

UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Programa de Comunicación Social



Universidad Cooperativa
de Colombia

**ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN A PARTIR DE VIDEOS TUTORIALES SOBRE
DERECHO DE AUTOR**

Presentado por:

Cristian Camilo Poveda Barreto

Bogotá DC - Colombia
2019

UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA
Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Programa de Comunicación Social

**ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN A PARTIR DE VIDEOS TUTORIALES SOBRE
DERECHO DE AUTOR**

Cristian Camilo Poveda Barreto
Autor

Orlando Arturo Sochimilca Socha
Magister en Comunicación
Pontificia Universidad Javeriana

Bogotá DC - Colombia
2019



DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Dios por brindarme fuerza y ánimo para afrontar cada obstáculo que se me pone en frente. A mis padres María Luz Barreto y Juan Camilo Poveda por encaminarme de la mejor manera a nivel profesional y personal.

Y claro, a todos los autores y artistas que son creadores de magnificas obras, que viven de sus creaciones, son el corazón de la cultura y me inspiraron a realizar este proyecto.

AGRADECIMIENTOS

El desarrollo de este trabajo ha sido con mucho empeño y dedicación, por ello agradezco primeramente a Dios por brindarme grandes oportunidades para crecer como persona y como profesional.

Posteriormente a mis padres, familiares y amigos que me han brindado su apoyo en todos mis procesos formativos, siendo una motivación para salir adelante, seguir aprendiendo y lograr mucho éxito en todo lo que emprenda.

A mi jefe de la Dirección Nacional de Derecho de Autor Natalia Arias, por enseñarme a ser mejor profesional y motivarme día a día a mejorar. Y finalmente a los docentes Jannet Moncayo, Carlos Andrés Ángel y Orlando Sochimilca de la Universidad Cooperativa de Colombia; por su acompañamiento en todo mi proceso de aprendizaje y de práctica.

Gracias a todos por ayudarme a culminar este proyecto audiovisual.

RESUMEN

La Dirección Nacional de Derecho de autor es una entidad que vela por la protección de la creatividad y las obras de los ciudadanos, sin embargo, su manejo en plataformas digitales no es óptimo y las personas poco entienden sobre el registro en línea. Por ello se realizó una investigación, diagnóstico y se elaboró una estrategia con un planteamiento basado en propiedad intelectual, libros de marketing digital, transmedia, redes sociales y narrativas audiovisuales; siendo este proyecto un pilar fundamental para llevar a cabo la entrega de una serie de videos tutoriales sobre registro de obras ante la DNDA.

Palabras Claves: Registro de obras, Derecho de Autor, Audiovisual, Digital, Estrategia, Video-Tutoriales, Dirección Nacional de Derecho de Autor, Guiones, Rodaje y Edición.

ABSTRACT

The Dirección Nacional de Derecho de Autor is an entity that ensures the protection of creativity and works of citizens, however, its management on digital platforms is not better and people understand little about online registration.

For this, a research, diagnosis and a strategy was elaborated with an approach based on intellectual property, digital marketing books, transmedia, social networks and audiovisual narratives; This is a fundamental project to carry out a delivery of a series of tutorial videos about the registration of works in the DNDA.

Keywords: Record of works, Copyright, Audiovisual, Digital, Strategy, Scripts, Filming and Editing.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN.....	v
PALABRAS CLAVES.....	v
ABSTRACT	vi
KEYWORDS.....	vi11
INTRODUCCIÓN.....	11
DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.....	12
PREGUNTA PROBLEMA.....	12
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
JUSTIFICACIÓN	14
MARCO DE REFERENCIA	15
MARCO TEÓRICO	18
NARRATIVAS Y HERRAMIENTAS AUDIOVISUALES	20
MANUAL DIGITAL Y PUBLICACIÓN EN REDES SOCIALES:	22
MARCO CONCEPTUAL	24
MARCO INSTITUCIONAL	¡Error! Marcador no definido.
MARCO JURÍDICO.....	28
METODOLOGÍA	29
RESULTADOS.....	32
CONCLUSIONES.....	52
RECOMENDACIONES	53
ANEXOS:.....	54
REFERENCIAS	56

ÍNDICE DE IMÁGENES

ILUSTRACIÓN 1: ORGANIGRAMA DNDA	¡Error! Marcador no definido.
ILUSTRACIÓN 2: LOGO DNDA	33

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1: MATRIZ DE SEGUIMIENTO AUDIOVISUAL54

INTRODUCCIÓN

Para este proyecto, se ideó una práctica de intervención empresarial la cual se enfocó desde el campo de la comunicación digital y audiovisual; por este medio se crearon 8 videos sobre registro de obras que, acompañados de un manual digital dan la respectiva solución a las dificultades o inconvenientes de los cuales se hará mención.

Planteamiento del problema

De acuerdo a la Directora General Carolina Romero Romero, líder de la Dirección Nacional de Derecho de Autor , quien ha mencionado en repetidas reuniones de control interno que la necesidad de la entidad es principalmente proveniente por el presupuesto tan limitado que el Ministerio de Hacienda imparte, añadiendo la gratuidad de los servicios prestados, siendo un elemento que perjudica a la Unidad de Comunicaciones y Servicio al Ciudadano, pues el capital es aún más reducido, problema que afecta el desarrollo de estrategias comunicativas primordialmente en redes sociales, haciendo más complejo la imagen corporativa y reconocimiento de marca y sus servicios.

A lo anterior se le suma la expansión del mundo digital, ya que se han creado diversas confusiones, dudas y hasta reclamos por parte de los ciudadanos; quienes piden una explicación a detalle sobre el registro de sus obras musicales, artísticas, literarias, audiovisuales y de software en las redes sociales.

Delimitación del problema.

Dirección Nacional de Derecho de Autor. Se contó con un plazo de siete meses para la elaboración de este entregable. Se manejó la explicación de la página web de registro en línea de obras: Musicales, fonogramas, audiovisuales, literarias inéditas literarias editadas, artísticas y software.

Pregunta problema.

¿Cómo contribuir a la solución de los cuestionamientos de los ciudadanos sobre el registro de Derecho de Autor de las obras en Colombia?

OBJETIVO GENERAL

Elaborar una estrategia de comunicación basada en las categorías de registro de derecho de autor de la DNDA, para mejorar la interacción de los ciudadanos con el portal web de registro en línea y las plataformas digitales de la Dirección Nacional de Derecho de Autor.

Objetivos específicos

- Identificar los medios a través de los cuales la estrategia de comunicación se va a divulgar, investigando los lineamientos gráficos y en estructura, teniendo en cuenta las limitaciones gubernamentales y de la misma entidad.
- Realizar los procesos de preproducción con la investigación y planeación del contenido, producción con la grabación, tiempo, lugares y elementos técnicos para el rodaje y posproducción con la edición y complemento gráfico del proyecto.
- Validar el manual digital, guiones y videos de registro de obras con la Unidad de Comunicaciones y Servicio al Ciudadano.

Justificación

Dicho proyecto se realizó para satisfacer las necesidades de los usuarios creativos de la DNDA, que no saben el proceso de registro y no entienden sobre derecho de autor, desmintiendo falsa información e impartiendo mensajes claros y elaborados para el entendimiento de los ciudadanos. A nivel interno contribuyó con la gestión de las redes sociales y facilitó la explicación de los funcionarios a los usuarios con apoyo de los videos tutoriales, haciendo de su interacción con los creativos una comunicación amena, entendible y sencilla.

Marco de referencia

Antecedentes

Según estadísticas brindadas por la Unidad de Comunicaciones, La Dirección Nacional de Derecho de Autor es una entidad que no ha explorado el campo audiovisual de forma constante, empezando por la falta de videos tutoriales sobre registro de obras que ofrecen para los ciudadanos creativos.

Al observar en plataformas como YouTube se manifestó una necesidad por parte de los usuarios. Ellos querían saber cómo se efectúan los procesos en la página de registro en línea de la DNDA, por ello muchos realizaban tutoriales caseros: Juan David Cano que como usuario subió el video “Registra Una Pieza Musical en la DNDA” el 7 de noviembre de 2012. Allí el ciudadano explicó en la plataforma antigua cómo registrar una canción, mostrando el paso a paso del registro sin las bases teóricas de la propiedad intelectual.

Por otro lado, el canal WIPAD subió el video “Registro de derecho de autor Colombia” el 23 de abril de 2013, donde se explicó con apoyo de un software que grababa la página de registro en línea, generalidades de los formatos a diligenciar para proteger sus obras.

Los anteriores videos inspiraron la elaboración de esta estrategia, ya que estos cuentan con más de 10.000 visitas en canales no oficiales, sin embargo, en la red existe poco contenido oficial que responde a la necesidad de varios autores y artistas de registrar sus creaciones en la comodidad de sus hogares.

Por otro lado, entidades como la Cámara de Comercio, la Cámara Colombiana del Libro o la Súper Intendencia de Industria y Comercio, han implementado en sus canales de

YouTube y demás plataformas, guías audiovisuales sobre el registro de empresas, libros y marcas desde la comodidad de un ordenador; mejorando la experiencia del ciudadano y evitándose solicitudes de información, quejas o reclamos de manera habitual. Lo anterior se ejemplifica en las más de 146.663 visitas del video “inscripción” de la SIC, demostrando la importancia de contenidos de entidades públicas en plataformas digitales.

En la DNDA las PQR's son resueltas antes de 15 días hábiles, la Unidad de Comunicaciones, envía cada petición de los usuarios a las diversas dependencias.

Oficinas como la de Registro y de Sistemas recibían muchas solicitudes por inconvenientes con ciudadanos sobre el registro en línea. Muchas eran escritas y telefónicas, otras eran asesorías personales que requieren mayor atención y disposición de tiempo. El proceso de explicación incluye temas jurídicos e informáticos por lo que abogados y funcionarios encargados debían posponer sus prioridades laborales, como la revisión de aproximadamente 120 obras diarias.

Es necesario tener en cuenta que la Dirección Nacional de Derecho de Autor también cuenta con usuarios con discapacidad visual, auditiva y demás limitaciones que hacen parte de la estrategia comunicativa para hacer los videos tutoriales incluyentes y accesibles para todos.

La DNDA lleva más de 25 años prestando servicios de registro de obras, la plataforma para ofertar las creaciones inéditas “Red Naranja”, el Centro de Conciliación y Arbitraje, Consultas jurídicas, Centro de documentación con libros de propiedad intelectual y vigilancia de Sociedades de Gestión Colectiva como Sayco, Asimpro, Redes, Egeda, Etc.

Finalmente, el Manual Digital el cual fue un apoyo para la gestión y publicación de contenido en redes sociales, surgió como un elemento clave para la organización estratégica y emprendimiento en las plataformas digitales. Se tuvo en cuenta antes de la realización el Manual de Redes Sociales de la Universidad Tecnológica de Bolívar en enero de 2016, ya que explica de manera organizada en unas tablas de retención carpetas con información, plantillas y programas claves para la elaboración de contenido en redes; mostrando el manejo de plataformas digitales de manera semanal y siendo guía para los encargados de las redes sociales de la Universidad.

Histórico

La Dirección Nacional de Derecho de Autor surge como Unidad Administrativa Especial (UAE) adscrita al Ministerio del Interior, en el año 1991, mediante el Decreto 2041 de agosto 29 de 1991, durante su proceso como entidad gubernamental ha estado ubicada en dos sitios, inicialmente en el edificio Bochica de Bogotá y posteriormente en el tan reconocido Centro de Comercio Internacional en la Calle 18 #13ª – 15 piso 17.

La DNDA es una entidad que protege, vela y capacita a los ciudadanos en materia de Derecho de Autor y Derechos Conexos, siendo una de sus funciones y servicios el registro de obras, que han fomentado una seguridad para el colectivo y hacen parte de la economía naranja.

Marco Teórico

Durante la investigación referente al desarrollo de un manual digital y videos tutoriales de registro de obras, se presentan las siguientes fuentes que estructuran la parte teórica de este proyecto de grado.

Es importante recalcar que la temática autoral, propiedad intelectual y los derechos de los artistas son temáticas complejas de tratar. Documentos y libros del Centro de Documentación de la entidad facilitaron el entendimiento del tema y la búsqueda de información, apoyado de las capacitaciones propias de la DNDA.

Para comenzar el texto, “Cultura al Derecho” de Andrés Jaramillo Gallego, publicado en 2013 por el Ministerio de Cultura, explica con un lenguaje coherente y entendible como el derecho de autor tiene sus orígenes en abril de 1710, por parte de la corona inglesa, creando el “Estatuto de la Reina Ana”, donde se regulaba el derecho a la copia de los libros y se dio a conocer el concepto de “Copyright” que en español sería Derecho de Autor. Dicho documento ejemplifica a grandes rasgos, en qué consisten los Derechos de Autor y cómo estos se han aplicado en las industrias culturales y en cada ámbito creativo como la música, literatura o arte.

Para entender el Derecho de Autor y aspectos como los Derechos Morales que son esos que nadie le puede quitar al autor, no se ceden a nadie y no se terminan jamás, aunque ya no exista la persona que creó la obra, un ejemplo es Miguel de Cervantes Saavedra con su libro el Quijote de la Mancha.

También existen los Derechos Patrimoniales, que son los que buscan la explotación de la obra y demás beneficios económicos que pueden ser cedidos a los editores o productores,

estos no son eternos, pues en Colombia, tienen vigencia de 80 años después de la muerte del autor, tal como lo presenta Yolanda Reyes en diciembre de 2011, en el libro “Los oficios de la imaginación escrita”.

A partir de la definición, orígenes y otros tipos de derechos, es importante comprender cómo funciona el derecho de autor en los ámbitos musicales, audiovisuales, artísticos, informáticos y literarios; para ello se dio uso al “Diccionario de la OMPI” de la Organización Mundial de La Propiedad Intelectual, publicado en 2016, el cuál ejemplifica los conceptos claves para cada ámbito cultural y definiciones que sirvieron para guiones plasmados en los videos tutoriales.

También la cartilla “Navegantes y la Propiedad Intelectual” de Alba Camila Rubio, María Claudia Londoño y María Isabel Velásquez en 2012, sirvió como elemento didáctico para conocer las diferencias entre obras musicales y fonogramas, los conceptos esenciales para la industria del software y establecer cómo se registran las obras.

Las obras musicales y fonogramas son los tipos de creaciones más complejas de registrar y entender, condición que se evidencia en el libro “El Derecho de Autor y los Derechos Conexos en la Industria de la Música” producido por la Dirección Nacional de Derecho de Autor en 2014, entre otras cosas, explica cómo las licencias que se otorgan a los usuarios de obras musicales pueden usarse en otros tipos de creaciones como videojuegos o películas.

Y para finalizar, “Vivan los Autores Descubre sus Derechos” en 1995, buscó por parte del Director de la época de la DNDA Fernando Zapata, explicar el proceso de registro de

forma dinámica, uno de los libros clave para las capacitaciones mensuales que la Dirección imparte sobre el registro de las creaciones para los ciudadanos, contiene el paso a paso del registro en línea: los elementos de inscripción, el tiempo de espera y el certificado de Derecho de Autor.

Narrativas y herramientas audiovisuales

Para poder crear los 8 videos realizados en este trabajo, fue necesario implementar gran parte del acervo cognitivo de quien escribe, sumado a los contenidos ofrecidos por la Universidad Cooperativa, para trazar una ruta táctica en el desarrollo audiovisual de un contenido llamativo, entendible y profesional para los ciudadanos.

Para empezar, es necesario conocer la concepción de un video tutorial, dichas definiciones y explicaciones primordiales para la elaboración de este proyecto, fueron acuñadas de la investigación realizada en el documento “Los videos tutoriales como apoyo al proceso de enseñanza y sus implicaciones pedagógicas en el diseño instruccional” (Alvarado & Dehesa, 2017), mencionando la eficacia de los productos audiovisuales con un paso a paso a seguir en un entorno estudiantil, además siendo una crítica para la mejora de este contenido, al mostrar que aún hay más herramientas de posproducción y multimedia para complementar de forma coherente y exacta la información que se comunicara en el video y este tenga mayores resultados en los jóvenes que siguen al pie de la letra lo mencionado en los videos tutoriales.

A grandes rasgos se explica como un video tutorial es un producto audiovisual que se encarga de la explicación completa, de la metodología a seguir dependiendo el tema a escoger. También es descrito como manual visual para el continuo aprendizaje, basándose en

herramientas multimedia que tienen más impacto en la actualidad. (Alvarado & Dehesa, 2017)

Federico Fernández Díez y Agustín Moya Alvarado con su documento “Diseño y Organización de la Producción Audiovisual”, abordan temas en industrias como el cine o la televisión, añadiendo una categoría llamada videos; que en palabras de los autores son elementos primordiales para el mercado y sus lógicas de producción pueden ser de tipo profesional para la difusión o publicidad. Los videos institucionales que son de tipo didáctico para la promoción de servicios, productos y formación interna personal en una entidad y los videos domésticos que mayormente hacen parte de la habitualidad de las personas.

Dicho texto, explica algunos pasos a seguir para la elaboración de un video, primero, explicando por medio de un estudio del proyecto: El sentido, temas, resultados a esperar y la lluvia de ideas que demuestra cómo se llevará a cabo el guion, rodaje y edición. (Fernández Díez & Moya, Diseño y Organización de la Producción Audiovisual, s.f.)

En dicho contenido se explica la sinopsis del contenido a realizar y se da la introducción al guion literario, que va ligado a lo que se quiere contar, la escaleta con las escenas que componen la historia y el guion técnico, que busca proponer los planos, movimientos de cámara y ángulos; para la organización estratégica del rodaje que debe salir al pie de la letra. Finalmente, el proceso de edición contempla el pietaje, que son los cortes del video, el estilo gráfico, la textura del color y el uso de herramientas que permiten pulir todos los fotogramas del archivo. Lo cual también se detalla en un libro llamado “El Guion Audiovisual y Multimedia” de los mismos autores.

El libro “Apuntes para la información Producción Audiovisual” de Tíscar Lara y Andrés Piñeiro, publicado en España, explica la etapa de grabación ejemplificando la composición, encuadre, el punto de vista y la descripción técnica y narrativa de cada plano, la iluminación, los movimientos y el cuidado del sonido, los cuales debe aprovecharse al cien por ciento, puesto que es un elemento olvidado en la producción audiovisual y muchas veces, los proyectos quedan con una calidad y secuencia narrativa exorbitante, pero con un audio pobre que carece de todo tipo de profesionalismo.

Finalmente, en la parte de la edición, el libro “Producción multimedia (videos y animaciones)” del Ministerio de Educación de Argentina, menciona la importancia de un editor de imágenes y videos para cortar clips, colorizar y complementar con apoyos y efectos, los arreglos del producto audiovisual, proponiendo temáticas como el “slowmotion”, el manejo de “MovieMaker” y la importancia de un buen ordenador para la ejecución y renderización de un producto audiovisual.

Manual Digital y Publicación en Redes Sociales:

La gestión de las plataformas digitales da paso a la estrategia y difusión del contenido. Se encontraron diversos documentos y libros que hablan del desarrollo de campañas internas y externas. A su vez se añade la transmedia, al ser un tema fundamental para lo audiovisual y todo lo relacionado con Community Manager y administración de redes sociales.

“El Gran Libro del Community Manager” de Manuel Moreno Molina publicado el 21 de enero de 2014, propone las estrategias básicas para lograr hacer de una compañía, toda una proeza en las redes sociales, las estrategias van dirigidas a comunicación interna y

externa, mostrándose a favor del contenido con forma y sustancia y no hacia la tendencia o polémica, aplicando estrategias como la Matriz DOFA, MIC, PECO, etc.

Una estrategia explicada en el conversatorio sobre “Comunicación y redes” dictado por Carlos Fernández el 9 de marzo de 2017 en España, ejemplifica cómo una planeación óptima de las redes ha logrado con su estrategia “Policía 2.0”, llegar a más de dos millones de seguidores en Twitter, con la publicación de imágenes, videos y tweets que se fueron moviendo por todas las redes sociales. Dicha metodología es considerada por otros conocedores del tema, como un modelo de éxito management. (Fernández, 2017)

Finalmente, “Territorios Transmedia y Narrativas Audiovisuales” de José Gabriel Ferreras Rodríguez y Susana Torrado Morales publicado en 2017, permite saber y tener claro los elementos narrativos como la transmedia propuesta por Scolari, implementando las nuevas investigaciones, fases y procesos de dicho tema en un enfoque audiovisual.

Allí, se logra explicar cómo una publicación puede contener una historia, una experiencia y un sentimiento en el espectador que, de forma estratégica, busca despertar su interés para que este en constante movimiento por todas las redes sociales y se fidelice. El documento transmite la aplicación de las diversas maneras de creación de videos y las narrativas transmedia, que van implícitas desde el contenido para generar resultados al momento de implementar las estrategias en las plataformas digitales, permitiendo un incremento de la audiencia y motivando la participación de todos los espectadores para generar tendencia.

Marco Conceptual

Derecho de autor: Concepto que defiende cada idea propia y elaboración de aspectos que tengan que ver con la llamada economía naranja.

Derechos conexos: Son los encargados de proteger la participación y creatividad de artistas intérpretes o ejecutantes.

Propiedad Intelectual: Son los derechos exclusivos otorgados por el estado sobre las creaciones de intelecto humano, en particular, las invenciones, obras literarias y artísticas, signos y diseños distintivos utilizados en comercio.

Derechos morales: Son los que facultan al autor para reivindicar en todo tiempo la paternidad de la obra, oponerse a toda deformación, publicarla o mantenerla inédita. Estos derechos se caracterizan por ser intransferibles, irrenunciables e imprescriptibles.

Derechos patrimoniales: Son el conjunto de prerrogativas del autor que le permiten explotar económicamente la obra.

Obra musical: Es aquella que abarca toda clase de combinaciones de sonidos, con o sin texto (letra o libreto), para su ejecución por instrumentos musicales y/o la voz humana.

Fonograma: La fijación, en soporte material, de los sonidos de una ejecución o de otros sonidos.

Obra literaria: Es una obra artística generalmente escrita en tercera o primera persona, sobre temáticas reales o ficticias enfocados en géneros narrativos, periodísticos y cualquier tipo de contenido plasmado en papel.

Obra Artística: Es una creación que para el derecho de autor envuelve las categorías de fotografía, pintura, grabado, arquitectura, entre otras.

Software: Es un conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas, para ejecutar ciertas tareas en una computadora.

Actos y Contratos: Consentimiento de una persona de autorizar los usos de su obra por medio de una licencia y acuerdo de voluntades.

Registro en línea: Es el método de inscripción que un autor debe hacer para registrar su obra ante la DNDA y pasar por el proceso de revisión para recibir su certificado de autoría. También es la página web de la DNDA: www.registroenlinea.gov.go, donde los ciudadanos crean su cuenta y realizan el proceso de inscripción de su creación.

Los anteriores conceptos fueron sacados de la página oficial de la Dirección Nacional de Derecho de Autor. (DNDA, 2005)

Guion literario: Es un documento que contiene una narración que ha sido pensada para ser filmada, se ejemplifican acciones, diálogos, tiempo y lugar.

Guion técnico: Es la transcripción en planos cinematográficos de las escenas definidas por el guion literario.

Escaleta: Es la lista de escenas que componen la historia, enumerando cada elemento y describiendo todo de forma puntual.

Planos: Es la perspectiva física visual de los personajes, elementos y objetos de una imagen.

Ángulos: Son herramientas para dar cierta importancia a nivel narrativo en video, siendo picado y contrapicado los respectivos ángulos a usar.

Encuadre: Es el ajuste a un marco, fija límites y encaja la imagen para los ámbitos de la fotografía, televisión y cine.

Composición: Es la colocación de los objetos en cámara, el color, el lugar y la esencia del entorno.

Voz en off: Es una técnica de producción donde se transmite la voz para un apoyo narrativo a nivel de audio y video.

Imágenes de apoyo: Tomas gráficas reales o de archivo para complementar la información de un proyecto audiovisual.

Pietaje: Es el código de tiempo y las medidas tradicionalmente utilizadas para el corte de los videos.

Edición: Es el proceso por el cual un producto audiovisual pasa por un proceso de posproducción donde se trabaja el color, efectos, cortes y estilo gráfico de cada clip a juntar.

Fotogramas por segundo (FPS): Es la velocidad o tasa con la cual un dispositivo muestra imágenes y estas son llamadas cuadros.

Colorización: Es una técnica de corrección o retoque de color que permite adecuar la imagen a una intensidad deseada.

Renderizar o exportar: Es el proceso que realizan los ordenadores al momento de finalizar un producto audiovisual y unir cada clip.

Efectos: Son un conjunto de técnicas y elementos que se utilizan para crear ambientes, personajes, realidades y apoyos narrativos a nivel audiovisual.

Estilo gráfico: Es un conjunto de piezas visuales estratégicamente constituidas para el desarrollo de apariencias llamativas y de recordación para los espectadores.

Intro: Es una pieza gráfica animada que permite darle inicio al video, contiene clips llamativos que envuelven la temática del contenido audiovisual.

Outro: Es una pieza gráfica animada que permite darle conclusión al video, contiene un espacio publicitario o un simple cierre.

Banner: Es una pieza gráfica que contiene información específica para el apoyo visual de un video.

Los anteriores conceptos fueron descritos en libros anteriormente mencionados de producción audiovisual. (Fernández Diez & Moya, Diseño y Organización de la Producción Audiovisual, s.f.)

Multiplataforma: Es una historia distribuida en varias plataformas sin adaptarse: Un ejemplo serían los cuentos e historias generales como Caperucita roja.

Audiencia: Personas que interactúan en un medio de comunicación, que están atentos al contenido y les interesa el desarrollo de dichas temáticas.

Manual: Documento con instrucciones claves, para seguir procesos determinados.

Trinos: Tweets que proporcionan información en tendencia.

Finalmente, lo relacionado con las plataformas digitales, su gestión y conceptos claves fueron sacados del libro anteriormente mencionado: "Territorios Transmedia y Narrativas Audiovisuales" de José Gabriel Ferreras Rodríguez y Susana Torrado Morales publicado en 2017.

Marco Jurídico

La Dirección Nacional de Derecho de Autor se rige por las siguientes normativas:

Primero, el manual de estilo gráfico de la Presidencia de la República que busca establecer el uso de los logos para todas las entidades públicas, campañas externas en redes sociales llamadas sinergias y pasos claves para los community managers ejemplificando el lenguaje, manejo de las plataformas digitales y colores a usar. (Presidencia de la República de Colombia, 2016)

Por parte de las leyes de Derecho de Autor hay que destacar la primera y vigente normatividad llamada Decisión andina 351 de 1993, régimen común sobre derecho de autor y derechos conexos, que tiene por finalidad reconocer una adecuada y efectiva protección a los autores y demás titulares de derechos, sobre las obras del ingenio, en el campo literario, artístico o científico, cualquiera que sea el género o forma de expresión y sin importar el mérito literario o artístico ni su destino.

Posteriormente La Ley 23 de 1982, "Sobre derechos de autor", la cual es la base para todos los temas jurídicos referentes a la protección de las creaciones, plagio y autoría de las obras, ha sido por años el pilar del Derecho de Autor en Colombia. Y finalmente la Ley 1915 de 2018, que es la actualización del Derecho de Autor a la Ley 1834 de 2017 "por medio de la cual se fomenta la economía creativa y la ley naranja". (DNDA, 2005)

Metodología

Estrategia de comunicación:

El método usado para el planteamiento de este trabajo, fue inductivo ya que se inició el sondeo investigativo con información de cada dependencia de la DNDA, para encontrar el factor problema que en este caso fue la desinformación, desconocimiento y falta de pertenencia de los ciudadanos con los servicios de la Dirección Nacional de Derecho de Autor.

Posteriormente con herramientas tecnológicas, se crearon documentos a partir de propuestas que daban la respectiva solución a las necesidades comunicativas de la entidad. Allí junto al equipo de comunicaciones se perfeccionó la idea que determinó el concepto por el que los contenidos de la DNDA debían ser publicados, este término se denominó como “viral”.

Con el anterior termino ya concretado, la oficina de comunicaciones empleó estrategias llamativas para generar expectativa en los usuarios. Se precisó de 4 aspectos importantes a nivel de comunicación.

Lenguaje: Debía ser claro, contundente e incluyente. Se tuvo en cuenta herramientas clave como la posproducción de contenidos, ya que, a nivel audiovisual se puede comunicar a través de piezas gráficas, subtítulos y sonidos que ayudan a la comprensión profundizada de los temas a tratar.

Emisor: Son los espectadores que construyeron los mensajes de este proyecto audiovisual, ya que, se investigaron por medio de las PQR'S los tipos de creadores que

registraban en la Dirección, tomando en cuenta: Edad, gustos y tipos de obras a registrar. En este punto se determinó que el público objetivo variaría para cada plataforma digital, es decir, mientras en YouTube los videos tenían un estilo más juvenil, en plataformas como Facebook o Twitter esos mismos contenidos eran retratados con mensajes y piezas gráficas con información más interesante para personas de otras edades.

Receptor: Debía transmitir el mensaje de manera entendible, usando un lenguaje corporal semiótico apropiado para el público objetivo.

Mensaje: Contenía los elementos primordiales del derecho de autor, añadiendo la sustancia y forma del contenido el cual debía estar enmarcado en “la tendencia” o “lo viral”, por ello los videos tutoriales se comunicaban por medio de un formato innovador para los tiempos actuales.

Videos tutoriales de registro de obras:

Fase 1 – Preproducción: Es el primer método de trabajo donde la investigación de los libros de derecho de autor mencionados en el marco teórico, se fueron adaptando a un lenguaje entendible por la audiencia, en una serie de guiones que eran realizados en un formato de la entidad y contenían aspectos como: El lugar de grabación, las personas que participan, las imágenes de archivo, el parlamento a decir en cámara y la voz en off.

El guion pasaba por unos filtros de revisión para ser corregido, ya que la información plasmada allí, servía para los subtítulos.

Después de la revisión por la Unidad de Comunicaciones y Servicio al Ciudadano, el guion se imprimía para continuar con el proceso de los videos tutoriales.

Fase 2 – Grabación o Rodaje: Ya con el guion previamente diligenciado, la grabación de los videos se procedía con 4 elementos primordiales para el rodaje: Una cámara Nikon D-5200 con un micrófono de solapa, un Huawei Y7 con audífonos y una hoja con un bolígrafo para llevar el script de las escenas grabadas.

Los lugares recurrentes para la grabación fueron la entidad y el Parque Central Bavaria de la calle 26 con caracas, en un horario de 11:00 a.m. a 4:00 p.m. Después de finalizar todo el rodaje se procedía a guardar los videos en las tablas de retención de la entidad para el siguiente paso que permitía la unión de cada clip.

Para el tutorial, se grababa una voz en off en un lugar cerrado y se almacenaban los archivos con nombres clave, por lo general eran secuencias de números o letras que permitían la organización para la edición de los videos, además el tutorial era grabado en el computador y dicha información quedaba automáticamente guardada en el programa Camtasia Studio 8.

Fase 3 – Posproducción: Teniendo en cuenta lo escrito en el guion y lo diligenciado en la grabación, con ayuda de programas como Camtasia Studio 8 y Adobe Premiere se daba paso a la edición. Este proceso se desarrolló de la siguiente manera:

Primero se unían los clips que estaban en las tablas de retención, añadiendo efectos de audio y transición, este se renderizaba y se guardaba como un archivo.

Posteriormente se daba paso a la sincronización de la voz en off y la explicación del paso a paso del tutorial, después de haber realizado ese proceso se exportaba y se guardaba como otro archivo.

Finalmente se unían los dos clips anteriores completamente editados y con ayuda del guion ya creado, de forma manual eran copiados y pegados los subtítulos en el video final, terminando con la posproducción del video tutorial.

Fase 4 – Publicación: Ya con el video completamente corregido y terminado, se daba uso al manual digital, el cual explica cómo se debe subir el video a las plataformas digitales, mostrando aspectos como hora de subida, manejo de contenido en cada red social y la respuesta a los seguidores. Esta fase logró impulsar cada video de registro de obras a más espectadores, para difundir el contenido y generar expectativa con el lanzamiento de cada video, finalizando el proceso metodológico de este trabajo.

Resultados

De la estrategia de comunicación:

El planteamiento y propuesta comunicativa para este trabajo, obtuvo gratificantes estadísticas para la Dirección Nacional de Derecho de Autor, ya que el uso de narrativas transmedia ayudó a las plataformas digitales de la DNDA a identificarse de manera única.

Para Twitter se crearon más de 5 campañas en el marco de la #DNDATECuenta, aumentando los seguidores a más de 12.000, en Facebook los usuarios participaron activamente en los comentarios de los videos, pero lo que más impactó fue su continua participación en los livestream de la entidad, en Instagram se produjeron aumentos significativos de los seguidores pasando de 350 a más de 800 y finalmente en YouTube, llegando a la cifra de 1000 seguidores, con 11 videos que en su totalidad suman más de 30.000 visitas gracias a las estrategias que se basaron en contenidos virales.

Contenido: Para empezar con el desarrollo del producto de entrega, se tuvo en cuenta, que tipo de información es necesaria recolectar para crear las estrategias comunicativas, guiones y saber la temática de la que tratara cada video.

Teniendo en cuenta el planteamiento de este trabajo, se decidió reunir a los integrantes de la Unidad de Comunicaciones y Servicio al Ciudadano para comentar el proyecto y dar luz verde al desarrollo de cada producto audiovisual.

El proyecto se explicó mediante una breve ponencia, con unas diapositivas, se daba paso a los temas a tratar en cada video, primero se expuso los videos centrales que serán trabajados para el entendimiento del registro de obras como son las creaciones: Artísticas, literarias, audiovisuales, musicales, fonogramas y de software.

De esta manera dicho proyecto fue revisado por la Unidad de Comunicaciones, para posteriormente dar inicio al rodaje e investigación de cada pieza audiovisual.



**DIRECCIÓN NACIONAL
DE DERECHO DE AUTOR**

Ilustración 1: Logo DNDA

Normas y Reglas a seguir: Todas las entidades del gobierno poseen un lineamiento específico para el desarrollo de contenido en redes sociales, en este caso la DNDA comparte dichas normativas, en el proceso de lectura por parte del documento adquirido por la Unidad de

Comunicaciones y Servicio al Ciudadano denominado

“Manual de estilo gráfico para las entidades públicas”

(Presidencia de la República de Colombia, 2016). Se manifiestan dos aspectos importantes, la línea gráfica y la implementación de campañas digitales con el actual gobierno.

De la línea gráfica, la DNDA por requisito en sus publicaciones y formatos internos, debe tener presencia el logo y los colores corporativos que en este caso son: Azul, verde y morado. Estos colores fueron de gran importancia para el desarrollo de las piezas gráficas finales que acompañaron a todos los videos durante su proceso de creación.

En la entidad existe un protocolo de revisión que hace dispendiosa la creación de contenido, ya que las revisiones de dichos mensajes pasan por muchos filtros. El uso de imágenes, videos y audio debe ser creación propia de la entidad para no infringir con los servicios que la Dirección Nacional de Derecho de Autor presta, aclarando que, si se usa contenido ajeno, debe ser con atribución no obligatoria o con licencias de libre uso.

#LaDNDATECuenta: Es el nombre que se le dio a toda la serie de videos que estaba constituida por dos tipos de contenidos:

1. Videos informativos e institucionales: Se planteó una serie de contenidos audiovisuales que permitieran un descanso para el espectador, para que no solo fueran tutoriales, siendo una estrategia dinámica para la innovación y continuo desarrollo de videos que exploraron temáticas como las funciones, servicios y entrevistas enfocadas a la cotidianidad de la DNDA.

2. Videos tutoriales: Son los videos centrales de la sección “#LaDNDATECuenta”, específicamente son los contenidos que buscan explicarle a los ciudadanos de forma detallada, los pasos a seguir para el registro de sus creaciones ante la DNDA.

El video de prueba

La entidad al ser pública demuestra la importancia de la revisión de estrategias que, por parte de la oficina de control interno y planeación, buscan mantener los indicadores de

gestión de forma positiva. Es por lo que antes de comenzar con el desarrollo de toda la sección de videos se dio paso a otra reunión de la Unidad de Comunicaciones, allí se especificó una cláusula más para el “primer video o video de prueba” (DNDA, 2018), que fue:

Ese contenido debía cumplir con ciertos requisitos para la aprobación de los videos tutoriales. Primero debía tener una esencia comunicativa hacia el ciudadano, que transmita conocimientos sin ser monótono, también era necesario hablar de una temática propia de la DNDA y finalmente, la responsabilidad quedaba en manos del practicante, es decir, que la libertad creativa fue muy amplia para impresionar a los directivos.

El primer video terminó llamándose: “Conoce más de la Dirección Nacional de Derecho de Autor - #LaDNDATECuenta”, el cuál fue desarrollado en 2 días, entregando su primera versión para el día viernes 31 de agosto de 2018.

Este producto audiovisual tuvo un guion basado en la DNDA y sus importantes funciones para los creativos, la idea fue tomada de un portafolio de servicios que la entidad entrega a algunas personas que continuamente registran sus obras y sirve como recordación de marca.

La propuesta creativa para cada fragmento del guion contenía las locaciones para grabar, las voces en off y los diálogos que se adaptaron a un estilo youtuber.

El guion que se realizó y adaptó fue tomado de la Facultad de Comunicación y Publicidad de la Universidad Santiago de Cali, este documento originalmente se utiliza para proyectos cinematográficos, se modificó con la imagen corporativa de la DNDA, a partir de los conocimientos brindados a lo largo de la carrera de Comunicación Social de la Universidad

Cooperativa de Colombia; por lo cual se sumaron aspectos como la duración del video, imágenes de apoyo y algunos tips para la posproducción.

El video se rodó con un celular Huawei- Y7 en distintas locaciones de la DNDA. Posteriormente, en la edición, los programas trabajados fueron: Camtasia Studio 8 con su facilidad de grabar la pantalla y Adobe Premiere Pro que con efectos y facilidades de control de la imagen como el establecer filtros, subtítulos, transiciones y uso óptimo del audio; hacia eficaz el proceso de posproducción.

Las complicaciones llegaron en el proceso de edición, ya que muchos clips presentaban una carencia de audio lo que hacía imposible el entendimiento de los mensajes, además la luz proyectada y la calidad de cada fotograma era pésima. Luego se exportó el proyecto con éxito y se entregó su primera versión.

Al mostrar la primera versión del video se superaron las expectativas de la Coordinadora de la Unidad de Comunicaciones, sin embargo, antes de mostrar el proyecto a la Directora General, decidió modificar ciertos aspectos que complementaron, no solo el primer video, sino que fueron el pilar para el desarrollo de toda la serie de estos.

La Diseñadora Gráfica Diana Pinzón y la practicante de comunicaciones Alejandra Rodríguez, aportaron de forma coherente sus opiniones y se convirtieron en participes del proyecto.

Es así como el equipo de comunicaciones comenzó a trabajar, semanalmente, en el desarrollo de cada video. Pero volviendo al video de prueba, se decidió optar por una intro y una outro que desde diseño gráfico debía contener la esencia de la entidad. Es por ello que se le dio prioridad al rodaje de dichos clips, los cuales fueron grabados en el despacho de la

directora y a nivel narrativo debía envolver en menos de 10 segundos la esencia de #LaDNDATECuenta, por ello se grabaron imágenes donde Alejandra Rodríguez usaba una máquina de escribir, Cristian Poveda escuchaba música, juntos leían un libro y además se intentó dar un abrebocas a la relación laboral existente entre los dos practicantes de la Unidad de Comunicaciones, los cuales serían la cara de toda la serie o temporada de videos.

Por parte de la “Outro”, se pensó con el uso de una pieza gráfica creada en Adobe Illustrator por parte de Diana Pinzón, la cual debía contener un apartado con las redes sociales y demás plataformas digitales de la entidad, un espacio para el anterior video, para el logo y finalmente, los créditos que fueron animados mediante el programa Camtasia Studio 8 por el practicante, quien escribe.

Los créditos fueron un elemento muy útil para atribuir el trabajo detrás de cada video a quienes participaron, allí se rescató la esencia de la DNDA ya que se respeta el trabajo de los autores y artistas que hicieron presencia en el proyecto.

Además, se acordó con la diseñadora generar un banner de nombre, el cual aparecería de forma genérica en todos los videos para especificar quienes participan en los contenidos audiovisuales. También un banner llamado “Tomado de:” y algunas imágenes en PNG como: Flechas, una hamburguesa, una casa, una soda y demás ilustraciones que brindaban originalidad al primer video de #LaDNDATECuenta.

Lo último que se realizó a nivel de ilustración fue la miniatura, la cuál es la imagen que aparece en el video de forma predeterminada en YouTube. Es por lo que, con ayuda de Photoshop, se crearon una serie de plantillas que serían la base para la imagen de futuros

videos. Esta consistía en una foto de los protagonistas del video en fondo blanco, el cuál en Photoshop era removido para quedar la silueta del personaje y de fondo una temática clave del video. El video de prueba tuvo como fondo el edificio Centro de Comercio Internacional y la entidad, estas imágenes debían tener una sobre posición de un color, el cual iría cambiando cada vez que se realice un video y se usó el tipo de letra Fira Sans para todas las miniaturas.

Ya con las correcciones, el primer video pasó a manos de la directora, quién estuvo satisfecha con el desarrollo del proyecto y dio inicio a una gran travesía tanto de aprendizaje como de tiempo, que cada vez tomo más forma y ayudó de sobremanera a la entidad. El primer video fue publicado el 11 de septiembre de 2018.

Desde la primera subida a YouTube, el canal Derecho de Autor empezó a llamar la atención de los ciudadanos, pues este contenido se promocionaba cuando cada usuario asistía a las capacitaciones de la entidad, logrando en una semana más de 100 visitas y 40 me gusta. La primera respuesta fue muy agradable para la Unidad de Comunicaciones, la cual acordó e intentó semanalmente, publicar un video en el canal desde el día 11 de septiembre.

El siguiente video realizado en la sección #LaDNDATeCuenta, fue sobre la Directora Carolina Romero, una entrevista dinámica que paso de ser un tema informativo y serio; a tomar un aire divertido, diferente gracias al guion que brindo los lineamientos y temáticas a tratar.

Este producto audiovisual se llamó “Un café con...” y fue el primer video grabado con una cámara profesional Nikon D-5200, sin embargo, aún se carecía de un sonido limpio y estilizado.

El video tuvo el mismo proceso que el anterior, ya que tuvo dos versiones, se presentó a la directora y se subió el 18 septiembre de 2018. Desde ese momento los primeros dos videos eran publicitados por la doctora Carolina Romero en los diversos seminarios, charlas o capacitaciones sobre propiedad intelectual en sitios como: La Cámara de Comercio de Bogotá, El Hotel Hilton, firmas de abogados y universidades. Esto generó gran expectación por los ciudadanos interesados en el derecho de autor y fomentó una mayor respuesta en redes sociales como Twitter y Facebook.

Lo anterior fue una motivación para toda la entidad, pues al ver los resultados se empezó el proceso de compra para un micrófono de solapa, el cuál disminuiría las críticas que empezaron a llegar por la pésima calidad de audio.

Sobre el video de la directora, en YouTube, se realizó una encuesta para establecer que video tutorial los suscriptores preferirían, registro de obras musicales o fonogramas, ganando el de las obras musicales con un 80%.

El primer Video tutorial de registro de obras

La experiencia tanto de los guiones, revisión, rodaje, edición y publicación de los primeros videos, impuso un reto más para la serie de videos: #LaDNDATeCuenta, pues la directora mostró su interés en que el lenguaje narrativo fuese incluyente para las personas sordas, por ello se decidió implementar para cada producto audiovisual subtítulos que ayudaban a la inclusión ciudadana.

Desde el primer momento se estableció la complejidad de los videos tutoriales, puesto que eran contenidos de más de 10 minutos, subtitulados y que tenían un trabajo de posproducción bastante complicado.

Lamentablemente, el primer video no contó con la suerte de una grabación profesional, ya que para el día 19 de septiembre de 2018, fecha en la que se rodó el video “¿Cómo se registra una obra musical en la Dirección Nacional de Derecho de Autor de Colombia?” la entidad estaba pasando por una serie de eventos de difusión sobre la nueva ley de derecho de autor, donde los elementos de grabación y el tiempo eran bastante reducidos. Por ello teniendo en cuenta el compromiso del video semanal se dio paso a la grabación, nuevamente con el celular Huawei Y7, esta vez añadiendo el uso de audífonos a un celular Motorola, tomando la decisión de grabar en el exterior de las oficinas de la DNDA, más específicamente en el Parque Bavaria de la calle 26 con caracas, siendo el lugar más recurrente para todos los videos de registro de obras.

El guion y el proceso de investigación se optimizó al contar con unas piezas gráficas ya creadas sobre la definición de derecho de autor con base a las obras musicales, esa información fue adaptada al estilo de los guiones ya creados, modificando parte de los términos complejos en materia de derecho a conceptos más entendibles para la audiencia. Un ejemplo es el inicio del video, donde Alejandra mencionaba lo siguiente: “Bueno amigos de las redes (avergonzada) mi nombre es Alejandra y puede que no sepa cantar, pero me encanta componer y por eso hoy le propongo a Cristian como reto, que les enseñemos a nuestros seguidores de este canal, a registrar sus obras musicales ante la DNDA.

Lo anterior, es un fragmento de muchas modificaciones que se hicieron a los contenidos, para crear un lenguaje más allegado a los ciudadanos seguidores de la DNDA o interesados en la temática autoral.

Fue complejo el aprendizaje de los conceptos y definiciones al ser tan extensos, es necesario recalcar la importancia de la memorización de los diálogos y naturalidad al dar a conocer y comunicar la información, pues eso transmite seguridad al espectador y demuestra el interés de los presentadores o integrantes del proyecto de realizar algo de forma estilizada, profesional y con mucho ánimo.

Desde el primer video tutorial de registro de obras se entendió la importancia de 4 momentos cruciales para la elaboración de los demás productos audiovisuales:

1. Inicio de los videos: La presentación siempre era dinámica, alegre y cambiaba dependiendo el tipo de video a registrar
2. Contenido específico: Generalmente eran los fragmentos dedicados a los conceptos de cada tipo de obra con referencia a las dudas de los ciudadanos y al derecho de autor.
3. La voz en off y el tutorial: Es la parte más extensa de los videos, ya que cuenta el paso a paso por medio de una narración amena y concisa. También se visualiza la plataforma de registro en línea de la DNDA, por un tiempo largo y se apoya de piezas gráficas que más adelante se explicaran.
4. El final del video: El video tutorial de obras musicales fue la parte más compleja de aprender y narrar, pues la idea de los diálogos es que no fueran

cortados y existiera mucha naturalidad al mencionar lo escrito en el guion, lo importante de las equivocaciones del primer video de registro de obras, fue que para próximas ocasiones se facilitaría comunicar dicho fragmento el cuál era: “Solo debes esperar 15 días hábiles para que tu solicitud sea revisada, si cumples con los requisitos establecidos, obtendrás el registro de derecho de autor de tu obra el cual puedes descargar ingresando nuevamente a registro en línea”, este corto párrafo y un poco más del final, el cual era medianamente modificado dependiendo el video para no hacer tan monótono los contenidos, fue un fragmento que se mencionó en toda #LaDNDATECuenta.

La voz en off: Es una herramienta fundamental que se llevó a cabo en la sala de consulta de la DNDA, su grabación se facilitó al ser solo la lectura del guion, organizando los archivos con los nombres de: Alejandra 1, Cristian 1, Alejandra 2, Cristian 2, etc.

Grabando el tutorial: Muchos se han preguntado ¿Cómo grabar la pantalla y realizar un buen tutorial? el programa Camtasia Studio 8 permite la grabación de todo lo que se ve en pantalla; el audio se realizó con ayuda del guion mientras Diana Pinzón lo iba leyendo, Cristian Poveda grababa la pantalla y realizaba las acciones correspondientes.

Editando el primer video tutorial: Los pasos fueron los siguientes:

1. **Pietaje:** Es el momento inicial de la edición, donde se observa la narrativa del guion, se toman los clips que funcionan para unirlos, mostrando cómo deben ir los efectos, imágenes de archivo y demás.

2. **Sincronización del audio:** Este fue uno de los muchos elementos que complicaron la terminación del video, sin embargo, se acordó desde el rodaje al no tener el audio y video en un solo archivo, aplaudir, para que con ayuda de los decibeles del programa de edición se pudiera sincronizar el audio.
3. **Creación y edición del tutorial:** Este era un archivo aparte, que contenía la grabación de la pantalla y la voz en off, lo que complicaba dicho video fue el uso de datos como la cédula, dirección y demás información personal que se tuvo que censurar al ser privada, ya que los datos que se usaron fueron los de la practicante Alejandra, convirtiéndose en un proceso tedioso de suprimir, durando más de 2 días eliminar del video. Además, el fragmento del tutorial se renderizaba para unirse en un futuro con el video final.
4. **Estilo gráfico:** Desde el primer video se crearon 10 piezas gráficas para todos los tutoriales entre estas ilustraciones se encontraban dibujos de: Obras derivadas, originarias, funcionario público en ejercicio de sus funciones, obra individual, obra colectiva, obra inédita, obra publicada, seudónimo, cesión de derechos y la silueta de Cristian Poveda.
5. **Efectos y unión de clips:** Lo primero que se realizaba era el subir todos los archivos del video al programa, colocarlos en orden en la línea de tiempo y empezar con la intro, para dar paso a la introducción del video con sus respectivas imágenes de apoyo, efectos de transición para embellecer el estilo del video que por lo general era un glow iluminado. Luego se daba paso al

tutorial con las respectivas ilustraciones y finalmente, a la conclusión que era la estructura establecida por el pietaje.

- 6. Musicalización:** Es un elemento primordial de la edición, se utilizaron las obras musicales que la plataforma de YouTube brinda a los usuarios, dicho espacio se llama "CreatorStudio", allí la mayoría de canciones tienen licencia libre y sin atribución, aun así, se les puso en los créditos del video con sus respectivos autores. Por lo general se usaban 3 canciones en el video: Una para la intro y outro, otra para el video donde aparecen los presentadores y finalmente, para el tutorial era una obra musical distinta, además el audio de estas creaciones debía ser relativamente bajo para no ser ruido al momento de escuchar todo el proyecto multimedia.
- 7. Subtítulos:** De todo lo mencionado es la herramienta más compleja de elaborar, al ser un seguimiento escrito de un video de más de 14 minutos con ortografía, mismo tamaño de letra, sincronización visual y mucha dedicación. Para este elemento se creó una pieza gráfica azul con baja opacidad, que a lo largo de la parte inferior de la pantalla representaba el espacio de los subtítulos, dicho proceso tardaba más de 8 horas de elaboración por video.
- 8. Exportar:** Finalmente, después de tener todo completo, se procedía a la renderización del proyecto, cosa que tardaba más de 2 horas al ser tan extenso y tener varios elementos a unir. Este proceso era tiempo muerto ya que usaba todas las funciones del ordenador dejándolo inutilizable para la

terminación de otros proyectos, sin embargo, se aprovechaba esta situación para adelantar otros guiones y demás labores de prácticas.

9. Revisión y correcciones: Por lo general, los videos tutoriales eran revisados un par de veces y sus correcciones podían ser máximo tres, es decir, que eran más de 6 horas de proceso de renderización, pero para el primer video fueron 6 correcciones.

10. Miniatura: Para la miniatura de este video se usaron fragmentos del mismo video, a las que se les quito el fondo y se cambió por una imagen del parque Bavaria en color rosado, con el tipo de letra de la plantilla.

11. Publicación: El video fue subido a la plataforma de YouTube el 28 de septiembre de 2018 y, a pesar de la baja calidad de video y aún más del audio, ha sido hasta la fecha el más visto, superando las 5000 vistas y los 100 me gusta en Youtube.

12. Proceso de respuesta: Dicho método se explicará de mejor manera cuando se hable del manual digital.

13. Matriz de seguimiento: Para todos los videos se creó un formato para diligenciar los procesos de revisión, rodaje, edición y entrega en todos los videos con la firma de la Coordinadora Natalia Arias Puerta, funcionando como anexo tanto para este trabajo y para la subdirección administrativa de la Dirección Nacional de Derecho de Autor.

Micrófono de solapa: Teniendo ya 3 videos en la sección de #LaDNDATECuenta y viendo el éxito de la respectiva sección, la entidad al notar que aún hace falta más del 70% de los videos, decidió aprobar el presupuesto para un micrófono de solapa, este elemento fue un cambio bastante agradable para la producción de los faltantes videos tutoriales de registro de obras.

Fonogramas: El siguiente video en la lista se denominó “¿Cómo se registra un fonograma en la Dirección Nacional de Derecho de Autor de Colombia?”, realizado el 4 de octubre de 2018. Este video fue el primer contenido grabado con micrófono de solapa.

Se facilitó la posproducción del video al tener el audio y los clips automáticamente sincronizados gracias al micrófono de solapa, además para este tutorial se decidió crear una cuenta ficticia en registro en línea, para evitar la censura de datos reales en los videos.

La miniatura fue más elaborada, se tomaron dos fragmentos del video donde aparecen los presentadores y en Photoshop se les cortó el fondo para dejarlos en PNG.

El video fue publicado el 4 de octubre de 2018 y se ha convertido en el segundo video con más vistas de la sección #LaDNDATECuenta.

Obras literarias inéditas y editadas: La publicación de estos dos contenidos no fue como la habitual, ya que tuvieron un desfase de más de un mes con los anteriores videos, pero los guiones de registro de este tipo de creaciones, estaban listos y revisados para el 10 de octubre, lamentablemente para las fechas del rodaje, se realizó una comisión a nivel de entidades públicas, donde más del 25% de los funcionarios fue despedido, afectando el clima laboral de la DNDA, razón por la que se priorizaron las campañas internas.

La investigación de las obras literarias tanto inéditas como editadas, se dio por parte de una capacitación donde se expusieron los conceptos clave tanto del registro como de las devoluciones de las mismas, siendo información importante para los guiones. El miércoles 17 de octubre de 2018, fue el día del rodaje de los dos videos de registro de obras literarias.

Imágenes de apoyo: Al ser de los tipos de obras más registradas de la entidad, se decidió crear un pequeño sketch, que estaría presente en los dos videos de registro de obras literarias en donde los presentadores, representaban la descripción de los libros, la página legal, su registro en la cámara del libro de Colombia y demás generalidades que funcionaron mejor, que las piezas gráficas ya creadas.

Las miniaturas se crearon de forma independiente el mismo día de la publicación de cada video, en el de “¿Cómo registrar obras literarias inéditas en la Dirección Nacional de Derecho de Autor de Colombia?” publicado el 24 de octubre de 2018, mejoró el diseño, ya que se tomaron unas fotografías donde Alejandra usaba una máquina de escribir y Cristian señalaba el título del video, el fondo de la miniatura fue el Centro de Documentación de la entidad con un color morado.

Y el video “¿Cómo registrar obras literarias editadas en la Dirección Nacional de Derecho de Autor de Colombia?” publicado el 13 de noviembre de 2018, tiene unas fotografías donde Cristian leía el libro “Vivan los autores” de la DNDA y Alejandra señalaba el título del video, el fondo es también el Centro de Documentación de la entidad con un color verde lima.

El video de obras artísticas aún no estaba listo para noviembre, pues de todas las secciones de registro, es el contenido que envuelve más de 20 categorías y su investigación fue muy extenuante, además se tuvo que crear otro video llamado conceptos de obras artísticas para condensar toda la información que era importante para evitar devoluciones.

Por ello se dio paso al video de Servicios de la Dirección Nacional de Derecho de Autor, publicado el 10 de diciembre de 2018, el guion ya estaba creado desde octubre pero el rodaje y edición se llevaron a cabo el 2 de diciembre de 2018.

El video contó con el apoyo de bastantes funcionarios de la entidad y tuvo gran acogimiento en otras plataformas de la DNDA.

En el mes de diciembre sucedieron bastantes actividades que imposibilitaron el terminar los videos de obras artísticas y sus conceptos, obras audiovisuales y software. Estos videos tuvieron que posponerse ya que la Coordinadora de Comunicaciones Natalia Arias y la Diseñadora Gráfica Diana Pinzón salieron a vacaciones, por ello la revisión y piezas gráficas no estaban listas, además llegaron las celebraciones de fin de año, navidad y demás actividades que la entidad realizó en el último mes del 2018.

Sin embargo, para esas fechas se decidió concretar los guiones con registro para su revisión, es por esto que, en un periodo del 14 de diciembre de 2018 al 12 de enero de 2019, se grabaron todos los videos de registro de obras faltantes, los cuáles se entregaron el día 16 de enero de 2019, fecha en la que se terminaba el primer proceso de práctica y donde se dejaron programados lo últimos contenidos para su respectiva publicación.

Las obras artísticas y sus conceptos: El video tuvo un rodaje bastante genérico, pero en la parte de edición se planteó crear una plantilla audiovisual que facilitaba la edición de

los videos restantes, esta se llama en Camtasia Studio 8, “Subtítulos Registro de Obras”, los videos fueron aprobados el 16 de enero de 2019 por la Coordinadora Natalia Arias.

El video “¿Cómo registrar una obra artística ante la Dirección Nacional de Derecho de Autor de Colombia?” se publicó el 5 de febrero de 2019 y su miniatura contenía la fotografía de Cristian y Alejandra, tomando el título del video con el fondo de unos cuadros de la DNDA de color amarillo.

El video “Conceptos de obras artísticas” fue publicado el mismo día que el tutorial, su miniatura era Cristian y Alejandra observando en perspectiva todas las categorías de creaciones artísticas expuestas en el producto multimedia.

Obras audiovisuales: El video “¿Cómo registrar una obra audiovisual en la Dirección Nacional de Derecho de Autor de Colombia?” aprobado el 16 de enero de 2019 y publicado el 12 de febrero de 2019, continuó la tradición de subirse a YouTube a la siguiente semana del anterior video, su rodaje y edición fueron muy sencillos y su guion fue revisado el 28 de noviembre de 2018.

El video cuenta con una miniatura donde Alejandra graba a Cristian con una cámara, mientras este le habla a la misma de forma dinámica, el fondo es la vista del piso 17 de la DNDA en un color rojizo.

Software: Es el último video de toda la sección de #LaDNDATeCuenta, aprobado el 16 de enero de 2019 y publicado el 19 de febrero de 2019, con el título “¿Cómo registrar un software en la Dirección Nacional de Derecho de Autor de Colombia?” y cerrando el ciclo de

toda la temporada del proyecto anteriormente mencionado. (DNDA, Derecho de Autor, 2019)

Su grabación y edición fue bastante sencilla, tuvo los mismos pasos que los contenidos anteriores y su investigación tuvo mayores resultados para la elaboración del guion, al usar un documento de la oficina de registro con todos los conceptos claves a comunicar en el video.

Manual digital: Este producto sirvió para entender como publicar y gestionar las redes de la DNDA, por ello teniendo en cuenta el trabajo, experiencia y metodología de los primeros 3 videos de #LaDNDATEcuenta; se acordó dar cierta uniformidad a la hora de publicar los siguientes videos tutoriales. La información detallada en el documento fue la siguiente:

Descripción de cada red social: Se creó una tabla de contenido, para mostrar de manera organizada las secciones del Manual Digital.

Las redes sociales a definir y a tratar fueron: Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, y YouTube; ya que son las plataformas digitales en las que la DNDA tiene cuenta y estaban a cargo de los dos practicantes del momento de la Unidad de Comunicaciones y Servicio al Ciudadano Alejandra Rodriguez y Cristian Poveda.

La información que se detalló para cada red social fue:

1. Nombre de usuario
2. ¿Qué es cada Red Social y que significa para la DNDA?
3. ¿Cómo se maneja la línea gráfica?
4. ¿Qué tipo de audiencia tiene cada red social?

5. ¿En qué parte de las tablas de retención de la DNDA, se encuentran las plantillas para la elaboración de contenido de dichas redes sociales?
6. ¿Qué tipo de contenido se sube en dicha plataforma?
7. ¿Cuáles son sus seguidores potenciales?
8. ¿Qué días se debe subir el contenido?
9. Curiosidades o Anexos para cada plataforma digital antes mencionada.

El contenido se finalizó en un documento de word y logró ser de gran ayuda para la publicación estratégica en redes sociales de los videos de registro de obras, pues facilitó la gestión de los links, trinos y uso de las herramientas para cada red social; como en YouTube con su programación de videos, encuestas, respuestas y favoritos a los seguidores que permitieron mayor conexión con los ciudadanos en las plataformas digitales, recibiendo una retroalimentación semanal para ir mejorando en la elaboración de este proyecto.

Se acordó dejar de forma editable el manual digital, para futuros cambios que nuevos funcionarios y practicantes quieran hacer al producto, añadiendo un entregable físico para que quede constancia el trabajo realizado de forma presencial y ayude a quienes no puedan acceder a las tablas de retención, o solo para que lean como trabajar con las redes sociales de la DNDA.

De esta manera se finalizó este proyecto que llevó más de 6 meses de trabajo y que aún ha generado impacto en los ciudadanos, mostrando sus resultados en la satisfacción de los usuarios que ya pueden y entienden el proceso de registro de sus creaciones.

Conclusiones

La estrategia de comunicación logró su finalidad en la difusión de contenidos en plataformas digitales, fundamentándose en una excelente planeación y ejecución de información clara que, fue retroalimentada por los usuarios y creó expectativa para la salida de cada video tutorial.

El contenido al ser audiovisual llamo más la atención de los usuarios que los documentos escritos o piezas gráficas creadas anteriormente por la DNDA.

El proceso de grabación se fue facilitando con el pasar del tiempo, puesto que la experiencia, memorización y metodología fue mejorando con la creación de cada video.

La investigación sobre derecho de autor el cual es un tema bastante complejo, fue muy óptima y entendible, ya que se contó con documentos clave brindados por la DNDA y profesionales expertos en propiedad intelectual y nuevas tecnologías.

Los instrumentos de grabación fueron muy importantes para mejorar tanto la calidad como la aceptación del contenido en las redes sociales, además la entidad se prestó de forma amena para el cumplimiento de los objetivos plasmados en este trabajo.

Fueron 11 videos publicados en la sección #LaDNDATECuenta, de los cuales 8 son tutoriales de registro de obras y en total suman más de 20.000 visitas. Además, gracias a dicha sección el canal "Derecho de Autor" logró superar los 1000 suscriptores, los cuales siguen incrementado gracias a los videos tutoriales.

Finalmente, la constancia y el continuo aprendizaje en temáticas audiovisuales y autorales, lograron llevar a cabo este proyecto de manera semanal en la mayoría de los casos, cumpliendo con todos los parámetros establecidos en este trabajo y por la entidad.

Recomendaciones

Cada contenido debe ser previamente investigado y entendido, para apropiarse del tema y hablar con seguridad al momento del rodaje.

Es importante tener una excelente calidad de imagen y de audio, para realizar contenido óptimo para el espectador, por ello se recomienda usar buenos equipos de rodaje, añadiendo aspectos como la planimetría, movimientos de cámara y una buena planeación de la grabación.

Para la posproducción se debe tener un buen computador y conocimientos básicos de teoría de la imagen, para no rayar con el exceso de efectos o colores que impidan el propósito del video tutorial.

Finalmente se debe publicar cada contenido de manera estratégica en todas las plataformas digitales, para difundir el trabajo creado y se pueda sacar el mayor provecho a cada contenido previamente realizado.

Anexos:

Durante el proceso de realización del anterior proyecto, se obtuvieron las siguientes pruebas que dan razón a lo mencionado en este proyecto.

Nota: Es importante recalcar que cada anexo estará de forma completa en un archivo adjunto a este trabajo de grado.

1. [Matriz de seguimiento](#): Es el documento que se creó por parte del practicante, para llevar el proceso de cada producto entregado.

Tabla 1: Matriz de seguimiento audiovisual

MATRIZ DE SEGUIMIENTO							
#LADNDATECUENTA							
Título: "Nombre del Video"							
Fecha	Contenido				Explicación del contenido	Avance en porcentaje	Observaciones
	G	R	E	P			
27/08/2018	x				Ej: Se hizo entrega de la primera versión de guion adaptada con las normas gráficas de la entidad, allí se explicó la primera propuesta.	5%	Ej: Se escribió de manera coherente pero hay que corregir la ortografía.

G: Guion

R: Rodaje

E: Edición

P: Publicación

Natalia Andrea Arias Puerta
 Coordinadora Unidad
 de Comunicaciones y Servicio al
 Ciudadano

2. Guiones de registro: Son los documentos de cada video de la sección La DNDA te Cuenta, desde el primer video "Conoce más de la entidad" hasta "¿Cómo registrar un software?"
3. Intro de los videos: La respectiva apertura de todos los videos de #LaDNDATECuenta.

4. Archivos de edición Camtasia: Son las plantillas de posproducción para los subtítulos y unión de clips de los videos de registro de obras.
5. Videos Tutoriales: Allí se encuentran todos los productos audiovisuales realizados en este trabajo de grado.
6. Piezas gráficas: Son todos los elementos visuales usados para los videos.
 - 6.1. Banners de Nombre: Son las piezas gráficas usadas para identificar los participantes del video.
 - 6.2. Imágenes de apoyo: Son los elementos cotidianos para todos los videos que permiten darle identidad y uniformidad a todos los contenidos multimedia de este trabajo.
 - 6.3. Logos DNDA: En esta carpeta hay dos elementos, el logo de la entidad y el de los videos.
 - 6.4. Redes sociales, créditos y outro: Son las piezas gráficas usadas al final de los videos.
 - 6.5. Apoyos registro de obras: Son las piezas usadas para los videos tutoriales sobre derecho de autor.
7. Miniaturas: Son las 11 imágenes promocionales de los videos de #LaDNDATECuenta.
8. Manual Digital: En este anexo se encuentran todas las páginas del manual con las respectivas plataformas digitales de la DNDA.
9. Trabajo de grado – Videos tutoriales de registro de obras: Es el presente documento.

Referencias

- Ferreras Rodríguez, J. G., & Torrado Morales, S. (2017). Territorios Transmedia y Narrativas Audiovisuales.
- Alvarado, A., & Dehesa, M. (2017). *Los videos tutoriales como apoyo al proceso de enseñanza y sus implicaciones pedagógicas en el diseño instruccional*.
- American Psychological Association. (2010). *Manual de Publicaciones de la American Psychological Association* (6 ed.). (M. G. Frías, Trad.) México, México: El Manual Moderno.
- Bolivar, U. T. (Enero de 2016). *Universidad Tecnológica de Bolivar*. Obtenido de <https://studylib.es/doc/8765310/manual-redes-sociales---universidad-tecnol%C3%B3gica-de-bol%C3%ADvar>
- Cali, U. S. (2018). Obtenido de comunicacionypublicidad.usc.edu.co/files/CEPA/FORMATOS/guion.doc : Descarga el guion automático
- DNDA. (2005). Obtenido de http://200.91.225.128/Intrane1/desarrollo/CONCEPTOSWEB/busca_concepto.asp
- Cano, J. D. (Dirección). (2012). *Registra Una Pieza Musical en la DNDA* [Película].
- DNDA. (2014). *El Derecho de Autor y los Derechos Conexos en la Industria Musical*. Bogotá. Educación, M. d. (s.f). *Producción Multimedia (Videos y animaciones)*. Buenos Aires.
- Federico Fernández Díez, A. M. (s.f.). *Narrativas Audiovisuales*. Obtenido de https://drive.google.com/drive/folders/16TR5jHjkX_2M4bFrYLJW5XFBMDjBAO1u
- Fernández Díez, F., & Moya, A. (s.f.). *Apuntes para la información Producción Audiovisual*.
- Fernández Díez, F., & Moya, A. (s.f.). *Diseño y Organización de la Producción Audiovisual*.
- Fernández, C. (9 de Marzo de 2017). Comunicación y redes. *Conversatorio: Comunicación y redes*. España.
- Gallego, A. J. (2013). *Cultura al Derecho*. Bogotá.
- Lara, T., & Piñeiro, A. (s.f.). *Apuntes para la información Producción Audiovisual*.
- Molina, M. M. (2014). *El Gran Libro del Community Manager*.
- OMPI. (2016). *Diccionario de la OMPI*.
- Presidencia de la República de Colombia. (2016). *Manual de estilo gráfico para entidades públicas*. Bogotá. Obtenido de http://historico.presidencia.gov.co/publicaciones/2009/manual_estilo.pdf
- Reyes, Y. (2011). *Los oficios de la imaginación escrita*. Bogotá.
- Rubio, A. C., Londoño, M. C., & Velásquez, M. I. (2012). *Navegantes y la Propiedad Intelectual*. Medellín.
- WIPAD (Dirección). (2013). *Registro de derecho de autor Colombia* [Película].
- Zapata, F. (1995). *Vivan los Autores descubre sus derechos*. Bogotá.

Links videos de registro de obras:

- DNDA. (28 de Septiembre de 2018). *Derecho de Autor*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=Cynwzzw5j18&t=49s>

- DNDA. (11 de Septiembre de 2018). *Derecho de Autor*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=PWCkWAhCV0w&t=40s>
- DNDA. (18 de Septiembre de 2018). *Derecho de Autor*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=AyOJNeGjRug>
- DNDA. (4 de Octubre de 2018). *Derecho de Autor*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=MkGUPD8hzKE&t=13s>
- DNDA. (24 de Octubre de 2018). *Derecho de Autor*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=68qkQcXw6zE&t=44s>
- DNDA. (1 de Noviembre de 2018). *Derecho de Autor*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=5BVsjqY8e44&t=86s>
- DNDA. (5 de Febrero de 2019). *Derecho de Autor*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=2aiTW3Gv7aw>
- DNDA. (12 de Febrero de 2019). *Derecho de Autor*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=po8B5XmDKvg>
- DNDA. (19 de Febrero de 2019). *Derecho de Autor*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=VgOLMmsslsA>