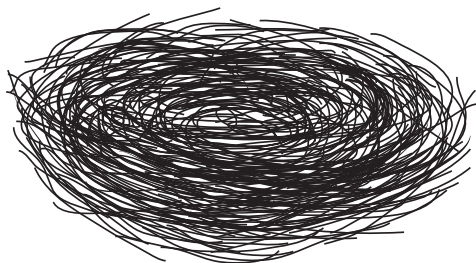




EDCOM
Escuela de Diseño y Comunicación Visual

REALIZACIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES



DOCUMENTALES

LIPRO

**Licenciatura en Producción
Audiovisual**

BRIEF

Tema:

Realización de un documental de carácter social que expone la incursión del estudiante de diseño gráfico al campo profesional

Autores:

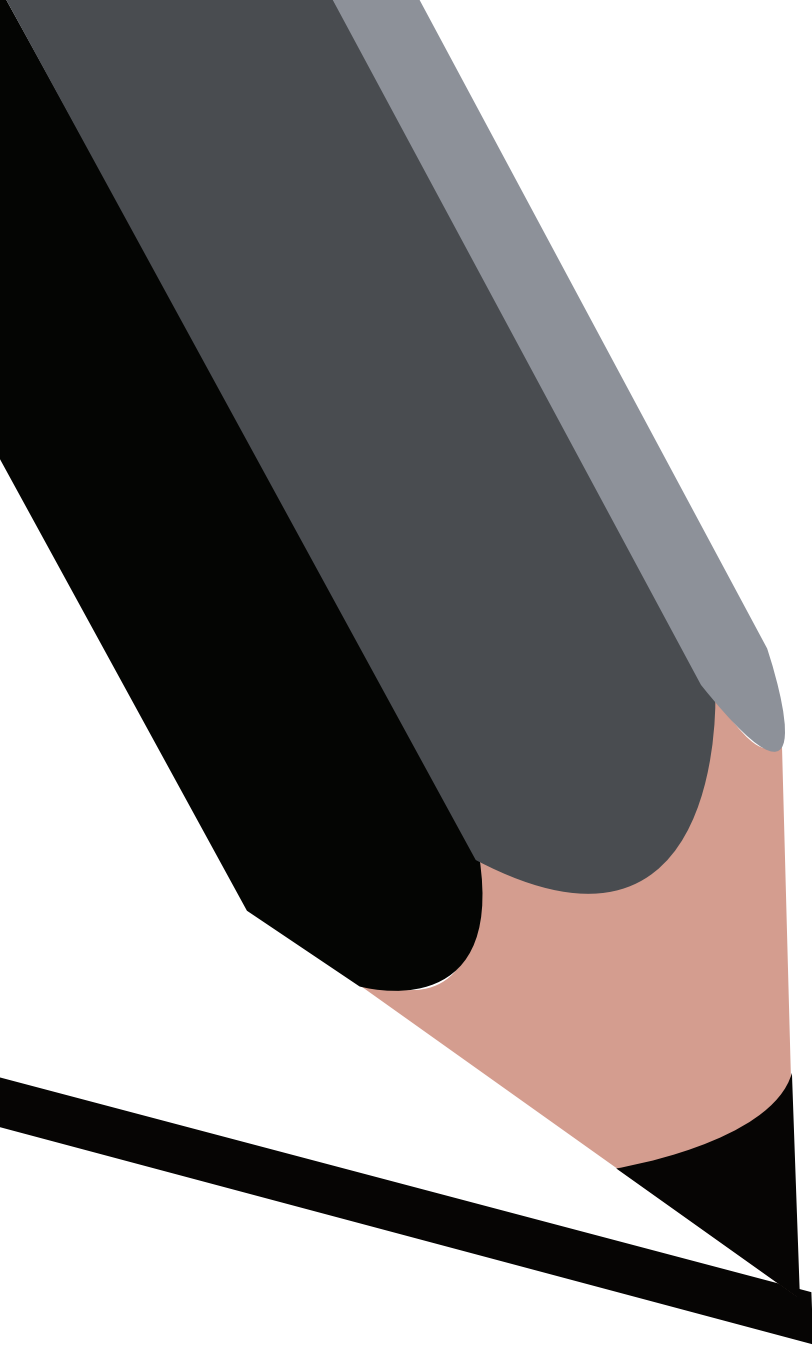
Víctor H. Centeno Moscoso
Marlon I. Vargas Orellana

Paralelo # 2

Año 2015

Firma del Profesor

.....



REALIZACIÓN DE UN DOCUMENTAL DE CARÁCTER SOCIAL QUE
EXPONE LA INCURSIÓN DEL ESTUDIANTE DE DISEÑO GRÁFICO AL
CAMPO PROFESIONAL.

R

El presente trabajo de exploración, tiene como producto final la realización de un documental social. Un formato que mediante entrevista a dos profesionales del Diseño y sumada a la investigación de fuentes bibliográficas, plantea la situación vigente del diseñador *novel*, que se ve en la encrucijada de no saber cómo vender su arte a pesar de su talento. Se parte desde la experiencia y el trabajo de campo a través de la exposición del latente problema en una sola pieza audiovisual. De esta manera se pretende desmitificar pensamientos tradicionales y brindar estrategias de comunicación óptimas para la era en que se manifiestan en el actual ámbito laboral.

RESUMEN

07

INTRO
DUCCIÓN

11

OBJETIVOS
y TARGET

13

SINOPSIS

14

EQUIPO
TÉCNICO

15

EQUIPO
HUMANO

16

CASTING
LOCACIÓN

17

**CON
TE
NIDO**

BIBLIO
GRAFIA
27

RESUL
TADOS
25

REALI
ZACIÓN
24

FLUJO
GRAMA
23

CRONO
GRAMA
19

PRESU
PUESTO
20

STORY
BOARD
21

INTRO DUCCIÓN

El hombre desde su origen ha buscado diversas maneras de plasmar, registrar, expresar gráficamente todas aquellas ideas, sensaciones, conceptos que han surgido en su naturaleza humana. Una búsqueda constante que se ha visto cubierta desde diferentes medios como el escrito, el arte, impresores chinos, ilustradores medievales (Meggs, 1991).

Esos mismos registros han generado una serie de estudios que a finales del siglo XIX se resumen de manera oficial en su solo concepto: Diseño. Este nace con un propósito más específico, desempeñando un papel fundamental en los cambios que se dieron en la sociedad: la producción en masa, la imagen global de una empresa, la ergonomía de los objetos, la comunicación visual, modificaciones significativas dentro de la cultura del diseño (Warhol A. 2007).

En la actualidad el diseño es un concepto asociado mayoritariamente al diseño gráfico, que requiere de técnicas profesionales adquiridas de acuerdo a una preparación certificada por instituciones de educación superior. Ledesma (1997) afirma:

Hoy, la identidad del diseño gráfico se estructura de una manera distinta, desligado en principio de su principal productor, el artista, pero poco a poco en el desarrollo de la disciplina este productor ha adquirido estatuto propio y se ha transformado en Diseñador, consagrado por títulos universitarios.(p. 85).

Se entiende que el diseñador gráfico se ha dedicado a una sola cosa: “mostrar imágenes” (Breyer, 2007), desatendiendo otros factores importantes en el ámbito profesional, como por ejemplo el método de venta. Es así cómo a partir de la observación, se decide recopilar la actual situación de este profesional a través del presente proyecto.

Este trabajo exploratorio intenta denotar los primeros pasos del diseñador *junior* en el campo laboral, donde se limitan a seguir consignas de sus altos mandos o clientes, interrumpiendo en algunos casos el proceso creativo y minorando sus aptitudes como profesionales. Estos factores permiten a la presente indagación, explicar la tarea de “diseñar” y “gestionar”, concebidos de la idea de “cómo vender el diseño”. Pues el diseñar y hacerlo bien ya no resulta suficiente para el medio local.

Hay que tener claro que en la actualidad se vive en la era del emprendimiento, en donde el profesional se convierte en una marca, una identidad, una imagen que, trabajada de la manera correcta, permite diferenciar su producto del resto. Es una era competitiva.

El actual resultado audiovisual recoge conceptos, métodos, recomendaciones y toda una serie de análisis tomados de profesionales y fuentes bibliográficas. Se analiza desde el punto de vista del diseñador, cliente y sociedad, a la que hay que saber cómo explicarle el valor que tiene cada diseño.

Este trabajo intenta romper mitos, métodos, sistemas impuestos por la sociedad o empresas, entendiendo que se requiere empezar por el mismo profesional, el diseñador gráfico que debe entender la plusvalía de su producto y al que le viene bien una guía para saber cómo transmitir su mensaje de manera eficaz.

OBJETIVO GENERAL

Brindar una guía comunicativa al profesional del diseño mediante la realización de un documental de carácter social que expone la incursión del estudiante de diseño gráfico al campo profesional.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Entrevistar a profesionales de diversas áreas del diseño para conocer sus opiniones y recomendaciones.

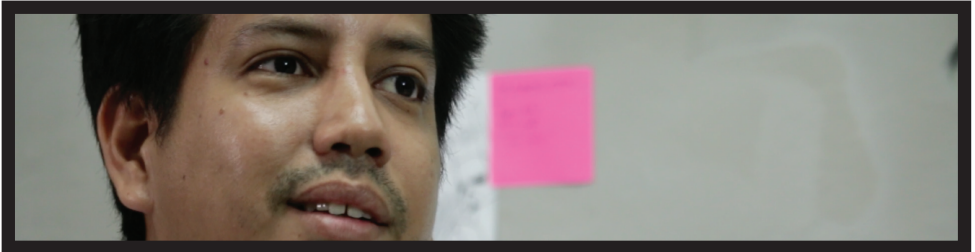
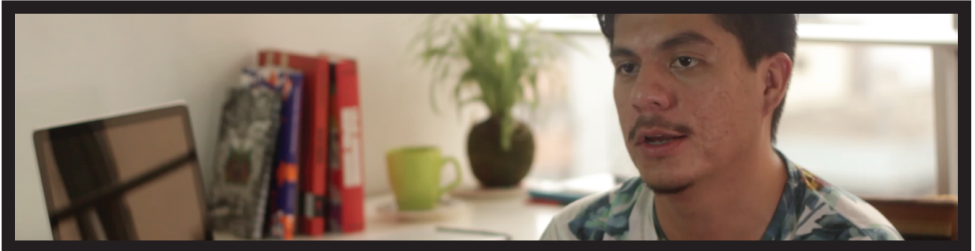
Consultar fuentes primarias y secundarias para aportar mayor sustento al trabajo investigativo.

Estructurar toda la información recopilada de manera coherente para una mejor comprensión.

Manejar un lenguaje sencillo y visualmente atractivo que se conecte con la temática del diseño.

PÚBLICO OBJETIVO

El presente trabajo investigativo y producto audiovisual, está dirigido a hombres y mujeres que se encuentran en el rango de edad de 18 a 35 años de un nivel socioeconómico medio y alto, que se encuentren cursando sus estudios superiores y para profesionales en el ámbito del Diseño, que estén comenzando su carrera laboral, en la ciudad de Guayaquil. (INCEC,2010)



SINOPSIS

Dos profesionales del área gráfica exponen su punto de vista y recomendaciones acerca del entorno en donde se desarrolla el diseñador *novel* en Guayaquil.

EQUIPO TÉCNICO Y SUMINISTROS		
CANTIDAD	EQUIPO	DESCRIPCIÓN
1	Canon 60 D	18MP APS-C sensor CMOS, 5.3 cuadros por segundo en disparo continuo, 1080p HD vídeo.
1	Canon 70 D	20.2MP APS-C sensor CMOS, 7 cuadros por segundo en disparo continuo, 1080p HD vídeo.
1	Canon 50 mm	Lente EF 50mm f/1.4
1	Canon 250 mm	Lente de Distancia focal 55-250 mm, apertura máxima 1:4-5.6
1	Trípode Ravelli	Trípode para cámara de vídeo Ravelli AVTP Profesional 75mm
3	Newer Led	Focos led combinables e ideales para foto tipo retrato.
2	Softboxes Ephoto	Cajas de luz para suavizar sombras en rostros.
1	Sony UWP-D	Micrófono Sistema ENG (Canales UHF 14/25: 470 to 542 MHz)
4	Focos	Fluorescentes de 60 v
2	Rebotadores de luz	espuma fond
	Materiales para Producción y Arte	Cintas adhesivas, tijeras, revistas, pintura, spray adhesivo, cable gemelo, boquillas, pinzas, cuerda de algodón.

EQUIPO HUMANO		
No.	CARGO	DESCRIPCIÓN
2	Director	Dirige la filmación, da instrucciones a los actores, decide la puesta de cámara, supervisa el decorado y el vestuario.
1	Director de Foto	Toma decisiones respecto a la iluminación, ópticas, encuadre y composición, texturas, etc.
1	Productor General	Encargado del presupuesto, responsable de los aspectos organizacionales y técnicos, labora en con el director.
1	Director de Arte	Maneja la estética, es quien dirige y supervisa equipos, construcción, armado y decorado de sets , maquillaje, vestuario y efectos especiales.
1	Operador de Cámara	Manipula directamente la captura de la puesta en escena, con las diversas cámaras y lentes.
1	Editor	Componer escenas y secuencias con un equipo de edición para conseguir acciones, temas o emociones
2	Diseñador Gráfico	Bocetos, línea gráfica, creación de claquetas, créditos
2	Catering Transporte	Servicio de alimentación institucional o alimentación colectiva, y transporte de equipos y personal.



BILLY SOTO

Artista Plástico / Docente

Artista ecuatoriano, reconocido en el medio del diseño. El mayor tiempo se desempeña como docente, su trabajo es reconocido a causa de su investigación y fusión del diseño de culturas precolombinas como herramientas de diseño actual.

Locación

Oficina-estudio en la Universidad Católica de Guayaquil donde ocupa el cargo de docente.



JOSUÉ GRANDA

Diseñador Gráfico

Diseñador Gráfico para Norlop JWG cumpliendo con el cargo de Director de Arte por más de cuatro años. Ilustrador ecuatoriano que ha publicado en revistas web de diseño y trabajos para portadas de discos de artistas de su país natal.

Locación

Estudio particular en el Centro de Guayaquil donde labora medio tiempo como Ilustrador particular.

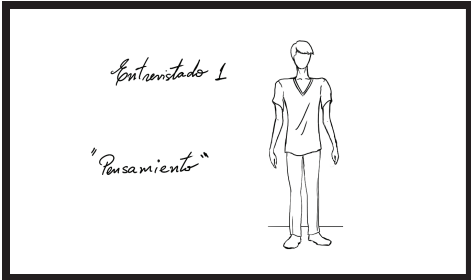
Los datos de valor presentados en el siguiente presupuesto son reales, para el desarrollo de este proyecto se trabajó con la productora Cacique Producciones.

EQUIPO TÉCNICO Y SUMINISTROS			
CANTIDAD	EQUIPO	precio x día	TOTAL
1 equip.	Canon 60 D + lente Canon 50 mm	\$ 65 \$ 45	\$ 220
1 equip.	Canon 70 D + lente Canon 250 mm	\$ 65 \$ 25	\$ 90
1	Trípode Ravelli	\$ 30	\$ 60
3	Newer Led + pedestal	\$ 30	\$ 120
2	Softboxes Ephoto	\$ 45	\$ 45
1	Sony UWP-D	\$ 45	\$ 90
1	Rebotadores de luz	\$ 5	\$ 10
	Materiales varios	\$ 52.30	\$ 52.30
	TOTAL		\$ 687,30



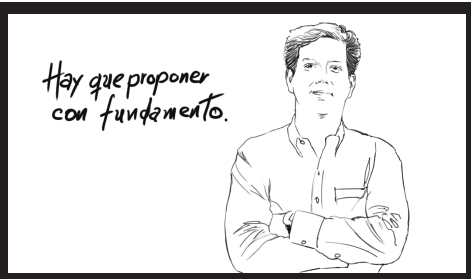
Claqueta 1

Animación para intro del documental, presentando el título, con música de ambiente.



Plano general

Tilt Up describiendo físicamente al personaje.



Plano medio

Personaje en velocidad aumentada con texto superimpreso.



Claqueta 2

Animación de tipografías recortadas de revista y elementos coloridos

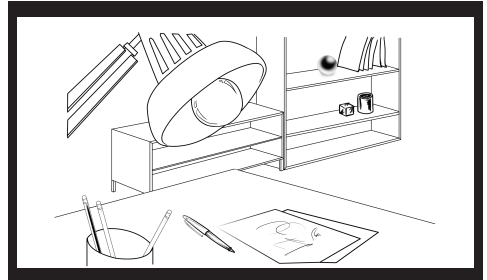
Plano medio

Plano medio del entrevistado con parte de su entorno de fondo.



Plano detalle

Descripción del entorno (locación) del personaje.



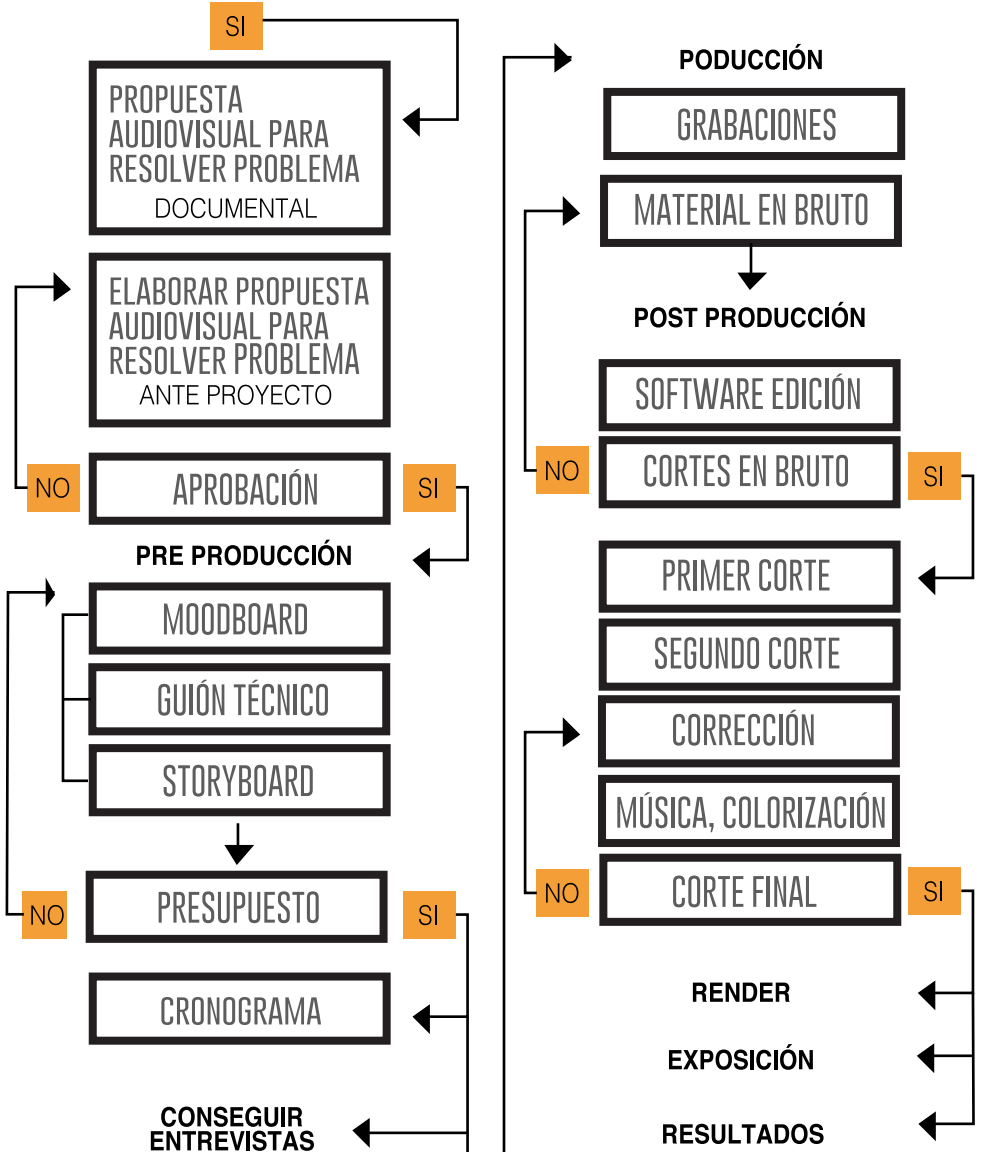
Claqueta 3

Animación de elementos con créditos sobreimpresos.



Identificar problema de carácter social

CONCEPCIÓN



REALIZACIÓN

24

REALIZACIÓN

El diseño del proyecto de graduación: “REALIZACIÓN DE UN DOCUMENTAL DE CARÁCTER SOCIAL QUE EXPONE LA INCURSIÓN DEL ESTUDIANTE DE DISEÑO GRÁFICO AL CAMPO PROFESIONAL”, se desarrolló en base a una investigación de tipo descriptiva, ya que para la comprensión de todos los factores de estudio, se basó en la observación y reseña del comportamiento del entorno que envuelve a la problemática, tanto del diseñador gráfico como sujeto y las empresas como instituciones reguladoras. Este tipo de investigación trabaja bajo técnica de entrevista, para lo cual se contó con dos expertos del área del Diseño Gráfico, para, por medio de éstos, obtener información directa y testimonial del tema, ya que cuentan con los conocimientos técnicos y humanos que busca el vigente proyecto.

Con respecto a la parte técnica y de acuerdo al presupuesto establecido en el actual estudio de investigación, se contrató los servicios de Cacique Producciones, que dispuso de todos los equipos necesarios para que se lleve a cabo la producción del documental.

El equipo humano que se requirió: Camarógrafos, Gaffer, Luminotécnicos, Fotógrafos y Editor, estuvo conformado por antiguos compañeros de universidad, que con su colaboración permitió abaratar costos, respetando los honorarios establecidos.

Una vez conformado el equipo humano, se procedió a realizar el cronograma y flujo de trabajo, para cumplir con eficacia cada una de las etapas del proyecto: preproducción, producción y posproducción. La primera fase tuvo un cumplimiento del 100%. La segunda etapa por el contrario, presentó dificultades entre los horarios de los entrevistados y la primera revisión, ya que se cruzaban y generaba retraso en este período. Para la tercera etapa, la posproducción, se trabajó todo el material audiovisual en la plataforma de edición Adobe Premiere, en donde se realizó todos los cortes y colorización pertinente para los videos y Adobe Audition para el sonido.

Una vez logrado el documental de 10 minutos, se realizó como corte final y de manera paralela, un *teaser* de 3 minutos y un *brochure* como soporte para el proceso de titulación.

RE SUL TADOS

El proyecto fue expuesto el día viernes 12 de febrero del 2016 en las instalaciones de la facultad de EDCOM perteneciente a la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL). Para lo cual se transmitió el *teaser*, donde el espectador conoció un fragmento audiovisual del proyecto.

Con el propósito fiel a trabajar bajo lo testimonial y las fuentes primarias, la exposición contó con la presencia de uno de los expertos entrevistados, el diseñador y artista plástico Billy Soto, quien conversó con la audiencia sobre el tema expuesto de una manera satisfactoria.

Gracias al lenguaje sencillo y visualmente atractivo, el proyecto tuvo la aceptación esperada por el grupo objetivo, los actuales estudiantes de Diseño Gráfico que cursan en la ESPOL y del mismo modo de la audiencia en general, a los cuales se les respondió inquietudes generadas en el momento. Así mismo se observó un grado de identificación de los asistentes con el tema.



Bibliografía

Gastón Breyer. (2007). Heurística del Diseño. Argentina: Nobuko.

Philip Meggs. (1991). Historia del Diseño Gráfico. México - Trillas: Cantori S. A..

Calisto, M. - Calderón, G... (2014). Diseño Gráfico en Quito-Ecuador. Quito: Metropolitano de Patrimonio.

Andy Warhol Foundation for the Visual Arts. (2007). Catálogo, (1ra.ed). Centro Cultural Metropolitano . Quito: IRA – Ecuador. (ISBN 978-9978-361-00-9).

Leone, G. (2011). Leyes de la Gestalt. Recuperado el 1 de mayo de 2013 de <http://www.guillermoleone.com.ar/LEYES%20DE%20LA%20GESTALT.pdf>

Roberts, K. (2008). Lovemarks: El futuro más allá de las marcas. Navarra: Empresa Activa.

Epi. (2013). ¿Influyen las emociones en la economía?. Recuperado el 25 de noviembre de 2013 de <http://curiosidades-cientificas-epi.blogspot.com/2013/03/crisis-en-la-economia-clasica.html>

INEC. (2010). censo de Educación y población. febrero 17 2016, de Instituto Nacional de Estadísticas y Censo Sitio web: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/censo-de-población-y-vivienda/>

AGRADECIMIENTOS

“Desde mi nacimiento fui un campo de batalla, pero eso mismo les ocurrió a los demás, a veces basta con estar vivo y luchar, con estar vivo y saber que se existe, tan sólo con existir, tan sólo con existir, tan sólo con saber quien eres...” **Marilyn Harris.**

“EL DISEÑO ES PENSAMIENTO HECHO VISUAL”
Saul Bass

**“EL CONTENIDO ANTECEDE AL DISEÑO. EL DISEÑO EN AUSENCIA DE
CONTENIDO NO ES DISEÑO, ES DECORACIÓN”**
Jeffrey Zeldman

“PIENSA MÁS, DISEÑA MENOS”
Ellen Lupton

“TODO ES DISEÑO, ¡TODO!”
Paul Rand



Henriette