pequeña demostración de las máquinas impresoras para el rodaje.
			IDEACIÓN	30 minutos	1 profesor/a		
			DISEÑO Y PROTOTIPADO	30 minutos	2 a 3 emprendedores (hombres, mujeres, de 26 a 35 años o más)		

			EVALUACIÓN Y NEGOCIACIÓN	30 minutos		EMPRENDEDORES: Vestidos formales - casuales, perfil jóvenes ejecutivos, con las mismas recomendaciones de colores.	
--	--	--	---------------------------------	------------	--	---	--

Biocentro

DESGLOSE Y PLAN DE RODAJE							
FACULTAD	ENCARGADO	FECHAS TENTATIVAS	LABORATORIO	TIEMPOS DE SOLICITUD DEL ESPACIO	PERSONAJES	SUGERENCIAS VESTUARIO	OBSERVACIONES
INGENIERÍAS	María Alejandra Escobar	jueves 10 de junio 8am- 10am	LABORATORIO DE BIOPROCESOS	30 minutos	2 expert@s	Uniformes necesarios. Si no hay exigencia de uniformes, solicitar vestidos casuales, pero no deportivos, preferiblemente de colores claros.	Preguntar si en este espacio de pueden poner a funcionar máquinas o equipos que sean vistosos para la grabación.
		jueves 10 de junio 10am- 12am	LABORATORIO DE ECOLOGÍA MICROBIANA	30 minutos	4 a 5 estudiantes		

Financieros

DESGLOSE Y PLAN DE RODAJE							
FACULTAD	ENCARGADO	FECHAS Y TENTATIVAS	LABORATORIO	TIEMPOS DE SOLICITUD DEL ESPACIO	PERSONAJES	SUGERENCIAS VESTUARIO	OBSERVACIONES
EICEA	Stephanie Silva	viernes 11 de junio 8am - 10am	LABORATORIO BLOOMBERG	30 minutos	8 estudiantes	ESTUDIANTES Y PROFESORES: Ropa semi-formal, no muy elegantes, pero sí con camisas, pantalones y chaquetas formales. Evitar las rayas verticales y procurar tener prendas en contrastes entre claro y oscuro, evitar vestimenta completamente negra, gris o azul oscura.	Solicitud de presentaciones para trabajar en las pantallas con el software para demostración. Tal vez los profesores invitados preparen una pequeña demostración para el video. Recordar que el sonido no será registrado, pero si es muy importante la verosimilitud, que se vean realmente ejecutando sus labores.
			LABORATORIO BVC / BOLSA MERCANTIL	15 minutos	11		

			PASILLOS DE LOS LABORATORIOS FINANCIEROS EN ADPORTAS	20 minutos		EMPREENDEDORES: Vestidos formal casual, perfil jóvenes ejecutivos, con las mismas recomendaciones de colores.	
		viernes 11 de junio 10am - 12am	NEUROSMART LAB (Bloque L)	30 minutos	1 expert@ - profesor/a		
					1 estudiante		

Ingeniería

DESGLOSE Y PLAN DE RODAJE							
FACULTAD	ENCARGADO	FECHAS TENTATIVAS	LABORATORIO	TIEMPOS DE SOLICITUD DEL ESPACIO	PERSONAJES	SUGERENCIAS VESTUARIO	OBSERVACIONES
INGENIERÍAS	María Alejandra Escobar	jueves 10 de junio 2pm-4pm	LABORATORIO DE PRODUCCIÓN AGROINDUSTRIAL / PROCESOS QUÍMICOS (edificio c) -	30 minutos	1 profesor/a 3 a 4 estudiantes		Preguntar si en este bloque hay algún otro espacio es necesario registrar. Tener en cuenta que se separaron por ubicación los espacios del bloque B y C de los de FabLab para que sea más sencillo el desplazamiento de los equipos y la citación de las personas que colaborarán con la grabación // Solicitar que en los espacios se realicen actividades académicas o de investigación reales para la mayor verosimilitud. Recordar que son planos de corta duración para el video, pero que se vean vistosos y en actividad.
INGENIERÍAS	María Alejandra Escobar	Viernes 11 de junio 2pm - 4pm	LABORATORIO LUX (edificio b)	30 minutos	1 profesor/a 3 a 4 estudiantes	Uniforme oficial laboratorio	

Psicología

DESGLOSE Y PLAN DE RODAJE							
FACULTAD	ENCARGADO	FECHAS TENTATIVAS	LABORATORIO	TIEMPOS DE SOLICITUD DEL ESPACIO	PERSONAJES	SUGERENCIAS VESTUARIO	OBSERVACIONES
CIENCIAS PSICOLÓGICAS BÁSICAS	Oswaldo Gamboa	Viernes 11 de junio 2pm-3pm	SALA DE HISTOLOGÍA - SALA DE CIRUGÍA	40 Minutos	1 expert@	Prendas formales y uniformes y/o batas oficiales necesarios dentro del laboratorio.	Solicitar la preparación de las pruebas y los equipos para que durante el rodaje se encuentren en funcionamiento los implementos necesarios.
					1 estudiante	Ropa semi-formal, no muy elegantes, pero sí con camisas, pantalones, trajes y chaquetas formales. Evitar las rayas verticales y procurar tener prendas en contrastes entre claro y oscuro, evitar vestimenta completamente negra, gris o azul oscuro.	

		Viernes 11 de junio 3pm-4pm	SALA DE PROCESOS PSICOLÓGICOS BÁSICOS	45 minutos	1 profesor/a	Prendas formales y uniformes y/o batas oficiales necesarios dentro del laboratorio.	
					3 a 4 estudiantes	Ropa semi-formal, no muy elegantes, pero sí con camisas, pantalones, trajes y chaquetas formales. Evitar las rayas verticales y procurar tener prendas en contrastes entre claro y oscuro, evitar que toda la persona esté de completo negro, gris o azul oscuro.	

Fablab

DESGLOSE Y PLAN DE RODAJE							
FACULTAD	ENCARGADO	FECHAS TENTATIVAS	LABORATORIO	TIEMPOS DE SOLICITUD DEL ESPACIO	PERSONAJES	SUGERENCIAS VESTUARIO	OBSERVACIONES
INGENIERÍAS / FAB LAB	María Alejandra Escobar	Lunes 14 de junio 8am- 10am	LABORATORIO DE PROTOTIPOS (PROT-CAMP)	30 - 40 minutos	1 expert@	Uniformes del laboratorio Si no se utiliza uniforme, recomendación de vestidos casuales semi formales, no deportivos y en colores preferiblemente claros o en contraste, es decir si llevas un pantalón oscuro que en la parte superior haya prendas claras. Que nos e vistan totalmente de negro, azul oscuro o gris.	Poner a funcionar los tornos o sierras para hacer planos con luces interesantes.
					5 o 6 estudiantes		

		Lunes 14 de junio 10am- 12pm	LABORATORIO DE RECURSOS HÍDRICOS	30 - 40 minutos	1 expert@ 5 o 6 estudiantes		Solicitar el encendido de los tanques, la idea es verlos en funcionamiento y si se puede con las aguas de colores. Preguntar cuánto tiempo se necesita para que esté en su máxima expresión para el registro.
		Lunes 14 de junio 2pm- 4pm	LABORATORIO DE MANUFACTURA AVANZADA	30 - 40 minutos	1 expert@ 5 o 6 estudiantes		Igualmente la idea en lo posible es ver el funcionamiento de la fresadora y del torno, que se vea la experiencia de utilización del equipo para la grabación. Recordar también si la grabación del ventilador se realiza en este taller o si es mejor ver el ventilador funcionando en otro espacio médico.

		Martes 15 de junio	LABORATORIO DE ANÁLISIS DE MATERIALES - MÁQUINA UNIVERSAL DE ENSAYOS	30 - 40 minutos	1 expert@ 5 o 6 estudiantes		Ver en funcionamiento la máquina con algún material. Lo que se decida con los profesores, lo importante es que para el video se vea con "vida" y de manera visualmente atractiva el espacio y los equipos.
--	--	-----------------------	---	-----------------	------------------------------------	--	--

Medicina - Clínica

DESGLOSE Y PLAN DE RODAJE							
FACULTAD	ENCARGADO	FECHAS TENTATIVAS	LABORATORIO	TIEMPOS DE SOLICITUD DEL ESPACIO	PERSONAJES	SUGERENCIAS VESTUARIO	OBSERVACIONES
Medicina	Jazmín López	Miércoles 16 de junio	ANFITEATRO	30 minutos	1 expert@ / profesor/a 5 a 6 estudiantes	Uniformes oficiales // Si es con bata preferiblemente que los vestuarios sean semi formales, con colores claros.	Solicitar la demostración de los equipos. Pedir que los estudiantes puedan interactuar con las máquinas en su momento y se desarrollen prácticas reales

		Miércoles 16 de junio	BIOLOGÍA MOLECULAR	30 minutos	2 expert@s	Cada profesor prepare para su momento de rodaje la práctica que considere pertinente
					1 estudiante	
		Miércoles 16 de junio	INMUNOLOGÍA	30 minutos	2 expert@s	
					1 estudiante	
		Miércoles 16 de junio	ENFERMEDADES INFECCIOSAS	30 minutos	2 expert@s	
					1 estudiante	

Hospital simulado

DESGLOSE Y PLAN DE RODAJE							
FACULTAD	ENCARGADO	FECHAS TENTATIVAS	LABORATORIO	TIEMPOS DE SOLICITUD DEL ESPACIO	PERSONAJES	SUGERENCIAS VESTUARIO	OBSERVACIONES
HOSPITAL SIMULADO	Angélica Villarraga	Jueves 17 de junio	DEBRIEFING - CÁMARA DE GESELL - OBSERVACIÓN	30 minutos	1 profesor/a	Uniforme medicina	Solicitar a cada profesor que prepare una práctica corta de 5 minutos para realizar durante la grabación y recordar que la idea es ver los equipos en funcionamiento y a los estudiantes en interacción
					4 a 5 estudiantes		
		Jueves 17 de junio	SALÓN CIRUGÍA PARTO Y NEONATO	30 minutos	1 profesor/a	Uniforme medicina	
					4 a 5 estudiantes		

		Jueves 17 de junio	LABORATORIO DE NEURORREHABILITACIÓN	30 minutos	1 profesor/a		
					4 a 5 estudiantes	Uniforme fisioterapia	Si existen espacios compartidos entre Medicina y Enfermería y ellos se diferencian en sus uniformes solicitar que en algunos de los espacios sean uniformes de Enfermería también para que en la grabación las dos facultades se sientan representadas.

SHOOTING BOARD

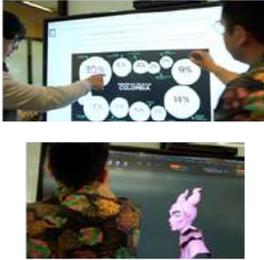
Living Lab



PROYECTO: Promocional "CAMPU S LAB - Sistema de Laboratorios"
FORMATO: 2048 x 858 (DCI Scope 2.39) - 24 fps
CÁPSULA: LIVING LAB
DURACIÓN APROXIMADA: 1 minuto
JEFE DE LABORATORIO: Javier Ortiz
FECHA Y HORA DE RODAJE: martes 15 de junio / 8-11 am

El Laboratorio Living Lab cuenta con 400 m2 y espacios versátiles con capacidad para adaptarse a necesidades diferentes de creación, desing thinking, diseño y gestión del conocimiento y los emprendimientos a través de la investigación y desarrollo de pilotos, para así dinamizar el ecosistema de innovación, junto con todos los actores y la Universidad de la Sabana.

ESC.	Key Visual	Espacio	INT/EXT	#	Plano	Movimiento Cámara	Descripción del plano	Duración	Personajes	Observaciones	Tiempo de rodaje	LISTA DE EQUIPOS
1		SALA DE COWORKING	INT	1	PG	Truck - seguimiento	Cámara baja mostrando la amplitud de los espacios, mientras un grupo de personas está compartiendo una presentación.	10 segundos	1 expositora	Realizar las secuencias. Acciones repetidas desde ángulos diferentes para tener la conexión Movimientos de cámara desde diferentes direcciones para tener oportunidad de los match cut Cortes invisibles: Cámara pasando entre objetos para y muros	45 MINUTOS	EQUIPO BLACK MAGIC
				2	PM	Two Shot -	Personas interactuando en mesa de trabajo de proyecto.	10 segundos	4 estudiantes o jóvenes // Perfiles jóvenes ejecutivos			
				3	PM	Two Shot - Contraplano	Personas interactuando en mesa de trabajo de proyecto.	10 segundos	2 personas adultas // Adultos de 30-40 - 50 años			
				4	PD	Tilt o plano corto	Pantallas interactivas o elementos de la sala	10 segundos				
1A	PROYECTO KEY VISUAL 	SALA DE COWORKING	INT	1B	PG	RONIN	ESTUDIANTES INTERACTUANDO EN LAS SALAS DE APRENDIZAJE.	20 segundos	4 ESTUDIANTES / 1 PROFESOR	CAMBIAR SETTINGS DE CÁMARA - CUADRO COMPLETO.	20 MINUTOS	60p / 4k / 6k / RAW / formato completo
			INT	1B	PG	RONIN	ESTUDIANTES INTERACTUANDO EN LAS SALAS DE APRENDIZAJE.	20 segundos				
2		IDEACIÓN	INT	1	PG	Dolly	Espacio con los personajes interactuando entre ellos o en conferencia.	10 segundos	2 o 3 estudiantes	RECORDAR PLANO DE MIRADA A CÁMARA CON SONRISA.	30 minutos	
				2	PM	Dolly	Estudiantes interactuando con los implementos y gafas Oculus	10 segundos				
				3	PM	Contraplano / continuidad	La misma acción del plano anterior, con continuidad desde otro punto de vista.	10 segundos				

3		DISEÑO Y PROTOTIPADO	INT	1	PG	Dolly / Truck	Estudiantes utilizando las pantallas interactivas. Presentación de proyecto profesional.	10 segundos	2 o 3 estudiantes / Profesor@	Privilegiar en estos espacios los planos generales. Si no existen implementos de alta tecnología encendidos no es necesario trabajar con planos tan cerrados.	30 minutos
				2	PG	Dolly / Truck	Contraplano, estudiantes y profesor discutiendo sobre el proyecto.	10 segundos			
4		EVALUACIÓN Y NEGOCIACIÓN	INT	1	PM	Tilt o paneo corto	Grupo de personas en mesas de trabajo.	10 segundos	Grupo de estudiantes y profesor / 1 estudiante con pantalla de portátil.	NO OLVIDAR LOS PLANOS EN RONIN PARA TRANSICIÓN INVISIBLE ENTRE ESPACIOS DE LIVING LAB. DOLLY IZQUIERDA- DERECHA O VS.	30 minutos
				2	PM	Tilt o paneo corto	Pantalla de computador, a través de Teams	10 segundos			

Comunicación



PROYECTO: Promocional "CAMPUS LAB - Sistema de Laboratorios"
FORMATO: 2048 x 858 (DCI Scope 2.39) – 24 fps (o superior)
CÁPSULA: COMUNICACIÓN
DURACIÓN APROXIMADA: 2 Minutos
JEFE DE LABORATORIO: Danilo Garzón
FECHAS Y HORAS DE RODAJE:

"El Centro de Producción Multimedia es un área de 3.574 metros cuadrados de espacios y equipos de última generación para el desarrollo de formatos de televisión, radio, nuevos formatos, producción y postproducción fotográfica, audiovisual y de animación, para contribuir a la formación académica de nuestros comunicadores. A través del desarrollo de productos y la prestación de servicios en el ámbito educativo y profesional, el Centro de Producción Multimedia fomenta el espíritu crítico, práctico y de investigación de la comunidad universitaria"

ESC.	Key Visual		INT/EXT	#	Plano	Movimiento Cámara	Descripción del plano	Duración	Personajes	Sugerencia estilo y paleta de colores	Accesorios	Observaciones	Tiempo de uso del espacio				
1		PASILLO EXTERIOR Y ESTUDIO DE TV	INT / INT	1	PG	Seguimiento	Desplazamiento por el pasillo solo hasta llegar a la puerta del estudio de TV que se abre al paso de la cámara. Ángulo a altura estándar.	0:00:06	-	Evitar en general vestirse todo de negro, gris o azul oscuro. Procurar que las personas tengan en su conjunto una prenda visible de colores vivos o claros (pueden ser estampados, pero evitar las rayas).	Implementos del estudio de TV encendidos (luces, monitores)		15 minutos				
							2	PG. Over Shoulder	Seguimiento a personaje que camina e ingresa al estudio de TV que tiene estudiantes y profesor dirigiendo una escena o noticiero					0:00:10	1 profesor 5 Estudiantes		
2		ESTUDIO DE TV	INT	1	PG	Travelling circular	Giro en torno a la escena que se está grabando en el estudio. Profesor dirige, los estudiantes están en set, usando las cámaras, etc.	0:00:10	1 Profesor 6 Estudiantes	Pueden ser prendas casuales, pero no muy informales. Puede haber tenis, jeans y faldas, pero evitar la ropa muy deportiva. Que las prendas no sean verdes, ni azul oscuro o negro en su totalidad. Buscar contrastes con prendas claras, luminosas.	Implementos del estudio de TV encendidos (luces, monitores)	Cámara estudio de TV.	Conecta con imagen en monitor de master de TV	45 minutos			
							2	PM	Paneo corto - zoom in						Estudiante que está utilizando la cámara paneo, cámara y zoom in a lente.	0:00:05	1 Estudiante
							3	PG	Paneo corto - Dolly in						Presentadora en set acercamiento a monitor con la imagen de los estudiantes		1 Presentador/a
							4	PM	Paneos / zoom / focus						Rostros de los participantes concentrados		1 Profesor 6 Estudiantes
							5	PG	Truck - Circular						Profesor o estudiante utilizando el equipo de Motion Capture en el fondo de Chroma del estudio.		1 Profesor

3		CONTROL MASTER	INT	1	PM	Dolly out - Tilt down	Desde monitor hasta ver el control master operando controles		1 Estudiante	Uniformes de los funcionarios de CPM // Estudiantes y adultos con ropa semiformal, de colores claros.	Control master, monitores operando y encendidos	30 minutos
								1 coordinador CPM				
	2			P.G	Truck - travelling lateral	Desde fuera del pasillo o dentro con paneo mostrando la operación y las diferentes pantallas en acción		1 Estudiante			Control master encendido	
								1 coordinador CPM				
				3	PD	Tilt leve o Focus	Rostro coordinando y observando los monitores		1 coordinador CPM		Control master encendido	
				4	PD	Tilt leve o Focus	Macro o detalles de los controles de la consola funcionando		1 Estudiante		Control master encendido	
4		ESTUDIO DE FOTOGRAFÍA		1	PM	Focus - Dolly in	Estudiantes utilizando los implementos de cámara y luces de flash para fotografiar a modelo en escena.	0:00:10	1 modelo (vestidos brillantes)	Buscar en lo posible en la modelo telas fluidas y de colores claros // Estudiantes con prendas juveniles, pero no deportivas. Profesores con trajes semiformales de colores que no sean ni azul oscuro, ni negro.	Implementos del estudio de foto encendidos	30 minutos
								2 Estudiantes				
	2			PG	Dolly Out	Desde lente de cámara hasta Over shoulder de modelo observando al crew, dos estudiantes que están tras la cámara		1 modelo (vestidos brillantes)				
				3	PM	Paneos / zoom / focus	Rostros de los participantes en sus labores		1 modelo		Grabar varias opciones.	
								2 Estudiantes				
5		ESTUDIO DE SONIDO		1	PD	Tilt leve o Focus	Macro o detalles de los controles de la consola funcionando		1 Coordinador	Uniformes de los funcionarios de CPM // Estudiantes y adultos con ropa semiformal, de colores claros.	Consola e implementos encendidos	20 minutos
									1 Coordinador			
				2	PM	Paneo corto o Zoom	Artista en cabina y acercamiento a la consola de sonido		1 Artista			Artista puede ser cantante, músico, etc.

6	 	UNISABANA RADIO		1	PM	Gran Angular, paneo	Desde la consola y con mesa de trabajo al fondo	1 Coordinador.			Controles encendidos	20 minutos
								3 estudiantes				
				2	PM	Paneo corto	De los estudiantes en la mesa de trabajo frente a los microfonos	3 Estudiantes				
			3	PD	Fijo o focus	Detalle de luz "Al Aire"	-			Encendido		
7	 	SALÓN MULTIMEDIA		1	PG OS	Truck	Desplazamiento por las pantallas. Profesor explica en el televisor.	1 Profesora/a			Computadores y pantalla encendida	15 minutos
								6 Estudiantes				
				2		Zoom o Focus	Estudiante trabajando en sala y cambio a pantalla del salón u otra pantalla	1 Estudiante				
			3		Cámaras inmersivas funcionando	Detalles de la cámara - tilt a docente explicando en pantalla.				Cliq o tabletas graficadoras		
8	 	SALAS DE EDICIÓN		1	PM	Paneo	Estudiante en sala trabajando en el computador				Computadores y pantalla encendida	
				2	PM	Dolly Out o Zoom Out	Desde el interior de la sala de edición con estudiante trabajando hasta el exterior mostrando el número de la sala					
			3	PG	Dolly	Recorrido pasillo con varias salas en funcionamiento	3 o 4 estudiantes, 1 o 2 por sala trabajando en los proyectos.			Computadores y pantalla encendida		

9		CER		1	PD	Tilt o paneo	Ingeniero trabajando en la sala de servidores						
				2	PD	Tilt leve o Focus	Macro o detalles de los controles del servidor funcionando	1 Estudiante		Control master encendido			
10		EDIFICIO K	EXT	1	PG	Dolly o Drone	Espacios del K desde vistas amplias	6 a 7 estudiantes y coordinadores desplazándose por los pasillos del edificio K.	N/A		Hacer tomas tanto con el edificio vacío como con algunos estudiantes caminando por los pasillos / Revisar si existe material de archivo en 4K que nos pueda funcionar para ahorrar tiempos de producción.		
				2	PG	Dolly o Drone	Espacios del K desde vistas amplias						

Gastronomía



PROYECTO:	Promocional "CAMPUS LAB - Sistema de Laboratorios"
FORMATO GRABACIÓN:	6K - 4K (60p) - Relación de aspecto 2.35:1
CÁPSULA:	GASTRONOMÍA
DURACIÓN APROXIMADA:	0:01:30
JEFE DE LABORATORIO	Angélica Castiblanco
FECHA Y HORA DE RODAJE:	Miércoles 9 de junio 9-12 m / Viernes 11 de junio 8 -11 am (CEG)

"En los talleres y cocinas especializadas contamos con los mejores equipos de la industria para la ciencia de los alimentos y las artes culinarias. En nuestros talleres podrás analizar la composición fisicoquímica y las propiedades físicas, y hacer análisis sensorial de los alimentos. Su diseño y distribución permiten el trabajo colaborativo y facilitan la interacción entre el profesor y el estudiante. Nuestra Misión es brindar soluciones científicas y administrativas para el entorno gastronómico, que generen valor a las organizaciones de los sectores privado y público y potencien el emprendimiento".

ESC.	Key Visual	Espacio	INT/EXT	#	Plano	Movimiento Cámara	Descripción del plano	Duración	Personajes	Sugerencia estilo y paleta de colores	Accesorios	Observaciones	Tiempo de rodaje
1		ANALYTICS	INT	1	PG		Plano de emplazamiento. Paneo o truck (dependiendo del espacio) para mostrar la totalidad del lugar.	10 segundos	1 auxiliar	Uniformes de gastronomía	Implementos propios del laboratorio.	Como no exista Scouting la idea es planear un registro básico con plano general, plano medio de las personas interactuando y	45 minutos
				2	PM		Personaje ingresa al espacio y busca un ingrediente de los estantes.	10 segundos					
				3	PD		Utilizando la maquinaria del lugar.	10 segundos					
				4	PG	Dolly	POV. Pasillo solo, ingresa a cámara y la sala se abre.	10 segundos					

2		FOODLAB	EXT/INT	1	PG	Dolly	POV. Pasillo solo, ingresa a cámara y la sala se abre.	10 segundos	2 investigadoras - 1 auxiliares	Uniformes de gastronomía	Implementos propios del laboratorio.	Realizar varios planos detalle y Macro con los diferentes aparatos que estén en funcionamiento.	1 hora
				2	PG	Seguimiento	Seguimiento, investigadora ingresando a la sala.	10 segundos					
			INT	3	PG	-	Plano de emplazamiento, con el plano lo más abierto posible, de manera que se vea el lugar.	10 segundos					
				4	PG	-	El mismo plano anterior, pero ahora con las investigadoras y asistentes en sus labores.	10 segundos					
				5	PG	Travelling lateral	Expertos analizando, midiendo con ayuda de los implementos del lugar.	10 segundos					
				6	PM	Two o three Shot	Expertos y estudiante revisan los resultados de un análisis o experimento.	10 segundos					
				7	PD	Zoom out - Zoom in	Rostros acercándose a los implementos, a los equipos de medición.	10 segundos					
				8-12	PD	Macro - Focus	Todas las máquinas especializadas del lugar en funcionamiento. Detalles en cada una mostrando su funcionamiento (x3)	50 segundos en total					
3		CENTRO DE EXPERIENCIA GASTRONÓMICO	INT	1	PM	Truck	Desplazamiento sobre las mesones, se ven poniendo ingredientes o los chefs están realizando preparaciones.	15 segundos	1 Chef Daniel Prada / 2 Auxiliares	Uniformes oficiales de los laboratorios.	Buscar ingredientes de muchos colores que destaquen por vistosidad y colorido. Ingredientes vistosos.	Continuar con movimientos de cámara en match cut entre acciones. Evitar planos muy abiertos por reflejos. Privilegiar aquí los planos detalle, macros si es necesario en algún ingrediente que se esté utilizando en la receta.	3 horas
				2	PG-PD	Zoom in o Dolly in	Acercamiento a los detalles de las preparaciones.	10 segundos					
				3	PD - PG	Zoom out o Dolly out	Otro chef termina de sacar del horno una preparación.	10 segundos					
				4	PM	Tilt Down	Chef baja el plato a la mesa, cámara en seguimiento	10 segundos					
				5	PM	-	Paneos cortos o trucks sobre las mesas de preparación, mostrando los ingredientes y los chefs interactuando con los elementos.	10 segundos					
				6	PG-PD	Zoom in o Dolly in	Chef lleve una preparación al horno la cámara sigue el movimiento con zoom hasta el interior.	10 segundos					
				7	PG	Tilt o dolly	Horno Rational en funcionamiento, se abre y se presenta el pan o la preparación que estaba en el interior.	10 segundos					
				8	PM	-	Miradas sonrientes de los chefs y estudiantes al ver el resultado de sus preparaciones.	10 segundos					

Biocentro

		PROYECTO: Promocional "CAMPUS LAB - Sistema de Laboratorios"										
		FORMATO: 2048 x 858 (DCI Scope 2.39) – 24 fps (o superior)										
		CÁPSULA: BIOCENTRO - INGENIERÍA										
		DURACIÓN APROXIMADA: 1 minuto										
		JEFE DE LABORATORIO: María Alejandra Escobar										
		FECHA Y HORA DE RODAJE: Jueves 10 de junio de 2021										
<i>"Estación experimental para el montaje de equipos a mayor escala enfocado en procesos agroindustriales y de ingeniería química. Cuenta con una zona para el cultivo, caracterización y trabajo de microorganismos".</i>												
ESC.	Key Visual	Espacio	INT/EXT	#	Plano	Movimiento Cámara	Descripción del plano	Duración	Personajes	Sugerencia estilo y paleta de colores	Observaciones	Tiempo de rodaje
1		LABORATORIO DE BIOPROCESOS	INT	1	PG		Plano de emplazamiento. Paneo o truck (dependiendo del espacio) para mostrar la totalidad del lugar.	10 segundos	1 expert@ - 1 estudiante	Uniformes	Buscar angulos bajos en lo posible (amplitud).	45 minutos
				2	PM		Personaje ingresa al espacio y busca un ingrediente de los estantes	10 segundos				
				3	PD		Utilizando la maquinaria del lugar.	10 segundos				
				4	PG	Dolly	POV. Pasillo solo, ingresa a cámara y la sala se abre.	10 segundos				

 	LABORATORIO DE ECOLOGÍA MICROBIANA	INT	1 PM Two Shot Focus	Trabajo colaborativo, revisar over shoulder si es posible, interacción mínima entre los personajes (bioseguridad).	10 segundos	1 expert@ - 1 estudiante	Uniformes	Detalles. Si es posible en el espacio buscar desplazamientos	45 minutos
2 PD Focus			Implementos del laboratorio.	10 segundos					
3 PM Focus			Expert@ utilizando los implementos	10 segundos					
3 PM Seguimiento			Personaje se desplaza por las instalaciones	10 segundos					
 	INVERNADERO	EXT	1 PG Dolly o Paneo	Angular contrapicado del espacio - amplitud.	10 segundos	1 expert@ - 1 estudiante	Uniformes		30 minutos
2 PD Focus			Elementos del invernadero	10 segundos					
3 PM Seguimiento			Personaje se desplaza por las instalaciones	10 segundos					

Ingeniería



PROYECTO:	Promocional "CAMPUS LAB - Sistema de Laboratorios"
FORMATO:	2048 x 858 (DCI Scope 2.39) – 24 fps
CÁPSULA:	INGENIERÍAS BLOQUE C
DURACIÓN APROXIMADA:	20 Segundos
JEFE DE LABORATORIO	María Alejandra Escobar
FECHA Y HORA DE RODAJE:	Jueves 10 de junio de 2021 - 2 a 3 pm

"FABLAB es un conjunto de espacios pensados como talleres de fabricación y experimentación en el campo de la producción, el prototipado, el desarrollo industrial, hídrico, agrícola y social, que se integran de manera transversal a diferentes campos de la ingeniería, así como a diferentes disciplinas para desarrollar productos y servicios de uso final orientados a la solución de problemas de reales en el país".

"Las instalaciones cuentan con laboratorios especializados interactivos, flexibles y modulares tanto para práctica docente como para investigación, equipados con maquinaria e instrumentación de última tecnología para acercar a los estudiantes a la creatividad e innovación, en una atmósfera moderna y divertida para los estudiantes, investigadores, profesores, aliados estratégicos y clientes potenciales".

ESC.	Key Visual	Espacio	INT/EX T	#	Plano	Movimiento Cámara	Descripción del plano	Duración	Personajes	Sugerencia estilo y paleta de colores	Tiempo de rodaje
		LABORATORIO DE PRODUCCIÓN AGROINDUSTRIAL / PROCESOS QUÍMICOS		1	PM		Personaje ingresa al espacio y busca un ingrediente de los estantes.	10 segundos	1 expert@ - 1 estudiante	Uniformes	45 minutos - 1 hora
			3	PG	Dolly	POV. Pasillo solo, ingresa a cámara y la sala se abre.	10 segundos				
			4	PD - Macro	Focus	Si es posible, acercamiento a placas, implementos, desarrollos	10 segundos				
			4	PD		Utilizando la maquinaria del lugar.	10 segundos				

Finanzas



PROYECTO:	Promocional "CAMPUS LAB - Sistema de Laboratorios"
FORMATO:	2048 x 858 (DCI Scope 2.39) – 24 fps (o Superior)
CÁPSULA:	LABORATORIOS FINANCIEROS
DURACIÓN APROXIMADA:	
JEFE DE LABORATORIO	Stephanie Silva
FECHA Y HORA DE RODAJE:	

"En los laboratorios financieros tenemos la posibilidad de realizar seguimiento en tiempo real a la información financiera, económica y corporativa de todos los continentes para responder a las necesidades locales. Somos líderes en investigación en neurociencia aplicada al marketing. Investigamos los procesos perceptuales y sensoriales del ser humano para aplicarlo al mundo industrial. Acercamos a los estudiantes al contexto en el que se desarrollan diariamente las operaciones de inversión de entidades del sector financiero, tales como bancos y corredores de bolsa"

ESC.	Key Visual	Espacio	INT/EX T	#	Plano	Movimiento Cámara	Descripción del plano	Duración	Personajes	Observaciones	Tiempo de rodaje
1	 	LABORATORIO BLOOMBERG	INT	1	PG	Seguimiento - Truck	Desde el exterior observando el interior del laboratorio con un aforo de unos 8 estudiantes trabajando en las estaciones.	10 segundos	1 Profesor / 5 estudiantes	importante detalles de funcionamiento del software	1 hora
				2	PM	Truck corto	Estudiante trabajando en estación de software. Profesor al fondo	10 segundos			
				3	PM.	PM. contraplano	Profesor en clase y estudiantes en el salón	10 segundos			
				4	PVC.	Travelling circular	Salón en funcionamiento, presentación de pantallas	10 segundos			
2		PASILLOS DE LOS LABORATORIOS EN AD PORTAS	INT	1	PG	truck o dolly	Pasillos vacíos, ingresando a salón o solo pasillos	10 segundos	1 estudiante		
				2	PM. PG	Seguimiento	Escorzo persona, estudiante a través de los pasillos.	10 segundos			

3		LABORATORIO REFINITIV REUTERS - BVC - BOLSA MERCANTIL	INT	1	PG	dolly o truck	representación de cada espacio. 1 solo plano. Buscar misma distancia para hacer raccord de espacios en montaje.	10 segundos	1 Profesor / 5 estudiantes		
2	PG	dolly o truck	10 segundos								
3	PG	dolly o truck	10 segundos								
4		NEURO SMART LAB	INT	1	PG.	Dolly o truck	ingresando al laboratorio, ver su logo en la puerta.	10 segundos	1 experto		
2	PM	Tilt o panel corto/ focus	Experto utilizando Eye Tracker	10 segundos							
3	PD		Software en funcionamiento	10 segundos							