

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**



**ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**INFORME DE MATERIA DE GRADUACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN  
AUDIOVISUAL**

**TEMA:**

**DISEÑO DE UN PROGRAMA PILOTO ECOLÓGICO PARA  
ECUADOR TV EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.**

**AUTORES:**

**ARDUINO LENIN ALEJANDRO PLÚAS  
MARIANA DEL ROCÍO CAMPOVERDE ÁVILA  
ERICK STALYN PAZMIÑO PEÑAFIEL**

**DIRECTOR**

**Ing. Edgar Salas Luzuriaga**

**AÑO**

**2010**

## **AGRADECIMIENTO**

*A mi madre, una mujer responsable, creíble y leal consigo misma, que con su amor, esfuerzo, y cariño han hecho posible que yo este terminando una etapa de mi vida. Ella es mi apoyo constante, me brinda seguridad y confianza cuando lo necesito, y a pesar de la distancia ella jamás me deja solo.*

*A mi abuelo, que ya no está alado mío, pero su cariño prevalece siempre en mi corazón, fue un hombre tolerante, honesto, bondadoso y generoso todos estos valores me los impartió él en mi niñez.*

*A mi Dios, un ser en el cual yo me siento en paz, ese ser que perdona mis errores sin ningún rencor y al único al que le temo.*

*A mis mejores amigos, quienes han sido como mis hermanos con quienes he compartido alegrías y tristezas, a mi amiga Rosana que siempre me digo que yo iba a ser grande... y que cuando falleció sentí que se iba una parte de mi corazón.*

*A todos, a mi grupo de tesis, quienes de una u otra manera hicieron posible esto, les estoy eternamente agradecido.*

**Arduino Lenin Alejandro Plúas.**

## **AGRADECIMIENTO**

*Definitivamente, Dios por estar siempre presente.*

*Mis padres, por darme la estabilidad emocional, económica, sentimental; para poder llegar hasta este logro, que definitivamente no hubiese podido ser realidad sin ustedes. Madre, serás siempre mi inspiración para alcanzar mis metas, por enseñarme que todo se aprende y que todo esfuerzo es al final recompensa. A mis hermanos porque son parte importante*

*A todos mis amigos pasados y presentes; los buenos, los malos, por ayudarme a crecer y madurar como persona y presentes por estar siempre conmigo apoyándome en todo las circunstancias posibles, también son parte de esta alegría, LOS RECUERDO.*

*A mi equipo de tesis.*

*Y a todos aquellos, que han quedado en mi memoria, GRACIAS.*

***Mariana Campoverde.***

## **AGRADECIMIENTO**

*Agradezco a mi Dios todo poderoso creador del cielo y la tierra, que siempre ha estado conmigo y gracias a él soy quien soy ahora, por todas las bendiciones derramada en mi familia, por darme la inteligencia y sabiduría, pero sobre todo agradezco que Dios le de salud a mi madre que tanto me ha ayudado en todo este tiempo con mi educación, ella ha estado conmigo en las buenas y en las malas una mujer valiente y luchadora que a pesar de tantos obstáculos Dios le ha dado las fuerzas para salir adelante. También le agradezco a una gran mujer que con su sabiduría estuvo allí para aconsejarme, dirigirme y encaminarme a la verdadera meta de la vida. Le agradezco tanto a esa mujer que siempre está conmigo y esa es mi abuela.*

*Agradezco a todos mis amigos que han estado conmigo apoyándome y dándome la mano cuando más lo necesitaba y sobre todo a esa gran amiga y hermana que ha estado alentándome y levantándome cuando he caído, dándome esas palabras de aliento para seguir adelante y quiero terminar este agradecimiento con mis compañeros de tesis que gracias a su esfuerzo y dedicación hemos terminado muy bien.*

***Erick Stalin Pazmiño Peñafiel.***

## **DEDICATORIA**

*A mi abuelita que me crio con mucha dedicación y que hasta el día de hoy no deja de preocuparse por mí. A mi familia que es muy unida y me hacen vivir buenos momentos y por último a mi hermana Milena quien se quedo conmigo algunas noches acompañándome para estudiar.*

***Arduino Lenin Alejandro Plúas.***

## **DEDICATORIA**

*Para todas esas personas que serví de burla, que no creyeron que podría obtener el título y a las personas que creen que mi carrera no sirva para nada.*

*Mariana Campoverde.*

## **DEDICATORIA**

*Quiero dedicar esto a solo un ser especial que comprende todo lo que soy y todo lo que tengo, que gracias a ese ser maravilloso ha llenado mi vida con amor con alegrías, que atreves de sus enseñanzas y correcciones me ha ido puliendo para ser la persona que él quiere que sea, una persona que no tema frente a nada, cuando el este conmigo que no se doblegue ante adversidades o problemas, que me dirija en el camino del bien y no me desvié al mal que no confunda mi juventud con la inexperiencia si no con la fuerza la inteligencia la sabiduría y la capacidad de realizar todo lo que emprenda.*

*Lo dedico con todo mi corazón a ese ser especial y maravilloso llamado Jesús que me ha dado la confianza de no temer frente a nada porque él está conmigo y confío plenamente en su palabra que ninguna arma forjada contra mí prosperara.*

***Erick Stalin Pazmiño Peñafiel.***

## **DECLARACIÓN EXPRESA**

La responsabilidad del contenido de este Trabajo Final de Graduación, me corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma a la Escuela Superior Politécnica del Litoral.



## **FIRMAS DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL DE GRADO**

---

**Ing. Edgar Salas Luzuriaga**  
PROFESOR DE LA MATERIA DE GRADUACIÓN

---

DELEGADO

**FIRMA DE LOS AUTORES DEL INFORME DE MATERIA  
DE GRADUACIÓN**

---

Arduino Lenin Alejandro Plúas

---

Mariana del Rocío Campoverde Ávila

---

Erick Stalin Pazmiño Peñafiel

## ÍNDICE GENERAL

<b>1. GENERALIDADES .....</b>	<b>1</b>
1.1 INTRODUCCIÓN.....	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	3
1.2 OBJETIVOS.....	4
1.2.1 GENERALES.....	4
1.2.2 ESPECÍFICOS.....	4
<b>2. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA .....</b>	<b>6</b>
2.1 ANTECEDENTES.....	6
2.2. IDENTIFICACIÓN DE PROBLEMAS.....	6
2.2.1 FOCUS GROUP.....	6
2.3 F.O.D.A.....	12
2.4 ANÁLISIS DE OFERTA.....	13
2.4.1 COMPETIDORES DIRECTOS.....	13
2.4.2 COMPETIDORES INDIRECTOS.....	15
<b>3. DESARROLLO TÉCNICO.....</b>	<b>16</b>
3.1 ANTECEDENTES.....	16
3.2 DESCRIPCIÓN PROYECTO.....	16
3.3 INGENIERÍA DE LA PRODUCCIÓN.....	17
3.3.1 FASES DE PRODUCCIÓN.....	17
3.3.2 ÁREAS DE PRODUCCIÓN.....	19
3.3.3 EQUIPO TÉCNICO.....	21
3.3.4 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN.....	21
3.4 LOCALIZACIÓN DEL PROYECTO.....	25
3.5 BALANCE DE PERSONAL.....	26
3.5.1 MANUAL DE FUNCIONES.....	26
3.6 DESARROLLO DE LA MARCA.....	29
3.6.1 INTRODUCCIÓN.....	29
3.6.2 ANTECEDENTES.....	30

3.6.3	ALCANCE DE LA IDENTIDAD DE LA MARCA .....	30
3.7	NOMBRE DEL PROGRAMA ECOLÓGICO .....	31
3.7.1	TIPOGRAFÍA .....	31
3.7.2	EL ICONOTIPO COMO ELEMENTO .....	32
3.7.3	ESQUEMA DE TRAZADO .....	33
3.7.4	SISTEMA DE IMAGEN .....	35
3.7.5	ACROMATISMO O ESCALA DE GRISES .....	37
3.7.7	USOS Y NORMAS DE LA MARCA .....	38
3.7.8	LÍNEA GRÁFICA DEL PROGRAMA .....	41
3.7.9	PERSONAJE: HOJITA EN 2D .....	41
3.8	DESARROLLO DE PIEZAS DE PROGRAMA .....	42
3.8.1	STORYBOARD DEL INTRO .....	42
3.8.2	STORYBOARD DE LA ANIMACIÓN 2D .....	44
3.8.3	STORYBOARD DE LA ANIMACIÓN POR RECORTES DE FOTOGRAFÍAS .....	47
<b>4.</b>	<b>ESTUDIO FINANCIERO.....</b>	<b>50</b>
4.1	PRESUPUESTO DE GASTOS INICIALES .....	50
4.2	PRESUPUESTO DE GASTOS OPERATIVOS .....	50
4.3	GASTO TOTAL DE INVERSIONES INICIALES Y GASTOS OPERATIVOS .....	53
<b>5.</b>	<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>	<b>53</b>
5.1	CONCLUSIONES .....	53
5.2	RECOMENDACIONES .....	53

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>TABLA 2. 1: NÓMINA DE LOS INTEGRANTES DEL FOCUS GROUP.....</b>	<b>7</b>
<b>TABLA 2. 2: NÓMINA DE LOS RESPONSABLES DEL FOCUS GROUP.....</b>	<b>7</b>
<b>TABLA 2. 3: PROGRAMACIÓN DEL FOCUS GROUP .....</b>	<b>9</b>
<b>TABLA 2. 4: COMENTARIOS PRINCIPALES DEL FOCUS GROUP .....</b>	<b>10</b>
<b>TABLA 3. 1: PERSONAL DEL ÁREA DE PRE-PRODUCCIÓN.....</b>	<b>26</b>
<b>TABLA 3. 2: PERSONAL DEL ÁREA DE PRODUCCIÓN. ....</b>	<b>26</b>
<b>TABLA 3. 3: PERSONAL DEL ÁREA DE PRODUCCIÓN. ....</b>	<b>26</b>
<b>TABLA 4. 1: PRESUPUESTO DE LOS GASTOS INICIALES .....</b>	<b>50</b>
<b>TABLA 4. 2: GASTOS DE SUELDOS Y SALARIOS.....</b>	<b>51</b>
<b>TABLA 4. 3: GASTOS DE SERVICIOS BÁSICOS.....</b>	<b>51</b>
<b>TABLA 4. 4: GASTOS DE ALQUILER.....</b>	<b>52</b>
<b>TABLA 4. 5: GASTOS VARIOS.....</b>	<b>52</b>
<b>TABLA 4. 6: GASTO TOTAL DE INVERSIONES INICIALES Y GASTOS OPERATIVOS .....</b>	<b>53</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 3. 1: <i>FASES DE UNA PRODUCCIÓN</i> .....	17
FIGURA 3. 2: <i>PERSONAJE EN PLASTILINA PARA STOP MOTION</i> .....	23
FIGURA 3. 3: <i>IMAGEN RASTERIZADA</i> .....	24
FIGURA 3. 4: <i>IMAGEN VECTORIZADA</i> .....	25
FIGURA 3. 5: <i>LOCALIZACIÓN DEL PROYECTO</i> .....	25
FIGURA 3. 6: <i>ISOTIPO VOY A CUIDARTE</i> .....	31
FIGURA 3. 7: <i>TIPOGRAFÍA CREADA PARA EL ISOTIPO</i> .....	32
FIGURA 3. 8: <i>ELEMENTOS DEL ISOTIPO</i> .....	33
FIGURA 3. 9: <i>ÁREA DE PROPORCIÓN DEL ISOTIPO</i> .....	34
FIGURA 3. 10: <i>ÁREA DE PROTECCIÓN DEL ISOTIPO</i> .....	34
FIGURA 3. 11: <i>ÁREA DE REDUCCIÓN DEL ISOTIPO</i> .....	35
FIGURA 3. 12: <i>GAMA CROMÁTICA DEL ISOTIPO</i> .....	37
FIGURA 3. 13: <i>ACROMATISMO O ESCALA DE GRISES</i> .....	37
FIGURA 3. 14: <i>ACROMATISMO O ESCALA DE GRISES</i> .....	38
FIGURA 3. 15: <i>PAPELERÍA DEL PROGRAMA</i> .....	39
FIGURA 3. 16: <i>SOUVENIRS</i> .....	39
FIGURA 3. 17: <i>VARIACIÓN DE APLICACIÓN</i> .....	40
FIGURA 3. 18: <i>VARIACIÓN DE APLICACIÓN</i> .....	40
FIGURA 3. 19: <i>FONDO DEL ISOTIPO EN EL PROGRAMA</i> .....	41
FIGURA 3. 20: <i>PERSONAJE ECOLÓGICO HOJITA</i> .....	42
FIGURA 3. 21: <i>STORYBOARD DE INTRO VOY A CUIDARTE</i> .....	43
FIGURA 3. 22: <i>STORYBOARD DE INTRO VOY A CUIDARTE</i> .....	44
FIGURA 3. 23: <i>STORYBOARD DE ANIMACIÓN 2D (1)</i> .....	45
FIGURA 3. 24: <i>STORYBOARD DE ANIMACIÓN 2D (2)</i> .....	46
FIGURA 3. 25: <i>STORYBOARD DE ANIMACIÓN POR RECORTES DE FOTOGRAFÍA (1)</i> .....	47
FIGURA 3. 26: <i>STORYBOARD DE ANIMACIÓN POR RECORTES DE FOTOGRAFÍA (2)</i> .....	48

***CAPÍTULO 1***  
***GENERALIDADES***



## **1. GENERALIDADES**

### **1.1 INTRODUCCIÓN**

Los niños y preadolescentes constituyen el grupo más afectado por el calentamiento global debido a que éstos sufren las consecuencias de generaciones pasadas indiferentes por el cuidado del planeta. Además de ser el grupo más ávido por aprender y de aplicar los conocimientos obtenidos.

La televisión en Ecuador ha sido poco explorada en temas del medio ambiente y merece un importante enfoque por parte de los productores del medio. La programación infantil actual de Ecuador Tv consiste, en su mayoría, programas extranjeros que delimitan una influencia ajena a la de los niños del Ecuador.

Los niños requieren de una programación educativa-entretenida con la cual puedan identificarse y encontrar modelos a seguir oportunos con su sociedad.

El enfoque del proyecto es la concienciación a la conservación del planeta, explicaciones de consecuencias de la despreocupación de los ciudadanos respecto al medio ambiente y motivación a la búsqueda de información por parte de los niños con respecto al medio ambiente. Asimismo, la propuesta se dirige hacia una audiencia meta, comprendida con los niños de edades entre 5 - 12 años.

La razón de este target es la vulnerabilidad de este grupo de edad hacia las imágenes televisivas y el hecho que a esta edad, el aprendizaje por medio de la televisión resulta mucho más fácil.

### **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Hoy en día, los ecuatorianos tienen la necesidad de una televisión de aprendizaje, impregnada en un contexto lúdico y de entretenimiento, educando sobre problemáticas sociales de actualidad, tomando en cuenta que los niños pasan más tiempo frente a un televisor y son la audiencia más vulnerable.



Dentro de un estudio que se realizó en el 2007 por la Universidad de Cuenca entre 400 niños se constató que el 56% consume más de 2 horas diarias de televisión y otro 44%, 3 horas y lo más preocupante es que existe una saturación de producciones dirigidas para el target infantil con alto contenido de violencia.

Existe la necesidad de educación en el campo de la ecología para hacer frente a la crisis mundial por la contaminación ambiental. Todos los aspectos expuestos podrían ser cubiertos con la implementación de la producción de un programa infantil educativo-ecológico.

Es necesario que la producción cumpla los parámetros mínimos de entretenimiento, para que los niños y pre-adolescentes puedan disfrutar de su tiempo de ocio aprendiendo, que cuente el programa con un buen guión, ser impredecible, tener un ritmo apropiado, calidad audiovisual dentro de un formato innovador.

Dentro de los canales de televisión abierta sólo Teleamazonas, TC, Ecuavisa, Rts, Ecuador tv cuentan con programas infantiles dentro de su programación. Ecuavisa y Ecuador Tv, proyectan producciones infantiles internacionales con contenidos educativos y de valores, existe el caso del programa ecuatoriano “Aventureros”, respaldado por el INNFA (Instituto Nacional de la Niñez y la Familia), que es transmitido por Canal Uno, Ecuavisa y Rts. Sin embargo dentro de las parrillas de programación infantil no existe un programa hecho en Ecuador que tenga como temática el Medio Ambiente. Otro punto importantes es que Ecuador tv, es el único que cuenta con 25 programas netamente educativos y para el público infantil siendo de ésta la iniciativa de emprender una televisión donde se proyecte programación que fomente una educación temprana, divertida y saludable.

El Medio Ambiente es una temática que debe ser explotada en el target infantil y por productores ecuatorianos para ser transmitidos por Ecuador Tv, es evidente que los tiempos están cambiando y que los gustos de los niños de ahora, no son los mismos que hace veinte años atrás, es por esto que hay necesidad de implementar nuevas formas de narración audiovisual, técnicas audiovisuales, estructuraciones, para que sea una producción que compita con programas internacionales actuales y que tengan como objetivo enseñar, entretener y educar.

Los cambios que se están dando en la forma de hacer televisión, respecto a la narración audiovisual se refieren a un guión impredecible sin perder continuidad y linealidad natural.

Otros aspectos importantes que cabe detallar son: la estructuración, la forma de presentación de los temas, que ayuda a que exista una relación entre los personajes y los espectadores, para que éstos se sientan identificados, la línea gráfica que esté dentro de las tendencias de programas educativos-ecológico y formas entretenidas de fácil explicación, siendo pertinente el empleo de diferentes técnicas de animación.

Se finaliza que esta producción ecológico-educativo es una gran oportunidad para el entretenimiento educativo de los niños, ayudando al crecimiento de buenos ciudadanos.

### **1.3 JUSTIFICACIÓN**

En la actualidad muchos llevamos una vida de desinterés con la Madre Naturaleza, y al contrario de esto el interés por la gran rentabilidad que genera muchas industrias u organizaciones que producen cosméticos, aerosoles y otros productos que perjudican el clima atmosférico. Dichas Industrias no hacen nada para remediar esta situación cosa que nos lleva hacia una alteración del clima donde el principal afectado es la Tierra.

Este es el tema por el cual se plantea este proyecto, donde por medio del programa haremos que las personas tomen conciencia de lo que hacen y lo que causan, para así poder ayudar a conservar el medio ambiente. Este problema se lo ha ido viniendo desde mediados del siglo XIX y que en la actualidad se esta sintiendo con un cambio impetuoso, mostrándose con la alza del nivel del mar, con tierras infértiles y secas, incendios forestales todo esto causado por el calentamiento global.

En la televisión ecuatoriana debe de existir un programa que se preocupe por el medio ambiente, que enseñe hacer un cambio mutuo de cognición, juicio y razón, es por esto que hay necesidad de emprender este programa ya que son pocos los canales de televisión que transmiten programación educativa, cultural o ecológico.

El proyecto educativo-ecológico comprende la utilización de las siguientes técnicas de animación: stop motion, pixelación, animación de recortes, animación 2d; como medio explicativo para el entendimiento de procesos referentes al medio ambiente, aplicando técnicas de pedagogía, además de la implementación de un guión impredecible basado en la investigación y manteniendo una linealidad natural con un lenguaje sencillo de entender.

La producción se desarrollará bajo tres importantes variables: Medio Ambiente, Educación y Entretenimiento. El programa no sólo emite información sino busca enseñar, concienciar, capacitar acerca del cuidado del planeta y emprender acciones que aportarán a la creación de pequeños ciudadanos ecológicos.

En vista de la importancia del programa se propone que éste sea transmitido en un horario donde los niños puedan verlo y que ellos logren ser el gancho para que toda la familia sea partícipe en la protección de la naturaleza.

## **1.2 OBJETIVOS**

### **1.2.1 GENERALES**

- Crear un programa Piloto que al ser ofrecido en la *Ecuador Tv*, televisión Pública, tendrá como característica máxima concientizar a las personas sobre el tema de la ecología, de la protección al medio ambiente y enseñar educando visualmente, de modo que pueda mejorar el estilo de vida entorno a la ecología.

### **1.2.2 ESPECÍFICOS**

- Incentivar y motivar a las familias ecuatorianas, al uso de los recursos ecológicos que tenemos.
- Informar temas ecológicos, con ejes temáticos, pequeñas notas, e ilustraciones animadas para lo más pequeños.
- Hacer conocer el proceso de reciclaje, documentando a un miembro de una familia ecuatoriana con el propósito de ver si es factible el cambio que esté dando al ser educado e informado.

- Realizar una campaña en escuelas mostrando información sobre los fenómenos que produce el Calentamiento Global.
- Analizar la factibilidad financiera de llevar a cabo el proyecto.

**CAPÍTULO 2**  
**DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA**



## **2. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA**

### **2.1 ANTECEDENTES**

Los ecuatorianos, en la actualidad, tienen la necesidad de una televisión de aprendizaje, impregnada en un contexto lúdico y de entretenimiento, educando sobre problemáticas sociales de actualidad, tomando en cuenta que los niños pasan más tiempo frente a un televisor y son la audiencia más vulnerable.

La producción local debería cumplir con parámetros mínimos de entretenimiento y aprendizaje, para que los niños y pre-adolescentes disfruten de su tiempo de ocio.

Analizando la programación de canales locales, Ecuador Tv es el único medio de televisión que más programas infantiles-educativos proyecta, en su mayoría son producciones internacionales. Dentro de ésta parrilla no existe un programa que aborde los problemas ambientales que se está viviendo en la actualidad.

El Medio Ambiente es una temática que debe ser explotada en el target infantil, con personajes con los cuales se puedan identificar los pequeños del Ecuador. Es necesario implementar nuevas formas de narración audiovisual, técnicas audiovisuales, estructuraciones, para que sea una producción que compita con programas internacionales actuales.

Se finaliza que esta producción ecológico-educativo es una gran oportunidad para el entretenimiento educativo de los niños, ayudando al crecimiento de buenos ciudadanos.

### **2.2. IDENTIFICACIÓN DE PROBLEMAS**

#### **2.2.1 FOCUS GROUP**

Se implementó el Focus Group como herramienta para descubrir las necesidades en la programación de Ecuador Tv. Esta técnica permite la interacción con los integrantes y la facilidad de poner en práctica, al mismo tiempo, otras estrategias para obtener información requerida: observación directa, contacto con el grupo, entrevistas, etc.

El Focus Group se realizó en el mes de noviembre del 2009, en el cual participaron 6 profesionales que laboran en el canal, cuyo proceso de selección fue representatividad por área, es decir que hubiera en la medida personas que actualmente laboren en cada una de las fases de producción.

Esta experiencia permitió obtener información cualitativa referente a sus necesidades en programación.

### 2.2.1.1 COMPOSICIÓN DEL FOCUS GROUP

El grupo estaba conformado por seis empleados del canal y tres estudiantes de producción, los cuales son los responsables del Focus Group:

COMPOSICIÓN DEL FOCUS GROUP		
NOMBRES	ÁREA DE DESEMPEÑO	AÑOS
Marcelo Del Pozo	Producción	53
Carlos Pazmiño	Producción	27
Gustavo Espinoza	Comunicación Social	40
Carlos Domínguez	Producción	35
Leonela Macías	Investigación	35
Hugo Pérez	Post Producción	43

**Tabla 2. 1:** Nómina de los integrantes del Focus Group

Responsables:

RESPONSABLES		
NOMBRE	FUNCIÓN	AÑOS
Arduino Alejandro	Líder	24
Mariana Campoverde	Logística	23
Erick Pazmiño	Camarógrafo	22

**Tabla 2. 2:** Nómina de los responsables del Focus Group

La reunión se registro en video y audio para posteriormente analizarlo. La entrevista grupal duró aproximadamente 1:30.

**2.2.1.2 OBJETIVO PRINCIPAL**

- Estimular nuevas ideas para la futura programación del canal.
- Análisis acerca de la programación actual del Ecuador Tv, recoger opiniones cualitativas e interpretarlas para desarrollar una propuesta que cumpla con las necesidades del canal.

**2.2.1.3 ETAPA DE REALIZACIÓN**

El Focus Group se realizó en las instalaciones de Ecuador Tv, el día 24 de noviembre de 2009.

Los temas a indagar fueron:

- Programación actual
- Producción local
- Necesidades
- Cambios en programación

Para la realización del Focus Group se contó con los siguientes recursos:

- Pizarra
- Cámara, trípode y cassette
- Mesa con respectivas sillas

**2.2.1.4 PROGRAMACIÓN DEL FOCUS GROUP**

La estructuración para la interacción del grupo fue la siguiente:

<b>PROGRAMACIÓN DEL FOCUS GROUP</b>		
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RESPONSABLE</b>
Recepción de los participantes	5 min	Mariana
Palabras de bienvenida	5 min	Arduino Alejandro
Exposición de los temas de discusión	10 min	Arduino Alejandro
Desarrollo de los temas	40 min	Participantes



Recomendaciones	20 min	Participantes
Cierre y palabras de agradecimiento	10 min	Erick

**Tabla 2. 3:** Programación del Focus Group

### 2.2.1.5 ESTRATEGIA

El Focus Group tuvo una sesión con moderador dual. Las funciones del moderador fueron:

- Moderador 1: Dirige y controla la reunión
- Moderador 2: Apoyo al moderador principal a mantener la reunión en el objetivo y en el tiempo.

### 2.2.1.6 ETAPA DE ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Se revisó la información obtenida (ideas y recomendaciones) en el desarrollo del Focus Group y se identificó los hallazgos más trascendentes, obteniendo lo siguiente:

COMENTARIOS PRINCIPALES DEL FOCUS GROUP		
No.	NOMBRE	COMENTARIO
1	Marcelo Del Pozo	Es necesario un programa infantil, donde los niños ecuatorianos se identifiquen con los personajes principales, que aborden problemas actuales. Que la duración del programa sea de máximo 25 minutos, y los segmentos deben ser de poca duración porque la atención de los niños se conserva por períodos cortos, es por esto que algunos gustan las publicidades, es por la razón tiempo.
2	Leonela Macías	Los problemas ambientales es una temática actual poco tratada y los niños necesitan ser educados para que en el futuro no sean tan inconcientes como nosotros.
3	Carlos Domínguez	Hay que tomar en cuenta que los niños se distraen cuando los personajes hablan entre ellos y cuando no hay imágenes

3	Carlos Domínguez	Hay que tomar en cuenta que los niños se distraen cuando los personajes hablan entre ellos y cuando no hay imágenes en movimiento que acompañen los diálogos.
4	Carlos Pazmiño	Debería ser novedoso. Utilizar diversas técnicas de animación y mezclarlas para que se capte rápidamente la atención de los niños. Tomar en cuenta los personajes actuales con los que se identifican los niños: rasgos, personalidades. No mostrar violencia de ninguna forma ni situaciones conflictivas.
5	Carlos Domínguez	La forma de presentar los temas debería de ser casual, es decir el programa debe tener una estructura o forma de llevar los temas pero los niños no se deben dar cuenta, que no deduzcan que siga a continuación.
7	Hugo Pérez	Sería bueno que se repitan secciones del programa, debido a que los niños en las repeticiones prestan atención al contenido educativo, es decir en la primera vez que ellos

**Tabla 2. 4:** *Comentarios principales del Focus Group*

### 2.2.1.7 CONCLUSIONES DEL FOCUS GROUP

A partir de los hallazgos del Focus Group, se pueden inferir las siguientes conclusiones:

- **Necesidades del canal en cuanto a programación.**

Se mencionó la falta de programas deportivos locales, de programas ecológicos para niños, seriados locales, revistas familiares.

Actualmente ninguna de estas producciones se está llevando a cabo, algunos de los programas propuestos necesitan cubrirse a corto plazo, este es el caso del programa ecológico y el programa deportivo. Particularmente el programa ecológico es necesario porque es un problema actual y el canal siente la responsabilidad de educar a los niños para un mejor destino de la tierra.

- **Características principales del programa que se requiere.**

Aplicación de diversas técnicas de animación para mayor dinámica del programa.

Producción que informe sobre el medio ambiente, dé consejos que los niños puedan aplicar, empleando un lenguaje muy sencillo y fácil de entender.

Duración del programa, no más de 25 minutos.

Los segmentos del programa deben ser cortos debido a que los niños no conservan por mucho tiempo la atención.

- **Objetivos de la realización del programa.**

Crear un programa de televisión dirigido a los niños, producido por jóvenes ecuatorianos.

Modificar la percepción de los padres televidentes sobre los conceptos que tienen de la televisión, mostrarles que ésta puede ser educativa.

Fomentar y educar sobre el cuidado del medio ambiente.

Evidenciar la riqueza de la multiculturalidad que existe en nuestro país.

- **Presupuesto.**

El presupuesto máximo que se tiene para producciones es de \$ 15.000.

Existen algunas limitaciones en las producciones tomando en cuenta el presupuesto, tales como:

- Limitar el número de días de grabación
- No hacer tantas tomas con el presentador
- Limitar el número de locaciones y ciudades en donde se va a grabar
- Utilizar un presentador menos profesional.
- No grabar en estudio.
- No hacer animación 3-D; los gráficos 2-D son más económicos de crear.

- Utilizar animadores más económicos.
- No utilizar música original, la música stock es más económica

- **Producciones Independientes.**

El 35% de los programas locales que se transmiten por la señal de Ecuador Tv son realizados por productores independientes. Siendo el sistema de pago es por proyecto realizado, en el caso del programa el pago es por temporada, cada temporada tiene 12 programas.

### **2.3 F.O.D.A.**

El F.O.D.A. es una herramienta que consiste en evaluar las fortalezas y debilidades que están relacionadas con el ambiente interno de la producción y las oportunidades y amenazas que se refieren al ambiente externo donde ésta se desarrolla.

En el estudio de los factores externos se requiere evaluar:

- Los aspectos económico, tecnológico, político, legal, cultural y social.
- Las grandes tendencias locales e internacionales, en términos de preferencias de los televidentes.
- La competencia actual y potencial.
- Para el análisis interno es necesario estudiar:
- Los recursos humanos y materiales disponibles, la tecnología, capital de trabajo.
- Los bienes inmateriales disponibles como la marca, imagen.

#### **Fortalezas:**

- El Programa “Voy a Cuidarte” tiene como temática principal el cuidado del medio ambiente, tópico actual, necesario pero poco empleado en producciones nacionales.
- Exhaustiva investigación de los temas tratados.
- Personal capacitado y motivado.
- Conocimiento de técnicas de animación (2d, animación de recortes, pixelación y stop motion) poco empleadas en programas ecuatorianos.

**Oportunidades:**

- Iniciativas por partes de diferentes canales por comenzar hacer una televisión educativa en Ecuador TV.
- Actual situación del medio ambiente. Existe la necesidad de informar y enseñar el cuidado de la naturaleza.
- Cobertura a nivel nacional.
- El canal cuenta con el respaldo del Gobierno Nacional.

**Debilidades:**

- Poco presupuesto para ejercer el programa ecológico “Voy a Cuidarte”.
- No realizar un análisis situacional de los recursos naturales del país, para hacerlos conocer a través del programa.
- No contar con material propio para la producción del programa.

**Amenazas:**

- Niños indiferentes al programa, espectadores en proceso.
- Los televidentes ecuatorianos ven un programa por deseo más no por necesidad, hay inestabilidad o estabilidad en preferir medios de comunicación.
- Programas transmitidos de televisión por cable.
- La familia están acostumbrados a los canales tradicionales.

**2.4 ANÁLISIS DE OFERTA****2.4.1 COMPETIDORES DIRECTOS**

Un competidor directo para nuestro programa es “Adolescente por Naturaleza” que actualmente se encuentra al aire por Ecuador Tv, los días martes a las 16:00 pm y los jueves a las 12:30, es un programa dirigido para público adolescente.

El programa “Eco Huellas” es una producción ecuatoriana que se transmite por la señal de Ecuador Tv, los días martes a las 17:30 pm, miércoles 12:30 pm y los sábados a las 15:30 pm, está dirigido para el público en general que se interese por la ecología y el medio ambiente.

Estos 2 programas son netamente ecológicos y por tanto son competidores potenciales

para nuestro programa.

Los productores independientes o productores internos de un canal de televisión, tienen experiencia en la elaboración de programas, por lo tanto significan una amenaza que hay que enfrentar con ideas innovadoras, frescas, necesarias y entretenidas.

En algunas universidades que cuentan con carreras afines a producción audiovisual, les proponen a sus alumnos producir pilotos, por lo tanto, aquellos proyectos desarrollados similares a nuestra propuesta representan una competencia. Existe el caso de “Ctrl +” que fue un piloto realizado por alumnos de la Universidad Santa María, éste fue presentado a los directivos del canal y actualmente se está transmitiendo los miércoles de 14:30- 15:00 y los sábados a las 13:00 -13:30.

Tomando en cuenta lo anteriormente expuesto se realiza una investigación para conocer las carreras afines a Producción Audiovisual y las universidades que ofrecen dichas carreras, obteniendo la siguiente nómina:

- Universidad Católica de Santiago de Guayaquil ofrece la carrera de “Comunicación Audiovisual”.
- Universidad Casa Grande propone las carreras de “Diseño Gráfico y Comunicación Visual”, “Comunicación Audiovisual y Multimedia”.
- Escuela Superior Politécnica del Litoral ofrece la carrera de “Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual”.
- Universidad Espíritu Santo propone la carrera de “Diseño Gráfico y Comunicación Visual”.
- Universidad Santa María permite estudiar la Licenciatura en Diseño Gráfico y Comunicación Visual:

## **2.4.2 COMPETIDORES INDIRECTOS**

Nuestros competidores indirectos son aquellos que tienen la herramienta o el equipo necesario para la elaboración de un programa piloto pero que no tienen la iniciativa o la capacidad para producirlo.

Y todo esto puede ser a causa de la falta de información del tema para poder ejecutar el proyecto, o la desmotivación para realizarlo ya que se sienten incapaz por no conocer ciertas técnicas de elaboración del programa pero que cuyo conocimiento puede presentarse cuando lo busquen y tendríamos una gran amenaza que se puede convertir en competidor directo.

***CAPÍTULO 3***  
***DESARROLLO TÉCNICO***





### **3. DESARROLLO TÉCNICO**

#### **3.1 ANTECEDENTES**

Ecuador Tv es un canal que se ha mantenido transmitiendo programación cultural, preocupándose en la fomentación de valores familiares, culturales y sociales. Paralelamente, en estos últimos años la población está pasando por serios problemas climáticos debido al desinterés del cuidado ambiental.

En un análisis de la programación de Ecuador Tv, se descubre la falta de un programa que eduque a los niños acerca del cuidado del planeta, tomando en cuenta que, los pequeños son los más ávidos por aprender, igualmente existe una necesidad por empezar hacer una televisión educativa.

Dentro de los requerimientos del programa está la implementación de técnicas de animación, un guión impredecible, repeticiones de secciones, un presentador dinámico, cómico y se planteó la duración de 25 minutos del programa en base a los conocimientos que se tiene acerca de las preferencias de los niños.

Dentro de los puntos a favor, para la realización del programa piloto, está la exhausta investigación de los temas tratados, el personal capacitado y motivado, la necesidad de informar y enseñar el cuidado de la naturaleza y por otro lado algunos puntos desfavorables como el presupuesto y el gusto por cadenas televisivas tradicionales.

#### **3.2 DESCRIPCIÓN PROYECTO**

El programa es dirigido para niños de 5-12 años, durará 25 minutos, será transmitido dos veces por semana y cada semana habrá un episodio nuevo. En cuanto al grupo de trabajo, todos los integrantes se conocen y han desarrollado anteriormente proyectos universitarios, además se conoce que el canal propuso como presupuesto base \$15,000.00. Revisando cada una estas premisas para la realización del programa, se define lo necesario para su elaboración:

- **Desarrollo de línea gráfica:**
  - Marca, claquetas de presentación, etc.
- **Desarrollo de intro:**
  - Guión, casting, realización
- **Elaboración de animaciones:**
  - Guión, materiales, investigación
- **Elaboración del programa:**
  - Guión, equipos

### 3.3 INGENIERÍA DE LA PRODUCCIÓN

#### 3.3.1 FASES DE PRODUCCIÓN

El proceso de producción tiene tres fases principales, cada etapa es esencial para un trabajo final exitoso.



**Figura 3. 1:** *Fases de una producción*

**Preproducción:** Es la fase más importante del proceso de producción. Comprende desde el momento en el que nace la idea hasta que empieza la grabación.

- Para este proyecto en ésta fase se incluye la creación de marca y elaboración de claquetas para presentación del programa.
- Definición del tema principal del programa y sus subtemas.
- Investigación exhaustiva de los temas definidos.

- Definir el guión y storyboard (conjunto de gráficos mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para alguna producción). En el caso de las notas o reportajes se efectúa las investigaciones previas para la realización del guión y storyboard.
- Se define que técnica se va a emplear en cada uno de los segmentos del programa.
- Realizar el casting (elección de los talentos) y el scouting (elección de las locaciones), se debe conseguir los permisos pertinentes para poder hacer uso de determinadas locaciones o establecimientos.
- Contratar los equipos técnicos, artísticos, de edición, con los que se contará durante la realización del programa.
- Elaborar una serie de listas en las que se detalle con la mayor exactitud posible las necesidades de atrezzo (accesorios o vestuarios que se necesitarán para la realización de alguna producción), la lista precisará qué personas y materiales serán necesarios en cada momento de la grabación.
- La última parte de esta fase es realizar de un plan de trabajo, en el cual se programa las actividades que día a día se deberán efectuar para ajustarse a las previsiones del equipo de producción.

**Producción:** Es la ejecución de todas las ideas pensadas en la fase de preproducción.

- En esta etapa de la producción se incorporan el equipo de cámaras, animador 2d, los técnicos de sonido, el iluminador. Se lleva a cabo el plan de trabajo definido en la preproducción.
- Grabación de las voces en off, en el programa todas las notas llevan voz en off.

**Postproducción:** Consiste en la selección del material grabado.

- Digitalización de todo el material grabado.
- Elección de las tomas que servirán para la edición y montaje del programa.
- Controlar el alquiler de las salas de edición.
- Sonorización.

### **3.3.2 ÁREAS DE PRODUCCIÓN**

Conociendo las fases de producción y sus actividades, se ha distribuido el personal por áreas organizadas, resultando lo siguiente:

#### **3.3.2.1 ÁREA DE PRE-PRODUCCIÓN**

El productor será el responsable de esta área. El área estaría conformada por el siguiente grupo de trabajo.

**Productor:**

Responsable de la organización, control y administración de los recursos humanos, técnicos y económicos con los que cuenta la producción.

**Asistente de producción:**

Ayuda a conseguir los servicios necesarios para realizar el programa. Lleva una agenda del personal.

**Guionista:**

Persona encargada de confeccionar el guión de la producción.

**Diseñador gráfico:**

Realiza la imagen corporativa del programa.

Crea las claquetas para presentar información adicional de los temas tratados o datos importantes como: nombres, palabras referenciales, etc.

#### **3.3.2.2 ÁREA DE PRODUCCIÓN**

El director será el responsable de esta área. El área estaría conformada por el siguiente grupo de trabajo.

**Director:**

Dirige talentos y acciones concretas de cada miembro del equipo, tanto artístico como técnico. Escoge a los talentos junto con el productor. Tiene conocimiento técnico general de todo el equipo que se utiliza en la producción.

Es el encargado de dirigir todas las partes (animación 2d, animación de recorte, pixelación, stop motion, intro) del programa.

**Talentos:**

Son todos aquellos que aparecen en cámaras (actores, locutores)

Para el proyecto se necesita un presentador, el cual también prestará su voz para el relato de las animaciones.

**Camarógrafo:**

Operador de la cámara de video, responsable de realizar las tomas necesarias para la edición final, de acuerdo a la idea del director, así como del traslado e instalaciones del equipo portátil.

**Iluminador:**

El iluminador diseña, de acuerdo a la idea del director, la iluminación del programa, además de montar y desmontar el equipo de iluminación.

**Fotógrafo:**

Como fotógrafo es la persona encargada de tomar las fotos para la realización del stop motion y la pixilación.

**Animador:**

Creador del personaje 2d y su respectiva animación.

Encargado de crear los movimientos para los personajes del stop motion.

### **3.3.2.3 ÁREA DE POST-PRODUCCIÓN**

El área estaría conformada por el siguiente grupo de trabajo.

**Editor:**

Se encarga, tomando como base el guión, la estructura visual y auditiva del programa, bajo la supervisión del director.

**Sonidista/Musicalizador:**

Persona responsable del audio.

El musicalizador selecciona el tipo de música adecuada para el programa, por lo que tiene un amplio conocimiento de los estilos musicales, da el ambiente adecuado en lo referente al audio en el programa.

Para la realización de la presentación de los segmentos del programa, el equipo encargado de la elaboración será: el director, el presentador y camarógrafo.

### **3.3.3 EQUIPO TÉCNICO**

Para el área de pre-producción se recomienda como mínimo:

- Un computador
- Internet
- DVD varios
- Papel tamaño A4
- Insumos de oficina varios (lápices, plumas, estiletes, etc.)

Para el área de producción se recomienda como mínimo:

- Kits básico de iluminación
- Un Boom
- Una cámara HDV
- Cables y Adaptadores
- Cámara fotográfica
- Materiales para elaboración de personajes para stop motion (plastilina, alambre, balsa, etc.)
- Herramientas para ayuda en la elaboración de personajes para stop motion (desarmadores, alicata, etc)

Para el área de post-producción se recomienda como mínimo:

- PC de última tecnología.

### **3.3.4 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN**

El programa cuenta con la implementación de distintas técnicas de animación, aprendidas a lo largo de la carrera. Fueron escogidas estas técnicas porque algunas de ellas se han empleado muy poco en la televisión ecuatoriana, este es el caso del stop motion, la animación de recortes de fotografías y la pixilación, por consiguiente la mezcla de estas técnicas es parte para elaborar un programa innovador.

La animación 2d fue escogida porque los niños están acostumbrados a este tipo de animaciones y sería un elemento de enganche para atraer su atención.

### **3.3.4.1 STOP MOTION**

El stop motion, parada de imagen, paso de manivela o cuadro por cuadro es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. En general se denomina animaciones de stop motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, ni en la animación por ordenador; esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.

La frecuencia de grabación es, igual que en el cine, de 24 imágenes por segundo, para que el ojo humano pueda percibir un movimiento continuo. Para 1 minuto de grabación se necesitan 1500 imágenes fijas aproximadamente.

Hay dos grandes grupos de animaciones stop motion: la animación con plastilina o cualquier otro material maleable, llamada en inglés claymation, y las animaciones utilizando objetos rígidos.

La animación con plastilina puede hacerse al "estilo libre", cuando las figuras se van transformando en el progreso de la animación. Puede también orientarse a personajes, que mantienen una figura consistente en el transcurso de la película.

El go motion es una variante del "stop motion", por el que aplicando un sistema de control a muñecos (animatronic) se les induce a realizar movimientos mientras se registra la animación fotograma a fotograma. Como resultado se produce un "efecto de blur" sobre las partes en movimiento que aumenta la sensación de realismo.

Una variación del stop motion es la animación gráfica de fotografías (en su totalidad o en partes). Algunos ejemplos son Frank Film y Braverman's Condensed Cream of Beatles (1972).



**Figura 3. 2:** *Personaje en plastilina para stop motion*

### **3.3.4.2 PIXILACIÓN**

Es la técnica de animación en la que las personas se convierten en los "objetos" que se animan. A través de la pixilación se pueden lograr efectos asombrosos y divertidos. Se puede conseguir que las personas se deslicen por el suelo sin moverse, que sus cabelleras crezcan rápidamente o que vuelen por los aires.

La técnica consiste en fotografiar objetos de tamaño real, se fotografía cada uno de los movimientos. Luego con la ayuda de un software se une todas las fotos para poner obtener observar la continuidad de movimiento.

Una de las primeras personas en utilizar esta técnica fue Norman Mc Laren, quien en la Office National du Film du Canada produjo cortos muy importantes como Vecinos y La silla.

### **3.3.4.3 ANIMACIÓN 2D**

Son animaciones creadas por ordenadores. La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a un gráfico.

El proceso de animación comienza al crear el personaje se va a animar.



Los personajes que se animan son gráficos vectoriales.

Los gráficos vectoriales (personaje, escenario, etc.) podrían ser elaborados en Illustrator y luego ser importados a un software, en este caso, Anime Studio Pro, para crear cada movimiento del personaje que está en escena.

Una imagen vectorial es una imagen digital, formada por objetos geométricos independientes (segmentos, polígonos, arcos, etc.), cada uno de ellos definido por distintos atributos matemáticos de forma, de posición, de color, etc. Por ejemplo un círculo de color rojo quedaría definido por la posición de su centro, su radio, el grosor de línea y su color.

Este formato de imagen es completamente distinto al formato de los gráficos rasterizados, también llamados imágenes matriciales, que están formados por píxeles. El interés principal de los gráficos vectoriales es poder ampliar el tamaño de una imagen a voluntad sin sufrir el efecto de escalado que sufren los gráficos rasterizados. Asimismo, permiten mover, estirar y retorcer imágenes de manera relativamente sencilla. Su uso también está muy extendido en la generación de imágenes en tres dimensiones tanto dinámicas como estáticas.

Todos los ordenadores actuales traducen los gráficos vectoriales a gráficos rasterizados para poder representarlos en pantalla al estar ésta constituida físicamente por píxeles.



**Figura 3. 3:** *Imagen rasterizada*



Figura 3. 4: Imagen vectorizada

### 3.3.4.1 ANIMACIÓN DE RECORTE DE FOTOGRAFÍAS

Los personajes, escenarios y todo lo que saldría en la pantalla, se crean a partir de recortes de fotografías o gráficos.

Los gráficos pueden ser escaneados o producidos digitalmente. Luego que se crear todo lo que saldría en pantalla, estos recortes son animados sin guardar similitud a los movimientos originales de los personajes, la animación sería de forma libre.

## 3.4 LOCALIZACIÓN DEL PROYECTO

Planteamos situar el lugar de producción, en el sector sur de la ciudad, específicamente en el Barrio Centenario, debido a que es un sector muy tranquilo, sereno, algo seguro, además que uno de los integrantes del grupo es propietario de departamentos en este sector, por lo tanto habría un descuento considerado en el pago mensual del local.

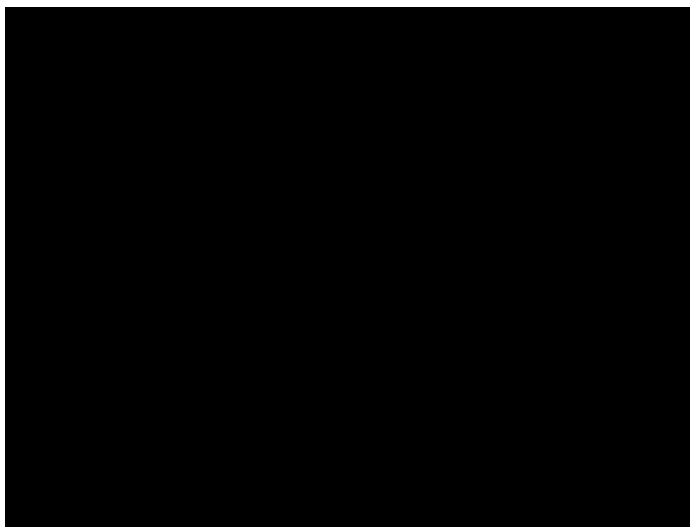


Figura 3. 5: Localización del proyecto

### 3.5 BALANCE DE PERSONAL

#### ÁREA DE PRE-PRODUCCIÓN

CARGO	NO. PERSONAS
Productor	1
Asistente De Producción	1
Guionista	1
Diseñador gráfico	1

**Tabla 3. 1:** Personal del área de pre-producción.

#### ÁREA DE PRODUCCIÓN

CARGO	NO. PERSONAS
Director	1
Presentador	1
Camarógrafo	1
Fotógrafo	1
Iluminador	1

**Tabla 3. 2:** Personal del área de producción.

#### ÁREA DE POST-PRODUCCIÓN

CARGO	NO. PERSONAS
Animador	1
Editor de video	1
Sonidista	1

**Tabla 3. 3:** Personal del área de producción.

### 3.5.1 MANUAL DE FUNCIONES

#### 1. Cargo

Productor/guionista/director

#### Perfil

- Coordinar el equipo de producción y el staff técnico.

- Asegurar los recursos necesarios para la producción se presenten en el tiempo, forma, y calidad requerido.
- Gestionar permisos de grabación o arrendamiento de los inmuebles seleccionados en el scouting.
- Desarrollar el guión y las redacciones para el desarrollo del programa.
- Dirigir al presentador y acciones concretas de cada miembro del equipo (iluminación, camarógrafo).
- Escoger al presentador.
- Dirigir todas las partes (animación 2d, animación de recorte, pixilación, stop motion, intro) del programa.

### **Requisitos mínimos**

Experiencia: 1 año en cargos similares.

Título Profesional: Licenciado en Producción Audiovisual o carreras afines.

### **Requisitos adicionales**

Cualidades de liderazgo

Habilidad para dirigir equipos

Facilidad para establecer relaciones interpersonales

## **2. Cargo**

Asistente de producción

### **Perfil**

- Prever y verificar las actividades programadas según el plan de producción.
- Revisar y chequear todo lo necesario para las grabaciones.
- Ayuda a conseguir los servicios necesarios para realizar el programa.
- Lleva una agenda del personal
- Facilitar las actividades de coordinación durante la grabación del programa.

### **Requisitos mínimos**

Experiencia: 1 año de experiencia en actividades afines.

Licenciado en Producción Audiovisual / Estudiante o carrera afines.

### **3. Cargo**

Animador / Editor / Sonidista

#### **Perfil**

- Responsables de realizar la digitalización de los cassettes y la edición final del informativo semanal.
- Realizador de las animaciones que forman el programa.
- Creador del personaje 2d y su respectiva animación.
- Crear los movimientos para los personajes del stop motion.
- Persona responsable del audio.
- Seleccionar el tipo de música adecuada para el programa, por lo que tiene un amplio conocimiento de los estilos musicales, da el ambiente adecuado en lo referente al audio en el programa.

#### **Requisitos**

Título: Licenciado ó Tecnólogo en Producción Audiovisual/ Estudiante activo de la Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual o carreras afines.

Experiencia: 1 año.

### **4. Cargo**

Presentador

#### **Perfil**

- Responsable de presentar los espacios del programa.
- Profesionalidad.
- Buena voz, buena imagen, confianza, personalidad, entusiasmo y tranquilidad.
- Histrionismo.

#### **Requisitos mínimos**

Experiencia: 1 año.

Título: Licenciado en Comunicación Visual o estudiante activo de carreras afines.

#### **Requisitos adicionales**

Actuar

### **5. Cargo**

Camarógrafo/ Fotógrafo / Diseñador gráfico / Iluminador

**Perfil**

- Revisar la locación del lugar donde se va a realizar la actividad de video.
- Operador de la cámara de video, responsable de realizar las tomas previstas en el storyboard.
- Instalar y probar los equipos de grabación y materiales involucrados en la actividad.
- Determina los movimientos de cámara, conjuntamente con el director.
- Diseña la iluminación del stop motion y la pixilación además de montar y desmontar el equipo de iluminación.
- Responsable de tomar las fotos para la animación en stop motion y pixilación.
- Responsable en crear la marca del programa.
- Responsable en crear toda la línea gráfica del programa.

**Requisitos mínimos**

Título: Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual o estudiante activo de carreras afines.

Experiencia: 1 año.

**Requisitos adicionales**

Estudios de fotografía

## **3.6 DESARROLLO DE LA MARCA**

### **3.6.1 INTRODUCCIÓN**

Vivimos una época en que la comunicación juega un papel predominante en todos los ámbitos de la sociedad. A los medios de difusión tradicionales, como el soporte impreso, se unen las nuevas tecnologías audiovisuales para proponer un educativo programa para la televisión nacional.

Este es un documento que describe los signos gráficos escogidos para el nombre del programa ecológico “Voy a Cuidarte”, el mismo que explica su creación, forma y lugar de utilización, se manifestarán todas las referencias acerca de su desarrollo, variaciones, restricciones y su correcto uso, logrando así un fácil reconocimiento por parte del espectador.

### **3.6.2 ANTECEDENTES**

Nuestro programa ecológico busca ser la imagen de una televisión educativa e innovadora, donde los niños del Ecuador puedan instruirse visualmente al uso correcto de la protección del medio ambiente.

La producción del programa ecológico se complementa con la fidelidad de conseguir y dar a conocer una imagen coherente, positiva y satisfactoria para el espectador, creando una idea universal de la capacidad gráfica y audiovisual que nosotros como productores somos capaces de manejar.

Por lo tanto, la creación del (isotipo) es un proceso de suma importancia, ya que esta ocupa un papel clave en el proceso de aceptación de nuestros futuros espectadores. Una imagen correctamente diseñada refiriéndonos a los términos de diseño, tipografía y color, tiene influencia inmediata sobre el espectador; ya que puede generar una simpatía agradable hacia ella, o en caso contrario puede generar desconfianza e inseguridad provocando el rechazo inmediato.

Es por eso que el isotipo del programa “VOY A CUIDARTE” es una marca dinámica, emprendedora, clara y natural, que ha sido desarrollada mediante un estudio previo que han llevado al resultado final.

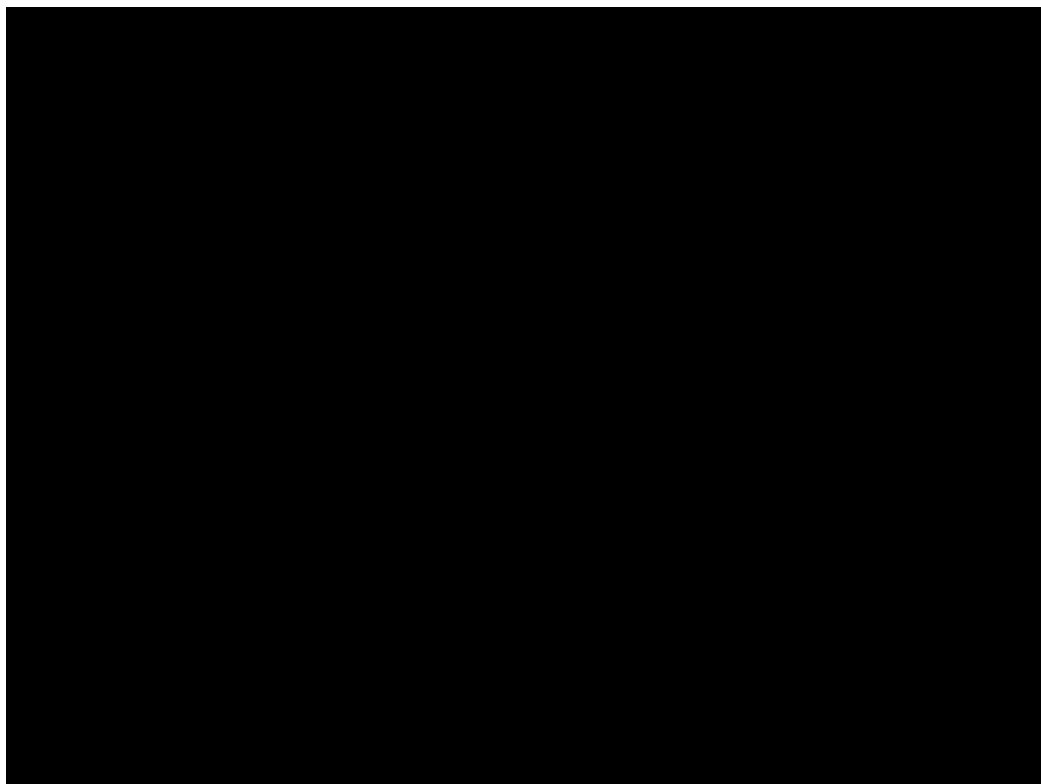
### **3.6.3 ALCANCE DE LA IDENTIDAD DE LA MARCA**

La marca es la unión del símbolo y el logotipo para completar la línea gráfica del programa ecológico. Aquí se expondrán las distintas formulaciones realizadas para la marca, combinando en cada una de ellas el ícono con el logotipo formando un isotipo el cual lleva el nombre VOY A CUIDARTE.

El Isotipo se refiere a la parte, generalmente, icónica o más reconocible, de la disposición espacial en diseño de una marca ya sea corporativa, institucional o personal. Es el elemento constitutivo de un Diseño de Identidad, que connota la mayor jerarquía dentro de un proyecto y que a su vez delinea el mapa connotativo para el diseño del logotipo. La palabra Isotipo hace referencia a aquello que es "igual al tipo", es la palabra escrita que permite "conocer" el elemento que esta siendo comunicado.

### **3.7 NOMBRE DEL PROGRAMA ECOLÓGICO**

El nombre VOY A CUIDARTE fue elegido mediante un análisis, lo que se busca es unificar en una sola frase el concepto o la temática principal del programa. Con su significado inducimos y animamos al cuidado de nuestro medio ambiente en la que sufre nuestro planeta, hacer que los niños ecuatorianos se llenen de expectativas positivas para alcanzar los objetivos deseados.



**Figura 3. 6:** *Isotipo VOY A CUIDARTE*

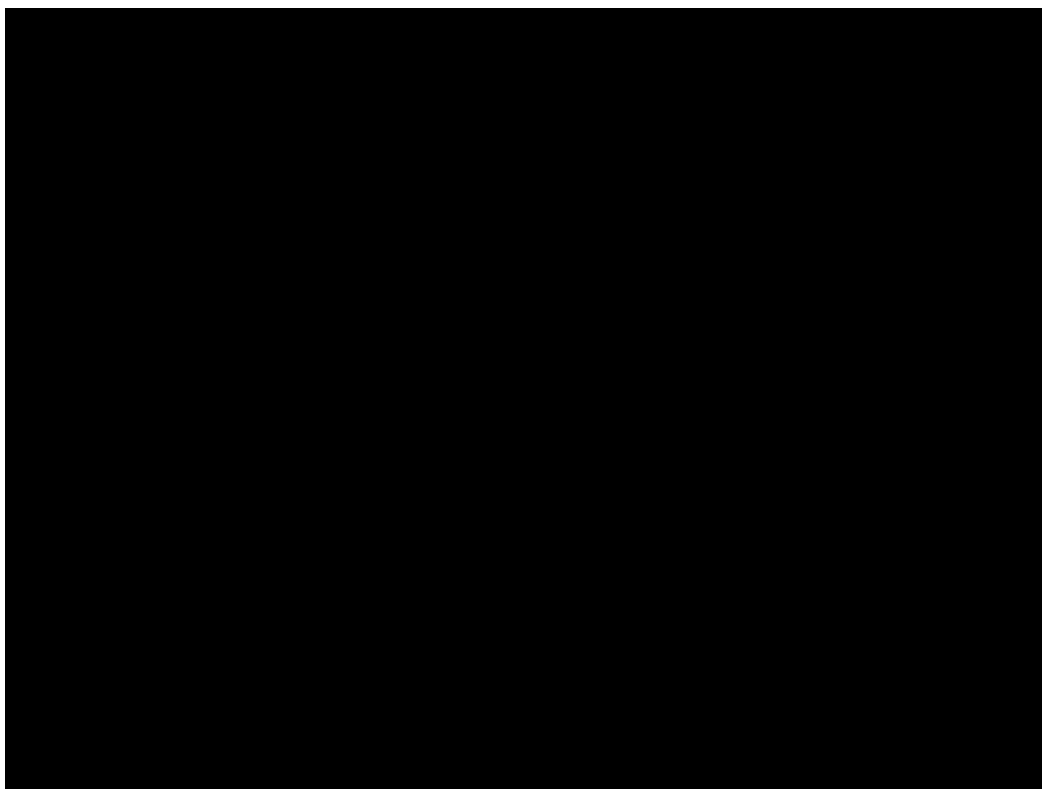
#### **3.7.1 TIPOGRAFÍA**

La tipografía usada en el Isotipo fue creada exclusivamente para el programa ecológico VOY A CUIDARTE, donde se establece una fuente tipográfica que lleva como nombre de **ABC boy**, la cual puede ser escrita en regular y bold. El propósito de crear esta tipografía es que al ser leído se identifique con los niños a partir de los 5 años de edad, dando la apariencia de un escrito de un niño cuando empieza a garabatear.

La creación de la fuente juega entre lo nuevo, tosco y natural pero al mismo tiempo emprendedor, tierno y sensible, que es lo que se busca para que el programa tenga una



aceptación en los espectadores más pequeños de la casa, con bordes con forma circular, dando la apariencia que fueron hechos con un marcador punta gruesa, sin seríes, connotando alegría y energía, mas el dinamismo de los colores que inspira un tipo de letra como esta. Se convierte en la tipografía perfecta para la marca del programa VOY A CUIDARTE, que busca una producción actual y contemporánea.



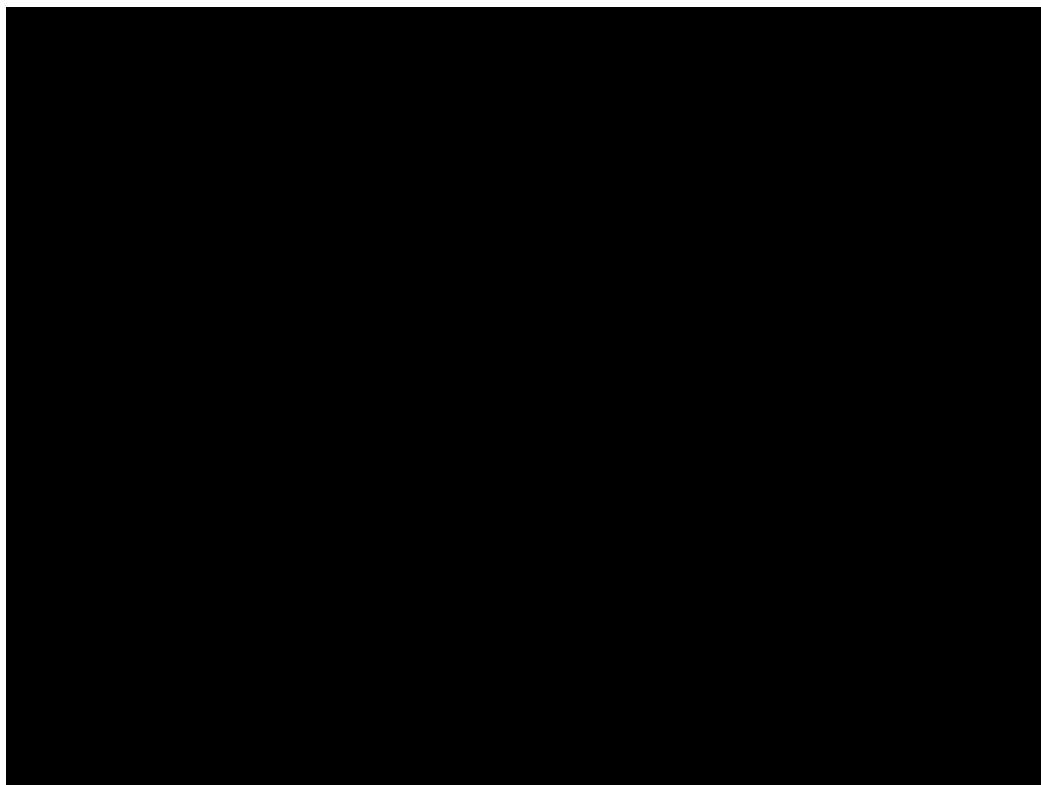
**Figura 3. 7:** *Tipografía creada para el Isotipo*

### **3.7.2 EL ICONOTIPO COMO ELEMENTO**

Uno de los Iconotipos utilizados en la marca es la ilustración del mapa del planeta tierra, compuesto por trazos libres que predomina sobre un fondo blanco, alrededor de ella la vocal (O), formando como símbolo a la tierra y es a su vez la tipografía utilizada en la marca. Este símbolo representa a nuestro hogar, un planeta azulado que hay que cuidarlo, su forma atípica descubre lo muy especial que puede ser para los niños.

La hoja formada de la (Y griega) es otro símbolo de la marca, su forma arqueada da origen a las hojas de los árboles, el cual representa a la madre naturaleza, y es la que da analogía al Isotipo por su diseño, delineación y trazo.

Estos elementos son inseparables y es de suma importancia utilizar sólo el Isotipo permitido en las diferentes aplicaciones de la línea gráfica: interno y externo del programa VOY A CUIDARTE mostrando todo este concepto al trabajo que nuestra producción desea proyectar. El Isotipo está desarrollado en 2D con colores sólidos Matte y formas básicas sencillas pero con un estilo sutil.

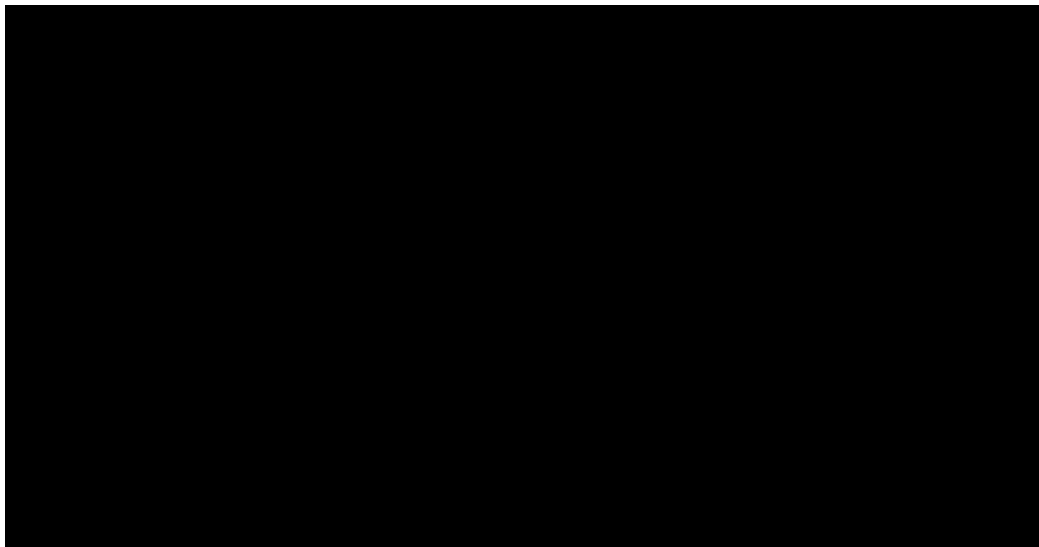


**Figura 3. 8:** *Elementos del Isotipo*

### **3.7.3 ESQUEMA DE TRAZADO**

Basados en el siguiente gráfico, todos aquellos que tengan que utilizar la marca podrán hacerlo conservando la relación de tamaño apropiada entre el Isotipo y el Iconotipo, así como también las distancias entre las letras del Isotipo.

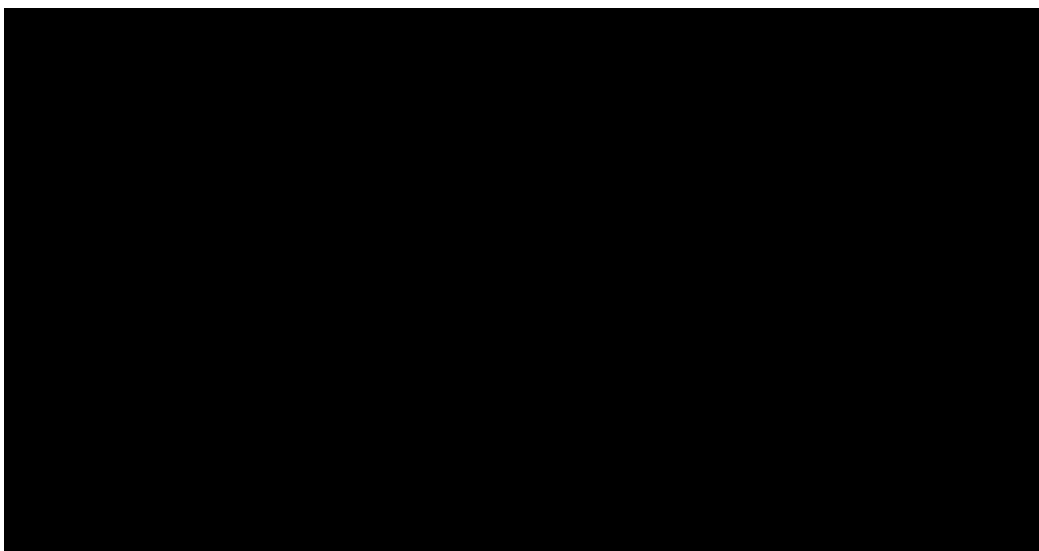
Esto asegura la fidelidad en las proporciones y trazos de las letras cuando sea preciso reproducirlas a gran tamaño.



**Figura 3. 9:** *Área de Proporción del Isotipo*

### **3.7.3.1 ÁREA DE PROTECCIÓN**

Sirve para definir el espacio mínimo entre el Isotipo y otros elementos que los acompañen en cualquiera de sus aplicaciones impresas, protegiéndola de cualquier distracción visual. El área previsto para el espacio de protección será proporcional al modulo X que representa la unidad base.



**Figura 3. 10:** *Área de Protección del Isotipo*

### 3.7.3.2 REDUCCIÓN MÁXIMA DE TRABAJO

La reducción de la marca VOY A CUIDARTE está limitada para no desvirtuar sus características de identidad. Sus proporciones no deben ser menores de 2.5cm de ancho por 2cm de alto.

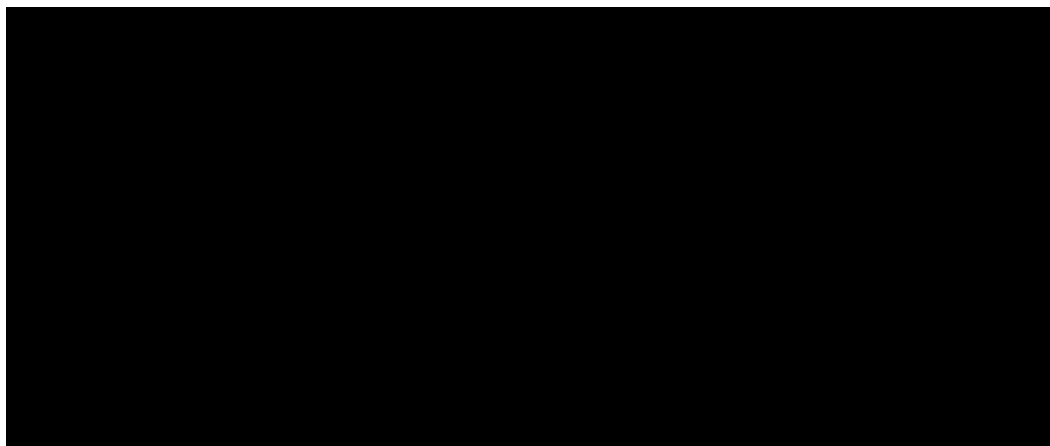


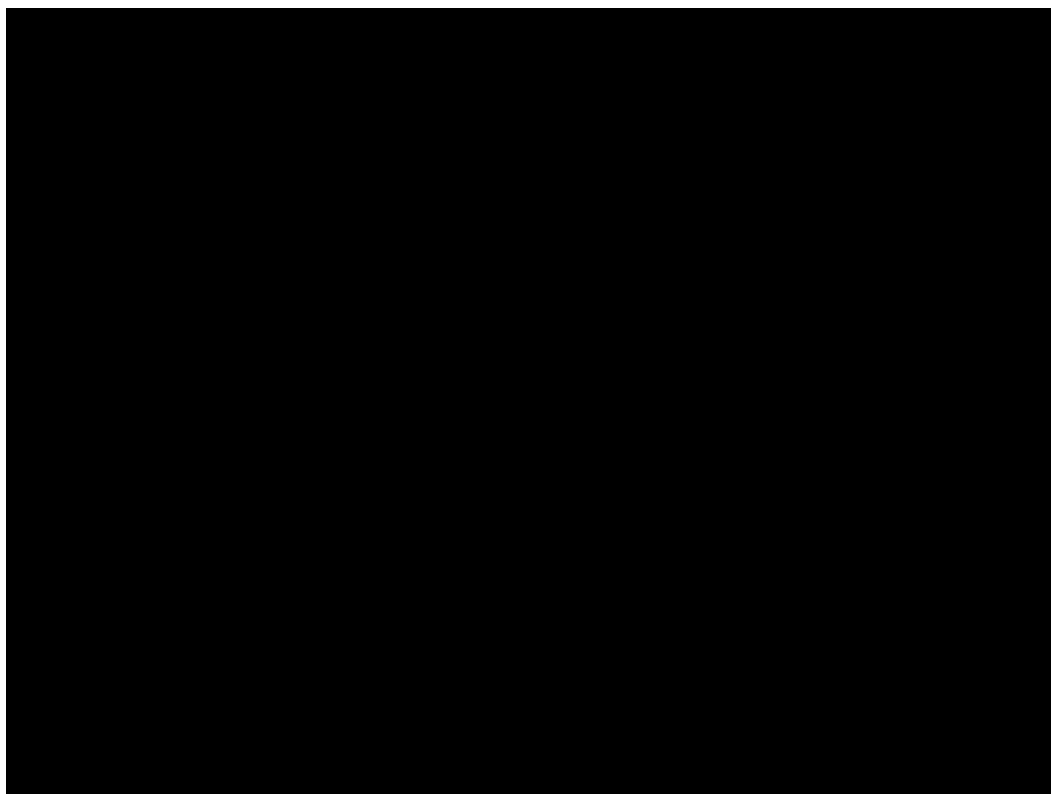
Figura 3. 11: Área de Reducción del Isotipo

### 3.7.4 SISTEMA DE IMAGEN

Los colores seleccionados para la marca han sido escogidos por su capacidad de transmitir lo que se requiere en el programa ecológico VOY A CUIDARTE, para que llegue directo a la mente del espectador, a continuación su significado psicológico:

- **Blanco:** se lo asocia a la luz, a la bondad, la pureza, la inocencia y a la limpieza. Se le considera el color de la perfección y tiene una connotación positiva.
- **Verde claro:** es el color de la naturaleza por excelencia. Representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura, tiene una fuerte relación a nivel emocional con la seguridad. El color verde tiene un gran poder de curación, es el color más relajante para el ojo humano y puede ayudar a mejorar la vista. El verde claro sugiere estabilidad y resistencia.
- **Verde oscuro:** es el que representa el crecimiento y la esperanza, se asocia a la naturaleza y es ideal para promocionar productos de jardinería, turismo rural, actividades al aire libre o productos ecológicos.

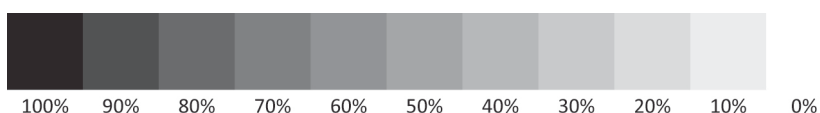
- **Naranja:** combina la energía del púrpura con la frescura del verde. Se lo asocia a la alegría, al sol brillante y al trópico. Representa el entusiasmo, la felicidad, la atracción, la creatividad, la determinación, el ánimo, el estímulo y el éxito.
- **Café:** es el color de la elegancia y de la tierra, simboliza poder, nobleza, lujo y ambición, se asocia a la realeza y sugiere riqueza y extravagancia.
- **Púrpura:** aporta la estabilidad del azul y la energía del naranja. El color púrpura está asociado con la sabiduría, la creatividad, la independencia, y la dignidad. Hay encuestas que indican que es el color preferido del 75% de los niños antes de llegar a la adolescencia, donde para ellos representa la magia y el misterio. Debido a que es un color muy poco frecuente en la naturaleza, hay quien opina que es un color artificial.
- **Púrpura oscuro:** evoca melancolía y tristeza. Puede producir sensación de frustración sin embargo es utilizado en la marca para darle volumen.
- **Celeste azulado:** es el color del cielo y del mar, por lo que se suele asociar con la estabilidad y la profundidad. Representa la lealtad, la confianza, la sabiduría, la inteligencia, la fe, la verdad y el cielo eterno. Se le considera un color beneficioso tanto para el cuerpo como para la mente. Retarda el metabolismo y produce un efecto relajante, es un color fuertemente ligado a la tranquilidad y la calma.
- **Azul verdoso:** es un color frío ligado a la inteligencia y la conciencia. Puede ser recomendable para producir impacto, alteración, se lo asocia a la salud, la curación, el entendimiento, la suavidad y la tranquilidad. El azul verdoso representa el conocimiento, la integridad, y la seriedad.



**Figura 3. 12:** *Gama Cromática del Isotipo*

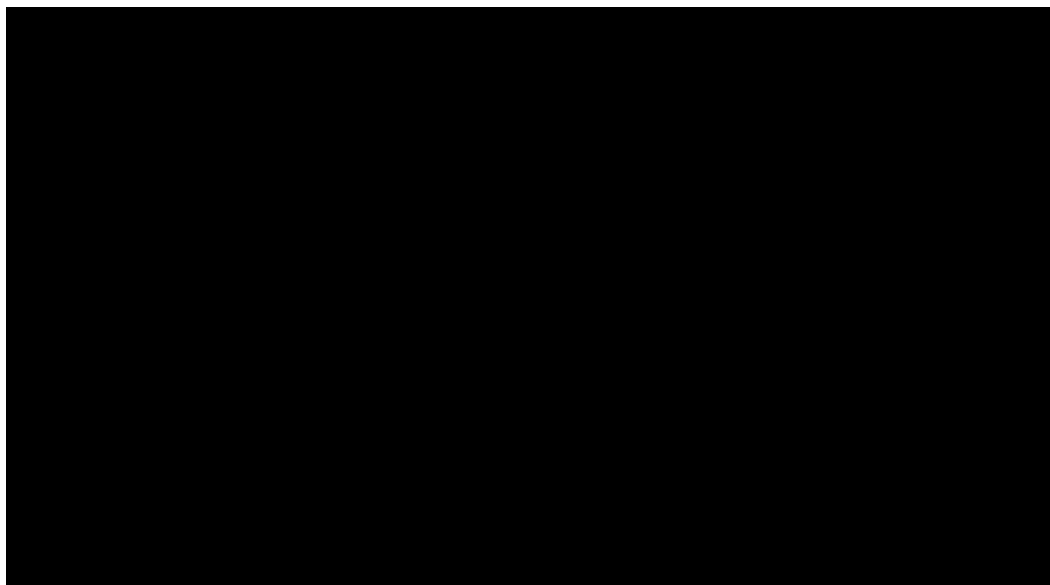
### **3.7.5 ACROMATISMO O ESCALA DE GRISES**

Cuando hacemos mención al término acromático hablamos de los niveles de grises que existen entre el blanco y negro. La escala está determinada con 11 niveles que comenzarán con el blanco y finalizaran en el negro.



**Figura 3. 13:** *Acromatismo o Escala de Grises*

Se realizó una valoración de color utilizado en la escala cromática, para poder seleccionar el nivel indicado en la escala de grises.



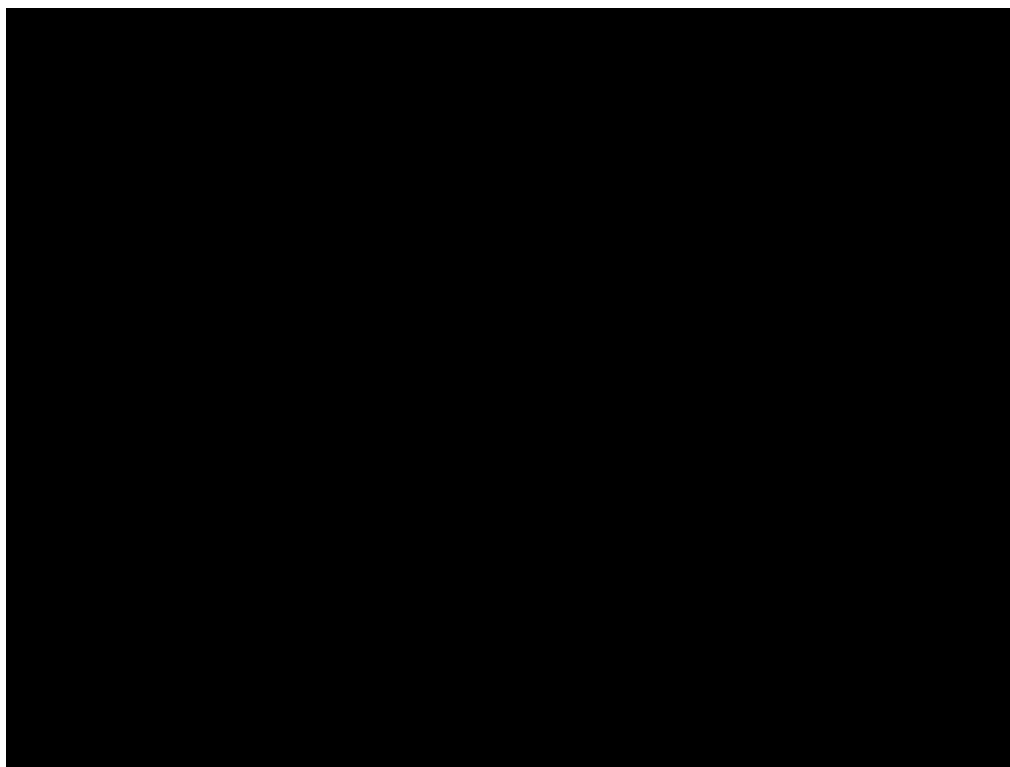
**Figura 3. 14:** *Acromatismo o Escala de Grises*

### **3.7.7 USOS Y NORMAS DE LA MARCA**

La marca podrá ser utilizada en todo tipo de documentos y aplicaciones siempre y cuando se conserven las premisas dadas en este manual. La marca podrá ser animada en 2D y en 3D siguiendo las normas de tamaño y color ya establecidas, procurando que sea legible y reconocible.

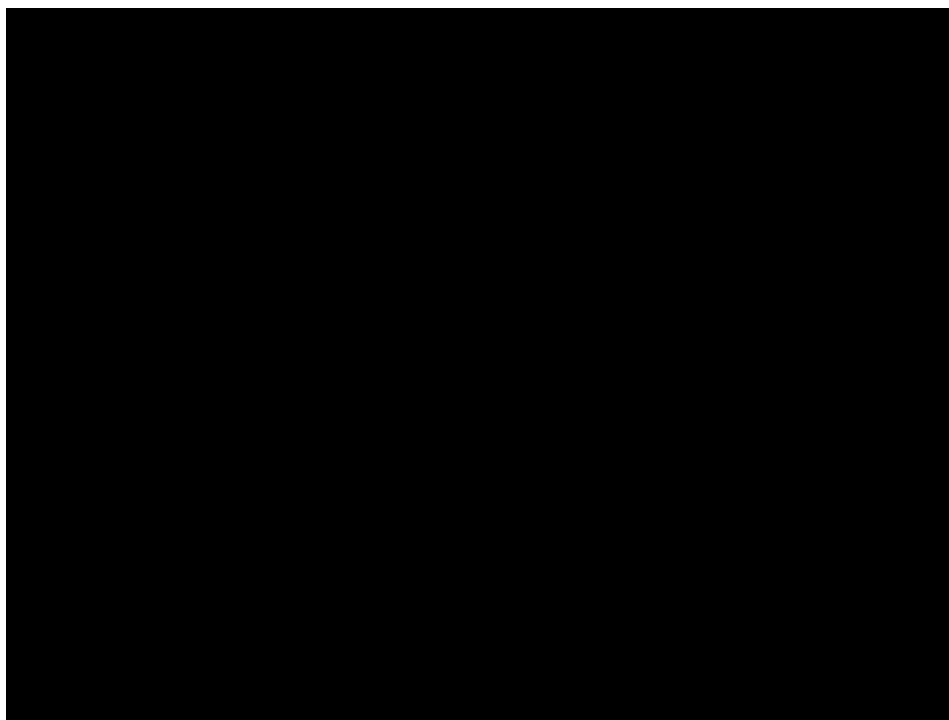
A continuación se detallarán las normas para el uso de la marca del programa “VOY A CUIDARTE” en aspectos relacionados con la marca.

### **3.7.7.1 PAPELERÍA**



**Figura 3. 15:** *Papelería del Programa*

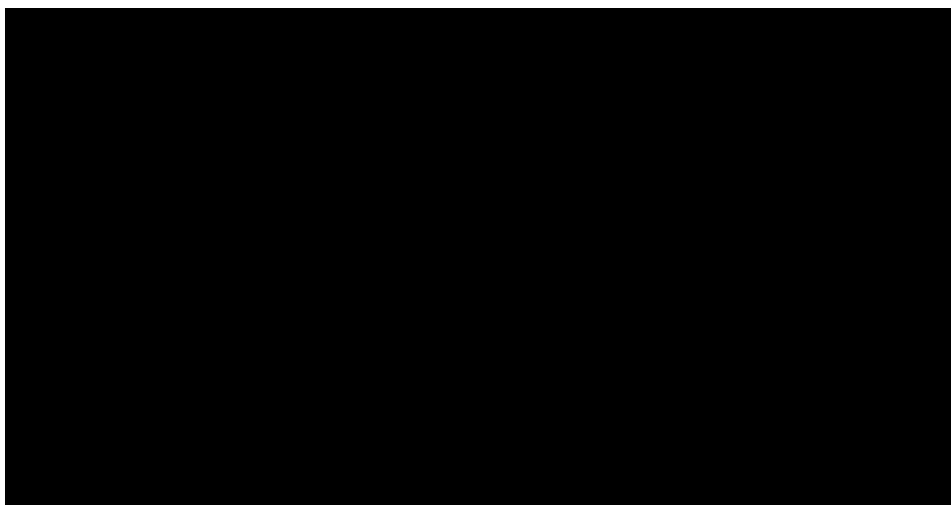
### **3.7.7.2 SOUVENIRS**



**Figura 3. 16:** *Souvenirs*



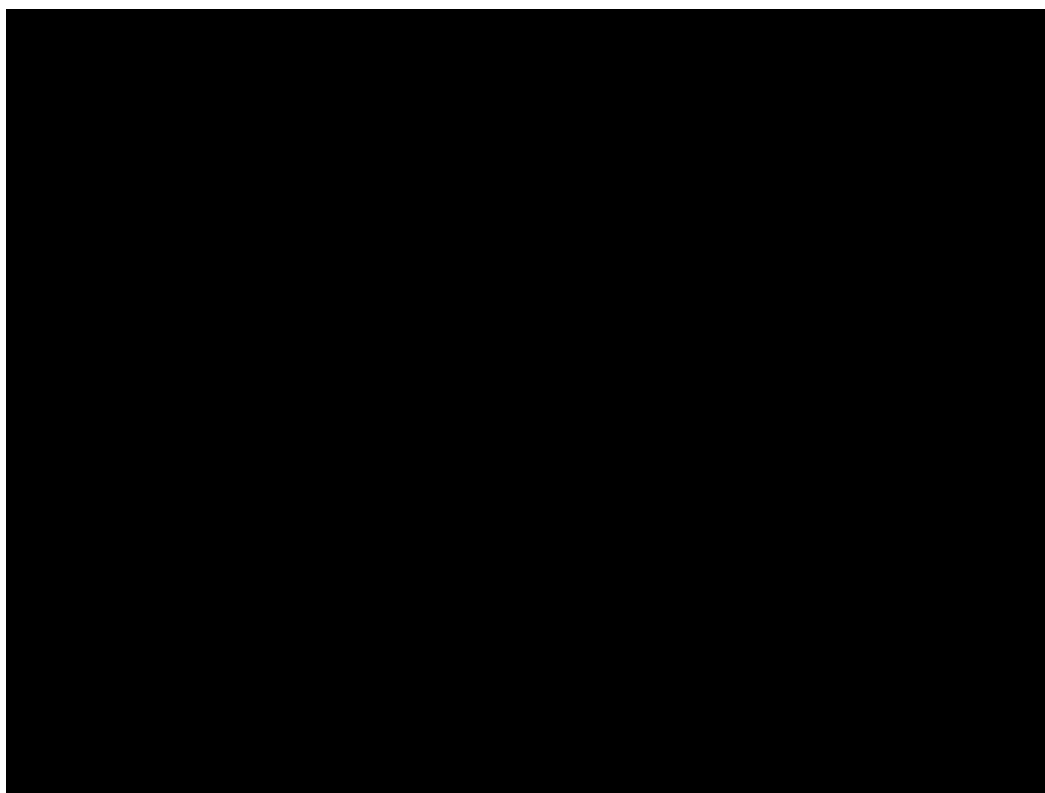
### **3.7.7.3 CAMISETAS**



**Figura 3. 17:** *Variación de Aplicación*

### **3.7.7.4 VARIACIÓN DE APLICACIÓN**

En el siguiente gráfico se indican variaciones con fondos admitidos, y del mismo modo las variaciones no válidas de color o disposición de los elementos que están prohibidas.

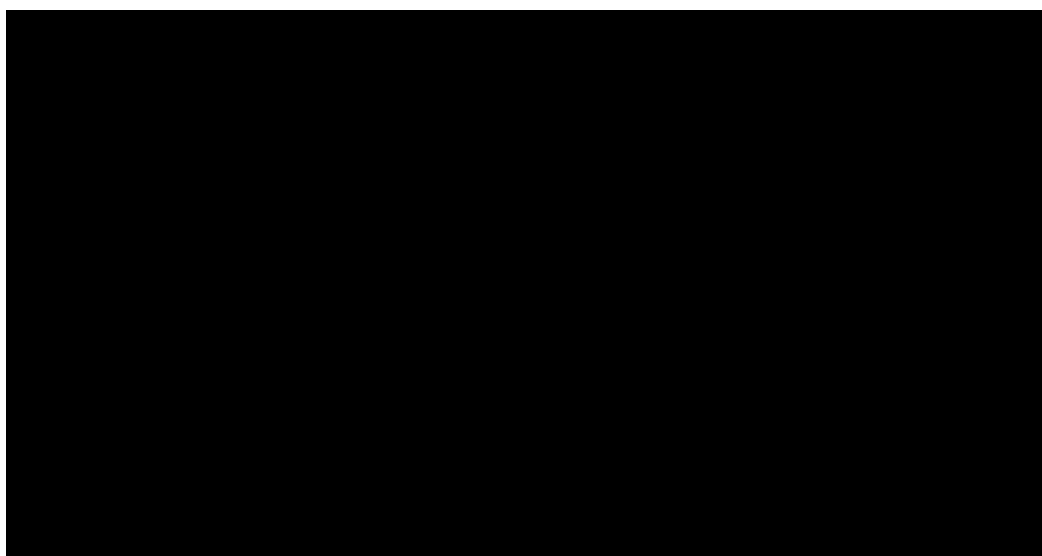


**Figura 3. 18:** *Variación de Aplicación*

### **3.7.8 LÍNEA GRÁFICA DEL PROGRAMA**

El fondo es un elemento visual en el que se apoya el isotipo del programa ecológico “VOY A CUIDARTE”, se ha utilizado formas torneadas con trazos curvos formando un árbol y rayas sin dirección como los niños pequeños hacen.

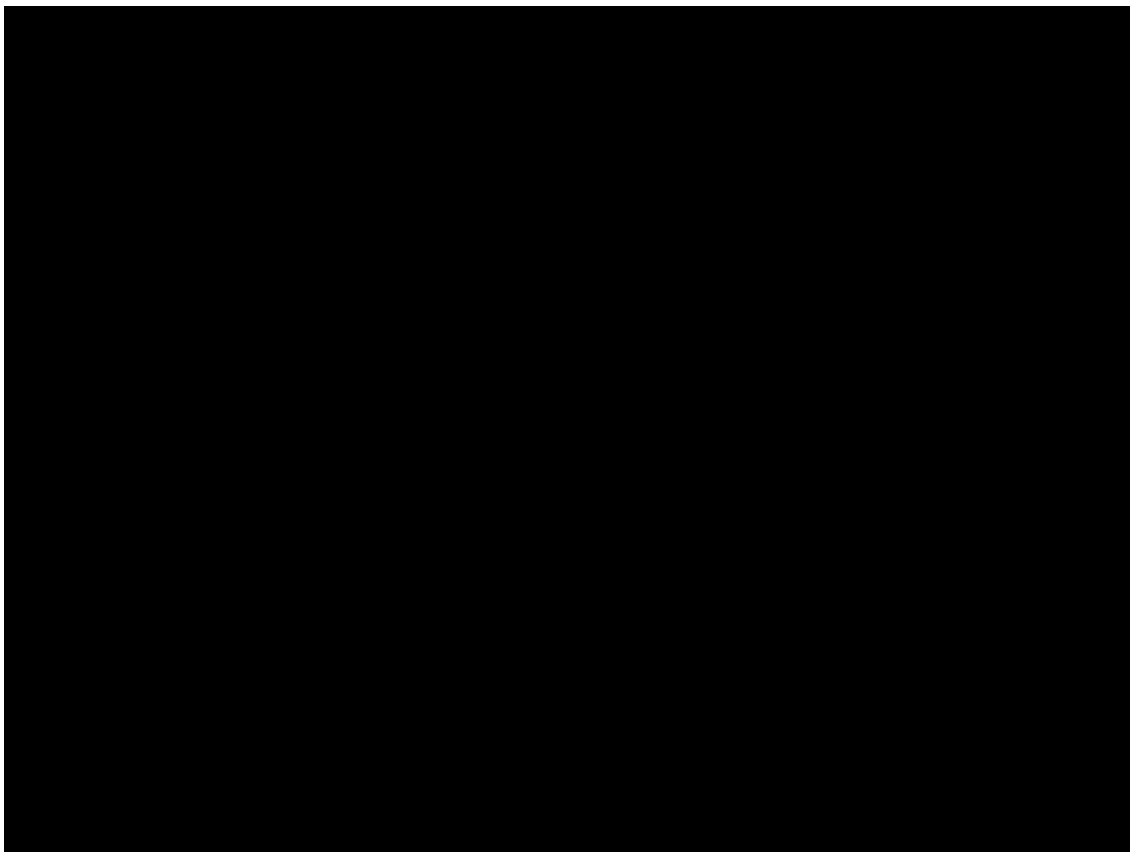
También se implemento una hoja de cuaderno y un retazo de papel.



**Figura 3. 19:** *Fondo del Isotipo en el Programa.*

### **3.7.9 PERSONAJE: HOJITA EN 2D**

La línea gráfica del programa ecológico “VOY A CUIDARTE” esta dirigido especialmente a niños de 4 años en adelante, por este motivo se implemento un personaje llamada Hojita, una niña de 8 años que necesita aprender a cuidar el medio ambiente; ya que le gusta botar basura en las calles, pisar las plantas, y desperdiciar mucho papel. Su cabello es verde como la naturaleza, su colita de caballo tiene forma de una hoja de planta, su característica más esencial es que ella está aprendiendo a ser ecológica. Siguiendo las normas de tamaño y color ya establecidas Hojita es animada en 2D.



**Figura 3. 20:** *Personaje Ecológico Hojita.*

### **3.8 DESARROLLO DE PIEZAS DE PROGRAMA**

#### **3.8.1 STORYBOARD DEL INTRO**

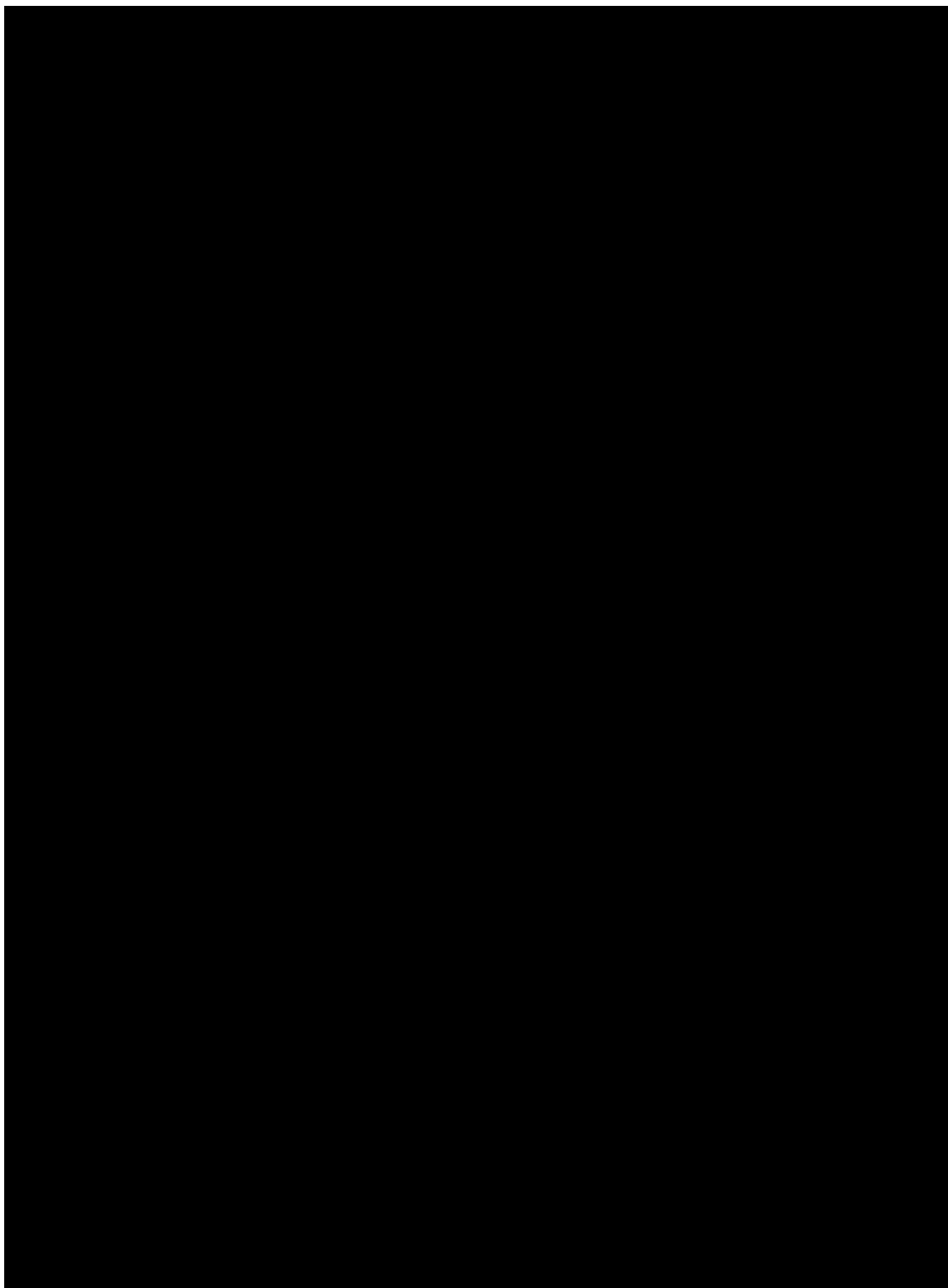
Un storyboard o guión gráfico es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación.

Un storyboard es esencialmente una serie grande de viñetas que ordenan la narración de los hechos de los cortos animados, en este caso. Se utiliza como planificación previa a la grabación o inicio de la animación en escenas y secuencias; en el cual se determina el tipo de encuadre y el ángulo de visión que se va a utilizar.

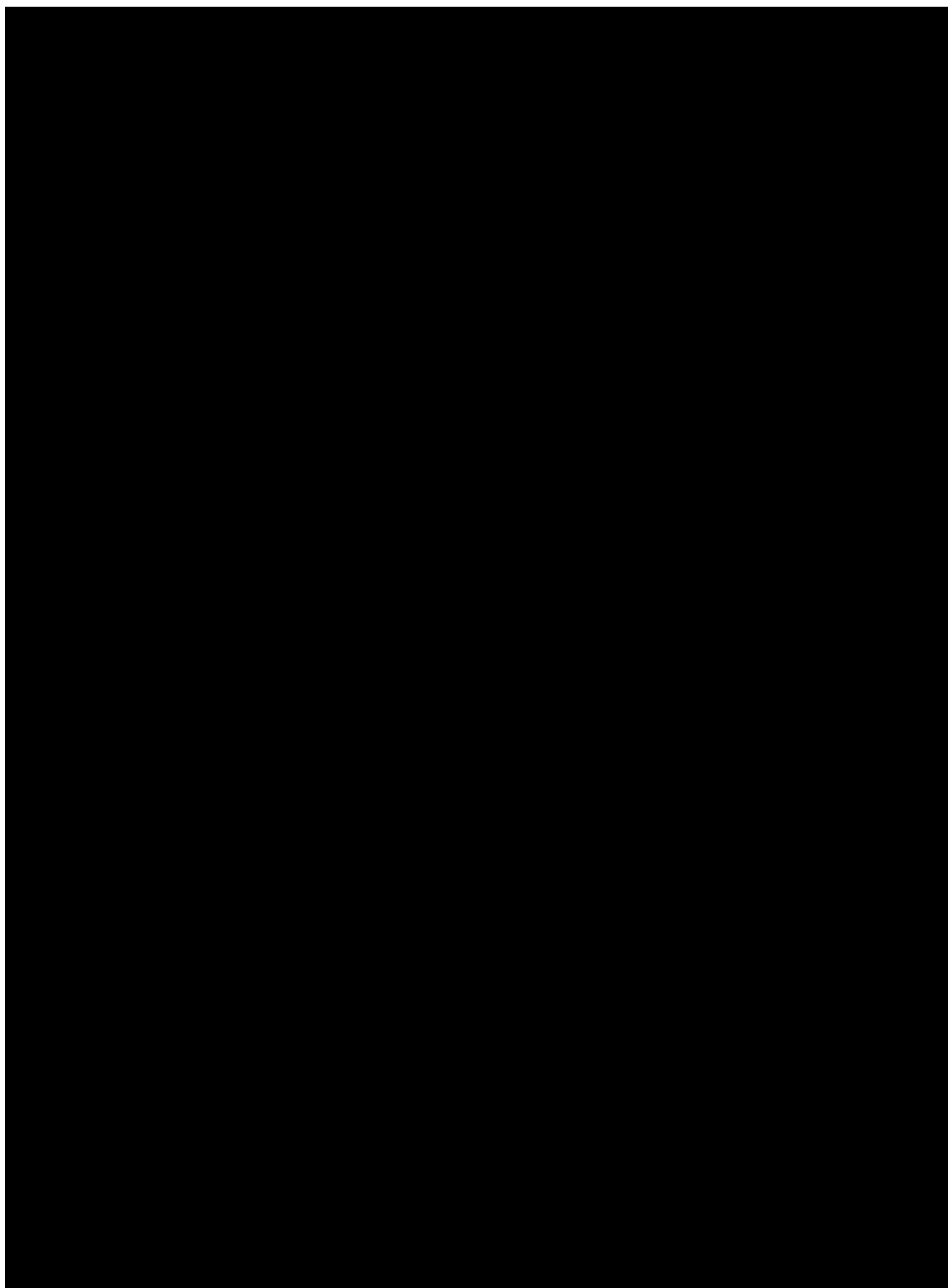
Sirve cómo guía al director.

Para cada una de las piezas (animación, intro, etc.) del programa se ha creado en la preproducción los storyboards, con los cuales se trabajaría durante la producción del programa.

La elaboración del intro es parte primordial en el desarrollo del programa, para su ejecución se realizó algunos borradores previos al borrador final.



**Figura 3. 21:** *Storyboard de Intro Voy a Cuidarte.*



**Figura 3. 22:** *Storyboard de Intro Voy a Cuidarte.*

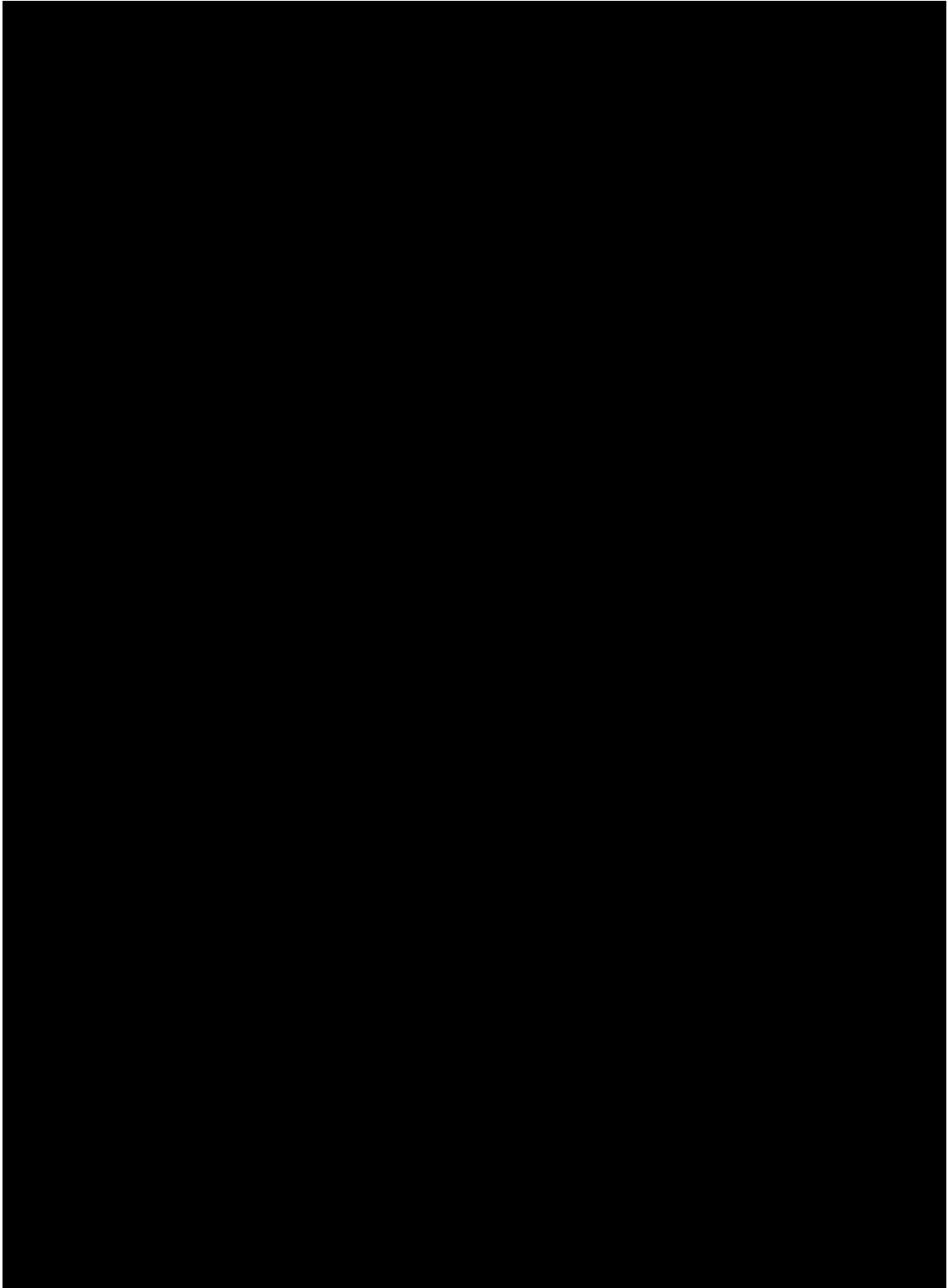
### **3.8.2 STORYBOARD DE LA ANIMACIÓN 2D**

La animación toma como protagonista a Hojita, la misión es que los niños se sientan

identificados con la pequeña, se conecten con el programa y al final sigan los consejos que se exponen dentro del programa.



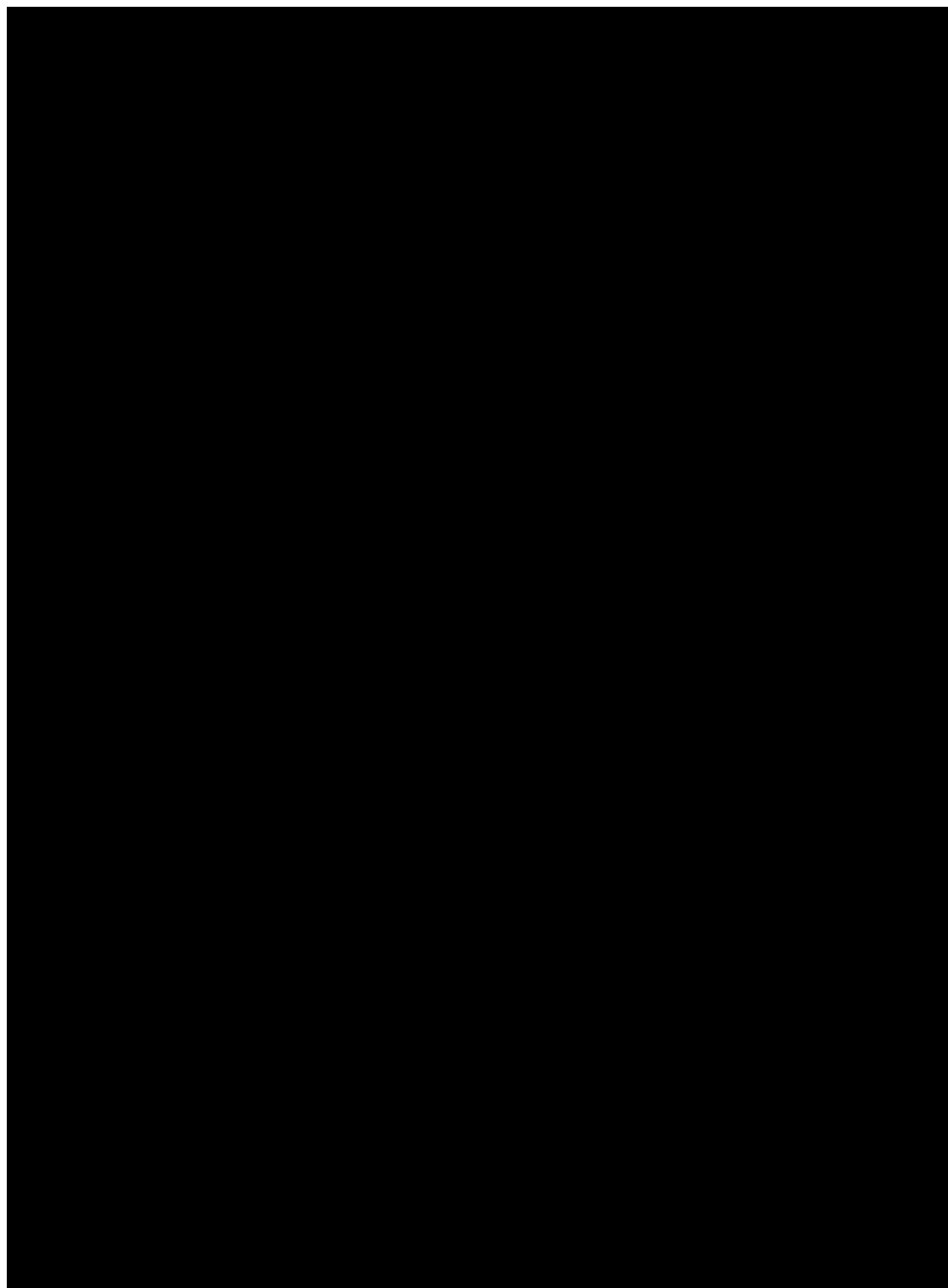
**Figura 3. 23:** *Storyboard de Animación 2d (1)*



**Figura 3. 24:** *Storyboard de Animación 2d (2)*

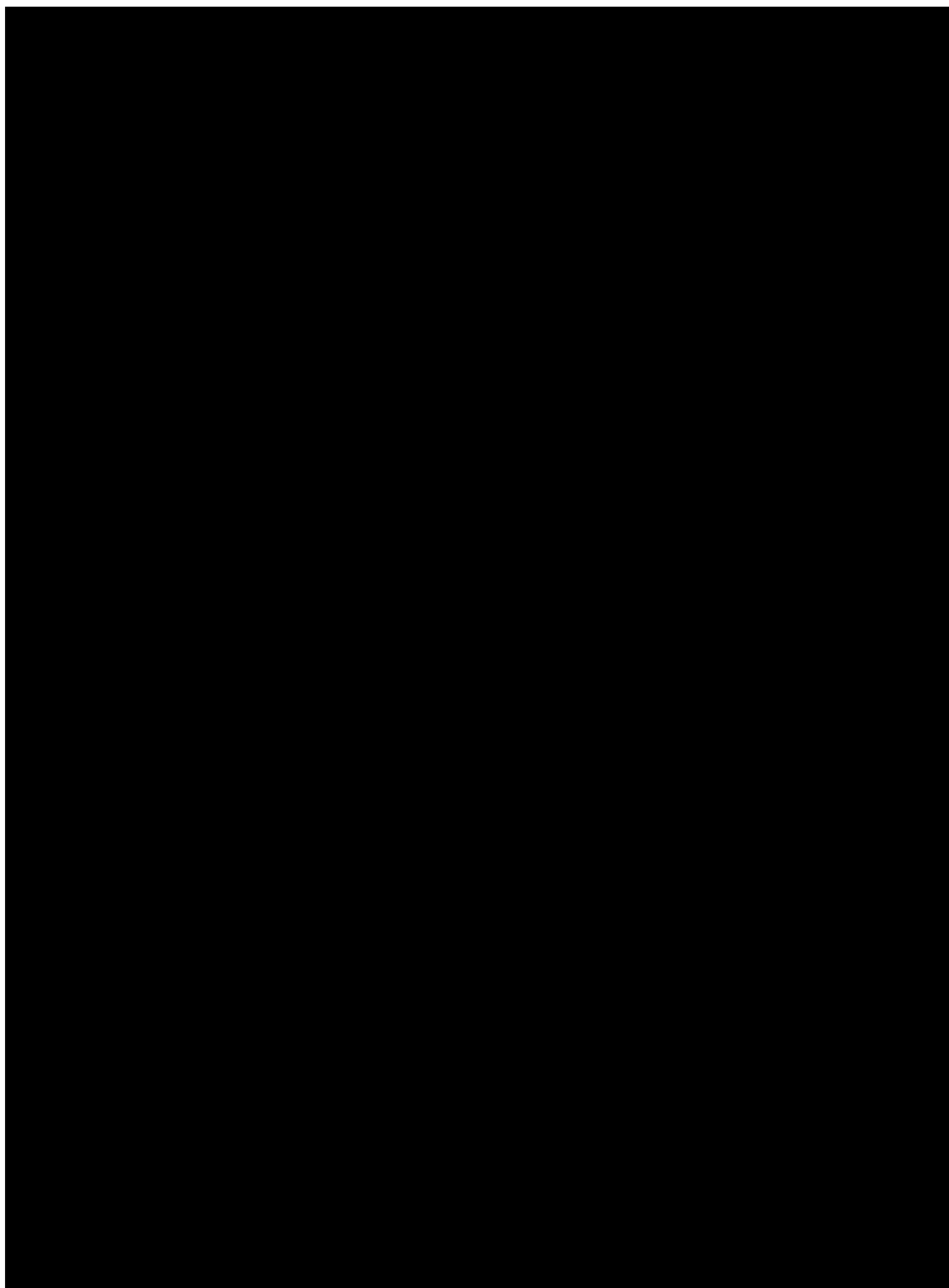
### **3.8.3 STORYBOARD DE LA ANIMACIÓN POR RECORTES DE FOTOGRAFÍAS**

La animación por recortes de fotografías desarrollaría el tema de: ¿A dónde va la basura?, es un subtema del tema principal que es: “La Basura”. Se decidió abordar este subtema porque se desconoce como se elimina la basura.



**Figura 3. 25:** *Storyboard de Animación por Recortes de Fotografía (1)*





**Figura 3. 26:** *Storyboard de Animación por Recortes de Fotografía (2)*

***CAPÍTULO 4***  
***ESTUDIO FINANCIERO***



## 4. ESTUDIO FINANCIERO

### 4.1 PRESUPUESTO DE GASTOS INICIALES

A fin de determinar los costos iniciales, hay que identificar todos los gastos en que se incurrirá durante la elaboración del proyecto. Todos estos gastos serán costos que se pagará una sola vez, como los honorarios profesionales, licencias de software y el registro de marca. Posteriormente se detalla todos los gastos con el respectivo valor a pagar.

GASTOS DE CONSTITUCIÓN	
DESCRIPCIÓN	TOTAL
Registro de marcas	\$ 200,00
Honorarios profesionales	\$ 400,00
<b>TOTAL GASTOS DE CONSTITUCIÓN</b>	<b>\$ 600,00</b>

**Tabla 4. 1:** *Presupuesto de los Gastos Iniciales*

### 4.2 PRESUPUESTO DE GASTOS OPERATIVOS

Los gastos de operativos hacen referencia al dinero desembolsado por la empresa en el desarrollo de sus actividades. Estos gastos son los salarios, el alquiler de equipo técnico, pago de servicios básicos, la compra de suministros y otros.

A continuación detallaremos todos los gastos del proyecto; sueldos de los distintos empleados (productor, camarógrafo, editor, etc.), además de los servicios básicos entre otros gastos.

GASTOS DE SUELDOS Y SALARIOS			
CARGOS	SALARIO POR PROYECTO	NO. CARGO	TOTAL
Productor / Guionista/ Director	\$ 800.00	1	\$ 800.00
Asistente De Producción	\$ 300.00	1	\$ 300.00
Animador / Editor / Sonidista	\$ 700.00	1	\$ 700.00
Presentador	\$ 100.00	1	\$ 100.00
Camarógrafo / Fotógrafo / Diseñador gráfico / Iluminador	\$ 600.00	1	\$ 600.00
<b>TOTAL GASTOS DE SUELDOS Y SALARIOS</b>			<b>\$ 2.500.00</b>

**Tabla 4. 2:** *Gastos de Sueldos y Salarios*

El total de los sueldos y salarios está dado a pagarse por todo el proyecto terminado, a fin de que disminuya la cantidad de pagos ya que al hacerlo en forma mensual generaría mayores gastos

GASTOS DE SERVICIOS BÁSICOS			
SERVICIO	TARIFAS MENSUALES	MESES	TARIFAS
Luz	\$ 25.00	2	\$ 50.00
Teléfono	\$ 15.00	2	\$ 30.00
Agua	\$ 10.00	2	\$ 20.00
Internet 500 kb/s	\$ 35.00	2	\$ 70.00
<b>TOTAL</b>			<b>\$ 170.00</b>

**Tabla 4. 3:** *Gastos de Servicios Básicos*

Estos gastos se cancelan a 2 meses ya que es el tiempo que dura toda la producción del programa piloto y es el tiempo de alquiler del local de donde sale esta cuenta.

GASTOS DE ALQUILER			
DETALLE	COSTO POR PROYECTO	CANTIDAD	TARIFAS
Local (Amoblado)	\$ 250.00	1	\$ 250.00
PC	\$ 125.00	2	\$ 250.00
Kit de Luces	\$ 100.00	1	\$ 100.00
Cámara de Video Handycam 8 mm	\$ 100.00	1	\$ 100.00
Transporte	\$ 350.00	1	\$ 350.00
Micrófono Boom	\$ 105.00	1	\$ 105.00
Cámara Fotográfica	\$100.00	1	\$ 100.00
<b>TOTAL</b>			<b>\$ 1,255.00</b>

Tabla 4. 4: Gastos de Alquiler

GASTOS VARIOS			
DETALLE	CANT	VALOR UNITARIO	TOTAL
Torre de DVD marca Matrix	1	\$ 10.00	\$ 10.00
Útiles De Oficina (Hojas A4, Plumas, Lápices, Clips, Etc.)	-	\$ 20.00	\$ 20.00
Materiales Para Creación De Personaje Para Stop Motion	-	\$ 15.75	\$ 15.75
Cartones, Cartulinas	-	\$ 5.00	\$ 5.00
Cassette 8 mm	2	\$ 3.00	\$ 6.00
<b>TOTAL</b>			<b>\$ 56.75</b>

Tabla 4. 5: Gastos Varios

### 4.3 GASTO TOTAL DE INVERSIONES INICIALES Y GASTOS OPERATIVOS

GASTOS INICIALES Y OPERATIVOS	
DETALLE	COSTO
Gastos de Constitución	\$ 600.00
Gastos Varios	\$ 56.75
<b>TOTAL GASTOS INVERSIONES INICIALES</b>	<b>\$ 656.75</b>
Gastos de Sueldos y Salarios	\$ 2.500.00
Gastos de Servicios Básicos	\$ 170.00
Gastos de Alquiler	\$ 1,255.00
<b>TOTAL GASTOS OPERATIVOS</b>	<b>\$ 3,925.00</b>

**Tabla 4. 6:** *Gasto total de inversiones iniciales y gastos operativos*

***CAPÍTULO 5***  
***CONCLUSIONES Y***  
***RECOMENDACIONES***



## **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **5.1 CONCLUSIONES**

La ejecución del programa ecológico “VOY A CUIDARTE”, requiere de una estructura utilizable, funcional y eficaz, que permita hacer un buen uso de los recursos que tiene el Ecuador.

Este programa es especialmente para niños, que necesitan aprender y conocer el medio ambiente, con la intención de preservar y conservar lo que aun nos queda. La falta de interés por parte de todos nosotros hace que este programa piloto se realice con mucha dedicación siendo verosímil al momento de emitirlo en el medio.

### **5.2 RECOMENDACIONES**

Se debe de invertir más en programas educativos que conlleven a una información clara y objetiva de las situaciones que sufre nuestro planeta. Las causas y las consecuencias son irremediables es por esta razón que se necesita actuar al instante, para posibles complicaciones en el futuro.



