

# Soy Digital Xtreme<sup>2</sup>



El web show Soy Digital Xtreme 2015 - SDX2 vendrá recargado con más conocimientos sobre las diversas herramientas TIC y sus variadas aplicaciones, así como de múltiples premios para los nuevos ciudadanos que, cada vez más, se acercan a esta era digital.

Conéctate con nosotros y recuerda que el mundo está a un clic.



MINTIC

**SOY DIGITAL XTREME 2da TEMPORADA**  
**PROYECTO SDX<sup>2</sup>**

## PRESENTACIÓN

Damos la bienvenida a Soy Digital Xtreme 2015 - SDX<sup>2</sup>, programa que dará continuidad a este espacio de alfabetización digital liderado por el Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, Mintic, que por más de tres años viene emitiéndose en simultáneo por los canales regionales.

Como es de su conocimiento, este 2015 Soy Digital tendrá una segunda temporada, que estará bajo la dirección del Canal TRO; producto que brindará conocimientos sobre las diversas herramientas TIC, sus variadas aplicaciones y usos por parte de los usuarios en su cotidianidad; así como de los nuevos ciudadanos digitales que, cada vez más, se acercan a esta nueva era digital.

Por ende, Canal TRO propone 'SDX<sup>2</sup>', espacio pedagógico, didáctico y divertido que estará contenido en un web show, en donde los jóvenes encontrarán datos sobre conocimiento digital, así como rutas de acceso para interactuar con otros usuarios y compartir experiencias en este mundo virtual y convergente.

Soy Digital Xtreme 2 - SDX<sup>2</sup>, abordará temáticas en donde el emprendimiento digital, empresas convergentes, desarrolladores de apps, experiencias TIC y herramientas On line, han venido cambiando nuestra percepción del mundo; pues, comúnmente se enfrenta lo real y lo virtual. A tal punto, de sentir que no estamos lejos de vivir en una Matrix.

Queremos compartir con ustedes los lineamientos que harán parte de la producción y realización de SDX<sup>2</sup>, que servirán de consulta para cada uno de los canales regionales que se sumarán una vez más a esta iniciativa pedagógica digital y a su vez, reiterar a cada uno de ustedes los agradecimientos por su compromiso y apoyo a esta iniciativa pedagógica denominada Soy Digital.

# LIBRO DE ESTILO

## SOY DIGITAL XTREME

2da Temporada

Referencia:	Juvenil
Formato:	Web Show
Título propuesto:	Soy Digital Xtreme 2 – SDX <sup>2</sup>
Duración:	90 minutos
Frecuencia:	Emisión Unitaria
Emisión:	Directo
Día Emisión:	Sábados
Hora Emisión:	10:00 a 11:30 a.m.
Número de capítulos:	Nueve (9)
Líderes del Proceso:	Ing. William Castellanos Motta Ing. Ana Velasco Escalante
Canal a cargo:	Televisión Regional del Oriente Canal TRO Ltda.
Público objetivo:	Jóvenes habitantes de áreas urbanas y rurales entre 12 y 24 años, de todos los niveles socioeconómicos que tienen acceso a las diferentes herramientas de las TIC.

**Metodología:** A través del diseño, producción y emisión de (8) Ocho programas en formato Web Show con la participación de los Canales Públicos Regionales: Teleantioquia, Telearibe, Telecafé, Teleislas, Canal Capital, Canal 13, Telepacífico y Canal TRO, y un último programa que corresponde a un show final para elegir al ciudadano digital.

## 1. RESUMEN

### a. Descripción

El Web Show Soy Digital Xtreme 2 – SDX<sup>2</sup>, dará continuidad a las anteriores temporadas, respetando la estructura narrativa y los contenidos que se desarrollan para el producto. En esta oportunidad, nuevamente los ocho (8) canales regionales se conectarán cada sábado, 4 de ellos en directo y otros 4 a través de notas pregrabadas.

Cabe recordar que los directos y vtr's, estarán direccionados por el Canal TRO, que a su vez, socializará el cronograma de emisión y el temario de notas (Vtr's) con los productores y/o directores asignados por cada canal regional para esta nueva temporada de Soy Digital Xtreme 2.

### b. Objetivo General

Desarrollar el uso de la Televisión Pública Regional como herramienta para la alfabetización digital, promoviendo la apropiación de las TIC en la población

### c. Objetivo Específicos

- Mostrar el uso de Nuevas Tecnologías.
- Explicar la importancia del uso de las tecnologías de la información, como competencias necesarias en la vida cotidiana.
- Organizar las alianzas estratégicas entre todos los Canales Regionales para realizar convergencia.
- Mostrar la marca SOY DIGITAL.

## 2. PRIMERA ETAPA

### a. Expectativa

Canal TRO elaborará tres (3) piezas audiovisuales, en donde se muestran las experiencias de usuarios que emplean las TIC en su cotidianidad. Es importante mencionar que estos cortos publicitarios estarán enmarcados en el formato Miniserie Web; además, cabe anotar que cada historia tendrá un final abierto. Con el fin de que los televidentes visiten la página del Web Show y conozcan el desenlace de la historia.

### b. Promoción

Esta fase cuenta con la participación de los ocho (8) canales regionales, los cuales tendrán la tarea de producir y realizar dos (2) spots, de una duración máxima de dos minutos, en donde se evidencie el uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, TIC, y sus diversas aplicaciones por parte de los nuevos ciudadanos digitales.

Los canales regionales participantes con sus equipos de producción y realización serán autónomos para seleccionar los temas y protagonistas de las historias de los spots. Siempre y cuando cumplan con los parámetros establecidos previamente por el Canal TRO para cumplimiento de la etapa.

### c. Redes Sociales

En esta segunda temporada de Soy Digital Xtreme, igualmente se contempla el uso de la página del web show y sus redes sociales para generar expectativas y divulgar los diversos promocionales del programa, así como de los spots que realicen los canales regionales; a su vez, se busca promocionar el concurso como se ha venido realizando en las temporadas anteriores.

## 3. SEGUNDA ETAPA

Esta fase comprende el diseño gráfico y la elaboración de piezas animadas 2D y 3D que se usaran tanto para vestir el programa como el promocionar la segunda temporada 2015.

### 3.1 PROMOCIÓN PROGRAMA

Canal TRO elabora una pieza audiovisual que promocionara la nueva temporada de Soy Digital Xtreme 2 – SDX<sup>2</sup>, enfatizando sobre fecha y horario de emisión. Además, para la producción y realización de esta promoción se usará la técnica de animación ‘rotoscopia’. (<https://www.youtube.com/watch?v=QoG87EGmsJU>)

### 3.2 PROMOCIÓN CONCURSO

Para la promoción del concurso y con el ánimo de dar uniformidad a esta segunda etapa, se decide emplear la ‘rotoscopia’ para elaborar esta pieza audiovisual que tendrá como objeto informar a los televidentes sobre como concursar y los premios que se otorgaran a los ganadores en esta segunda temporada 2015. (<https://www.youtube.com/watch?v=p1pRb0VELxU>)

### 3.3 PROMOCIÓN INSCRIPCIONES

Esta promoción se realizará usando la ‘rotoscopia’, aquí el presentador de SDX<sup>2</sup> por el Canal TRO, desde algún sitio representativos del Área Metropolitana de Bucaramanga, informara a los televidentes sobre como pueden participar y la manera correcta de subir sus experiencias digitales. ([https://www.youtube.com/watch?v=Fr\\_r79sTLow](https://www.youtube.com/watch?v=Fr_r79sTLow))

### 3.4 CABEZOTE

La propuesta de cabezote para Soy Digital Xtreme 2 – SDX<sup>2</sup>

### 3.5 CORTINILLAS

La propuesta para la elaboración cortinillas para salida y entrada de comerciales del Web Show, tendrá como referencia a los vídeos musicales de los 80, en donde

se mezclaban varias técnicas de animación como fue la 'pixilación' una variante del Stop Motion en el vídeo clip Peter Gabriel – Sledgehammer. ([https://www.youtube.com/watch?v=g93mz\\_eZ5N4](https://www.youtube.com/watch?v=g93mz_eZ5N4))

Para efectos de la producción de las cortinillas se usarán dos o tres modelos diferentes a los presentadores de SDX<sup>2</sup> quienes figuran en estas piezas de 10" máximo de duración.

#### 4. NOTAS

Para el desarrollo de los contenidos del Web Show, se producirán varias notas que durante la emisión del programa divulgaran información específica al televidente sobre la temática a desarrollar así como de interacción. Este material debe acatar ciertas especificaciones tanto en duración así como del tratamiento audiovisual para su realización.

##### 4.1 NOTA INTRODUCTORIA

Como su nombre lo indica, esta pieza audiovisual introduce al televidente al tema principal o central que desarrollarán los cuatro (4) presentadores del Web Show durante la media hora de programa.

Esta primera nota oscila entre dos (2) y tres (3) minutos de duración, y será un dinamizador que desde lo visual y lo narrativo debe ser atractivo e innovador; para tal fin, se propone tener en cuenta elementos como la interacción entre animación y personajes reales que nos permitan enseñar y mostrar a los televidentes los adelantos tecnológicos, desarrollo de aplicaciones o como las nuevas herramientas digitales nos facilitan la comunicación y el acceso a la información.

Recordemos que otro aspecto a valorar es el humor, que hoy se ha convertido en un recurso interesante para transmitir y vender ideas, así ha quedado demostrado en los cortos publicitarios, sin llegar a convertirse en burla, la idea esta en pensar en situaciones jocosas que suelen suceder a algunas personas al momento de enfrentarnos al uso de la tecnología y como estas al final nos ofrecen una solución.

Además, la puesta en escena será otro aspecto que diferenciará a las notas introductorias, ya que, gracias a este recurso visual, se recrearán las causas y efectos del uso apropiado de los dispositivos tecnológicos o en el caso contrario del mal uso de las mismas.

##### 4.1 NOTA SUBTEMA

Estas notas complementan la información que se desprende del tema central, alimentando el contenido del Web Show, es importante recalcar que estas serán

producidas y realizadas por los canales regionales que no tenga participación en los programas en directos.

Estas piezas además deberán contar con un hilo conductor o protagonista que servirá para desarrollar una historia donde se evidencie el subtema propuesto, para tal fin, se recomienda formatos como el documental, reportajes, crónicas, vídeo clip, sonovisos o híbridos que permitan realizar un juego interesante de imágenes y contenidos para nuestra audiencia objetivo.

Canal TRO da libertad creativa en este punto del temario; sin embargo, recalamos que esta autonomía esta ligada al desarrollo de contenidos que por cumplimiento ante el Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones deben ser respetados, de igual manera, en aras de ofrecer datos de forma ordenada, veras y oportuna a nuestro público.

Estas notas tendrán una duración máxima de tres (3) minutos.

#### 4.2 EXPERIENCIAS TIC

Las experiencias son las piezas audiovisuales (vídeos caseros o sonovisos) con los cuales los televidentes pueden participar, para estos productos no se establecen parámetros y se deja a criterio de sus autores (concurstantes) como desarrollar técnica y narrativa-mente la idea e historia a mostrar y contar.

#### 4.3 CÁPSULA INFORMATIVA

Como su nombre lo indica esta pieza audiovisual no supera el minuto (1') de duración y busca brindar datos muy puntuales sobre adelantos tecnológicos o ventajas sobre aplicaciones se encuentran o próximamente estarán en las tiendas virtuales de Google, Apple, Android, Samsung, y que a los usuarios, les gustaría conocer y descargar.

#### 4.4 TRIVIA

SDX<sup>2</sup> dará continuidad a la estructura narrativa del Web Show Soy Digital Xtreme 1º Temporada, al conservar secciones como La Trivia, la cual permite interactividad entre presentadores y los televidentes; además, se mantendrá plan de premios para la sección.

#### 4.5 TIP

La elaboración de estas piezas didácticas y dinámicas contara con una voz off y se usará la técnica de animación Stop Motion Cut. Se emitirá a la entrada de cada bloque comercial. (<https://www.youtube.com/watch?v=n8geYMCdDQ4>)

#### 4.6 GLOSARIO

Con el ánimo de enriquecer el léxico tecnológico de nuestros televidentes, la sección el glosario, nos seguirá enseñando sobre esos términos que hoy debe conocer el ciudadano digital. Duración máxima 1 minuto.

#### 5. TRATAMIENTO AUDIOVISUAL PREGRABADOS

Aquí se consignan todas las directrices, métodos, técnicas y observaciones formales que afectan la serie, y que se constituyen en el libro orientador de todo el equipo para la preparación, realización y postproducción.

Cabe anotar que este ítem busca unificar conceptos técnicos que se deben tener en cuenta al momento de realizar las notas y los spots, con el fin de establecer parámetros de calidad para su respectiva emisión.

*Soy Digital Xtreme 2da Temporada – SDX<sup>2</sup>*, es un espacio de interacción, dinámico, de carácter pedagógico donde además se promueve y fomenta el uso de las TIC, podría decirse que este producto audiovisual posee varias vertientes en donde se requiere hacer hincapie sobre aspectos tan puntuales como la investigación de los temas, escogencias de personajes para las historias y desarrollar estructuras narrativas apropiadas para los tiempos de duración de las mismas.

En cuanto al desarrollo de la investigación se debe poner atención en las posibles locaciones y personajes, los cuales deben destacarse por su facilidad de expresión y registró; además, las historias deben ser atractivas desde lo visual.

Como resultado final de la investigación, se escribirá una escaleta y un pre-guión, y se diseñará un plan de trabajo, los cuales deberán ser aprobados por el director y productor de las notas y spots. Cabe anotar que los días máximos de grabación por pieza audiovisual es de uno a dos días.

Para efectos de realización, se utiliza una cámara de vídeo profesional full HD 1080i, formato 16:9, 24 frame o DSLR; además, es imperativo el uso de trípode, bajo ningún circunstancia se harán tomas a mano o al hombro, al menos que el director o realizador consideren que la imagen lo amerite o cuando la historia misma lo exija. Dentro de la producción también se debe tener presente elementos como el flex para grabaciones en exteriores y un kit de luces básicas que reforzarán la iluminación en interiores; en ambos casos, la iluminación debe aportar al ambiente y no transformarlo.

#### 5.1 FOTOGRAFÍA

Encuadres, atmósfera, movimientos: especificar si afecta alguna sección. Hacer descripciones técnicas para estandarizar la propuesta fotográfica. Desarrollar el tratamiento visual específico-estandarizado para formatos narrativos específicos dentro de la estructura del programa (por ejemplo: entrevistas, cortinillas, clips informativos, etc.)

### a. Nota subtemas y Spots

Tener en cuenta que para el desarrollo de entrevistas los planos o encuadres obedecen en parte a los programas informativos (Plano Medio, Plano Medio Corto), y desenfocado detrás del personaje. En cuanto a la iluminación, esta debe cumplir el triángulo básico (Luz principal, Luz de Relleno, Contraluz y Fondo) en ningún caso, se debe transformar el ambiente del personaje, recuerde que las atmosferas donde se desenvuelve el protagonista hace parte de la información; por ende, abstenerse de usar gelatinas o filtros de colores que alteren drásticamente la temperatura y no aporten nada a la estética de los spots o notas.

La iluminación debe complementar o reforzar los ambientes, en ningún momento puede ser transformado de manera deliberadamente sin sentido o intención alguna. Si el director o realizador decide alterarlos es con una justificación ya sea para denotar y/o enfatizar alguna condición psicológica o estado de ánimo del personaje.

### b. Diseño Sonoro Proyecto

(Elaboración de BSO)

Esta parte esta dividida en dos fases, la primera obedece a la elaboración de la banda sonora por parte del grupo creativo Cocorota bajo la dirección musical de Juan Fernando Arango y Juan Camilo Gutiérrez, quienes por indicaciones del equipo de producción y realización de SDX<sup>2</sup> se sugiere usar acordes musicales que evoquen la década de los 80, con el objetivo de ser universales y que a su vez sea el Leitmotiv<sup>1</sup> del Web Show.

Para el desarrollo de esta etapa se propuso los siguientes referentes musicales Axel F – de la autoría de Harold Faltermeyer <https://www.youtube.com/watch?v=kh3wcE-FOG2E> y Daft Punk, Around The World <https://www.youtube.com/watch?v=y-meI5EA5tz0>

Igualmente se contempla la entrega de un biblioteca de música incidental por compra de derechos de autor, que se emplearan en ciertos momentos del programa.

### c. Captura Audio Directo

(Elaboración de spots y notas subtemas)

El sonido ambiente debe ser prioritario, aquí se debe tener gran atención en recopilar la mayor cantidad de audios de apoyo (folios) para ser utilizados a su máximo en la posproducción; además se debe colocar gran atención a los efectos sonoros, en lo posible tener una amplia librería para su uso en el desarrollo de las notas.

<sup>1</sup>El Leitmotiv por lo general es una melodía o secuencia tonal corta y característica, recurrente a lo largo de una obra, sea cantada o instrumental. Por asociación, se le identifica con un determinado contenido y hace referencia a él cada vez que aparece. Así, una determinada melodía puede simbolizar a un personaje, un objeto, una idea o un sentimiento.

Para las entrevistas, usar micrófonos lavalier para recoger los testimonios, además, sugerimos contar con un micrófono boom como respaldo técnico ante cualquier inconveniente que se pueda presentar en la grabación.

La música debe ser original o libre de derechos para su debido uso, la propuesta de musicalización viene del mismo realizador del spot o nota subtema.

## 6. ESTRUCTURA NARRATIVA GENERAL DEL PROYECTO

El planteamiento de la estructura narrativa obedece al esquema planteado en temporadas anteriores del Web Show Soy Digital.

### 6.1 CONTINUIDAD

CONTINUIDAD SDX <sup>2</sup>	
Nombre del proyecto	Soy Digital Xtreme 2da Temporada
Número del capítulo	1
Ref. del capítulo:	La Educación en el Siglo XXI
Fecha:	10 de octubre de 2015

Nº	TIEMPO ACUMULADO	DURACIÓN SEGMENTO	TIPO DE PIEZA	DESCRIPCIÓN	OBSERVACIONES
1	00:00:10	00:00:10	VTR	Cabezote	Soy Digital Xtreme 2º
2	00:02:10	00:02:00		Bienvenida a SDX2	Sergio Herrera
3	00:05:10	00:03:00	VTR	¿Qué es SDX2?	Ocho regiones se unen una vez más...
4	00:07:10	00:02:00		Sergio Herrera da la bienvenida a los presentadores	Telecafé, Telecaribe y Canal 13
5	00:08:40	00:01:30	VTR	Nota introductoria	Educación Siglo XXI
6	00:13:40	00:05:00		Presentadores desarrollan el subtema	
7	00:16:40	00:03:00	VTR	Concurso La Trivia ¿Una pregunta sobre la nota?	Llamada Skype
8	00:17:40	00:01:00	VTR	Experiencia TIC	1ª Experiencia de la 2da. Temporada
9	00:18:10	00:00:30	VTR	Glosario	<b>Multimedia:</b> se refiere a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información.
10	00:18:20	00:00:10	VTR	Cortina salida comercial	

11	00:20:20	00:02:00	VTR	<b>I Bloque Comercial</b>	
12	00:20:30	00:00:10	VTR	Cortinilla entrada comercial	
13	00:21:00	00:00:30	VTR	TIP	
14	00:23:00	00:02:00		Presentadores	Paso al Carreño Digital
15	00:25:00	00:02:00	VTR	Carreño Digital	
16	00:28:00	00:03:00		Presentadores cometan	Carreño Digital
17	00:30:00	00:02:00		Presentadores retoman el tema central	Subnota 1
18	00:32:00	00:02:00	VTR	Nota Subtema N° 1	Herramientas tecnológicas para la educación
19	00:37:00	00:05:00	VTR	Presentadores desarrollan el subtema	
20	00:38:00	00:01:00	VTR	Experiencia TIC	2ª Experiencia de la 2da. Temporada
21	00:38:30	00:00:30	VTR	Glosario	<b>E-Learning:</b> Se caracteriza por la capacidad de acceder a los recursos desde cualquier lugar.
22	00:38:40	00:00:10	VTR	Cortina salida comercial	
23	00:40:40	00:02:00		<b>II Bloque Comercial</b>	
24	00:40:50	00:00:10	VTR	Cortina entrada comercial	
25	00:41:50	00:01:00	VTR	TIP	
26	00:44:50	00:03:00		Presentadores	Subnota 2
27	00:46:50	00:02:00	VTR	Nota Subtema 2	La nueva era de las bibliotecas (Tradicional Vs Digital)
28	00:51:50	00:05:00		Presentadores desarrollan el subtema	
29	00:53:20	00:01:30		Presentadores	Redes Sociales
30	00:54:20	00:01:00	VTR	Experiencia TIC	3ª Experiencia de la 2da. Temporada
31	00:55:20	00:01:00	VTR	Glosario	<b>Ebook:</b> Término en inglés que significa libro digital
32	00:55:30	00:00:10	VTR	Cortina salida comercial	
33	00:57:30	00:02:00		<b>III Bloque Comercial</b>	
34	00:57:40	00:00:10		Cortina entrada comercial	
35	00:58:40	00:01:00	VTR	TIP	Diez sitios para descargar libros gratis en español
36	01:01:40	00:03:00		Presentadores	Subnota 3
37	01:03:40	00:02:00	VTR	Nota Subtema 3	Aplicaciones para la educación
38	01:11:40	00:08:00		Presentadores desarrollan el subtema	Experto invitado: Juan Felipe Salcedo (Kindery)

39	01:12:40	00:01:00	VTR	Cápsula Informativa	Educación autónoma
40	01:13:40	00:01:00	VTR	Experiencia TIC	4ª Experiencia de la 2da. Temporada
41	01:14:10	00:00:30	VTR	Glosario	<b>Mochila Digital:</b> La mochila digital pretende ser un repositorio que reúna todos los libros digitales que necesita el alumnado para su educación.
42	01:14:20	00:00:10	VTR	Cortina salida comercial	
43	01:16:20	00:02:00		<b>IV Bloque Comercial</b>	
44	01:16:30	00:00:10	VTR	Cortina entrada comercial	
45	01:17:30	00:01:00	VTR	TIP	Algunas universidades en México complementan las clases presenciales con recursos en línea para mejorar el proceso de formación de los alumnos clase.
46	01:19:30	00:02:00		Presentadores	Subnota 4
47	01:21:30	00:02:00	VTR	Nota Subtema 4	Educación virtual
48	01:25:30	00:04:00		Presentadores desarrollan el subtema	Educación virtual
49	01:26:30	00:01:00		Ganador experiencia TIC	Presentadores
50	01:28:00	00:01:30	VTR	Presentador despide	Sergio Herrera
51	01:28:30	00:00:30	VTR	Cabezote despedida	
<b>Duración total del programa:</b>				<b>01:28:30</b>	

## 7. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Para la ejecución de Soy Digital Xtreme 2da Temporada, se establece el siguiente cronograma de actividades.

SOY DIGITAL XTREME 2º TEMPORADA (SDX2)												
CRONOGRAMA DE TRANSMISIONES EN DIRECTO												
CANALES	SEPTIEMBRE		OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE	
	ENSAYOS		DIRECTOS								FINAL	
	19	26	10	17	24	31	7	14	21	28	5	
CANAL TRO	1er ensayo	Mirar ensayo	1er Prog.	VTR	3er Prog.	VTR	5o Prog.	6o Prog.	VTR	VTR	CANAL TRO	
TELEPACIFICO	Mirar ensayo	2o Ens.	VTR	2o Prog.	VTR	4to Prog.	5o Prog.	VTR	VTR	8o Prog.	Enlace	
CANAL CAPITAL	1er ensayo	Mirar ensayo	VTR	2o Prog.	VTR	4to Prog.	VTR	VTR	7o Prog.	8o Prog.	Enlace	
TELEANTIOQUIA	Mirar ensayo	2o Ens.	VTR	2o Prog.	3er Prog.	VTR	5o Prog.	VTR	7o Prog.	VTR	Enlace	
TELECARIBE	1er ensayo	Mirar ensayo	1er Prog.	VTR	3er Prog.	VTR	VTR	6o Prog.	7o Prog.	VTR	Enlace	
TELECAFE	Mirar ensayo	2o Ens.	1er Prog.	VTR	VTR	VTR	5o Prog.	VTR	7o Prog.	8o Prog.	Enlace	
CANAL TRECE	1er ensayo	Mirar ensayo	1er Prog.	VTR	3er Prog.	4to Prog.	VTR	6o Prog.	VTR	VTR	Enlace	
TELEISLAS	Mirar ensayo	2o Ens.	VTR	2o Prog.	VTR	4to Prog.	VTR	6o Prog.	VTR	8o Prog.	Enlace	

## 8. GRAFICACIÓN

Canal TRO coordinara el diseño de imagen y la elaboración de todas las piezas graficas entendiéndose logotipo de Soy Digital Xtreme 2da Temporada – SDX<sup>2</sup>, banners, elaboración moscas de los canales regionales, fuentes. Así como del diseño gráfico de la pagina web.

## 9. INDICACIONES TÉCNICAS

Se establecen las siguientes especificaciones técnicas para la emisión del material.

### a. Vídeo

Formato de archivo en alta definición HD (SMPTE-292M)

Contenedor: MXF OP1a .MXF  
 Códec: XDCAMHD35NTSC A 60i  
 Geometría: 1440 x 1080  
 Resolución: 1080i  
 Frecuencia de cuadros: 29.97 fps drop - frame

### b. Audio

Audio: SMPTE-299/272M  
 Audio Velocidad de Muestreo: 48.000 Hz  
 Canales: 2  
 Mezcla: Dual Mono  
 Tamaño de la Muestra: 16bits

TEMARIO SOY DIGITAL XTREME  
SEGUNDA TEMPORADA  
SDX<sup>2</sup>

PROGRAMA 1: LA EDUCACIÓN EN LA ERA DIGITAL  
NOTA INTRODUCTORIA: LA EDUCACIÓN EN EL SIGLO XXI

FECHA	CANAL DIRECTO	CANAL VTR	SUBNOTA N°	DESCRIPCIÓN
Octubre 10	Canal TRO	Telepacífico	1	Herramientas tecnológicas para la educación
	Telecafé	Teleantioquia	2	La nueva era de las bibliotecas ( <i>Tradicional vs Digital</i> )
	Telecaribe	Capital	3	Aplicaciones para la educación ( <i>Kindery una experiencia de pura lectura</i> )
	Canal Trece	Teleislas	4	Educación virtual ( <i>Universidades a distancia – experiencia digital</i> )
<b>Teleantioquia</b>		<b>Cápsula informativa:</b> Educación autónoma – autodidactas digitales		
<b>Enlace sugerido</b>		<a href="http://audiovisualamazonico.blogspot.com/2010/04/educacion.html">http://audiovisualamazonico.blogspot.com/2010/04/educacion.html</a>		

PROGRAMA 2: EL TURISMO DIGITAL  
NOTA INTRODUCTORIA: CÓMO SE PUEDE PROMOCIONAR DESDE LO DIGITAL EL  
TURISMO EN CADA UNA DE NUESTRAS REGIONES.

FECHA	CANAL DIRECTO	CANAL VTR	SUBNOTA N°	DESCRIPCIÓN
Octubre 17	Telepacífico	Canal TRO	1	Turismo.com ¿Cómo nos encuentran? y ¿Cómo nos ven?
	Teleantioquia	Telecafé	2	Apps turísticas ¿Qué son y en qué consiste?
	Capital	Telecaribe	3	¿Cómo fortalecen las apps turísticas locales el sector?
	Teleislas	Canal Trece	4	Visita a los museos virtuales
<b>Telecaribe</b>		<b>Cápsula informativa:</b> La conectividad en nuestros sitios turísticos ¿Por qué es importante para los sitios turísticos tener wifi? - ¿Qué son los Destinos Turísticos Inteligentes?		
<b>Enlace sugerido</b>		<a href="http://www.eoi.es/fdi/turismo-oviedo/%C2%BFqu%C3%A9-son-los-destinos-tur%C3%ADsticos-inteligentes">http://www.eoi.es/fdi/turismo-oviedo/%C2%BFqu%C3%A9-son-los-destinos-tur%C3%ADsticos-inteligentes</a>		

PROGRAMA 3: EL CAMPO DIGITAL  
NOTA INTRODUCTORIA: EL ALMANAQUE DE LA CABAÑA

FECHA	CANAL DIRECTO	CANAL VTR	SUBNOTA N°	DESCRIPCIÓN
Octubre 24	Canal TRO	Telepacífico	1	Pronostico del tiempo vs calendarios tradicionales
	Teleantioquia	Telecafé	2	¿Qué es y para que sirve puntos vive digital en las áreas rurales?
	Telecaribe	Capital	3	Herramientas digitales y <i>gadgets</i> pensadas para el sector rural
	Canal Trece	Teleislas	4	Experiencia digital desde el sector rural
<b>Canal Capital</b>		<b>Cápsula informativa:</b> Placita en línea		
<b>Enlace sugerido</b>		<a href="http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-6201.html">http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-6201.html</a> Equipo ganador: Don Campo Integrantes: Marcos Aguilera Ely y Wilson David Almeciga Ayala.		

TEMARIO SOY DIGITAL XTREME  
SEGUNDA TEMPORADA  
SDX<sup>2</sup>

PROGRAMA 4: SALUD EN LA ERA DIGITAL  
NOTA INTRODUCTORIA: LA MEDICINA DE HOY

FECHA	CANAL DIRECTO	CANAL VTR	SUBNOTA N°	DESCRIPCIÓN
Octubre 31	Telepacífico	Canal TRO	1	Telemedicina
	Capital	Telecaribe	2	Consultas <i>on line</i>
	Teleislas	Teletioquia	3	Medicina digital para pacientes 2.0
	Canal Trece	Telecafé	4	Los riesgos de la automedicación digital.

<b>Canal TRO</b>	<b>Cápsula informativa:</b> Apps comer bien (Ing. de alimentos Luz Helena Villamizar Cáceres – UIS)
<b>Enlace sugerido</b>	<a href="http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-8191.html">http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-8191.html</a>

PROGRAMA 5: EMPRESARIOS DIGITALES  
NOTA INTRODUCTORIA: QUÉ SON LAS EMPRESAS DIGITALES

FECHA	CANAL DIRECTO	CANAL VTR	SUBNOTA N°	DESCRIPCIÓN
Nov. 7	Canal TRO	Capital	1	Top cinco de las empresas digitales más rentables y exitosas del mundo
	Telepacífico	Telecaribe	2	Qué es <i>big data</i> y en qué consiste
	Teletioquia	Canal Trece	3	Herramientas digitales para incrementar las ventas
	Telecafé	Teleislas	4	<i>E-commerce</i> , nueva forma de hacer negocios

<b>Teleislas</b>	<b>Cápsula informativa:</b> Teletrabajo otra opción virtual para prestar servicios profesionales
<b>Enlace sugerido</b>	<a href="http://www.teletrabajo.gov.co/portal/-Que-es/">http://www.teletrabajo.gov.co/portal/-Que-es/</a>

PROGRAMA 6: LOS GADGETS DE AYER Y HOY  
NOTA INTRODUCTORIA: GADGETS ;CUÁNTO ES FICCIÓN?; CUÁNTO ES REALIDAD?

FECHA	CANAL DIRECTO	CANAL VTR	SUBNOTA N°	DESCRIPCIÓN
Nov. 14	Canal TRO	Telepacífico	1	Un gadget de los 60' - Música vs gadget 2015
	Telecaribe	Capital	2	Un gadget de los 70' - Televisión vs gadget 2015
	Canal Trece	Teletioquia	3	Un gadget de los 80' - Consumo de cine vs gadget 2015
	Teleislas	Telecafé	4	Un gadget de los 90' - La gran computadora de los 90 vs gadget 2015

<b>Telepacífico</b>	<b>Cápsula informativa:</b> Los Cinco Gadgets más vendidos en el mundo
<b>Enlace sugerido</b>	<a href="http://www.cem.itesm.mx/signo/index.php/secciones/tecnologia/197-los-gadgets-mas-vendidos-del-mundo">http://www.cem.itesm.mx/signo/index.php/secciones/tecnologia/197-los-gadgets-mas-vendidos-del-mundo</a>

TEMARIO SOY DIGITAL XTREME  
SEGUNDA TEMPORADA  
SDX<sup>2</sup>

PROGRAMA 7: LA NUBE  
NOTA INTRODUCTORIA: ¿QUÉ ES LA NUBE?

FECHA	CANAL DIRECTO	CANAL VTR	SUBNOTA N°	DESCRIPCIÓN
Nov. 21	Capital	Canal TRO	1	¿Qué servicio ofrece a los usuarios?
	Teleantioquia	Telepacífico	2	¿Qué ventajas ofrece la nube?
	Telecaribe	Canal Trece	3	Estamos expuestos en la nube ¿Sí? o ¿No?
	Telecafé	Teleislas	4	Cuáles son Los servicios de almacenamiento en red más usados
<b>Canal 13</b>		<b>Cápsula informativa:</b> ¿Dónde habitan o residen todos esos datos? En lugar de alojar la información en tu disco duro o en la memoria de tu teléfono, tus cosas se almacenan en centros masivos de datos alrededor del mundo.		
<b>Enlace sugerido</b>		<a href="http://www.cnnexpansion.com/tecnologia/2014/09/04/la-nube-tecnologia-segura-o-arma-de-doble-filo">http://www.cnnexpansion.com/tecnologia/2014/09/04/la-nube-tecnologia-segura-o-arma-de-doble-filo</a>		

PROGRAMA 8: LA ERA DIGITAL OSCURA  
NOTA INTRODUCTORIA: ¿QUÉ ES LA ERA DIGITAL OSCURA?

FECHA	CANAL DIRECTO	CANAL VTR	SUBNOTA N°	DESCRIPCIÓN
Nov. 28	Telepacífico	Canal Trece	1	¿Cuánto más digital mejor?
	Teleislas	Canal TRO	2	La ley de Moore
	Capital	Teleantioquia	3	La conservación digital (simulación y migración)
	Telecafé	Telecaribe	4	Perdida de datos igual a pérdida de la memoria histórica
<b>Telecafé</b>		<b>Cápsula informativa:</b> Almacenamiento de datos en cristal		
<b>Enlace sugerido</b>		<a href="http://blogs.lainformacion.com/futuretech/2012/09/24/hitachi-desvela-un-formato-de-almacenamiento-en-cristal-que-guarda-los-datos-para-siempre/">http://blogs.lainformacion.com/futuretech/2012/09/24/hitachi-desvela-un-formato-de-almacenamiento-en-cristal-que-guarda-los-datos-para-siempre/</a>		

