

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA  
TOULOUSE LAUTREC**



**EL IMPACTO, DESDE LA VISTA TÉCNICA, QUE GENERA EL  
USO DE SMARTPHONES FRENTE A LAS CÁMARAS  
PROFESIONALES EN LAS PRODUCCIONES TELEVISIVAS DEL  
PERÚ**

Tesis para obtener el título profesional en Comunicación Audiovisual Multimedia

**AUTOR:**

**Enrique Guerrero Berrú**  
(ORCID: 0000-0003-1308-0794)

Tesis para obtener el título profesional en Arquitectura de Interiores

**AUTOR:**

**Angela Cristina Yucra Espinoza**  
(ORCID: 0000-0002-5980-1043)

**ASESOR**

**Andrés Gonzalo Acosta Aguinaga**  
(ORCID: 0000-0002-7115-6892)

Lima-Perú  
**Octubre 2021**

## Tabla de contenidos

Resumen	4
Abstract	5
Capítulo I: El Problema	6
1.1. Planteamiento del Problema	6
1.2. Preguntas de investigación	8
1.3. Objetivos de Investigación	8
Capítulo II: Marco Teórico	9
2.1. Mapa de Literatura	9
2.2. Antecedentes de Investigación	9
2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica	11
Capítulo III: Metodología	14
3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo	14
3.2. Diseño de Investigación	14
3.3. Operacionalización de Variables	14
3.4. Consentimiento Informado	15
3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos	15
Capítulo IV: Resultados	16
Referencias	21
Anexos	24

## Lista de Tablas

### Tabla 1

<i>Aspectos Técnicos utilizados en las plataformas streaming</i> .....	7
--	---

## Lista de Figuras

Figura 1. Mapa de literatura. Elaboración propia.....	9
Figura 2. Mapa de oraciones. Elaboración propia.....	16
Figura 3. Mapa de oraciones. Elaboración propia.....	17
Figura 4. Mapa de oraciones. Elaboración propia.....	17
Figura 5. Mapa de oraciones. Elaboración propia.....	18
Figura 6. Mapa de oraciones. Elaboración propia.....	18
Figura 7. Mapa de oraciones general. Elaboración propia. ....	19

## Resumen

En esta investigación se conoció la realidad acerca del uso de Smartphones en las producciones televisivas del Perú, indagar en las ventajas y desventajas que se genera en la actualidad con el uso de estos dispositivos frente a las cámaras profesionales, desde un punto de vista técnico. Siendo el mayor impacto en la calidad de imagen del producto audiovisual.

La metodología que se utilizó para el desarrollo de este trabajo de investigación fue el diseño cualitativo, bajo el cual se realizó entrevistas en profundidad donde se analizó a detalle la opinión de expertos. Obteniendo como resultado las diferencias técnicas que posee un smartphone y una cámara profesional, evidenciando la falta de características que mejoran la calidad técnica en un smartphone frente a las cámaras. Como, por ejemplo, la luminancia, la capacidad de poder monitorear el registro de audio o la cantidad de luz que ingresa. Por este motivo, los smartphones no son utilizados como herramienta de grabación principal en las producciones, más puede servir como herramienta complementaria gracias a que brinda inmediatez y conectividad. Siendo utilizado para la promoción de redes sociales o situaciones de emergencia.

Concluyendo así, que las cámaras profesionales son la herramienta más idónea para realizar una producción audiovisual, debido a sus características y mayor capacidad en cuestión de calidad técnica.

Palabras clave: Cámaras profesionales, Smartphones, Producciones audiovisuales, Calidad técnica, Comunicaciones audiovisuales.

## **Abstract**

This research found the reality about the use of Smartphones in television productions in Peru, to investigate the advantages and disadvantages that are currently generated with the use of these devices in front of professional cameras, from a technical point of view. Being the greatest impact on the image quality of the audiovisual product.

The methodology used for the development of this research work was qualitative design, under which in-depth interviews were conducted where the expert opinion was analyzed in detail. Obtaining, as a result, the technical differences that a smartphone and a professional camera have, evidencing the lack of features that improve the technical quality of a smartphone in front of the cameras. For example, luminance, the ability to monitor the audio record or the amount of light entering. For this reason, smartphones are not used as the main recording tool in productions but can serve as a complementary tool thanks to the fact that it provides immediacy and connectivity. Being used for the promotion of social networks or emergency situations.

Thus, concluding that professional cameras are the most suitable tool for audiovisual production, due to their characteristics and greater capacity in terms of technical quality.

**Keywords:** Professional cameras, Smartphones, Audiovisual productions, Technical quality, Audiovisual communications.

## **Capítulo I: El Problema**

En el presente proyecto de investigación se abordó los hallazgos acerca de las ventajas y desventajas que genera en la actualidad el uso de dispositivos móviles frente a las cámaras profesionales desde un punto de vista técnico, los cuales impactan directamente en la calidad de imagen en el producto audiovisual.

### **1.1. Planteamiento del Problema**

En los últimos años, el uso de celulares Smartphone se ha visto en aumento desde el 2016 al 2020. La cifra de usuarios a nivel mundial se incrementó en un 40%, según datos de Bank Mycell. Los cuales son utilizados para diferentes actividades, ya sean laborales, académicas o para entretenimiento, así también las producciones audiovisuales los han ido incorporando. Aunque desde un punto de vista técnico estos dispositivos no cuentan con la misma calidad que una cámara profesional que puede capturar imágenes con buena luz y poseer un alto rango dinámico (Casanova, 2016).

En la presente investigación, la variable evidencia la baja calidad técnicas del uso de los celulares smartphone en las producciones audiovisuales, tal como lo mencionan en la investigación del "Cine y los dispositivos móviles", afirman que si bien es cierto que el smartphone suele resultar útil debido a su tamaño y ligereza, puede resultar limitante debido a las funciones básicas para las cuales está diseñado, siendo su principal función conectar a las personas. Aunque muchos posean videocámaras de alta tecnología, desde la vista técnica no cuenta con la calidad cromática ni con el formato adecuado para una producción audiovisual profesional (Valussi, 2013).

Estas deficiencias cobran mayor importancia en una producción audiovisual a la hora de realizar la postproducción, ya que en su mayoría las grabaciones hechas desde el celular se suelen editar en el mismo dispositivo con aplicativos de edición de videos, los cuales no

permiten la libertad de realizar efectos complejos o modificación en la colorización. A diferencia de una cámara profesional que sí te brinda muchas más opciones de edición para lograr un óptimo resultado a nivel técnico (Riofrío, 2021).

Adicionalmente, debido a que el contenido realizado desde los dispositivos móviles está pensado para ser compartido en redes sociales, teniendo como ejemplo a TikTok, el cual se ha adaptado al aspecto (16:9) de los celulares (Riofrío, 2021). Sin embargo, este contenido no podría proyectarse en plataformas de streaming como Netflix, Amazon Prime, entre otros, los cuales necesitan un formato y resolución específica para poder cumplir con sus estándares. En cambio, el beneficio de una producción realizada con una cámara profesional es que si podría adaptarse a diversos formatos y ser compartida en diferentes medios (Gallegos, 2020).

**Tabla 1**

*Aspectos Técnicos utilizados en las plataformas streaming*

PLATAFORMAS STREAMING				
		NETFLIX	AMAZON PRIME	HBO
<b>Aspectos Técnicos</b>	Cámaras	ARRI, Canon, Panasonic, RED, Panavisión, Sony y Blackmagic	Varicam 35 de Panasonic, Arri Mini y la Arri LF	ARRI ALEXA, ARRI ALEXA Mini, RED EPIC DRAGON
	Resolución Max.	4K /UltraHD, con al menos 3.840 píxeles de ancho	4K HDR. 1080p	Full HD (1080p).
	Formatos admitidos	RAW, ARRIRAW	RAW, ARRIRAW	RAW sea Sony RAW, REDCOD E o ARRIRAW

*Nota.* Datos tomados de Gallegos (2020).

En conclusión, como dijo Casanova (2016), los dispositivos móviles han revolucionado desde la parte creativa la forma de contar historias, al incorporar cámaras de alta resolución y programas versátiles de edición, que permiten además poder realizar

transmisiones en vivo desde cualquier parte del mundo, tanto así que ha llamado la atención en profesionales de medios audiovisuales. Sin embargo, se debe tener en cuenta que estas herramientas tecnológicas tienen limitaciones técnicas que se deben asumir antes y durante la producción.

### **1.2. Preguntas de investigación**

¿Es adecuado, desde el punto de vista técnico, el uso de dispositivos móviles en la producción audiovisual de programas de televisión?

¿Cuánto influye la poca luminancia, óptica y colorimetría en las imágenes grabadas por un dispositivo móvil en las producciones audiovisuales para programas de canales de televisión?

¿Por qué en el año 2021 las producciones televisivas optan por grabar con celulares, teniendo cámaras profesionales a la mano?

### **1.3. Objetivos de Investigación**

Evaluar en el presente estudio si es idóneo o no el uso de dispositivos móviles en una producción audiovisual de programas de televisión desde el punto de vista técnico.

Analizar las problemáticas que puede causar el tener un buen contenido audiovisual grabado con un celular y no tener una buena calidad técnica.

Analizar y conocer porque se ha vuelto tendencia el uso de la videocámara de los dispositivos móviles en los canales de televisión.

## Capítulo II: Marco Teórico

En el presente proyecto de investigación se ha tomado como referencia autores que han realizado investigaciones experimentales y demostrado científicamente cuáles son las ventajas y desventajas del uso del smartphone en las producciones audiovisuales.

### 2.1. Mapa de Literatura

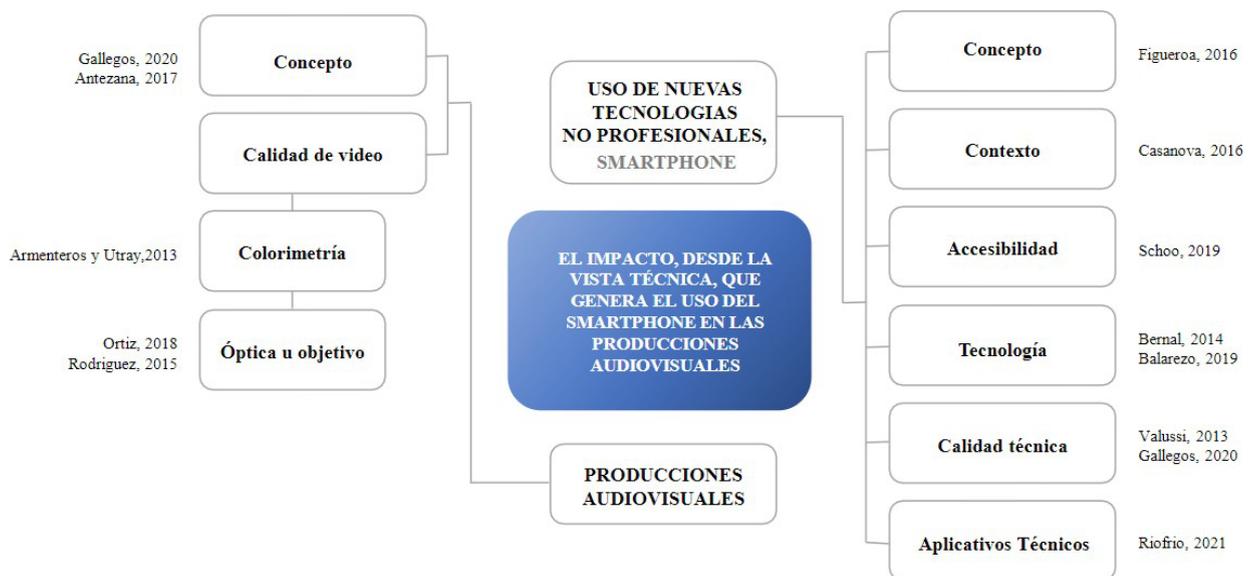


Figura 1. Mapa de literatura. Elaboración propia.

### 2.2. Antecedentes de Investigación

Schoo (2019) reflexionó sobre los cambios que se generan a partir del uso del Smartphone, las posibilidades que introdujo en cuanto a realización, consumo y difusión de contenidos audiovisuales. Se utilizó como muestra el equipo de producción de Popurrí digital, se aplicó un diseño de investigación experimental. Los resultados del estudio mostraron que a partir de la creación del Smartphone las producciones audiovisuales han tenido un costo más accesible utilizando esta herramienta. Popurrí digital es una muestra de esta fusión híbrida, donde smartphones conviven en medio de un estudio de grabaciones. Mostrando que puede

funcionar como herramienta complementaria en la filmación y distribución de contenidos en redes. Dentro de la utilidad del presente estudio, se consideró que amplió la perspectiva del uso de Smartphone en programas de televisión como complemento al equipo de producción, jugando un papel importante en la difusión del contenido del canal.

Crespo (2017) comprobó la factibilidad de obtener un buen producto audiovisual al realizar un corto/Documental grabado en su totalidad con un Smartphone y, además encontrar o revisar sus ventajas y desventajas que ello implica. Se realizó un documental como muestra de estudio donde se aplicó un diseño de investigación experimental. Se comprobó que cuando el Smartphone fue expuesto a situaciones difíciles, como grabar al medio día o realizar planos generales la sensibilidad de la cámara presentó limitaciones, y así también con los planos en movimiento. Mediante la investigación sobre la realización del documental se pudo determinar que el uso del Smartphone presenta limitaciones técnicas.

Parrilla y López (2020) se centraron en resaltar la importancia del Smartphone en el ámbito audiovisual. Para ello, se realizó un análisis técnico de algunos de los modelos Smartphone de alta gama, así como de producciones realizadas con los mismos. Así comprobar si el dispositivo móvil está preparado técnicamente para ser utilizado en ámbitos más profesionales y exigentes de la industria audiovisual. Se utilizó como muestra smartphones y producciones producidas por estos. Bajo un diseño de investigación experimental. Debido a la automatización de muchos de sus elementos, como el enfoque o los parámetros de exposición en vídeo, complican su uso como cámara profesional en el ámbito audiovisual. Mediante la investigación se logró evidenciar desde una perspectiva técnica el por qué un smartphone no cumple los parámetros para realizar una producción audiovisual profesional.

Balarezo (2019) demostró que con el dispositivo móvil se pueden elaborar productos audiovisuales y con ello lograr grandes aportes dentro de la producción audiovisual. La muestra que se usó fue la realización y presentación de un cortometraje realizado únicamente con dispositivos móviles. Posteriormente la exposición de esta experiencia en comunidades afines. El diseño de investigación del cual se hizo uso fue cualitativa e inductiva, en donde se desarrolló conceptos a partir de la recolección de datos. El resultado que se obtuvo fue que, debido a la cantidad de exposición de producciones audiovisuales realizadas con dispositivos móviles en diversas plataformas, se ha ido generando un contenido más exigente en cuanto a estética visual para generar productos bien realizados. Aunque estos no hayan alcanzado su máximo potencial aún, han demostrado ser una herramienta que logra superar el obstáculo de los altos presupuestos para realizar una producción. Además, han ido ganando notoriedad gracias al incremento de festivales que se hacen exclusivamente para el uso de estos dispositivos. Este proyecto mostró el lado positivo del uso de los dispositivos móviles dentro de la producción audiovisual gracias a su crecimiento como herramienta tecnológica.

### **2.3. Desarrollo de la Perspectiva Teórica**

#### **2.3.1. Producción audiovisual**

Una producción audiovisual se define por los procesos de selección de medios técnicos y humanos para la realización de una idea. La cual cuenta con una mezcla de matices artísticos y comunicacionales, en orden de proyectar una realidad utilizando la herramienta audiovisual de imagen y sonido. Además, se divide en tres etapas fundamentales: la primera es la preproducción, etapa en donde se planifica y se da la toma de decisiones sobre el rodaje; la segunda es la producción, etapa en la que se ejecuta y realiza el material audiovisual; y la tercera es la postproducción, en la cual se junta todo el material para convertirse en un solo producto final (Antezana, 2017).

### **2.3.2. Smartphone**

Figuroa (2016) después de considerar a algunos autores, define al smartphone como un dispositivo móvil que conjuntamente con las funciones básicas que inicialmente tenía el teléfono convencional; ahora te permite conectarte a internet y utilizar diversas aplicaciones. Así mismo posee las capacidades similares a las de un ordenador, porque cuenta con un procesador y trabaja con sistemas operativos como el: iOS, Android u otros; también tiene la ventaja de ser portátil.

Con la llegada de los celulares de tercera generación el sector audiovisual se expandió, ya que permitió la grabación y captación de fotos a cualquiera que tuviese uno. Si bien su público más amplio fue de índole general y amateur, algunos profesionales los fueron introduciendo en sus obras. No obstante, estos se centraban en la creación de buenas historias más allá de la calidad técnica (Bernal, 2014).

Esta revolución contemporánea concibe un nuevo concepto de creación, el cual gracias a los smartphones de última generación que poseen cámaras de gran calidad, un abanico variado de aplicativos para fotos y videos que incluyen los famosos filtros que ayudan a darle una falsa apariencia profesional al contenido audiovisual (Bernal, 2014).

### **2.3.3. Calidad de señal de video**

#### **Colorimetría (bits)**

El color de una imagen reproducida en la televisión se obtiene por la mezcla aditiva de los colores primarios de la luz, que son: rojo, verde y azul; a partir de ellos se forma el blanco y los demás colores perceptibles por el ojo humano.

La profundidad de color de video se mide por la cantidad de bits que hay dentro de un pixel. Se conoce como bit a la unidad mínima de la decodificación binaria, teniendo dos valores únicos que son el uno y el cero. El estándar usado es de 8 bits por canal, esto quiere

decir que hay un total de 24 bits divididos en: 8 en Red, 8 en Green y 8 en Blue, todo esto es conocido como RGB. Para mayor profundidad de color de video se puede utilizar: 10 bits, 16 bits y hasta 32 bits por canal, que tienen más información en cuanto a brillo y a color de los que el ojo humano puede percibir; además que son usados en aplicaciones de alta calidad como cine u otras herramientas de postproducción. (Armenteros & Utray, 2013)

### **Óptica y Objetivo**

Se habla de óptica cuando se hace referencia al lente de la cámara, que viene a ser un rudo mecanismo si se compara con el ojo humano. Los efectos más impactantes que puede contener una imagen son causados por la distorsión de los objetivos (Ortiz,2018).

Rodríguez (2015) definió al objetivo como una parte de la cámara que se encarga de dirigir los rayos de luz hasta el sensor. Los objetivos son de forma convexa y consta de varios lentes que al proyectar la luz atraviesan formando un punto llamado foco.

Balarezo (2019) explicó que hay que seguir investigando el uso de los smartphones dentro de las producciones audiovisuales, si bien se han convertido en una herramienta fundamental a nivel mundial, está aún no ha llegado a su mayor rendimiento y tienen mucho camino por recorrer. Del mismo modo Riofrío (2021) indicó que hay mucho por profundizar sobre el uso de los dispositivos móviles dentro de la producción audiovisual y aconsejó seguir investigando más sobre el apartado técnico.

## **Capítulo III: Metodología**

### **3.1. Muestra, Unidad de Análisis y Muestreo**

Se entrevistó a 7 personas con amplia experiencia en el sector audiovisual, tales como realizadores audiovisuales, directores de televisión, productores/as de televisión, camarógrafos, editores, técnicos de televisión. Los entrevistados tienen más de 10 años de experiencia laborando en este sector, experiencia por la cual han sido tomados en cuenta para este trabajo de investigación. Debido a su experticia en la materia los resultados de las entrevistas realizadas reflejarán total credibilidad y veracidad sobre cuánto a la idea planteada en la presente investigación. Además, el tipo de muestreo que se ha utilizado es no probabilístico por conveniencia.

### **3.2. Diseño de Investigación**

El enfoque del diseño de investigación que se hizo uso en el presente trabajo fue de carácter cualitativo. El cual refleja la perspectiva de un actor social, desde su rol en la sociedad interpreta y desarrolla una opinión crítica de su entorno social ya pre interpretado. Estableciéndose una relación de sujeto - sujeto, donde uno interpreta las interpretaciones de otros (Serbia, 2007).

### **3.3. Operacionalización de Variables**

La variable se midió a través de entrevistas en profundidad donde se analizó a detalle la opinión de expertos contrastando que, aunque el smartphone se ha convertido en una herramienta útil para varios aspectos cotidianos, este no debería usarse de manera profesional en el ámbito audiovisual.

Uno de los principales objetivos fue obtener alguna teoría y comprender con base en la experiencia de los expertos, él por qué se está usando estos dispositivos en la producción audiovisual en los canales de televisión. Si bien en los últimos años la tecnología de las

cámaras que poseen los smartphones ha evolucionado, estas todavía tienen muchas limitaciones desde el punto de vista técnico.

### **3.4. Consentimiento Informado**

Al inicio de las entrevistas a los expertos se les recalcó que estas serían grabadas, también se les comunicó sobre el tema que se abordó y al final se les hizo saber que la información obtenida en ellas sería utilizada para ayudar a profundizar el presente proyecto de investigación, dando su consentimiento verbal.

### **3.5. Procedimiento para Recolectar y Analizar los Datos**

Se seleccionó a 7 entendidos de diferentes áreas del mundo audiovisual, todos con más de diez años de experiencia. Cada uno de ellos explicó el por qué se ha incrementado el uso de smartphones en las producciones audiovisuales y también las carencias técnicas que se obtienen al realizar grabaciones con estos dispositivos.

Dada la coyuntura actual de la pandemia por el COVID 19, se procedió a realizar las entrevistas de forma virtual, una por una, mediante la plataforma ZOOM, donde se grabó cada sesión previo consentimiento verbal de los entrevistados.

Una vez concluidas todas las entrevistas a los expertos, se procedió a analizarlas mediante un mapa de oraciones.

## Capítulo IV: Resultados

En este capítulo, se analizaron las entrevistas bajo el método de mapas de oraciones. Abordando temas como el impacto del smartphone en las producciones audiovisuales, las ventajas y desventajas frente a las cámaras profesionales; y las conclusiones generales de todas las entrevistas en conjunto.

### 4.1. Análisis de Resultados



Figura 2. Mapa de oraciones. Elaboración propia.



Figura 3. Mapa de oraciones. Elaboración propia.



Figura 4. Mapa de oraciones. Elaboración propia.



Figura 5. Mapa de oraciones. Elaboración propia.



Figura 6. Mapa de oraciones. Elaboración propia.

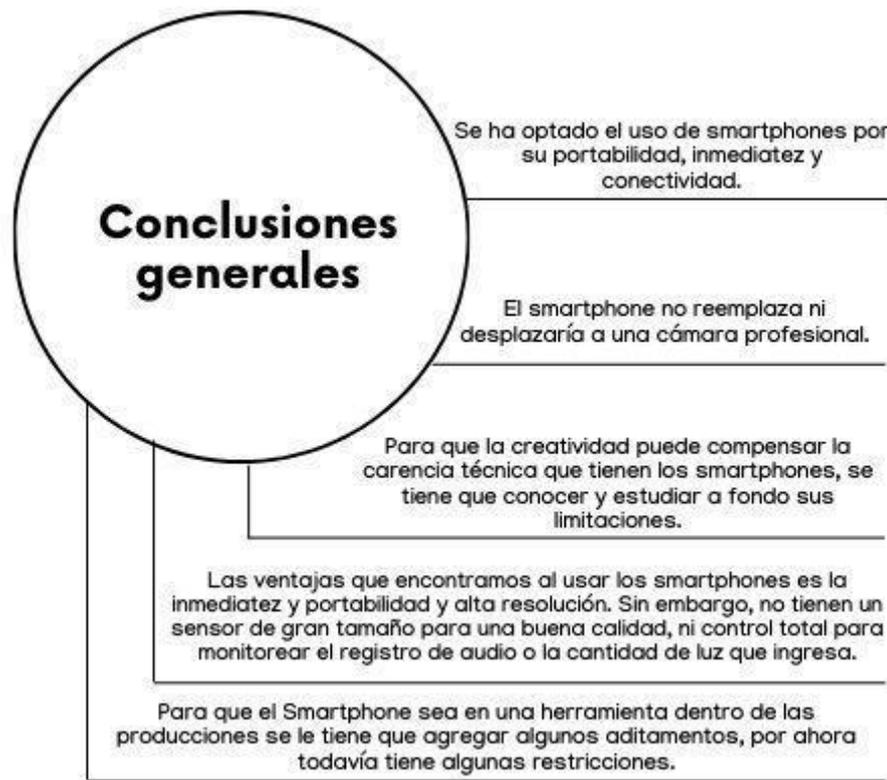


Figura 7. Mapa de oraciones general. Elaboración propia.

#### 4.2. Discusión de Resultados

Se llegó a la conclusión que, desde un punto de vista técnico, no es adecuado el uso total de los Smartphones para realizar una producción audiovisual de programas de televisión. Según los entendidos en el tema, los smartphones pueden llegar a ser buenas herramientas que aportan practicidad, inmediatez y conectividad; sin embargo, no poseen un sensor de gran tamaño para lograr una luminancia idónea, ni permiten monitorear el registro de audio o la cantidad de luz que ingresa. Por lo que, llegan a servir como complemento, pero no como herramienta principal.

Además, los expertos indicaron que, si bien los Smartphones tienen formatos de grabación de gran tamaño, esto no quiere decir que tengan una alta calidad de imagen, pues al

tener poco rango dinámico evidencian desperfectos al ser transmitidos en televisión. Este ruido visual es conocido como grano; y se produce al no tener un sensor de gran tamaño que pueda permitir el paso de mayor luz a la hora de grabar las imágenes.

Por otro lado, se determinó que en el año 2021 las producciones audiovisuales de canales de televisión, específicamente en los noticieros, aceptaron grabaciones realizadas con celulares por un tema de accesibilidad, economía e inmediatez, teniendo en cuenta que en estas grabaciones lo más importante es el contenido informativo, más no la calidad técnica de las imágenes transmitidas.

Finalmente, en el presente proyecto se ha podido evidenciar que las cámaras profesionales no podrían ser desplazadas por los Smartphones, dado que estos son parte de un elemento tecnológico multiuso, por lo que no cuentan con un enfoque como el de las cámaras profesionales que sí tienen un mejor desempeño en cuanto a calidad de imagen, color, detalle, registro sonoro, entre otras cosas.

#### **4.3. Recomendaciones**

Se sugiere hacer una investigación cuantitativa, recopilando información y analizando cuantas producciones audiovisuales en los canales televisivos están usando estos dispositivos durante los últimos años.

Se recomienda a los directivos de los canales de televisión, implementar y/o mejorar el área de Control de calidad técnica, para evaluar el producto audiovisual antes de ser emitido, porque según nuestros expertos es una falencia que se tiene hoy en día.

Después de analizar las entrevistas a los entendidos, se encontró un punto importante que se invita a investigar a profundidad, el cual consiste en la importancia de tener un buen sensor en las cámaras. Siendo este una pieza fundamental para conseguir un buen registro de imagen.

Debido a la constante evolución tecnológica se recomienda seguir haciendo estudios referentes a este tema, ya que, en un futuro podría ser obsoleta.

### Referencias

Antezana Guizada, C. (2017). LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS PROCESOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA CIUDAD DE COCHABAMBA. Punto Cero, 22(35), 24-37. Recuperado de:

[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1815-02762017000200003&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1815-02762017000200003&script=sci_arttext)

Armenteros, M. & Utray, F. (2013). “La Señal de Vídeo”. Madrid: E-Archivos Universidad Carlos III de Madrid. Recuperado de:

[https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/12935/senal\\_armenteros\\_utray\\_2013\\_pp.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/12935/senal_armenteros_utray_2013_pp.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Balarezo Corella, A. A. (2019). Dispositivo móvil como herramienta de producción en la construcción de nuevas narrativas audiovisuales y surgimiento de un nuevo discurso semiótico: caso de las producciones audiovisuales realizadas con celular dentro del Festival Internacional de Celumetrajés (Doctoral dissertation, Quito: Universidad de Los Hemisferios, 2019). Recuperado de:

<http://dspace.uhemisferios.edu.ec:8080/xmlui/handle/123456789/1016>

Bernal, D. (2014). De la tecnología DSLR al 4K: La democratización audiovisual. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11441/29621>

Casanova Mascarell, J. (2016). La producción audiovisual móvil. adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación, 12, 231–234. <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2016.12.14>

Crespo Mora, P. H. (2017). Cojitambo: Documental producido mediante el uso exclusivo del smartphone (Bachelor's thesis, Universidad del Azuay).

Gallegos, D. C. (2020, agosto). Aspectos tecnológicos de la producción en las plataformas streaming más conocidas con contenido ecuatoriano. FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES AUDIOVISUALES.

<http://201.159.223.180/bitstream/3317/15725/1/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-130.pdf>

Riofrio, A. D. (2021, enero). Carpeta de producción del reportaje informativo sobre el uso del teléfono celular inteligente como herramienta de producción audiovisual en la construcción de contenidos para medios digitales. Caso: Productora Waifay Films.

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR.

<http://repositorio.unibe.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/123456789/387/RIOFRIO%20MALDONADO%20ALEX%20DANIEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rodriguez, J. (2008). El objetivo | Curso de fotografía digital TheWebfoto. The web foto. <http://www.thewebfoto.com/2-hacer-fotos/206-el-objetivo>

Schoo, S. (2019). Popurrí digital: Hacer televisión en tiempos de smartphones.(Tesina de grado, Universidad Nacional del Rosario, Facultad de Ciencias Política y

Relaciones Internachastacionales. Rosario, Argentina). Recuperado de

<http://rephip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/16005/TesinaSchooLastra.pdf?sequence=3&isAllowed=y> [Consulta: 8 de septiembre de 2021].

Schoo, S. (2019). Popurrí digital: Hacer televisión en tiempos de smartphones.(Tesina de grado, Universidad Nacional del Rosario, Facultad de Ciencias Políticas y

Relaciones Internacionales. Rosario, Argentina). Recuperado de:

<https://rephip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/16005/TesinaSchooLastra.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Serbia, J. M. (2007). Diseño, muestreo y análisis en la investigación cualitativa.

HOLOGRAMÁTICA, 7(3), 123–146. <http://dspace.otalca.cl/handle/1950/9421>

Parrilla, J. D., y López A. (2020). Más allá del selfie: un nuevo paradigma en producciones audiovisuales. En Núñez P., y Domínguez A. (Cord.). Aproximación periodística y educacional al fenómeno de las redes sociales (pp. 448-461). McGraw Hill.

Valussi, C. (2013). El Cine y los dispositivos móviles. Exploración de la Agenda Profesional.

[https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/proyectorgraduacion/archivos/3202\\_pg.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/3202_pg.pdf)

## Anexos

### 1. Entrevistas realizadas



