

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Escuela de Diseño y Comunicación Visual

LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Informe de Materia de Graduación

Previo a la Obtención del Título de

LICENCIADO EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

MANUAL DE COPRODUCCIÓN DE UN PROGRAMA DE TV

“LOS VIAJES DEL SR. MIELES”

Autor(es)

Bethzabé Ingrid Castro Sotelo

Roberto Isaac Córdova Ortíz

Profesor

Ing. Javier Ceballos

Guayaquil-Ecuador

2010

AGRADECIMIENTO

Gracias a Dios, a mi familia y a todos mis amigos por su apoyo incondicional por su ayuda desinteresada y por todos los momentos compartidos, sin cada momento uno de esos momentos quizás la locura no sería suficiente para seguir esta aventura...

Gracias a:

Sr. Marco Sotelo y Sra. Orfilia Bowen de Sotelo, mis abuelos amados

Sra. Martha Sotelo, mi querida madre

Sr. Luis Castro, mi padre que me ha apoyado

Sr. Larry Sotelo, mi tío por creer en mí

Diana "Ruthi" Macías y padres

CPA Iliana Carrera Velasteguí

María Augusta Cedeño M.

Nathaly Chiriboga y familia

Hellen de la Vera

Pedro Vázquez Montes "Tio Peter"

Profe Juan Carlos Delgado

Niño Marcell Saldaña

Sra. Patricia de Saldaña

Alex" Nuteloso" Delgado A.

Piedad Sotomayor

Linda Toledo

Profe Javier Ceballos

Emilio Delgado

Tía Ingrid, Tío Pablo, Tía Alexandra,

Tío Jack, Tía Magalí, Tío Marco, Tía Brise

y Tío Eddy

Att.

Ingrid Castro Sotelo

Gracias a Dios, mis padres, mi familia, amigos y profesores por siempre confiar en mí, por tener fe en lo que sembraron en mi educación y formación personal, en esta larga carrera donde muchas veces pensé no iba a ver la meta, gracias a ellos por esperar expectantes al éxito delante de mi sueño.

Roberto Córdova Ortíz

DEDICATORIA

A mis abuelos Segundo Marco Sotelo y Orfilia Bowen de Sotelo, por su cariño y cuidado a través de todo este tiempo, las palabras no son suficientes...

A mis padres Martha Sotelo y Luis Castro, por la vida y por su ayuda...

A mi tío Larry por creer en mí a pesar de todo...

A todos mis queridísimos tíos y tías que de alguna forma también han hecho posible que yo esté aquí.

Ya todas las personas maravillosas que he me han ayudado y acompañado no solo en este proyecto si no a través de todos estos años, en este camino que un día emprendí... mis queridos amigos.

Ingrid Castro Sotelo

A mi madre, Katherine que mira desde el cielo, por ser mi inspiración, a mi padre Roberto por recordarme cual es el propósito de la vida y a mi abuela Alba por ser la conciencia y el motor de mi diario vivir.

Roberto Córdova Ortíz

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad del contenido de esta Tesis de Grado, corresponde exclusivamente al autor del proyecto; y el patrimonio intelectual de la misma a la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

TRIBUNAL DE GRADO

Ing. Javier Ceballos
DIRECTOR DE PROYECTO

DELEGADO

FIRMA DEL AUTOR(ES)

TEC. BETHZABÉ INGRID CASTRO SOTELO

TEC. ROBERTO ISAAC CÓRDOVA ORTÍZ

RESUMEN

La planificación y ejecución de proyectos audiovisuales educativos infantiles es esencial para el desarrollo de una nueva visión tanto en la producción como en la percepción de la identidad nacional en el target infantil. Los canales de televisión nacional han descuidado en cierta parte este segmento por varios motivos, como conflictos de intereses económicos, que han hecho que se deje a un lado este tipo de producciones. Sin embargo se puede encontrar en este tipo de producciones la vía para crear vínculos con la audiencia desde temprana edad, es decir al tiempo que se educa y entretiene al público infantil, también se capta un potencial grupo de televidentes fieles a la programación del canal.

Los canales de Televisión necesitan propuestas atractivas que hagan viables este tipo de proyectos, en un esfuerzo conjunto de hacer televisión con calidad dentro de nuestro país, en colaboración con los nuevos talentos en producción, calidad que se verá reflejada tanto en el contenido como en la realización visual del producto final.

Dejando atrás complejos o limitaciones que nuestros talentos y productores tenían para retomar sueños audiovisuales y presentar historias de una manera innovadora, moderna, y detalladamente elaboradas que la capacitación y tecnología actual en nuestro medio nos lo permite.

ÍNDICE

1	INTRODUCCIÓN	1
1.1	ANTECEDENTES	1
1.2	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.3	JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	2
1.4	OBJETIVOS DEL PROYECTO:	3
1.4.1	<i>Objetivo general</i>	3
1.4.2	<i>objetivos específicos</i>	3
2	SITUACIÓN ACTUAL	5
2.1	PRESENTACIÓN DEL PROYECTO	5
2.2	DELIMITACIÓN	5
2.3	MOTIVACIÓN	6
2.4	JUSTIFICACIÓN	6
3	ADMINISTRACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO	7
3.1	OBJETIVO GENERAL	7
3.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	7
3.3	MARCO CONCEPTUAL	7
3.3.1	<i>RATING</i>	7
3.3.2	<i>DURACIÓN DEL PROGRAMA</i>	8
3.3.3	<i>CONTENIDO</i>	9
3.3.4	<i>TARGET</i>	9
3.3.5	<i>HORARIO</i>	9
4	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN:	11
4.1	INVESTIGACIÓN DE MERCADO Y RATING	11
4.2	RATING	11
4.3	ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO CON PROPUESTAS SIMILARES A NIVEL LOCAL	13
4.4	CONCLUSIONES ACERCA DE LA PROGRAMACION INFANTIL	13
4.5	ANÁLISIS FODA PRELIMINAR	14
5	DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO AUDIOVISUAL	16
5.1	PROPUESTA DEL PROGRAMA PILOTO	16
5.2	ESTRUCTURA GENERAL	19
5.3	ESTRUCTURA DEL PRIMER PROGRAMA:	21
5.4	EL GUION	23
5.5	NECESIDADES DEL PROYECTO:	44
5.5.1	<i>RECURSOS HUMANOS</i>	44
5.5.1.1	<i>SOBRE LA LINEA:</i>	44
5.5.1.2	<i>BAJO LA LINEA:</i>	55
5.5.2	<i>ORGANIGRAMA DEL EQUIPO DE TRABAJO</i>	60
5.5.3	<i>RECURSOS TÉCNICOS</i>	62
5.5.4	<i>NECESIDADES DEL PILOTO</i>	65
6	DIRECCIÓN DE ARTE	68
6.1	DEFINICIÓN	68
6.2	NOMBRE	68
6.3	IDENTIDAD CORPORATIVA	69
6.3.1	<i>IDENTIFICACIÓN</i>	69
6.3.2	<i>ISOTIPO</i>	69
6.3.3	<i>TIPOGRAFÍA</i>	70
6.3.4	<i>DIMENSIONES</i>	71
6.3.5	<i>CROMÁTICA</i>	71

6.3.6	RESTRICCIONES	72
6.3.7	APLICACIÓN EN MEDIOS AUDIOVISUALES	73
6.4	CASTING/ CAST:	74
6.5	DISEÑO DE PERSONAJES	76
6.6	VESTUARIO:	78
6.7	MAQUILLAJE.....	78
6.7.1	MAQUILLAJE DE CARACTERIZACIÓN	79
6.8	ESCENOGRAFIA:.....	82
6.9	CROMA KEY	85
6.9.1	COLOR DEL CROMA	87
6.9.2	ILUMINACION PARA EL CROMA.....	87
6.10	MUSICALIZACIÓN:.....	88
7	CRONOGRAMAS	90
7.1	DEFINICIÓN DE CRONOGRAMA.....	90
7.2	CRONOGRAMAS DEL PROYECTO:	90
7.2.1	CRONOGRAMA GENERAL DE LA PRODUCCIÓN	90
7.2.2	CRONOGRAMA DE LA GRABACIÓN.....	91
7.2.3	CRONOGRAMA DEL PILOTO.....	91
8	PRESUPUESTO:	104
9	IMPLEMENTACIÓN DE LA PRODUCTORA.....	110
9.1	RECURSO HUMANO ADMINISTRATIVO	110
9.1.1	COSTOS MENSUALES DE OPERACIÓN.....	110
9.1.2	INVERSIÓN EN MUEBLES Y EQUIPOS DE OFICINA.....	111
9.1.3	COSTO OPERATIVO DE LA PRODUCTORA	112
9.1.4	INVERSIÓN EN EQUIPO DE EDICIÓN Y POST PRODUCCIÓN	112
9.1.4.1	INVERSIÓN EN EQUIPOS DE POSTPRODUCCIÓN Y DEPRECIACIÓN DE ESTOS.....	112
9.1.4.2	COSTO DEL USO ANUAL.....	113
9.1.4.3	COSTO HORA.....	114
10	ESTUDIO DE FACTIBILIDAD ECONÓMICA DEL PROYECTO	116
10.1	DEFINICIÓN.....	116
10.2	FACTORES QUE AFECTAN LOS INGRESOS:	117
10.3	ESTUDIO DE FACTIBILIDAD ECONOMICA DE ESTE PROYECTO	119
10.3.1	DATOS GENERALES DE LOS VIAJES DEL SR. MIELES:	119
10.3.2	CALCULO DE INGRESOS.....	119
10.3.3	Calculo de rentabilidad.....	120
11	PRESENTACIÓN DE LAS ASPIRACIONES COMERCIALES DEL PRODUCTOR CON RESPECTO A LOS INGRESOS	123
11.1	OPCIÓN DE NEGOCIOS 1	123
11.2	OPCIÓN DE NEGOCIOS 2	123
11.3	OPCIÓN DE NEGOCIOS 3	125
11.4	RECOMENDACIONES.....	126
12	DERECHOS DE AUTOR.....	128
12.1	CAMPO DE APLICACIÓN	128
12.2	EL TITULAR DE LOS DERECHOS DE AUTOR GOZA DE DERECHOS EXCLUSIVOS RESPECTO DE	129
12.3	ORGANISMOS EN ECUADOR.....	130
12.3.1	(IEPI) INSTITUTO ECUATORIANO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL.....	130
12.3.2	¿CÓMO SE REGISTRA UN DOCUMENTAL O UN LARGOMETRAJE?.....	130
12.3.2.1	REQUISITOS.....	131
12.3.2.2	CASOS ESPECIALES	131

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1: Matriz FODA</i>	15
<i>Tabla 2: Personal de Producción</i>	44
<i>Tabla 3: Personal del Elenco y Responsable del look del Elenco</i>	52
<i>Tabla 4: Personal Bajo de la Línea</i>	55
<i>Tabla 5: Cronograma General de la Producción</i>	92
<i>Tabla 6: Cronograma de Grabación Parte 1</i>	93
<i>Tabla 7: Cronograma de Grabación Parte 2</i>	94
<i>Tabla 8: Cronograma de Grabación Parte 3</i>	95
<i>Tabla 9: Cronograma del Piloto Parte 1</i>	97
<i>Tabla 10: Cronograma del Piloto Parte 2</i>	99
<i>Tabla 11: Cronograma del Piloto Parte 3</i>	101
<i>Tabla 12: Cronograma del Piloto Parte 4</i>	103
<i>Tabla 13: Presupuesto de la Producción</i>	109
<i>Tabla 14: Descripción de Recurso Humano Administrativo</i>	110
<i>Tabla 15: Costos Mensuales de Operación</i>	111
<i>Tabla 16: Inversión en muebles y equipos de oficina</i>	111
<i>Tabla 17: Inversión en muebles y equipos de oficina</i>	112
<i>Tabla 18: Tabla de la inversión en Equipos</i>	113
<i>Tabla 19: Tabla del uso anual</i>	113
<i>Tabla 20: Tabla del costo Hora</i>	114
<i>Tabla 21: Comparativa de programas con Ratings iguales en franjas horarias distintas</i>	118
<i>Tabla 22: Tabla de CPR de Acuerdo al Rating</i>	118
<i>Tabla 23: Tabla de Duración de Contenido y comerciales de acuerdo a la duración del programa</i>	119
<i>Tabla 24: Tabla de Ingresos</i>	120
<i>Tabla 25: Tabla de Costos</i>	120
<i>Tabla 26: Tabla de Ingresos por Capítulos de la Temporada Análisis I</i>	121
<i>Tabla 27: Tabla de Ingresos por Capítulos de la Temporada Análisis II</i>	121
<i>Tabla 28: Gastos Administrados por la Productora</i>	123
<i>Tabla 29: Gastos Administrados por el Canal</i>	124
<i>Tabla 30: Precios de Venta de los Enlatados</i>	125

ÍNDICE DE GRÁFICOS

<i>Grafico 1: Curva de Encendido Semanal.....</i>	<i>12</i>
<i>Grafico 2: Distribución del Contenido del Programa.....</i>	<i>21</i>

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1: Organigrama IRCC producciones.....</i>	<i>61</i>
<i>Figura 2: Logotipo del Programa.....</i>	<i>69</i>
<i>Figura 3: Bocetos para el Logotipo del programa.....</i>	<i>70</i>
<i>Figura 4: Tipografía.....</i>	<i>70</i>
<i>Figura 5: Dimensiones.....</i>	<i>71</i>
<i>Figura 6: Cromática.....</i>	<i>72</i>
<i>Figura 7: Restricciones.....</i>	<i>73</i>
<i>Figura 8: Ejemplo de claquetas del Programa.....</i>	<i>74</i>
<i>Figura 9: CAST.....</i>	<i>76</i>
<i>Figura 10: Sr. Mieleles versión animada.....</i>	<i>76</i>
<i>Figura 11: Marcelito versión animada.....</i>	<i>77</i>
<i>Figura 12: Alejandra versión animada.....</i>	<i>77</i>
<i>Figura 13: Proceso de Maquillaje Sr. Mieleles.....</i>	<i>80</i>
<i>Figura 14: Proceso de Maquillaje Alejandra.....</i>	<i>81</i>
<i>Figura 15: Vista Superior de la Escenografía principal.....</i>	<i>82</i>
<i>Figura 16: Vista Lateral de la Escenografía principal.....</i>	<i>83</i>
<i>Figura 17: Diferentes Escenarios.....</i>	<i>84</i>
<i>Figura 18: Proceso de Croma Key parte 1.....</i>	<i>85</i>
<i>Figura 19: Proceso de Croma Key parte 2.....</i>	<i>86</i>
<i>Figura 20: Proceso de Croma Key- Enmascarado en After Effects.....</i>	<i>87</i>
<i>Figura 21: Formulario del IEPI.....</i>	<i>132</i>



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1 INTRODUCCIÓN

1.1 ANTECEDENTES

Desde su creación, la televisión estuvo enfocada al entretenimiento, educación e información de la sociedad, creando lenguajes, nichos comerciales y una necesidad nueva para el consumidor, generando cultura.

Lamentablemente en los últimos 20 a 25 años la televisión ha dejado de priorizar su enfoque inicial, en el contenido de su programación, cambiando radicalmente la forma de pensar y la cultura de la gente, priorizando el vender sin preocuparse del producto que se ofrece, siendo esta una oportunidad y en contraste un factor de descomposición de la sociedad.

Hace algunos años podíamos encontrar programas de educación y entretenimiento infantil, aunque la mayoría han sido producción extranjera hemos contado con producciones nacionales sobresalientes como el Dr. Expertus, Manzana 12, Arcandina, entre otros destacados dentro de este campo.

Enfocarse en el público infantil ha sido una alternativa que varios canales reconocidos han adoptado, un ejemplo de esto es Discovery Channel, el cual se arriesgó a crear su filial Discovery Kids enfocado a educación infantil, con excelentes resultados.

Ahora bien la intención de este proyecto es presentar un programa de entretenimiento infantil, que contenga capsulas de enseñanza para los niños sobre temas relacionados a nuestro País y al mundo en general de forma que el aprender sea una experiencia divertida y clara.

En nuestro país existen los recursos y el personal para llevar a cabo proyectos audiovisuales de diferentes índoles, en este caso se requerirá de una mano de obra especializada, capaz de fusionar la actuación real con técnicas de animación digital para embalsamar una cálida historia de aventuras y enseñanza con el que nuestro público

infantil se identificará rápidamente, las aventuras que se desarrollaran en “Los Viajes del Sr. Mieles”.

El presente manual realiza la propuesta para llevar a cabo la Coproducción de “Los Viajes del Sr. Mieles” con los recursos de un canal de televisión y una productora independiente, con el fin de motivar a la realización de este tipo de programas televisivos, teniendo la certeza que es una inversión a corto y largo plazo para el crecimiento cultural, económico y social de este país.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En los últimos años, la televisión nacional ha tenido un nuevo resurgimiento gracias a producciones dirigidas a un público adulto, sin embargo poco se ha hecho en el ámbito infantil, que ha sido explorado en pocas ocasiones con buenos resultados.

Por el riesgo que puede representar y los pocos ingresos iniciales que estas producciones representan, los canales no se han arriesgado. Sin embargo en la actualidad con el avance de la tecnología, los costos de producción han bajado significativamente haciendo más viables proyectos en que se entrelace la actuación y la animación, haciendo así factible hacer programas de entretenimiento educativo para las nuevas generaciones.

1.3 JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Contribuir a la educación y a la vez entretener a nuestros niños por medio de propuestas audiovisuales en las cuales se expongan temas de la realidad y la historia nacional, así como de otros lugares del planeta se vuelve indispensable en nuestra sociedad, en medio del fenómeno de la globalización. Por esto uno de los objetivos primordiales es educar entreteniendo; utilizando historias que mezclen la realidad y la fantasía a través de personajes que podrían ser claras proyecciones de nosotros mismos, así como también explicaciones y aventuras animadas de tal forma que los nuevos conocimientos estén ligados a la experiencia audiovisual en sí, facilitando infinitamente al aprendizaje infantil y familiar.

En la actualidad con el ingreso de las nuevas tecnologías es primordial presentar proyectos atractivos al público infantil, que desarrollen una cultura de conocimiento y creatividad. Permitiéndole a éste, enfrentarse a un mundo globalizado.

El presente proyecto de coproducción pretende dar una muestra de que los proyectos infantiles que mezclan actuación y animación son viables, brindando a nuestro medio una herramienta de entretenimiento, utilizando nuevas técnicas con el único afán de crear un espacio en la mente de éste target y así potencializar este mercado en nuestra sociedad. Y de esta forma también crear plazas de trabajo para aquellos profesionales que se están formando en áreas de la producción audiovisual, como creativos, directores de arte, animadores y redactores.

1.4 OBJETIVOS DEL PROYECTO:

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Educar y entretener de una forma sana y divertida a los niños, mediante una serie de aventuras que muestre los diversos lugares, tesoros y especies que se encuentran en nuestro país y el mundo para así contribuir a una identidad nacional y también a la identificación de otras culturas.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

A través de “Los Viajes del Sr. Mieles”, se pretende:

- Ofrecer a los niños información sobre lugares y culturas en nuestro país y alrededor del mundo, así como de ciertos animales y su forma de vida en la naturaleza.
- Animar a los niños a valorar y respetar la diversidad.
- Presentarle a los niños diferentes objetos que a través de la historia han tenido un valor cultural.
- Informar sobre las causas de la contaminación.
- Aprender los hábitos migratorios de ciertos animales.
- Presentar los hábitos de vida de otros lugares.

- Presentar información sobre las especies que se encuentran en nuestro entorno y su importancia.
- Exponer la importancia de cuidar y valorar los diferentes tesoros que tenemos tanto en nuestro país como alrededor del mundo para preservar nuestra identidad, nuestra historia y entorno.



CAPÍTULO II

SITUACIÓN ACTUAL

2 SITUACIÓN ACTUAL

2.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Este Proyecto tiene como finalidad hacer que los niños aprendan de:

- Datos históricos acerca de nuestro país.
- Acerca de los recursos naturales y la fauna de nuestro entorno.
- Desarrollar una visión distinta acerca de las personas a nuestro alrededor y lo que podemos aprender de ellos.

Tal que los niños ecuatorianos puedan encontrar un espacio en donde puedan identificar sucesos, historias, personajes e incluso animales asombrosos que rodean su propio entorno así como de otros lugares a través de las aventuras que vivirán en “Los Viajes del Sr. Mieles” con ayuda de los tesoros más extraños y maravillosos del mundo y de nuestro país presentados mediante el medio televisivo, historias que tal vez conocimos de una manera poco entretenida e incompletas y que ellos conocerán a través de los ojos de la fantasía de esta producción, de una manera muy distinta.

2.2 DELIMITACIÓN

Antes de verificar la viabilidad de este proyecto, se requiere realizar un análisis respecto del marco conceptual, analítico y monetario sobre el cual versan las posibilidades de este plan, tal que se pueda conocer con la ayuda de un análisis FODA, las condiciones actuales que le permitirán a la idea original demostrar su sustentabilidad.

Dichas condiciones serán el resultado de las aspiraciones y expectativas que se generen en el posible público televidente mediante un análisis de la programación infantil actual, que servirán para consolidar la factibilidad de este proyecto.

2.3 MOTIVACIÓN

La mayor parte de la producción Nacional está centrada en programas concurso, comedias, y en los últimos tiempos algunas novelas que han hecho posible la incursión en la producción nacional de nuevos productos, pero poco o nada se hace en la producción de programas infantiles, que inculquen valores y enseñen a la vez mundos que solo se pueden dibujar en la mente de un niño.

Por temor al fracaso económico, nuestro medio es uno de los más atrasados de la región en lo que a producción infantil animada se refiere, temor que en culturas como la brasileña , argentina , peruana y mexicana han desaparecido, por encontrar caminos viables para la comercialización de este tipo de narrativas , temor que ya no existe en los profesionales de nuestro país, por el gran manejo de las técnicas visuales y riqueza creativa , que no son otra cosa que el reflejo de la necesidad de nuestro medio por darse a conocer al mundo.

2.4 JUSTIFICACIÓN

Este estudio se basa en la idea preconcebida de que la producción de programas infantiles puede ser viable y rentable, a través de las nuevas tecnologías y la nueva generación de creativos y animadores que pueden dar vida a un producto como este. Por lo cual se pretende demostrar que con voluntad y creatividad que se puede marcar un hito en la televisión ecuatoriana, produciendo programas infantiles a la altura de las grandes cadenas televisivas.



CAPÍTULO III

ADMINISTRACIÓN Y

PLANIFICACIÓN DEL

PROYECTO

3 ADMINISTRACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

3.1 OBJETIVO GENERAL

Promover una cultura de entretenimiento educativo a través de la televisión.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- Ofrecer una visión macro del negocio de la coproducción de contenidos audiovisuales, con un enfoque especial en la televisión como medio de difusión.
- Desarrollar e implementar el marco conceptual de un programa infantil para un canal de televisión.
- Preparar una propuesta de negocios válida para ser presentada en un medio de comunicación público o privado.
- Impactar en la conciencia tal en el espectador infantil, que se genere una verdadera revolución en la forma en que los canales de televisión ven este tipo de producciones, y se arriesguen a realizarlas.

3.3 MARCO CONCEPTUAL

Para el desarrollo de esta propuesta es necesario destacar que debe existir equilibrio entre los siguientes elementos o factores:

- Rating
- Duración del programa
- Contenido
- Target
- Horario

Debido a que son los responsables subjetivos, (sin medición exacta) de la factibilidad de la producción, proporcionando un análisis cualitativo, puesto que no puede ser cuantificado mientras la propuesta no esté al aire.

3.3.1 RATING

Es una cifra que indica el porcentaje de hogares o espectadores con la TV encendida en un canal, programa, día y hora específicos (o promediando minutos y fechas), en

relación al total de TV Hogares o televidentes considerados en la muestra (encendidos + apagados). Esta cifra siempre va a ser menor que la de **share**.

Por su parte, **share** es el porcentaje de hogares sintonizando un canal específico con relación al total de hogares encendidos, es decir, representa la participación de un determinado canal en los encendidos.

El rating se mide con el “**People Meter**” o audímetro, que es un aparato que se conecta a algunos televisores y registra cada minuto el canal que se está sintonizando; mide la audiencia de manera permanente y automática. Se utiliza para generar datos estadísticos. El aparato no puede ser adquirido ni tampoco una persona puede ofrecerse voluntariamente para el estudio. La empresa encargada realiza los estudios correspondientes y lo ofrece a un grupo estadísticamente significativo de personas. Estas personas no reciben pago por el estudio, pero pueden conseguir premios de parte de la empresa, como electrodomésticos, pero no aparatos de televisión ya que esto alteraría la medición.

La aspiración de “Los Viajes del Sr. Miele” es tener un Rating de 5 puntos, basándonos en mediciones promedio del Rating que puede llegar a tener un programa los sábados de mañana.

3.3.2 DURACIÓN DEL PROGRAMA

Es el tiempo de exhibición de una producción audiovisual en un canal público o privado. En este lapso se debe incluir la extensión por capítulos o temporadas que varía de acuerdo al tipo de programa.

En el caso de “Los Viajes del Sr. Miele” la duración del programa será de media hora, es decir 30 min. Los cuales serán divididos en 22 minutos de programación o contenido del programa, 7 minutos de comerciales y 1 min. De promoción del canal. Será exhibido como una temporada de 24 capítulos, de los cuales 12 son inéditos y 12 son repetidos.

3.3.3 CONTENIDO

Es la temática que se expone dentro de la duración del programa y a la vez representa un factor de segmentación, es decir divide al público por géneros: infantil, adulto, etc.

El contenido de “Los Viajes del Sr. Mieles” es infantil de aventuras.

3.3.4 TARGET

Representa al público objetivo, que se clasifica de acuerdo a la forma de pensar, edad y género al cual se pretende enfocar la producción audiovisual.

El target de “Los Viajes del Sr. Mieles” es Infantil, comprendido por niños y niñas entre los 3 y 12 años de edad. Se ha escogido este grupo, ya que actualmente en nuestro país no se realizan producciones enfocadas a este target.

Los niños de este grupo buscan alternativas llamativas, que ofrezcan una dosis de aventuras, el interés de la presente propuesta es educar y a la vez entretener a este grupo, por esto “Los Viajes del Sr. Mieles” se presenta como un programa multitópico, de contenido variado, que auna la actuación con aventuras animadas en diferentes técnicas.

3.3.5 HORARIO

Es la franja de tiempo dentro de las 24 horas del día. Existen tres tipos de franjas:

A: Desde las 5h00 a 12h59

AA: Desde las 13h00 a 18h59

AAA: Desde las 19h00 a 22h59 (Prime Time u Horario Estelar)

Late: 23h01 a 4h59

En orden de preferencia del público:

1. **AAA:** Desde las 19h00 a 22h59 (Prime Time u Horario Estelar)
2. **AA:** Desde las 13h00 a 18h59
3. **A:** Desde las 5h00 a 12h59
4. **Late:** 23h01 a 4h59

El horario de “Los Viajes del Sr. Miele” es tipo A, es decir está pensado para ser exhibido los sábados de mañana de 9 a 9:30. “Los Viajes del Sr. Miele” se exhibirá como una temporada de 12 Capítulos inéditos y 12 reprisados, es decir un total de 24 capítulos.



CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA DE LA **INVESTIGACIÓN**

4 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN:

4.1 INVESTIGACIÓN DE MERCADO Y RATING

El Objetivo general de una investigación de mercado es el conocer las necesidades del público en general, sus gustos y preferencias de acuerdo a la edad y nivel socioeconómico.

Analizar qué tanta información y entretenimiento obtienen de la televisión nacional los niños y determinar cuáles son los factores por los cuales los niños se inclinarían a ver nuestro programa.

Las encuestas han sido siempre un método de investigación de mercado, sin embargo en los últimos tiempos han perdido fidelidad, por lo cual los canales de televisión prefieren hacer de producción con respecto al rating que puede llegar a tener el programa de acuerdo a la franja horaria en que se exhibe, y por lo tanto, a la potencialidad de ocupación publicitaria del mismo.

Mediante el rating podemos analizar el porcentaje de hogares o de televidentes con la TV encendida en un canal, programa, día y hora específicos (o promediando minutos o fechas), en relación al total de Hogares o televidentes considerados. Tales así que es mucho mejor ver si el programa puede ser aceptado o no.

Es por esta razón que un programa se puede mantener al aire aun cuando el argumento original haya terminado, o en su defecto salir apresuradamente de la pantalla, dejando sin sabores a sus productores y al reducido público que haya conquistado.

4.2 RATING

Como ya hemos mencionado el rating es la medida del nivel de la audiencia con respecto a los televisores encendidos, y estos nunca están todos encendidos al mismo tiempo. Esta medida porcentual se mide a minuto a minuto.

En nuestro país solo se mide el rating en Guayaquil y Quito. Se calcula que el total de televisores llega a un aproximado de 2`000.000 en Guayaquil y 2`500.000 en Quito. Estos datos nos sirven para tener una idea del universo posible de televidentes en estas

ciudades.

Sin embargo para la correcta ubicación de un programa televisivo también debemos considerar el comportamiento de la audiencia en la semana tipo.

La mayoría de televidentes tiene un comportamiento constante de encendido dentro de la llamada semana laboral que decae a partir del día Viernes, dentro del fin de semana el sábado el índice de encendido baja todavía más hasta recuperarse el día domingo.

Esto es debido a que los adultos se dedican a otras actividades, y es por esto que el sábado se produce mayor encendido en la población infantil.

Por esta razón, hemos elegido este día, el sábado, para exponer nuestro programa de entretenimiento infantil.

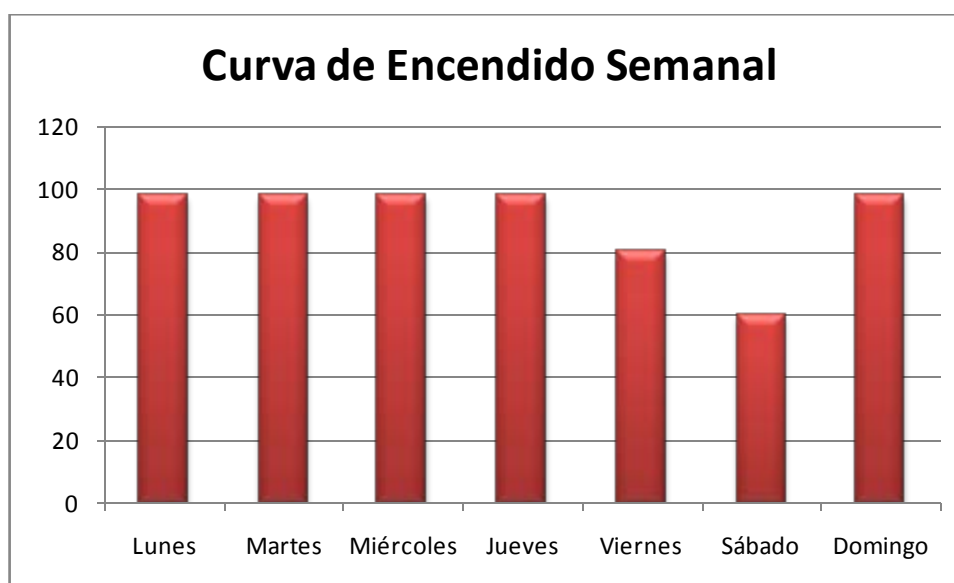


Gráfico 1: Curva de Encendido Semanal

Nuestras expectativas de Rating, aunque somos un programa nuevo, son las de obtener 5 puntos, debido a la novedad de nuestro proyecto y a su franja horaria de 9 a 9:30 de la mañana.

4.3 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO CON PROPUESTAS SIMILARES A NIVEL LOCAL.

Programas locales:

Club Disney (Teleamazonas)

Dr. Expertus (Canal 1, antes Si Tv. hace 10 años aprox.)

Club Disney es un espacio que integra la programación infantil de Teleamazonas de las mañanas de los sábados entre las 9 y 11 am, como su horario inicia a las 9 de la mañana, será nuestra competencia directa. Esta barra integra notas ecológicas, de lugares y a veces de animales, así como actividades para los niños, pero sin una conexión que pueda hacer que estas mantengan el interés total. Los programas tales como Lilo and Stich, Tarzán, Dragón Occidental, etc. de la cadena Disney son presentados brevemente por un grupo de niños.

Visto de soslayo, nuestro programa también integrara estos elementos, notas ecológicas y de lugares, conocimiento de especies y actividades para que los niños desarrollen en casa, pero todo esto integrado en el contexto de una aventura, de tal manera que cada evento tiene una razón por la cual se desarrolla. Además observaremos un capítulo de la cotidianidad de personajes con los cuales los niños podrán identificarse y de tal manera que podrán reconocerlos y familiarizarse con ellos.

En esta sección hacemos referencia al programa de televisión infantil Dr. Expertus, exhibido en Si tv actual canal UNO, como ejemplo de que en nuestro país se han realizado buenas propuestas de este tipo (educativo y de entretenimiento), capaces de atrapar al público infantil durante años.

4.4 CONCLUSIONES ACERCA DE LA PROGRAMACION INFANTIL

Nuestras conclusiones después de un análisis en la programación infantil de entretenimiento y educativa tanto en canales especializados en programación infantiles (como Discovery Channel Kids, Cartoon Network y Nickelodeon) como en canales locales (Teleamazonas, RTS, Ecuavisa y el canal del Estado) son las siguientes:

- Los niños prefieren los programas que integren aventuras con capsulas de conocimiento
- Es preciso fragmentar el programa en al menos tres bloques consistentes para mantener la expectativa de lo que sigue en el programa.
- Es recomendable aunar la fantasía infantil con conocimientos que puedan ayudarlos en su futuro
- Mantener siempre el interés, con temas actuales
- Debe haber un personaje que sea sabio y admirable.
- Debe haber un personaje con el que los niños de la audiencia se identifiquen y que vaya evolucionando como ellos.
- En programas de tipo científico/cultural es mejor incluir un ayudante que otorgue dinamismo a la trama, y sea representante del mundo moderno.

4.5 ANÁLISIS FODA PRELIMINAR

El FODA del programa, son las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas del proyecto antes de presentarse como una propuesta a implementar.

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none">• Educa y entretiene a un target poco explorado.• Genera gran expectativa puesto que nunca se ha intentado realizar una producción animada a nivel televisivo nacional.• Desarrolla nuevas técnicas visuales, generando un nicho de empleo.• Optimiza recursos de producción al estar estructurado con partes animadas virtualmente, dando toda la libertad de	<ul style="list-style-type: none">• Por su contenido y enfoque está orientado a un horario infantil, matutino de fin de semana.

<p>exteriorizar cualquier aventura a bajo costo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permite narrar historias y libretos no aplicables a la producción tradicional, creando un criterio diferente en el público que ya no gusta de la programación habitual. 	
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> • Le abre las puertas a más propuestas audiovisuales de este tipo, creando un mercado competitivo y nuevo en nuestro medio. • Permite dirigir la adquisición de programación al producto nacional no dependiendo tanto del enlatado extranjero. • Crecer el nivel de patrocinio en productos de uso infantil, familiar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es una propuesta mixta de animación y actuación real, generando una posesión de los actores del programa, podría generar dependencia.

Tabla 1: Matriz FODA



CAPÍTULO V

DESCRIPCIÓN DEL **PROYECTO AUDIOVISUAL**

5 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO AUDIOVISUAL

5.1 PROPUESTA DEL PROGRAMA PILOTO

Nombre: “Los Viajes del Sr. Miele”

Género: Entretenimiento Infantil.

Contenido: Infantil de Aventuras.

Target: Niños y Niñas entre los 3 y 12 años (aprox.) Este programa los entretendrá y les enseñara a través de las aventuras que vivirán junto al Sr. Miele y Marcelito gracias a los Mágicos Tesoros que el Sr. Miele guarda en su casa y que provienen de todas partes del mundo y que son el punto directo de partida de nuevos viajes.

Día y horario: Una vez a la semana, los sábados de 9h00 a 9h30.

Duración: 30 min (22 min de contenido/ 7 min de comerciales/1 min de promoción).

Sinopsis: “Los Viajes del Sr. Miele” es un programa de entretenimiento educativo en el cual se conocerás todos los lugares del mundo y sobre todo nuestro país, vivirás fantásticas aventuras junto Al Sr. Miele, Marcelito y Alejandra.

La Idea: Concepto

Los Viajes del Sr. Miele, es un programa infantil enfocado principalmente a niños desde los 3 hasta los 12 años de edad

El Sr. Miele es un “no tan viejo” lobo de mar, que vive en un barrio de la ciudad de Guayaquil, retirado después de varios años de servicio y aventuras. El tiene por vecino a Marcelito, un niño muy curioso, que lo visita a menudo para ver los extraños objetos que el viejo hombre tiene en su casa, estos “tesoros” los llevaran a vivir “Los Viajes del Sr. Miele” que te transportaran a lugares fantásticos y donde vivirás las mas alucinantes aventuras. Porque el Sr. Miele posee tesoros de todas partes del mundo, y algunos de ellos son portales que te llevaran a conocer los secretos que esconden

antiguas civilizaciones, así como también conocerás animales exóticos que están más cerca de lo que imaginas.

Junto al Sr. Mieleles, estará Alejandra Mieleles, su nieta que lo visita asiduamente y ayudara a salir de muchos aprietos a nuestro amigos.

También conoceremos al un hombre de la urbe que desea apoderarse de los tesoros que el Sr. Mieleles guarda celosamente en su casa, protegida con aros que impiden su entrada.

Personajes:

1. Sr. Jorge Mieleles:

Es un “no tan viejo” lobo de mar, pero ser marino no ha sido su única profesión, desde que recuerda le ha gustado trabajar en toda clase de oficios. Un día decidió que su vida era viajar y viajo por todo el mundo. En sus viajes ha recolectado varios objetos y cada uno tiene una historia....

Admirador de Julio Verne, el Sr. Mieleles ha leído todos sus libros y muchos más a lo largo de su vida, a ello le atribuye su espíritu de aventura. Su película Favorita es El viaje a la Luna de **Georges Méliès**, un tocayo al que por cierto le debe el nombre.

El Sr. Miles se retiro y pensó que iba a vivir una vida normal y tranquila, pero aun quiere vivir aventuras y realizar nuevos viajes. Le gusta jugar al ajedrez.

Edad: 50 en adelante.

Nota: Este personaje debe ser interpretado por un actor maquillado, puesto que el personaje es acrobático el actor no debe ser tan “viejo”.

2. Marcelito: Un niño muy curioso, travieso, hiperactivo e inteligente le gusta aprender cosas nuevas y siempre tiene una pregunta en la punta de la lengua. Sumamente expresivo.

Edad aproximada: 10 a 12 años.

3. Alejandra Miele: Es la nieta del Sr. Miele va a visitarlo de cuando en cuando, su abuelo le ha contado numerosas historias, así que ella piensa que puede diferenciar la realidad de la fantasía. Le gusta hacer acotaciones del mundo moderno y cuantas cosas han cambiado desde que su abuelo era joven.

Alejandra salva por deporte al Sr. Miele y Marcelito cuando ve que hay problemas. Le gusta tomar fotos de sus aventuras para su agenda-diario.

Edad aproximada: adolescente.

Este personaje puede ser interpretado por alguien mayor, vestido acorde.

4. Federico: Es un hombre mayor neurótico y temático colecciona varios tesoros que ha robado pero siempre desea más, está buscando la forma de apoderarse de los tesoros que guarda un viejo... el Sr. Miele, sobre todo quiere el Baúl... Por cierto es muy apegado a su pato de hule.

5. Federico Jr.: Es el pato mascota de **Federico** no habla pero su amo siempre entiende lo que quiere decirle.

Talentos:

En Pantalla: 3actores:

1 adulto que interpretara tanto al intrépido Sr. Miele como al villano de la serie

1 niño que será Marcelito

Y una joven que interpretará a la nieta del Sr. Miele

Observaciones:

- Los talentos que siempre aparecerán en el programa (el actor que interpreta al Sr. Miele, a Marcelito y la actriz que interpreta a Alejandra)

- Tendrán las siguientes cualidades: Carisma, buen sentido del humor, ser extrovertidos, expresivos, dinámicos. Alejandra es el personaje que mantiene a ratos un poco de seriedad
- El Sr. Mieles será un actor maquillado para que parezca algo mayor.
- Marcelito además será el reflejo del televidente, es decir, estará dispuesto a preguntar sobre los curiosos objetos que se encuentran en la casa y sobre todo vivirá aventuras nuevas gracias a estos extraños tesoros.

5.2 ESTRUCTURA GENERAL

“Los Viajes del Sr. Mieles” estará dividido en 3 bloques con un total de 22 min, con 7 minutos para comerciales y promoción del canal que lo exhiba.

Bloque 1:

- **Pre-intro:** Acotación inicial de alguno de los personajes que abre con un comentario relacionado al tema del capítulo. Generalmente será el Sr. Mieles haciendo referencia a alguno de sus viajes en el pasado.
- **Intro musicalizado:** Presentará imágenes varias del programa, con nuestros personajes viajando a través de un sinfín de lugares, su transformación en personajes animados.
- **Tema del programa:** Animación 3D que se introduce a la casa, una voz en off anuncia el tema del capítulo
- **Desarrollo de Contenido Bloque 1:** Contiene la primera parte de la aventura, así como la explicación acerca de algún objeto, o algún tema relacionado con este.

Corte 1

Bloque 2:

- **Aventura en el Baúl:** Aquí nuestros amigos nos llevarán a sus viajes, aventuras en lugares dentro y fuera de nuestro país.
- **Actividad Manual:** Realizada por Alejandra, generalmente para salvar a su abuelo y Marcelito, siempre es algo corto y práctico, aunque muchas veces también es algo que le recuerde al lugar que visitan.

Corte 2**Bloque 3:**

- **Retorno a la aventura:** Resolución de la aventura y desenlace.
- **Despedida de los personajes:** Los personajes se despedirán entre ellos, pues generalmente llamarán a Marcelito a volver a sus casa
- **Aparición del Villano:** En la primera temporada, Federico estará fraguando planes para encontrar al Sr. Mieles. Esta aparición es breve, generalmente hace un comentario a Federico Jr.

Porcentajes de secciones del programa

Pre-intro	1
Intro musicalizado	1
Desarrollo de contenido de Bloque 1	5
Aventura en el Baúl	5
Actividad Manual	3
Retorno a la aventura	4,5
Despedida de los personajes	0,6
Aparición del villano solo	0,74
Créditos	0,5
Claquetas Varias	0,66
Total	22min

Distribución del Contenido del Programa

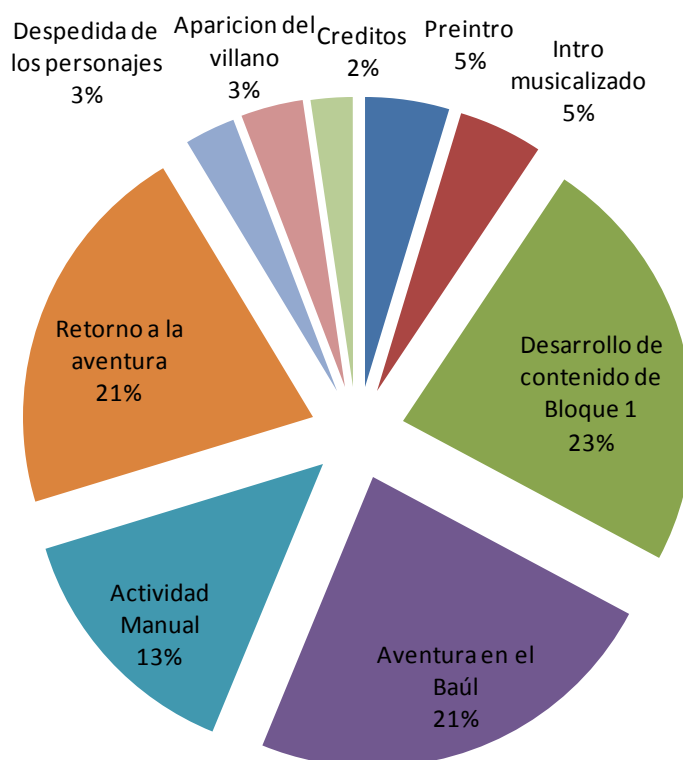


Gráfico 2: Distribución del Contenido del Programa

5.3 ESTRUCTURA DEL PRIMER PROGRAMA:

Por excepción, el Primer programa donde se verá un poco más de la historia contara con los tres bloques de 8 minutos cada uno y 2 cortes de 3 minutos cada uno. Es decir este programa tendrá 24 min. en programación. Los demás Capítulos tendrán los tres bloques 2 cortes de 8 minutos.

DESGLOSE POR BLOQUES

Bloque 1:

8 min.

Desde 00:00:00 hasta 00:08:00

- **Pre-intro** (00:00:60)
- **Intro Musicalizado** (00:02:00) Canción: “Los Viajes del Sr. Mieles”
- **Animación de entrada a la casa** y título de Episodio (00:02:10)

“Hoy presentamos... Ballenas”

- **Desarrollo** del tema que se introdujo en el pre-intro (00:07:20)
- **Entrada al Baúl** o portal (00:07:50)
- **Animación de Salida** (00:08:00) “Ya volvemos con Los Viajes del Sr. Miele”

Corte 1:

3 min.

Bloque 2:

8 min.

Desde 00:11:00 hasta 00:19:00

- **Animación de Entrada:** (00:11:00) / “Estamos de vuelta con los viajes del Sr. Miele”.
- **La Increíble Aventura:** de nuestros personajes vista en animación 2D y otras técnicas de Animación. (00:16:00)
- **Actividad Manual:** que elaborara Alejandra para salvar al Sr. Miele y Marcelito (00:19:00)
- **Animación de Salida:** (00:19:10)/ “Los Viajes del Sr. Miele ya regresan”.

Corte 2:

3min.

Bloque 3:

8 min

Desde 00:22:00 hasta 00:30:00

- **Animación de Entrada** (00:22:00) “Estamos de regreso con los viajes del Sr. Miele...”
- **Continuación** de la Aventura (00:27:30)
- **Despedida.** (00:29:)
- **Aparición del Villano** (00:29:30)
- **Animación de salida y créditos** (00:30:00)

5.4 EL GUIÓN

Que es un guión, esa parece ser la pregunta eterna de las personas que se dedican a este oficio, o pretenden hacerlo, un guión es una guía para la realización audiovisual, un documento que contiene la historia que se va a desarrollar, los diálogos, todo esto dividido en bloques de acuerdo a las exigencias del proyecto, el público que lo va a contemplar, e incluso los intereses de los mismos realizadores.

Este documento no es una obra en sí, ya que está sujeta a múltiples modificaciones de último momento, no necesariamente es seguido al pie de la letra, pues está presto a la improvisación de los mismos actores al momento de grabar.

Es necesario tomar en cuenta al momento de escribir el guión de un programa la realidad ineludible de la vecindad de otros canales de cable o TV abierta que compiten en el mismo horario con variados productos, por lo cual es necesario hacer una historia entretenida que atrape a nuestro público objetivo.

En este manual incluimos a continuación el guión tentativo del primer capítulo para la realización de una serie de de 12 capítulos de la primera temporada de “Los Viajes del Sr. Mieles”

“Los Viajes del Sr. Mieles”

Temporada 1

Capítulo 1: Ballenas

Autora: Ingrid Castro Sotelo

Pre-intro:

En una casa de decorado costeño y atemporal, se observa en un plano general a un hombre anciano, el Sr. Mieles leyendo el periódico. En la página del periódico se ve una imagen de Ballena Jorobada.

En plano medio el anciano baja el periódico.

Sr. Mieles

-Sabias que cada año vienen cientos de ballenas jorobadas a Ecuador

-Yo conozco a una que es mi amiga... y me regalo un objeto mágico hace muchos años

(Aparece al lado del anciano un niño que irrumpe bajándole más el periódico)

Marcelito

-Ya dice Señor Mieles... que Ud. conoce a una Ballena de verdad

(El hombre lo mira serio y luego sonrío)

Sr. Mieles

-¡Claro Marcelito! Si yo he viajado por todo el mundo.

Corte a canción de intro

Intro con La Canción orinal "Los Viajes del Sr. Mieles"

Aparece el Señor Mieles camina como turista por las pirámides de Egipto. Se dirá el nombre del actor.

El hombre Corre por el desierto, la Luna, Grecia, etc. Luego de esto aparecerá corriendo detrás de él Marcelito.

Se observará igualmente el nombre del actor del niño que lo interpreta.

Luego aparece Alejandra con un gesto reflexivo, dando a entender que sabe como resolver algún problema, también se observa el nombre de la actriz.

Cuando el fondo cambie a China nuestro personaje aparecerá con un sombrero chino y lo arrojara hacia la cámara y habrá paso a los personajes como caricaturas en una breve animación.

En pantalla se leerá primero el nombre del programa LOS VIAJES DEL SR MIELES.

Fin de la Musicalización

Voz en off:

Hoy presentamos... Ballenas

Bloque 1

Toma externa de la casa modelada en 3D, zoom in hacia dentro de la misma.

Se observa a los personajes, El Sr. Mieleles y Marcelito en la sala. El viejo se levanta y el niño lo sigue.

Sr. MIELES

-Así es Marcelito, yo conocí a varias Ballenas en persona en mis viajes... Conocí a Moby Dick, a Ecotec, a Willy(risa), Ecuacolor, Pacific, Tres rayos... aunque a ella le decían la Loca...

(El Sr. Miele se integra de un salto, luego se toca la
espalda a nivel de la ciática)

-Bueno, bueno... Y tú... ¿qué haces aquí Marcelito? ¿No
deberías estar en tu casa??

Marcelito

-Aaaaaaaaaaaaaa pues yo... Sr. Miele, yo... yo vine... a pedirle
prestado... uno de sus libros.

...son muy raros e interesantes- se ve que se acerca a la
estantería de los libros

Aparece Alejandra de fondo

Alejandra

-¡Ay abuelo!!! ¿Por qué tienes tantas cosas?...

-¡No termino de ordenar nada!

(Sacude por una repisa y descubre un retrato)

Alejandra

- ¡Abuelo!!! ¿Tienes una foto con una ballena?

(Marcelito salta y se dirige hacia Alejandra)

Marcelito

-Con una ballena de Verdad...

-Déjame ver, déjame ver

Sr. MIELES

-Si eso fue en los sesentas cuando conocí a Tres Rayos.
Estaba yo embarcado y pasaba por el parque Machalilla...

Qué tiempos aquellos

(Tanto Alejandra como Marcelito lo miran...)

Alejandra y Marcelito

-Ok

(Marcelito se vira algo llama su atención y descubre un caracol muy grande...)

Marcelito

-¿Qué es esto?

(Coge el Caracol)

Sr. Mieles

-Es un silbato de Ballenas... y es único en el mundo entero,
me lo regalo mi amiga Tres Rayos

(En el fondo se ve la foto de esta ballena)

Alejandra

-Tiene algo de sentido... Las Ballenas son animales muy grandes, y muchas emiten cantos como forma de comunicación... pero un silbato de Ballenas es algo rarísimo.

Sr. Mieles

-Tienes razón Alejandra, ¡Por eso es un tesoro!

Marcelito

- Sr. Mieles Ud. conoció a una Ballena de veras, y en persona, ¿A una ballena de Verdad?...

Sr. Mieles

Así es Marcelito...

Marcelito

-Yo nunca he visto una... ¿Cómo son?

Sr. Mieleles

Las ballenas son animales muy grandes que viven en el mar y son mamíferos igual que nosotros...

(Baja una pantalla del techo con imagen de una ballena)

Marcelito

Entonces no son peces

(El señor mieles suelta la pantalla)

Sr. Mieleles

No, no son peces

Alejandra

Se los conoce como cetáceos

Marcelito

¿Ce... qué?

Sr. Mieleles

- cetáceos, Marcelito, igual que los delfines.

Sr. Mieleles

-Como son Mamíferos, las ballenas respiran aire (se ve video de la nariz del Sr. Mieleles que respirando profundamente), tienen sangre caliente (Alejandra tomando sol) y se alimentan de leche cuando son pequeñas (Marcelito tomando leche)

(Intercalar con fragmentos de videos de ballenas haciendo los que dice el video es decir respirando, saliendo a la superficie y con sus crías)

Sr. Mieles

-Además las ballenas cuidan mucho a sus crías.

(El Sr. Mieles comienza a caminar por su sala se observan cuadros de fondo)

Sr. Mieles

-Existen varias clases de Ballenas:

-Está la ballena Beluga que significa Blanca y vive en los polos.

(Se ve el cuadro con una ballena blanca saludando)

-Está la ballena Azul (se ve un cuadro con la cola, otro con parte del lomo, otro con la otra mitad del lomo y un último con la cara)

Ballena Azul es el animal más grande de todo el planeta pesa hasta 170 toneladas

-AAAA... Y La ballena Jorobada

Que es la más acrobática de todas... ¡Esa es Tres Rayos! Mi amiga...

-Además es la Ballena mas fotogénica

(Se ve una ballena de este tipo posando para una foto)

Marcelito

-Su amiga no tiene dientes...

Sr. Mieles

-No... a pues no.

(Baja de nuevo la pantalla y observa)

-En lugar de eso tiene láminas rígidas llamadas barbas que son de queratina, un material similar a nuestras uñas.

Marcelito

Vaaaaya

Sr. Mieles

mmm.. Si...

Marcelito

-Y el silbato sirve para llamar a todas las ballenas del mundo...

(Se dispone a silbarlo)

Sr. Mieles

- En realidad sirve para llamar a tres Rayos que fue quien me lo regalo

(Se ve plano medio de los personajes frente a la cámara, tiene que parecer que el Sr. Mieles comparte el secreto con el niño. De fondo se ve a Alejandra que los escucha)

(Alejandra sigue en su labor y abre un baúl)

(Sacude el polvo que sale de él y va a ver otras cosas para ponerlas en el baúl, el abuelo no se ha dado cuenta de lo sucedido)

(Marcelito se reincorpora y comienza a ver qué podría hacer con un objeto así -se puede ver un pequeña animación de Marcelito montando la ballena-)

(El niño sigue con el caracol con sus manos, tropieza con el baúl y cae dentro...)

(El señor Mieleles se vira y se da cuenta que el niño se ha caído)

Sr. Mieleles

-Marcelitooooooooo...

-Este niño...

(El señor Mieleles se lanza al baúl.)

(Alejandra se precipita al baúl y se asoma a este)

Alejandra

-Y ahora...

-Bueno después los saco de ahí...

Corte 1 a Comerciales:

- 1.-Ya volvemos con Los Viajes del Sr. Mieleles
- 2.-Estamos de vuelta con los viajes del Sr. Mieleles

Bloque 2

En esta parte la realidad es de dibujos animados
(Nuestros personajes El Sr. Mieleles y Marcelito aparecen nadando -flotando- en medio del mar)

Sr. Mieleles

- glup glup

El Sr. Miles busca en sus bolsillos algo y suelta unos polvos de pronto él y el niño se convierten en peces. Resaltar que el niño mira a su alrededor con asombro.

Marcelito

-¡Señor Mieles ¿por qué estamos en el agua?!

Sr. Mieles

-Porque mi baúl, Marcelito puede llevarte a cualquier lugar del mundo...

(Algo agitado)

- Sobre todo al lugar de donde uno de mis tesoros proviene...

(Esta es una aclaración)

Marcelito

-Aaaaaa... ¡Fantástico! Por eso estamos aquí... en el mar

-Entonces podemos usar el silbato para llamar a su amiga la Ballena.

Sr. Mieles

No creo que sea necesario por ahora

(Una ballena pasa detrás de ellos. Luego Se observa un grupo de ballenas alrededor de ellos

Dos ballenas machos jugando peleas

Una ballena niño regalándole un ramo de algas a una ballena niña

Y luego una ballena con su bebe ballenato)

Sr. Mieles

-Mira es tres rayos... con un bebé

-Ya no me acordaba...

(Comienzan a nadar hacia la ballena)

Marcelito

-¿Cómo es eso Sr. Mieles...?

Sr. Mieles

-Bueno es que algunos de estos son recuerdos que yo tengo... de mi viaje por el Parque Machalilla por eso son Ballenas jorobadas las que vemos.

Marcelito

-¿Cómo sabe que es Tres Rayos?

Sr. Mieles

-Primero Marcelito... uno siempre reconoce a los amigos...
-Segundo... Las Ballenas tienen marcas y cicatrices únicas en su cola.

(Se ve la cola de Tres rayos)

Marcelito

-Sr. Mieles

Sr. Mieles

-Sí...

Marcelito

-Sr. Mieles

Sr. Mieles

-Que...

Marcelito

No tengo su silbato...

Sr. Miele

-QUEEEEEEEEEEEEEEEEEEE...

Marcelito

-Acabo de fijarme

Sr. Miele

-Sin él no podemos regresar

-Corte a la realidad donde esta Alejandra Como persona-

Alejandra

-Que es esto...

(Levanta el caracol)

-Es el caracol de mi abuelo... se les quedo...

(Lo mira)

-¿Sera que lo necesitan...?

(Se queda viendo el interior del Baúl...)

-¿A dónde se fueron a meter??? Vamos a ver

(Coge una silla y se pone a verlos saca un bowl con canguil que comienza a comer mientras contempla el baúl como a un televisor)

-Corte a Dibujos animados de nuevo-

Sr. Miele

-Bueno... solo tenemos que...

Marcelito

-Bueno si Tres Rayos se lo dio se lo pedimos de nuevo y ya

Sr. Mieles

-Ahora que trato de recordar... ¿Por qué me dio ese silbato?

Marcelito

-Sr. Mieles

(Se acercan a las ballenas pero de pronto estas huyen se escucha un barco)

Ballenas

-Es un barco pesquero

Las ballenas desaparecen de pronto una red es extendida en el agua y captura al bebe ballena de tres rayo y otros peces entre ellos nuestros amigos.

-Corte a realidad, Alejandra se incorpora-

Alejandra

-Sera mejor idear un plan porque si no...

-¡Ya sé!

Bien hare un bote...

(Pasos para hacer un bote en 3min: 1 minuto para sacar los materiales de algún rincón de la casa dos minuto para hacerlo lo más rápido posible.)

Alejandra

-Ya está listo... A ver

-Jaja está lindo

-Creo que el diario del abuelo me servirá

-bueno ahí voy...

(Alejandra se lanza al baúl lleva consigo el caracol)

Corte 2 a Comerciales:

1.- Los Viajes del Sr. Mieles ya regresan...

2.-Estamos de regreso con los viajes del Sr. Mieles...

Bloque 3

En medio de la Red pesquera Marcelito y el Sr. Mieles tratan de liberarse... Marcelito trata de salir y lo logra pero el señor Mieles pierde el conocimiento.

Marcelito

-Y ahora...

(Algo asustado)

Tres Rayos trata de sacar a su ballenato pero sin resultados.

Marcelito

-Debemos pedir ayuda...

-Si estos son los recuerdos del Sr. Mieles El Sr. Mieles más joven debe estar por aquí...

(La ballena lo ve)

Marcelito

Tres Rayos... Conoces al Sr. Mieles

(La Ballena asiente)

Marcelito

-Llévame con él

(Transición se ve que la ballena llevo al niño a otro
barco)

(El niño ve al otro Sr. Mieles de lejos
Y trata de llamarlo)

(El otro Sr. Mieles los ve)
(Se dirige a tres Rayos, la ballena emite un sonido y él
lo entiende perfectamente)

Sr. Mieles

-Que un barco desconocido ha capturado a tu bebe y a otros
peces...

-Iré contigo... ¡Aunque no sé cómo!

De pronto llega Alejandra en un bote

Marcelito

-Que haces aquí... ¿Y cómo llegaste?

Alejandra

-Digamos que tuve un poco de ayuda...

(Coge el diario de su abuelo)

-Necesitan transporte

El otro Señor Mieles no entiende bien pero igual salta al
bote y todos se dirigen hacia donde están las otras
ballenas.

Al llegar a la Red, el otro señor Mieles busca entre sus
cosas una navaja Suiza y comienza a romper las redes.

Alejandra

-Apúrense

Sr. Mieles

-Ya casi está listo

La tripulación del barco pesquero se da cuenta e intenta retirarse.

Marcelito

-O no...

En ese momento el otro Sr. Mieles logra romper la red y todos los peces salen en medio del alboroto incluso el Sr. Mieles pescadito despierta...

El barco se mueve y comienza a avanzar para atrapar a los peces de nuevo... En ese momento el Sr. Mieles pescadito saca una pastilla de un bolsillo y se la da a Tres Rayos.

Tres Rayos comienza a crecer y a salirse cada vez más del agua.

Alejandra ve la enorme ballena salir del agua y le toma una foto.

Alejandra

-Esto lo pego en mi agenda...

(La tripulación del barco se asusta)

Grito de la tripulación

(Y se ve al barco alejarse despavorido...)

El pez Sr. Mieles se acerca a Marcelito, ambos cerca del bote donde esta Alejandra

Sr. Mieles

-Y así Marcelito, salve...

Alejandra y Marcelito se aclaran la garganta

Sr. Mieles

Salvamos al hijo de Tres Rayos...

Se ve que la ballena se encoge y recoge al otro Sr. Mieles y se sumergen en el agua...

Sr. Mieles

-Y después de eso me regalo el silbato de ballena...

Ahora Marcelito tenemos que ir a ver el Silbato...

Marcelito

-Siiiiiiiiiiiiiiii

Sonido de corte o desencuaje de caricaturas

Alejandra

-Abuelo... Aquí tengo tu silbato...

-Creo que ya es hora que regresemos...

Voz en off de mujer

-Marcelitooooo.

Alejandra

-Creo que la mama de Marcelito lo está llamando...

Sr. Miele

-Bueno bueno... Tenemos que tocarlo pensando en... en el Baúl
en la casa...

(Todos tocan el caracol)

-Paso a la realidad Actuada-

Todos regresan a la sala del Sr. Miele, que salta y se
coge la espalda acto seguido...

Sr. Miele

-Uy si que Duele ser Pez

Alejandra se incorpora feliz mira su cámara, ha tomado
varias fotos.

Marcelito

-Sr. Miele eso fue increíble... podemos entrar en el baúl de
nuevo...

Sr. Miele

-NOOOOO... En realidad no debimos entrar, pero bueno... quizás
otro día

Alejandra

- Por qué abuelo... no debimos entrar

Marcelito

-Si... ¿Por qué?

(Marcelito lo mira)

El Sr. Mieleles se queda pensativo y no sabe que decir... Como salvado por la campana se escucha de nuevo la voz de la mama de Marcelito...

Voz en off mama de Marcelito

-Marcelitoooooooo

El niño corre hacia la puerta.

Marcelito

-Hasta luego Sr. Mieleles, chao Alejandra.

Alejandra solo mira a su abuelo.

Alejandra

Después me lo explicas Abuelo, si, vamos a comer primero...

El Sr. Mieleles mira el Baúl y lo cierra...

Sr. Mieleles

-NO creo que... (Y sale de escena)

-Naaaaaaaaa... Ha pasado tanto tiempo...

Corte a plano americano de una figura en Penumbra, que se dirige hacia un patito de hule.

Anciano misterioso

(Con voz de maloso)

-Tú también lo sentiste Federico Jr., ese viejo abrió
nuestro baúl, porque será nuestro... muy pronto
Sería un tonto si lo pierdo... otra vez...

-Créditos-

Una Melodía más tranquila que la primera, se ve al Sr.
Mieles armando un campamento. Luego una serie de fotos que
son las que Alejandra tomo donde se ve a los personajes
viendo el atardecer, haciendo una fogata, contando
historias en la fogata, dormidos en Sleeping bag.

5.5 NECESIDADES DEL PROYECTO:**5.5.1 RECURSOS HUMANOS**

Para esta propuesta se necesitará al siguiente personal que cumplirá con funciones específicas de la producción General del programa:

5.5.1.1 SOBRE LA LINEA:**PRODUCCION:**

En el equipo de producción se incluyen todos aquellos encargados de realizar la gestión de producción

PRODUCCION
Productor General/ Directora/ Ilustradora 1/Directora de Contenido / Directora de Arte 1
Productor Ejecutivo/ Postproductor/ Escenógrafo / Editor/ Musicalización y Efectos de sonido/ Director de Arte 2
Asistente de Producción / Producción de Campo
Director de Cámara/ Fotografía
Asistente de Dirección / Continuista/ Utilería
Script (Guion y Libreto)

Tabla 2: Personal de Producción**Productor General/ Directora/ Ilustradora 1/Contenido/ Directora de Arte 1/****Ilustradora1/ *Idea Original: 1**

Nombre: Bethzabé Ingrid Castro Sotelo

Funciones:

Productor General:

- Supervisará y administrará cada recurso dirigido para el proyecto, incluyendo los sueldos de personal que se requiera para el mismo, como de la adquisición, alquiler o prestación de equipos, así como de la correcta entrega a tiempo de cada etapa del programa según el cronograma de actividades.
- Realiza y evalúa las ideas para el proyecto audiovisual. Realiza la gestión administrativa de la producción.

- Integra todo el equipo de producción para una serie o programa unitario.

Directora:

- Dirigirá y supervisará todo el proyecto desde su inicio hasta la presentación del mismo.
- Ve que se respete el concepto del mismo sin perder la idea original, tanto en las actuaciones como en las animaciones.
- Será parte de la conceptualización del proyecto y del guión.

Ilustradora Jefe 1:

- Ilustrará el Storyboard.
- Realiza el Diseño de cada personaje.
- Se encarga de la primera parte de la Dirección de Arte y la línea gráfica.

Director de Contenido:

- Es el experto en la disciplina del tema que se trata en el programa. Generalmente se destaca por su erudición y vigila la investigación del contenido y que el tratamiento audiovisual del contenido del programa sea claro y veraz, que no sufra alteraciones, tergiversaciones o se haga uso inadecuado de términos, conceptos o interpretaciones.
- Colaborar con ideas o sugerencias para reproducir experimentos y fenómenos en pantalla de modo que su explicación y exposición sean claras y comprensibles.
- Prepara la investigación general
- Escribe la idea general del guión de los capítulos.

Dirección de Arte1

- Artista y **comunicador** funcional con un gran talento estético y creativo; su trabajo está hermanado con el guionista o redactor publicitario.
- Un director de arte debe tener profundos conocimientos de semiótica, narración gráfica y fotográfica, forma y color, percepción, conceptboard y su desarrollo gráfico, ambientación, fotografía, óptica e iluminación.

- El director de Arte 1 se encarga del Diseño de Personajes, conceptualización del vestuario principal tanto para la parte actuada como para la animación.

***Idea Original:** Autora del argumento Original y la historia del programa “Los Viajes del Sr. Miele”, así como de sus personajes.

Script (Guion y Libreto): 1

Nombre: María Augusta Cedeño

Funciones:

Guionista y libretista:

- Realiza la estructura del guión, escaleta o sinopsis con base en la primera reunión en donde el productor ejecutivo, el productor del programa, el realizador o director de cámaras, el diseñador audiovisual y el asesor de contenido. La somete a consideración y de ser aprobada escribe el libreto con las sugerencias de audio y video para el realizador y el diseñador audiovisual.
- Debe investigar las características del público al que se dirigirá el programa y los contenidos del tema que manejará en el guión.

Productor Ejecutivo / Escenógrafo/ Editor/Musicalización y Efectos de sonido/

Director de Arte 2/ *Música Original: 1

Nombre: Roberto Córdova

Funciones:

Productor Ejecutivo:

- Supervisa la serie o programas desde el punto de vista artístico y financiero.
- Revisa las cuestiones inherentes a derechos de transmisión de los programas, condiciones de las diferentes contrataciones, mecanismos de comercialización y distribución de los programas a su cargo.
- Monitorea la producción, elabora el plan de promoción y difusión en los diferentes medios de comunicación y evalúa los resultados de impacto en la audiencia ya sean educativos o comerciales para desarrollar nuevas estrategias de comunicación con el público para lograr el éxito de su producto.
- Realiza negociaciones para conseguir auspicios.
- Se encarga del financiamiento del programa.

Editor y PostProductor:

- Editará las partes grabadas o actuadas así como las animaciones 2D y postproducirá el proyecto.
- Deberá tener conocimientos en 3D puesto que se encargará de los bumpers de entrada y salida del programa, las promociones y los efectos especiales.

Escenógrafo:

- Planea y diseña los escenarios, su ambientación atendiendo las características indicadas en el guión y de común acuerdo con la directora.
- Debido a nuestro proyecto es realizado con la Técnica de Croma, este se encarga de la investigación de escenografías adecuadas para cada uno. Deberá tener conocimientos en 3D para el levantamiento digital de los escenarios necesarios, sobre todo de la casa del Sr. Mielés donde se desarrolla la historia.

Musicalización y efectos de sonido

- Realiza las correcciones de audio.
- Crea efectos de sonido y se encarga musicalizar los episodios.
- Crea la atmósfera sonora del programa.
- Crea piezas musicales inéditas para algunos capítulos.

Dirección de Arte 2

- Como un **comunicador** funcional con un gran talento estético y creativo; su trabajo también está hermanado con el guionista o redactor publicitario.
- Un director de arte debe tener profundos conocimientos de semiótica, narración gráfica y fotográfica, forma y color, percepción, conceptboard y su desarrollo gráfico, ambientación, fotografía, óptica e iluminación.

- El director de Arte 2 se encarga del Diseño de Escenografía principal y alternas, así como de la conceptualización de tomas dinámicas para el croma key.

***Música Original:**

Es autor de la música original del programa, la pieza musical con el título homónimo del programa “Los Viajes del Sr. Mieles”.

Asistente de Producción / Producción de Campo: 1

Nombre: Nathaly Chiriboga

Funciones:

Asistente de Producción:

- Es el representante del productor General en todas las actividades operativas que se requieran para la realización del programa.
- Junto con el productor General realiza el desglose del guión anotándolo según las indicaciones recibidas.
- Ejecuta todos los trámites con las áreas involucradas en la producción de la serie o el programa.

Nota: Ayuda con el Contenido y la investigación. Es encargada del transporte del niño actor y de la caja chica. Trabaja en conjunto con la Productora General.

Producción de Campo:

- Realiza el Scouting, ayuda en la búsqueda de los equipos.
- Ayuda con los contactos telefónicos para alquiler de equipos.

Director de Cámara/ Fotografía/Switcher: 1

Nombre: Pedro Vázquez

Funciones:

Director de Cámaras:

El director de cámaras es el vínculo entre el área técnica y el área de producción que solamente dirigirá cámaras durante la grabación o transmisión en directo.

- Dirige las actividades del staff técnico en grabaciones o emisiones al aire.
- Su principal meta es entregar el programa, desde el punto de vista técnico, en tiempo, forma y calidad.
- Se reúne con el equipo de producción para acordar y asignar las actividades tiempos y ritmo en que realizará la grabación.
- Presencia las pruebas de actores y voces (casting).
- Intercambia impresiones con el productor y staff técnico sobre el plan de trabajo y la intención en cada fase del mismo.
- Previamente a la transmisión o grabación ensaya con el elenco y el día del evento o un día antes.
- Supervisa con el editor la edición, doblaje y mezclas tanto de audio como de imagen.

Fotografía:

- A partir de la versión final del guión realiza el guión técnico en el que asienta los planos a grabar, la técnica a utilizar, el equipo, staff y demás condiciones que son necesarias para la grabación o emisión de los programas.
- Determina y Supervisa la iluminación, emplazamiento de cámaras, escenografía, ambientación y caracterización durante la grabación en estudio o locación sin perder de vista el propósito de cada una de estas áreas atendiendo a la totalidad de la obra.

Switcher:

Esta función bajo la línea la va a ejercer el director de fotografía, este se comunicara con los camarógrafos a través de intercomunicadores.

- Dirige las actividades del personal técnico y del buen funcionamiento de todos los equipos de ingeniería de la producción para la realización de programas.
- Lleva un estricto inventario del uso de los equipos para programar el mantenimiento preventivo y la renovación de equipos por desgaste. Para esta actividad requiere que todos los operadores de equipo electrónico reporten las condiciones de uso y el tiempo que fue empleado el equipo para cada evento.

Asistente de Dirección / Continuista/ Utilería/Asesor de Contenido: 1

Nombre: Daniel Castelo

Funciones:

Asistente de Director:

Apoya al Director y al Director de cámaras previendo las actividades que deben sucederse para la que se logre el producto final. Algunas de esas actividades son:

- La previsión de que todos los equipos estén listos para el momento del evento.
- Que todo el staff técnico, de servicios a la producción y el elenco estén en sus puestos al momento de los ensayos, grabación y transmisión.
- Elabora la bitácora de registro de los tiempos de grabación, duración de los planos, número y clave de las cintas utilizadas para la grabación y/o emisión; staff y ponentes que participaron en las diferentes grabaciones y las incidencias sobre el trabajo cotidiano: bitácoras de grabación, continuidad.
- Apoya en la edición y postproducción del programa facilitándole toda la información al editor o al director de cámaras según sea el caso.

Nota: Nuestro Asistente de Director ayuda también con el contenido del programa. En nuestro caso el asistente de director cumple funciones de asistente del Director de Cámaras.

Continuista o Raccord:

- Su principal función es vigilar la coherencia cronológica audiovisual, (la continuidad de acción, vestuario y/o diálogos, también llamada raccord). Para tal efecto se auxilia del break de producción, el break de grabación cámaras fotográficas y de video, guión técnico, storyboard y las grabaciones preliminares de montaje o pistas.
- Realiza la calificación del material videograbado para facilitar su edición y posproducción.
- Su labor permite al director de escena y al de cámaras concentrarse en las actividades de mayor exigencia creativa.

Utilero:

- Propone y consigue los elementos requeridos para la ambientación del guión ya sean reales o de atrezzo (objetos con apariencia real pero contruidos con otros materiales que aparentan su autenticidad de ser necesario) como tapicería, mobiliario, accesorios, adornos florales y jardinería tomando en cuenta la época, zona geográfica, usos y costumbres de los personajes descritos en el guión. Aunque en el proyecto utiliza croma key, de vez en cuando serán requeridos ciertos utensilios, así como materiales para las actividades manuales de Alejandra.

Asesor de Contenido:

- Es el segundo experto en la disciplina del tema que se trata en el programa. Igualmente destaca por su erudición y colabora en la investigación del contenido del programa, también ayuda con la supervisión del tratamiento audiovisual del contenido del programa para que sea claro y veraz, que no sufra alteraciones, tergiversaciones o se haga uso inadecuado de términos, conceptos o interpretaciones.
- Colabora con ideas o sugerencias para reproducir experimentos y fenómenos en pantalla de modo que su explicación y exposición sean claras y comprensibles.
- Prepara la investigación general.

- Ayuda al Director de Contenido a escoger las mejores ideas para la elaboración de los guiones de los capítulos.

ELENCO Y LOOK DEL ELENCO

El Elenco consiste en el talento de pantalla, actores encargados de personificar y dar vida a los personajes, así también debe haber un encargado de darles el look necesario para la interpretación de sus respectivos papeles acorde con el argumento y la ideología del programa.

ELENCO

Protagonistas
Sr. Mielés
Marcelito
Alejandra
LOOK DEL ELENCO
Vestuario / Maquilladora

Tabla 3: Personal del Elenco y Responsable del look del Elenco

Protagonistas: 3

Nombre: Juan Carlos Delgado

Funciones:

Sr. Jorge Mielés:

Encargado de dar vida al personaje principal de esta producción debe contar con algunas cualidades:

- Debe ser adulto, carismático.
- Buen sentido del humor, extrovertido.
- Tendrá que aceptar ser sometido a un proceso de maquillaje para parecer algo mayor de lo que realmente es.

- Buena dicción para realizar tanto las explicaciones del programa, así como las locuciones para la animación.

Federico:

El mismo actor dará vida también al antagonista de esta serie, por esto es necesario:

- Tener experiencia previa en actuación.
- Debe ser expresivo.
- Exagerado al hablar.

Nombre: Marcell Saldaña

Funciones:

Marcelito

Dará vida al niño del programa, el personaje con el que la audiencia se identificara

- Debe ser expresivo, curioso.
- Dinámico.
- Tener una edad entre los 10 y 12 años, con apariencia infantil.
- Además será el reflejo del televidente, es decir, estará dispuesto a preguntar sobre los curiosos objetos que se encuentran en la casa y sobre todo vivirá aventuras nuevas gracias a estos extraños tesoros.

Nombre: Bethzabé Castro

Funciones:

Alejandra Mieles:

Dará vida a la nieta del Sr. Mieles, este personaje actúa como ayudante del personaje principal, así como también ayuda a resolver las situaciones que se presenten en medio de la aventura. Hace acotaciones del mundo real, de tipo científico.

- Joven, dinámica.
- Mantener a ratos la seriedad.

Vestuario / Maquilladora: 1

Nombre: Piedad Sotomayor

Funciones:

Maquillista:

- Se encarga del maquillaje en donde ocultará o resaltará las imperfecciones de los participantes del elenco siguiendo las indicaciones del productor y el realizador.
- Tiene conocimientos sobre el manejo y cuidado de la piel y el cabello.
- Debe dominar las diferentes técnicas básicas de aplicación de maquillaje en video ya sea para locaciones o estudio.
- Selecciona y prepara el maquillaje para la realización de caracterizaciones de los personajes.
- Realiza peinados, tintes y cortes de cabello a los actores o a pelucas y demás accesorios postizos como barbas, bigotes, cejas etc.

Vestuario

- Selecciona y diseña las prendas y atuendos de los actores dependiendo de la de la historia descrita en el guión, tomando en cuenta aspectos tales como la cultura y costumbres para lograr una buena caracterización de los personajes.
- La persona responsable del vestuario tiene entre sus responsabilidades el cuidado general de las prendas cuidado: planchado, ajuste de prendas, doblaje y almacenaje, bordado, transporte, lavado o tintorería y finalmente, entrega a los almacenes una vez concluida la producción.

5.5.1.2 BAJO LA LINEA:

En el Personal bajo la línea se incluyen todos los encargados de operar los equipos técnicos, bajo esta premisa, en esta sección incluimos también al grupo humano que se encargara de “producir” los cortos animados.

BAJO LA LINEA

Iluminador
Camarógrafo 1
Camarógrafo 2
Sonidista
Voz en off
Electricista
Asistente de Operaciones
Tramoyista
Ilustrador/Animador
Animador

Tabla 4: Personal Bajo de la Línea.**Iluminador: 1**

Nombre: Jackson Olmedo

Funciones:

Iluminador:

- Es el responsable de que la imagen que es captada por la cámara aparente ser estereoscópica y tenga la calidad técnica e intención emocional requerida por el mensaje que se transmitirá a través del video.
- Planea, controla y distribuye las cargas eléctricas, las fuentes de luz y los elementos luminotécnicos como los “espejos de sol” y “babinetos”.
- Coordina, y en ocasiones ejecuta, la instalación, montaje y conexión de fuentes luminosas.
- Dirige a los asistentes de iluminación para emplazar los elementos necesarios de acuerdo con la intención o propósito del programa.
- Se encarga de la operación de la consola de iluminación durante la emisión o grabación de los programas. A través de la consola el iluminador controla cada una de las fuentes de iluminación dispuestas en el estudio.
- Regula la intensidad de iluminación en el momento oportuno o cuando así lo indique el realizador.

- Lleva un control del inventario de focos, consumibles y tiempos de utilización de los equipos para dar mantenimiento preventivo a sus instrumentos de trabajo.

Camarógrafos: 2

Camarógrafo 1

Nombre: Fernando Vázquez

Camarógrafo 2

Nombre: Michael López

Funciones:

Camarógrafo

- Cada camarógrafo se encarga del registro de imágenes en movimiento mediante una cámara de video. Para tal efecto, está familiarizado con su operación bajo diversas circunstancias: ya sea soportada en los propios hombros o en otros instrumentos mecánicos (como un trípode o una grúa), ya sea en locación o en estudio.
- Cada camarógrafo debe tener conocimientos técnicos precisos como son la operación de cámara, óptica, iluminación, audio básico, composición de la señal de TV y colorimetría entre otros.
- También cada uno debe tener conocimientos estéticos para la acertada composición de la imagen y utilización adecuada los equipos y accesorios a utilizar para cumplir con la intencionalidad de la toma y la transmisión de emociones y/o conocimientos a través de las emisiones televisivas.

Nota: Participan en la selección de escenarios (scouting) para verificar las condiciones en las que se realizará su trabajo e intercambia puntos de vista con el realizador sobre las tomas, encuadres y equipos que se utilizarán en la grabación.

Sonidista (Operador de Audio): 1

Nombre: David Caicedo

Funciones:

Sonidista

- Realiza la planeación y registro de las tomas de audio en todas sus fases. Conoce con profundidad los equipos técnicos que le permiten realizar su trabajo así como las variables de sonido, la sensibilidad y características de los micrófonos y sus soportes.
- Controla la consola de audio para realizar las diferentes mezclas de las fuentes sonoras como voz directa, música en directo, ambiente en directo o pregrabadas emitidas por la VTR, el deck, DAT, CD, o tornamesa.

Microfonista

- Al enterarse del contenido e intención del programa elige e instala y/o coloca las líneas y micrófonos en los lugares más idóneos para el registro de audio y de manera que no aparezcan en las tomas de imagen.
- En locación debe estar verificar que las líneas de audio no estén cerca de cables de corriente eléctrica para que no se induzcan ruidos indeseables a la línea de audio.
- Debe llevar un adecuado registro de la cantidad de tiempo del uso de las baterías que emplean los micrófonos para que durante su uso no se agoten en el momento de la grabación o peor aún, durante la transmisión.

Voz en Off: 1

Nombre: Jairo Romero

Funciones:

Voz en off:

- Presta su voz para enunciar el título del capítulo.
- Presta su voz para las promociones tanto de radio y televisión.
- También graba para ciertas explicaciones.

Electricista/ Asistente de Operaciones: 1

Nombre: Alex Delgado

Funciones:

Electricista

- Encargado del montaje eléctrico del estudio.
- Cuidado de los equipos.
- Revisar los equipos antes, durante y después de la grabación.

Asistente de Operaciones:

- Supervisa las actividades del personal técnico y del buen funcionamiento de todos los equipos de ingeniería de la producción para la realización de programas.
- Lleva un estricto inventario del uso de los equipos para programar el mantenimiento preventivo y la renovación de equipos por desgaste. Para esta actividad requiere que todos los operadores de equipo electrónico reporten las condiciones de uso y el tiempo que fue empleado el equipo para cada evento.
- Programa y supervisa tareas complejas de mantenimiento correctivo y operación del equipo electrónico.
- Establece y verifica la calidad de los enlaces, así como de la señal emitida y grabada y planea la distribución de la señal de TV.
- Lleva la bitácora de los servicios de cámara portátil, edición, postproducción, audio y estudio de TV.

Nota: Otorga todas las facilidades técnicas para la emisión y/o grabación de los programas.

Tramoyista/ Operador del boom: 1

Nombre: Francisco Félix

Funciones:

Tramoyista

- El tramoyista es el encargado de ayudar en el ensamblaje de los equipos, así como de los demás requerimientos para tener listo el estudio

Operador del boom

- En este proyecto se opera el boom con un brazo mecánico o “caña” retráctil en donde se coloca el soporte de micrófono de manera que pueda evitar las sombras, dirigirlo y registrar el audio con la más alta calidad.

Ilustrador /Animador: 1

Nombre: Diana Macías

Funciones:

Ilustrador

- Realiza algunas de las ilustraciones de fondos y recursos
- Ayuda con ideas para la línea gráfica.
- Colabora en la dirección de Arte.
- Colabora con el Storyboard.

Animador

- Realiza animaciones 2 D en Flash.
- Colabora en Postproducción.

Animador: 1

Nombre: Hellen de la Vera

Funciones:

Animador

- Realiza animaciones 2D en Flash.
- Vectorizar recursos para las animaciones.
- Colabora en Postproducción.

5.5.2 ORGANIGRAMA DEL EQUIPO DE TRABAJO

Un organigrama es la representación gráfica de la estructura de una empresa u organización. Representa las estructuras departamentales y, en algunos casos, las personas que las dirigen, hacen un esquema sobre las relaciones jerárquicas y competenciales de vigor en la organización.

Tiene una doble finalidad:

- Desempeña un papel informativo.
- Obtener todos los elementos de autoridad, los diferentes niveles de jerarquía, y la relación entre ellos.

Para el programa “Los viajes del Señor Mielés” el equipo estará organizado de la siguiente manera:

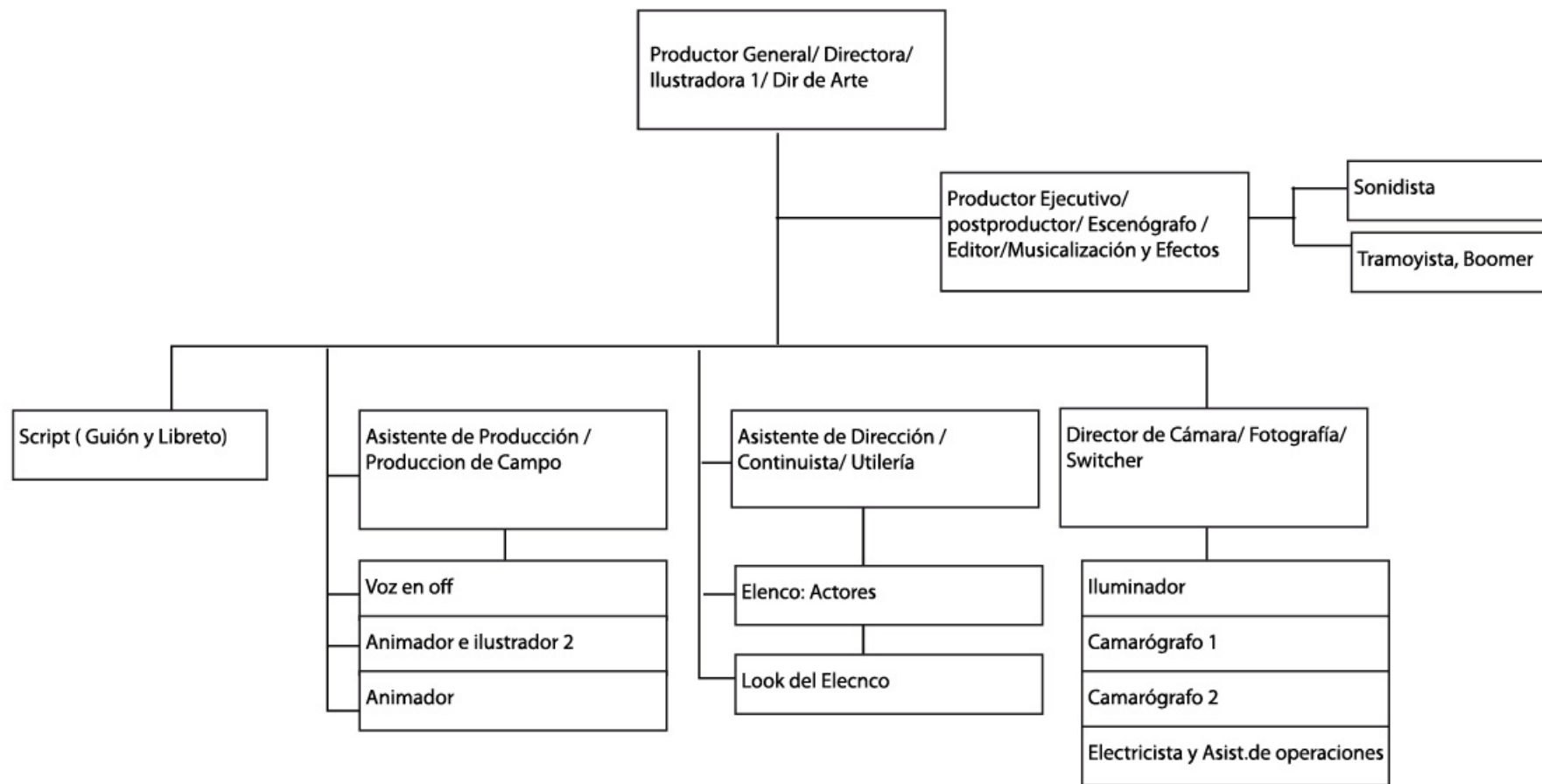


Figura 1: Organigrama IRCC producciones.

5.5.3 RECURSOS TÉCNICOS

Esta propuesta está diseñada para usar el equipo técnico básico que un canal de televisión ya posee y que este programa necesita.

Estudio de Grabación con Set de Croma: 1

Video

- **-1 Cámara de Estudio HD mas Sistema de Grúa .**
(El Jimmy de 3mts. Más Dolly y más cable).
- **1 Cámara de Estudio HD con trípode.**
- **-Switcher con siguientes capacidades:**
 - SDI Digital (para HD).
 - Yuxtaposición de Sobreimposiciones.
 - Pantalla Dividida.
 - Pase de Grabado a Digital.

- **-Monitores:**

Prime ra Opción

- **En Switcher:** 2 monitores (cámaras).
 - 1 monitor (lo que se está ponchando).
 - 1 monitor (previo a ponchado).
- **En Cabina de Sonido:** La misma cantidad que en Switcher.

Segunda Opción

- **En Switcher:** 1 Plasma de 27"
- 1 sistema MultiViewer (con 10 entradas).
- **En Cabina de Sonido:** Lo mismo que en Switcher.

- **En Estudio:** 1 monitor de Referencia.

- **Control Técnico:** Un monitor Triple.
- **1 Botonera** o Routing (para Ponchar).
- **1 Monitor** de Forma de Onda para Control Técnico.

Audio:

- **Un micrófono Boom.**
- **2 micrófonos Corbateros.**
- **Consola de Audio** de 12 canales.
- **Computadora** para Música de ambientación.
- **1 Sistema de Amplificación*** para Cabina de Sonido.
- **1 Sistema de Amplificación*** para Estudio.
- **2 parlantes** (izq., der. y amplificador).

Sistema de Comunicación:

Para 12 Personas:

- **Un Master de comunicación** (en switcher).
- **8 headset.**
- **7 beltpack.**

- **300 mts de cable de video.**
- **300 mts de cable de audio.**

Luces:

- **Un Scoop** para luz principal.
- **Un Fresnel** para back más filtro azul.
- **2 rebotadores de luz.**

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE PARA PRODUCCIÓN

1 Computador iMac procesador Intel.

*2 discos duros externos de 500 GB c/u.

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE PARA ANIMACIÓN

1 Computador de 4 procesadores c/u.

1 Computador iMac procesador Intel.

REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

SOFTWARE DE EDICIÓN

- Adobe Premier.
- Final Cut Pro.
- After Effects.
- Adobe Illustrator.
- Adobe Photoshop.

REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

SOFTWARE DE PARA ANIMACIÓN

- Illustrator (para vectorizar fondos y personajes).
- Flash CS4.
- Cinema 4D (para realización de fondos de la casa, superpuestos en la pantalla verde).

SOFTWARE DE MUSICALIZACIÓN

- Reason.
- Pro Tools.

5.5.4 NECESIDADES DEL PILOTO

RECURSOS HUMANOS DEL PILOTO

Idea Original y Guion

Ingrid Castro Sotelo

Música Original

Roberto Córdova

Dirección/ Producción General / Scouting y Logística/ Casting / Diseño de personajes/ Storyboard/Ilustración/ Dirección de Arte 1

Ingrid Castro Sotelo

Producción Ejecutiva/ Dirección de Fotografía para la Croma/ Escenografía y Levantamiento 3D/ Musicalización/ Dirección de Arte 2:

Roberto Córdova

Sonido:

Roberto Córdova

Cámara:

Pedro Vásquez

Elenco:

Juan Carlos Delgado Sr. Jorge Mieles

Marcell Saldaña Marcelito

Ingrid Castro Sotelo Alejandra Mieles

Maquillaje:

María Augusta Cedeño

Luces:

Jackson Olmedo

Vestuario

Piedad Sotomayor y Sra. Patricia Saldaña

Animación 2D:

Diana Macías

Hellen de la Vera

Ingrid Castro Sotelo

Ilustración

Ingrid Castro Sotelo

RECURSOS TECNICOS DEL PILOTO:

- Estudio de Croma de la Escuela Superior politécnica.
- 1 Micrófono Corbatero.
- Una cámara semi-profesional HD.
- Trípode.
- Un juego de Audífonos.
- Juego de Luces completo: 3 luces de pedestal, 4 luces de techo.
- 1 Panel para rebote.

REQUERIMIENTOS DE HARDWARE

- 1 Computador de Core 2Duo.
- 1 Computador iMac procesador Intel.
- 2 discos duros externos uno de 1 TH y otro de 80GB.

REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

SOFTWARE DE EDICIÓN

- Adobe Premier.
- Final Cut Pro.
- After Effects.
- Adobe Illustrator.

- Adobe Photoshop.

REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

SOFTWARE DE PARA ANIMACIÓN

- Illustrator (para vectorizar fondos y personajes).
- Flash 8 y CS3.
- Cinema 4D (para realización de fondos de la casa, superpuestos en la pantalla verde).

SOFTWARE DE MUSICALIZACIÓN

- Reason.
- Pro Tools.



CAPÍTULO VI
DIRECCIÓN DE ARTE

6 DIRECCIÓN DE ARTE

6.1 DEFINICIÓN

La dirección de arte es la actividad responsable de la imagen de un programa y sus códigos visuales, pensados sobre la base de comunicar un mensaje específico y persuadir a la audiencia para que se convierta en televidente habitual

El Director de Arte, contrario a lo que se podría pensar, no es sólo un artista; es ante todo un comunicador funcional con un gran talento estético y creativo; su trabajo está hermanado con el guionista o redactor publicitario. En este proyecto la dirección de Arte está sobre los hombros de los productores, el General y el Ejecutivo, tomando en cuenta sus conocimientos especializados en diseño.

Un director de arte debe tener profundos conocimientos de semiótica, narración gráfica y fotográfica, forma y color, percepción, conceptboard y su desarrollo gráfico, ambientación, fotografía, óptica e iluminación.

Una buena idea puede irse al olvido por una mala dirección de arte, mientras que una buena labor en este rubro, puede potenciar un trabajo mediocre.

6.2 NOMBRE DEL PROGRAMA

El nombre de nuestro programa “Los Viajes del Sr. Mieleles” está inspirado en la Película El viaje a La Luna de Georges Méliès, realizador cinematográfico francés que inspiró a varias generaciones de cineastas con sus descubrimientos y experimentación en este campo.

Así mismo el nombre del personaje principal está inspirado en este cineasta, así estos son Los Viajes del Sr. Jorge Mieleles.

6.3 IDENTIDAD CORPORATIVA

6.3.1 IDENTIFICACIÓN

El logotipo del programa “Los Viajes del Sr. Mielés” está compuesto por el nombre del programa en tipografía “Complete in him regular” distorsionada junto al dibujo del baúl medio que es el que los transporta en dichos viajes.

6.3.2 ISOTIPO

El gráfico distintivo del Programa “Los Viajes del Sr. Mielés” está pensado para llamar la atención del público infantil, que puedan identificar y reconocer al programa y un elemento importante dentro de la historia que se desarrolla.



Figura 2: Logotipo del Programa.

Para poder definir la imagen del programa, se realizaron varios bocetos que permitieron llegar a una conclusión final y poder realizar la imagen competente.

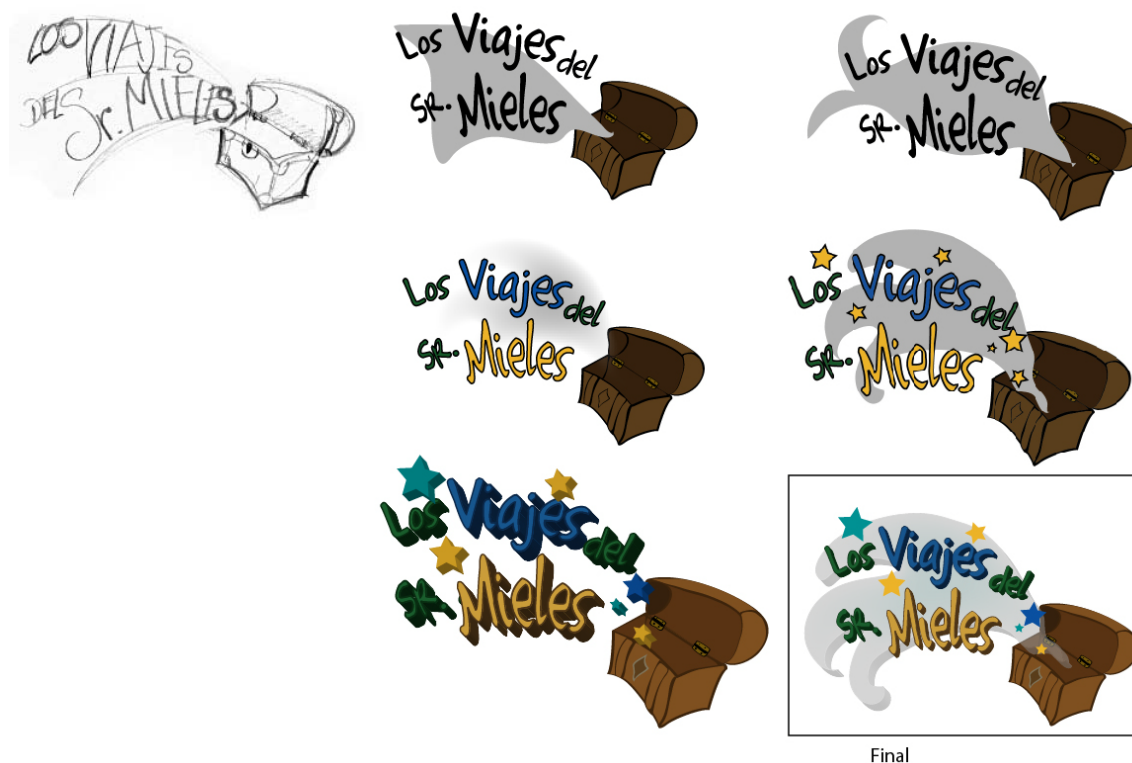


Figura 3: Bocetos para el Logotipo del programa.

6.3.3 TIPOGRAFÍA

La Fuente elegida para la elaboración de la imagen es: “Complete in him regular”, con esta fuente se tramite una visión divertida y a la vez que emula una caligrafía a mano, la ubicación fue determinada hacia la izquierda para dar la impresión que las letras han salido del baúl, de fondo se observa una forma orgánica que recuerda a una ola, en alusión que el personaje ha sido marino. A continuación se detalla la familia tipográfica utilizada.

Complete in him (Regular)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

“/(!)?P+%:;, .P

Figura 4: Tipografía.

6.3.4 DIMENSIONES

Es fundamental tener una unidad con la que se puede definir el tamaño del isotipo, de esta manera poder evitar estiramientos innecesarios que podrían afectar el entendimiento del mismo.



Figura 5: Dimensiones.

6.3.5 CROMÁTICA

Los colores tienen un gran impacto en el cerebro humano, siendo interpretados de diferentes maneras a nivel cultural, psicológico y simbólico por las sociedades. Por ello es importante aplicar colores que contengan mensajes y significados para una buena decodificación del público objetivo.

En la imagen del proyecto se ha recurrido a colores con una tendencia cálida, con detalles en tonos fríos, para poder transmitir energía positiva, de esta manera se invita a los niños a ver este espacio por medio de la intensidad del color.

La ola que se encuentra de fondo, posee una transparencia y un degradado permitiendo que esta forma orgánica no causen una alteración en el ritmo de lectura sobre el texto.

El uso de los colores siempre debe ser exacto, no debe existir variación en sus referentes aplicaciones, ya sea para TV o medios impresos. A continuación se detalla los valores que debe poseer los colores del Isotipo, separados por aplicaciones impresas y audiovisuales.

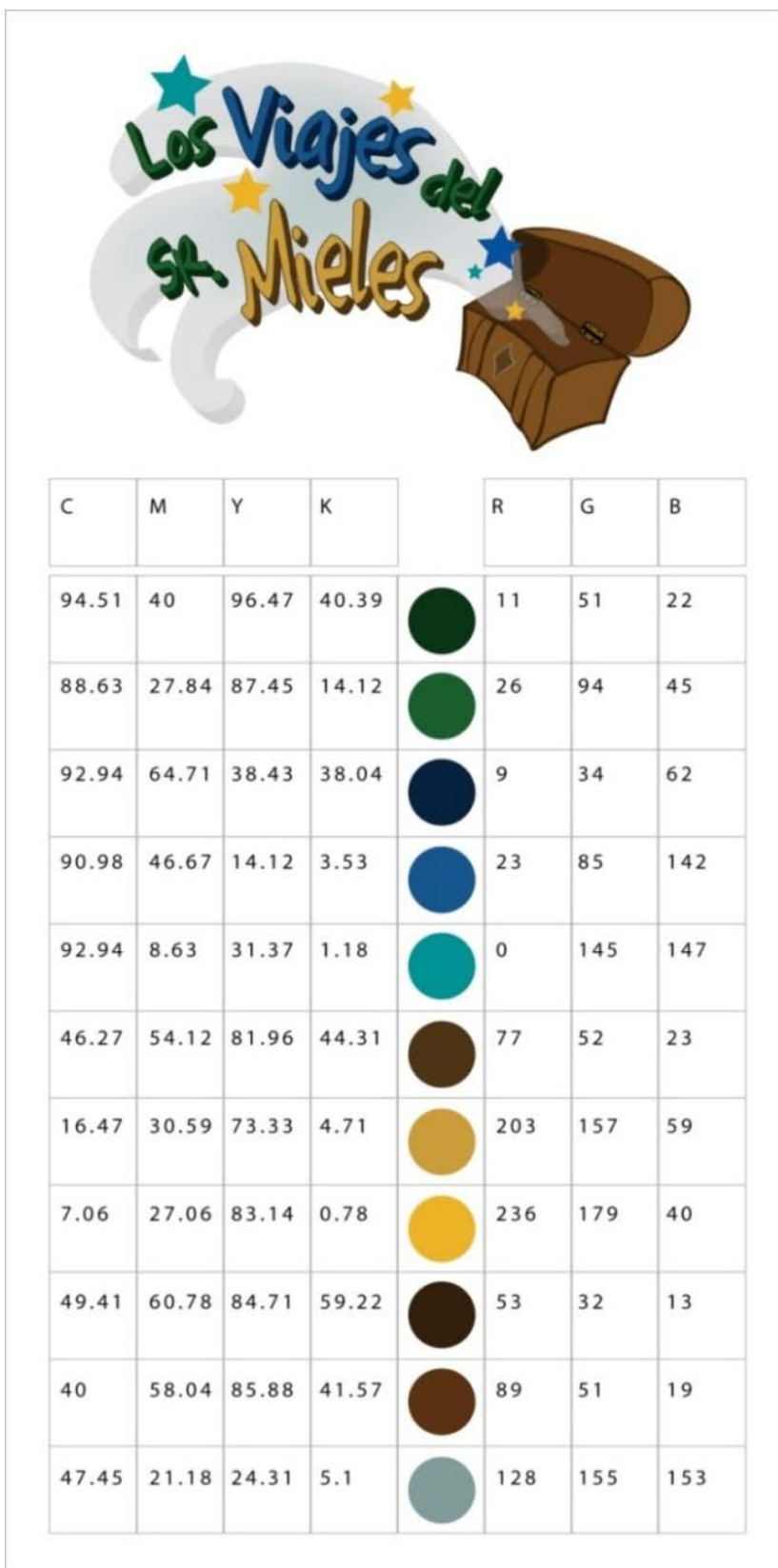


Figura 6: Cromática.

6.3.6 RESTRICCIONES

Para poder manejar la imagen se debe mantener la uniformidad de los elementos, se debe respetar los colores asignados para el Isotipo, tampoco se debe manipular su largo y ancho, no se puede colobar un color de fondo que altere la comprensión del logo, en este caso tonos que pertenecen al mismo isotipo. Es preferible que el logotipo este enmarcado en un fondo blanco con la forma general para su correcta ubicación en diferentes fondos.



Figura 7: Restricciones.

6.3.7 APLICACIÓN EN MEDIOS AUDIOVISUALES

En los medios audiovisuales se debe usar las tonalidades en RGB especificadas, la aplicación del logo estará acompañado de diferentes elementos decorativos que intervienen en un intro animado.

El logo también se presentara en las claquetas de corte del programa, entre bloque y bloque, esto permite crear una coherencia en la línea grafica de todo el programa.



Figura 8: Ejemplo de claquetas del Programa.

6.4 CASTING / CAST:

Es el proceso de selección del reparto o elenco de una producción audiovisual.

Habitualmente, en esta selección todos los candidatos a un trabajo han de interpretar un mismo papel propuesto por los seleccionadores, lo que permite hacer comparaciones y elegir al intérprete más apropiado.

De manera errónea se usa el término *casting* también para el equipo resultante de actores que intervienen en la obra escénica. El término inglés correcto es *cast* ('reparto' o 'elenco' en español).

Cuando se buscan actores, modelos... que tengan algo especial, en medios profesionales suele denominarse *typecasting*.



Sr. Jorge Miles:

Juan Carlos Delgado



Marcelito:

Niño Marcell Saldaña



Alejandra Mieles

Ingrid Castro S.

Figura 9: CAST

6.5 DISEÑO DE PERSONAJES

Los personajes de la sección animada fueron diseñados con anterioridad, y el casting se hizo en función de la historia. Para guardar mayor relación entre los actores y la versión animada se procedió a ciertas modificaciones, siendo el Sr. Mieles el que mayores adaptaciones tuvo.

Sr. Mieles:

Usualmente viste como una persona normal, él dice que busca el anonimato por eso viste camisa a llana amarilla y pantalón café. Los colores que utilice pueden ser cálidos para recordarnos que ante todo es un explorador.

En algunos episodios utilizara sombreros diferentes de acuerdo al país que visita.



Figura 10: Sr. Mieles versión animada

Marcelito:

Se viste con camisetas deportivas y pantalóneta corta con bolsillos a los lados, zapatos deportivos, listo para la aventura.

La cara de Marcelito es muy expresiva, siempre tiene una pregunta o una duda.



Figura 11: Marcelito versión animada

Alejandra:

Es algo llamativa a la hora de vestir.

Usa vinchas en el cabello, gusta de las medias de colores y a rayas.

Es una chica creativa que gusta de hacer sus propias cosas, con esta habilidad ayuda a su abuelo y a su amigo Marcelito en sus diferentes aventuras.

Toma fotos de los Viajes que realizan.



Figura 12: Alejandra versión animada

6.6 VESTUARIO:

El vestuario es el conjunto de prendas, trajes, complementos, calzados, accesorios, utilizados en una representación escénica para definir y caracterizar al personaje.

El vestuario es uno de los elementos que usa el ser humano para privar de la vista y cubrir articuladores de la puesta en escena y se lo considera un elemento más de atrezzo que hay que tener en cuenta para no saltarse la continuidad. Un personaje no puede llevar un sombrero en una escena y no en la siguiente, si se considera que la acción se continúa. (Por ejemplo, un personaje sale de una casa a la calle. Si en la casa lleva sombrero y en la calle no, se habrá producido un error de continuidad)

El vestuario contribuye a definir y caracterizar a los personajes. Denota su status social, su contexto socio-histórico y puede realzar la apariencia física del actor.

6.7 MAQUILLAJE

La palabra maquillaje proviene de *maquiller* (maquillar) un término francés utilizado en la jerga teatral francesa durante el siglo XIX. Aunque la palabra sea moderna, el concepto es antiguo. Se trata de aplicar al rostro preparados artificiales para adecuarlo a la iluminación o bien para obtener una caracterización.

En cine, televisión o incluso, en teatro, el maquillaje es imprescindible, pues la iluminación hace que haya una pérdida de color en la piel de las personas (actores). En algunos casos extremos, sobre todo, en el audiovisual, está aparente pérdida de pigmentación puede dar un aire espectral a las personas.

Existen dos tipos de maquillaje:

- El maquillaje neutro
- El maquillaje caracterizador

6.7.1 MAQUILLAJE DE CARACTERIZACIÓN

Además de minimizar la pérdida de color, el maquillaje ayuda a crear al personaje y contribuye también a su caracterización exterior, adecuando la apariencia física a las exigencias del guión. Este tipo de maquillaje llega a transformar los rasgos del actor y puede ir desde un leve envejecimiento, rejuvenecimiento, a colocarle una peca, o cicatriz inexistente o, en el extremo opuesto, a convertir a una persona en un monstruo, un personaje de ficción, un hombre lobo, etc.

El maquillaje utilizado por los payasos es uno de los ejemplos más claros de caracterización.

En el proyecto es necesario utilizar este tipo de técnica en dos de los personajes. En el Sr. Mieles, puesto que debe aparentar más edad de la que realmente tiene, y en Alejandra, en el caso de ser interpretada por alguien mayor, ella tendrá que aparentar tener menor edad.

Maquillaje para Sr. Mieles

1. Se procede a lavar el rostro del actor para tenerlo libre de polvo.
2. Se le aplica polvo base de acuerdo al tono de piel del actor.
3. Se procede a dibujar las líneas de expresión con un lápiz marrón. Para esto se pide al actor que frunza el seño y realice varias expresiones donde estas líneas de expresión principales se marquen naturalmente. Este trabajo se lo realiza sección por sección, comenzando por la frente y terminado en el mentón, debe tenerse cuidado en marcar la líneas de los ojos y las comisuras de la boca para mayor realismo.
4. Marcamos las luces y las sombras, con polvos mas claros y oscuros de acuerdo al caso.
5. Procedemos a pintar el cabello con pintura de “caritas” y una esponja para simular las canas. Con la misma pintura aplicamos en la barbilla con suaves golpecitos color blanco para disimular la barba cana.
6. Se hacen los últimos retoques de luces y sombras.



Figura 13: Proceso de Maquillaje Sr. Mieles

Maquillaje para Alejandra Mieles

1. Se procede a lavar el rostro de la actriz para tenerlo libre de polvo.
2. Se aplica bastante corrector de ojeras debajo de los ojos.
3. Se procede a cubrir con el corrector de ojeras cualquier tipo de imperfección. Se trata de aparentar la mayor lozanía posible en la piel por la edad que se pretende caracterizar.
4. Se le aplica polvo base de acuerdo al tono de piel de la actriz en el rostro.

5. Marcamos las luces y ligeramente las sombras.
6. Procedemos a maquillar tenuemente los ojos con rosado. Para dar la impresión que estos son más grandes se delinea solo las esquinas de los mismos y se iluminara la parte central del parpado.
7. Se aplicara bastante blush rosado, y un poquito de rímel transparente.
8. Por último se peina a la actriz con el peinado característico del personaje que interpretara.

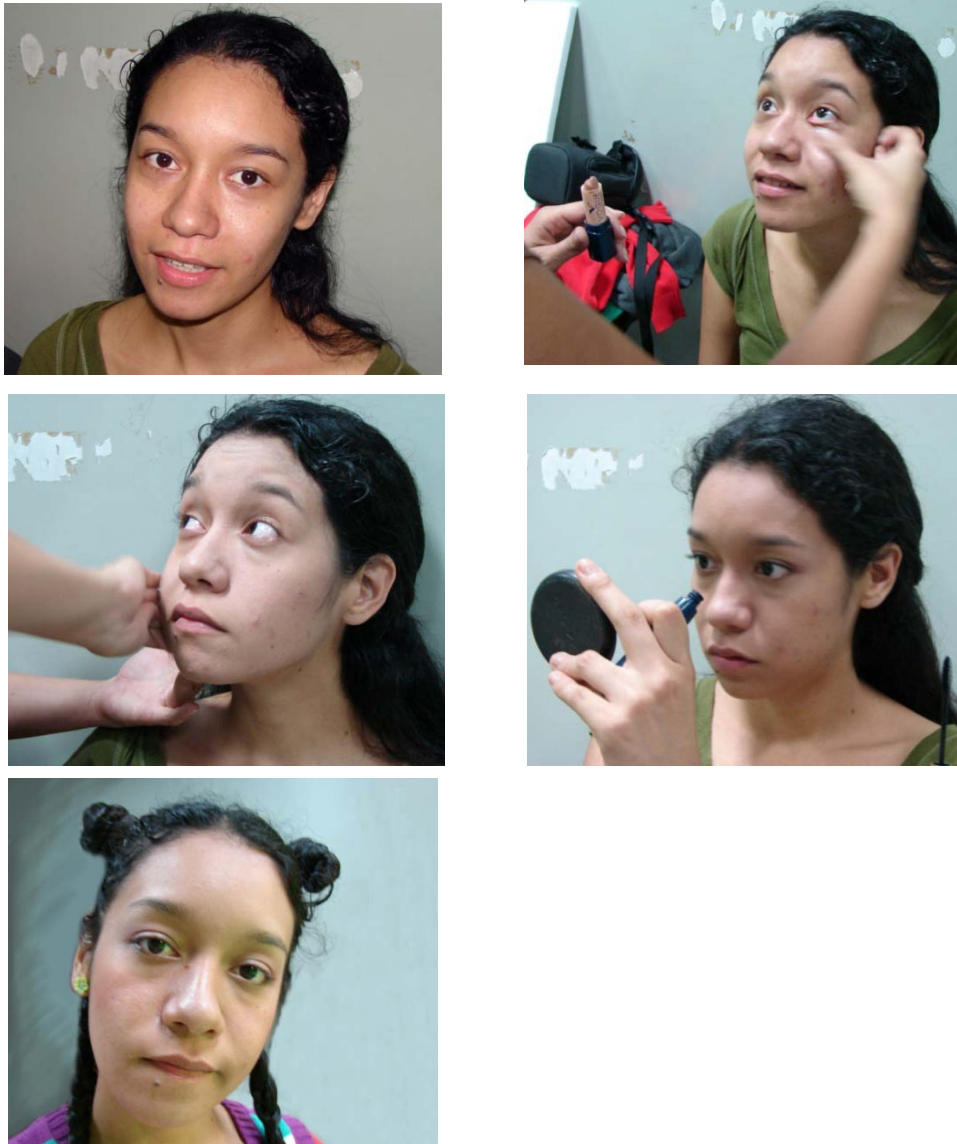


Figura 14: Proceso de Maquillaje Alejandra.

6.8 ESCENOGRAFIA:

Todos los escenarios para televisión deben diseñarse de acuerdo con los requerimientos de la cámara, del guión y los objetivos del director, aun cuando estos sean virtuales, puesto que debe transmitirse la impresión de realidad.

El tamaño, textura, color y distribución de la escenografía deben ser especificados y adaptados para que finalmente en el video se muestre lo que se planeó en la producción.

El diseño, selección, distribución y justificación de todos y cada uno de los objetos que componen un escenario en donde se graba o filma, constituyen un set.

La localización de los objetos en el ambiente virtual va a depender de la secuencia de eventos.

La planeación de la escenografía es una labor en conjunto del director y el diseñador de la escenografía, aunque es habitual que una misma persona asuma todas o parte de cada una de las áreas que comprende la escenografía, en el caso de “Los Viajes del Sr. Miele” el escenógrafo se encarga de esto con breves sugerencias de la Dirección.



Figura 15: Vista Superior de la Escenografía principal.

En “Los Viajes del Sr. Mielés” se trata de recrear un ambiente muy cotidiano costeño donde predomine la madera, las imágenes y libros que recuerdan los viajes del dueño de la casa, teniendo cuidado de no encasillar a los personajes en un status social, sino centrarnos en los conocimientos de Mielés y las preguntas de Marcelito.

Originalmente se pensó en una casa mística, pero podría salirse del tiempo de producción, puesto que habría que generar nuevos gráficos en cada episodio, y no es factible.



Figura 16: Vista Lateral de la Escenografía principal

En Los “Viajes del Sr. Mielés” se utilizará la técnica de Chroma Key, por esta razón los escenarios son virtuales.

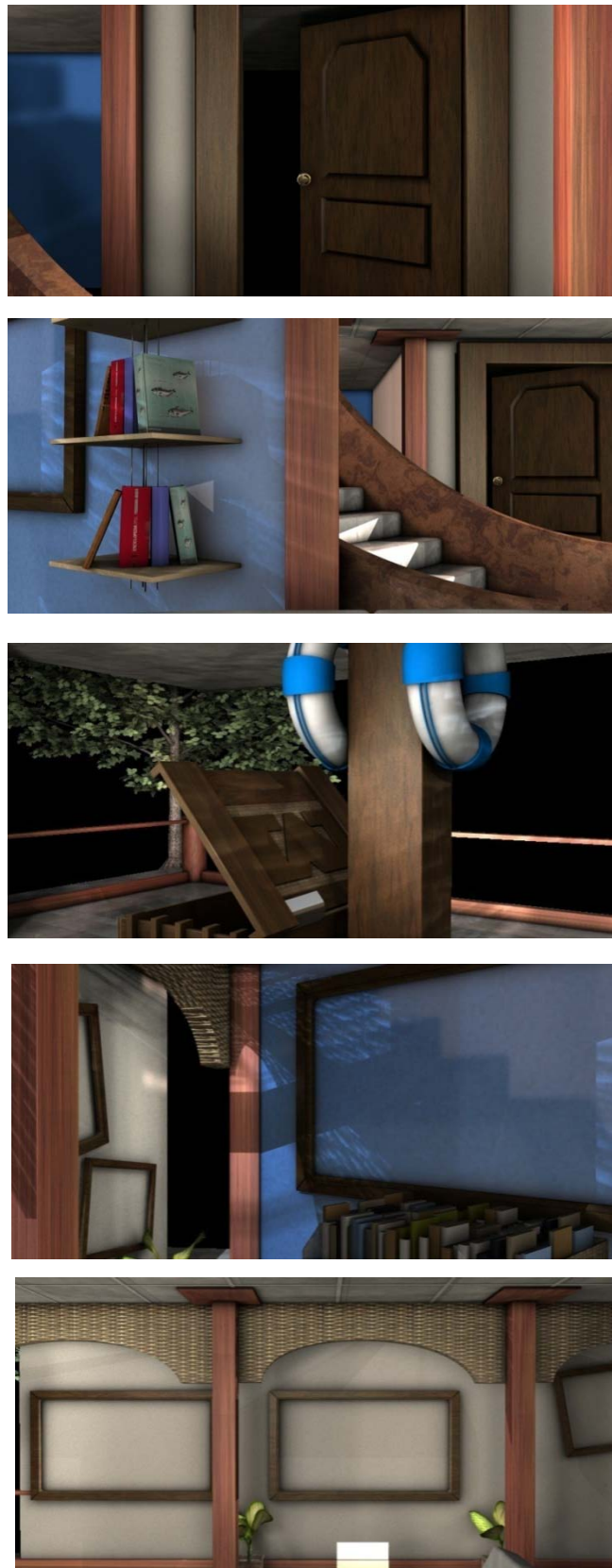


Figura 17: Diferentes Escenarios.

6.9 CROMA KEY

El croma o inserción croma (del inglés *chroma key*) es una técnica audiovisual utilizada ampliamente tanto en cine y televisión, como en fotografía, que consiste en la sustitución de un fondo por otro mediante un equipo especializado o un ordenador. Esto se hace debido a que es demasiado costoso e inviable el recorte del fondo o personajes para completar frame a frame mediante rotoscopia.

Para realizar esta operación con facilidad y buen resultado, se utiliza el *Chroma key* o "clave de color": Básicamente consiste en un fondo de color sólido y uniforme y el objeto que se desea recortar o cambiar de fondo, dejando lo demás para tarea del ordenador. Para realizar la operación correctamente se debe escoger un fondo y después un objeto o persona para colocar en una situación posterior a ese hipotético fondo.



Figura 18: Proceso de Croma Key parte 1.



Figura 19: Proceso de Croma Key parte 2.

El color de fondo debe ser alguno de los primarios (rojo, verde o azul). Habitualmente se usa verde o azul, y no rojo, ya que rojo es el componente más importante de la piel humana. Aunque el primer color usado era el azul, el verde se ha hecho más habitual al ser la ropa azul más común que la verde. En “Los Viajes del Sr. Mieles” se utilizará el verde.

Para realizar correctamente este proceso debe haber una luz Back que separe al objeto del fondo. Y aquel objeto no debe tener el color del croma en la ropa o elemento o se cortará con él. Es indispensable si el fondo es una tela, que este bien tensada y si es pintado no debe tener vetas la madera, porque en HD esos detalles se aprecian con facilidad. Para poder cortar bien el croma se recurre a la utilización de máscaras en el programa de postproducción After Effects.

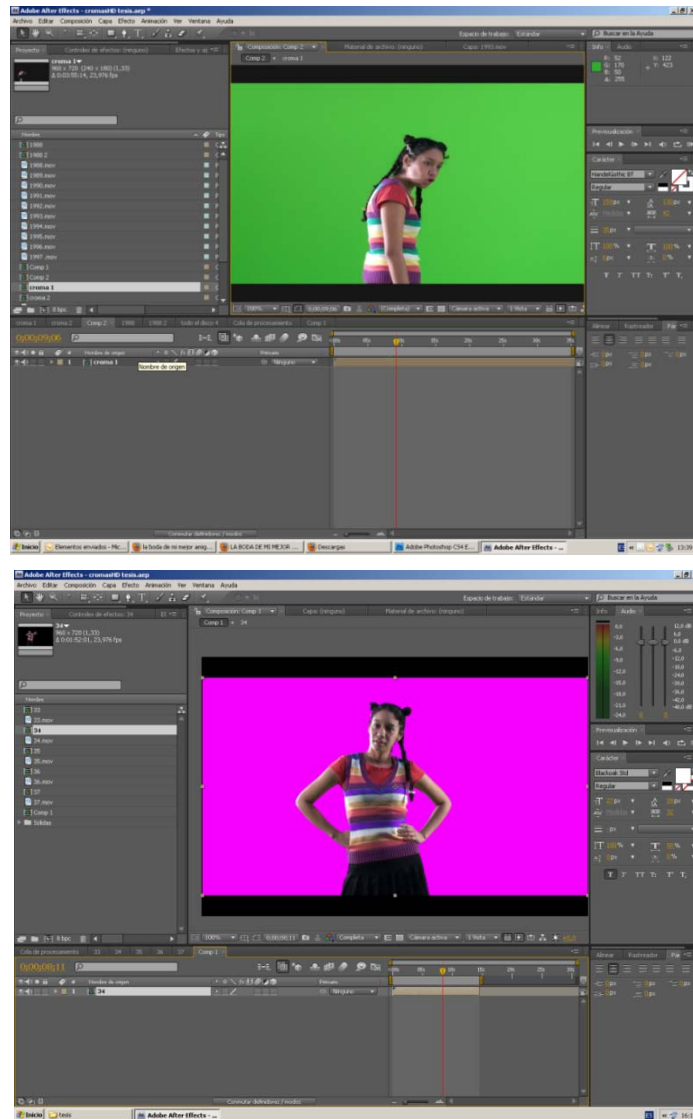


Figura 20: Proceso de Cromo Key- Enmascarado en After Effects.

6.9.1 COLOR DEL CROMA:

Verde Muselina

6.9.2 ILUMINACION PARA EL CROMA

Sólo se cromara bien un objeto si este está bien iluminado, y de preferencia setead con una cámara HD.

Deben usarse luces frías y fresneles, más un rebotador, y un cañón de luz si se tiene. Para eso no hay seteo. Depende del objeto a cromar o la persona y del requerimiento que se pida.

En la realización del tráiler de “Los Viajes del Sr. Miele” se utilizó este seteo, un back, 2 fresneles a los lados y un canon de luz al frente.

Es indispensable una luz Back que separe al objeto del fondo. Para evitar sombras proyectadas en la pared de croma.

El principal problema de los directores de fotografía tanto para cine, publicidad o televisión es conseguir un color uniforme en el que el palio (fondo de tela montado en un bastidor) o ciclorama y que esté completamente iluminado sin sombras ni arrugas.

6.10 MUSICALIZACIÓN:

A la mayoría de los videos se les adiciona música con varios fines: amenizar la narración, darle fuerza a ciertas imágenes, dinamismo, etc.

La música que normalmente se utiliza en un programa de televisión se conoce como “Música de Librería”; esto es, música especialmente escrita e interpretada para ser utilizada en los medios masivos de comunicación.

Normalmente esta música está libre de derechos. Aunque en realidad el productor los paga al adquirir la obra.

Si se llegara a utilizar música “Comercial” en un video, programa es necesario pagar derechos de autor e intérprete, lo cual resulta caro la mayoría de las veces.

En “Los Viajes del Sr. Miles” se consideró conveniente, realizar música inédita por la novedad en su género (sería complicado adaptar otra ya existente) y por presentar un producto único en nuestro medio, sin pedir derechos de autor.

En la melodía principal que será utilizada en el intro del programa, que posee el título homónimo “Los Viajes del Sr. Miele” predominan los vientos, simulando el llamado

de las ballenas, motivo del primer episodio y pasión del Sr. Mieles; acompañados por instrumentos de percusión, por estar en la región costa y porque connota más tranquilidad (horario fin de semana).

En esta pieza también se apreciara un fragmento musical “investigativo”, que representa aprendizaje y la curiosidad del niño, Marcelito, aquí predominan los violines y una batería pop. No podría faltar en las composiciones del autor de la musicalización, Roberto, la guitarra eléctrica que trata de identificar la aventura.

En conclusión el intro de esta pieza tiene un tinte dramático, en alusión a las ballenas y un final muy familiar, emulando las clásicas series de los años 80s y 90s.



CAPÍTULO VII

CRONOGRAMAS

7 CRONOGRAMAS

7.1 DEFINICIÓN DE CRONOGRAMA.

Un cronograma es una secuencia detallada y cronológica de las actividades que se van a ejecutar para alcanzar los resultados propuestos en un proyecto. Estos, están simbolizados por un cuadro de filas y columnas, dentro de las filas y columnas registramos las actividades y el tiempo que se va a demorar en llevarlas a cabo.

Los cronogramas, son aplicados en empresas y departamentos por su gran utilidad, debido a que ayudan a tener una visualización del desarrollo de las actividades en función del tiempo. De esta forma, establecer su secuencia, es decir, cual se ejecuta primero y cual después. Además, permite precisar cuándo se inicia una actividad y cuando culmina.

7.2 CRONOGRAMAS DEL PROYECTO:

Para la Evaluación del tiempo requerido para la producción de este proyecto se deben realizar 3 Cronogramas:

7.2.1 CRONOGRAMA GENERAL DE LA PRODUCCIÓN:

Este cronograma, nos permite tener una visión global de los tiempos requeridos para cada una de las etapas de producción de la Temporada de nuestro proyecto; La Preproducción, la Producción propiamente dicha y la Postproducción.

Revisar:

- **Tabla 5: Cronograma General de la Producción.**

7.2.2 CRONOGRAMA DE LA GRABACIÓN:

En este Cronograma se especifican las actividades del proyecto en cada una de las etapas de la producción, es decir Preproducción, Producción y Postproducción indicando los días de ejecución. Estas actividades son el proceso por medio del cual se obtendrá el producto Final, es decir los 12 Capítulos inéditos.

Aunque se lo conoce normalmente como cronograma de Grabación y se ha respetado ese título aquí en el presente manual, cabe la aclaración que es un Cronograma de producción más detallado.

Revisar:

- **Tabla 6: Cronograma de Grabación Parte 1.**
- **Tabla 7: Cronograma de Grabación Parte 2.**
- **Tabla 8: Cronograma de Grabación Parte 3.**

7.2.3 CRONOGRAMA DEL PILOTO:

En este último cronograma indicamos los pasos realizados para la ejecución del piloto “Los Viajes del Sr. Miele” incluido en este manual como muestra del programa.

Revisar:

- **Tabla 9: Cronograma del Piloto Parte 1.**
- **Tabla 10: Cronograma del Piloto Parte 2.**
- **Tabla 11: Cronograma del Piloto Parte 3.**
- **Tabla 12: Cronograma del Piloto Parte 4.**

CRONOGRAMA GENERAL DE LA
 PRODUCCIÓN
 NOMBRE DEL
 PROGRAMA:
IRCC Producciones

**LOS VIAJES DEL SR.
 MIELES**

Temporada 1
 Capítulos: 12

				Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4				Mes 5	
	T.REAL	T.REF		Sem1	Sem2	Sem3	Sem4	Sem5	Sem6	Sem7	Sem8	Sem9	Sem10	Sem11	Sem12	Sem13	Sem14	Sem15	Sem16	Sem17	Sem18
PREPRODUCCION	1.5	1	MENSUAL																		
PRODUCCION	3	3	MENSUAL																		
POSTPRODUCCION	3	0,5	MENSUAL																		
		4.5	MENSUAL																		

Tabla 5: Cronograma General de la Producción

CRONOGRAMA DE GRABACION	Parte 1																																											
NOMBRE DEL PROGRAMA:	LOS VIAJES DEL SR. MIELES																																											
IRCC Producciones	Temporada 1														Capítulos: 12																													
	MES 1														MES 2																													
	Sem1				Sem2				Sem 3				Sem 4				Sem5				Sem 6																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
PREPRODUCCION																																												
Determinación de Contenido																																												
Investigación																																												
Guiones y Libretos(2 por semana)																																												
Correcciones de Guiones y Libretos																																												
Storyboards																																												
Línea Gráfica																																												
Escenografía Principal																																												
Levantamiento 3D Escenario																																												
Logística de Equipos																																												
Casting																																												
Scouting																																												
Ilustración y vectorización de Elementos Generales																																												
PRODUCCION																																												
Grabación																																												
Locución																																												
Animación 2D y/o experimental																																												
Ilustración y vectorización de elementos por capítulo																																												
POSTPRODUCCION																																												
Edición																																												
Musicalización y masterizado de Audios																																												
Implementación de efectos especiales																																												

Tabla 6: Cronograma de Grabación Parte 1

CRONOGRAMA DE GRABACION	Parte 2																																													
NOMBRE DEL PROGRAMA:	LOS VIAJES DEL SR. MIELES																																													
IRCC Producciones	Temporada 1										Capítulos: 12																																			
	MES 2															MES 3																														
	Sem 7					Sem8					Sem9					Sem10					Sem11					Sem12																				
	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
PREPRODUCCION																																														
Determinación de Contenido																																														
Investigación																																														
Guiones y Libretos(2 por semana)																																														
Correcciones de Guiones y Libretos																																														
Storyboards																																														
Línea Gráfica																																														
Escenografía Principal																																														
Levantamiento 3D Escenario																																														
Logística de Equipos																																														
Casting																																														
Scouting																																														
Ilustración y vectorización de Elementos Generales																																														
PRODUCCION																																														
Grabación																																														
Locución																																														
Animación 2D y/o experimental																																														
Ilustración y vectorización de elementos por capítulo																																														
POSTPRODUCCION																																														
Edición																																														
Musicalización y masterizado de Audios																																														
Implementación de efectos especiales																																														

Tabla 7: Cronograma de Grabación Parte 2

CRONOGRAMA DE GRABACION	Parte 3																																									
NOMBRE DEL PROGRAMA:	LOS VIAJES DEL SR. MIELES																																									
IRCC Producciones	Temporada 1												Capítulos: 12																													
	MES 4																														MES 5											
	Sem 13						Sem 14						Sem 15						Sem 16						Sem 17			Sem 18														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
PREPRODUCCION																																										
Determinación de Contenido																																										
Investigación																																										
Guiones y Libretos(2 por semana)																																										
Correcciones de Guiones y Libretos																																										
Storyboards																																										
Línea Gráfica																																										
Escenografía Principal																																										
Levantamiento 3D Escenario																																										
Logística de Equipos																																										
Casting																																										
Scouting																																										
Ilustración y vectorización de Elementos Generales																																										
PRODUCCION																																										
Grabación																																										
Locución																																										
Animación 2D y/o experimental																																										
Ilustración y vectorización de elementos por capítulo																																										
POSTPRODUCCION																																										
Edición																																										
Musicalización y masterizado de Audios																																										
Implementación de efectos especiales																																										

Tabla 8: Cronograma de Grabación Parte 3

CRONOGRAMA DEL PILOTO	
NOMBRE DEL PROGRAMA:	LOS VIAJES DEL SR. MIELES
IRCC Producciones	
	Abril
	Semana 1 Semana 2 Semana 3 Semana 4
	6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
PREPRODUCCION	
Determinación de Contenido	6 7
Investigación	8 9 10 11
Guiones y Libretos	12 13 14 15 16
Correcciones de Guiones y Libretos	17 21
Storyboards	
Línea Grafica	
Dirección de Arte	8 9 10 22
Escenografía Principal	
levantamiento 3D Escenario	
Escenografía del piloto	
Logística de Equipos	
Casting del Sr. Mieles	8 27 28
Casting del Niño	
Scouting del Estudio	
Ilustración y vectorización de Elementos Generales	13
Grabación	
Ilustración y vectorización de elementos	
animación 2D y/o experimental	

	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
POSTPRODUCCION																										
Digitalización de Video																										
Edición																										
Musicalización y masterizado de Audios																										
Implementación de efectos especiales																										
Desarrollo de manual																										
Presupuesto/ Factibilidad y Productora análisis																										
Entrega del piloto y manual																										

Tabla 9: Cronograma del Piloto Parte 1

CRONOGRAMA DEL PILOTO																															
NOMBRE DEL PROGRAMA:		LOS VIAJES DEL SR. MIELES																													
IRCC Producciones																															
		Mayo																													
		Semana 5								Semana 6							Semana 7							Semana 8							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
PREPRODUCCION																															
Determinación de Contenido																															
Investigación																															
Guiones y Libretos																															
Correcciones de Guiones y Libretos																															
Storyboards																															
Línea Grafica																															
Dirección de Arte																															
Escenografía Principal																															
levantamiento 3D Escenario																															
Escenografía del piloto																															
Logística de Equipos																															
Casting del Sr. Mieles																															
Casting del Niño																															
Scouting del Estudio																															
Ilustración y vectorización de Elementos Generales																															
Grabación																															

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Ilustración y vectorización de elementos																														
animación 2D y/o experimental																														
POSTPRODUCCION																														
Digitalización de Video																														
Edición																														
Musicalización y masterizado de Audios																														
Implementación de efectos especiales																														
Desarrollo de manual																														
Presupuesto/ Factibilidad y Productora análisis																														
Entrega del piloto y manual																														

Tabla 10: Cronograma del Piloto Parte 2

CRONOGRAMA DEL PILOTO																															
NOMBRE DEL PROGRAMA:										LOS VIAJES DEL SR. MIELES																					
IRCC Producciones																															
Junio																															
Semana 9 Semana 10 Semana 11 Semana 12 Sem13																															
	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
PREPRODUCCION																															
Determinación de Contenido																															
Investigación																															
Guiones y Libretos																															
Correcciones de Guiones y Libretos																															
Storyboards																															
Línea Grafica																															
Dirección de Arte																															
Escenografía Principal																															
levantamiento 3D Escenario																															
Escenografía del piloto																															
Logística de Equipos																															
Casting del Sr. Mieles																															
Casting del Niño																															
Scouting del Estudio																															
Ilustración y vectorización de Elementos Generales																															
Grabación																															
Ilustración y vectorización de elementos																															
animación 2D y/o experimental																															

	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
POSTPRODUCCION																															
Digitalización de Video																															
Edición																															
Musicalización y masterizado de Audios																															
Implementación de efectos especiales																															
Desarrollo de manual																															
Presupuesto/ Factibilidad y Productora análisis																															
Entrega del piloto y manual																															

Tabla 11: Cronograma del Piloto Parte 3

CONOGRAMA DEL PILOTO																															
NOMBRE DEL PROGRAMA:		LOS VIAJES DEL SR. MIELES																													
IRCC Producciones																															
		Julio																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
PREPRODUCCION																															
Determinación de Contenido																															
Investigación																															
Guiones y Libretos																															
Correcciones de Guiones y Libretos																															
Storyboards																															
Línea Grafica																															
Dirección de Arte																															
Escenografía Principal																															
levantamiento 3D Escenario																															
Escenografía del piloto																															
Logística de Equipos																															
Casting del Sr. Mieles																															
Casting del Niño																															
Scouting del Estudio																															
Ilustración y vectorización de Elementos Generales																															
Grabación																															
Ilustración y vectorización de elementos																															
animación 2D y/o experimental																															
POSTPRODUCCION																															
Digitalización de Video																															
Edición																															
Musicalización y masterizado de Audios																															

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Implementación de efectos especiales																														
Desarrollo de manual																														
Presupuesto/ Factibilidad y Productora análisis																														
Entrega del piloto y manual																														

Tabla 12: Cronograma del Piloto Parte 4



CAPÍTULO VIII

PRESUPUESTO

8 PRESUPUESTO:

El presupuesto es un plan de acción dirigido a cumplir una meta prevista, expresada en valores y términos financieros que debe cumplirse en determinado tiempo y bajo ciertas condiciones previstas. Esto es esencial para el control financiero de cualquier empresa.

Uno de los principales objetivos del presupuesto es de planear todas las actividades que la empresa debe desarrollar en un periodo determinado para mostrar si los márgenes de utilidad son adecuados. Un presupuesto puede ser diario, semanal, quincenal, mensual, trimestral, semestral o anual.

En el presupuesto de “Los Viajes del Sr. Miele” se puede ver que los valores acreditados al personal están divididos según la fase de producción (Preproducción, Producción y Postproducción) en la que trabaja y el tiempo dedicado a cada asignación. Así mismo el presupuesto está directamente vinculado al cronograma general de la producción, así como al cronograma de grabación del proyecto. También deben tomarse en cuenta los cargos y funciones tanto sobre la línea y bajo la línea.

Debido a que el tiempo total de la Producción es de 4.5 meses y las tres etapas de producción se cruzan, para facilitar el cálculo se ha dividido este tiempo de la siguiente manera:

Preproducción: 1 Mes solo en Preproducción.

Producción: 3 Meses solo en Producción, que a su vez contienen los 0.5 meses de Preproducción restantes y con 2.5 meses de la Postproducción.

Postproducción: 0.5 Meses que solo serán de Postproducción.

Para apreciar mejor esta división de tiempo revisar la **Tabla 5: Cronograma general de la Producción.**

El personal sobre la línea corresponde a todo el personal creativo, de producción y el elenco, mientras que el personal bajo la línea es todo el equipo técnico y operadores, como camarógrafos, iluminador, tramoyista etc., incluidos los animadores, por cuanto estos trabajan en ordenadores Mac y PC.

Dentro del presupuesto consta un Valor llamado **Editora No lineal**, que es la compensación económica a la depreciación del Uso de los Equipos de la productora, es decir es la tarifa de la Productora multiplicada por el tiempo de uso de los equipos en el proyecto.

El desarrollo de la productora y los cálculos correspondientes a esta se los explica en el siguiente Capítulo.

PRESUPUESTO DEL PROGRAMA "LOS VIAJES DEL SR. MIELES"												
IRCC PRODUCCIONES												
			Total de Personas			Capítulos	12					
DURACION	MESES	EN DIAS	Sobre línea	Bajo Línea								
Preproducción	1	20	6	1								
Producción	3	60	8	11								
Post Producción	0,5	10	5	2								
TOTAL	4,5	90	19	14								
SOBRE LA LINEA												
RUBRO	TARIFA MENSUAL	sueldo +beneficios	UNIDAD	CANT	PREPRODUCCIÓN	PRODUCCION	POST PRODUCCION	TIEMPO TOTAL	TOTAL	TOTAL/CAP		
					Subtotal	Subtotal	Subtotal					
PRODUCCION												
Productor General/ Directora/ Ilustradora 1/ Dir. De Arte	\$ 1.400,00	\$ 1580,77	MENSUAL	1	\$ 1580,77	3 \$ 4742,3	0,5 \$ 790,38	4,5	\$ 7113,45	\$ 592,79		
Productor Ejecutivo/ postproductor/ Escenógrafo / Editor	\$ 1.400,00	\$ 1580,77	MENSUAL	1	\$ 1580,77	3 \$ 4742,3	0,5 \$ 790,38	4,5	\$ 7113,45	\$ 592,79		
Asistente de Producción / Producción de Campo	\$ 500	\$ 577,42	MENSUAL	1	\$ 577,42	3 \$ 1732,25		4	\$ 2309,67	\$ 192,47		
Director de Cámara/ Fotografía/Switcher	\$ 800,00	\$ 911,87	MENSUAL		\$ 0,00	3 \$ 2.735,60		3	\$ 2.735,60	\$ 227,97		
Asistente de Dirección / Continuista/ Utería	\$ 500	\$ 577,42	MENSUAL	1	\$ 577,42	3 \$ 1732,25		4	\$ 2309,67	\$ 192,47		
Script (Guion y Libreto)	\$ 500	\$ 577,42	MENSUAL	1	\$ 577,42	0,5 \$ 288,70833		1,5	\$ 866,13	\$ 72,18		
Movilización	\$10		MENSUAL	5	\$50	6 \$60	3 \$30	14	\$140,00	\$11,67		
Alimentación (\$2*2,5 COMIDAS DIARIA)	\$5		Diario	20	\$500	60 \$2400	10 \$200	90	\$3100,00	\$258,33		
Imprevistos	\$50		MENSUAL	0,5	\$25	1 \$50		1,5	\$75,00	\$6,25		

ELENCO	Cantidad											
Protagonistas												
Sr. Mieles	1	\$150	DIARIO			20	\$ 3.000,00			20	\$ 3.000,00	\$ 250,00
Marcelito	1	\$100	DIARIO			20	\$ 2.000,00			20	\$ 2.000,00	\$ 166,67
Alejandra	1	\$100	DIARIO			20	\$ 2.000,00			20	\$ 2.000,00	\$ 166,67
LOOK DEL ELENCO												
Vestuario / Maquilladora	(8 horas * 15 días)	\$ 5,00	HORA			15	\$ 600,00			15	\$ 600,00	\$ 50,00
Alimentación (\$2*2,5 COMIDAS DIARIA)		\$5	DIARIO			20	\$400			4	\$ 400,00	\$ 33,33
Movilización		\$20	DIARIO			20	\$1200			4	\$ 80,00	\$ 6,67
Utilería		\$ 100,00									\$ 100,00	\$ 8,33
Vestuario (por canje)		\$ 50,00									\$ 50,00	\$ 4,17
Investigación y seguimiento		\$ 40,00									\$ 40,00	\$ 3,33
Materiales, suministros y gastos varios		\$ 100,00									\$ 100,00	\$ 8,33
Derechos de Autor		\$ 300,00									\$ 300,00	\$ 25,00
Maquillaje		\$ 60,00									\$ 60,00	\$ 5,00
Gastos de Materiales de Postproducción												
Caja de DVD (Cajas de 50 unidades)	1	\$30	CAJA								\$ 30,00	\$ 2,50
SUBTOTAL DE SOBRE LA LINEA											\$ 27.698,22	\$ 2.308,18

BAJO LA LINEA				PREPRODUCCIÓN		PRODUCCION		POST PRODUCCION				
RUBRO	DESCRIPCION	TARIFA/ HORA	UNIDAD	CANTIDAD	SUBTOTAL	CANT	SUBTOTAL	CANT	SUBTOTAL	TOTAL horas	TOTAL	TOTAL/CAP
Iluminador	(8 horas * 15 días)	\$ 7,00	HORA			15	\$ 840,00			15	\$ 840,00	\$ 70,00
Camarágrafo 1	(8 horas * 15 días)	\$ 5,00	HORA			15	\$ 600,00			15	\$ 600,00	\$ 50,00
Camarágrafo 2	(8 horas * 15 días)	\$ 5,00	HORA			15	\$ 600,00			15	\$ 600,00	\$ 50,00
Sonidista	(8 horas * 15 días)	\$ 6,00	HORA			15	\$ 720,00			15	\$ 720,00	\$ 60,00
Voz en off	(4 horas * 12 días)	\$ 9,09	HORA			12	\$ 1.309,09			12	\$ 1.309,09	\$ 109,09
Electricista/ Asis. De Operaciones	(8 horas * 15 días)	\$ 4,00	HORA			15	\$ 480,00			15	\$ 480,00	\$ 40,00
Tramoyista/ Operador del Boom	(8 horas * 15 días)	\$ 4,00	HORA			15	\$ 480,00			15	\$ 480,00	\$ 40,00
Ilustrador/Animador		\$1000	MENSUAL	1	\$1000	3	\$3000	0,5	\$500	4,5	\$4500,00	\$375,00
Animador		\$600	MENSUAL			3	\$1800	0,5	\$300	3,5	\$2100,00	\$175,00
Movilización		\$50	DIARIO			11	\$ 550,00	2	\$100	13	\$ 650,00	\$ 54,17
Alimentación (\$2*2,5 COMIDAS DIARIA)		\$5	DIARIO			11	\$ 550,00	2	\$10	13	\$ 560,00	\$ 46,67
EQUIPOS												
Estudio de Croma con Luces		\$200	DIARIO			15	\$3000			15	\$3.000,00	\$250,00
Switch		\$150	DIARIO			15	\$2250		\$0.00	15	\$2.500,00	\$187,50
Cámara Portátil HD (Discos duro)		\$120	DIARIO			15	\$1800			15	\$1.800,00	\$150,00
Cámara Portátil HD (Discos duro)		\$120	DIARIO			15	\$1800			15	\$1.800,00	\$150,00
Editora no Lineal		\$ 15,44	DIARIO					12	\$ 185,28	12	\$ 185,28	\$ 15,44
Equipos de sonido		\$40	DIARIO					15	\$600	15	\$600,00	\$50,00
2 Computadora MAC y 1 PC		\$40	DIARIO	4	\$160	12	\$480	2	\$80	18	\$720,00	\$60,00
SUBTOTAL DE BAJO LA LINEA											\$ 23.194,37	\$ 1.932,86
GRAN TOTAL POR CAPITULO												\$ 4.241,05

GRAN TOTAL	\$ 50.392,59
-------------------	---------------------

Tabla 13: Presupuesto de la Producción

CAPÍTULO IX

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRODUCTORA



9 IMPLEMENTACIÓN DE LA PRODUCTORA

9.1 RECURSO HUMANO ADMINISTRATIVO

Debido a que la empresa IRCC producciones recién se iniciará en el medio, se han dispuesto 6 cargos los cuales han sido diseñados de manera estratégica para un manejo eficiente y realista. A continuación describimos los cargos respectivos:

RRHH ADMINISTRATIVO	NÚMERO DE PERSONAL
Productor General	1
Editor	1
Asistente de producción	1
Diseñador gráfico	1
Secretaria	1
Limpieza	1

Tabla 14: Descripción de Recurso Humano Administrativo.

Productor General: Se encargará de supervisar todo el equipo de trabajo y también de la parte administrativa.

Asistente de producción: Asiste al Productor Ejecutivo y ejecuta los trabajos que éste le asigne.

Editor: Encargado de editar y/o musicalizar el material en bruto obtenido de la filmación.

Diseñador gráfico: Diseña y desarrolla los elementos gráficos que requiera la producción.

Secretaria contable: Realiza el manejo de ingresos y egresos, cobros de pagos pendientes. También se encarga de los vigilar los equipos y enviarlos a mantenimiento

Persona de limpieza: Encargado de mantener la limpieza y orden del área de trabajo.

9.1.1 COSTOS MENSUALES DE OPERACIÓN

En este caso IRCC producciones estará en un departamento adecuado como oficina donde trabajará el personal Humano Administrativo.

COSTOS MENSUALES DE OPERACIÓN	
RRHH ADMINISTRATIVO	COSTO MENSUAL DE OPERACION
SECRETARIA	\$ 267.56
SERVICIOS BASICOS	\$ 14.00
ALQUILER DE LOCAL	\$ 150.00
GUARDIANA	\$ 35.00
INTERNET	\$ 30.00
TOTAL	\$ 496.56

Tabla 15: Costos Mensuales de Operación.

9.1.2 INVERSIÓN EN MUEBLES Y EQUIPOS DE OFICINA

A continuación se detalla la descripción del mobiliario que utilizará el personal Humano y Administrativo de IRCC producciones para la implementación de la productora:

INVERSIÓN EN MUEBLES Y EQUIPOS DE OFICINA	VALOR	DEPRECIACION A 3 AÑOS (Valor Eq. /3)	DEPRECIACION A 5 AÑOS (Valor Mob. /5)		
COMPUTADOR	\$280	\$93,33			
IMPRESORA	\$65	\$21,67			
2 ESCRITORIOS	\$400		\$80		
2 SILLAS	\$90		\$18		mensual
SUB TOTALES		\$115	\$98		
TOTALES	\$835		\$213	ANUAL	\$17,75

Tabla 16: Inversión en muebles y equipos de oficina.

Nótese que los muebles tienen una depreciación a 5 años, mientras que los equipos de computación tienen una depreciación de 3 años. Estos valores de Depreciación sumados dan como resultado la Depreciación Anual, este valor se lo divide para 12 y se obtiene la Depreciación mensual de todos los Equipos.

DEPRECIACIÓN ANUAL = Depreciación de Equipos + Depreciación de Mobiliario

DEPRECIACIÓN ANUAL = \$ 115 + \$ 98

DEPRECIACIÓN ANUAL = \$ 213

DEPRECIACIÓN MENSUAL= Depreciación Anual/ 12 meses

DEPRECIACIÓN MENSUAL= \$ 213 / 12

DEPRECIACIÓN MENSUAL= \$ 17.75

9.1.3 COSTO OPERATIVO DE LA PRODUCTORA

El costo Operativo de la Productora IRCC producciones se obtiene de la suma de los costos mensuales de Operación (Alquiler, guardianía, sueldo de la secretaria, etc.), más la Depreciación mensual de los Equipos de Oficina y muebles.

Costos mensuales de operación + Depreciación de equipos de oficina y muebles		
Costo mensual de operación		\$496,56
Depreciación de equipos de oficina		\$17,75
Total o Costo mensual		\$514,31
Depreciación anual	(Inversión en muebles/5)+ (inversión en equipo de computación/3)	\$213,00
Depreciación Mensual	Depreciación anual/12	\$17,75

Tabla 17: Inversión en muebles y equipos de oficina.

COSTO OPERATIVO DE LA PRODUCTORA = Costo Mensual de Operación+ Depreciación de Equipos de Oficina

COSTO OPERATIVO DE LA PRODUCTORA = \$496.56 + \$17.75

COSTO OPERATIVO DE LA PRODUCTORA = \$514.31

9.1.4 INVERSIÓN EN EQUIPO DE EDICIÓN Y POST PRODUCCIÓN

9.1.4.1 Inversión en Equipos de Postproducción y Depreciación de estos

Al invertir en equipo de Postproducción y edición, es necesario tomar en cuenta que estos se deprecian cada 3 años, es decir que la depreciación anual es igual a la inversión en estos equipos dividida para 3años.

La inversión para estos equipos de Postproducción y edición será posible gracias a un préstamo de \$10.000 que IRCC producciones realizará.

Mac (Editora)	\$ 1.800,00
MAC (Animación)	\$ 1.800,00
PC (Ilustración y animación)	\$ 800,00
Software	\$ 500,00
UPS	\$ 75,00
Total	\$ 5.050,00

Tabla 18: Tabla de la inversión en Equipos.

DEPRECIACIÓN ANUAL= Inversión / 3años

*Tomando en cuenta que el valor de inversión es de \$10000

DEPRECIACIÓN ANUAL= \$ 5.050,00 / 3 años

DEPRECIACIÓN ANUAL= \$ 1683,33

9.1.4.2 Costo del uso anual

El costo del Uso Anual es la sumatoria de la Depreciación Anual mas el Costo del mantenimiento Anual.

Costo del uso anual= Depreciación anual + Costo de mantenimiento anual	
Depreciación anual de equipos de oficina	\$213,00
Depreciación anual de equipos de edición y Postprod.	\$1683,33
Costos de mantenimiento anual	\$800
Total	\$2696,33

Tabla 19: Tabla del uso anual.

COSTO DEL USO ANUAL= Depreciación anual + Costo de mantenimiento anual

COSTO DEL USO ANUAL= \$1896.33 + \$800

COSTO DEL USO ANUAL= \$2696.33

También tenemos como valor referencial el Costo Anual de los Equipos de Postproducción, este valor en cambio se lo calcula sumando solo la Depreciación de estos equipos y el mantenimiento de los mismos.

COSTO DEL USO ANUAL DE EQ. DE POST.= Depreciación de Equipos de producción + Mantenimiento

COSTO DEL USO ANUAL DE EQ. DE POST.= \$1683,33 + \$800

COSTO DEL USO ANUAL DE EQ. DE POST.= \$2483.33

9.1.4.3 Costo hora

Tarifa que cobrará por hora la Productora por el uso de los Equipos en los diferentes proyectos que emprenda .La productora IRCC producciones. Para e este cálculo se toma en cuenta el Costo del uso Anual dividido para las horas de uso anuales estimadas.

El costo anual es la Suma de la Depreciación de los equipos de Postproducción y el mantenimiento.

Costo hora = Costo del uso Anual / horas de uso anuales estimadas		
Depreciación de Equipos de Oficina		\$213,00
Depreciación de Equipos de Postproducción		\$1683,33
Mantenimiento Anual		\$800
Costo del uso Anual		\$2696,33
Horas anuales estimadas	40 horas por semana x 35	\$1400
	Costos hora	\$1,93
	Tarifa por hora	\$1,93

Tabla 20: Tabla del costo Hora

Para establecer el número de semanas laborales del año, tomamos en cuenta que el año laboral tiene 48 semanas, debemos restar posibles feriados (-1 Semanas) y tres meses de preproducción de posibles 3 temporadas (-12 semanas) que se preparen, tiempo en el cual se les dará el mantenimiento Así hacemos un estimado de 35 semanas laborales

COSTO HORA = Costo del uso Anual (Depreciación de Equipos de Oficina+ Depreciación de Equipos de Postproducción + mantenimiento) / horas de uso anuales estimadas

COSTO HORA = (\$213,00 + \$1683,33 + \$800) / 1400 horas de uso anuales estimadas

COSTO HORA = \$2696,33 / 1400 horas de uso anuales estimadas

COSTO HORA = \$1.93



CAPÍTULO X

ESTUDIO DE FACTIBILIDAD

ECONÓMICA DEL

PROYECTO

10 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD ECONÓMICA DEL PROYECTO

10.1 DEFINICIÓN

Decir que un proyecto es Factible significa que este puede ser hecho, que es posible llevarlo a cabo o a la realidad y se espera que su resultado sea exitoso o satisfaga las necesidades del público objetivo, a los anunciantes y a la vez cumple las aspiraciones financieras de la productora y del canal que lo proyecta.

El estudio de factibilidad económica del proyecto, consiste en hacer cálculos estimados de los ingresos posibles que tendrá el programa, en este caso “Los Viajes del Sr. Miele”, a partir del Rating estimado que puede llegar a alcanzar. El Rating será el que atraerá a los anunciantes, por lo tanto del Rating dependerá la Ocupación del espacio dedicado a los anuncios comerciales por parte de los anunciantes.

La ocupación es el porcentaje ocupado, valga la redundancia, por los anunciantes, dentro del tiempo que está destinado para los cortes comerciales.

Para Analizar la Factibilidad se enfrentan los INGRESOS VS. COSTOS, es decir el capital que puede ingresar por cuñas y por menciones, menos los costos de realización.

Las cuñas son los spots publicitarios pautados por una agencia con un canal. Mientras que las menciones son anuncios de un producto realizados por los personajes del programa dentro del tiempo de exhibición. Así esperamos realizar menciones de productos para los niños entre los cortes comerciales. Se estima que el ingreso por menciones es el 25% del ingreso por cuñas. Algunas de las marcas que podrían estar interesadas en hacer menciones en un programa de este tipo son: Toni con sus líneas: Toni Yogur, Leches de sabores y Gelatoni; la compañía La Universal y Bunky. Estas menciones serán pautadas para los programas inéditos, y podrán ser removidas y cambiadas por otras nuevas contratadas para los reprises o removidas en su totalidad.

Los Ingresos dependen mucho del Rating del programa. Una vez que hemos restado de los ingresos el valor de los costos tendremos la Utilidad o ganancia.

Si la utilidad es Positiva el proyecto es viable, si la utilidad es Negativa el Proyecto no es viable.

Los Costos que tenemos que contemplar son: Costos de Producción (presupuesto) y los Costos Administrativos.

De acuerdo al Rating el programa se mide hasta en 3 meses, es decir una Temporada de programa semanal o de 3 a 4 semanas si el programa es diario. Si el Rating es regular con tendencia a subir, el proyecto seguirá, sino es sacado del aire.

10.2 FACTORES QUE AFECTAN LOS INGRESOS:

Los factores que afectan la factibilidad de un proyecto pueden ser:

De incidencia Subjetiva:

- Genero/ Tipo de programa
- Contenido
- Horario/Día de la Semana
- Target

De incidencia Objetiva:

- Rating
- Duración

Mientras mayor sea el Rating, mayores son los ingresos estimados del programa, esto también depende de la duración del mismo y tiempo destinado para las cuñas comerciales.

Oportunidades: Menciones. Por ejemplo en programas de Cocina y en Magazines

Eje:

Programa	Horario	Franja Horaria	Rating	Ganancia
Doraemon	10h00	A	10p	\$
Novela	15h00	AA	10p	\$\$\$

Tabla 21: Comparativa de programas con Ratings iguales en franjas horarias distintas.

Por lo tanto los programas de la franja AAA tienen mayor demanda por tanto mayores ingresos. Así mismo los programas de la franja A tienen menor demanda y menores ingresos.

Al ser nuestro producto un programa infantil, posee como ventaja que puede ser repisado. Por lo tanto se debe definir el número de exhibiciones.

Para Realizar el cálculo de Ingresos estimados se debe tomar en cuenta el CPR, el Rating, el número de Cuñas y la Ocupación.

El CPR es el costo por punto de Rating de una cuña de 30 segundos.

Rating	>7	5-6.9	<5
CPR	100	79	64
Ocupación	80-100%	65-80%	50-64%

Tabla 22: Tabla de CPR de Acuerdo al Rating.

El total de Cuñas de un programa está definido por la duración del mismo. El tiempo de un programa de televisan esta dividido entre el contenido en sí y el tiempo destinado para los comerciales y la promoción del canal. La duración del programa está dividida en función del contenido, pautas comerciales y promociones del canal.

A continuación se presenta una tabla la cual detalla los tiempos de duración de un programa en general:

Duración del programa	Duración del Contenido	Duración de los Comerciales	Duración de Promociones del canal	Total de Cuñas Comerciales a exhibirse	Total de Promociones a exhibirse
30 min	22-23 min	7 min	1 min	14 cuñas	2 Prom Aprox
60 min	42-45 min	14min	2 min	28 cuñas	4 Prom. Aprox

Tabla 23: Tabla de Duración de Contenido y comerciales de acuerdo a la duración del programa.

10.3 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD ECONOMICA DE ESTE PROYECTO

10.3.1 DATOS GENERALES DE LOS VIAJES DEL SR. MIELES:

Numero de Capítulos Producidos (al 100%): 12

Numero de capítulos reprisables (al 50%):12

Total de Capítulos: 24

Duración por Programa: 30 minutos

Contenido: 22 minutos

Comerciales: 7 minutos

Promoción del canal: 1 minuto

Rating Aproximado: 5p

Total de Cuñas Comerciales por Programa: 14

10.3.2 CALCULO DE INGRESOS

INGRESOS = CPR*Rating*Cuñas*Ocupaciones

INGRESOS = 80*5*14*0.79

INGRESOS POR CUÑAS = \$4424

10.3.3 CALCULO DE RENTABILIDAD**UTILIDAD = INGRESOS - COSTOS****INGRESOS**

INGRESOS POR CUÑAS	\$4424
INGRESOS POR MENCIONES (25% del Ingreso por cuñas)	\$1106
TOTAL DE INGRESOS	\$5530

Tabla 24: Tabla de Ingresos**COSTOS**

Los costos son todos aquellos gastos que intervienen directa o indirectamente en la producción de un producto, en este caso Los Viajes del Sr. Mieles.

Los Costos Generales de la Producción se obtienen sumando los costos Directos (es decir los generados en la producción del capítulo del programa) con los costos indirectos (los generados por la productora)

COSTOS DIRECTOS = Costo del Capitulo**COSTOS DIRECTOS = \$4241.05****Costos Indirectos= Tarifa * días de trabajo en Edición y animación (en la productora)**

* horas Laborables

Costos Indirectos= \$1.93 * 60 días *8 horas**Costos Indirectos= \$926.4****COSTOS**

COSTOS DIRECTOS	costo del programa	\$4295.51
COSTOS INDIRECTOS	costos de la productora	\$926.4
TOTAL DE COSTOS		\$5167.45

Tabla 25: Tabla de Costos.

COSTO TOTAL POR CAPITULO DE LOS VIAJES DEL SR. MIELES: \$
5167.45

COSTO TOTAL DE LA PRODUCCIÓN DE LOS 12 CAPÍTULOS DE LOS
VIAJES DEL SR. MIELES: \$ 62009,4

UTILIDAD DE LOS PRIMEROS 12 CAPITULOS= Ingresos-Costos

UTILIDAD = \$5530 – \$5167.45

UTILIDAD = \$362.55

ANÁLISIS POR TEMPORADA DE 24 CAPÍTULOS I

	Ingresos Unidad	Ingresos Docena
12 Capítulos al 100%	\$5530	\$66360
12 Capítulos al 50%	\$2765	\$33180
Ingresos de los 24 Capítulos		\$99540

Tabla 26: Tabla de Ingresos por Capítulos de la Temporada Análisis I.

UTILIDAD POR TEMPORADA DE 24 CAP= Ingresos-Costos

UTILIDAD DE LA TEMPORADA= \$99540 – (\$5167.45*12 Capítulos)

UTILIDAD DE LA TEMPORADA= \$99540 - \$62009.4

UTILIDAD DE LA TEMPORADA= \$ 37530.6

ANÁLISIS POR TEMPORADA DE 24 CAPÍTULOS II (EN CASO QUE LA VENTA DE LOS REPRISAS SEA AL 25%)

	Ingresos Unidad	Ingresos Docena
12 Capítulos al 100%	\$5530	\$66360
12 Capítulos al 25%	\$1382.5	\$16590
Ingresos de los 24 Capítulos		\$82950

Tabla 27: Tabla de Ingresos por Capítulos de la Temporada Análisis II

UTILIDAD POR TEMPORADA DE 24 CAP= Ingresos-Costos

UTILIDAD DE LA TEMPORADA= \$ 82950 - \$62009.4

UTILIDAD DE LA TEMPORADA= \$ 20940.6



CAPÍTULO XI

PRESENTACIÓN DE LAS
ASPIRACIONES
COMERCIALES DEL
PRODUCTOR CON
RESPECTO A LAS INGRESOS

11 PRESENTACIÓN DE LAS ASPIRACIONES COMERCIALES DEL PRODUCTOR CON RESPECTO A LOS INGRESOS

El presente proyecto puede ser comercializado de tres formas:

11.1 OPCIÓN DE NEGOCIOS 1

Venta de la Idea

Venta de la Idea “Los Viajes del Sr. Mieles” y la licencia de los derechos por un determinado número de Capítulos. En este caso la producción de una temporada de 24, en donde 12 capítulos son producidos y reprisados una vez.

Esta Opción de Negocios incluye una asesoría acerca de cómo podría realizarse el proyecto de acuerdo a la experiencia del grupo creativo en la realización del mismo piloto. Datos generales acerca de los personajes y como crecen a través de la historia, así como sugerencias para el contenido y guiones.

La productora dueño de la idea pide \$1000 por Capítulo realizado, es decir \$12.000

11.2 OPCIÓN DE NEGOCIOS 2

Coproducción y distribución de las utilidades

El Equipo de producción de la Productora ICCR se encarga de los aspectos de producción sobre la Línea, mientras que el canal cubre los rubros bajo la línea, incluirá el estudio, la pantalla y la fuerza de ventas. La encargada del proyecto, en este caso la productora recibirá un valor fijo por Capítulo de parte del canal para sostener los gastos de producción. Y recibirá una participación del 20% de las Utilidades.

GASTOS QUE CUBRE LA PRODUCTORA

Gastos sobre la Línea	\$2308.18
Costos Indirectos	\$926.4
Total	\$3234.58

Tabla 28: Gastos Administrados por la Productora

GASTOS QUE CUBRE EL CANAL

Gastos Bajo la Línea:	\$1932.86
Valor Fijo para la Productora General:	\$3234.58
	\$5167.44

Tabla 29: Gastos Administrados por el Canal.

UTILIDADES DE LA TEMPORADA DE 24 CAPÍTULOS TOMANDO EN CUENTA QUE EL REPRISE GANARA EL 50%= \$ 37530.6

20% UTILIDADES = \$ 7506,12

EL CANAL GANA EL 80% DE LAS UTILIDADES= \$ 30024,48

UTILIDADES DE LA TEMPORADA DE 24 CAPÍTULOS TOMANDO EN CUENTA QUE EL REPRISE GANARA EL 25% = \$ 20940.6

20% UTILIDADES = \$ 4188,12

EL CANAL GANA EL 80% DE LAS UTILIDADES= \$ 16752,48

La Coproducción es la Opción que se recomienda en el presente manual. La propuesta frente a un canal de televisión con un proyecto de este tipo cuenta con la oportunidad de que el Canal gane imagen, por cuanto al producir este programa estará aportando culturalmente a la Sociedad.

La Realización en sí de este proyecto busca lograr que todos los involucrados en el directa e indirectamente ganen:

- **El Canal:** Gana Imagen, Dinero y Gobernar un espacio de programación descuidado.

- **La Sociedad:** Gana Cultura, Niños que aprenden sobre su propio entorno, y un producto del cual sentirse Orgulloso de que sea ecuatoriano.
Además se busca que el programa sea una plataforma de propaganda ambiental, por tanto se formará conciencia en la audiencia.
Por último esta propuesta propone una alternativa laboral para aquellos profesionales que se están formando en áreas audiovisuales. Varias universidades están sacando creativos, redactores, animadores, productores, gente capacitada para la dirección de arte, cuyo campo de acción se haya limitado, por así decirlo al mundo de la publicidad, sin embargo no hay series que combinen la actuación con la animación que sean producidas en nuestro país y en la cual estas personas que tienen la capacidad puedan desarrollarse.
- **La Productora:** Gana experiencia, desarrolla personal y la capacidad para abordar proyectos audiovisuales de esta rama (Animación y Croma Key).

11.3 OPCIÓN DE NEGOCIOS 3

Venta del Enlatado

El producto Los Viajes del Sr. Mieles, será una producción independiente, que constará de una temporada de 12 Capítulos inéditos. Los mismos que serán vendidos por la productora como un paquete de 24, es decir con derecho a una repetición del programa para el canal que lo presente en la pantalla nacional.

	P Unidad	P Docena
12 Capítulos al 100%	\$6000	\$72000
12 Capítulos al 25%	\$1500	\$18000
Precio de los 24 Capítulos		\$90000

Tabla 30: Precios de Venta de los Enlatados.

UTILIDAD POR TEMPORADA DE 24 CAP AL PRECIO DE VENTA=

Ingresos-Costos

UTILIDAD DE LA TEMPORADA= \$90000 - \$66240

UTILIDAD DE LA TEMPORADA= \$ 23760

11.4 RECOMENDACIONES

Para realizar un proyecto Audiovisual deben tenerse en consideración las diferentes variantes que pueden darse, es necesario tomar el control de todos los aspectos posibles y organizar al personal, dar seguimiento al proyecto y a los equipos, sin descuidar los detalles pequeños, puesto que de estos pueden depender el éxito de nuestra grabación. Como parte del aprendizaje de esta experiencia, el planeamiento de una coproducción del programa “Los Viajes del Sr. Miele” y la realización del piloto del mismo, a continuación presentamos recomendaciones para llevarlo a cabo, tanto este proyecto como otros de la misma índole.

- Como productores tener compromiso total con los Cronogramas, respetarlos y planificarlos con antelación, así mismo comprometer al equipo de trabajo con dichos cronogramas. Crear consciencia que el tiempo es el valor más importante del presupuesto del proyecto, deben respetarse los tiempos de los otros y los propios, porque el trabajo mancomunado de todos y el tiempo de todos es sumamente valioso para la realización exitosa del proyecto.
- Organizar adecuadamente el horario del personal para las grabaciones.
- Tener listos los libretos con anterioridad para la práctica en frío.
- Practicar en frío con los actores.
- Revisar y tener a punto los equipos de grabación con al menos 2 días de anticipación. Si el caso no lo permite así, al menos con varias horas de anticipación que permitan la compra de repuestos de ser necesario.
- Reunirse con el equipo de trabajo antes de la grabación para sacar ideas de cómo podría llevarse a cabo la grabación. Bajo la premisa que el trabajo es grupal y todos pueden aportar con ideas frescas para que el proyecto sobresalga.
- El trabajo en croma puede complicarse si no se ilumina adecuadamente, es necesario contar con un iluminador con la adecuada experiencia y capacitación en iluminación.
- Todos los aspectos del proyecto deben ser supervisados. No menospreciar ninguna de las actividades de la agenda, ni ningún parámetro técnico, por más pequeño que este pueda parecer. Un problema sencillo con el aire acondicionado, puede retrasar una grabación, sobre todo si uno trabaja con luces tan fuertes como las necesarias para el proceso de croma no podremos grabar

con la fluidez necesaria si el aire acondicionado se daña, por el calor que se propagará en el set de grabación, también esto puede provocar que el maquillaje de los actores se corra y eso significaría maquillar de nuevo. El tiempo es literalmente dinero, así que debe tenerse a punto todo lo necesario para no retrasar las grabaciones.

- Lograr que todo el personal involucrado en el proyecto se sienta comprometido, identificado y motivado para llevar a cabo su labor. Quizás esto sea lo más importante cuando el equipo está identificado y comprometido con el proyecto lograra los mejores resultados en sus respectivas funciones. De tal manera que el proyecto sea un éxito, porque es el éxito de todos los que colaboran en el.
- Hacer el Casting adecuado, buscar debajo de las piedras de ser necesario, la gente idónea puede estar en los lugares menos esperados.



CAPÍTULO XII

ANEXOS

DERECHOS DE

AUTOR

12 DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de autor son un conjunto de normas y principios que regulan los derechos morales y patrimoniales que la ley concede a los autores, por el solo hecho de la creación de una obra literaria, artística, científica o didáctica, esté publicada o inédita.

Garantiza el ejercicio de los derechos morales y patrimoniales que el autor tiene sobre sus creaciones y señala las facultades para autorizar o prohibir la utilización de sus obras.

12.1 CAMPO DE APLICACIÓN

La protección del derecho de autor abarca únicamente la expresión de un contenido pero no las ideas. Para su nacimiento no necesita de ninguna formalidad, es decir, no requiere de la inscripción en un registro o el depósito de copias, los derechos de autor nacen con la creación de la obra. Son objeto de protección las obras originales, del campo literario, artístico y científico, cualquiera que sea su forma de expresión, soporte o medio. Entre otras:

- Libros, folletos y otros escritos
- Obras dramáticas o dramático-musicales
- Obras coreográficas y las pantomimas
- Composiciones musicales con o sin letra
- Obras musicales y otras grabaciones sonoras
- Obras cinematográficas y otras obras audiovisuales
- Obras de dibujo, pintura, escultura, grabado, litografía
- Historietas gráficas, tebeos o comics, así como sus ensayos o bocetos
- Obras fotográficas
- Gráficos, mapas y diseños relativos a la geografía, a la topografía o a las ciencias
- Los proyectos, planos, maquetas y diseños de obras arquitectónicas y de ingeniería
- Programas informáticos
- Entrevistas
- Sitios web

Las categorías de materiales que generalmente no son elegibles para la protección de derecho de autor son:

- Trabajos que no han sido fijados en una forma de expresión tangible. Por ejemplo: obras coreográficas que no han sido escritas o grabadas, o discursos improvisados o presentaciones que no han sido escritas o grabadas.
- Títulos, nombres, frases cortas y lemas, símbolos o diseños familiares, variantes de decoración tipográfica, letras o colores; listas de ingredientes o contenidos.
- Ideas, procedimientos, métodos, sistemas, procesos, conceptos, principios, descubrimientos, aparatos, como diferenciaciones de una descripción, explicación o ilustración.
- Obras que consisten totalmente de información que es de conocimiento público y no representan un trabajo que tenga un autor original. (Por ejemplo: calendarios, tablas de peso y estatura, cintas métricas o reglas, y listas o tablas obtenidas de documentos públicos u otras fuentes de uso común).
- Las leyes, reglamentos y demás normas. Se pueden publicar pero no dan exclusividad: otros pueden también publicar ediciones de las leyes. En los casos de obras como concordancias, correlaciones, comentarios y estudios comparativos de las leyes, sí pueden ser protegidas en lo que tengan de trabajo original del autor.

12.2 EL TITULAR DE LOS DERECHOS DE AUTOR GOZA DE DERECHOS EXCLUSIVOS RESPECTO DE

- Reproducir la obra en copias o fonogramas.
- Preparar obras derivadas basadas en la obra.
- Distribuir copias o fonogramas de la obra al público vendiéndolas o haciendo otro tipo de transferencias de propiedad tales como alquilar, arrendar o prestar dichas copias.
- Presentar la obra públicamente, en el caso de obras literarias, musicales, dramáticas y coreográficas, pantomimas, películas y otras producciones audiovisuales.

- Mostrar la obra públicamente, en el caso de obras literarias, musicales, dramáticas coreográficas, pantomimas, obras pictóricas, gráficas y esculturales, incluyendo imágenes individuales de películas u otras producciones audiovisuales.
- En el caso de grabaciones sonoras, interpretar la obra públicamente a través de la transmisión audio digital.

Los autores de una obra colectiva son co-dueños del derecho de autor de dicha obra a menos que haya un acuerdo que indique lo contrario.

El derecho de autor de cada contribución individual de una publicación periódica o en serie, o cualquier otra obra colectiva, existen a parte del derecho de autor de una obra colectiva en su totalidad y están conferidos inicialmente al autor de cada contribución. La mera posesión de un libro, manuscrito, pintura o cualquier otra copia o fonograma le otorga al dueño el derecho de autor. Los menores de edad pueden reclamar derecho de autor, pero las leyes específicas pueden reglamentar cualquier transacción relacionada con este tema donde ellos sean parte.

12.3 ORGANISMOS EN ECUADOR

12.3.1 (IEPI) INSTITUTO ECUATORIANO DE LA PROPIEDAD INTELLECTUAL

El IEPI es una institución comprometida con la promoción de la creación intelectual y su protección apoyados en un sistema gerencial de calidad, talento humano competitivo y servicios técnicos que satisfagan las necesidades de los usuarios de acuerdo a la ley nacional, tratados y convenios internacionales vigentes.

12.3.2 ¿CÓMO SE REGISTRA UN DOCUMENTAL O UN LARGOMETRAJE?

Se debe llenar el formulario correspondiente, para obras cinematográficas, videogramas y similares, que se encuentra publicado en el Portal Web del IEPI.

El formulario se lo debe llenar de la siguiente manera:

- Número de solicitud y fecha, van en blanco.
- **Datos del autor:** Deben indicarse de manera completa el nombre del Director, autor del guión y en caso de haberse creado dibujos o música exclusivamente para la película los nombres de los autores; (De conformidad con el Art. 7 de la Ley de Propiedad Intelectual, autor es la persona natural que realiza la creación intelectual, no empresas, fundaciones, organizaciones u otros similares).
- **En datos del productor** va el nombre de la persona que está organizando, financiando la obra;
- Datos de los artistas.
- Datos de la obra: Debe indicar título de manera precisa, nacionalidad, género (documental, largometraje, etc.).
- Breve sinopsis de la obra.
- En los datos del solicitante van los de la persona que realiza el trámite.
- La solicitud debe firmarla el solicitante, el requisito de la firma de un abogado en la misma no es obligatorio pero es recomendable.

Véase formulario en anexos.

12.3.2.1 REQUISITOS

- Un ejemplar de la obra
- Copia de la cédula, pasaporte o cualquier documento de identidad del autor y/o autores, en caso de tratarse de un autor fallecido adjuntar copias simples de de la partida de defunción y en caso de existir posesión efectiva, copia simple de la misma
- Copia de la cédula, pasaporte o cualquier documento de identidad del productor audiovisual.
- Pago de la tasa de \$6 por cada obra, este pago se realiza en la cuenta del Banco de Guayaquil No. 6265391.

12.3.2.2 CASOS ESPECIALES.

- En caso de intervenir una persona jurídica, copia simple del documento de creación.

- Si se trata de un autor fallecido se debe adjuntar copia de la partida de defunción y de la posesión efectiva (si la hubiere).
- Los días de ingreso de obras son únicamente los martes y jueves de 8h30 a 13h15 y de 14h00 a 16h00 porque previo a realizar el ingreso debe entregar el comprobante del depósito del banco en la tesorería del IEPI, que se encuentra ubicada en el mezzanine del edificio del Instituto.

Formulario del IEPI

REGISTRO DE OBRAS CINEMATOGRAFICAS, VIDEOGRAMAS Y SIMILARES

<p>INSTITUTO ECUATORIANO DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL IEPI- DIRECCIÓN NACIONAL DE DERECHO DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS</p>	Número de solicitud: _____	
	Fecha de presentación: _____	
<p>AUTORES DE LA OBRA</p> <p>a. Director: _____</p> <p>b. Autor del guión: _____</p> <p>c. Autor de historias: _____</p> <p>d. Autor de los dibujos: _____</p>	<p>Domicilio y ciudad</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	
<p>PRODUCTOR ASOCIACIONAL</p> <p>Nombre: _____</p>	<p>Representado por: _____</p>	<p>Domicilio y Ciudad</p> <p>_____</p>
<p>ARTISTAS PRINCIPALES</p> <p>A _____</p> <p>B _____</p> <p>C _____</p> <p>D _____</p> <p>E _____</p>		
<p>DATOS DE LA OBRA</p> <p>A. Título original: _____</p> <p>B. Nacionalidad: _____</p> <p>C. Título en español: _____</p> <p>D. Género: _____</p> <p>E. Fecha de terminación: _____</p> <p>F. Metraje: _____</p> <p>G. Duración: _____</p> <p>H. Formato: _____</p> <p>I. Otros datos: _____</p>		
<p>REVOCES DE LA OBRA: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>		
<p>DATOS DEL SOLICITANTE:</p> <p>Nombre: _____</p> <p>Domicilio: _____ Ciudad: _____ Teléfono: _____</p> <p>En representación de: _____ Domicilio: _____ País: _____</p> <p>_____ Firma Abogado Patrocinador</p> <p>_____ Firma solicitante</p>		

Figura 21: Formulario del IEPI.

Instructivo del IEPI

I N S T R U C T I V O

Llenar la solicitud a máquina o en letra de imprenta.

DATOS DEL AUTOR O AUTORES

1. Indicar los nombres y más datos del productor o realizador de la obra cinematográfica.
 2. Indicar los datos correspondientes del autor de guión o libreto cinematográfico, es decir el texto escrito de la obra.
 3. Indicar los datos correspondientes al autor o autores de la música.
 4. Indicar los datos correspondientes del dibujante o dibujantes, si se trata de un diseño animado.
-

DATOS DEL PRODUCTOR AUDIOVISUAL

Indicar los nombres y más datos de la persona natural o jurídica responsable de los contratos con todas las personas y entidades que intervienen en la realización de la obra audiovisual.

DATOS DE LA OBRA

1. Indicar el título original de la obra audiovisual.
 2. Indicar el formato (VHS).
 3. Mencionar cualquier otro dato que sea de importancia y que permita identificar la obra perfectamente.
-

SINOPSIS DE LA OBRA

Indicar una breve sinopsis de la obra, en la que conste de manera integral el tema sobre el cual se desarrolla la producción de la obra audiovisual.

DATOS DEL SOLICITANTE

1. Indicar el nombre y más datos de la persona que hace la solicitud, conjuntamente con la firma del Abogado Patrocinador.
 2. Los datos correspondientes del representado si es el caso. De ser persona jurídica, deberá acompañarse además el documento que legitime su representación.
-

REQUISITOS ADICIONALES

1. Para el registro de videogramas, adjuntar un ejemplar del CD, DVD u otros soportes.
2. Adjuntar el recibo de pago de la tasa correspondiente.
3. Anexar la fotocopia de la cédula de ciudadanía del autor y /o autores.
4. El patrocinio del abogado es recomendado pero no obligatorio.
5. De contar la obra con más datos de los contenidos en el formulario, hágalos constar en una hoja adicional.

REFERENCIAS

Y

BIBLIOGRAFÍA



REFERENCIAS Y

BIBLIOGRAFÍA

Wikipedia

Monografías. com

Youtube.com

Profesor Ing. Javier Ceballos

CPA Iliana Carrera Velasteguí

Departamento de Promoción de RTS

Departamento de Programación de RTS

www.tudiscoverkids.com

www.ecotec.edu.ec/balenasjorobadas/faq.htm

IEPI