

INFORME PASANTÍA

ALUMNO

GONZALO ALBORNOZ

DEL COLEGIO Nº 728 “ALFONSINA STORNI”

TUTORA

ANA LORENZO

DESARROLLADA EN

**Centro Científico Centralizado - Centro Nacional Patagónico.
Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas.**

CCT-CENPAT-CONICET

ESPECÍFICAMENTE EN EL ÁREA DE

SERVICIO CENTRALIZADO DE DOCUMENTACIÓN –

SECEDOC

DEPENDIENTE DEL ÁREA DE

UNIDAD DE GESTIÓN DE INFORMACIÓN - UGI

OCTUBRE y NOVIEMBRE de 2017

ÍNDICE

1. Introducción y datos del Estudiante	3
2. Datos Institucionales y de la Pasantía	3
3. Objetivos	4
4. Programa desarrollado	4
5. Logros y dificultades	5
6. Material extra	6
7. Sedes sugeridas para cursar carrera de Artes Visuales	6
8. Calificaciones	10
9. Conclusiones	11
Anexo I	12
Anexo II	19

1. INTRODUCCION

En el área de **SECEDOC** –*Servicios Centralizados de Documentación*-, dependiente del área de **UGI** –*Unidad de Gestión de Información*-, en cumplimiento de lo que estipulan los acuerdos ministeriales que orienta a los y las estudiantes para realizar las pasantías y cumplir con un requisito para obtener el título de secundaria 2017, razón por la cual describo en el presente informe que testimonia las actividades realizadas durante los meses de octubre y diciembre de 2017 de prácticas pre-profesionales en el **Centro Nacional Patagónico CCT-CENPAT-CONICET**.

1. DATOS INFORMATIVOS DEL ESTUDIANTE

1.1 Apellidos y nombre

Gonzalo Albornoz

1.2 Colegio

Colegio Provincial Nº 728 “Alfonsina Storni”

1.2 Título otorgante

Título otorgado: Técnico en *informática* profesional y personal.

1.4 Dirección

Roberts Nº 61. Puerto Madryn

1.5 Teléfono

(0280) 445-4464

1.6 e-mail

direccion@colegio728.edu.ar

2. DATOS DE LA INSTITUCIÓN DONDE SE REALIZÓ LAS PASANTÍAS

2.1 NOMBRE INSTITUCIONAL

Centro Científico Centralizado - Centro Nacional Patagónico.
Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas.
CCT-CENPAT-CONICET

2.2 NOMBRE DEL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN

Dr. Pedro Barón

2.3 UBICACIÓN

Dirección: Bv. Almirante Brown 2915 – Puerto Madryn

Teléfonos: (0280) 488-3184 /3185 /3182 /3490 /3172

2.4 TIPO DE EMPRESA

Pública (✓) Privada ()

2.5 ÁREA EN LA QUE SE DESARROLLA LA PASANTÍA

SECEDOC –Servicio Centralizado de Documentación

Responsable del área: Yanina Gonzalez, Técnica Profesional CONICET.

Colaboradora del área: Ana Lorenzo, Profesional Adjunta CONICET.

dependiente del área

UGI –Unidad de Gestión de Información

Responsable del área: Lic. Renato Mazzanti, Coordinador del área de Gestión de Información CONICET.

2.7 TIEMPO DE DURACIÓN DE LA PASANTÍA EN HORAS

- Al día: 4 horas
- A la semana: 20 horas
- Total en mes y medio: 120 horas

3. OBJETIVOS

3.1 General: Dar soporte al alumno a fin de que pueda cumplir con este requisito para obtener el título de Técnico en *informática* profesional y personal.

Es importante evidenciar las competencias adquiridas en procesos productivos concretos y en situaciones laborales reales, contribuir con el conocimiento y la comprensión de lo que es realmente la organización sociolaboral de la Institución donde se realizó la práctica laboral.

3.2 Específicos: El estudiante Gonzalo Albornoz tiene como objetivo formarse en Artes Visuales. Por tal motivo se diseñó un programa básico con el cual el alumno pudo tener una noción de algunas de las tantas tareas que se realizan en la producción de una película, con la producción de un **corto animado**.

En consonancia con la inquietud de Gonzalo, más necesidades del área de SECEDOC, se decidió la realización de un video promocional para la Biblioteca de CCT-CENPAT-CONICET.

4. PROGRAMA DESARROLLADO

4.1 Guión

En principio se puso a consideración el entorno en que se desarrollaría esta pasantía, teniendo como premisa las inquietudes de Gonzalo –su futuro como Cineasta- y cubrir la necesidad de la Biblioteca de SECEDOC de contar con un medio de difusión/promoción de las partes de las tareas que en ella se realizan.

Se respetaron las pautas de un relato básico de tiempo lineal con inicio, medio y fin. El guión fue escrito por Gonzalo desplegando su creatividad. En cuanto a la escritura, se observó buena redacción y puntuación, dejando clara la idea que quiso transmitir. Rápidamente surgió el título de la historia: **Evolución**. *ver Anexo I, Guión.

Como material de introducción a la escritura de guión, se tomó como base el libro *El guión. Arte y técnica de la escritura para cine y televisión, Doc Comparato*, publicado por la *Secretaría de Extensión Universitaria y Bienestar Estudiantil. Oficinas de publicaciones del CBC. Universidad de Buenos Aires*.

4.2 Personajes

Con el guión ya definido, se pasó a la caracterización de los personajes.

Puntualmente se definió un personaje protagonista y un antagonista. Se decidió que no tendrán nombre propio. La diferenciación entre ellos estuvo dada por sus características físicas y por su accionar mismo durante la historia. También se definió, por lo acotado en tiempo de dicha pasantía, que no habría diálogos expresados en palabras, sí con signos universales orientando al espectador en lo que está sucediendo en cada escena durante la interacción entre los personajes.

4.3 Storyboards

Una vez finalizado el guión, se hizo análisis de texto del mismo identificando el Inicio, Medio y Fin.

Título: Evolución

Personajes: Protagonista y Antagónicos, sin nombres

Esquema de la historia/video:

1. Biblioteca desordenada hasta la finalización de la primera aventura dentro de un libro de Prehistoria;
2. Conflicto entre personajes involucrados y el protagonista que propone evolución en el área;
3. Resolución del conflicto;
4. Biblioteca ordenada, su orden avanza hasta el final de la historia;
5. Fin, mostrando una biblioteca organizada y en fluido funcionamiento gracias al complemento de tareas entre los personajes.

En cada una de estas secciones, se definieron las escenas que las conformarán. Para tal fin se hizo uso de una plantilla de Storyboards. *ver *Anexo I*, Storyboards.

En esta etapa Gonzalo, demostró tener claridad en identificar las escenas que se involucrarán para el desarrollo de la acción de los personajes; así como también manifestó habilidad en el dibujo dado que en cada Toma graficó claramente escenas estáticas o con movimiento, sobre todo la de los personajes dándole una estética minimalista y con certeza de estar ejecutando una acción.

Una vez finalizada esta etapa, pusimos a consideración que escenas contarían con escenarios conformados con fotos estáticas, con escenarios móviles –filmaciones-, y animación de personajes.

Las filmaciones las hizo Gonzalo usando una cámara fotográfica digital marca Sony.

4.4 Uso de software para edición de video y sonido

En esta etapa pusimos a consideración qué herramientas serían necesarias para el desarrollo del video que contaría, como lo antedicho, con escenarios, personajes animados, música, efectos de sonido y por último placas de presentación del mismo, agradecimientos y créditos. * Ver *Anexo I*, software utilizado en cada etapa.

5. LOGROS (ALCANCES) Y DIFICULTADES DURANTE LA PASANTÍA LOGROS.

5.1 Logros: se cumplió con el objetivo de desarrollar el video de promoción para la Biblioteca de SECEDOC y cumplir con el requisito para que Gonzalo obtenga su título de Técnico en *informática* profesional y personal.

Gonzalo mantuvo una buena relación laboral con los compañeros de trabajo y tiene un perfil respetuoso para con sus tutores, así como también manifestó curiosidad y sumo interés no sólo en cada etapa de desarrollo de la tarea per se –desarrollo del video-, sino también un uso avanzado del Sistema Operativo Windows: instalación de softwares que utilizamos, ágil manejo y buen ingreso de metadatos para búsquedas en Internet, uso de comando rápidos en combinación con el Mouse en las diferentes herramientas puestas en uso.

En el marco de desarrollo de otro proyecto institucional a cargo del área de Prensa y Difusión, Gonzalo fue invitado a participar como actor en la filmación de un video, así como también estuvo presente en la toma de decisión de las filmaciones en exteriores para dicho video.

Por último, manifestó responsabilidad y honradez en su compromiso educativo, siendo puntual al arribo a la Institución en todo el horario laboral y trabajando a conciencia y con libertad para desplegar su creatividad.

5.2 Dificultades: Por cuestiones de licencia, no nos fue posible hacer uso de herramientas más dinámicas y profesionales, por lo que debimos acotarnos a propuestas gratuitas o con el permiso de hacer uso de ellas durante 30 días. Amén de esto, pudimos resolver satisfactoriamente todas las metas que nos propusimos al desarrollar cada escena.

Comentarios de Gonzalo: Encontré como dificultad en el momento de editar un video, donde había partes que no llegaba a comprender del todo bien, pero gracias a mi tutora, me ayudó a ver paso por paso cada mínimo objeto que se presentaba a la hora de editar un video.

6. MATERIAL EXTRA PARA EJERCITARSE EN SU FUTURA CARRERA DE ARTES VISUALES

6.1 Películas sugeridas para ver:

Archivos actualmente en el disco (8)	
 Aguirre la cólera de Dios - v.o. subt esp.avi	24/01/2009 16:22
 cinema paradiso.mp4	29/05/2015 22:18
 la ola.mpg	23/09/2009 5:44
 Los Miserables (1978) en Español Latino.mp4	07/11/2015 14:45
 Martin Fierro.avi	23/08/2008 1:59
 Metropolis 1927.avi	14/01/2009 19:06
 Moto Perpetuo Osias Wilenski -corto.mp4	19/10/2017 7:21
 Tiempos modernos 1936 - Charles Chaplin.mp4	17/10/2017 12:07

6.2 Links con películas que los estudiantes de cine ven durante la carrera:

[67 películas que los estudiantes de cine ven antes de terminar la carrera](#)

6.3 Herramientas para saber de cine

[Las mejores 8 páginas para saber de cine](#)

7. SEDES SUGERIDAS PARA CURSAR LA CARRERA

Esta es una recopilación de información sobre las escuelas de cine en la provincia de Buenos Aires.

Si bien las escuelas tienen más especializaciones dentro de la temática de Cine y audiovisual (entrar en las respectivas páginas para más información). La información está enfocada a los aspirantes a la Realización Cinematográfica o Dirección Cinematográfica.

La información dada es orientativa y no es para nada oficial.



UBA
Universidad de Buenos Aires

UBA

Universidad de Buenos Aires

Pública. Caracter Universitario.

Carrera: Diseño de imagen y sonido - Carrera de grado

Título: Diseñador de Imagen y Sonido

Duración estimada: 4 años incluyendo el C.B.C

Ubicación (FADU): Intendente Güiraldes 2160. Pabellón III Ciudad Universitaria.

Plan de estudios: <http://www.uba.ar/download/academicos/carreras/dis-imagenysonido.pdf>

+Info: <http://www.fadu.uba.ar/categoria/22-institucional>

Contacto: 11 4789-6200

UNLP *Facultad de Bellas Artes*



Pública

Carrera: Artes Audiovisuales

La misma, en los últimos años, ofrece desarrollarse en 5 diferentes orientaciones:

Licenciatura en Artes Audiovisuales, orientación Realización

Licenciatura en Artes Audiovisuales, orientación Dirección de Fotografía

Licenciatura en Artes Audiovisuales, orientación Guión

Licenciatura en Artes Audiovisuales, orientación Teoría y Crítica

Profesorado en Artes Audiovisuales

Título: Licenciado en artes audiovisuales.

Duración estimada: 5 Años

Ubicación: (Facultad de Bellas Artes): calle 62 esq. diag. 78

Plan de estudios: <http://audiovisuales.fba.unlp.edu.ar/wp-content/uploads/2012/03/planALR.pdf>

+Info: http://audiovisuales.fba.unlp.edu.ar/?page_id=34

Contacto: daa@fba.unlp.edu.ar

UNA *Universidad Nacional de las Artes*



Pública

Carrera: Licenciatura en Artes Audiovisuales

Título: Licenciado en Artes Audiovisuales (con orientación en Animación, Audiovisión, Guión, Iluminación y Cámara, Montaje, Producción o Realización).

Duración estimada: 4 años

Ubicación: Av. Las Heras 1749 Ciudad Autónoma de Buenos Aires (54.11) 4812.0946

Plan de estudios: <http://audiovisuales.iuna.edu.ar/userfiles/file/artes-audiovisuales/2010/plan-estudios/2010-aa-lic-artesaudiovisuales-realizacion.pdf>

+info: https://una.edu.ar/carreras/licenciatura-en-artes-visuales_16597

En Australia, Sydney

Información general sobre estudiar en Australia: Los estudios para los extranjeros cuestan entre 13 a 20 mil dólares australianos por año.

Los que obtienen permiso de residencia pueden solicitar el pago diferido, lo que implica que se puede amparar en un sistema llamado *HECS*. Consiste en estudios gratuitos, después de recibirse cobran un porcentaje del sueldo anual, solo después de comenzar a trabajar en la profesión, y depende de la entrada anual, el pago se puede llegar a extender por 20 años.

Luego están las escuelas de cine para la industria que son muy buenas y cubren un gran rango de estudios: fotografía, guión, música, dirección artística, animación, computación, etc., hasta asistentes técnicos. En Australia se han ganado un gran renombre internacional y viene gente de todo el mundo.

El alumno puede ir a entrevistas de orientación que hay en todas las instituciones académicas y detectan las posibilidades de acuerdo a cada estudiante.

Hay un sistema de inmigración provisoria por hasta dos años, para estudiantes menores de 30 años, que les permite trabajar para pagar sus gastos.

Hay un rango muy grande de estudios cinematográficos, tanto en lo teórico como en lo práctico. Hay básicamente dos ramas, Film Studies que es teoría del cine que es un Bachelor of Art de tres años que se puede estudiar en las siguientes tres universidades:

Universidad de New South Wales (UNSW)

<https://www.unsw.edu.au/>

Dirección: Sydney Nueva Gales del Sur 2052, Australia

Lema: Scientia Manu et Mente; ("Saber por medio de la mano y la mente ")

Estudiantes: aprox. 40.000

Teléfono: +61 2 9385 1000

Alumnos matriculados: 53.481 (2015)

Vicerecanciller: Ian Jacobs

Sydney University

<https://sydney.edu.au/>

Dirección: 133 Castlereagh St ·

Teléfono: +61 2 9351 2222

+info contacto: <http://sydney.edu.au/business/about/contacts>

University of Technology Sydney (UTS)

<https://www.uts.edu.au/>

Dirección: 15 Broadway, Ultimo NSW 2007, Australia

Teléfono: +61 2 9514 2000

Alumnos matriculados: 39.074 (2014)

Fundación: 26 de enero de 1988

Vicecanciller: Attila Brungs

Australian Film Television And Radio School

<http://www.aftrs.edu.au>

Dirección: The Entertainment Quarter, Building, 130 Bent St, Moore Park NSW 2021, Australia

Horario: Cerrado ahora

Teléfono: +61 2 9805 6611

Director ejecutivo: Neil Peplow (6 oct. 2015–)

Fundación: 1973

Tipo de institución educativa: Escuela privada

Sydney Film School

<http://www.sydneyfilmschool.com>

Dirección: 242 Young St, Waterloo NSW 2017, Australia

Teléfono: +61 2 9698 2244

Director: Ben Ferris

Fundación: 2004

Tipo de institución educativa: Escuela privada

8. TABLA DE CALIFICACIONES

APELLIDOS Y NOMBRES: Gonzalo Albornoz						CURSO: 7º año Secundaria Colegio Nº 728 "Alfonsina Storni" Puerto Madryn			
INSTITUCIÓN: Centro Científico Centralizado - Centro Nacional Patagónico. CCT-CENPAT-CONICET						TUTOR: Ana Lorenzo, Profesional Adjunta CONICET			
PUNTAJE SEMANA	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	PROMEDIO
Conocimientos teóricos/prácticos	7	7	8	8	8	9	9	9	8,12
Asimilación y seguimiento de instruc. verbales	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Asimilación y seguimiento de instruc. escritas	7	7	7	7	8	8	8	8	7,50
Asimilación y seguimiento de instruc. simbólicas	8	8	8	9	9	10	10	10	9
PROMEDIO CAPACIDAD									8,65
Organización y planificación del trabajo	7	7	7	8	8	9	9	9	8
Ritmo de trabajo	8	8	8	9	9	10	10	10	9
Calidad del trabajo realizado	8	8	9	9	9	10	10	10	9,12
PROMEDIO HABILIDAD									8,70
Iniciativa	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Colaboración y trabajo en equipo	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Puntualidad y asistencia	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Responsabilidad e interés por el trabajo	10	10	10	10	10	10	10	10	10
PROMEDIO ACTITUD									10
CALIFICACIÓN									9,11
FIRMA TUTORA	 Ana Lorenzo								
FIRMA COORDINADOR PASANTÍA	Renato Mazzanti								

9. CONCLUSIONES

La fase de ejecución del periodo de pasantías ha representado un complemento para la educación de Gonzalo, debido a que se le ha permitido aumentar la experiencia laboral en lo competente a la realización de un video de animación, conocer el contexto de la Institución y obtener una visión más amplia acerca de las actitudes que se sugiere tomar en una Institución pública.

Todas las actividades anteriormente expuestas las ha cumplido satisfactoriamente, por ello se puede enfatizar que este proceso de pasantías he sido provechoso tanto para el alumno como para la Tutora que lo orientó en su tarea.

Se recomienda que Gonzalo arme un portfolio de trabajos en el tema, de manera tal de contar con herramientas que le permita acceder a becas o subsidios para desarrollarse en su futura carrera. Al compás de uno de los objetivos de esta pasantía –que al Pasante se le presenten oportunidades laborales- desde mi lugar como Tutora y de cierta experiencia en esta disciplina –*ver Anexo II, perfil de la Tutora- podría ofrecerle a Gonzalo la edición de videos para que los trabaje en los próximos meses del año 2018. La dificultad en este ofrecimiento es que ya no cuento con una “isla de edición”, recursos necesarios para realizar tal trabajo. Expresando esto dejo la inquietud a las áreas de RRHH y UGI, involucradas en la realización de esta pasantía para contribuir en el avance profesional de Gonzalo.

Conclusiones de Gonzalo: Por mi parte al hacer esta Pasantía me ayudó a que se desarrolle mis gustos por la cinematografía. Al hacer este video animado con mi tutora que fue de gran ayuda al momento de quitar, poner, modificar, expandir o minimizar partes de este proyecto. Estaré agradecido y entusiasmado si en los próximos meses del año 2018 se me presenta la oportunidad de trabajar en edición de videos.

Anexo I

4.1 Guión del corto "Evolución"

Se presenta aquí el guión escrito por Gonzalo, y análisis de texto para identificar Inicio, Medio y Fin.

Inicio: La biblioteca Guión Inicio ② EVOLOCIÓN ①

1) Empezamos la animación entrando a la biblioteca, en la computadora ^{y LIEGA HASTA}
veremos a nuestro personaje principal, el explorador.
 El explorador es un personaje de un videojuego de computad que ya no es muy usado con frecuencia. Ese videojuego e jugado solamente por una persona solamente, el biblioteca

2) Cuando no hay nadie en la biblioteca nuestro personaje sale
de la pantalla de la computadora y se pone a explorar
por toda la biblioteca. Y ya que es un personaje anim
el se mete en los libros para explorar cada uno
de los libros.

o) Retato en off.
 1) Presenta Escenario y Personaje ppol.
 2) Presenta escenario interno y " secundario
 3) Empieza la acción: Pelocón entre Personaje Ppol y biblioteca
llaman el biblot.
 4) El pers ppol. se escapa hacia la biblia.
 5) El biblio opea todo y cierra.
el personaje ppol. quedó afuera.

Biblioteca/Computadora - vía Guión Inicio ② ③

1) El Bibliotecario está jugando en su computadora a stickexplorator.
Luego alguien lo llama haciendo que deje de jugar y que se
vaya a hacer la pedido. Al dejar la computadora encendida se ve que
el personaje animado que tiene vida propia y se escapa del
monitor

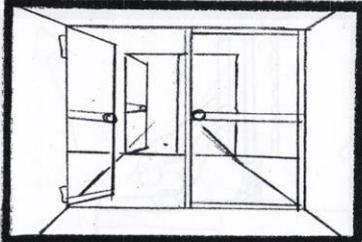
Biblioteca/Piso - día

1) Stickman salta del escritorio de la computadora al piso, levató
su mirada y vio a lo lejos todos los libros de la biblioteca

4.3 Storyboards. Se presentan sólo algunas planillas a modo de ejemplo de cómo Gonzalo ha desarrollado el concepto, así como también se incluye un gráfico realizado por la tutora para demostrar la interpretación de instrucciones simbólicas.

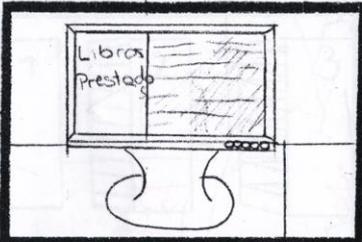
TITULO: Inicio					ESCENA Nº	SECUENCIA Nº	HOJA Nº 1
----------------	--	--	--	--	-----------	--------------	-----------

TOMA Nº	PLANO	MOV.	h.	s.
1				



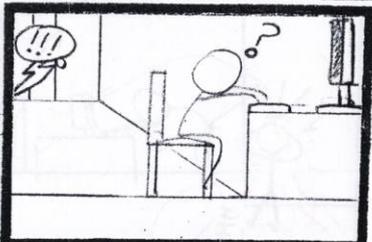
La cámara entra por los pasillos y se dirige a la biblioteca para mostrar la computadora de la misma

TOMA Nº	PLANO	MOV.	h.	s.
2				



En la computadora se ve un videojuego que el personaje principal toma vida propia cuando nadie esta en la biblioteca.
 *En la computadora esta trabajando el bibliotecario sin darse cuenta que en la computadora vivió por mucho tiempo un personaje de un videojuego que ya no existe pero el personaje salió antes de ser eliminado

TOMA Nº	PLANO	MOV.	h.	s.
3				



En un momento llaman al bibliotecario haciendo que él deje la computadora y siendo la última persona en irse de la biblioteca. Dándose cuenta que no hay nadie, el personaje sale de la pantalla, como hace usualmente.

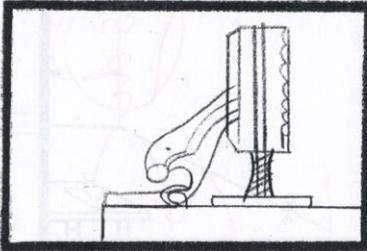
TITULO: Inicio

ESCENA Nº

SECUENCIA Nº

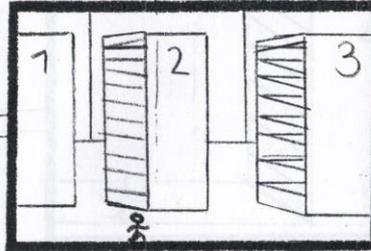
HOJA Nº 2

TOMA Nº	PLANO	MOV.	h.	z
4				



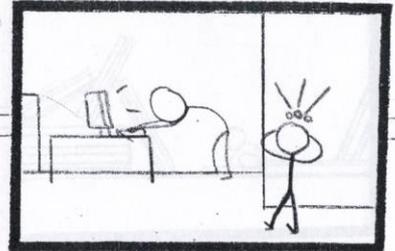
Ya afuera de la computadora, Tom se prepara para ir a explorar la biblioteca ya que a él le gusta mucho, cae al suelo y se dirige hacia la biblioteca para saber a que es: tante ir esta vez.

TOMA Nº	PLANO	MOV.	h.	z
5				

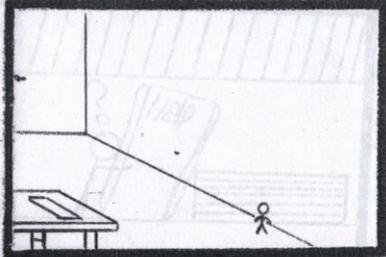
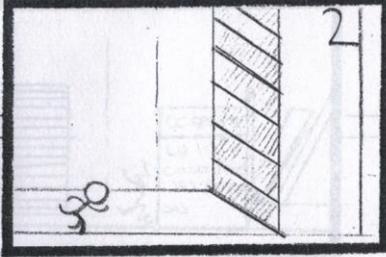
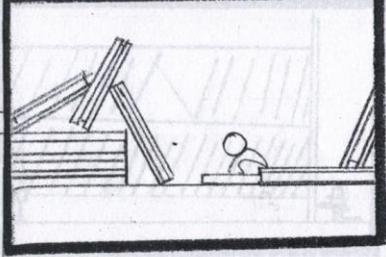


Ya terminando su exploración esta listo para volver a la computadora.

TOMA Nº	PLANO	MOV.	h.	z
6				



Pero de repente, el bibliotecario esta en la computadora aprendiendo todo, haciendo que tom no pueda volver a entrar y se quede afuera

TITULO :					ESCENA N°					TITULO: Hoja N° 3				
TOMA N°	PLANO	MOV.	h.	s.	TOMA N°	PLANO	MOV.	h.	s.	TOMA N°	PLANO	MOV.	h.	s.
7					8					9				
														
<p>Llega el bibliotecario, cierra todo y Tom, estando fuera, pregunta ^{pregunta} ver como volver a meterse.</p> <p>¿en nombre de nuestra cultura?</p>					<p>Saló corriendo a los libros para buscar ayuda en la sección de computadores.</p>					<p>De tanta buscar, él se dio por vencido, buscó hasta el último libro desordenando toda la biblioteca.</p>				

TITULO: MEDIO

SECUENCIA Nº

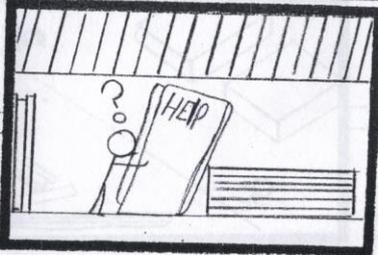
HOJA Nº

ESCENA Nº

SECUENCIA Nº

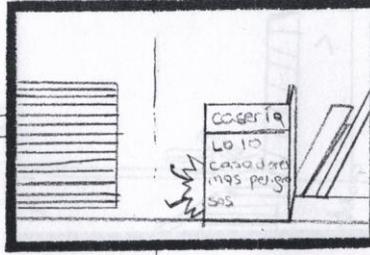
HOJA Nº 4

TOMA Nº	PLANO	MOV.	h.	x
10				



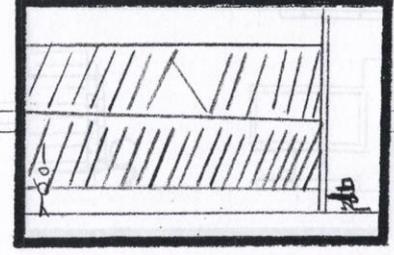
Pero al ver muchos libros no entendió nada, eso hizo que tomara en otras secciones. Después encontró un libro infantil que lo ayudó bastante.

TOMA Nº	PLANO	MOV.	h.	x
11				



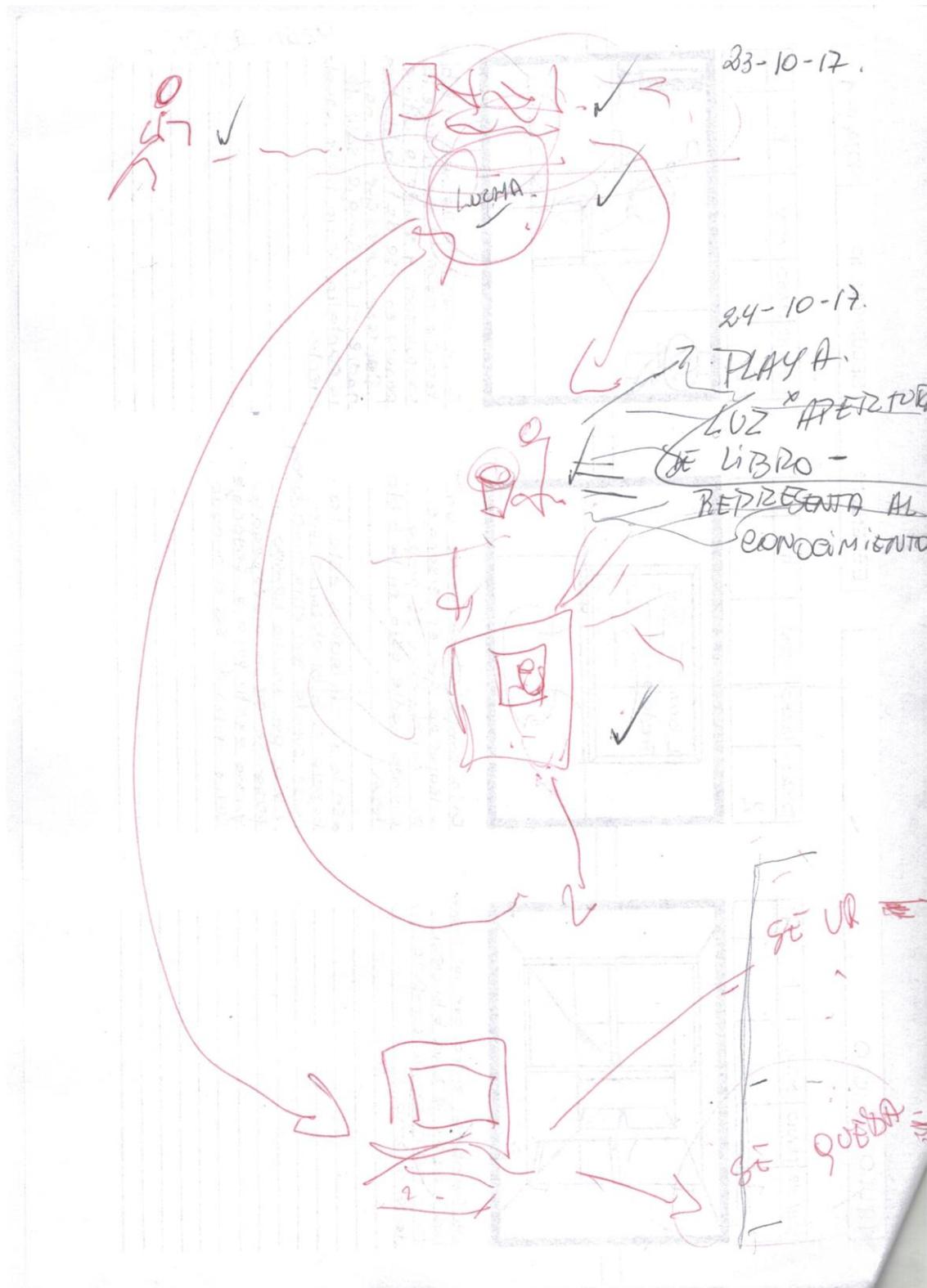
De repente en otra sección de un libro de cocería, salió uno de los 10 cazadores más peligrosos de la historia, enojado por ser interrumpido en su cacería por Tom.

TOMA Nº	PLANO	MOV.	h.	x
12				



Ya salido del libro, el cazador encontró a Tom y lo va a cazar, Tom sorprendido y asustado sale corriendo.

Instrucciones simbólicas/gráficas de la Tutora: redefinición y detalle de una escena

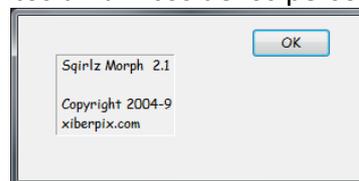


4.4 Software utilizado en cada etapa

Para animaciones de las acciones de los personajes:



Para indicar metamorfosis o movimientos dinámicos de los personajes que involucran al escenario:



Para editar sonidos: Virtual DJ Home 7.0



Para editar video: unión de escenas, musicalización e inserción de sonidos con efectos especiales:
Ulead Video Studio 6 de ATI



También se accedió a bancos de imágenes y de sonidos gratuitos en Internet, para completar la tarea de edición del video con efectos especiales.

Anexo II, perfil Tutora: Ana Lorenzo

Formación relacionada con la Pasantía

- Diseño Multimedial – Escuela Superior de Arte Multimedial Da Vinci, CABA.
- Taller de Periodismo y Literatura. Dictado por Vivian Acuña, Arquitecta (1989) y Licenciada en Letras (2010). <http://www.salondelaspalabras.com/> y Taller de Escritura de Relatos. Dictado por Vivian Acuña.
- Cursadas en UNA. Artes visuales: Lenguaje visual I, Fundamentos de la producción artística;
- Edición de imágenes digitales, fotografía;
- Taller de Fotografía digital, Centro Cultural Acassuso, fotógrafo Carlos Franceschini;
- Taller práctico de fotografía en Estudio San Isidro, Nivel I Práctico integral de fotografía y Nivel II Fotografía avanzada + iluminación en exteriores. <http://www.estudiosanisidro.com>
- Taller de Teatro, Sabrina Gabriela Pérez, Olivos;
- Taller de Artes plásticas en la clínica de Juan Doffo, Palermo, CABA;
- Primer año cursado en la Facultad de Periodismo en La Plata;
- Analista de Sistemas. Recibida en el Instituto de Formación Superior Docente y Técnica Nº 12 U.T.N. en La Plata;
- Artes plásticas: Kela Balbuena - 7 años – Adolfo Gonzáles Chaves.

Trabajos

- Coordinación, armado y dictado de cursos para Diseñadores Gráficos y Arquitectos, interactuando con profesionales de ambas disciplinas. La Plata y en Buenos Aires.
- Dictado de Seminario de Informática Gráfica para Diseñadores Gráficos y Arquitectos: uso de AutoCad 14, 3D Studio 4, Corel Draw, en Universidad Católica de La Plata y en Facultad de Arquitectura de Buenos Aires. 60 alumnos.
- Para Canal 9. Bs. As. Desarrollo de Sistema de Casting para Actores, con Guillermo Glanc escritor de las novelas: Cosecharás tu Siembra, Más allá del Horizonte y Con Alma de Tango.
- Arquitectura: Sistema R.O.M.A. P.C. Registro Automático de Obras y Monumentos con valor histórico ó arquitectónico. La Plata. Bs. As., proyecto en asociación con investigadoras de CONICET, con las siguientes tareas:
 - Desarrollo de prototipo en FoxPro y luego migrado a Delphi 4.
 - Gestión de promoción con diseño e impresión de folletería.
 - Realización de video publicitario usando herramientas: Director, Morph, Corel Draw.Actualizado con Flash 5.
 - Presentación del prototipo y video antes dicho, en Congreso de Sistemas de Relevamiento y Diagnóstico de Obra con Valor Arquitectónico e Histórico en la ciudad de Roma, Italia.
- Realización de CD interactivo para grupo de rock Mandrágora en Director 8.5.
- Edición y digitalización de videos para Miguel Angel Diani ganador del Premio Martín Fierro 2006 mejor Comedia por Son de 10, de las comedias: Detective de Fantasmas, Vivo con un fantasma y Son de 10.