



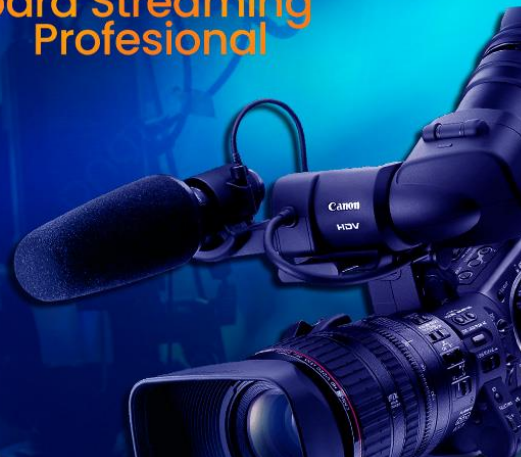
L A S A S A M B L E A S D E D I O S D E L P E R Ú

BIENVENIDOS

Curso
**PRODUCCIÓN
AUDIOVISUAL**
para Streaming
Profesional



COLADEP
CORPORACIÓN DE
COMUNICACIONES
DE LAS ASAMBLEAS
DE DIOS DEL PERÚ



Etapas de la Producción: Preproducción, Producción y Postproducción en Vivo

Prof. Vladimir Huaman





Objetivo de la clase

Que el estudiante comprenda y aplique correctamente las tres etapas fundamentales de una producción audiovisual en vivo: preproducción, producción y postproducción, reconociendo su importancia, tareas específicas, y herramientas aplicables a proyectos de streaming profesional, especialmente en contextos como iglesias, eventos en vivo y contenidos digitales.

INTRODUCCIÓN

En toda producción audiovisual existen tres grandes etapas: preproducción, producción y postproducción. En el caso del streaming en vivo, estas etapas no desaparecen, pero adquieren una dinámica particular debido a la naturaleza sincrónica y en tiempo real del evento. El éxito de una transmisión en vivo no depende solo de lo que ocurre en el momento de salir al aire, sino de un proceso integral que empieza mucho antes y continúa después de terminado el evento.

■ *“Toda buena producción en vivo comienza con una gran preproducción. Sin planificación, improvisamos; y en transmisión en vivo, improvisar es el camino más corto al error técnico y comunicacional.”*
— Zettl, H. (2014). *“Television Production Handbook”*, Cengage Learning.



Etapa 1: Preproducción



La preproducción es la fase de planificación. Se trata de organizar, prever, ensayar y preparar todo lo necesario antes del evento en vivo.

Elementos claves:

- Definición del objetivo del evento (evangelístico, educativo, musical, institucional, etc.)
- Guion técnico: qué ocurrirá minuto a minuto.
Storyboard o esquematización de planos.
- Diseño de la escenografía / ubicación de cámaras.
Checklist técnico (cámaras, luces, micrófonos, switcher, internet, respaldo, etc.)
- Ensayos técnicos y de contenidos.
Asignación de roles: cámara 1, operador de audio, director de transmisión, etc.

Etapa 2: Producción (Transmisión en Vivo)



Es la etapa donde todo sucede **en tiempo real**. Se ejecuta lo planificado: cámaras captan, el switcher selecciona, el audio se mezcla, y el contenido se transmite en directo.

Responsabilidades clave:

- **Dirección técnica:** el director coordina cámaras y mantiene la narrativa visual.
- **Switcher (TD):** cambia entre cámaras y fuentes según guion técnico.
- **Operador de cámara:** ejecuta tiros asignados, encuadres correctos, estabilidad.
- **Operador de audio:** mezcla micrófonos, música, y señales externas.
- **Supervisor de stream:** monitorea la señal de salida (calidad, bitrate, caída de transmisión).
- **Redes sociales / copy:** redacta y publica el texto de la transmisión, modera el chat en vivo.

Elementos técnicos clave:

- Red estable (ideal: cableada, redundancia con backup).
- Encoder (hardware o software) configurado correctamente.
- Monitoreo constante de CPU, temperatura, latencia y caídas de cuadro.

Etapa 3: Postproducción (de eventos en vivo)



Aunque se trata de un contenido ya emitido, la postproducción permite **optimizar y reutilizar** el material grabado. Es crucial en la estrategia de **distribución y archivo**.

Actividades comunes:

- Revisión del evento grabado.
- Edición de una versión resumida o destacada (“highlights”).
- Corrección de color o audio si fuese necesario.
- Subtitulados o adaptación para otros públicos.
- Diseño de miniaturas y títulos llamativos.
- Publicación en otras plataformas (YouTube, IGTV, podcast).



Comparación entre las tres etapas

| Etapa | Pregunta clave | Herramientas | Error más común que previene |
|----------------|-------------------------------------|---------------------|---|
| Preproducción | ¿Qué queremos lograr y cómo? | Guion, checklists | Falta de previsión técnica |
| Producción | ¿Cómo lo ejecutamos en tiempo real? | Cámaras, switcher | Desorganización en vivo |
| Postproducción | ¿Cómo lo mejoramos y difundimos? | Software de edición | Desaprovechamiento del material grabado |