



República Bolivariana de Venezuela  
Universidad Monteávila  
Facultad de Ciencias de la Comunicación e Información  
Escuela de Comunicación Social

**PROYECTO FINAL DE CARRERA:  
CTRL+ALT-ESTRÉS**

**Autores:**

Oberto, Antony

Rojas, Daniel

Fuentes, Oriana

Profesor Coordinador:

Mario Goncalves

Caracas, 14 de junio de 2024

## Derechos de Autor

### Derecho de autor

Quien suscribe, en condición de autores del trabajo titulado CTRL + ALT - ESTRÉS , declara que cedo a título gratuito, y en forma pura y simple, ilimitada e irrevocable a la Universidad Monteávila, los derechos de autor de contenido patrimonial que me corresponden sobre el presente trabajo. Conforme a lo anterior, esta cesión patrimonial sólo comprenderá el derecho para la Universidad de comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla o reproducirla en la oportunidad que ella así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar mis intereses y derechos que me corresponden como autor de la obra antes señalada. La Universidad en todo momento deberá indicar que la autoría o creación del trabajo corresponde a mi persona, salvo los créditos que se deban hacer a la tutora o cualquier tercero que haya colaborado o fuere hecho posible la realización de la presente obra.

Autores:

Antony David Oberto Peña, C.I: V-28.158.893



Daniel Andrés Rojas Venancio, C.I: 28.148.605



Oriana Fuentes Santamaría, C.I: V-28.318.269



En la ciudad de Caracas a los 14 días del mes de junio de 2024

## **Dedicatoria**

*A todos aquellos amantes de los videojuegos*

## **Agradecimientos**

En primer lugar queremos agradecerle a la Universidad Monteávila, Alma Mater de nuestra formación profesional, a los docentes, estudiantes, principalmente a nuestros compañeros de aula, personal administrativo y obrero, que nos llevó a explorar diversas áreas en nuestro campo durante estos 4 años de carrera. Logramos obtener una experiencia enriquecedora desde el punto de vista académico y humano.

Asimismo, queremos agradecerles a nuestras familias por el apoyo a lo largo de toda la carrera, lo cual nos permitió hacer una vida universitaria de mejor manera.

Igualmente, agradecemos a nuestros amigos por estar siempre presentes y hacernos los días más felices: Paola Bustamante, Débora Santaella, Gabriel Pinzón, Oriana Ponte y María Gabriela Gomes.

Agradecemos a la Universidad Metropolitana y a la Universidad Católica Andrés Bello, por abrirnos las puertas de sus distinguidas casas de estudio, para llevar a cabo las entrevistas y las filmaciones del cortometraje.

A los estudiantes de la Universidad Monteávila, Universidad Metropolitana y Universidad Católica Andrés Bello, por participar de forma abierta y desinteresadamente, en la realización del cortometraje.

Al psicólogo Raúl García, por sus aportes en el discurso de esta producción y su inmensa amabilidad al recibirnos.

Nuestro agradecimiento a la profesora Alexandra Ranzolin, docente y Directora de Relaciones Institucionales de la Universidad Monteávila, experta en proyectos para el desarrollo del pensamiento crítico con videojuegos en adolescentes, por sus valiosos aportes durante la realización del cortometraje.

A la profesora Tibaire Labrador, profesora de la Facultad de Educación, de la Universidad Monteávila, Coordinadora del Centro de Estudios para las personas con discapacidad y especialista en el área de tecnologías educativas, por sus valiosos aportes en la recopilación de información y su participación en el cortometraje.

Agradecemos a la profesora Selene Monteverde, Psicólogo estudiantil, directora del Centro de Estudios para las personas con discapacidad; especialista en programas de asesoramientos y desarrollo humano, por compartir sus conocimientos y su participación en el cortometraje.

Al profesor Felipe González Roa, director de la Facultad de Ciencias de la Comunicación e Información, quien nos guió y orientó de forma valiosa, durante la materia de Metodología, para la realización del anteproyecto.

Agradecemos de forma especial a nuestro tutor, el profesor Mario Goncalves, quien nos dirigió en el camino de nuestro Proyecto Final de Carrera, que concluye hoy con la realización del cortometraje.

Para finalizar, queremos agradecer a todos aquellos que de una u otra forma participaron con esmero, en la culminación de nuestro Proyecto Final de Carrera.

A todos, muchas gracias.

## Índice

Dedicatoria . . . . .	. 3
Agradecimientos . . . . .	. 4
Índice . . . . .	. 6
Resumen . . . . .	. 8
Introducción . . . . .	. 8
Objetivo general . . . . .	. 9
Objetivos específicos . . . . .	. 9
Nociones teóricas . . . . .	. 9
Justificación . . . . .	.12
Pre-producción . . . . .	.13
Sinopsis . . . . .	.13
Cronograma de grabación . . . . .	.14
Planteamiento narrativo . . . . .	.17
Planteamiento estético . . . . .	.18
Influencias audiovisuales . . . . .	.21
Personajes . . . . .	.23
Guión de entrevistas . . . . .	.24
Preguntas según el perfil: Estudiantes . . . . .	.24
Preguntas según el perfil: Psicólogos . . . . .	.24
Preguntas según el perfil: Docentes y profesionales en el ámbito de los videojuegos . . . . .	.25
Producción . . . . .	.25
Plan de rodaje . . . . .	.25
Informe de locaciones . . . . .	.29
Permisos . . . . .	.32
Presupuestos . . . . .	.34
Informe de equipos . . . . .	.35
Postproducción . . . . .	.36
Listado de equipos y recursos utilizados durante el proceso de montaje .36	
Flujo de trabajo . . . . .	.36
Propuesta de imagen, gráfica y animación . . . . .	.37
Pieza audiovisual . . . . .	.38
Conclusiones . . . . .	.38

Recomendaciones . . . . .	.40
Referencias . . . . .	.42
Anexos . . . . .	.45

## **I. Resumen**

Producción de un corto-documental acerca de la utilización de videojuegos como medio para aliviar el estrés de estudiantes universitarios.

Los videojuegos en entornos académicos funcionan como una vía de escape para los estudiantes universitarios, que descargan un alto nivel de tensión emocional. Se busca dejar al espectador una reflexión sobre la necesidad de los videojuegos como un beneficio no únicamente lúdico, sino también emocional.

Palabras clave: videojuegos, estrés académico, estudiantes universitarios, documental.

## **II. Introducción**

El presente proyecto consiste en la producción de un cortometraje documental que enmarca la relación entre estudiantes universitarios, de la zona metropolitana de Caracas con los videojuegos, como medio para disminuir el estrés. El objetivo es exponer a través de testimonios de estudiantes universitarios, entrevistas con profesores, profesionales de la psicología y los videojuegos, y datos estadísticos, la conexión sentimental de los estudiantes universitarios con los videojuegos, refiriéndose a estos como un medio para aliviar el estrés y como vía de escape de la cotidianidad estudiantil. A partir de los testimonios de los estudiantes universitarios, se buscó mostrar la importancia que para ellos representan los videojuegos en su alivio del estrés.

Este cortometraje audiovisual fue concebido para mostrar a los espectadores las experiencias de los estudiantes universitarios con los videojuegos, como forma para controlar y manejar sus emociones.

Aspiró a retratar con la mayor fidelidad, el proceso de vinculación de los estudiantes con los videojuegos, especialmente mostrando cómo en ámbitos universitarios estos logran funcionar como una vía de escape de la cotidianidad estudiantil. Considerándose acaso como un entorno ideal para la estimulación de la curiosidad y la creatividad.

### **III. Objetivo general y específicos**

#### ***Objetivo General:***

Producir un cortometraje documental acerca de la relación entre los estudiantes universitarios con los videojuegos y el manejo del estrés académico.

#### ***Específicos:***

1. Conocer el perfil del videojugador universitario caraqueño
2. Identificar el género de videojuego más común entre la población universitaria
3. Mostrar las percepciones sobre el perfil del videojugador
4. Identificar la existencia entre los estudiantes de la percepción de los videojuegos como un alivio del estrés académico

### **IV. Nociones teóricas**

El género documental es considerado una modalidad del cine (Nichols, 1997). Es un género cinematográfico que tiene por interés primario informar y representar la realidad, incluyendo la dimensión artística; de igual modo que es un medio que genera conocimiento y sirve para retratar diferentes aspectos de la realidad social (Blandón Ceballos, 2019). Sin embargo, para Nichols (1997):

“El documental como concepto o práctica no ocupa un territorio fijo. No moviliza un inventario finito de técnicas, no aborda un número establecido de temas y no adopta una taxonomía conocida en detalle en formas, estilos o modalidades. El propio término, documental, debe construirse de un modo muy similar al mundo que conocemos y compartimos” (p. 42).

El género documental es narrado dando enfoque a la perspectiva y subjetividad de los realizadores, por lo que puede basarse en una verdad, pero no necesariamente refleja la realidad tal cual es. Tienen la capacidad de ser exhibidos en diversos medios, tales como la televisión, el internet, las pantallas grandes, el espacio público, etc. (Blandón Ceballos, 2019). Asimismo, por su función narrativa y

expresiva, sirve para exponer a través de la pantallas las necesidades y controversias colectivas de una comunidad (Blandón Ceballos, 2019). Si bien por ello mismo se confunde el documental con el género del reportaje, hay que destacar que no son lo mismo. Mientras el reportaje aborda temas actuales, acontecimientos de carácter inmediato, el documental muestra y conduce a la reflexión sobre contenidos más temáticos (Castelló Botella, 2019).

La configuración de un cortometraje documental logra destacar temas contemporáneos, como bien explica Nichols (1997):

“La práctica documental es el lugar de oposición y cambio. De mayor importancia que la finalidad ontológica de una definición —con qué acierto capta la “esencia” del documental— es el objetivo que se persigue con una definición y la facilidad con que esta sitúa y aborda cuestiones de importancia, las que quedan pendientes del pasado y las que plantea el presente” (p. 42).

Los videojuegos, como tema a tratar, tienen en la actualidad un vínculo con el campo de la cinematografía. Rajas (2004) explica que “las mayores aportaciones y transformaciones de los videojuegos, se han dado en los ámbitos de la tecnología, la estética y, sobre todo, la pragmática audiovisual”.

Citando a Levis (2013), el fenómeno de los videojuegos se puede conceptualizar de la siguiente manera:

“Un videojuego consiste en un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas. Detrás de su inocente apariencia, los videojuegos fueron la primera tecnología informática a la cual un gran número de personas tuvo un acceso directo y personal” (p. 16).

Los videojuegos en la actualidad son una expresión artística, comunicacional que permite una conexión más amplia y apasionante. Considerando que las experiencias de cada jugador son profundas y significativas, tanto la emoción por

una victoria o por la frustración de la derrota. Igualmente, los videojuegos pueden llegar a ser actividades intrínsecamente motivadoras (Formosa, Johnson, Türkay, Mandryk, 2022).

El juego, una necesidad básica del ser humano desde el momento en el que nace, se ha considerado siempre una técnica relajante, liberadora, que ayuda a desarrollar las competencias intelectuales, la creatividad, la imaginación y la criticidad (Garay-Montenegro y Ávila-Mediavilla, 2021). Al tener su origen en un mundo globalizado y que estaba dando la bienvenida a las nuevas tecnologías, se convirtieron en uno de los grandes ocios en que las personas invierten su tiempo libre, y con el tiempo encajaron en la vida cotidiana de muchos, abarcando la cultura visual, sobre todo influyendo enormemente en el consumo del público joven (Martínez, 2019).

El efecto de los videojuegos fundamentalmente en este público, según afirma Martínez (2019), es el aporte al desarrollo de competencias aplicables en el trabajo académico, pues estimulan la capacidad de atención y concentración, las habilidades de razonamiento inductivo, la búsqueda de información y la organización para resolver problemas simultáneamente; sin embargo, la inclusión de videojuegos en ambientes educativos sigue siendo un debate activo.

Barraza (2007) conceptualiza el estrés académico como una forma de estrés psicológico presente en estudiantes que sufren una carga grande de presión y demandas en el entorno académico. Él define un entorno como potencialmente estresante, uno que es en extremo demandante a largo plazo y elevada intensidad, impredecible e incontrolable. Para Barraza, algunos de los estresores primarios que sufren los estudiantes se reducen a la falta de tiempo o limitaciones para completar las actividades, un exceso en la carga de responsabilidades por cumplir, el tipo de trabajo solicitado y el método de evaluación que pueden mantener los profesores. De acuerdo con Escobar (2018), la incorporación del individuo a la universidad es por sí misma una experiencia estresante.

El estrés académico no solo dificulta el aprendizaje y la interacción con el entorno, sino también tiene efectos en la salud mental y bienestar de los estudiantes

universitarios, trayendo con ello un rendimiento deficiente que puede llevar a la deserción y el desarrollo de trastornos emocionales López Peláez, J., Chinchilla-Giraldo, N., Bermúdez Vera, I., M., Álvarez Ramírez, A. (2021).

En cuanto a las técnicas de control del estrés, explican Porras Quirós, Araya Marín y Fallas (2014) que estas permiten mitigar los niveles de estrés y contribuir a la calidad de vida pero, sobre todo, ayudan a mitigar los efectos negativos que pueden tener en el rendimiento de los estudiantes. Así mismo, manifiestan la necesidad creciente de implementar técnicas que ayuden al manejo del estrés académico, pues es cada vez más frecuente que los estudiantes aseveren sentirse agotados de las presiones diarias, especialmente de la sobrecarga de responsabilidades impuestas por el sistema educativo.

Según Yee (2006), la hipótesis sobre jugar videojuegos responde a la sensación de los propios videojugadores a la necesidad de control sobre sus ansiedades del día a día, y que la mera actividad de jugar ayuda a sobrellevarlas. Es decir, una vía de escape a estresores comunes. En un estudio por Wack y Tantleff-Dunn (2009) se demostró que en un grupo de jóvenes universitarios los videojuegos eran un factor imprescindible para una mejor socialización, así como una fuente de relajación. Resultaba que jugar creaba un vínculo y una importancia tal que los desconectaba de los estresores.

## **V. Justificación**

Debido a su naturaleza material, los videojuegos son la nueva generación de los sistemas de comunicación primitivos con la informática. Su impacto no se ha reducido significativamente con el paso de los años, pues la incorporación de la pantalla a color y la reproducción de sonidos en las computadoras, ha determinado el nuevo curso de la vida cotidiana (Levis, 2013, p. 16).

Al analizar las distintas opciones, debido a la inmediatez, versatilidad y capacidad de difusión al momento de abordar temas actuales, es que se consideró el formato audiovisual como ideal desde el principio, para este trabajo, por tratarse de un fenómeno visual y dinámico como lo son los videojuegos. Igualmente, no

existen trabajos que aborden el tema de este proyecto, pues los enfoques generales siempre están en los videojuegos como herramienta educativa, pero no como medio para desestresarse del estrés académico. Por ello, se vio oportuno llevar a cabo una propuesta así.

Al abordar el debate sobre la forma de exponer el proyecto, se tomó en cuenta a los videojuegos, como un producto que ofrece experiencias visuales y sonoras.

El enfoque del trabajo estuvo en la importancia que los videojuegos tienen en los estudiantes, sobre todo en la manera en la que enfrentan el estrés producido por la universidad.

A su vez, demostrar el uso de los videojuegos como herramienta imprescindible en muchos ámbitos de la vida cotidiana como el aprendizaje, la memoria, el entretenimiento y la desconexión.

## **VI. Pre-producción**

### ***Sinopsis***

Los videojuegos han sido objeto de críticas debido a una generación de violencia en sus usuarios. No obstante, se ha dejado de lado el efecto que estos producen, siendo estos un medio de catarsis. Y en los entornos académicos funcionan como una vía de escape para los estudiantes universitarios, que descargan un alto nivel de tensión emocional.

Estudiantes universitarios relatan cómo los videojuegos, en un uso controlado, pueden ayudar a liberar el estrés académico. Buscando dejar al espectador una reflexión sobre la necesidad de los videojuegos como un beneficio no únicamente lúdico, sino también emocional.

## **Cronograma de grabación**

<b>CRONOGRAMA (FEBRERO-JUNIO)</b>	
<b>PRE-PRODUCCIÓN</b>	
Semana 1 (05/02/2024 - 09/02/2024)	<ul style="list-style-type: none"><li>● Redefinir la estrategia para la producción del documental</li><li>● Búsqueda de expertos en temas de videojuegos en Venezuela y en el área de la psicología.</li><li>● Esquematizar las preguntas a realizar en las entrevistas.</li></ul>
Semana 2 (12/02/2024 - 16/02/2024)	<ul style="list-style-type: none"><li>● Revisar las locaciones para grabar.</li><li>● Realizar pre-giras en cada uno de los puntos de grabación escogidos.</li></ul>
Semana 3 (04/03/2024 - 08/03/2024)	<ul style="list-style-type: none"><li>● Primera reunión con el profesor asesor asignado</li><li>● Revisar las locaciones para grabar.</li><li>● Realizar preguntas en cada uno de los puntos de grabación escogidos.</li><li>● Contactar con los expertos seleccionados y establecer días y tiempos para grabar las entrevistas.</li></ul>
<b>PRODUCCIÓN</b>	
Semana 4	<ul style="list-style-type: none"><li>● Realizar las entrevistas a</li></ul>

(11/03/2024 - 15/03/2024)	expertos en psicología y en materia de videojuegos en Venezuela.
Semana 5 (18/03/2024 - 22/03/2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizar las entrevistas a expertos en psicología y en materia de videojuegos en Venezuela.</li> <li>● Visitar la academia de E-Sports de la Universidad Católica Andrés Bello y hacer una pre-gira en sus instalaciones.</li> <li>● Solicitar permisos para grabar en la academia.</li> </ul>
Semana 6 (25/03/2024 - 29/03/2024)	SEMANA SANTA
Semana 7 (01/04/2024 - 05/04/2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Entrevistar a los expertos de la Academia de E-Sports de la UCAB.</li> <li>● Realizar encuestas a los estudiantes de la UCAB.</li> </ul>
Semana 8 (08/04/2024 - 12/04/2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Entrevistar a los expertos de la Academia de E-Sports de la UCAB.</li> <li>● Realizar encuestas a los estudiantes de la UCAB.</li> </ul>
Semana 9 (15/04/2024 - 19/04/2024)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizar una pre-gira en universidades del área metropolitana de Caracas (UCAB, UNIMET, UMA)</li> <li>● Solicitar permisos para grabar en</li> </ul>

	<p>las instalaciones de las universidades</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Llevar a cabo las encuestas a los estudiantes de las universidades</li> </ul>
<p>Semana 10 (22/04/2024 - 26/04/2024)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Solicitar permisos para grabar en las instalaciones de las universidades</li> <li>● Llevar a cabo las encuestas a los estudiantes de las universidades.</li> </ul>
<p>Semana 11 (29/04/2024 - 03/05/2024)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Entrevistar a expertos en materia de videojuegos en la Universidad Monteávila</li> </ul>
<p>Semana 12 (06/05/2024 - 10/05/2024)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Entrevistar a expertos en materia de videojuegos en la Universidad Monteávila</li> </ul>
<p><b>POST PRODUCCIÓN</b></p>	
<p>Semana 13 (13/05/2024 - 17/05/2024)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Grabar voz en off para introducción y conclusión del cortometraje documental</li> <li>● Edición del material grabado</li> </ul>
<p>Semana 14 (20/05/2024 - 24/05/2024)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Revisión del corto-documental</li> </ul>
<p>Semana 15 (27/05/2024 - 31/05/2024)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Edición del material grabado</li> <li>● Revisión del corto-documental</li> </ul>
<p>Semana 16 (03/06/2024 - 07/06/2024)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Revisión final del cortometraje documental final.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Entrega del Proyecto Final de Carrera</li></ul>
--	---

### ***Planteamiento narrativo***

El Proyecto Final de Carrera se visualiza como un trabajo audiovisual de género corto-documental, en el que a través de testimonios de expertos en áreas de psicología y educación, incluyendo entrevistas a estudiantes que personalmente tuviesen a los videojuegos como un aspecto imprescindible de sus vidas. Expone la actualidad de la relación de los videojuegos y los estudiantes universitarios y de qué manera los videojuegos funcionan como un alivio temporal del estrés académico.

Según Serrano (2021) la estructura narrativa, “en la medida que contempla el ordenamiento de los contenidos y de los recursos –auditivos o visuales– a través de los cuales son representados, pasó a ser la clave de las narrativas de no ficción”. Por la importancia de la narrativa en la creación de productos audiovisuales, se buscó plasmar el documental con una estructura lineal, en donde están presentes los tres actos del paradigma aristotélico (principio, nudo, desenlace) y se cuenta una historia en donde se plasma a los videojuegos como un medio catártico para los estudiantes universitarios, para la liberación del estrés académico.

Según Bill Nichols, existen cuatro modalidades a considerar antes de realizar un documental: expositivo, observacional, interactivo y reflexivo. Cada una tiene enfoques y perspectivas diferentes sobre la realidad abordada. Se decidió que la pieza audiovisual fuera expositiva, es decir:

“Un montaje que aporte pruebas (un montaje que reúna las mejores pruebas posibles para defender una cuestión); la responsabilidad del realizador de hacer que su argumentación resulte tan exacta y convincente como sea posible, aunque ello requiera la recontextualización de las afirmaciones de testigos o expertos individuales, y la práctica de intervención en lo que ocurre delante de la cámara por medio de la entrevista sin mostrar al realizador, ni tan siquiera incluir su voz” (Nichols, 1997, p. 47).

Para demostrar el argumento, se realizaron entrevistas a profesionales cercanos a la observación del efecto de los videojuegos en jóvenes universitarios. Las preguntas se han dirigido a la necesidad de los videojuegos no únicamente como fuente de entretenimiento, sino también como una vía de escape.

El objetivo del cortometraje documental es dar a conocer el impacto de los videojuegos entre los estudiantes universitarios, y cómo ayudan a proporcionar un espacio saludable fuera de un entorno estresante. Además, demostrar qué han hecho las instituciones en respuesta a este fenómeno masivo entre los estudiantes.

Por lo anteriormente referido, las entrevistas, al igual que los testimonios, no son opacados por la narrativa del cortometraje documental, sino lo contrario. Es por ello que el voice-over no se aplica a la mayor parte de la producción.

### ***Planteamiento estético***

Para la creación de este documental audiovisual, se buscó que fuera visualmente atractivo, informativo y reflexivo. A través de la combinación de diferentes estilos visuales, encuadres y planos, capturando la esencia de la relación entre los estudiantes, profesores y psicólogos.

Se utilizaron diferentes planos para crear una narrativa visual dinámica y rica en detalles. Los planos generales y gran plano general servirán para ubicar al espectador en el contexto, mientras que los planos medio corto y primer plano se utilizarán para mostrar a los entrevistados y capturar sus expresiones.

Las áreas comunes de las universidades, transmiten una sensación de libertad, amplitud y dinamismo, capturando las imágenes de los estudiantes interactuando entre sí y obteniendo el ambiente universitario.

Los b-rolls incluyen una variedad de videojuegos para demostrar la diversidad de gustos e intereses de los estudiantes, mostrando sus expresiones, reacciones y emociones al momento de jugar.

La estética de este documental audiovisual posee una corriente futurista que se sumerge en una estética futurista retro, fusionando elementos vanguardistas con toques nostálgicos que evocan la era dorada de los videojuegos. Esta fusión se refleja en cada aspecto del documental, desde la paleta de colores hasta los recursos audiovisuales. Donde la paleta de colores del documental se inspira en la atmósfera de una sala de videojuegos, combinando tonos oscuros y vibrantes que crean una sensación de misterio e intriga para resaltar elementos clave y aportar energía visual al documental, con colores primarios como:

- **Azul oscuro:** Representa la profundidad de los pensamientos y análisis de los expertos entrevistados.
- **Morado neón:** Evoca la creatividad, la innovación y el espíritu lúdico de los videojuegos.
- **Verde esmeralda:** Simboliza el crecimiento, la evolución y la conexión entre los videojuegos y la psicología.

Se utilizan tipografías pixeladas y gráficos retro junto a elementos futuristas como interfaces holográficas y efectos de sonido electrónicos, creando una estética única y atractiva.

El documental emplea una variedad de recursos audiovisuales para mantener el interés del espectador y transmitir la información de manera atractiva. Como lo son las entrevistas con expertos y estudiantes, donde se filman en entornos dinámicos y creativos, utilizando iluminación y ángulos de cámara que capturan la atención del espectador.

A pesar de su enfoque académico, el documental mantiene un tono informativo y entretenido, utilizando un lenguaje claro y accesible para el público general.

El planteamiento estético del cortometraje documental se intenta mantener acorde al género correspondiente, en concreto, la apariencia limpia y cuidada de la realidad sin alteraciones mayores, la exposición sin censura de los entornos y los entrevistados. La idea base era destacar tanto al sujeto como la locación, puesto que las dos son sustanciales para demostrar el argumento del proyecto.

La alusión a aspectos como el color, va referido a lo que, nuevamente, explica Nichols (1997) en su libro: “El credo de un buen documental es aquel que dirige nuestra atención hacia un tema y no hacia sí mismo, deriva de los cimientos epistémicos del documental” (p. 232).

Según la autora Betty Edwards (2006), “hay un acuerdo general en el que el verde es el color del equilibrio y la armonía” (p. 177). Luego, los matices de azul oscuro intenso, encontrados en las salas de juegos, equilibran y van acorde con el mensaje del proyecto audiovisual al reflejar, “en sus versiones más oscuras, la representación de la autoridad (el típico traje azul oscuro de los cargos recién elegidos), y en el significado simbólico de los sueños, el azul significa éxito” (Edwards, 2006, p. 180).

Los rojos y morados vibrantes, igualmente pertenecientes a los monitores y las luces de las salas de juego, están presentes a lo largo del cortometraje documental. Siendo necesarios en base a lo que ambos, según lo escrito en el libro de Edwards, representan: “sentimientos profundos, como cuando se compara la pasión con el morado, o en la expresión *estar morado de rabia*” (p. 184).

Por cuestiones de adaptabilidad y contando que las locaciones son instituciones académicas con espacios al aire libre e interiores, se buscó predominar los colores verde, azul, rojo y blanco como claves para exponer el tema. Las salas de juegos, que cuentan con los monitores y la estética de los videojuegos, fueron aprovechados para captar de manera exitosa la iluminación y la gama necesaria para lograr un carácter llamativo, creativo, agresivo e imponente del videojuego en las universidades.

El factor común de todo el cortometraje documental son los estudiantes, por lo que para resaltar el tema de los videojuegos se hizo preciso un acercamiento a entornos que tuviesen los tonos primarios buscados en el corto-documental. Se usó igualmente este planteamiento buscando enfatizar los sentimientos de conexión entre los videojuegos y los universitarios. Pues, “el documental expositivo se erige a menudo sobre una sensación de implicación dramática en torno a la necesidad de una solución” (Nichols, 1997, p. 72).

## ***Influencias audiovisuales***

- High Score: El mundo de los videojuegos (2020)



Docuserie. High Score: El mundo de los videojuegos / Productora:  
Netflix

Esta docuserie de 6 capítulos trata la historia de los videojuegos, sus creadores y los clásicos inventados. Recorriendo desde los salones recreativos, hasta los momentos claves en la década de los ochenta y noventa, esta producción audiovisual cuenta con entrevistas de los principales desarrolladores de la época, sus testimonios y la consolidación del videojuego como producto social.

De este metraje se tomó como referencia la implementación de las entrevistas y el material gráfico original como motor que hace avanzar la historia y solidifica el argumento.

- God of War: Raising Kratos (2019)



Documental. God of War: Raising Kratos / Productora: Sony

Este documental enseña los largos cinco años de esfuerzo por parte del director y creador del aclamado videojuego God of War, Cory Barlog, por llevar a flote el proyecto. Más que un detrás de cámaras, es un ejemplo perfecto de viaje cinematográfico reflexivo.

De este metraje se extrae su capacidad de perseguir los hechos, las locaciones y la estética sólida, simple y eficaz, para completar la narrativa en una historia. En términos cercanos, se usó como referencia por su propuesta emocional y personal con los individuos mediante sus testimonios donde exponen sus experiencias para concluir el proyecto.

- Cómo los videojuegos cambiaron el mundo (2013)



Documental: Cómo los videojuegos cambiaron el mundo / Productora:  
Channel 4

En este metraje el director y narrador, Charlie Brooker, hace un recorrido por los videojuegos más influyentes en la cultura popular contemporánea y los enmarca como una sola. Los observa desde un punto de vista humorístico, pero sobre todo cómo han creado un espacio seguro para los usuarios.

Se referencia de él el tema que trata (los videojuegos) y la manera en que los aborda, más allá de verlos como productos de entretenimiento, también como suponen una pequeña pausa de la realidad para muchas personas.

## **Personajes**

**Estudiantes:** Se buscó a un grupo específico de estudiantes que tuvieran pasión y un amplio conocimiento sobre los videojuegos, ya que se necesitaba enfatizar y obtener una dinámica a fondo de estos.

**Psicólogos:** Los psicólogos fueron seleccionados en base a su experiencia y conocimiento, que a su vez tengan experiencias con el trato del estrés y sobre el uso de los videojuegos o la tecnología en sí para utilizarlos como un medio de catarsis.

**Profesores/Especialistas:** Se buscaron docentes que se especialicen en el área de las tecnologías educativas, a su vez que tuviesen experiencia en el empleo de las tecnologías como método de aprendizaje. De igual forma, se buscó a profesores en los que su tema de investigación fuese la tecnología.

<b>Estudiantes</b>	<b>Psicólogos</b>	<b>Profesores/Especialistas</b>
César Machado	Raúl García	Alexandra Ranzolin
Diego Fuentes	Selene Monteverde	Carlos De Abreu
Enrique Mendoza		Tibaie Labrador
Jhonny Zanardo		
Oriana Germán		
Oriana Ponte		
Nilo Méndez		
Roberto Arango		
Sebastián Aure		

## **Guión de entrevistas**

### **1. Preguntas según el perfil: Estudiantes**

#### **1.1. Percepción o postura sobre los videojuegos**

- ¿Cómo definirías el estrés académico?
- ¿Cuáles son las causas de que sufras estrés académico?
- ¿Qué conductas o variables en tu estado de ánimo identificas cuando te sientes estresado académicamente?
- ¿A qué métodos acudes para aliviar el estrés académico?
- ¿Los videojuegos pueden servir para aliviar el estrés producido por la universidad?

#### **1.2. Efectos positivos y negativos**

- ¿Es beneficioso o perjudicial aliviar el estrés académico con los videojuegos?
- ¿Cuáles serían los efectos positivos? (Si es el caso de su respuesta)
- ¿Cuáles serían los efectos negativos? (Si es el caso de su respuesta)

#### **1.3. Género de los videojuegos**

- ¿Qué tipo de videojuegos te relajan más? (Los shooters, comfy, etc.)
- ¿Qué elementos relajantes destacarías en los videojuegos? (Música, ambientación, estética, historia)

#### **1.4. Respuesta emocional**

- ¿Qué significan los videojuegos para ti? (Pregunta en modo incógnito)
- ¿Le recomendarías a otra persona jugar videojuegos para aliviar su estrés?
- ¿Alguna vez has tenido un día en que te hayas sentido verdaderamente estresado por la universidad, y la sensación mejoró o se desvaneció jugando videojuegos? (Si la respuesta es sí, pedirle si puede hablar más de ese momento)

### **2. Preguntas según el perfil: Psicólogos**

#### **2.1. Respuesta emocional**

- ¿Qué es el estrés académico?
- ¿Cuáles son las causas más comunes?
- ¿Qué métodos son aplicados o recomendados para aliviar el estrés académico?

- ¿Qué tipo de efectos pueden tener el complemento del estrés académico con los videojuegos en los estudiantes universitarios?
- ¿Recomendaría los videojuegos como medio para aliviar el estrés académico? ¿O pondría por encima otras alternativas?

**2.2. Percepción y postura**

- ¿Qué rasgos positivos y negativos destacaría del uso de los videojuegos como medio para descargar el estrés académico?

**3. Preguntas según el perfil: Docentes y profesionales en el ámbito de los videojuegos.**

- ¿Qué son los videojuegos?
- ¿Cuáles elementos de los videojuegos los convierten en buenos instrumentos para el alivio del estrés?
- ¿Cómo resumirías el impacto positivo que tienen los videojuegos en las emociones del jugador?
- ¿Deberían todos los videojuegos intentar emocionar, calmar o estresar al jugador?

**VII. Producción**

**Plan de rodaje**

Fecha	Entrevista	Hora inicio		Hora final		Locación	Int.	Ext.
		Técnico	Talento	Técnico	Talento			
30 de abril de 2024	Selene Monteverde	09:50 am	10:00 am	10:25 am	10:20 am	Jardín Central de la sede principal de la Universidad Monteávila		X

13 de mayo de 2024	Oriana Ponte (I)	10:45 am	10:55 am	11:25 am	11:20 am	Aula #7 de la Universidad Monteávila ubicada en la sede principal	X	
23 de mayo de 2024	Tibaire Labrador	03:08 pm	03:18 pm	03:40 pm	03:35 pm	Oficina	X	
24 de mayo de 2024	Raúl García	09:30 am	10:00 am	10:55 am	10:50 am	Avenida Libertador, a la altura de La Campiña, frente a la clínica Santiago de León. Torre Maracaibo, piso 15, oficina 15-H. Oficina de Psiconecta.	X	
27 de mayo de 2024	Alexandra Ranzolin	11:00 am	11:10 am	11:40 am	11:40 am	Oficina de la entrevistada ubicada en la sede	X	

						principal de la Universidad Monteávila		
27 de mayo de 2024	César Machado	03:45 pm	04:00 pm	05:20 pm	04:08 pm	Academia de e-Sports de la Universidad Católica Andrés Bello	X	
27 de mayo de 2024	Jhonny Zanardo	03:45 pm	04:15 pm	05:20 pm	04:25 pm	Academia de e-Sports de la Universidad Católica Andrés Bello	X	
27 de mayo de 2024	Carlos De Abreu	03:45 pm	03:45 pm	05:20 pm	05:15 pm	Academia de e-Sports de la Universidad Católica Andrés Bello	X	
29 de mayo de 2024	Diego Fuentes	02:00 pm	04:20 pm	04:30 pm	04:29 pm	Municipio El Hatillo, Urb. privada Lomas del Sol, Edificio	X	

						Lomas Classic.		
29 de mayo de 2024	Enrique Mendoza	02:00 pm	05:07 pm	06:20 pm	06:15 pm	Municipio El Hatillo, Urb. privada Lomas del Sol, Edificio Lomas Classic.		
30 de mayo de 2024	Roberto Arango	01:30 pm	02:15 pm	03:30 pm	02:30 pm	Universidad Metropolitana de Caracas		X
30 de mayo de 2024	Sebastián Aure	01:30 pm	02:40 pm	03:30 pm	03:00 pm	Universidad Metropolitana de Caracas	X	
07 de junio de 2024	Oriana Germán	01:30 pm	02:00 pm	04:30 pm	04:00 pm	Estudio de Televisión de la Universidad Monteávila (UMATV)	X	
07 de junio de 2024	Oriana Ponte (II)	01:30 pm	02:30 pm	04:30 pm	03:00 pm	Estudio de Televisión de la Universidad Monteávila (UMATV)	X	

## ***Informe de locaciones***

- **Universidad Monteávila**

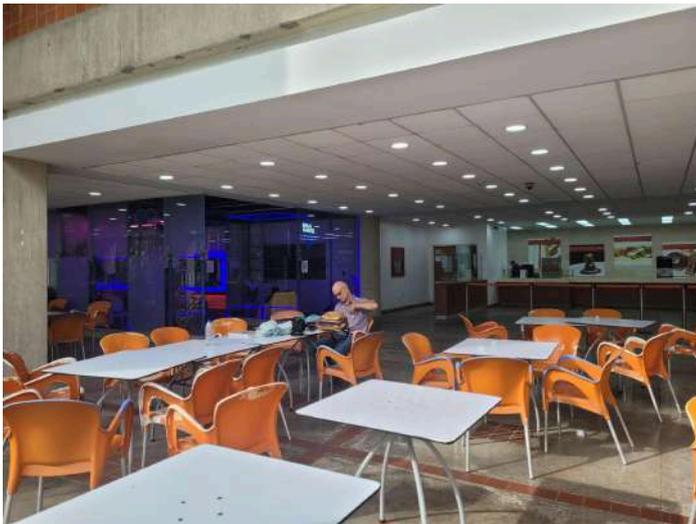
**Dirección:** Av. Buen Pastor, Boleíta Norte, Caracas, Distrito Capital





- **Universidad Metropolitana**

**Dirección:** Distribuidor metropolitano, Caracas, Distrito Capital



- **Universidad Católica Andrés Bello**

**Dirección:** Avenida Teherán, Urbanización Montalbán, Caracas, Distrito Capital



## Permisos



### CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Caracas, \_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2024

Yo, \_\_\_\_\_ identificado con cédula de ciudadanía # \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_, en mi condición de entrevistado, autorizo a: Oriana Fuentes Santamaría, Daniel Andrés Rojas Venancio y Antony David Oberto Peña dentro del proyecto *Relación entre estudiantes universitarios y videojuegos como medio de liberación de estrés* de producción audiovisual, para que incluya en cualquier soporte audiovisual para efectos de reproducción y comunicación pública, la entrevista realizada en la mencionada producción, así como para utilizar mi imagen en el proyecto para los fines y dentro de los propósitos establecidos por Universidad Monteávila. Esta autorización de utilización del contenido de la entrevista y de mi imagen se hace sin perjuicio del respeto al derecho moral de paternidad e integridad establecido en la legislación autoral.

Por virtud de este documento el suscrito entrevistado declara que es propietario integral de los derechos sobre el contenido de la entrevista y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a la Universidad Monteávila.

La autorización que aquí se concede sobre este material, es exclusiva para la producción audiovisual en mención, el cual tendrá un uso de carácter cultural y será difundido por Youtube y con fines culturales.

Cordialmente,

\_\_\_\_\_  
C.C.



Universidad  
Monteávila

### SOLICITUD DE PERMISO PARA FILMACIÓN

Datos de los estudiantes

Caracas \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2024

Nombre

Cargo

Institución

Estimad@

Nos dirigimos a usted en calidad de estudiantes de Comunicación Social de la Universidad Monteávila, para solicitar amablemente el permiso correspondiente para realizar una filmación en la (Nombre de la institución), (función del personal)

Nuestro proyecto consiste en la realización de un *cortometraje documental sobre la relación entre los estudiantes universitarios y los videojuegos para la liberación de estrés académico*. Consideramos que (poner la razón)

Nos comprometemos a cumplir con todas las regulaciones y restricciones establecidas por su institución y a respetar el lugar de filmación, incluyendo cualquier requerimiento adicional que debamos cumplir.

Atentamente,

Firma: \_\_\_\_\_

C.I.: \_\_\_\_\_

## Presupuestos

Apartado	Ítems	Monto
Equipos	Trípode Samsung TP-1RM	Ref. 30
	Cámara Sony DSC-HX1 Optical Steady Shot 2008	Ref. 560
	Teléfono inteligente Samsung S20FE	Ref. 280
	Teléfono inteligente Motorola G60S 2021	Ref. 170
	Teléfono inteligente Xiaomi Redmi 9T	Ref. 160
	Laptop HP	Ref. 529
	Laptop Dell	Ref. 1,100
	Micrófono Balita Lavalier Inalámbrico Bluetooth K9	Ref. 12
Refrigerios	Desayunos	Ref. 6.4
	Almuerzos	Ref. 26.5
	Meriendas	Ref. 5.2
Servicios	Electricidad	Ref. 240
	Streaming	Ref. 82
	Internet	Ref. 504
	Telefonía Móvil	Ref. 72
	Fotocopias	Ref. 9.5

Transporte	Público (Metro, Metrobús, Autobuses)	Ref. 45
	Servicio de Mototaxi	Ref. 30.08
	Privado (Gasolina)	Ref. 160
Monto total	Ref. 4,023.78	

### ***Informe de equipos***

Equipos	Modelo	Detalles
Cámara	Sony DSC-HX1 Optical Steady Shot 2008	9 mp
	Teléfono Inteligente Samsung Galaxy S20 FE	32 mp
	Teléfono Inteligente Xiaomi Redmi 9T	48 mp
	Teléfono Inteligente Motorola G60S	64 mp
Micrófonos	Micrófono Balita Lavalier Inalámbrico Bluetooth K9	20 metros de recepción
Soportes de registro	Sony DSC-HX1 Optical Steady Shot 2008	11 mb
	Samsung Galaxy S20 FE	128 gb
	Xiaomi Redmi 9T	64 gb
	Motorola G60S	128 gb
	Laptop Dell	223 gb

	Laptop Hp	256 gb
Óptica	Cybershot	Incluído con la cámara
Baterías	Sony Battery Pack Model No. NP-FH50 (2 unidades)	6.1 Wh (vatio-hora) cada una
Laptops	Laptop Dell	8 gb RAM
	Laptop Hp	8 gb RAM
Trípode	Samsung TP-1RM	Min 52 cm Max 146.5 cm

### **VIII. Post-Producción**

#### **Listado de Equipos y recursos utilizados durante el proceso de montaje:**

Equipos y recursos	Detalle
Laptop Dell	Almacenamiento de 223 GB
Canva	Programa de diseño gráfico en línea con herramientas básicas en la producción de imágenes gráficas.
Capcut	Programa de edición y ajuste para videos.

#### ***Flujo de Trabajo***

Previamente, antes de iniciar con la filmación del proyecto, se descartó todo el material que fuera erróneo a la hora de las entrevistas, se establecieron los horarios y fechas disponibles, individualmente de cada entrevistado, para no tener inconvenientes en sus agendas.

Al momento de filmar, se utilizaron micrófonos de tipo balita para capturar el audio de las entrevistas en alta calidad, de manera limpia y discreta, sin las interrupciones del ruido exterior, grabando en conjunto con las cámaras utilizadas, se hizo uso de la claqueta para que a la hora de editar, fuera más precisa y estuviera en sincronía el audio con el video.

Se distribuyeron diferentes carpetas en Drive, para almacenar toda la información referente al proyecto, señalando lo que son entrevistas, documentos, b-rolls y audios, para así tener una organización precisa y ubicar de la manera más rápida cada elemento a la hora de la edición. Lo cual y en su totalidad fue realizada con la aplicación "CapCut" y para el retoque de imágenes se utilizó la aplicación "Canva".

Al inicio del documental se empezó con una breve introducción de lo que será todo el contenido. Se estableció una secuencia entre cada entrevista, identificando a cada uno de los entrevistados, donde abordaron puntos o temas similares, corroborando unos con otros y utilizando los b-roll donde se observan las localizaciones en las cuales fueron realizadas las entrevistas y que además fueran de acuerdo con el tema del proyecto.

Todo el proceso de la edición comenzó a finales del mes de mayo y culminó el día 14 de junio, teniendo un aproximado de 3 semanas durante ese tiempo para el trabajo de edición del proyecto.

### ***Propuesta gráfica y animación***

En base a la estética mencionada, se enfocó en producir una imagen que fuera acorde tanto con la paleta de colores y tipografías del documental. La idea principal era transmitir la inmersión que producen los videojuegos en el videojugador, por lo que se utilizó la imagen de una consola vieja utilizada por muchos. Dentro de ella, el título del documental y una invitación al espectador a verlo.



- **Tipografía:** 8bit
- **Efectos:** Glitch
- **Transición:** Black Fade, Woosh

### ***Pieza Audiovisual***

Enlace: <https://youtu.be/lw5wtKAoy9s>

### ***Conclusiones***

Una vez finalizada la producción del cortometraje documental acerca de la relación entre los estudiantes universitarios con los videojuegos y el manejo del estrés académico, podemos concluir:

1. El perfil del videojugador universitario caraqueño en su mayoría está conformado por estudiantes de sexo masculino en edades comprendidas entre 18 y 25 años, siendo los más entusiastas seguidores de los videojuegos, los del rango de menor edad.
2. No solo se identificó la existencia, entre los estudiantes, de la percepción de los videojuegos como forma de entretenimiento y un alivio del estrés académico, sino también entre profesores y psicólogos expertos en la materia. Por otra parte, se encontró que la percepción es individual y que si bien ayudan como catarsis (a aliviar el estrés académico) también puede conducir a aumentar las habilidades académicas, por lo cual deberían ser incorporadas dentro de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) o del ámbito universitario, habiendo realizado

previamente una evaluación de la población estudiantil. Debiendo cuidarse la estrecha línea que separa la diversión y entretenimiento y el alivio del estrés académico, del riesgo en otros casos, que pueden generar adicciones, explicado esto tanto por profesores, como por los estudiantes universitarios.

3. Por otra parte, los psicólogos agregan, que las habilidades adquiridas con los videojuegos, ayudan a enfrentar los estresores que generan las actividades académicas que inician desde el mismo momento en que el estudiante se enfrenta al ingreso a la Universidad.
4. Entre los géneros de videojuego más comunes o de mayor preferencia entre la población universitaria son los que involucran acción e incluso violencia. Siendo variable entre los que les gusta practicarlos individualmente o en solitario, y aquellos que les gusta realizarlos en parejas o grupos, dada la posibilidad, de esta forma, de interactuar con otros jugadores, e incluso establecer relaciones de amistad.
5. Si bien la mayoría de la población estudiantil prefiere juegos que involucran acción, también hay que tomar en cuenta que existen individuos que prefieren elementos como musicalización con tonos suaves y ligeros. Asimismo, existen personas que les gustan los juegos del mundo abierto, debido a que les da la posibilidad de explorar, más allá de completar misiones y resolver acertijos. Concluyendo con este punto, no existe un perfil predeterminado para un videojugador, es decir, que este sea la norma.
6. Actualmente las Universidades están incluyendo en sus campus, salas de videojuegos donde se llevan a cabo estas actividades, que sirven de esparcimiento, socialización y herramientas de alivio del estrés académico. Contando cada día con mayor participación por parte de los estudiantes.
7. Para finalizar, podemos concluir que los videojuegos pueden ser considerados, bien sea al ganar, como al perder, actividades motivadoras, que contribuyen a la socialización, catarsis y como herramientas para el control del estrés académico así como fuente para mejorar en algunos casos, las habilidades académicas. No sin ello dejar a un lado el autocontrol que debe imperar, para evitar caer en adicciones.

## **Recomendaciones**

En la realización de este proyecto se pudieron haber investigado otros aspectos, como:

- **Elección precisa de los entrevistados:** se podría incluir, categorizar la investigación de los estudiantes de acuerdo a la carrera, edad, género y nivel socioeconómico, así como a profesionales de otras áreas relacionadas con la salud mental y conocimiento en la tecnología como ayuda.
- **Consideración del género de videojuegos:** la investigación se centró en la opinión de los entrevistados, sin especificar el género en particular de los videojuegos, pero sería interesante explorar el efecto de los géneros, como los videojuegos de estrategia, simulación o puzzle, sobre el manejo del estrés.
- **Investigar los mecanismos subyacentes:** esto podría incluir la investigación de los efectos fisiológicos y psicológicos de los videojuegos, como la liberación de endorfinas o la reducción de la actividad del cortisol.
- **Considerar las diferencias individuales:** tomando en cuenta que los efectos de los videojuegos sobre el estrés pueden variar de persona a persona. Factores como la personalidad, cómo lo afrontan y las experiencias previas con los videojuegos que pueden influir en la eficacia de los videojuegos como medio de catarsis.

## **Puntos de referencia para futuros posibles trabajos:**

- **El uso de videojuegos en diferentes contextos:** además del ámbito universitario, sería interesante explorar el uso de videojuegos como medio de catarsis en otros contextos, como en entornos laborales, militares o clínicos.
- **Comparar el efecto de los videojuegos con otras estrategias de manejo del estrés:** sería útil comparar el efecto de los videojuegos con otras estrategias de manejo del estrés, como la meditación, el ejercicio físico o las técnicas de relajación.
- **El uso de videojuegos para tratar otros problemas de salud mental:** además del estrés, sería interesante explorar el potencial de los videojuegos

para tratar otros problemas de salud mental, como la ansiedad, la depresión o los trastornos del sueño.

- **Desarrollo de videojuegos para el manejo del estrés:** con base en los hallazgos de la investigación, se podrían desarrollar videojuegos específicos para el manejo del estrés, diseñados para maximizar sus efectos beneficiosos y minimizar los riesgos potenciales.

## Referencias

- Barraza Macías, A. (2009). La relación persona-entorno como fuente generadora de estrés académico. Recuperado de <https://psicologiacientifica.com/relacion-persona-entorno-estres-academico/>
- Barraza Macías, A. (2007). Estrés académico: Un estado de la cuestión. Recuperado de <https://psicologiacientifica.com/estres-academico-un-estado-de-la-cuestion/>
- Castelló Botella, I. (2019). La importancia de la dirección de fotografía como apoyo en la narrativa de programas de género informativo. [archivo PDF]. Recuperado de [http://dspace.umh.es/bitstream/11000/7502/1/TFG-Castell%  
%b3%20Botella%2c%20Irene.pdf](http://dspace.umh.es/bitstream/11000/7502/1/TFG-Castell%c3%b3%20Botella%2c%20Irene.pdf)
- Ceballos Blandón, J., S. (2019). El documental audiovisual como herramienta para la investigación social. Recuperado de <https://revistas.ucatolicaluismigo.edu.co/index.php/JSR/article/view/3005/2651>
- Edwards, B. (2006). El color. Un método para dominar el arte de combinar los colores. Editorial Urano. <https://ccp.gob.bo/wp-content/uploads/2021/04/EDWARDS-B.-El-Color.pdf>

Essential Facts About the Video Game Industry. (2022). Recuperado de <https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/>

Inés Garay-Montenegro, J., Marcelo Ávila-Mediavilla, C. (2021). Videojuegos y su influencia en el rendimiento académico, <http://portal.amelica.org/ameli/journal/258/2582582004/html/>

Levis, D. (2013). Los videojuegos, un fenómeno de masas. [archivo PDF]. Recuperado de <https://levistextos.files.wordpress.com/2013/08/librovideojuego.pdf>

Nichols, B. (1997). La representación de la realidad. Editorial Paidós. [https://metamentaldoc.com/9\\_La%20Representacion%20de%20la%20Realidad\\_Bill%20Nichols.pdf](https://metamentaldoc.com/9_La%20Representacion%20de%20la%20Realidad_Bill%20Nichols.pdf)

Nichols, B. (2001). Introducción al documental [archivo PDF]. Recuperado de <http://www.libros.unam.mx/digital/v7/25.pdf>

Rabinger, M. (2005). Dirección de documentales. [archivo PDF]. Recuperado de <https://campostrilnick.org/wp-content/uploads/2016/04/Direccion-de-Documentales-Michael-Rabiger.pdf>

Rajas, M. (s.f.). Análisis de la participación del lectoautor en la construcción del videojuego. [archivo PDF]. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/5525/552557612003.pdf>

Serrano, P. (2021) Realidad y narrativa Construcción dramática de reportajes y documentales y creación de universos de no ficción en la era de lo digital. Universidad de Ciencias y Artes de América Latina.

<https://repositorio.ucal.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12637/429/Realidad%20y%20Narrativa%201er%20cap.pdf?sequence=1>

Tejada, T., I. (2016). La millonaria industria detrás del mayor entretenimiento del planeta. Recuperado de

<https://business-asset.com/spa/wiki-blog/miscelanea/la-millonaria-industria-detras-del-mayor-entretenimiento-del-planeta-3443.html>

Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. [archivo PDF]. Recuperado de

[http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20\(2007\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20(2007).pdf)

## Anexos



### CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Caracas, 14 de junio de 2024

Yo, Oriana German identificado con cédula de ciudadanía # 28317537 de Venezuela en mi condición de entrevistado, autorizo a: Oriana Fuentes Santamaría, Daniel Andrés Rojas Venancio y Antony David Oberto Peña dentro del proyecto *Relación entre estudiantes universitarios y videojuegos como medio de liberación de estrés* de producción audiovisual, para que incluya en cualquier soporte audiovisual para efectos de reproducción y comunicación pública, la entrevista realizada en la mencionada producción, así como para utilizar mi imagen en el proyecto para los fines y dentro de los propósitos establecidos por Universidad Monteávila. Esta autorización de utilización del contenido de la entrevista y de mi imagen se hace sin perjuicio del respeto al derecho moral de paternidad e integridad establecido en la legislación autoral.

Por virtud de este documento el suscrito entrevistado declara que es propietario integral de los derechos sobre el contenido de la entrevista y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a la Universidad Monteávila.

La autorización que aquí se concede sobre este material, es exclusiva para la producción audiovisual en mención, el cual tendrá un uso de carácter cultural y será difundido por Youtube y con fines culturales.

Cordialmente,

C.C.



## CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Caracas, 23 de mayo de 2024

Yo, Lisior Machado identificado con cédula de ciudadanía # 32.497.388 de Venezuela, en mi condición de entrevistado, autorizo a: Oriana Fuentes Santamaría, Daniel Andrés Rojas Venancio y Antony David Oberto Peña dentro del proyecto *Relación entre estudiantes universitarios y videojuegos como medio de liberación de estrés* de producción audiovisual, para que incluya en cualquier soporte audiovisual para efectos de reproducción y comunicación pública, la entrevista realizada en la mencionada producción, así como para utilizar mi imagen en el proyecto para los fines y dentro de los propósitos establecidos por Universidad Monteávila. Esta autorización de utilización del contenido de la entrevista y de mi imagen se hace sin perjuicio del respeto al derecho moral de paternidad e integridad establecido en la legislación autoral.

Por virtud de este documento el suscrito entrevistado declara que es propietario integral de los derechos sobre el contenido de la entrevista y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a la Universidad Monteávila.

La autorización que aquí se concede sobre este material, es exclusiva para la producción audiovisual en mención, el cual tendrá un uso de carácter cultural y será difundido por Youtube y con fines culturales.

Cordialmente,

\_\_\_\_\_  
C.C.



## CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Caracas, 04 de Julio de 2024

Yo, Johnny Zangardo identificado con cédula de ciudadanía # 29919023 de Venezuela, en mi condición de entrevistado, autorizo a: Oriana Fuentes Santamaría, Daniel Andrés Rojas Venancio y Antony David Oberto Peña dentro del proyecto *Relación entre estudiantes universitarios y videojuegos como medio de liberación de estrés* de producción audiovisual, para que incluya en cualquier soporte audiovisual para efectos de reproducción y comunicación pública, la entrevista realizada en la mencionada producción, así como para utilizar mi imagen en el proyecto para los fines y dentro de los propósitos establecidos por Universidad Monteávila. Esta autorización de utilización del contenido de la entrevista y de mi imagen se hace sin perjuicio del respeto al derecho moral de paternidad e integridad establecido en la legislación autoral.

Por virtud de este documento el suscrito entrevistado declara que es propietario integral de los derechos sobre el contenido de la entrevista y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a la Universidad Monteávila.

La autorización que aquí se concede sobre este material, es exclusiva para la producción audiovisual en mención, el cual tendrá un uso de carácter cultural y será difundido por Youtube y con fines culturales.

Cordialmente,

  
C.C. \_\_\_\_\_



## CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Caracas, 30 de Mayo de 2024

Yo, Roberto Alejandro Arango Bustillos identificado con cédula de ciudadanía # 28301134 de Venezuela, en mi condición de entrevistado, autorizo a: Oriana Fuentes Santamaría, Daniel Andrés Rojas Venancio y Antony David Oberto Peña dentro del proyecto *Relación entre estudiantes universitarios y videojuegos como medio de liberación de estrés* de producción audiovisual, para que incluya en cualquier soporte audiovisual para efectos de reproducción y comunicación pública, la entrevista realizada en la mencionada producción, así como para utilizar mi imagen en el proyecto para los fines y dentro de los propósitos establecidos por Universidad Monteávila. Esta autorización de utilización del contenido de la entrevista y de mi imagen se hace sin perjuicio del respeto al derecho moral de paternidad e integridad establecido en la legislación autoral.

Por virtud de este documento el suscrito entrevistado declara que es propietario integral de los derechos sobre el contenido de la entrevista y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a la Universidad Monteávila.

La autorización que aquí se concede sobre este material, es exclusiva para la producción audiovisual en mención, el cual tendrá un uso de carácter cultural y será difundido por Youtube y con fines culturales.

Cordialmente,

C.C.



## CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Caracas, 30 de mayo de 2024

Yo, Nilo Míndez identificado con cédula de ciudadanía # 29536234 de Venezuela, en mi condición de entrevistado, autorizo a: Oriana Fuentes Santamaría, Daniel Andrés Rojas Venancio y Antony David Oberto Peña dentro del proyecto *Relación entre estudiantes universitarios y videojuegos como medio de liberación de estrés* de producción audiovisual, para que incluya en cualquier soporte audiovisual para efectos de reproducción y comunicación pública, la entrevista realizada en la mencionada producción, así como para utilizar mi imagen en el proyecto para los fines y dentro de los propósitos establecidos por Universidad Monteávila. Esta autorización de utilización del contenido de la entrevista y de mi imagen se hace sin perjuicio del respeto al derecho moral de paternidad e integridad establecido en la legislación autoral.

Por virtud de este documento el suscrito entrevistado declara que es propietario integral de los derechos sobre el contenido de la entrevista y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a la Universidad Monteávila.

La autorización que aquí se concede sobre este material, es exclusiva para la producción audiovisual en mención, el cual tendrá un uso de carácter cultural y será difundido por Youtube y con fines culturales.

Cordialmente,

  
C.C.



## CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Caracas, 30 de Mayo de 2024

Yo, Sebastián Ruge identificado con cédula de ciudadanía # 28158829 de Venezuela, en mi condición de entrevistado, autorizo a Oriana Fuentes Santamaría, Daniel Andrés Rojas Venancio y Antony David Oberto Peña dentro del proyecto *Relación entre estudiantes universitarios y videojuegos como medio de liberación de estrés* de producción audiovisual, para que incluya en cualquier soporte audiovisual para efectos de reproducción y comunicación pública, la entrevista realizada en la mencionada producción, así como para utilizar mi imagen en el proyecto para los fines y dentro de los propósitos establecidos por Universidad Monteávila. Esta autorización de utilización del contenido de la entrevista y de mi imagen se hace sin perjuicio del respeto al derecho moral de paternidad e integridad establecido en la legislación autoral.

Por virtud de este documento el suscrito entrevistado declara que es propietario integral de los derechos sobre el contenido de la entrevista y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a la Universidad Monteávila.

La autorización que aquí se concede sobre este material, es exclusiva para la producción audiovisual en mención, el cual tendrá un uso de carácter cultural y será difundido por Youtube y con fines culturales.

Cordialmente,

  
\_\_\_\_\_

C.C.



## CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Caracas, 21 de Mayo de 2024

Yo, Oriana Ponte Identificado con cédula de ciudadanía # 29315440 de Venezuela, en mi condición de entrevistado, autorizo a: Oriana Fuentes Santamaría, Daniel Andrés Rojas Vonancio y Antony David Oberto Peña dentro del proyecto *Relación entre estudiantes universitarios y videojuegos como medio de liberación de estrés* de producción audiovisual, para que incluya en cualquier soporte audiovisual para efectos de reproducción y comunicación pública, la entrevista realizada en la mencionada producción, así como para utilizar mi imagen en el proyecto para los fines y dentro de los propósitos establecidos por Universidad Monteávila. Esta autorización de utilización del contenido de la entrevista y de mi imagen se hace sin perjuicio del respeto al derecho moral de paternidad e integridad establecido en la legislación autoral.

Por virtud de este documento el suscrito entrevistado declara que es propietario integral de los derechos sobre el contenido de la entrevista y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a la Universidad Monteávila.

La autorización que aquí se concede sobre este material, es exclusiva para la producción audiovisual en mención, el cual tendrá un uso de carácter cultural y será difundido por Youtube y con fines culturales.

Cordialmente,

  
C.C.



## CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Caracas, \_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2024

Yo, Alexander Paez Solis identificado con cédula de ciudadanía # 12579679 de Venezuela en mi condición de entrevistado, autorizo a: Oriana Fuentes Santamaría, Daniel Andrés Rojas Venancio y Antony David Oberto Peña dentro del proyecto *Relación entre estudiantes universitarios y videojuegos como medio de liberación de estrés* de producción audiovisual, para que incluya en cualquier soporte audiovisual para efectos de reproducción y comunicación pública, la entrevista realizada en la mencionada producción, así como para utilizar mi imagen en el proyecto para los fines y dentro de los propósitos establecidos por Universidad Monteávila. Esta autorización de utilización del contenido de la entrevista y de mi imagen se hace sin perjuicio del respeto al derecho moral de paternidad e integridad establecido en la legislación autoral.

Por virtud de este documento el suscrito entrevistado declara que es propietario integral de los derechos sobre el contenido de la entrevista y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a la Universidad Monteávila.

La autorización que aquí se concede sobre este material, es exclusiva para la producción audiovisual en mención, el cual tendrá un uso de carácter cultural y será difundido por Youtube y con fines culturales.

Cordialmente,

Alexander Paez Solis  
C.C.



## CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Caracas, 03 de abril de 2024

Yo, Raúl García identificado con cédula de ciudadanía # 17.117.051 de Venezolano, en mi condición de entrevistado, autorizó a: Oriana Fuentes Santamaría, Daniel Andrés Rojas Venancio y Antony David Oberto Peña dentro del proyecto *Relación entre estudiantes universitarios y videojuegos como medio de liberación de estrés* de producción audiovisual, para que incluya en cualquier soporte audiovisual para efectos de reproducción y comunicación pública, la entrevista realizada en la mencionada producción, así como para utilizar mi imagen en el proyecto para los fines y dentro de los propósitos establecidos por Universidad Monteávila. Esta autorización de utilización del contenido de la entrevista y de mi imagen se hace sin perjuicio del respeto al derecho moral de paternidad e integridad establecido en la legislación autoral.

Por virtud de este documento el suscrito entrevistado declara que es propietario integral de los derechos sobre el contenido de la entrevista y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a la Universidad Monteávila.

La autorización que aquí se concede sobre este material, es exclusiva para la producción audiovisual en mención, el cual tendrá un uso de carácter cultural y será difundido por Youtube y con fines culturales.

Cordialmente,

**Lcda. Oriana Fuentes Santamaría**  
**Psicóloga UCV**  
**F.V.P.: 18198**

C.C.

**psiconecta**  
Centro de Atención  
RIF: J-41244511-1



## CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Caracas, 03 de abril de 2024

Yo, Carlos De Abreu identificado con cédula de ciudadanía # 27.762.660 de Venezuela, en mi condición de entrevistado, autorizo a: Oriana Fuentes Santamaría, Daniel Andrés Rojas Venancio y Antony David Oberto Peña dentro del proyecto *Relación entre estudiantes universitarios y videojuegos como medio de liberación de estrés* de producción audiovisual, para que incluya en cualquier soporte audiovisual para efectos de reproducción y comunicación pública, la entrevista realizada en la mencionada producción, así como para utilizar mi imagen en el proyecto para los fines y dentro de los propósitos establecidos por Universidad Monteávila. Esta autorización de utilización del contenido de la entrevista y de mi imagen se hace sin perjuicio del respeto al derecho moral de paternidad e integridad establecido en la legislación autoral.

Por virtud de este documento el suscrito entrevistado declara que es propietario integral de los derechos sobre el contenido de la entrevista y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a la Universidad Monteávila.

La autorización que aquí se concede sobre este material, es exclusiva para la producción audiovisual en mención, el cual tendrá un uso de carácter cultural y será difundido por Youtube y con fines culturales.

Cordialmente,

Carabau  
C.C.



## CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

Caracas, 29 de mayo de 2024

Yo, Diego Fuente identificado con cédula de ciudadanía # 31707270 de Venezuela, en mi condición de entrevistado, autorizo a: Oriana Fuentes Santamaría, Daniel Andrés Rojas Venancio y Antony David Oberto Peña dentro del proyecto *Relación entre estudiantes universitarios y videojuegos como medio de liberación de estrés* de producción audiovisual, para que incluya en cualquier soporte audiovisual para efectos de reproducción y comunicación pública, la entrevista realizada en la mencionada producción, así como para utilizar mi imagen en el proyecto para los fines y dentro de los propósitos establecidos por Universidad Monteávila. Esta autorización de utilización del contenido de la entrevista y de mi imagen se hace sin perjuicio del respeto al derecho moral de paternidad e integridad establecido en la legislación autoral.

Por virtud de este documento el suscrito entrevistado declara que es propietario integral de los derechos sobre el contenido de la entrevista y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a la Universidad Monteávila.

La autorización que aquí se concede sobre este material, es exclusiva para la producción audiovisual en mención, el cual tendrá un uso de carácter cultural y será difundido por Youtube y con fines culturales.

Cordialmente,

Diego F.  
C.C.



## CONTRATO DE CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

3 de abril, 2024

Yo, Abner Abreu Verde identificado con cédula de ciudadanía # 99718608 de Venezuela, en mi condición de entrevistado, autorizo a: Oriana Fuentes Santamaría, Daniel Andrés Rojas Venancio y Antony David Oberto Peña dentro del proyecto *Relación entre estudiantes universitarios y videojuegos como medio de liberación de estrés* de producción audiovisual, para que incluya en cualquier soporte audiovisual para efectos de reproducción y comunicación pública, la entrevista realizada en la mencionada producción, así como para utilizar mi imagen en el proyecto para los fines y dentro de los propósitos establecidos por Universidad Monteávila. Esta autorización de utilización del contenido de la entrevista y de mi imagen se hace sin perjuicio del respeto al derecho moral de paternidad e integridad establecido en la legislación autoral.

Por virtud de este documento el suscrito entrevistado declara que es propietario integral de los derechos sobre el contenido de la entrevista y en consecuencia garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna. En todo caso responderá por cualquier reclamo que en materia de derecho de autor se pueda presentar, exonerando de cualquier responsabilidad a Universidad Monteávila.

La autorización que aquí se concede sobre este material, es exclusiva para la producción audiovisual en mención, el cual tendrá un uso de carácter cultural y será difundido por Youtube y con fines culturales.

Cordialmente,

C.C.

