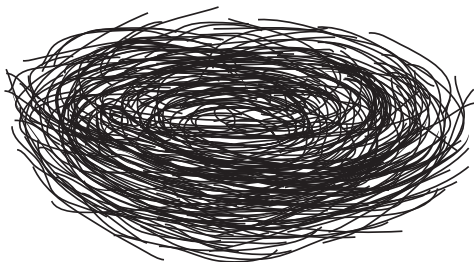




**EDCOM**  
Escuela de Diseño y Comunicación Visual

**Materia Integradora**

# REALIZACIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES



DOCUMENTALES

LIPRO

**Licenciatura en Producción  
Audiovisual**

---

## BRIEF

Tema:

Realización de contenido transmedia  
de la reparación de un vehículo Ford  
modelo A

Autores:

Ana Gabriela Concha Regatto  
Luis Leonel Córdova Cujillan

Paralelo 4

**Año 2017**

**Firma del Profesor**

.....

## Resumen

Este documento detalla el proceso realizado en la producción del capítulo piloto de la serie MecaniXs, el cual implementa contenido interactivo permitiendo al usuario tener nuevas experiencias sobre lo que visualiza en pantalla.

El audiovisual está segmentado entre el documental y la ficción, con la colaboración de los integrantes del Club MAEC y autoridades de la Facultad de Ingeniería en Mecánica y Ciencias de la Producción (FIMCP). Para captar la atención del usuario, la trama de la serie fue desarrollada intencionalmente con distintos caminos que permiten llevar una estructura narrativa fluida y dinámica. A su vez esta producción cuenta con el desarrollo de un aplicativo móvil, en donde el usuario tendrá la opción de poder visualizar contenido adicional de la serie y poder decidir sobre la historia que está viendo en su Smart Tv.



## Contenido

Resumen	3
Introducción	6
Objetivo general	8
Objetivos específicos	8
Marco teórico	9
Metodología	13
Presupuesto	25
Actividades y cronograma	27
Conclusiones y recomendaciones	28
Referencias	29

## Introducción

La nueva era tecnológica ha permitido la transición de la televisión analógica a la digital. Este cambio es conocido como encendido digital, que consiste en el uso óptimo del espectro radioeléctrico brindando un número mayor de frecuencias para transmitir información en alta definición en los distintos medios de telecomunicaciones a disposición del usuario, reemplazando la transmisión de un solo canal por señal abierta (Llanos, 2013).

Esta transición da inicio a la emisión de la señal digital de los medios televisivos en Quito, Guayaquil y Cuenca. La señal televisiva se extiende a otros medios portátiles creando una nueva experiencia entre la sociedad, en donde se incluye la interactividad activa de contenidos en línea ("Ecuador TV implementará la señal digital terrestre", 2016).

El nuevo modo de transmitir las señales de televisión abierta se denomina Televisión Digital Terrestre (TDT). El televidente presencia una mejora notable en la calidad del servicio y facilidad de movilizarse sin perder un solo minuto de programación. ("Conoce más detalles del apagón analógico a cambio digital", 2017). La TDT tiene la capacidad de potencializar el uso del espectro radioeléctrico, permite el desarrollo y producción de proyectos audiovisuales de mayor complejidad. Gracias a este cambio se generarían nuevas tasas de empleo en la industria audiovisual a nivel nacional, incluyendo nuevas técnicas y procesos de producción (CITDT, 2012: 11).

Con la evolución de las tecnologías la educación tiene un nuevo recurso muy importante de cualidades novedosas, siendo ésta la interactividad en la Televisión Digital. El contenido es generado con el fin de lograr un aprendizaje participativo y autónomo por medio del entretenimiento audiovisual, que logre captar y motivar las mentes jóvenes ("Ecuador inicia el salto hacia la televisión digital", 2017). Esta nueva tendencia permite a la industria audiovisual dar un valor agregado en la producción, difusión y consumo de la información. (Labate & Carboni, 2017).

La producción nacional de contenido transmedia ha sido poco explotada, puesto que esta solo se ha orientado a producir programas de entretenimiento influenciados en su mayoría por comedias procedentes de telenovelas. El nivel de interactividad en las producciones actuales es limitado, porque la conexión con los espectadores se enfocan al ámbito promocional por medio de las redes sociales, no logrando ofrecer otras líneas narrativas que complementen la historia (Orozco Gómez & Vasallo, 2012:315).

Por la complejidad y proceso exploratorio latente en este campo se decidió crear un proyecto multidisciplinario con estudiantes de distintas áreas, interviniendo la Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM), la Facultad de Ingeniería en electricidad y computación (FIEC) y Facultad de Ingeniería en Mecánica y Ciencias de la Producción (FIMCP) con el fin de construir un mundo narrativo con características interactivas.

## Introducción

Este proyecto pretende realizar la documentación audiovisual interactiva del proceso de reconstrucción de un vehículo Ford A, que ingresó al país de contrabando en la década de los 90's, por esta razón, el Servicio Nacional de Aduana del Ecuador (SENAE) decidió entregar el automotor como donación a La Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)(Rivadeneira,2017).

Según Rivadeneira, en sus primeros años el automotor fue un símbolo representativo para eventos de la universidad. Posteriormente fue utilizado como material didáctico para los estudiantes de mecánica automotriz, y finalmente fue abandonado en uno de los galpones de la universidad. Actualmente las autoridades de la FIMCP, en conjunto con el Club MAEC, pretenden reparar el automotor para convertirlo en un emblema institucional de la ESPOL.

Para el desarrollo efectivo del proyecto se ha sido dividido cada uno de los procesos en diferentes equipos de trabajo como: el diseño de una marca gráfica e interfaz interactiva, mediante metodologías del diseño, para complementar aplicaciones de segunda pantalla en productos audiovisuales transmedia, a cargo de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico; la creación del contenido audiovisual aplicando conceptos transmedia, para la incorporación de elementos interactivos, por parte de la carrera de Licenciatura en Producción para Medios de Comunicación, y el desarrollo de una aplicación móvil de segunda pantalla, por la carrera de Ingeniería en Ciencias Computacionales.

## Objetivo General

Crear una propuesta de contenido audiovisual, a través de la aplicación de conceptos transmedia, para la incorporación de elementos interactivos en la experiencia de la audiencia.

## Objetivos Específicos

Diagramar una línea narrativa interactiva definiendo un tema, personajes y soluciones dinámicas para la documentación audiovisual del proceso de reconstrucción mecánica de un vehículo Ford modelo A.

Desarrollar un plan de producción a través de la coordinación multidisciplinaria entre las facultades involucradas para la optimización de los recursos.

Registrar el proceso de reconstrucción de un vehículo Ford modelo A aplicando el plan de producción establecido para su posterior montaje.

Componer las escenas, inserciones, audios y efectos a través de un tratamiento específico favoreciendo el color y el sonido de cada una de las escenas para darle forma al contenido de una manera llamativa que aporten y reflejen los valores del proyecto.



## Marco Teórico

### Transmedia

El teórico Henry Jenkins definió el término transmedia como una innovación en la narración, que se desarrolla para contar múltiples historias (Daniel & Bermúdez, 2017). La información se segmenta de forma intencionada para posteriormente difundirla a través de diferentes soportes, plataformas y formatos, particularmente digitales, con el fin de contar de manera concreta un fragmento en cada uno de los medios, complementando la percepción y comprensión de la historia (Rivera, 2012).

La interactividad consiste en proponer diferentes alternativas en donde el usuario decide qué acción tomar mediante el uso de cualquier dispositivo, con el fin de tener una respuesta inmediata. Existen siete niveles de interactividad transmedia: acceso expandido, contenido adaptado, contenido expandido, productos de la marca, actividades relacionadas, interacción social e interactividad, en donde, por efectos educativos se aplicará el tercer nivel de contenido expandido (Hermoso, 2015).

Askwith, define tres tipos de contenido expandido donde la información que se entrega, no se ha difundido por televisión y así, se extiende el universo narrativo, en donde las extensiones textuales definen que: "lo que se expande es el propio universo del relato" (Askwith, 2007). En este nivel se diferencian extensiones narrativas y diegéticas. Las narrativas transmedia brindan una mayor expansión en forma de precuelas, secuelas o spin-offs que se desenvuelven en los diferentes medios. Y las diegéticas no se complementan al relato, porque añaden álbumes de fotos, páginas web o diarios de los personajes. Sin embargo, la información relevante ofrece materiales extras a modo de manual, y la información extra textual, que proporciona datos importantes sobre los actores, el rodaje y el tras cámaras (Rodríguez, Ortiz y Sáez, 2014).

### Narrativa transmedia

La Narrativa Transmedia permite relatar una historia mediante diversas plataformas audiovisuales (Redes sociales, Televisión y Web) a una audiencia que interactúa en la construcción del contenido audiovisual (Jaen, 2016). A su vez, las piezas de la historia se extienden de forma coordinada y sistemática, es decir, esta narración transmediática no consiste en duplicar el mismo contenido en diversas plataformas, por el contrario, se busca hacer crecer el universo narrativo, en donde todos los componentes de una obra se complementan (Hermoso, 2015).

El producto transmedia tiene como objetivo principal crear nuevas experiencias audiovisuales con una gran diversidad de contenido, en donde permite a los consumidores poseer un papel decisivo a la hora de articular los diversos caminos que podría tener una historia.

Según el artículo publicado en Technology Review en el 2003, el estadounidense Henry Jenkins define el transmedia storytelling como la narrativa creadora de mundos mediante el uso de distintas plataformas, que contienen un fragmento diferente de la historia (Jenkins, 2003). Además, realiza una contribución distinta en el universo narrativo a disposición del usuario proyectando en una segunda pantalla (Illera & Castells, 2012).

## Marco Teórico

### Segunda Pantalla

Es toda acción que ejecuta el usuario con los dispositivos digitales (Smartphone/Tablet) mientras ve la televisión. Debido a los dispositivos móviles la segunda pantalla, está caracterizada por la interactividad que genera una nueva dinámica en el contenido presentado generalmente en las redes sociales. Es quizás una de las tendencias más atrayentes para el consumidor que disfruta de compartir información de su interés en el mundo virtual ("Características de la comunicación multipantalla", 2016).

Las nuevas tecnologías nos brindan una gran utilidad para la transmедиación porque el usuario tiene una nueva experiencia al poder tomar decisiones sobre el flujo de la historia del audiovisual, lo que permite tener distintas versiones del final de la narrativa, provocando un mayor impacto en el espectador (Medina, 2013).

Según el estudio *The New Multiscreen World: Understanding Cross-Platform Consumer Behavior* desarrollado por Think With Google: el 90% del consumo de medios de comunicación se da a partir de dispositivos digitales y el 10% a través de medios tradicionales. Las principales acoplaciones entre pantallas durante el día se vinculan de la siguiente forma: TV-Móvil 81%, Móvil-PC o Notebook 66%, PC o Notebook-TV 66%. Dentro de la dinámica segunda pantalla, constan tres actividades realizadas con mayor frecuencia: revisión y envío de correos electrónicos corresponden al 60%; navegación en internet, 44% y utilización de redes sociales, 42% (Liuzzi, 2015). **Ver gráfico No. 1.**

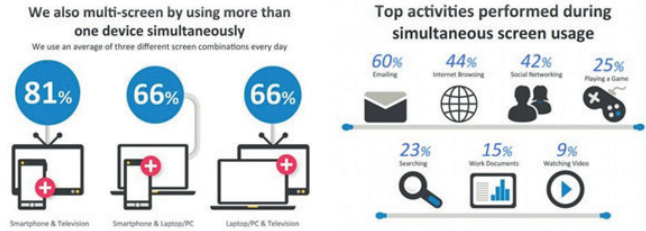


Gráfico No. 1: Simbiosis entre pantallas durante el día y principales actividades realizadas (The New Multiscreen World, 2015).

### Normativa legal

En el objetivo 5 del Plan Nacional para el Buen Vivir (PNBV) se determina la construcción de lugares de esparcimiento intercultural, con el fin de fortalecer la identidad de la sociedad, garantizando la libertad de comunicación. Por esta razón se definen ciertos lineamientos que ayudarían a obtener metas cuantificables presentadas en el Sistema Nacional de Información (SNI) en el período 2013 - 2017 (PNBV, 2013: 193).

## Marco Teórico

Dentro de las metas establecidas en el objetivo 5 las vinculadas con la producción de piezas audiovisuales (5.3 y 5.4), se pretende aumentar la cantidad de obras audiovisuales y estrenos cinematográficos de producción nacional proyectadas en salas de cine, limitadas netamente al registro estadístico de la producción de material audiovisual (PNBV, 2013: 196-197). Mientras que la Ley Orgánica de Comunicación (LOC) complementa lo planteado en el PNBV, extendiendo a la difusión e intercambio del material comunicacional a través de diferentes plataformas. El cambio de la tecnología analógica por la digital genera un número mayor de frecuencias de televisión disponible, además permite el aumento de las cuotas de pantalla para el mercado audiovisual contemplados en la LOC (LOC, 2013: 3).

### Selección de la técnica

La técnica adecuada para este proyecto transmedia de carácter exploratorio es la realización de un capítulo piloto de la serie **MecaniXs**, siendo un cortometraje que permite dar a conocer los personajes principales y la trama en la que se desenvuelven. A su vez, este prototipo contará con interacciones que serán probadas por diferentes usuarios para comprobar su funcionalidad y probable éxito en el mercado audiovisual.

Para poder incursionar en este campo transmediático se analizó las diferentes posibilidades a emplear en el proyecto audiovisual, en donde las autoridades de la FIMCP tenían la idea de realizar un documental sobre la reparación del Ford A, por ser un icono histórico de la universidad. Por otra parte, el equipo de trabajo apostaba por el área educativa o del entretenimiento, debido a los referentes encontrados de producciones transmedia en estas áreas, que en su mayoría se han caracterizado por el género de ficción en el mercado global.

Por lo tanto, se determinó que el género más conveniente para un proyecto de esta clase donde se quiere documentar aspecto de la realidad en un mundo lleno de posibilidades, es el docudrama, porque nos otorga la capacidad de recrear parte de la realidad integrando elementos de ficción (Costa Sánchez, 2013). Los documentales dramatizados o docudramas presentan acontecimientos y circunstancias reales que son reinterpretadas parcialmente con la intervención y puesta en escena de actores generando cierto dramatismo (C. Lola, 2015).

### Scrum

Utilizando la metodología Scrum creada por Ken Schwaber y Jeff Sutherland permite al equipo de trabajo resolver actividades de forma regular y colaborativa utilizando diferentes recursos, técnicas y procesos. El progreso del trabajo se ejecuta de forma eficiente, estableciendo roles en cada una de las actividades propuestas, agendando reuniones y eventos que favorecen a la solución del problema. La interrelación con el equipo de trabajo permite resolver cada factor específico con el fin de obtener un producto final exitoso (Schwaber & Sutherland, 2013).

Las diferentes fases del proyecto se dividen por bloques de tiempo denominados Sprint, en donde a corto plazo se presentan los avances de las actividades realizadas en un periodo de tiempo específico. Los Sprints se basan en las planificaciones, revisiones, reuniones, y desarrollo del trabajo, en donde se da una retrospectiva de la actividad en concreto (Schwaber & Sutherland, 2013).

## Marco Teórico

### Referencias

Como iniciativa ecuatoriana destaca el proyecto Ciudad Quinde, el cual incorpora características de interactividad en su sitio web. El proyecto utiliza el formato de ficción para introducir conceptos referentes a la Ley Orgánica de Control del Poder de Mercado y el espectador puede decidir el final de cada historia. Estos conceptos son complementados por debates en colegios y se espera a futuro incluir el proyecto en la parrilla de programación ("Serie web 'Ciudad Quinde' será presentada en Guayaquil", 2014).

La serie española Twittersodios de El Barco transmitida por el canal Antena 3 Tv permite que los espectadores interactúen en tiempo real con los personajes de la serie a través de la red social de Twitter. Esto otorga un valor agregado en cuanto a la exclusividad del contenido, a su vez los fans toman decisiones en la resolución de los misterios de la historia (Prádanos, 2012). En el caso de la franquicia The Matrix, la producción genera diferentes contenidos para cada una de las plataformas y medios. Esto permite que los espectadores complementan el universo de la historia mientras la información es transmitida entre tres películas, dos comics, cortos animados y algunos videojuegos. (Quiroz & Ochoa, 2009).

La serie Isabel transmitida por la cadena española Tve utiliza el recurso de contenido expandido donde, además de ver los capítulos de la serie, se puede obtener información adicional como making off, promociones, fotos de la producción. Por otra parte, la serie Juegos de Tronos cuenta con una aplicación que otorga información exclusiva que puede ser descargada mientras se visualizan los capítulos de la serie. (Medina, 2013).

La plataforma de entretenimiento Netflix ofrece un servicio mensual de televisión en línea, en donde los usuarios tienen a su disposición un catálogo de series y películas que pueden ser visualizadas por medio de dispositivos digitales, con conexión a internet. (Pairuna, 2015). Actualmente Netflix está incursionando en el mundo interactivo ofreciendo una nueva serie denominada "El Gato con Botas: atrapado en un cuento épico". Esta serie permite al usuario escoger el rumbo que tomará el personaje, en ciertos momentos de la historia dentro del capítulo. Por ser una forma innovadora de presentar contenidos estará disponible en equipos con sistema iOS y Smart Tv, para su posterior desarrollo en la plataforma web. Según Carla Engelbrecht Fisher, directora de innovación en Netflix: "Los creadores de contenido quieren contar historias no lineales como estas y Netflix ofrece la libertad de explorar, probar cosas nuevas y dar lo mejor. Como somos una red de televisión por Internet, podemos innovar en formatos, llegar a millones de miembros de todo el mundo a través de diversos dispositivos y, lo más importante, aprender un montón" ("El Gato Con Botas' será la primera serie interactiva de Netflix", 2017).

Netflix decidió experimentar en la producción de contenido interactivo en la programación infantil, debido a que los niños se divierten viendo a sus personajes favoritos e imaginan jugar con ellos. Por esta razón el equipo de innovación creó este mundo de múltiples posibilidades narrativas, comenzando con la producción de 'El Gato con Botas: atrapado en un cuento épico', 'Buddy Thunderstruck: la lista de quizá' y 'Stretch Armstrong: The Breakout'.

## Metodología

Para el desarrollo del proyecto transmedia, en primera instancia se conoció el equipo de trabajo y sus diferentes áreas de conocimiento. Se analizó el alcance del prototipo de acuerdo a los recursos disponibles, en relación al límite de tiempo establecido para su entrega final.

De acuerdo a los requerimientos establecidos se definió que el audiovisual sería del género docudrama por estar fragmentado en entrevistas reales con las autoridades de la FIMCP y una carga dramática que genere una reacción en el usuario. Por el cual, este proyecto se organizó en diferentes etapas realizadas por bloques de tiempo, las mismas que son revisadas en un corto plazo de acuerdo a la metodología Scrum.

### **Etapas investigativa**

Se recopiló información y referentes de producciones transmedia en el mercado audiovisual global para tener un mayor conocimiento de las narrativas que se ofrecen a los usuarios de la nueva era tecnológica. Posteriormente se generaron ideas de acuerdo a los formatos, plataformas, y géneros establecidos que permitan resolver el problema planteado en cuanto a la temática del audiovisual, las diferentes interacciones e identidad del proyecto.

### **Etapas de desarrollo**

Se presentó el primer borrador del guión y las posibles interacciones del audiovisual a los representantes del club de mecánica. Además de la explicación sobre la temática, género y los roles de cada personaje, en donde hubo una retroalimentación, corrección y adaptación de nuevas ideas aportadas por los diferentes miembros del Club MAEC.

Luego de la aprobación del primer borrador con las nuevas adaptaciones se procedió a realizar el scouting para determinar las diferentes locaciones de acuerdo a las escenas a producir. Consecuentemente se analizó la planimetría de los escenarios que en conjunto aportaron a la estructuración del storyboard.

El storyboard permite al equipo de producción presentar una previsualización de cómo sería el producto final, a su vez brinda mayor control del cronograma de trabajo y orienta a los protagonistas, quienes son miembros del Club MAEC, los cuales no cuentan con destrezas actorales.

### **Etapas de ejecución**

Se desarrolló el plan de producción estableciendo los diferentes requerimientos en cuanto a los recursos técnicos y props a utilizar en el audiovisual. A su vez, se obtuvo los permisos pertinentes de los espacios donde se procedería a grabar en relación a las fechas aprobadas en el cronograma de rodaje, debidamente socializado con las personas involucradas. Posteriormente se realizaron las grabaciones de las entrevistas a las autoridades de la FIMCP, en donde nos relatan su relación con el automotor en esos tiempos; la intervención de los fundadores del Club MAEC en cuanto a sus inicios; la conformación oficial del club, la explicación técnica sobre la reparación del Ford A.

### **Etapas de revisión**

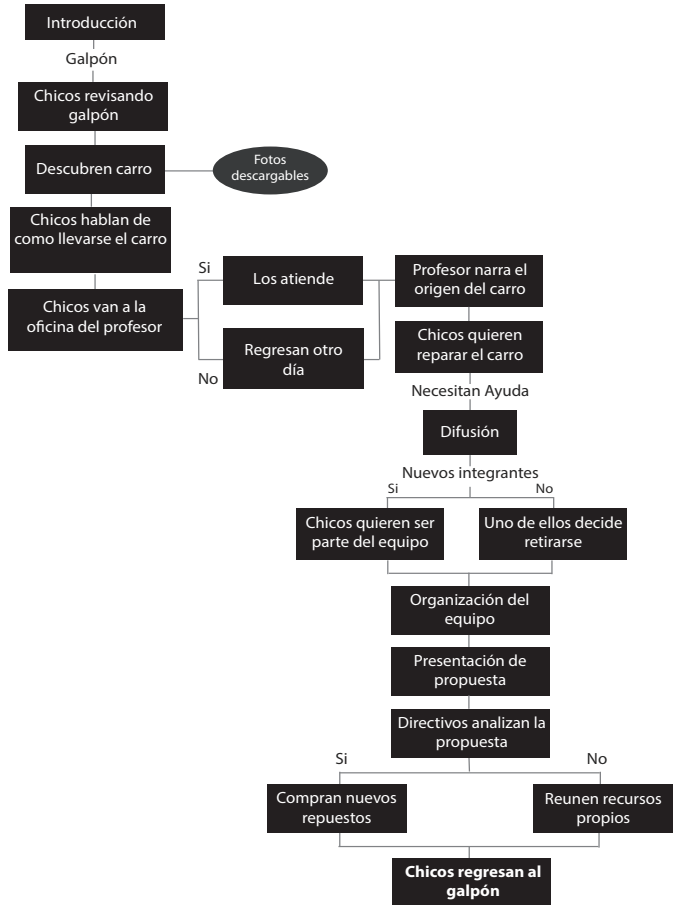
Se organizó y seleccionó el material sin editar, analizando un plan de mejoras, para las grabaciones futuras.

## Metodología

### Ficha Técnica

**Título:** MecaniXs  
**Género:** Docudrama  
**Duración:** Cortometraje  
**Idioma:** Español  
**Año:** 2017

## Diagrama Interactivo



## Metodología

### **INT. PASILLO GALPÓN FIMCP – DÍA**

Estudiantes caminan hacia el centro del interior del establecimiento. El silencio se interrumpe con varias pisadas que se acercan lentamente.

En lo profundo del taller, escondido sobre una cobertura de cuero polvoriento, se destaca la forma de lo que parece ser un auto. Los chicos se acercan y contemplan por un momento. MARCELO BRITO comienza a descubrir el auto revelando un formidable Ford modelo A, aunque en estado deteriorado.

### **EXT. OFICINA PROFESOR LOAYZA – DÍA**

Los estudiantes buscan al coordinador de Mecánica en busca de información del Ford Modelo A. El PROFESOR LOAYZA decide si los atiende.

**Si**

Los atiende y pregunta en que los puede ayudar.

**No**

El profesor esta muy ocupado y les pide que regresen mañana.

### **INT. OFICINA PROFESOR LOAYZA – DÍA**

Entrevista: PROFESOR LOAYZA narra cómo empezó el proyecto, con los estudiantes del Club de Mecánica.

### **INT. OFICINA MAEC – DÍA**

Los estudiantes realizan afiches y volantes en busca de nuevos integrantes para el club MAEC.

### **INT. OFICINA MAEC – TARDE**

Entrevista: FREDDY CHICA Integrante del Club de mecánica relata su experiencia conformando el club MAEC.

### **INT. GALPÓN FIMCP - DÍA**

La puerta se abre emitiendo un sonido metálico. Los seis nuevos integrantes caminan hacia al centro del lugar, en donde se encuentran MARCELO (22), FREDDY (22) Y HUNG (22).

MARCELO explica a los nuevos integrantes sobre el proyecto, les muestra la oficina del club y el carro.

FREDDY y HUNG enseñan el nuevo uniforme del equipo.

Los Nuevos integrantes se toman un tiempo para pensar el ofrecimiento.

**SI**

Los seis nuevos integrantes aceptan ser parte del club en donde posteriormente se retiran cuatro.

**No**

Cuatro de los integrantes rechazan el ofrecimiento.

### **INT GALPÓN FIMCP – DÍA**

Entrevista: KEVIN MALDONADO integrante del Club de mecánica relata su experiencia sobre el diagnóstico inicial del vehículo, mientras GRUPO MAEC se encuentran detrás realizando reparaciones.

### **INT. OFICINA MAEC – DÍA**

Los integrantes realizan diferentes actividades de oficina preparando tres propuestas impresas a pedido del master Loayza.

### **INT. OFICINA PROFESOR LOAYZA – DÍA**

MARCELO BRITO entrega tres carpetas al profesor Loayza.

PAMELA (35) secretaria del profesor Loayza entrega las propuestas impresas a los directivos.

## Metodología

### INT. OFICINAS DIRECTIVOS – DÍA

Los directivos revisan las propuestas entregadas en sus despachos.

**Si**

Las tres autoridades toman un sello aprobado y lo plasman sobre la carpeta. Grupo MAEC inicia labores de reconstrucción del vehículo.

**No**

Las tres autoridades toman un sello rechazado y lo plasman sobre la carpeta. Grupo MAEC decide reparar el auto por cuenta propia.

## Ficha del Personaje

### Marcelo Sebastián Brito Arrieta (Líder del grupo)

**Edad:** 22 años

**Sexo:** Masculino

**Estado civil:** Soltero

**Contextura:** Gruesa

**Estatura:** 1.84 m

**Tez/cabello:** Caucásico, cabello oscuro

**Color de ojos:** Marrón

**Ocupación actual:** Estudiante de Mecánica

**Alergias:** Antiestamínicos

**Personalidad:** Acepta nuevos retos, tiene la facilidad de adaptarse y trabajar bajo presión, es líder por excelencia.

### Freddy André Chica Toledo (Segundo al mando)

**Edad:** 22 años

**Sexo:** Masculino

**Estado civil:** Soltero

**Contextura:** Fina

**Estatura:** 1.83 cm

**Tez/cabello:** Blanco, cabello negro

**Color de ojos:** Café Oscuro

**Ocupación actual:** Estudiante de Mecánica

**Alergias:** Ácaros

**Personalidad:** Extrovertido y elocuente al hablar.

### Hung Chih Wu Chen (Tercer al mando)

**Edad:** 20 años

**Sexo:** Masculino

**Estado civil:** Soltero

**Contextura:** Mesoformo, Media

**Estatura:** 1.73 m

**Tez/cabello:** Trigeño, cabello negro

**Color de ojos:** Café Oscuro

**Ocupación actual:** Estudiante de Mecánica, ayudante de taller de motocicletas.

**Alergias:** Ninguna

**Personalidad:** Es cuidadoso, y meticulado, excelente con los cálculos.



## Equipo Técnico

### Hoja de requerimientos

Cantidad	Ítem	Descripción	Propio	Comprar
<b>Grabación</b>				
1	Cámara	Nikon 5200	x	
1	Cámara	Nikon	x	
2	Trípodes		x	
4	Tarjetas SD		x	
1	Disco duro externo	500 GB.	x	
<b>Iluminación</b>				
3	Luces		x	
3	Trípodes		x	
1	Regleta		x	
2	extensión de luz		x	
1	kit de reflectores/difusores		x	
<b>Audio</b>				
1	Tascam		x	
1	Microfono Lavalier		x	
2	Pilas Doble A			x
2	Pila LR44			x

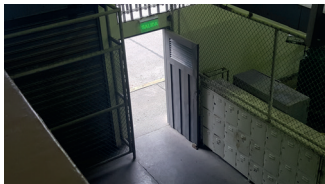
### Props

Cantidad	Ítem	Descripción	Propio	Comprar
1	Laptop	Prop	x	
2	Volantes	Prop		x
2	Hojas Sellos	Prop		x
1	Calculadora	Prop	x	
1	Hojas Presupuesto	Prop		x
1	Guía telefonica	Prop	x	
1	Marcador	Prop	x	
1	Pizarra acrílica	Prop		x
1	Impresora	Prop	x	
1	Hojas con planos	Prop		x
1	Llaves	Prop	x	

## Equipo Humano

<b>Dirección y producción</b>	Gabriela Concha Regatto Leonel Córdova Cujilan	
<b>Guión</b>	Gabriela Concha Regatto Leonel Córdova Cujilan	
<b>Storyboard</b>	Andrea Vilches	
<b>Director Fotografía y arte</b>	Gabriela Concha Regatto Leonel Córdova Cujilan	
<b>Cámara e iluminación</b>	Gabriela Concha Regatto Leonel Córdova Cujilan	
<b>Postproducción</b>	Gabriela Concha Regatto Leonel Córdova Cujilan	
<b>Sonido</b>	Walter León	
<b>Motion Graphic</b>	Estefania Reyes	
<b>Actores Principales</b>	Marcelo Brito Freddy Chica Hu Wung	
<b>Actores Secundarios</b>	Francis Loayza	
<b>Extras</b>	Kevin Maldonado Alvaro Cedeño Manfred Schuldt	Diego Anilema Yamil Mora Tamara Moreno
<b>Extras Autoridades</b>	PhD. Jorge Duque <b>Decano</b> PhD. Francisco Rigail <b>Docente</b> PhD. Diego Ramirez <b>Docente</b>	
<b>Entrevistados</b>	PhD. Francis Loayza <b>Coordinador de la carrera de Mecánica</b> MSc. Eduardo Rivadeneira <b>Docente</b> Freddy Chica <b>Vicepresidente Club MAEC</b>	
<b>Otros colaboradores</b>	Italo Robles <b>Encargado del galpón</b>	

### TALLER BÁSICO DE MECÁNICA



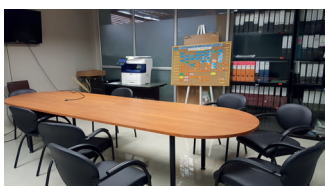
### PROGRAMA DE MECÁNICA AUTOMOTRIZ



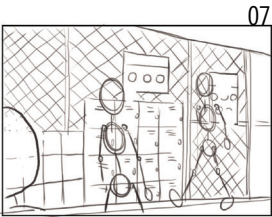
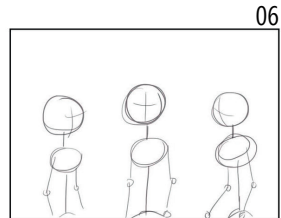
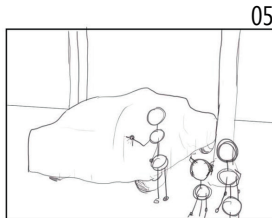
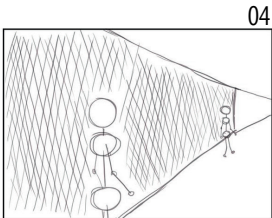
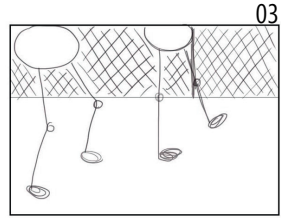
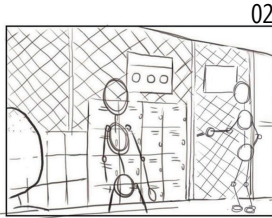
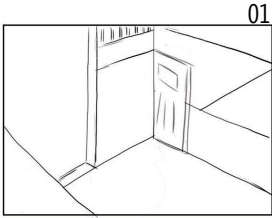
### PASILLO DEL GALPÓN



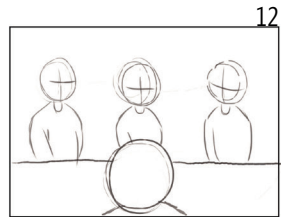
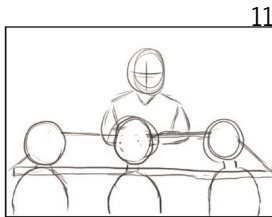
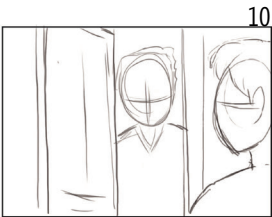
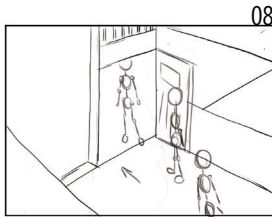
### SALA DE PROFESORES FIMCP



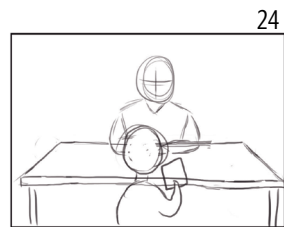
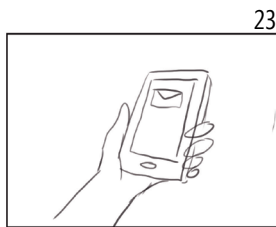
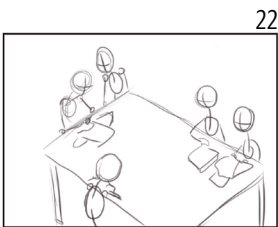
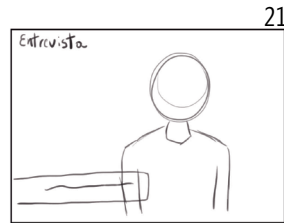
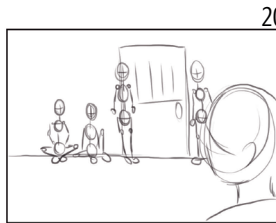
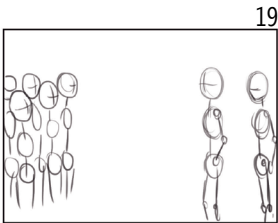
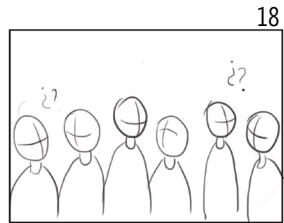
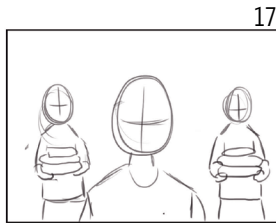
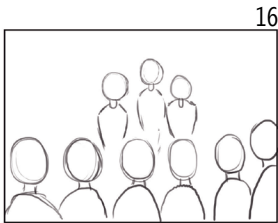
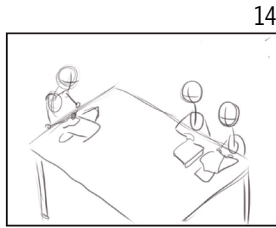
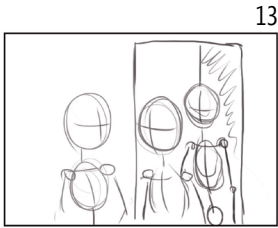
# Storyboard



Paneo



# Storyboard

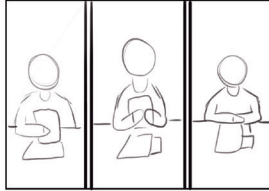


Storyboard

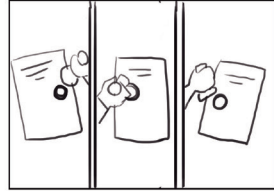
25



26



27



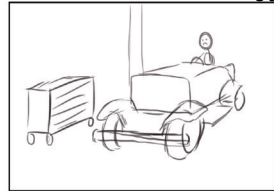
28



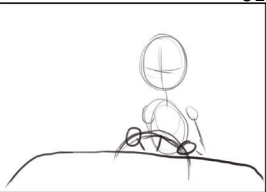
29



30



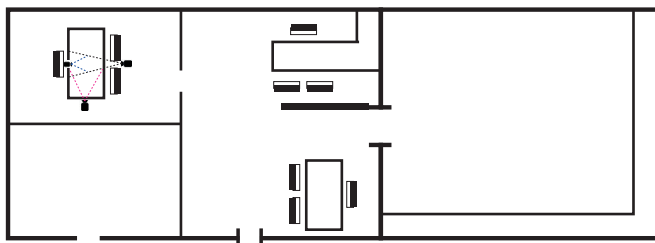
31



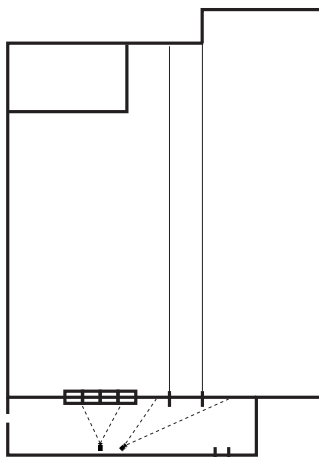
32



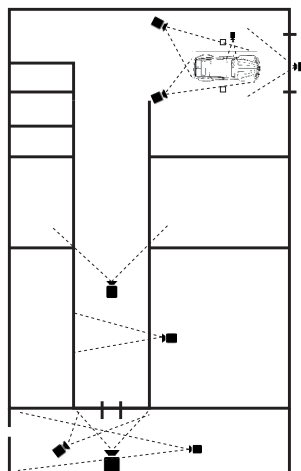
## Planimetría



**Oficina Autoridades**

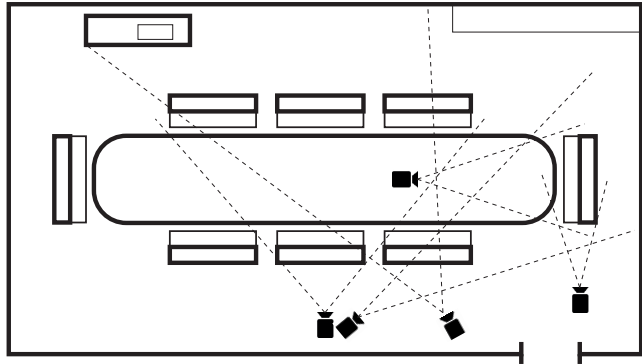


**Pasillo Taller Básico Mecánica**

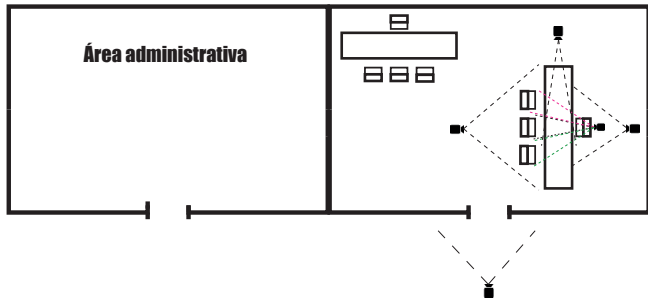


**Taller Mecánica**

Planimetría



Oficina CLUB MAEC



Oficina Profesor Loayza



## Presupuesto

Para el presupuesto del capítulo piloto interactivo de la serie MecaniXs, se tomó como referencia los valores de producción otorgados por las productoras De Maruri y Zebra Comunicaciones, para el aplicativo se consideró la proforma de Viaxperta desarrolladores de App's en iOS y Android, empresas con sede en Guayaquil, Ecuador.

**CLIENTE:** ESPOL  
**PRODUCTO:** CAPITULO PILOTO INTERACTIVO  
**TÍTULO:** MECANIXS  
**DURACIÓN:** 20 - 25 MIN  
**FORMATO:** FULL HDV 1920X1080

PREPRODUCCIÓN	CANTIDAD	PRECIO	TOTAL
Investigaciones	1	\$1,200.00	\$1,200.00
Guión	1	\$3,000.00	\$3,000.00
Storyboard (por cuadro)	36	\$25.00	\$900.00
Registro de la idea	1	\$100.00	\$100.00
Impresiones	1	\$25.00	\$25.00
Transporte	1	\$200.00	\$200.00
Refrigerio	1	\$240.00	\$240.00
Alimentación Actores, equipo técnico, directores	1	\$600.00	\$600.00
Disco duro	1	\$105.00	\$105.00
Tarjetas SD	4	\$15.00	\$60.00
<b>Movilización Producción</b>			
Alquiler Furgoneta	8	\$200.00	\$1,600.00
<b>Equipo Técnico/ Luces</b>			
Asistentes Técnicos	4	\$120.00	\$480.00
Jefe Técnico/ Gafer	1	\$200.00	\$200.00
Equipo Técnico/ Luces	1	\$600.00	\$600.00
Cámara HD	2	\$1,650.00	\$3,300.00
Luces / gripería	1	\$1,000.00	\$1,000.00
Trípode	2	\$60.00	\$120.00
<b>TOTAL PREPRODUCCIÓN</b>			<b>\$11,645.00</b>

**Presupuesto**

**PRODUCCIÓN**

Director General	1	\$2,000.00	\$2,000.00
Director de Fotografía	1	\$1,200.00	\$1,200.00
Director de Arte	1	\$1,000.00	\$1,000.00
Director de Actores	1	\$500.00	\$500.00
Asistente de Dirección	1	\$700.00	\$700.00
Asistente de Cámara	2	\$260.00	\$520.00
Asistente de Producción #1	2	\$350.00	\$700.00
Asistente de Producción #2	1	\$120.00	\$120.00

**CASTING MODELOS**

Productor de Casting Modelos	1	\$300.00	\$300.00
------------------------------	---	----------	----------

**PERSONAJES**

Principales	3	\$200.00	\$600.00
Secundarios	3	\$100.00	\$300.00
Extras	6	\$60.00	\$360.00

**Maquillaje y Peinado**

Vestuario	1	\$150.00	\$150.00
Maquillista	1	\$200.00	\$200.00

**Locaciones**

Permisos/Instalaciones/Oficinas	1	\$3,000.00	\$3,000.00
---------------------------------	---	------------	------------

**Utilería**

Diseño de Afiche	1	\$450.00	\$450.00
------------------	---	----------	----------

**TOTAL PRODUCCIÓN**

**\$12,700.00**

**POST PRODUCCIÓN**

Editor	1	\$1,000.00	\$1,000.00
Montador	1	\$1,000.00	\$1,000.00
Suite de edición	1	\$600.00	\$600.00
Corrección de color	1	\$1,000.00	\$1,000.00
Efectos digitales	1	\$300.00	\$300.00
Animación 2D	1	\$800.00	\$800.00

**Audio**

Equipos de Sonido	2	\$250.00	\$500.00
Estudio Grabacion	1	\$200.00	\$200.00

**TOTAL POSTPRODUCCIÓN**

**\$4,400.00**

**DESARROLLO APLICATIVO**

App Móvil IOS - Android	1	\$5,000.00	\$5,000.00
-------------------------	---	------------	------------

**SUBTOTAL**

**\$33,745.00**

Imprevistos 5%

\$1,687.25

**\$35,432.25**

**IVA 12%**

\$4,251.87

**TOTAL**

**\$39,684.12**

## Cronograma

La organización y coordinación del equipo de trabajo durante todas las etapas del desarrollo del proyecto fue un factor clave para la realización de la serie, por el cual se siguió el siguiente cronograma de actividades:

ACTIVIDADES	MAYO					JUNIO					JULIO					AGOSTO				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5		
Preproducción																				
Recopilación de información																				
Desarrollo de la idea																				
Desarrollo de escaleta																				
Diagrama interactivo																				
Scouting																				
Planimetría																				
Castings																				
Equipo de producción																				
Plan de rodaje																				
Producción																				
Rodaje																				
Post Producción																				
Edición																				
Corrección de color																				
Musicalización																				
Motion graphic																				
Entrega del proyecto																				

## Conclusiones/ Recomendaciones

Para la elaboración del guion del capítulo piloto se determinó que la línea narrativa en cada uno de los puntos de interacción debían converger en un mismo camino, con la finalidad de que no se extendiera la trama del contenido audiovisual. A su vez, el desarrollo de los personajes se estableció de acuerdo a las afinidades de cada uno de los talentos para una mayor fluidez y naturalidad en las escenas, debido a que los mismos no contaban con destrezas actorales. Por otra parte, aunque se tenía un guion y storyboard establecido se produjeron cambios de acuerdo a las sugerencias de los talentos y autoridades de FIMCP.

Para el registro del proceso de reconstrucción del vehículo Ford modelo A se gestionó el uso de cámaras de la misma marca y modelo para evitar futuros problemas de color en la postproducción. El equipo de trabajo se ajustó bajo un plan de producción establecido y socializado con todos los integrantes del proyecto. Sin embargo, este fue cambiando sobre la marcha debido al cambio climático que perjudicó ciertos días de rodaje y a la disponibilidad de tiempo de los talentos, que al ser estudiantes politécnicos.

Uno de los retos por el que atravesó el rodaje fue la modificación de la escenografía donde se encontraba el Ford, puesto que el lugar estaba en etapa de restauración y adecuación para futuras capacitaciones. Esto ocasionó que el escenario cambie su aspecto inicial. Por el cual, el equipo de producción optó por modificar ciertas tomas y cambiar los encuadres o planos para no tener problemas de continuidad. Durante el montaje se llegó a la conclusión que algunas escenas podrían reemplazarse con nuevas tomas para darle una mayor expresividad o impacto a la misma.

Finalmente, la realización de este capítulo piloto con contenido transmedia nos permite abrir las puertas a la realización de producciones audiovisuales dinámicas e interactivas para la sociedad. El desarrollo de esta propuesta fue enriquecedora debido a su alto índice de participación con otras áreas de conocimiento, en donde se integraron a distintas facultades de la universidad. Las actividades realizadas debieron pasar por procesos de retroalimentación con cada uno de los integrantes del equipo de trabajo, con el fin de mejorar las propuestas planteadas.

En la integración de las diferentes carreras se obtuvo un proyecto final acoplado, en el cual se resalta la importancia del trabajo en equipo entre facultades permitiendo unir habilidades y destrezas para lograr un producto final con un valor agregado. A pesar de que el trabajo en equipo tuvo sus dificultades nos llevó a palpar la realidad en cuanto a la coordinación con otras áreas en el campo laboral.

## Bibliografía

"Ecuador TV implementará la señal digital terrestre". (28 de Enero de 2016). El Telegrafo. Obtenido de <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/medios/1/ecuador-tv-implementara-la-senal-digital-terrestre>

Orozco Gómez, G., & Vassallo de Lopes, M. I. (2012). Obtenido de <http://obitel.net>: <http://obitel.net/wp-content/uploads/2015/07/obitel2012-english.pdf>

Comité Interinstitucional Técnico de Introducción de la Televisión Digital Terrestre [CIT-DT]. (2012, Abril). Estado actual de la producción de contenidos en el Ecuador (Informe No. CITDT-GAC-2012-001). Recuperado de <http://www.telecomunicaciones.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/02/Informe-CITDT-GAC-2012-001.pdf>

Costa Sánchez, C. (2013). Narrativas Transmedias Nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual y estudio de caso. Historia y Comunicación social. Vol. 18. Nº Especial Diciembre, 561-574.

Hermelin, D., & Bermúdez, D. M. (27 de Febrero de 2017). Universidad EAFIT. Obtenido de <http://www.eafit.edu.co/medios/eleafitense/107/Paginas/un-nuevo-lenguaje-la-narrativa-transmedia.aspx>

Hermoso, E. d. (30 de Junio de 2015). Obtenido de [uvadoc.uva.es](http://uvadoc.uva.es): <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/13146/1/TFG-N.264.pdf>

Illera, J. R., & Castells, N. M. (2012). Obtenido de [oed.ub.edu](http://oed.ub.edu): <http://oed.ub.edu/proyectos/transmedia.html>

Labate, C., & Carboni, O. (19 de Junio de 2017). Obtenido de [alaic.org](http://www.alaic.org): <http://www.alaic.org/revistaalaic/index.php/alaic/article/viewFile/478/280>

Liuzzi, A. (6 de Marzo de 2015). Obtenido de [medium.com](http://medium.com): <https://medium.com/trans-media-historitelling/el-documental-transmedia-g%C3%A9neros-h%C3%ADbridos-c%C3%B3digos-narrativos-y-experiencias-de-consumo-8b00dde2039f>

Llanos, A. (junio de 2013). Uni-ver-si-dad An-di-na Si-món Bo-lí-var. Obtenido de repositorio uasb: <http://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/3833/1/SM138-Llanos-Gestion.pdf>

Asamblea Nacional de la República del Ecuador. (2013). "Ley Orgánica de Comunicación". Ecuador

Medina, R. (20 de Mayo de 2013). Obtenido de [rociomedinaserrano.com](http://rociomedinaserrano.com): <https://rociomedinaserrano.com/2013/05/20/la-tv-social-transmedia-segunda-pantalla-y-otras-chicas-del-monton/>

## Bibliografía

Consejo Nacional de Planificación. (2012). "Plan Nacional para el Buen Vivir". Recuperado de <http://www.buenvivir.gob.ec/documents/10157/26effa35-aaa8-4aec-a11c-be69ab-d6e40a>

Prádanos, E. (Diciembre de 2012). slideshare. Obtenido de <https://es.slideshare.net/eduardopradanos/cmo-escribir-una-biblia-transmedia>

"Serie web 'Ciudad Quinde' será presentada en Guayaquil". (2014, Septiembre 11). El Universo. Recuperado de <http://www.eluniverso.com/vida-estilo/2014/09/11/nota/3821606/serie-web-ciudad-quinde-sera-presentada-guayaquil>

Quiroz, J. C., & Ochoa, O. G. (18 de Marzo de 2009). Obtenido de <https://red.uao.edu.co/bitstream/10614/8042/1/T06047.pdf>

Rivera, D. (19 de Octubre de 2012). mediosociales.es. Obtenido de <https://mediosociales.es/transmedia-y-storytelling/>

Schwaber, K., & Sutherland, J. (Julio de 2013). Obtenido de [scrumguides: http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-ES.pdf#zoom=100](http://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-ES.pdf#zoom=100)  
terrestre, E. T. (2016).

Torres, Á. C. (s.f.). scribd. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/56875628/Paper-Espectro-Radioelectrico-Ecuador>

"Características de la comunicación multipantalla", (2016, Agosto 12). Soma Comunicación. Recuperado de <http://somacomunicacion.com/caracteristicas-de-la-comunicacion-multipantalla/>

Pairuna, L. (2 de Octubre de 2015). Obtenido de [codedimension: http://www.codedimension.com.ar/noticias-sobre-tecnologia/noticias/que-es-netflix-y-como-funciona/130](http://www.codedimension.com.ar/noticias-sobre-tecnologia/noticias/que-es-netflix-y-como-funciona/130)

"El Gato Con Botas' será la primera serie interactiva de Netflix". (20 de Junio de 2017). Elcomercio.com. Obtenido de <http://www.elcomercio.com/tendencias/elgatoconbotas-netflix-serie-narracion-interactividad.html>

Jaen, I. (9 de Marzo de 2016). Obtenido de <https://ignaciojaen.es/que-es-la-narrativa-transmedia/>

Jenkins, H. (15 de Enero de 2003). Obtenido de [technologyreview: https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/](http://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/)

Askwith, I. (2007). "Television 2.0: Reconceptualizing TV as an Engagement Medium". B.A. Individualized Study (Technology, Media & Culture) Gallatin School of Individualized Study New York University, 117149.



