

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

INFORME DE MATERIA DE GRADUACIÓN

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

TEMA:

DIRECCIÓN DE ARTE DEL PROGRAMA “EN FORMA”

AUTORES:

**CATHERINE CHÁVEZ CRISTÓBAL
JOHANNA BAILÓN ANDRADE
FERNANDO SALTOS JIMÉNEZ**

DIRECTOR

LCDO. ROBERTO CÓRDOVA

**AÑO
2012**

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a mi familia por su amor incondicional, a mi director de tesis, a mis amigos y a mis compañeras de tesis; por apoyarme a lo largo de esta difícil jornada.

Fernando Saltos Jiménez

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por sus infinitas bendiciones a lo largo de mi vida.

A mis padres y a mi hermano por el apoyo que me han brindado a lo largo de mi carrera, que a pesar de ser duro y pesado, siempre han estado ahí.

A la institución, razón por la cual hoy me convierto en una profesional capaz de desenvolverse en el campo laboral.

A los profesores que han compartido sus conocimientos conmigo para hacer de mi una excelente profesional.

A mis amigos por su apoyo incondicional, que sin la ayuda de muchos, esto no hubiera sido posible.

Johanna Bailón Andrade

AGRADECIMIENTO

Primordialmente agradezco a la institución puesto que me brindo conocimientos que ayudaron para el desarrollo del proyecto de tesis y a la elaboración final de este. A mi profesor de tesis que me enseñó y llenó varios campos del conocimiento ayudándome así en varios aspectos que requirió el desarrollo del proyecto. Gracias a mis compañeros de tesis que de varias maneras hicieron posible la culminación de esta etapa de mi vida. Por compartir sus conocimientos conmigo, y darme fuerzas en todo momento.

Catherine Chávez Cristóbal

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mi madre, que aunque en este momento no se encuentre a mi lado, es mi principal fuente de inspiración.

Fernando Saltos Jiménez

DEDICATORIA

A Dios que me ha bendecido con todas las capacidades que un ser humano puede tener y que a pesar de todos los altibajos de la vida me ha dado paciencia, fortaleza y sabiduría para seguir adelante.

A mis padres, hermano, familiares y amigos que siempre me han brindado su apoyo y han contribuido a lo largo de mi carrera y mi vida, y sin los cuales esto no fuera posible.

Johanna Bailón Andrade

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis primeramente a Dios que me brindó sabiduría y paciencia luego a mis padres ya que me brindaron apoyo y fortaleza para culminar esta etapa de mi vida. Mis hermanos que han estado en todo momento conmigo y mi abuelita quien quiero darle este enorme orgullo de graduarme.

Dedico este proyecto también a mi director de tesis quién nos ayudó con sus conocimientos para la elaboración total asiendo así posible la culminación de este.

Catherine Chávez Cristóbal

DECLARACIÓN EXPRESA

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

**FIRMA DEL DIRECTOR DEL PROYECTO Y
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**

*LCDO. ROBERTO CÓRDOVA
DIRECTOR DE PROYECTO*

DELGADO

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

Catherine Chávez Cristóbal

Johanna Bailón Andrade

Fernando Saltos Jiménez

RESUMEN

El presente proyecto propone cambiar la imagen del programa “En Forma” de “Espol TV”, porque es necesario que un canal de televisión tenga un programa de ejercicios ya que los televidentes aprenderán como tener una mejor salud física. Por lo tanto es de mucha importancia poseer una imagen llamativa, alegre y llena de vida que lo represente. La única forma de lograr este objetivo es por medio de la dirección de arte; la cual empleada en la televisión es el equilibrio perfecto entre el diseño gráfico y la producción audiovisual.

Existe una gran variedad de programas televisivos acerca de ejercicios; en base a una investigación de mercado nos hemos fijado que la gran mayoría de estos programas carecen de una buena imagen. Con una buena dirección de arte reflejada a través de sus líneas gráficas y escenografías podemos hacer de esto algo llamativo para el televidente.

En otros casos, la dirección de arte pasa a un segundo plano, restando así importancia a la estética que envuelve al programa.

En base a investigaciones de mercado se encontró que en la provincia de Santa Elena el programa de ejercicios de Espol TV conocido como “En Forma” tiene una buena acogida por parte del público a nivel periodístico sin considerar su proyección estética.

Encontrando este problema, se decide modificar el manejo de la gráfica para poder proyectar un mejor aspecto a este programa. Siendo esta la imagen del canal, la gráfica ocupará relevante importancia, dándole la oportunidad al televidente de la provincia de Santa Elena de verse reflejado e identificado con la misma.

Siendo el Director de Arte el que maneja el aspecto visual de un programa, se propondrá en este manual las formas y los fundamentos para que la imagen de “En Forma” sea más estética y llamativa, y por lo tanto sea considerado un programa de calidad, competitivo con otros programas de ejercicios a nivel local, nacional e internación.

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO 1

1. GENERALIDADES DEL PROYECTO.....	2
1.1. ANTECEDENTES GENERALES.....	2
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	2
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	3
1.4. OBJETIVOS.....	3
1.4.1. OBJETIVO GENERAL.....	3
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	3

CAPÍTULO 2

2. SITUACIÓN ACTUAL.....	5
2.1. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	5
2.2. PLAN ESTRATÉGICO.....	5
2.2.1. MISIÓN.....	5
2.2.2. VISIÓN.....	5
2.3. MOTIVACIÓN.....	6
2.4. DELIMITACIÓN.....	6
2.5. JUSTIFICACIÓN.....	6

CAPÍTULO 3

3. MARCO CONCEPTUAL.....	8
3.1. CONCEPTO DEL PROGRAMA.....	8
3.2. DURACIÓN, HORARIO Y TARGET DEL PROGRAMA.....	8
3.3. GÉNERO Y CONTENIDO.....	8
3.4. REQUERIMIENTOS DEL PROGRAMA.....	9
3.5. MARCA.....	12
3.5.1. ISOTIPO MONOCROMÁTICO.....	12
3.5.2. LOGOTIPO.....	13
3.5.3. DESARROLLO DEL IMAGOTIPO.....	13
3.5.4. VARIACIONES.....	14
3.6. TENDENCIAS O MOVIMIENTO ARTÍSTICO.....	16
3.7. DEFINICIÓN GRÁFICA.....	17
3.7.1. FORMA.....	17
3.7.2. TIPOGRAFÍA.....	18
3.7.3. COLORIMETRÍA.....	18
3.8. PAQUETE GRÁFICO.....	20
3.8.1. BUMPER (IN – OUT)	20
3.8.2. SIN FIN.....	25
3.8.3. SEGMENTOS.....	26
3.8.4. SOBREIMPOSICIONES.....	28
3.8.4.1. LOWER THIRD.....	28
3.8.4.2. SEGMENTO AL VOLVER.....	29
3.8.5. PANTALLAS DIVIDIDAS.....	30

3.8.6. PANTALLA INFORMATIVA.....	30
CAPÍTULO 4	
4. ADAPTACIÓN DE LA MARCA A MEDIOS DIGITALES E IMPRESOS..	32
4.1. INTRODUCCIÓN.....	32
4.2. MEDIOS DIGITALES.....	32
4.3. MEDIOS IMPRESOS.....	33
4.4. DESARROLLO DE LA MARCA EN 3D.....	33
CAPÍTULO 5	
5. IMPLEMENTACIÓN DE LA LÍNEA GRÁFICA.....	36
5.1. CONTENIDO.....	36
5.2. MARCA EN 2D.....	87
5.3. PROCESO DE UNA IMAGEN DE 2D A 3D.....	88
5.4. RENDER Y EXPORTACIONES.....	92
CAPÍTULO 6	
6. IMPLEMENTACIÓN DE LA ESCENOGRAFÍA.....	99
6.1. PROCESO DE ELABORACIÓN.....	99
6.1.1. BOCETOS.....	99
6.1.2. LEVANTAMIENTO EN 3D.....	100
6.2. ILUMINACIÓN.....	101
6.3. ESPACIO Y MEDIDAS DE LA ESCENOGRAFÍA.....	103
6.4. MATERIALES SUGERIDOS.....	103
6.5. MANO DE OBRA.....	103
CAPÍTULO 7	
7. PRESUPUESTO, CRONOGRAMA Y ORGANIGRAMA.....	105
7.1. PRESUPUESTO.....	105
7.1.1. COSTOS SOBRE LA LÍNEA.....	106
7.1.2. COSTOS BAJO LA LÍNEA.....	106
7.1.3. PRESUPUESTO POR ETAPAS.....	106
7.1.4. COSTOS DE MATERIALES PARA LA ESCENOGRAFÍA.....	107
7.2. CRONOGRAMA.....	108
7.2.1. PRE-PRODUCCIÓN.....	108
7.2.2. PRODUCCIÓN.....	109
7.2.3. POST-PRODUCCIÓN.....	109
7.3. ORGANIGRAMA.....	109
7.3.1. RESPONSABILIDADES Y ACTIVIDADES DE CADA MIEMBRO DEL EQUIPO DE TRABAJO.....	110
7.3.1.1. DIRECTOR DE ARTE.....	110
7.3.1.2. DISEÑADOR GRÁFICO.....	110
7.3.1.4. MODELADOR 3D.....	110
7.3.1.5. DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA.....	110

7.3.1.6. ILUMINADOR.....	111
7.3.1.7. ARQUITECTO.....	111
7.3.1.8. EBANISTA.....	111
7.3.1.9. ELECTRICISTA.....	111
7.3.1.10. PINTOR.....	112
7.3.1.11. POST-PRODUCTOR.....	112
7.3.1.12. ANIMADOR.....	112
7.3.1.13. FX.....	112
7.3.1.14. EDITOR.....	112
7.3.1.15. SONIDISTA.....	112

CAPÍTULO 8

8. DERECHOS DE AUTOR.....	114
8.1. INTRODUCCIÓN.....	114
8.2. ¿CÓMO SE PROTEGE EL DERECHO DE AUTOR?	114
8.3. SIGNOS DISTINTIVOS.....	114
8.3.1. CONCEPTOS.....	114
8.3.2. ¿QUIÉN PUEDE REGISTRAR UNA MARCA?.....	115
8.3.3. BENEFICIOS Y DERECHO QUE CONFIERE EL REGISTRO DE UNA MARCA.....	115
8.3.4. CONSEJOS PARA REGISTRAR UNA MARCA.....	115
8.3.5. PROCEDIMIENTO DE REGISTRO.....	115
8.3.6. TASAS POR REGISTRO DE MARCA.....	116
8.4. DERECHOS DE AUTOR DE LAS OBRAS AUDIOVISUALES.....	116

CAPÍTULO 9

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	118
9.1. CONCLUSIONES.....	118
9.2. RECOMENDACIONES.....	118

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA.....	120
-------------------	-----

ANEXOS

ANEXO 1: STORYBOARD DEL BUMPER.....	122
ANEXO 2: MEDIDAS DE LA ESCENOGRAFÍA.....	125
ANEXO 3: ILUMINACIÓN.....	130
ANEXO 4: TIROS DE CÁMARA.....	131
ANEXO 5: LÍNEA GRÁFICA ACTUAL DEL PROGRAMA “EN FORMA”.....	133

GLOSARIO

GLOSARIO.....	137
---------------	-----

ÍNDICE DE TABLAS

CAPÍTULO 3	
Tabla 3-1: Equipo humano.....	9 – 10
Tabla 3-2: Dirección de arte.....	10 – 11
Tabla 3-3: Equipo técnico y suministros.....	11
Tabla 3-4: Software utilizado en Post-Producción.....	11
CAPÍTULO 6	
Tabla 6-1: Materiales principales para la escenografía.....	102
Tabla 6-2: Equipo de trabajo que interviene en la construcción de la escenografía.....	102
CAPÍTULO 7	
Tabla 7-1: Cuadro para calcular rating.....	105
Tabla 7-2: Cálculo de ingresos.....	105
Tabla 7-3: Presupuesto General.....	106
Tabla 7-4: Costos materiales.....	107
Tabla 7-5: Cronograma.....	108

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO 3

Figura 3-1: Isotipo de “En Forma”	12
Figura 3-2: Logotipo de “En Forma”	13
Figura 3-3: Nueva marca en 2D de “En Forma”	13
Figura 3-4: Marca actual en 2D de “En Forma”	14
Figura 3-5: Nueva marca de “En Forma” en 3D.....	14
Figura 3-6: Primera variación del Imagotipo.....	14
Figura 3-7: Segunda variación del Imagotipo.....	15
Figura 3-8: Tercera variación del Imagotipo.....	15
Figura 3-9: Usos incorrectos del color en la marca.....	15
Figura 3-10: Usos incorrectos de la marca.....	16
Figura 3-11: Interiores Minimalistas.....	16
Figura 3-12: Diseños Minimalistas.....	17
Figura 3-13: Fit Ball.....	17
Figura 3-14: Tipografía YAGIZA.....	18
Figura 3-15: Sistema RGB.....	20
Figura 3-16: Sistema CMYK.....	20
Figura 3-17: Entrada del bumper.....	21
Figura 3-18: Animaciones y efectos del bumper.....	21
Figura 3-19: Animaciones y efectos del bumper.....	22
Figura 3-20: Animaciones y efectos del bumper.....	22
Figura 3-21: Animaciones y efectos del bumper.....	23
Figura 3-22: Animaciones y efectos del bumper.....	23
Figura 3-23: Animaciones y efectos del bumper.....	24
Figura 3-24: Final del bumper.....	24
Figura 3-25: Sin fin de “En Forma”	25
Figura 3-26: Sin fin de “En Forma”	25
Figura 3-27: Sin fin de “En Forma”	25
Figura 3-28: Sin fin de “En Forma”	25
Figura 3-29: Segmento Aeróbicos.....	26
Figura 3-30: Bailoterapia.....	26
Figura 3-31: Paso del día.....	27
Figura 3-32: Receta En Forma.....	27
Figura 3-33: Tips En Forma.....	28
Figura 3-34: Sobreimposición – Lower Third.....	29
Figura 3-35: Pantalla Informativa.....	29
Figura 3-36: Pantalla dividida.....	30
Figura 3-37: Segmento AL Volver.....	30

CAPÍTULO 4

Figura 4-1: Trabajo de la marca modo RGB en Adobe Illustrator.....	32
Figura 4-2: Trabajo de la marca modo CMYK en Adobe Illustrator.....	33

CAPÍTULO 5

Figura 5-1: Boceto del Bumper.....	35
Figura 5-2: Realización del bumper en Adobe After Effects.....	35
Figura 5-3: Realización del bumper en Adobe After Effects.....	36

Figura 5-4:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	36
Figura 5-5:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	37
Figura 5-6:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	37
Figura 5-7:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	38
Figura 5-8:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	38
Figura 5-9:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	39
Figura 5-10:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	39
Figura 5-11:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	40
Figura 5-12:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	40
Figura 5-13:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	41
Figura 5-14:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	41
Figura 5-15:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	42
Figura 5-16:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	42
Figura 5-17:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	43
Figura 5-18:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	43
Figura 5-19:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	44
Figura 5-20:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	44
Figura 5-21:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	45
Figura 5-22:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	45
Figura 5-23:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	46
Figura 5-24:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	46
Figura 5-25:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	47
Figura 5-26:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	47
Figura 5-27:	Realización del bumper en Adobe After Effects.....	48
Figura 5-28:	Boceto del Sin fin.....	48
Figura 5-29:	Realización del Sin Fin en Adobe After Effects.....	49
Figura 5-30:	Realización del Sin Fin en Adobe After Effects.....	49
Figura 5-31:	Realización del Sin Fin en Adobe After Effects.....	50
Figura 5-32:	Realización del Sin Fin en Adobe After Effects.....	50
Figura 5-33:	Realización del Sin Fin en Adobe After Effects.....	51
Figura 5-34:	Realización del Sin Fin en Adobe After Effects.....	51
Figura 5-35:	Realización del Sin Fin en Adobe After Effects.....	52
Figura 5-36:	Realización del Sin Fin en Adobe After Effects.....	52
Figura 5-37:	Realización del Sin Fin en Adobe After Effects.....	53
Figura 5-38:	Realización del Sin Fin en Adobe After Effects.....	53
Figura 5-39:	Realización del Sin Fin en Adobe After Effects.....	54
Figura 5-40:	Realización del Sin Fin en Adobe After Effects.....	54
Figura 5-41:	Realización del Sin Fin en Adobe After Effects.....	55
Figura 5-42:	Realización del Sin Fin en Adobe After Effects.....	55
Figura 5-43:	Realización de los segmentos en Adobe After Effects.....	56
Figura 5-44:	Realización de los segmentos en Adobe After Effects.....	56
Figura 5-45:	Realización de los segmentos en Adobe After Effects.....	57
Figura 5-46:	Realización de los segmentos en Adobe After Effects.....	57

Figura 5-47:	Realización de los segmentos en Adobe After Effects.....	58
Figura 5-48:	Realización de los segmentos en Adobe After Effects.....	58
Figura 5-49:	Realización de los segmentos en Adobe After Effects.....	59
Figura 5-50:	Realización de los segmentos en Adobe After Effects.....	59
Figura 5-51:	Realización de los segmentos en Adobe After Effects.....	60
Figura 5-52:	Realización de los segmentos en Adobe After Effects.....	60
Figura 5-53:	Realización de los segmentos en Adobe After Effects.....	61
Figura 5-54:	Boceto del Lower Third.....	61
Figura 5-55:	Realización del Lower Third en Adobe After Effects.....	62
Figura 5-56:	Realización del Lower Third en Adobe After Effects.....	62
Figura 5-57:	Realización del Lower Third en Adobe After Effects.....	63
Figura 5-58:	Realización del Lower Third en Adobe After Effects.....	63
Figura 5-59:	Realización del Lower Third en Adobe After Effects.....	64
Figura 5-60:	Realización del Lower Third en Adobe After Effects.....	64
Figura 5-61:	Realización del Lower Third en Adobe After Effects.....	65
Figura 5-62:	Realización del Lower Third en Adobe After Effects.....	65
Figura 5-63:	Realización del Lower Third en Adobe After Effects.....	66
Figura 5-64:	Realización del Lower Third en Adobe After Effects.....	66
Figura 5-65:	Realización del Lower Third en Adobe After Effects.....	67
Figura 5-66:	Realización del Lower Third en Adobe After Effects.....	67
Figura 5-67:	Realización del Lower Third en Adobe After Effects.....	68
Figura 5-68:	Realización del Lower Third en Adobe After Effects.....	68
Figura 5-69:	Boceto de al volver.....	69
Figura 5-70:	Realización de Al Volver en Adobe After Effects.....	69
Figura 5-71:	Realización de Al Volver en Adobe After Effects.....	70
Figura 5-72:	Realización de Al Volver en Adobe After Effects.....	70
Figura 5-73:	Realización de Al Volver en Adobe After Effects.....	71
Figura 5-74:	Realización de Al Volver en Adobe After Effects.....	71
Figura 5-75:	Realización de Al Volver en Adobe After Effects.....	72
Figura 5-76:	Realización de Al Volver en Adobe After Effects.....	72
Figura 5-77:	Realización de Al Volver en Adobe After Effects.....	73
Figura 5-78:	Realización de Al Volver en Adobe After Effects.....	73
Figura 5-79:	Realización de Al Volver en Adobe After Effects.....	74
Figura 5-80:	Realización de Al Volver en Adobe After Effects.....	74
Figura 5-81:	Realización de Al Volver en Adobe After Effects.....	75
Figura 5-82:	Realización de Al Volver en Adobe After Effects.....	75
Figura 5-83:	Boceto de pantallas divididas.....	76
Figura 5-84:	Realización de las pantallas divididas Adobe After Effects.....	76
Figura 5-85:	Realización de las pantallas divididas Adobe After Effects.....	77
Figura 5-86:	Realización de las pantallas divididas Adobe After Effects.....	77
Figura 5-87:	Realización de las pantallas divididas Adobe After Effects.....	78
Figura 5-88:	Realización de las pantallas divididas Adobe After Effects.....	78
Figura 5-89:	Realización de las pantallas divididas Adobe After Effects.....	79
Figura 5-90:	Realización de las pantallas divididas Adobe After Effects.....	79
Figura 5-91:	Realización de las pantallas divididas Adobe After Effects.....	80

Figura 5-92:	Boceto de pantalla informativa.....	80
Figura 5-93:	Realización de la pantalla informativa Adobe After Effects.....	81
Figura 5-94:	Realización de la pantalla informativa Adobe After Effects.....	81
Figura 5-95:	Realización de la pantalla informativa Adobe After Effects.....	82
Figura 5-96:	Realización de la pantalla informativa Adobe After Effects.....	82
Figura 5-97:	Realización de la pantalla informativa Adobe After Effects.....	83
Figura 5-98:	Realización de la pantalla informativa Adobe After Effects.....	83
Figura 5-99:	Realización de la pantalla informativa Adobe After Effects.....	84
Figura 5-100:	Realización de la pantalla informativa Adobe After Effects....	84
Figura 5-101:	Realización de la pantalla informativa Adobe After Effects....	85
Figura 5-102:	Realización de la pantalla informativa Adobe After Effects....	85
Figura 5-103:	Realización de la pantalla informativa Adobe After Effects....	86
Figura 5-104:	Boceto de la marca “En Forma”.....	86
Figura 5-105:	Realización de la línea gráfica en 2D.....	87
Figura 5-106:	Procedimiento para guardar archivo en Adobe Illustrator #1....	88
Figura 5-107:	Procedimiento para guardar archivo en Adobe Illustrator #2....	88
Figura 5-108:	Opciones para guardar un archivo en Adobe Illustrator.....	89
Figura 5-109:	Opción guardar en Adobe Illustrator para importarlo a Cinema 4D..	89
Figura 5-110:	Importación de archivos a Cinema 4D.....	90
Figura 5-111:	Vector de Illustrator en Cinema 4D.....	90
Figura 5-112:	Marca en 3D en Cinema 4D.....	91
Figura 5-113:	Botón de Render Settings.....	91
Figura 5-114:	Ventana de Render Settings.....	92
Figura 5-115:	Opciones de Render Settings.....	92
Figura 5-116:	Opciones de Render Settings.....	93
Figura 5-117:	Botón de Render Final.....	93
Figura 5-118:	Importación de archivos en Adobe After Effects.....	94
Figura 5-119:	Ventana de Import File.....	94
Figura 5-120:	Ventana de configuraciones TARGA.....	95
Figura 5-121:	Exportación en Adobe After Effects.....	95
Figura 5-122:	Render Queue.....	95
Figura 5-123:	Ventana de configuraciones para el render.....	96

CAPÍTULO 6

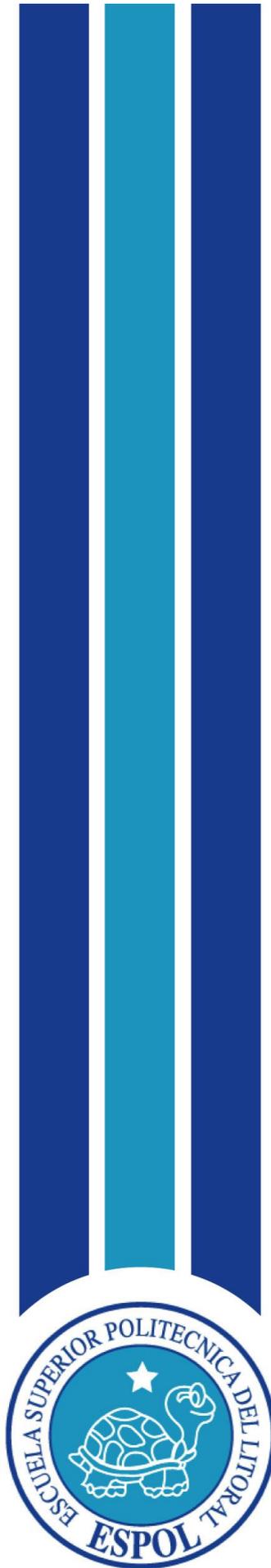
Figura 6-1:	Boceto de la escenografía.....	98
Figura 6-2:	Escenografía vectorizada.....	99
Figura 6-3:	Levantamiento de la escenografía en Cinema 4D.....	99
Figura 6-4:	Escenografía en Cinema 4D.....	100
Figura 6-5:	Iluminación (Plano de Luces) de la escenografía.....	101
Figura 6-6:	Iluminación de la escenografía en Cinema 4.....	101

CAPÍTULO 7

Figura 7-1:	Organigrama.....	109
--------------------	------------------	-----

ANEXOS

Figura 11-1: Storyboard del Bumper “En Forma” – Parte 1.....	122
Figura 11-2: Storyboard del Bumper “En Forma” – Parte 2.....	123
Figura 11-3: Storyboard del Bumper “En Forma” – Parte 3.....	124
Figura 11-4: Medidas de la escenografía – Vista top.....	125
Figura 11-5: Medidas de la escenografía – Paredes.....	126
Figura 11-6: Medidas de la tarima – Vista top.....	126
Figura 11-7: Medidas de la tarima.....	127
Figura 11-8: Medidas de las pesas – Vista top.....	127
Figura 11-9: Medidas de las pesas.....	128
Figura 11-10: Medidas de las pesas.....	128
Figura 11-11: Medidas de las barras.....	129
Figura 11-12: Plano de Luces de “En Forma”.....	129
Figura 11-13: Iluminación “En Forma”.....	130
Figura 11-14: Iluminación “En Forma”.....	130
Figura 11-15: Iluminación “En Forma”.....	131
Figura 11-16: Cámara lateral – Plano General.....	131
Figura 11-17: Cámara frontal – Plano Americano.....	132
Figura 11-18: Cámara frontal – Plano General.....	132
Figura 11-19: Bumper – Línea gráfica actual de “En Forma”.....	133
Figura 11-20: Lower Thrid – Línea gráfica actual de “En Forma”.....	133
Figura 11-21: Lower Thrid – Línea gráfica actual de “En Forma”.....	134
Figura 11-22: Segmento Bailoterapia – Línea gráfica actual “En Forma”.....	134
Figura 11-23: Escenografía actual de “En Forma”.....	135



CAPÍTULO I
GENERALIDADES
DEL
PROYECTO

1. GENERALIDADES DEL PROYECTO

1.1 ANTECEDENTES GENERALES

El presente proyecto propone cambiar la imagen del programa “En Forma” de “Espol TV”, porque es necesario que un canal de televisión tenga un programa de ejercicios ya que los televidentes aprenderán como tener una mejor salud física. Por lo tanto es de mucha importancia poseer una imagen llamativa, alegre y llena de vida que lo represente. La única forma de lograr este objetivo es por medio de la dirección de arte; la cual empleada en la televisión es el equilibrio perfecto entre el diseño gráfico y la producción audiovisual.

Como todos sabemos el trabajo del director de arte consiste en entender y usar los conceptos de composición tanto de forma como de color, para poder utilizarlo en el campo audiovisual, el director de arte es quien interpreta un concepto, y a partir de este forma elementos visuales con recursos artísticos que pueden ser usados en el rediseño donde se crea una nueva gráfica.

El proyecto de dirección de arte trata de rediseñar el concepto gráfico de “En Forma” dándole un nuevo estilo a la línea gráfica y mejorar el aspecto.

Modificando ciertos aspectos en base a fundamentos del diseño, se tendrá como objetivo que el televidente se sienta identificado con la nueva apariencia, dándole un giro en calidad visual y competitiva al programa de ejercicios de Espol TV.

En este manual se mostrará todo el paquete de la línea gráfica que se requiere en un programa de ejercicios que va desde animaciones, levantamientos en 3D de escenarios y construcción de la marca.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

“ESPOL TV” es un canal joven que nació en la Provincia de Santa Elena, está al aire casi un año en señal UHF, transmitido por el dial 41. A pesar de su corta existencia ha logrado posesionarse y estar en la mayoría de los hogares de la población peninsular.

El programa de ejercicios “EN FORMA” tiene una duración de 30 minutos, divididos en tres bloques. Se transmite en horario matutino con un reprise nocturno de lunes a viernes. El target lo integran hombres y mujeres 15 a 50 años de edad. Lleva un año al aire y está posesionado en la península de Santa Elena.

Teniendo un personal capacitado y una buena infraestructura técnica, “ESPOL TV” no posee buenas líneas gráficas a nivel de programas y es necesario un completo cambio de imagen. Hemos escogido el programa matutino “EN FORMA” producido por el canal que carece de muchos elementos importantes como escenografía y una correcta línea gráfica.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La realización de este proyecto nace a partir de la problemática que se planteó anteriormente, la presentación gráfica y física del programa es la imagen que debe captar la atención de los televidentes y por lo tanto debe de ser visualmente agradable.

Es muy importante tener en cuenta que el público objetivo al cual el programa de ejercicios va orientado, son personas preocupadas principalmente por su salud y para mantenerse en forma. A partir de esto también se tendrá como objetivo educar el entorno gráfico del espectador y así se sienta identificado con el mismo.

Aquí es donde la importancia de la dirección de arte no solamente entrega estética visual sino que educa al televidente en la capacidad de crítica y conocimiento de la forma visual.

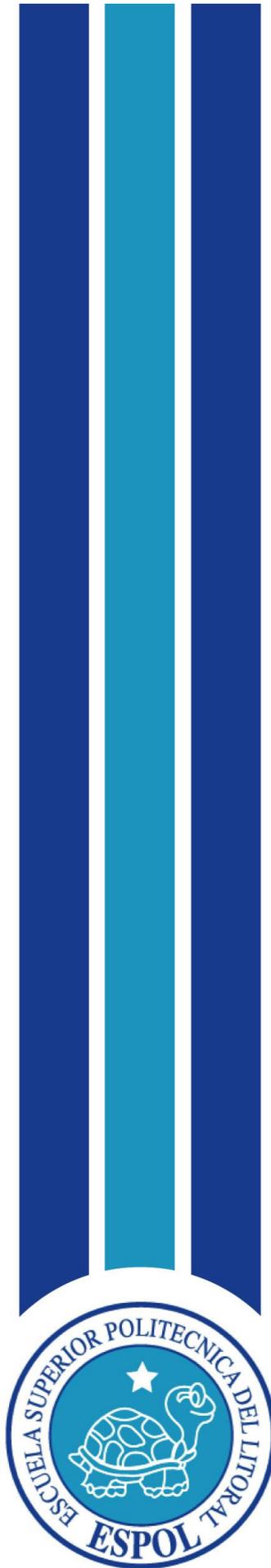
1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Crear una imagen renovada, confiable, moderna y correctamente sustentada del programa de ejercicios, con el propósito de incentivar a los televidentes a una mejor salud física, reflejando los valores y principios en que está fundamentada su actividad.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar la necesidad de una nueva imagen gráfica.
- Determinar los criterios a considerar en el re-diseño de una imagen gráfica.
- Montar un nuevo espacio atrayente y adaptable al espacio inicial establecido.
- Seleccionar los elementos visuales para el re-diseño de la imagen gráfica de "En Forma".
- Ahorrar tiempo y dinero gracias a una nueva línea gráfica más adecuada, con esfuerzos enfocados hacia un mismo objetivo.



CAPÍTULO II
SITUACIÓN
ACTUAL

2. SITUACIÓN ACTUAL

2.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

El programa de ejercicios no es uno de los programas principales en la parrilla de un canal, pero esta teniendo una gran acogida, su imagen se basa en aspectos como presentadores y línea gráfica que ayudan a determinar la calidad de la emisión, y a la vez el interés y responsabilidad en el momento de trabajar un ejercicio para volverla atractiva a la vista.

Al trabajar la imagen de un programa de ejercicios se toma en cuenta desde la imagen de los presentadores hasta la utilización adecuada de imágenes que se le vayan a presentar al televidente, sean en el aspecto técnico o estético.

2.2 PLAN ESTRATÉGICO

Teniendo en cuenta que el alcance de Espol TV es la provincia de Santa Elena y su competencia es Brisa TV, canal que también abarca sólo dicha provincia y cuya calidad de programación es baja y carece de implementaciones técnicas y fundamentos para manejar una buena imagen. Esto da a Espol TV una mayor oportunidad para ofrecer una mejor señal respecto a calidad y ofrecer un buen manejo visual para la población peninsular.

"En Forma", siendo un programa de ejercicios ya existente dentro de la parrilla de Espol TV, lo que se hará es modificar su imagen, esto con la finalidad que mejore su línea gráfica y sea una competencia con otros programas del mismo género.

2.2.1 MISIÓN

Unificar la parte deportiva con la parte visual de "En Forma", con el fin de mostrar una nueva imagen sin cambiar la esencia del mismo.

2.2.2 VISIÓN

La imagen de "En Forma" llegue a ser un buen modelo como dirección de arte aplicado a esta clase de género televisivo.

2.3 MOTIVACIÓN

Es que la nueva imagen dé una identidad a este programa televisivo, tomando recursos del target a quien va dirigido para que estos se sientan identificados.

2.4 DELIMITACIÓN

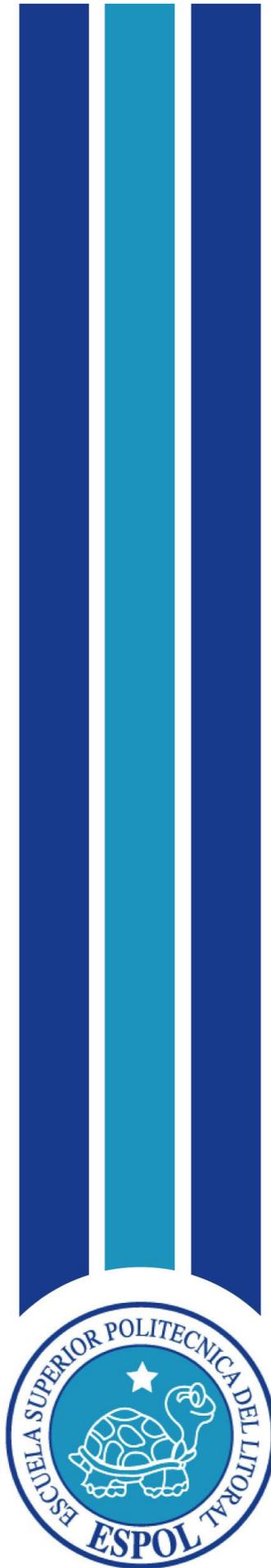
Como Espol TV es un canal con transmisión sólo para la provincia de Santa Elena, su target lo va a construir la misma población, sin olvidar la competencia de Brisa TV.

La nueva presentación de "En Forma" se va a realizar a partir de las exigencias de la población peninsular conservando las características de sus habitantes.

2.5 JUSTIFICACIÓN

Sabiendo que si un programa televisivo es débil en un principio, al ser respaldado por una buena dirección de arte, este aumenta su calidad.

"En Forma" dará un giro en su aspecto visual que se unificará con el contenido o esencia de este programa televisivo.



CAPÍTULO III
MARCO
CONCEPTUAL

3. MARCO CONCEPTUAL

3.1 CONCEPTO DEL PROGRAMA

"En Forma" es un programa que presenta el proceso de como trabajar el cuerpo con ayuda de ejercicios básicos.

Es muy importante tener en cuenta que el público objetivo al cual el programa de ejercicios va orientado, son personas preocupadas principalmente por su salud y para mantenerse en forma.

3.2 DURACIÓN, HORARIO Y TARGET DEL PROGRAMA

El programa de ejercicios "En Forma" es transmitido de lunes a viernes con una duración de 30 minutos incluidos los cortes publicitarios.

Productores: Manuel Tenus - Edison Rosero

Segmentos: Contiene 3 bloques.

Los 2 primeros de 10 minutos y el último de 5 minutos además de 5 minutos restantes para comerciales.

- Aeróbicos.
- Spinning.
- Bailo terapia.

Horario: Lunes a viernes 8am - 8:30am.

Reprise: Lunes a viernes 7pm - 7:30pm.

El target lo conforman hombres y mujeres de 15 años hasta los 50 años de edad. Y debido a que el programa ya lleva 1 año de al aire, ya está posesionado en la península de Santa Elena, como lo pueden corroborar encuestas realizadas.

3.3 GÉNERO Y CONTENIDO

Género televisivo ejercicio: Abarca programas de carácter deportivo.

Como la vida que llevamos actualmente la mayoría de nosotros es bastante sedentaria, para mantenernos en forma necesitamos realizar alguna actividad física extra, ya sea en

casa, en un gimnasio, o practicando algún deporte, por lo menos, dos o tres veces por semana. Cuánto más ejercicio hagamos, más mejorará nuestro cuerpo, pero sólo hasta cierto punto. Al incrementar la actividad aumentamos simultáneamente el estrés que sufren las articulaciones, el esqueleto y la propia musculatura. Muchos gimnasios nos proponen programas como si todos fuéramos deportistas, cuando sólo queremos estar 'un poco mejor'. Otras veces hemos vuelto a realizar alguna actividad física después de un largo periodo de inactividad y hemos pretendido hacer en una sesión todo lo que no habíamos hecho en los últimos años. Esto es peligroso, ya que el cuerpo no está acostumbrado a recibir tal cantidad de estímulo y no puede reaccionar correctamente ante él. El ejercicio ha de tener una progresión gradual y hemos de ir aumentando el esfuerzo poco a poco, ya que si no, corremos el riesgo de lesionarnos. En este programa te ofrecemos, por una parte, unos ejercicios escogidos para seguir un entrenamiento equilibrado en el mínimo tiempo posible y por otra, unos movimientos de progresión que podrás realizar sin riesgo de lesionarte. Estamos seguros de que, si te pones a ello, te sentirás mucho mejor.

3.4 REQUERIMIENTOS DEL PROGRAMA

Considerando que "En Forma" es un programa de ejercicios ya existente en la parrilla de Espol TV, hay que tener en cuenta y recalcar cuáles son los requerimientos existentes del programa y también los correspondientes a la dirección de arte y rediseño del mismo.

Se incluyen el equipo humano, el equipo técnico (dispositivos físicos), suministros y software (programas utilizados).

EQUIPO HUMANO		
Cantidad	Cargo	Descripción
1	Director	Responsable de elegir, supervisar y guiar al equipo de trabajo
1	Productor	Organiza y controla el proyecto
3	Camarógrafos	Operadores de las cámaras
1	Director Técnico	Opera la consola de video y coordina los aspectos técnicos de la producción
2	Asistentes Técnicos	Intervienen en la parte técnica
1	Presentador	Persona que presenta y conduce el programa
5	Entrenadores	Personas que realizan los ejercicios
1	Maquillista y Vestuarista	Encargado del maquillaje y vestuario respectivamente
1	Director de Arte	Dirige los equipos de diseño y artístico
1	Director de Fotografía	Determina los aspectos visuales
1	Iluminador	Elige la iluminación que se requiera

2	Diseñador Gráfico	Grafica las ideas
1	Ilustrador	Realiza las ilustraciones
1	Modelador 3D	Crea gráficos tridimensionales
1	Post-Productor	Supervisa el trabajo de Post-Producción
1	Animador	Crea imágenes con movimiento
1	FX	Aplica los efectos especiales
1	Editor	Manipula imágenes y sonidos
1	Sonidista	Selecciona los sonidos que se van a utilizar

Tabla 3-1: Equipo Humano

DIRECCIÓN DE ARTE		
Diseño de producción		
Cantidad	Cargo	Descripción
1	Director de arte	Toma decisiones sobre cuestiones relativas a la historia, la motivación la técnica y las cuestiones estéticas, todo para servir al programa.
1	Diseñador de producción	Son responsables del ambiente físico, los escenarios, y las locaciones. Ellos supervisan el trabajo de los diseñadores de vestuario. Y el diseño de maquillaje y peluquería.
1	Director de fotografía	El dominio del director de fotografía es la cámara, la composición, la luz y movimientos.
2	Escenógrafos	Es el responsable de definir y diseñar todos los elementos visuales de una escenificación.
1	Encargados de vestuario	Es el responsable de vestir con el conjunto de prendas, trajes, complementos, calzados, accesorios, utilizados en una representación escénica para definir y caracterizar al personaje.
1	Modistas	Persona que tiene por profesión el diseño y confección de prendas de vestir.
2	Maquilladores	Persona que tiene como profesión encargarse de aplicar el maquillaje

		sobre la cara u otras partes del cuerpo a personas que desarrollan su profesión ante el público.
3	Utileros	Son responsables de ambientar un decorado: Muebles, alfombras, lámparas, electrodomésticos, adornos, cortinas, etc. Así como los objetos de los personajes, va desde un bolígrafo, encendedor, copa de vino etc.

Tabla 3-2: Dirección de arte

EQUIPOS TÉCNICOS Y SUMINISTROS		
Cantidad	Equipo	Descripción
3	Cámaras de Video	Marca Sony Profesional
3	Trípodes	Estabilización y soporte de la cámara
Varias	Luces	Fresnels y Softlight
2	Micrófonos corbateros	Para presentador y entrenador
Varios	Cables	Realizar conexiones
2	Extensiones eléctricas	Proveen energía
1	Cámara fotográfica	Marca Sony HD
2	Audífonos	Escuchar grabaciones y para Post-Producción
1	PC	Procesador Core i7 / S.O. Windows 7 / Memoria RAM 4Gb
2	iMac	Procesador Core i7 / S.O. Mac OSX Lion / Memoria RAM 4 Gb
3	Regulador	Regula el voltaje
2	Disco duro externo	Almacena información (Capacidad 1Tb)
1	Resma de hoja	Para guiones, bocetos, etc.

Tabla 3-3: Equipo técnico y suministros

SOFTWARE		
Cantidad	Software	Descripción
1	Cinema 4D Versión 12 / 13	Creación de gráficos y animación 3D
1	Adobe AfterEffects CS5	Creación de efectos visuales
1	Adobe Illustrator CS5	Creación de ilustraciones vectoriales
1	QuickTime 7	Reproduce videos, fotos y música (Plataforma MAC)
1	Soundtrack Pro	Edición de audio

Tabla 3-4: Software utilizado en Post-Producción

3.5 MARCA

“En Forma” es un programa de ejercicios que tiene posicionamiento en la provincia de Santa Elena y tiene su público televidente. Es así, que pensando en el rediseño de su nueva marca y mejorar la calidad de la imagen, se propondrá cambios en su Imagotipo, dejando atrás el concepto básico con el que se maneja.

3.5.1 ISOTIPO

El Isotipo es la parte simbólica de una marca. Si se crea con sencillez y se evita que este recargado por varios elementos, puede llegar a ser fácilmente recordado en la mente del espectador.

El Isotipo de nuestra imagen se establece dentro del Imagotipo. Con respecto al estudio de la forma, la dirección de arte como se fundamenta en los principios de diseño y en tendencias artísticas ha hecho de la utilización de figuras geométricas. Para los programas de ejercicios se emplean tendencias minimalistas y modernas con formas curvas para denotar movimiento, dinamismo, fuerza y vitalidad.

La imagen gráfica de un programa de ejercicios debe connotar alegría, energía y vitalidad, por lo que si se habla de cromática, es decir estudio del color para este tipo de programas, la gama de colores verdes en todas sus tonalidades es escogido, debido a que denota vida, esperanza, positivismo y modernidad; este color es complementado con el color magenta que se desprende de la gama del rojo que denota rapidez, dinamismo, actividad, energía, impulso, movimiento, pasión, veracidad.

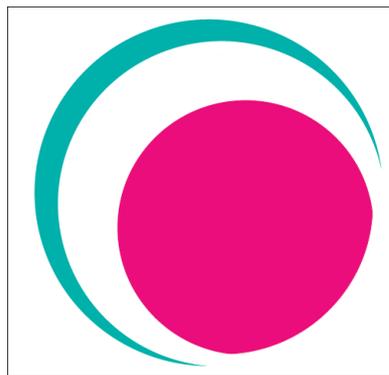


Figura 3-1: Isotipo de “En Forma”

3.5.2 LOGOTIPO

El logotipo es el que está formado exclusivamente de la tipografía, el tipo de letra deberá reflejar el mensaje que se desee transmitir. En este caso, el logotipo está compuesto por elementos tipográficos que dan el nombre "En Forma".

Utilizaremos letras altas y delgadas para connotar lo que es estar en buena forma, usaremos altas y bajas para que el ojo no se estrese al identificar la marca y sea legible, usaremos tipografía sin serifes porque con el Iconotipo connotaremos el dinamismo complementario al nombre del programa.



Figura 3-2: Logotipo de "En Forma"

3.5.3 DESARROLLO DEL IMAGOTIPO

El imagotipo es la combinación del isotipo (ícono) y el logotipo (texto).



Figura 3-3: Nueva marca en 2D de "En Forma"



Figura 3-4: Marca actual en 2D de "En Forma"



Figura 3-5: Nueva marca de "En Forma" en 3D

3.5.4 VARIACIONES

El imagotipo sólo será manejado sobre fondo blanco, negro o celeste, no tendrá ninguna otra variación de color. Este se usará en publicaciones, papelería, artículos y aplicaciones que sean del promocional del programa.



Figura 3-6: Primera variación del Imagotipo



Figura 3-7: Segunda variación del Imagotipo



Figura 3-8: Tercera variación del Imagotipo



Figura 3-9: Usos incorrectos del color en la marca

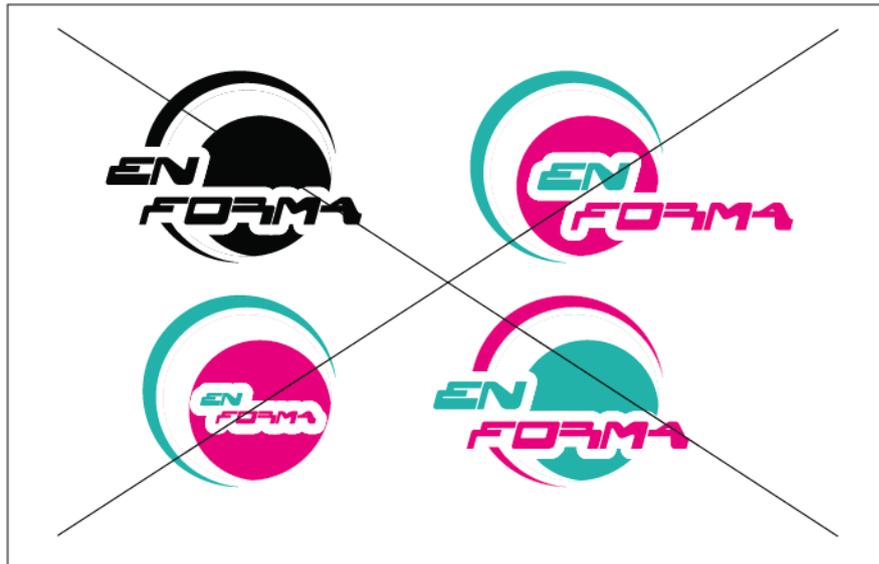


Figura 3-10: Usos incorrectos de la marca

3.6 TENDENCIA O MOVIMIENTO ARTÍSTICO

Minimalista.

¿Qué es? Es la tendencia a reducir a lo esencial, iniciado a finales de 1960 después de la segunda guerra mundial, es la reducción de elementos a una parte pequeña, pero esencial. Como movimiento de arte, es la abstracción de componentes, más geométrica, rectilínea, un arte más funcional, más estructural pero sintetizado.

Hoy en día es usado para la realización de las escenografías. Denota elegancia.

Esto nos lleva a crear una gráfica simplificada pero que comunica lo que es "En Forma".



Figura 3-11: Interiores Minimalistas

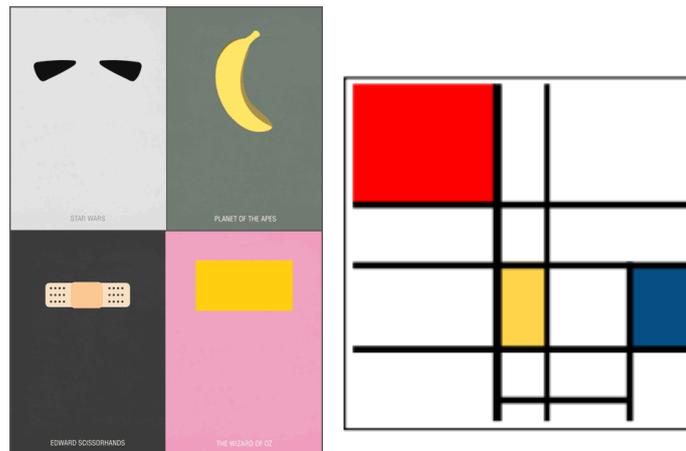


Figura 3-12: Diseños Minimalistas

A partir de esta tendencia "El Minimalismo" usaremos formas geométricas en la línea gráfica para la decoración del escenario.

3.7 DEFINICIÓN GRÁFICA

Al momento de tener una tendencia escogida como parte de referencia, se incorpora los conceptos y fundamentos de cada movimiento artístico para realizar la idea, teniendo en cuenta los parámetros del programa de "En Forma" que es de transmitir con seriedad y solidez.

3.7.1 FORMA

La forma es lo más básico por donde uno tiene que empezar, esto es lo que llama más la atención del espectador.

Se usarán formas circulares y curvas tomando como referencia la Fit Ball (es una esfera que se usa para hacer ejercicios), estas formas curvas tomarán bastante presencia y darán movimiento, fuerza, vitalidad y dinamismo a la línea gráfica.



Figura 3-13: Fit Ball

3.7.2 TIPOGRAFÍA

La tipografía es un aspecto importante, pues dependiendo del tipo que se utilice en el programa, se está mostrando parte de la identidad del mismo.

Se escogió la tipografía YAGIZA para la línea gráfica, en su versión regular y sin serifas.

El estilo de altas y delgadas connota lo que es estar en buena forma y esta expresa a través de su forma alegría, energía y vitalidad.



Figura 3-14: Tipografía YAGIZA

3.7.3 COLORIMETRÍA

La colorimetría es la ciencia que estudia la medida del color, es decir como se forma a través de valores numéricos el color.

El color es una percepción visual que se genera en el cerebro de los humanos al interpretar las señales nerviosas que le envían los foto receptores en la retina del ojo, las ondas reflejadas son captadas por el ojo e interpretadas en el cerebro como distintos colores. El color tiene una psicología que puede causar efectos en las personas, más en el estado de ánimo. Cada color puede comunicar algo, haciendo más eficaz un mensaje.

Teniendo en cuenta estos antecedentes y conociendo así el programa, se han elegido los siguientes colores que serían los principales en toda la línea gráfica:

MAGENTA:

Es un color que se asemeja al fucsia, aunque más intenso, virando al violeta. El magenta se explica cuando los conos sensibles a las ondas largas y cortas (Rojo y Azul) se excitan a la vez; la sensación visual resultante corresponde al magenta.

Atributos psicológicos:

- Fusión, magia, identificación.
- Liberación, enfoque espiritual, de ayuda a los demás.
- Amabilidad, madurez, colaborador, comprensión profunda de la vida.
- Inquietud, entusiasmo.
- Excesiva auto-valoración, jactancia, enorgullecimiento.
- Desprendimiento, desapego.
- Interés curioso y fascinación.

Atributos estéticos:

- El efecto de este color es tan único como su naturaleza (mezcla de luz roja y azul a partes iguales).
- Da una impresión tanto de seriedad y dignidad (cuando se acerca el azul).
- Benevolencia y gallardía (cuando se acerca al rojo).

TURQUESA:

Es el color que se perciben como intermedios entre el azul y el verde, sin que uno de estos últimos predomine sobre el otro.

Atributos psicológicos:

- Asociamos el turqueza con el refrescante y relajante océano.
- El turqueza es un color envolvente, refrescante y tranquilizante.
- Es aconsejable, para el estrés mental, el cansancio y el sentimiento de limpiarse.
- Es un color, que nos anima a empezar de nuevo con fuerzas renovadas e ideas nuevas.
- El turqueza es bueno, para momentos en los que uno se siente solo, nos ayuda a ser más comunicativos, sensibles y creativos.
-

Atributos estéticos:

- Las palabras claves del turqueza son: Conocimiento, lo mental, integridad, poder, seriedad, generosidad, salud, curación, frescor, limpieza.

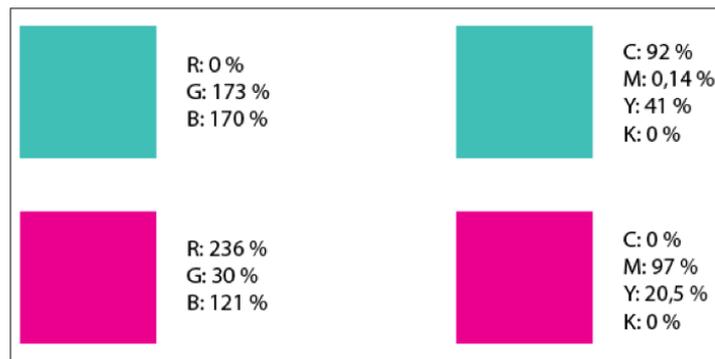


Figura 3-15: Sistema RGB

Figura 3-16: Sistema CMYK

3.8 PAQUETE GRÁFICO

Cuando se habla del paquete gráfico de un programa se hace referencia a la Imagen Corporativa del mismo. Este incluirá varias piezas gráficas, que son composiciones visuales que pueden variar en soporte y formato según donde se vayan a aplicar.

En el caso de "En Forma", se han creado varias piezas de acuerdo al contenido que posee, tales como:

- Bumper (IN-OUT).
- Sin fin.
- Segmentos.
- Sobreimposiciones.
- Lower Third.
- Al volver.
- Pantallas divididas.

3.8.1 BUMPER (IN-OUT)

El bumper es una secuencia de imágenes que va entre 10 a 15 segundos, se coloca al comienzo de cada programa de TV, serie o novela, acompañado con un sonido característico. En el caso de "En Forma", es una apertura hacia el set con los presentadores. Se tiene bumper de entrada y en ocasiones un bumper de salida que va al finalizar el espacio televisivo.

Usando los colores implementados en la línea gráfica, se manejarán contrastes y movimientos de las animaciones en 3D.

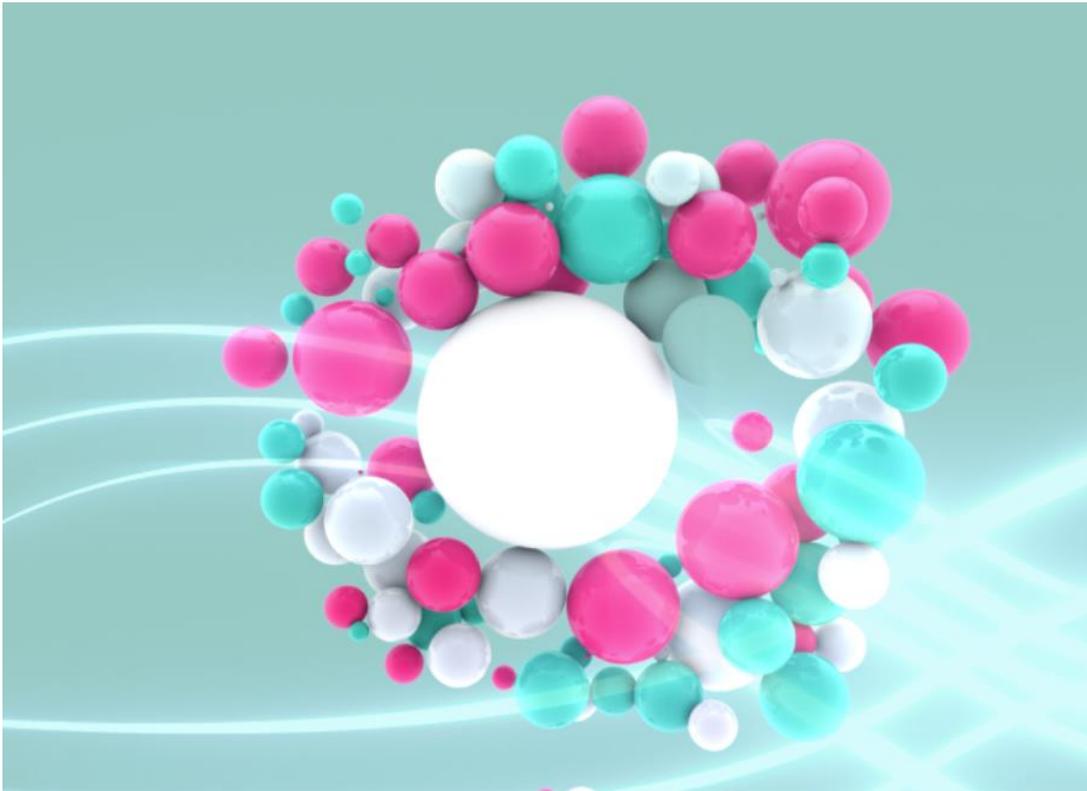


Figura 3-17: Entrada del bumper



Figura 3-18: Animaciones y efectos del bumper



Figura 3-19: Animaciones y efectos del bumper



Figura 3-20: Animaciones y efectos del bumper



Figura 3-21: Animaciones y efectos del bumper



Figura 3-22: Animaciones y efectos del bumper



Figura 3-23: Animaciones y efectos del bumper



Figura 3-24: Final del bumper

3.8.2 SIN FIN

Es una animación en *loop* donde se presenta la marca de “En Forma”.



Figura 3-25: Sin fin de “En Forma”

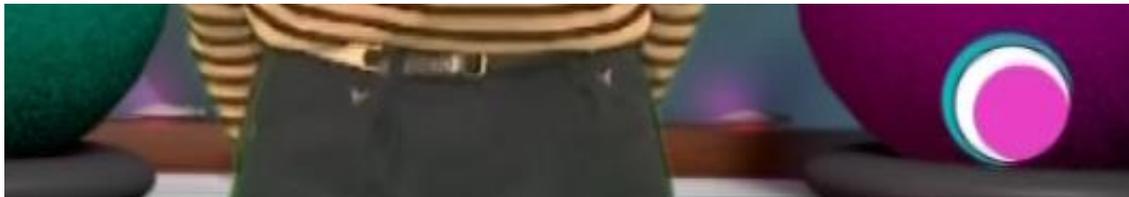


Figura 3-26: Sin fin de “En Forma”

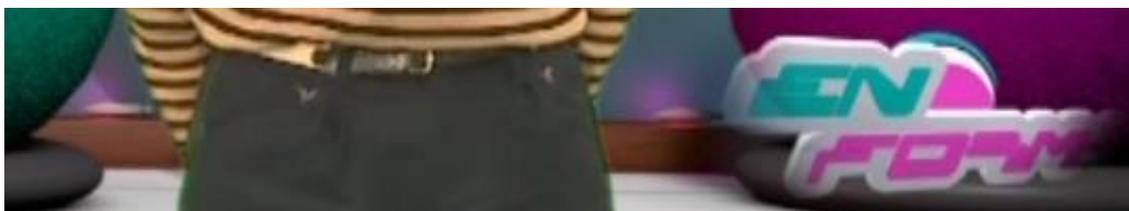


Figura 3-27: Sin fin de “En Forma”



Figura 3-28: Sin fin de “En Forma”

3.8.3 SEGMENTOS

Es la animación que dividirá cada sección del programa de acuerdo al tipo de información que posea. Este programa contará con tres segmentos como: Aeróbicos, Spinning y Bailo Terapia.



Figura 3-29: Segmento Aeróbicos



Figura 3-30: Bailo Terapia



Figura 3-31: Paso del día



Figura 3-32: Receta En Forma



Figura 3-33: Tips En Forma

3.8.4 SOBREIMPOSICIONES

La sobreimposición es una pieza realizada en postproducción, donde aparece información sobre el nombre de los presentadores, fechas, invitados, etc.

3.8.4.1 LOWER THIRD

Es un gráfico en forma de barra paralela que se coloca en la parte inferior de la pantalla de televisión. Cuenta con texto, color, forma, animaciones, que si son bien manejadas, darán una buena lectura al televidente, en donde se informará el nombre del presentador o invitado, tema del segmento y fecha.



Figura 3-34: Sobreimposición – Lower Third

3.8.4.2 PANTALLA INFORMATIVA

Es un tipo de sobreimposición animada donde irá información de cuando dan nuestro programa En Forma. La sobreimposición es utilizada para promocionarlo mientras se transmiten otros programas.



Figura 3-35: Pantalla informativa

3.8.5 PANTALLAS DIVIDIDAS

Son un tipo de sobreimposición en la pantalla de televisión, usados para separar un ambiente de otro. Suelen estar acompañadas por una animación, logo del programa y texto.



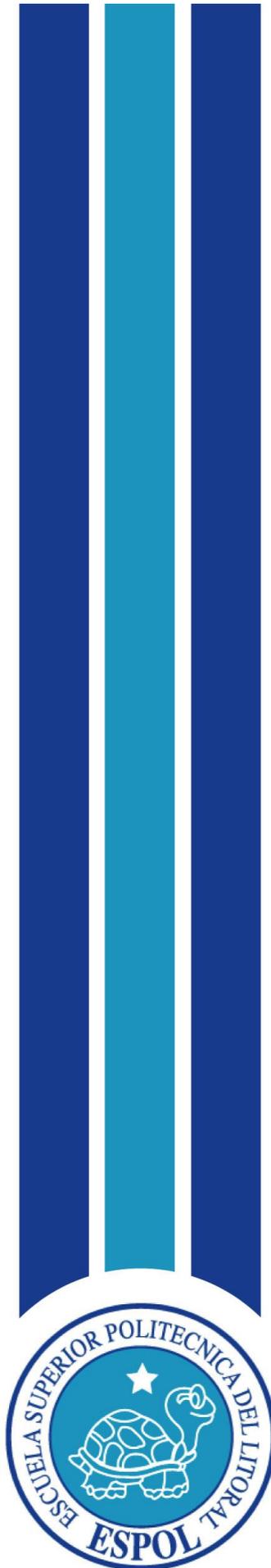
Figura 3-36: Pantalla dividida

3.8.6 SEGMENTO AL VOLVER

Es una pantalla animada que permite el paso hacia el corte comercial. Aquí se hará un breve resumen de la información que está por venir y permite que el televidente se mantenga conectado con el programa.



Figura 3-37: Segmento – Al volver



CAPÍTULO IV
**ADAPTACIÓN DE LA MARCA
A MEDIOS DIGITALES E
IMPRESOS**

4. ADAPTACIÓN DE LA MARCA A MEDIOS DIGITALES E IMPRESOS

4.1 INTRODUCCIÓN

El director de arte siendo el encargado de crear el concepto para una línea gráfica de un producto audiovisual, primero opta por tener referencias de otros programas similares al audiovisual en el que está trabajando, luego investiga tendencias que se puedan adaptar para realizar la nueva identidad visual del programa y así poder transmitir un buen mensaje.

4.2 MEDIOS DIGITALES

Medios digitales tal como: televisión, internet, se debe trabajar en modo RGB ya que trabaja con tres colores primarios: R = RED (Rojo), G = GREEN (Verde) y B = BLUE (Azul), asigna un valor de intensidad a cada píxel.

El RGB usa todas las opciones y los filtros que proporcionan las aplicaciones gráficas.

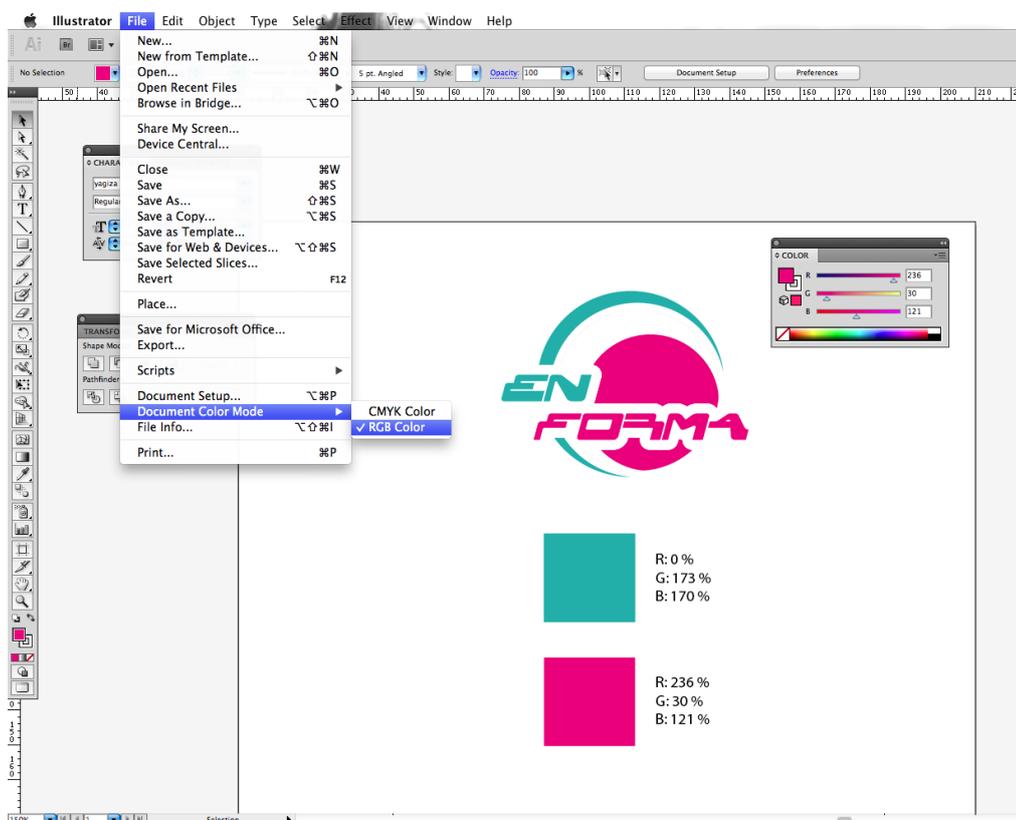


Figura 4-1: Trabajo de la marca modo RGB en Adobe Illustrator

4.3 MEDIOS IMPRESOS

Como por ejemplo: trabajar en la papelería del programa, se opta por el modo en color CMYK, ya que este trabaja por pigmentación, C = CYAN (Cian), M = MAGENTA (Magenta), Y = YELLOW (Amarillo) y K = BLACK (Negro). Al imprimir en este modo de color al momento de imprimir no varía y obtenemos el color deseado.

Puede variar el rango de los colores, dependiendo de la imprenta y las condiciones de impresión.

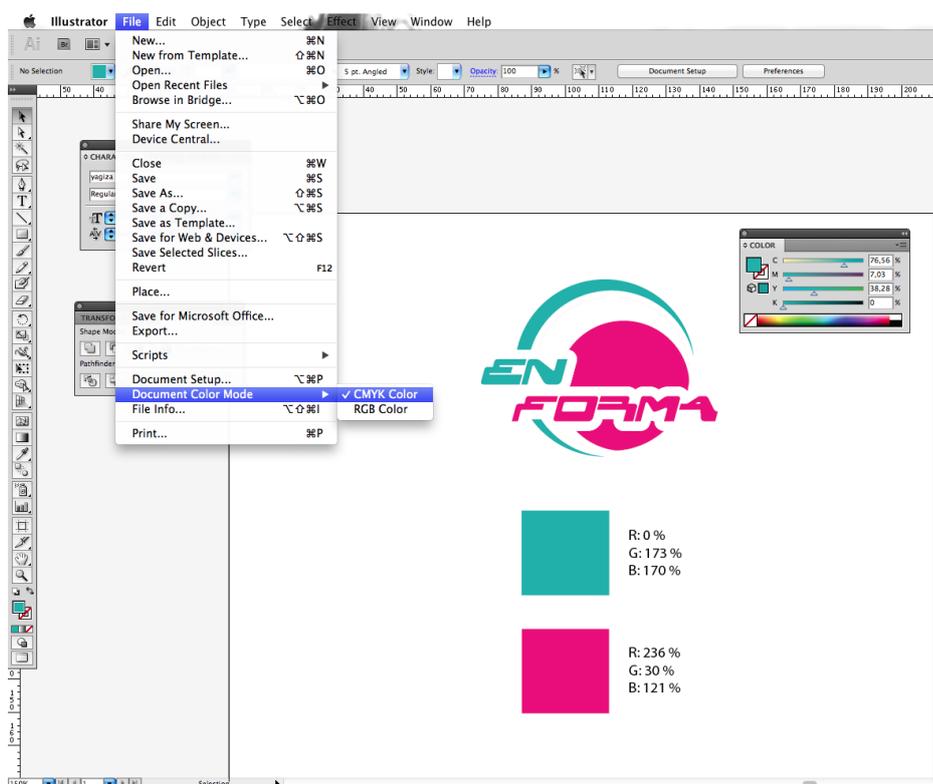
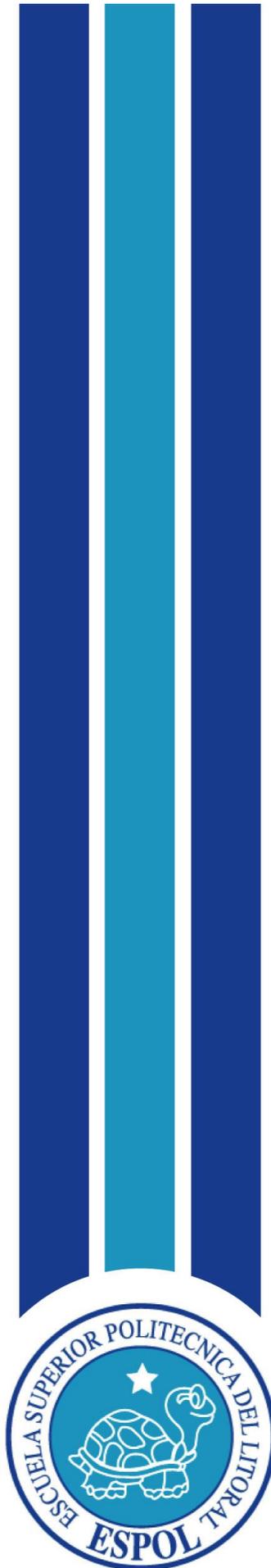


Figura 4-2: Trabajo de la marca modo CMYK en Adobe Illustrator



CAPÍTULO V
**IMPLEMENTACIÓN DE
LÍNEA GRÁFICA**

5. IMPLEMENTACIÓN DE LÍNEA GRÁFICA

5.1 CONTENIDO

Se describirán los requerimientos respecto al software a usar en la implementación de la línea gráfica y su procedimiento.

Para esto, usaremos el software Adobe After Effects.

- REALIZACIÓN DEL BUMPER:



Figura 5-1: Boceto del Bumper

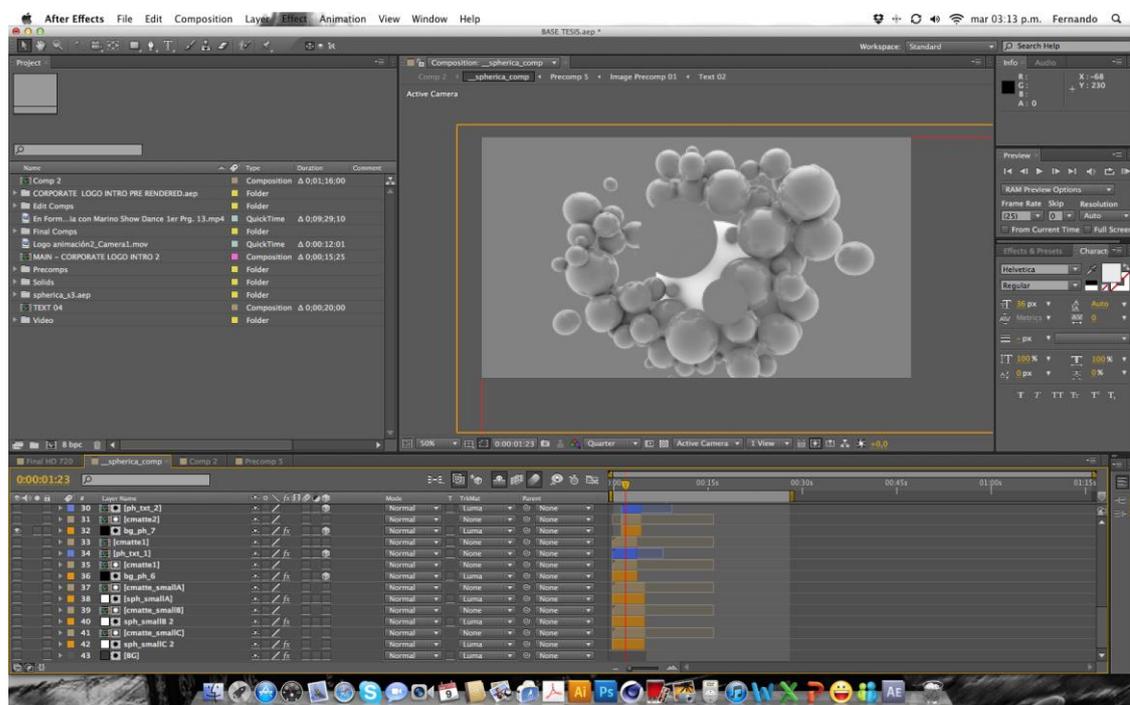


Figura 5-2: Realización del bumper en After Effects

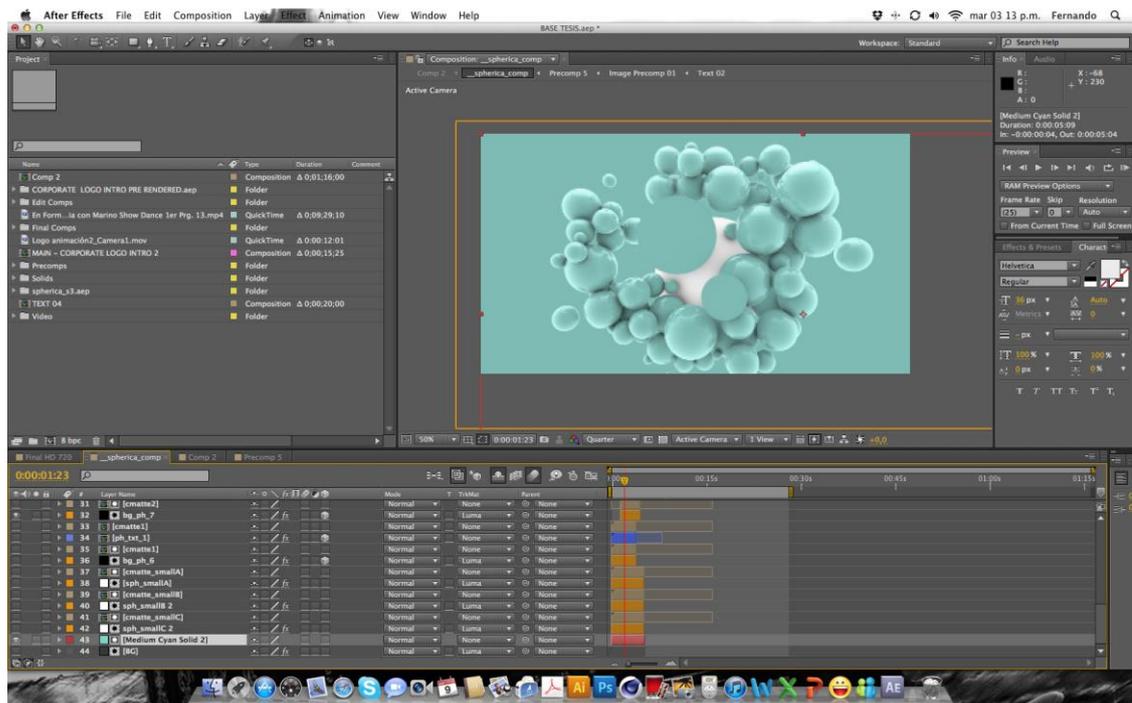


Figura 5-3: Realización del bumper en After Effects

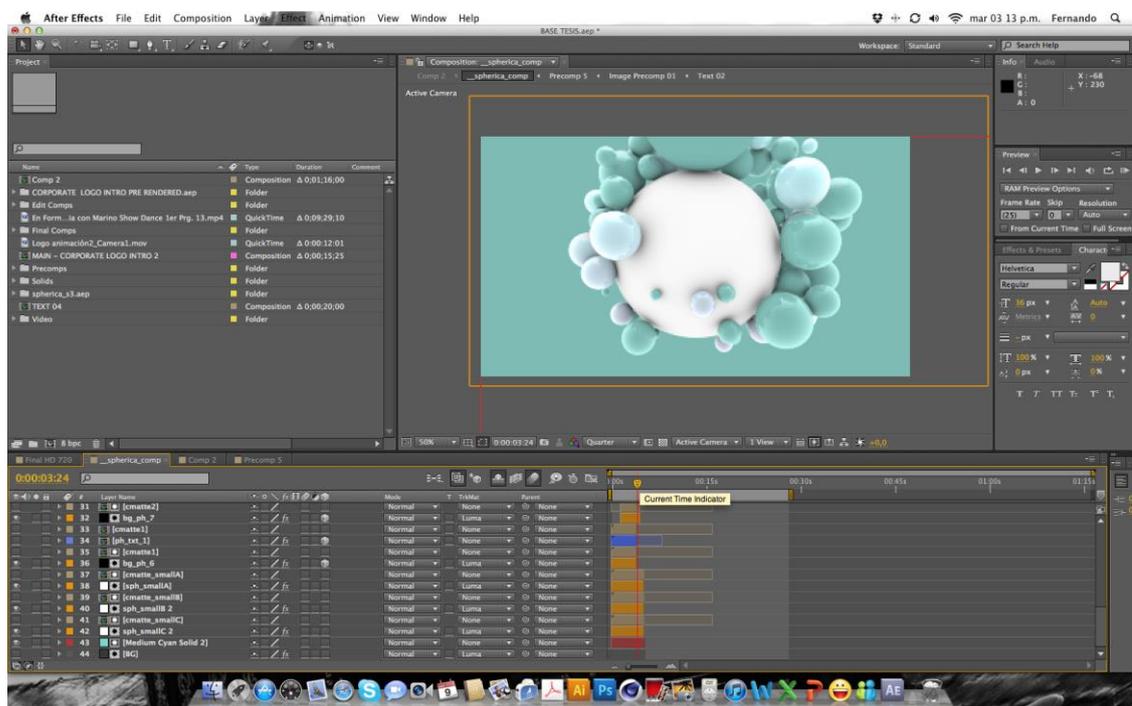


Figura 5-4: Realización del bumper en After Effects



Figura 5-5: Realización del bumper en After Effects

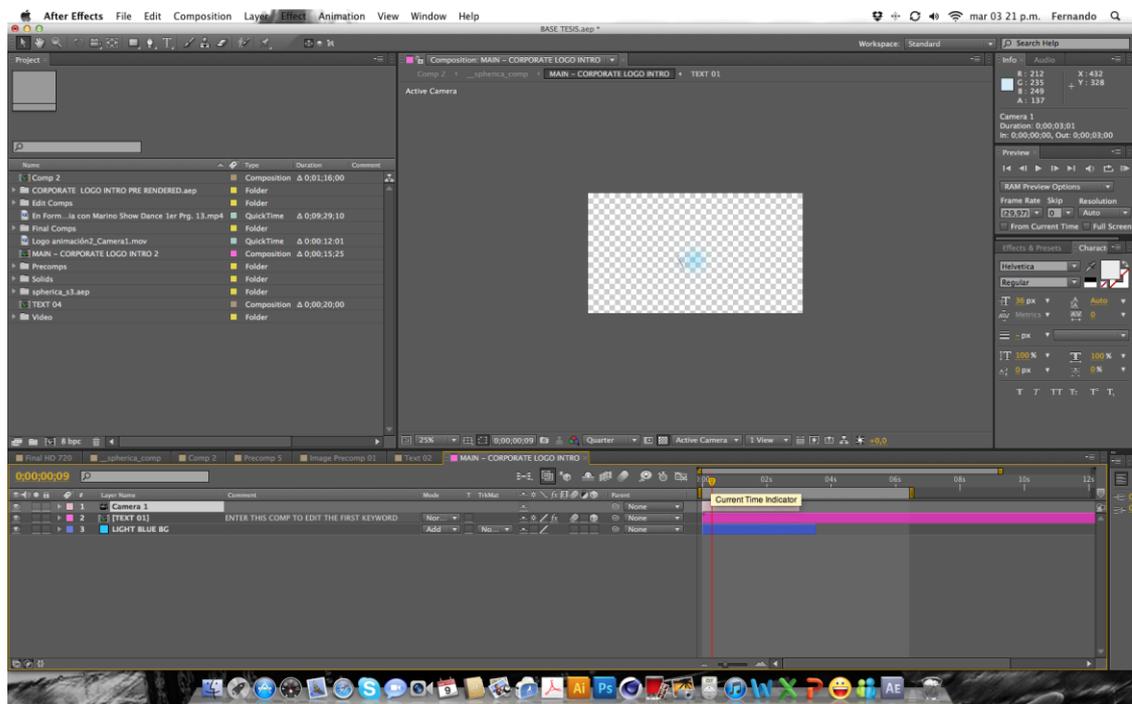


Figura 5-6: Realización del bumper en After Effects

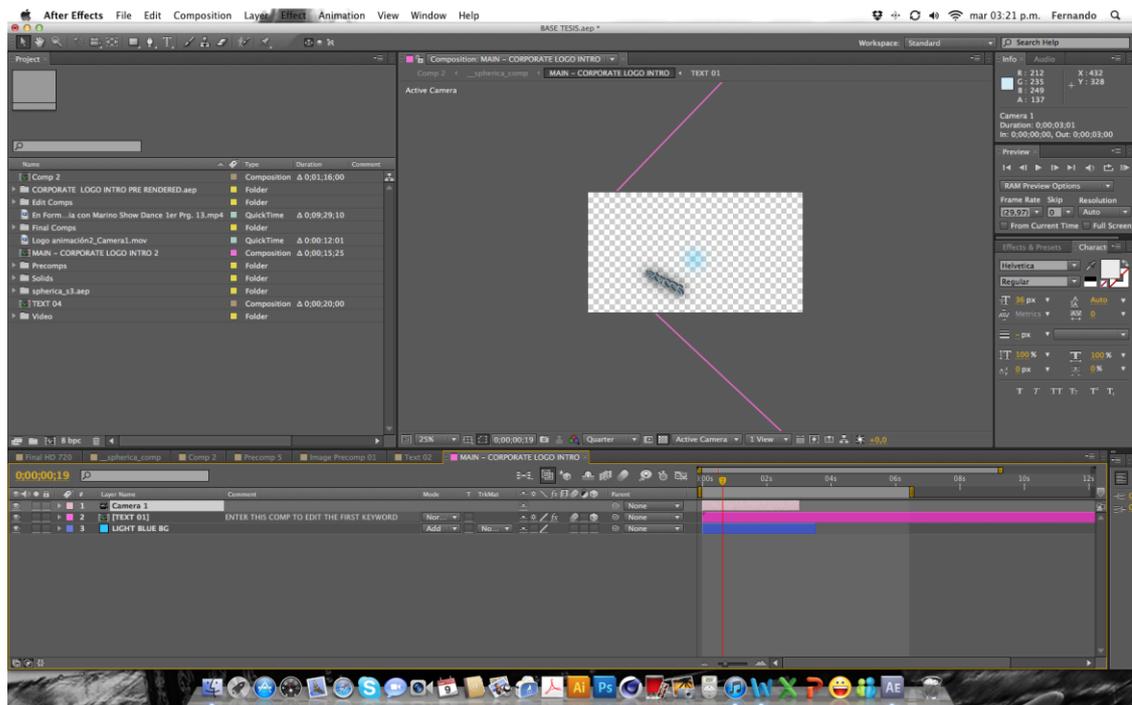


Figura 5-7: Realización del bumper en After Effects

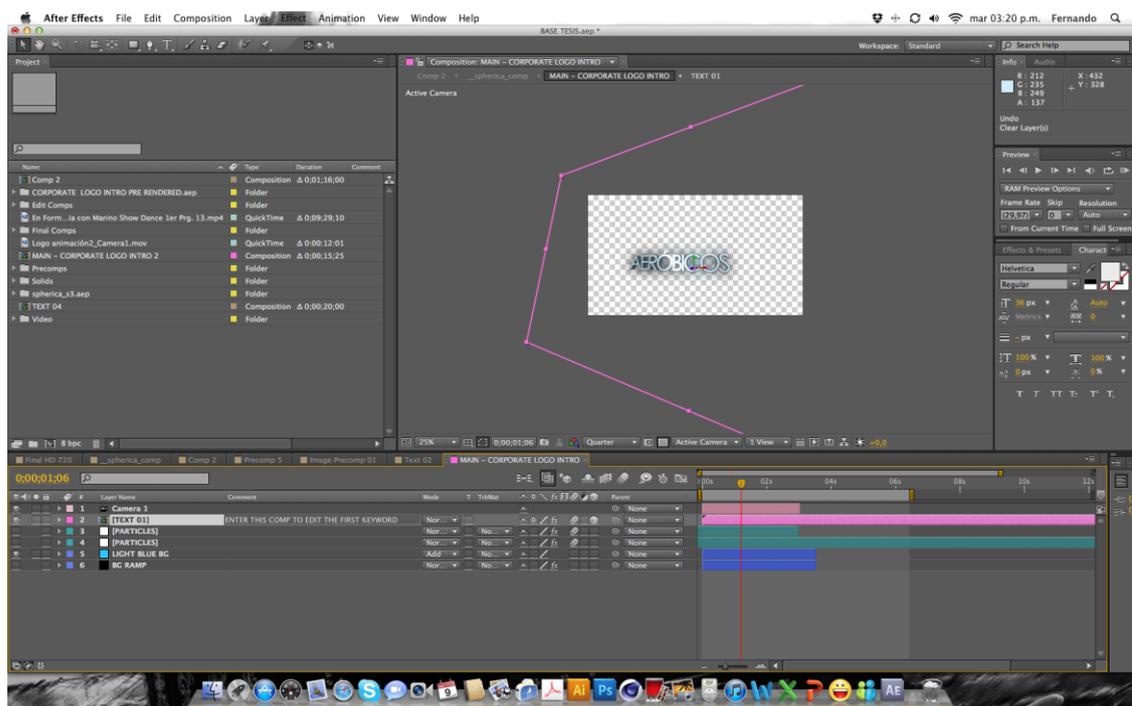


Figura 5-8: Realización del bumper en After Effects

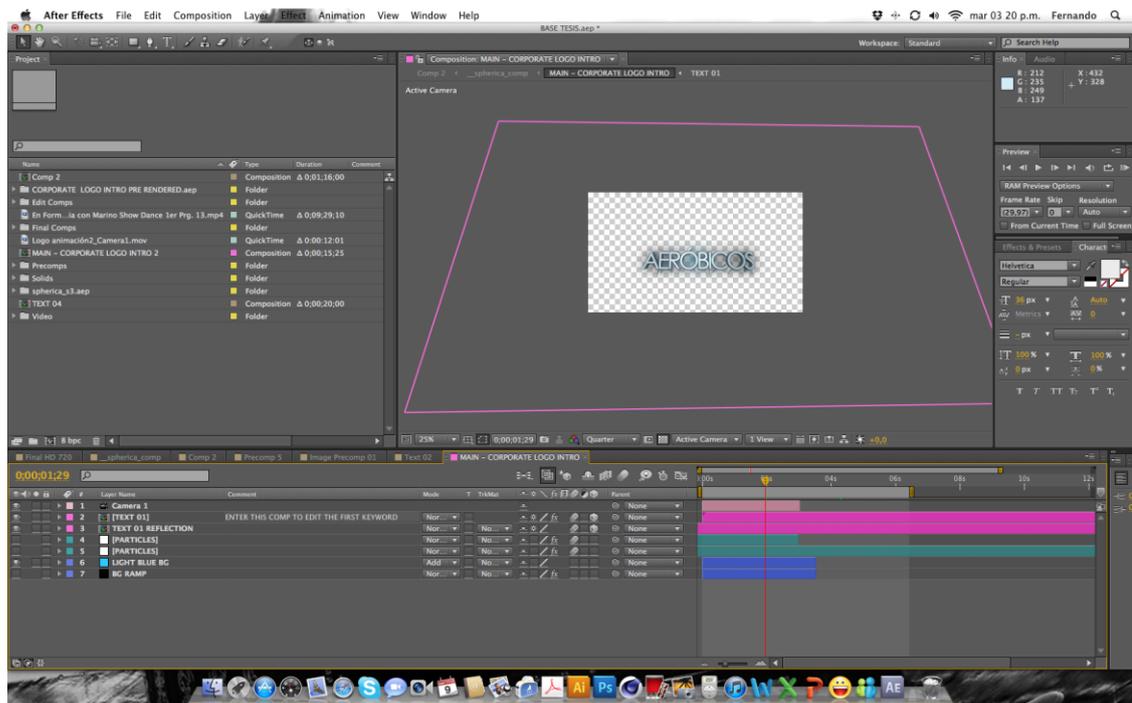


Figura 5-9: Realización del bumper en After Effects

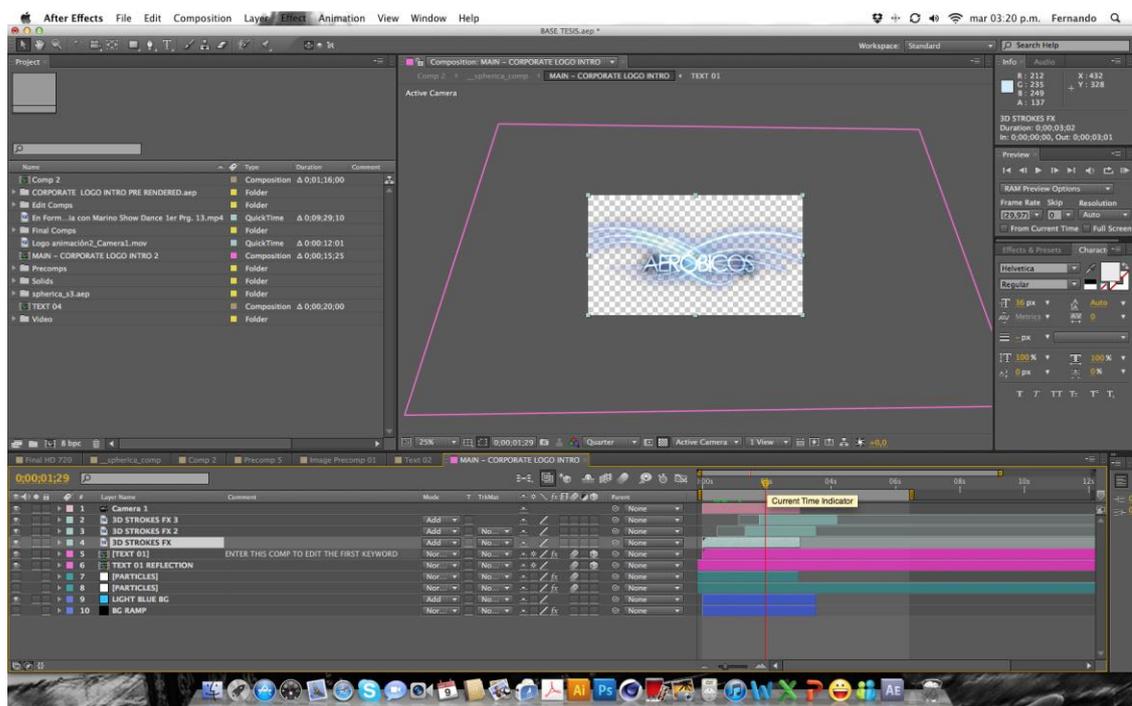


Figura 5-10: Realización del bumper en Adobe After Effects

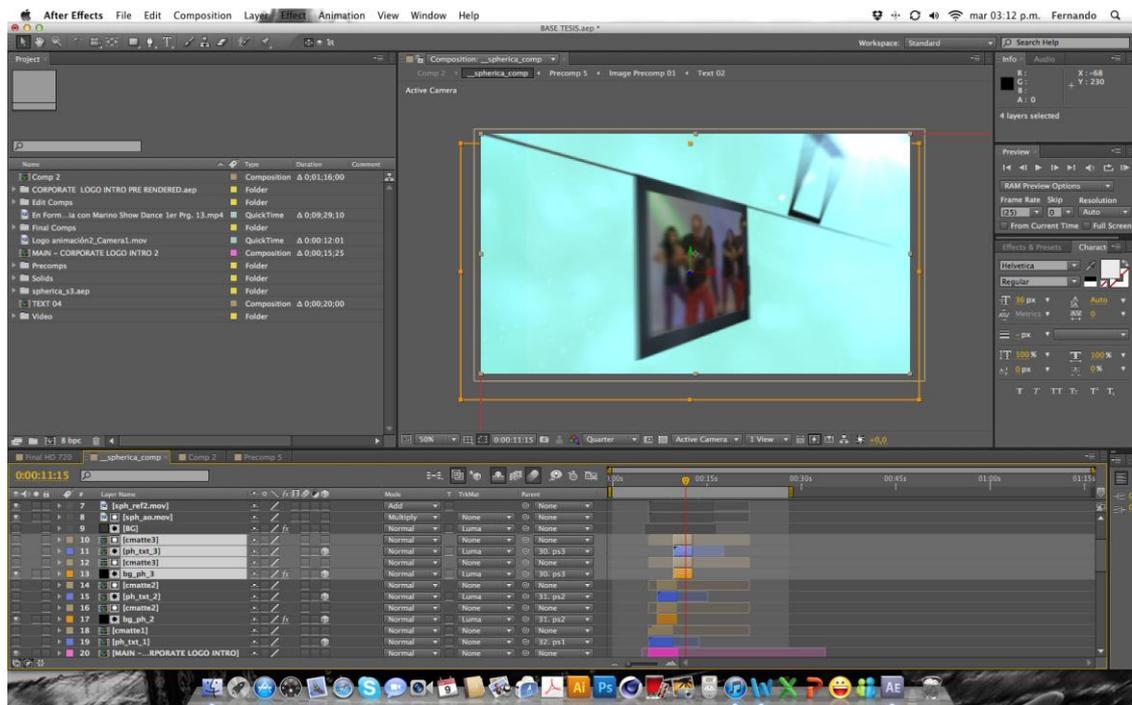


Figura 5-11: Realización del bumper en Adobe After Effects

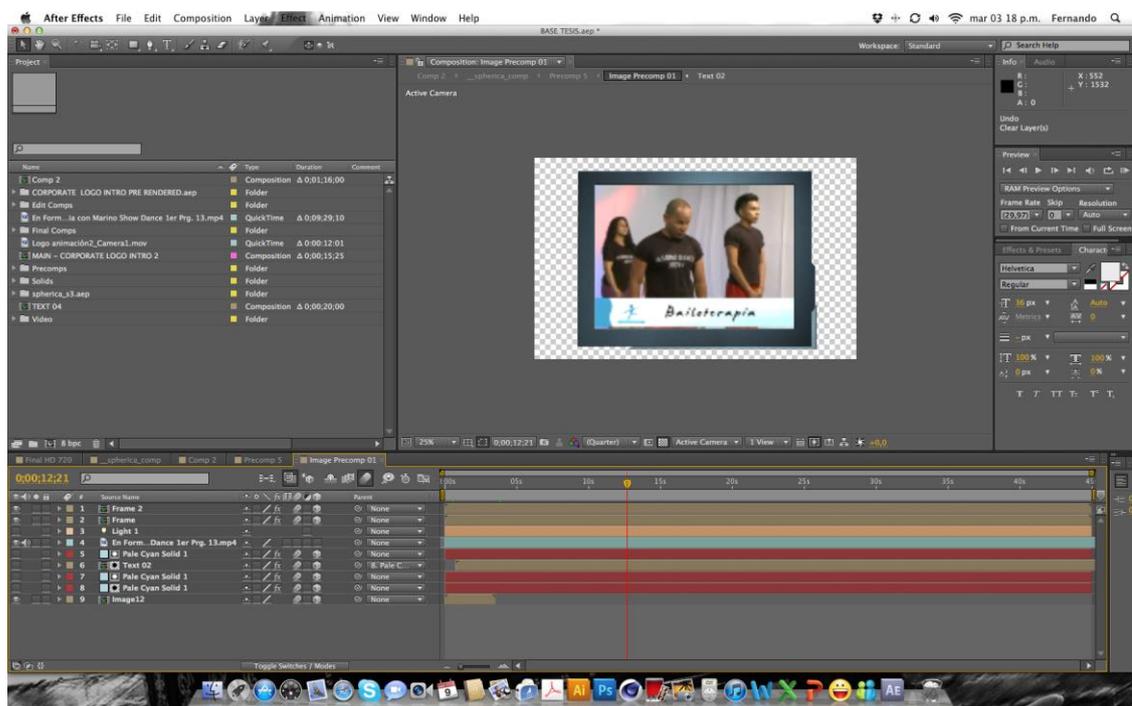


Figura 5-12: Realización del bumper en Adobe After Effects

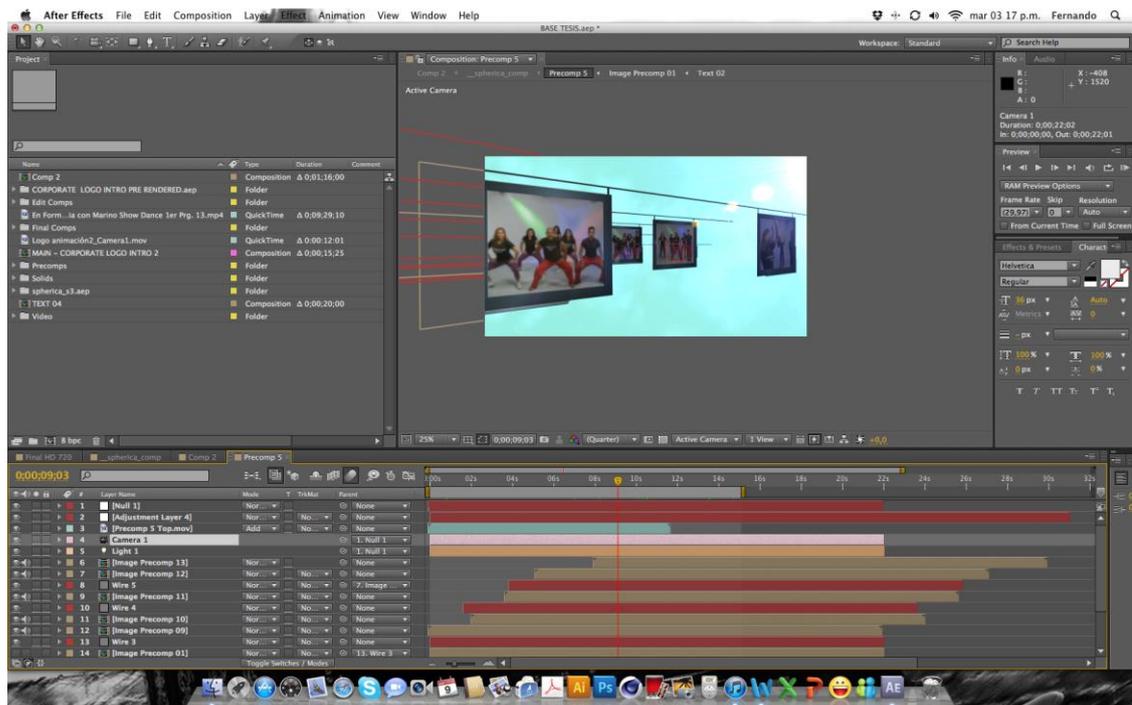


Figura 5-13: Realización del bumper en Adobe After Effects

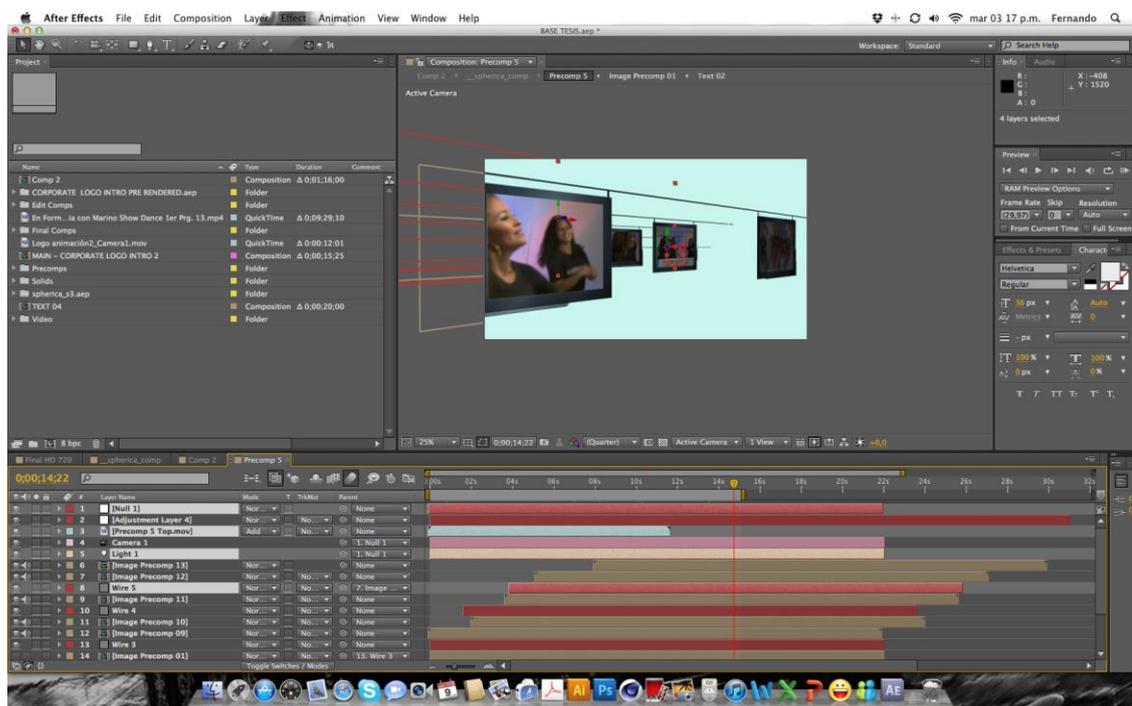


Figura 5-14: Realización del bumper en Adobe After Effects

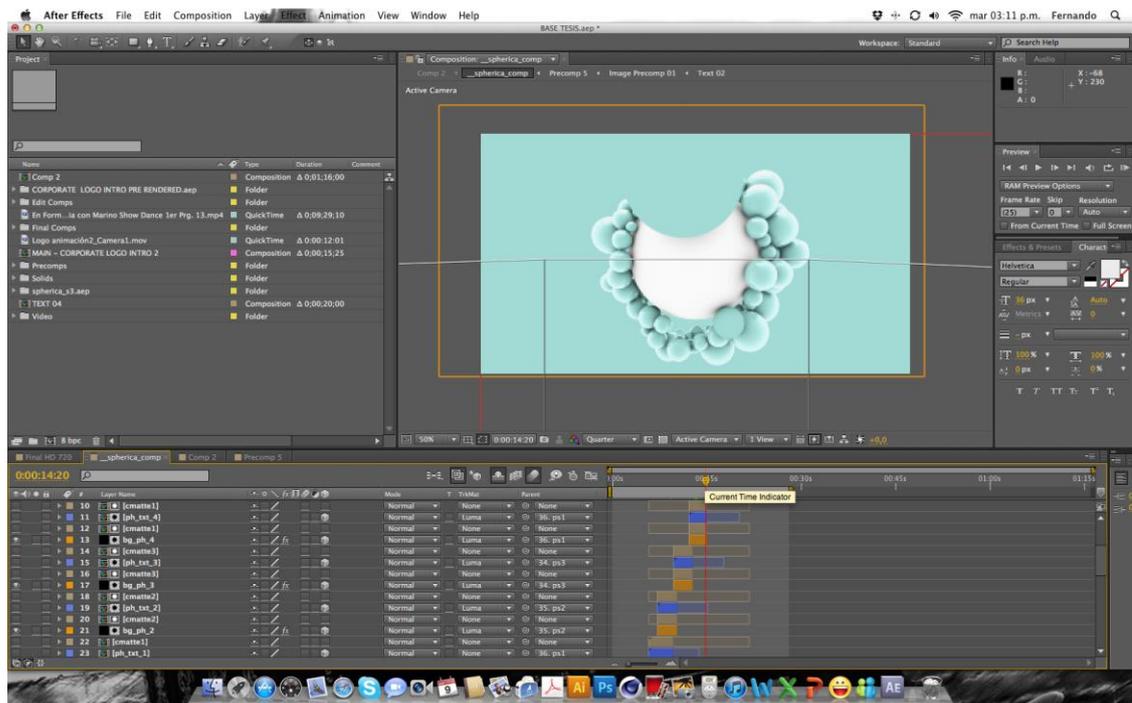


Figura 5-15: Realización del bumper en Adobe After Effects

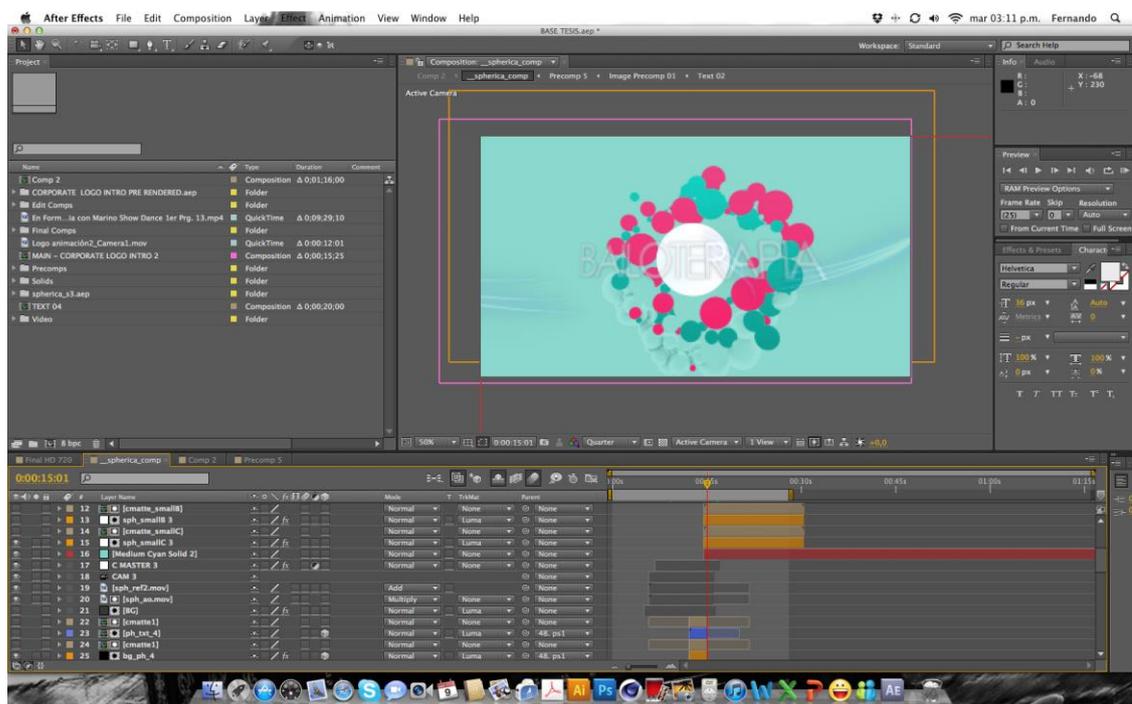


Figura 5-16: Realización del bumper en Adobe After Effects

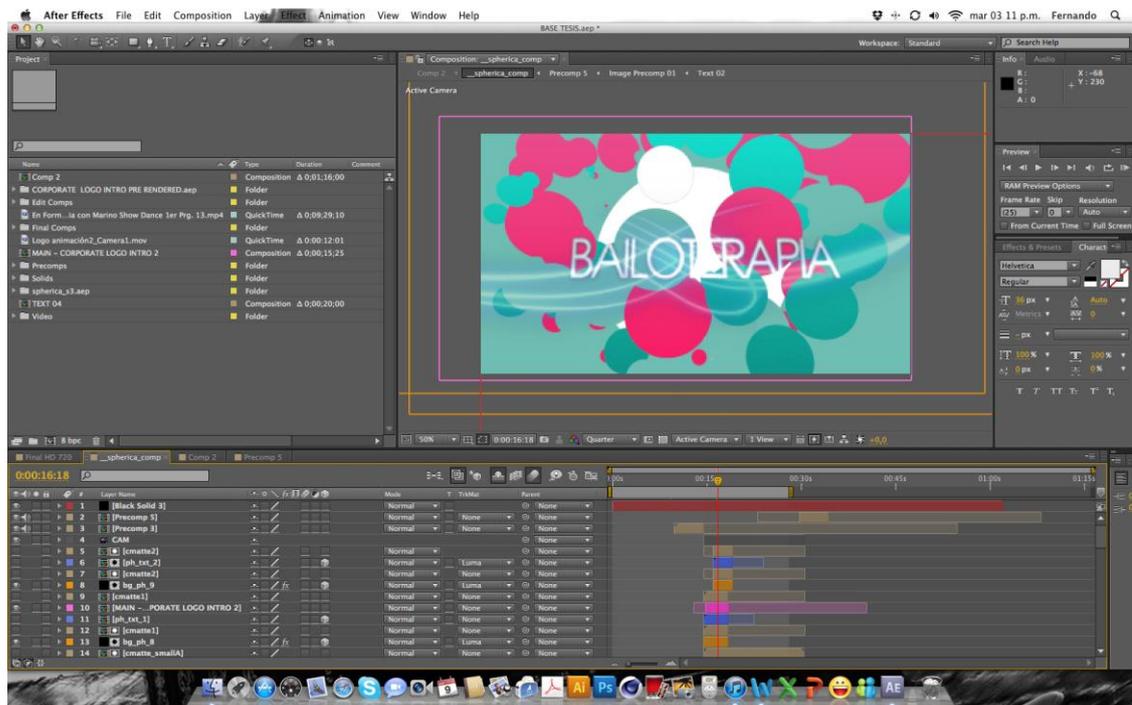


Figura 5-17: Realización del bumper en Adobe After Effects

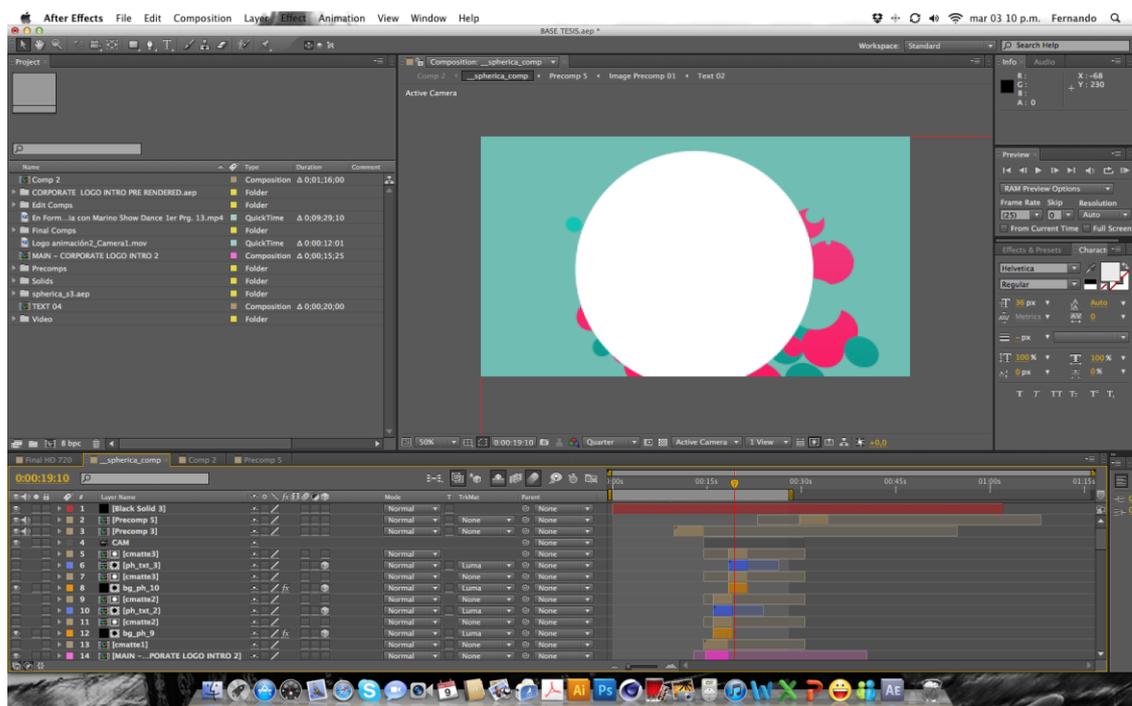


Figura 5-18: Realización del bumper en Adobe After Effects

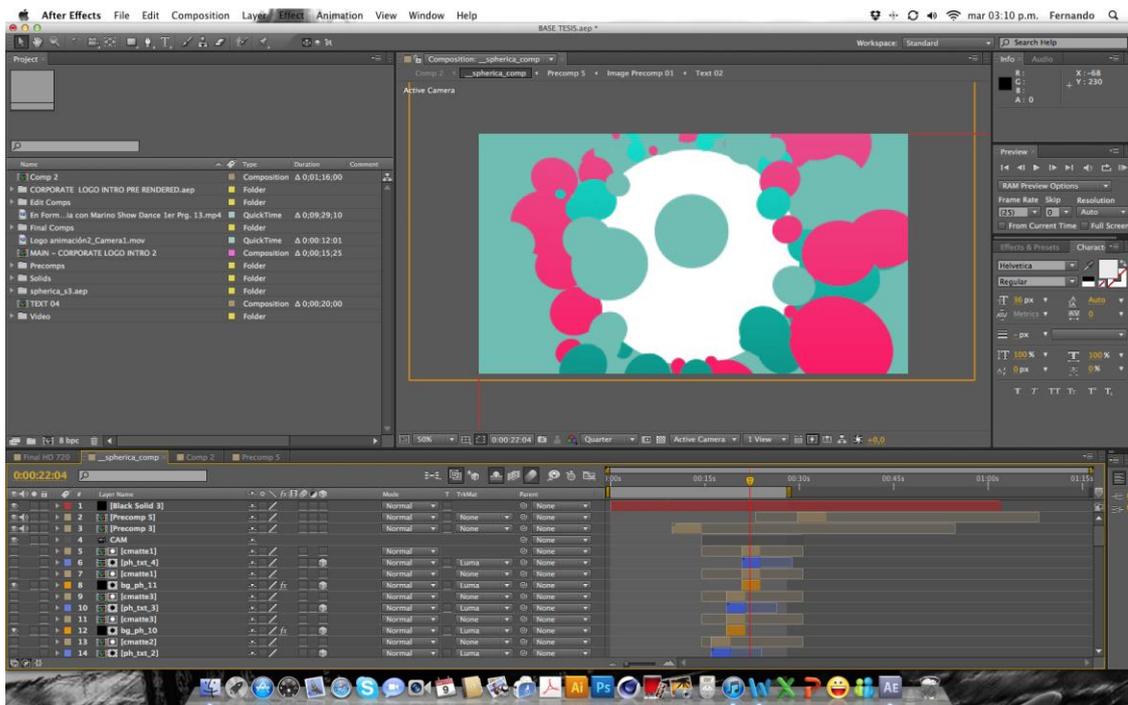


Figura 5-19: Realización del bumper en Adobe After Effects

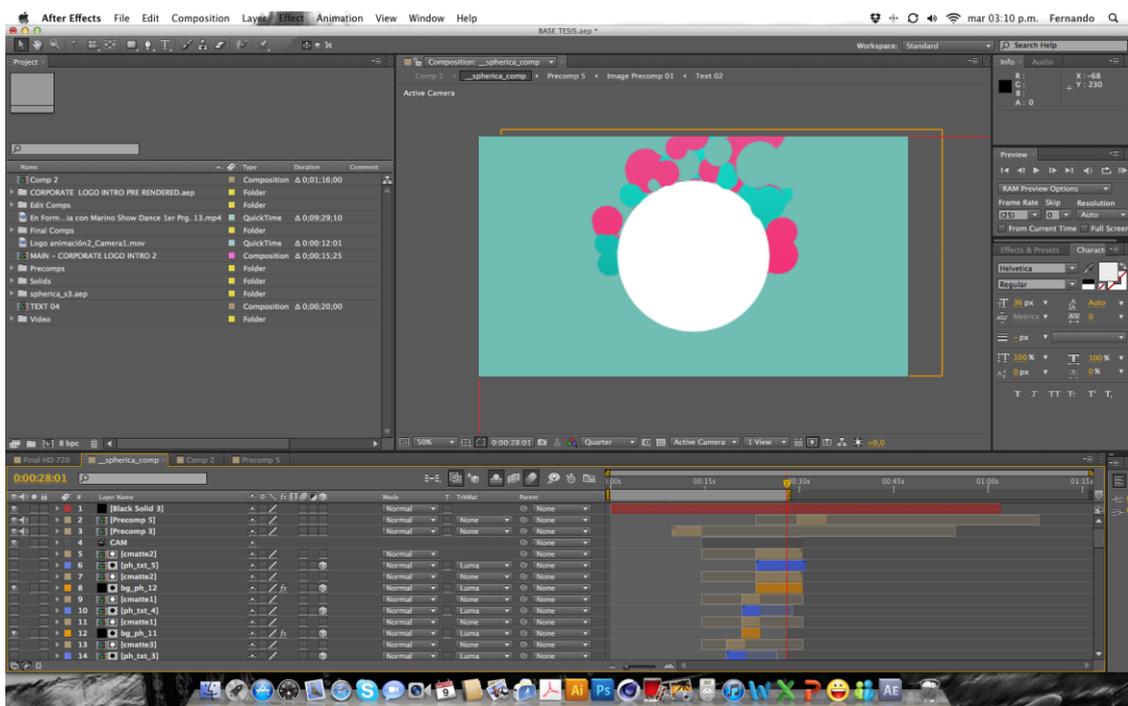


Figura 5-20: Realización del bumper en Adobe After Effects

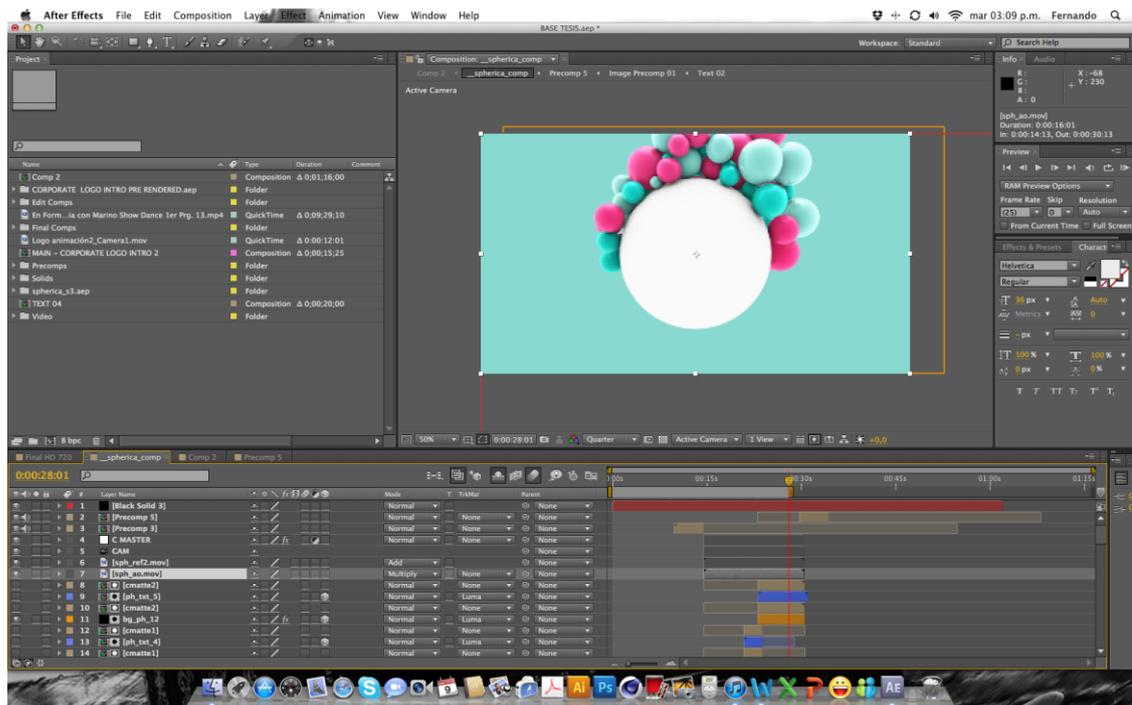


Figura 5-21: Realización del bumper en Adobe After Effects

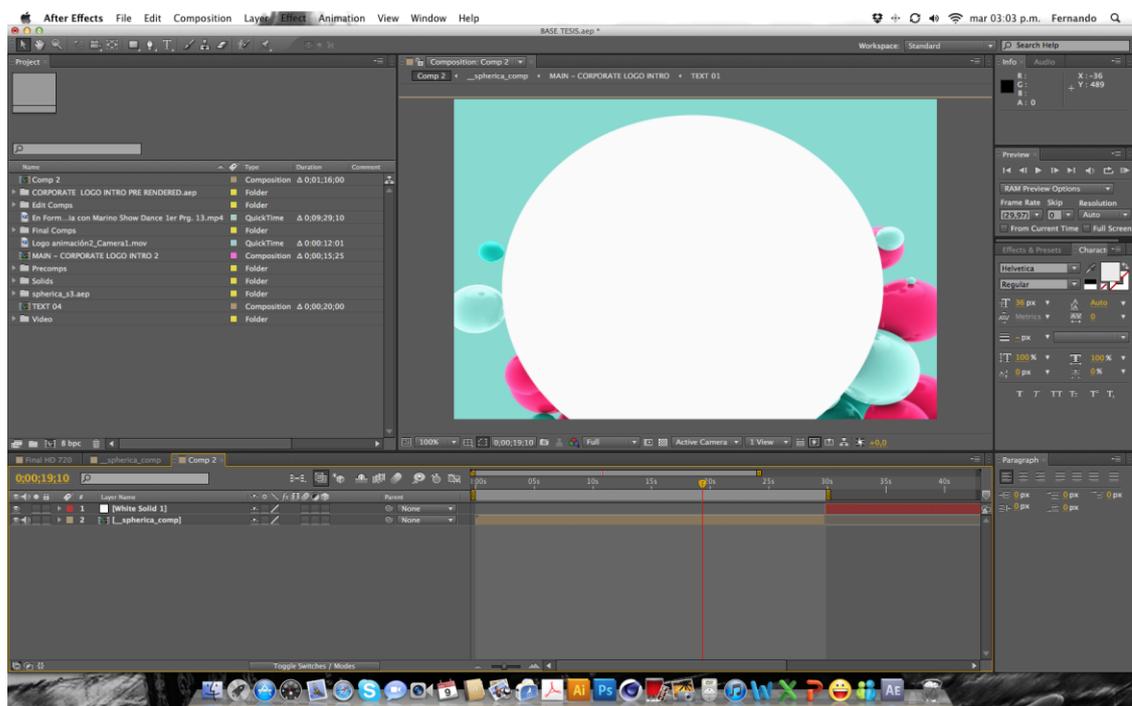


Figura 5-22: Realización del bumper en Adobe After Effects

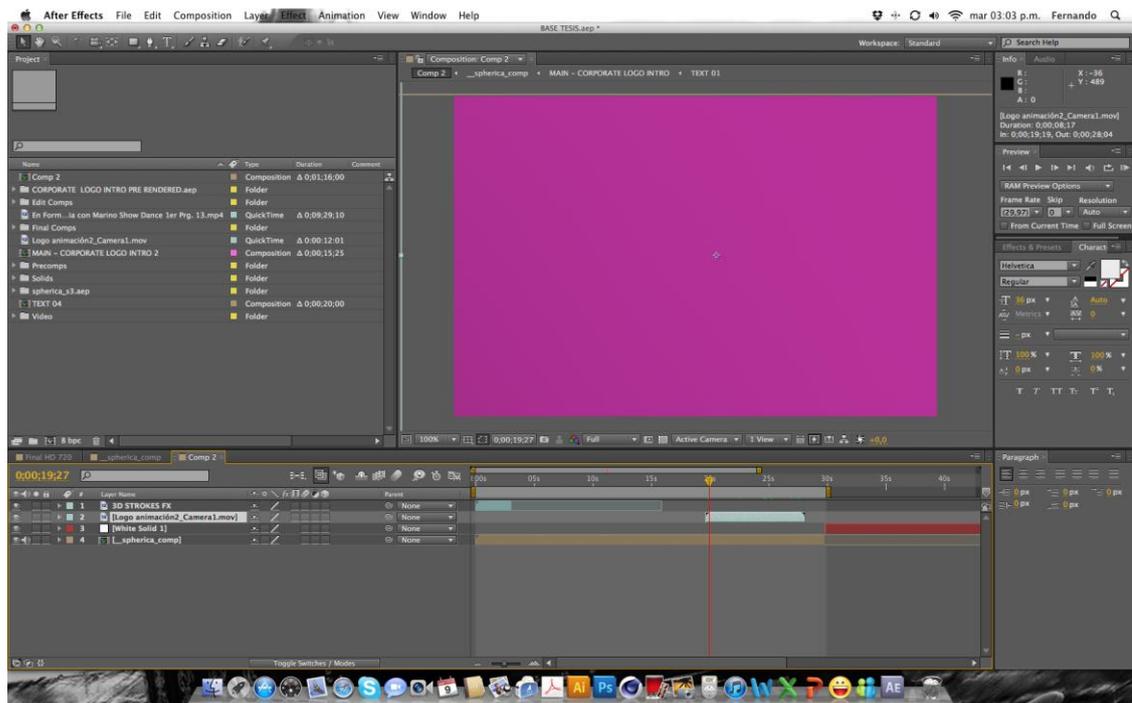


Figura 5-23: Realización del bumper en Adobe After Effects



Figura 5-24: Realización del bumper en Adobe After Effects



Figura 5-25: Realización del bumper en Adobe After Effects



Figura 5-26: Realización del bumper en Adobe After Effects

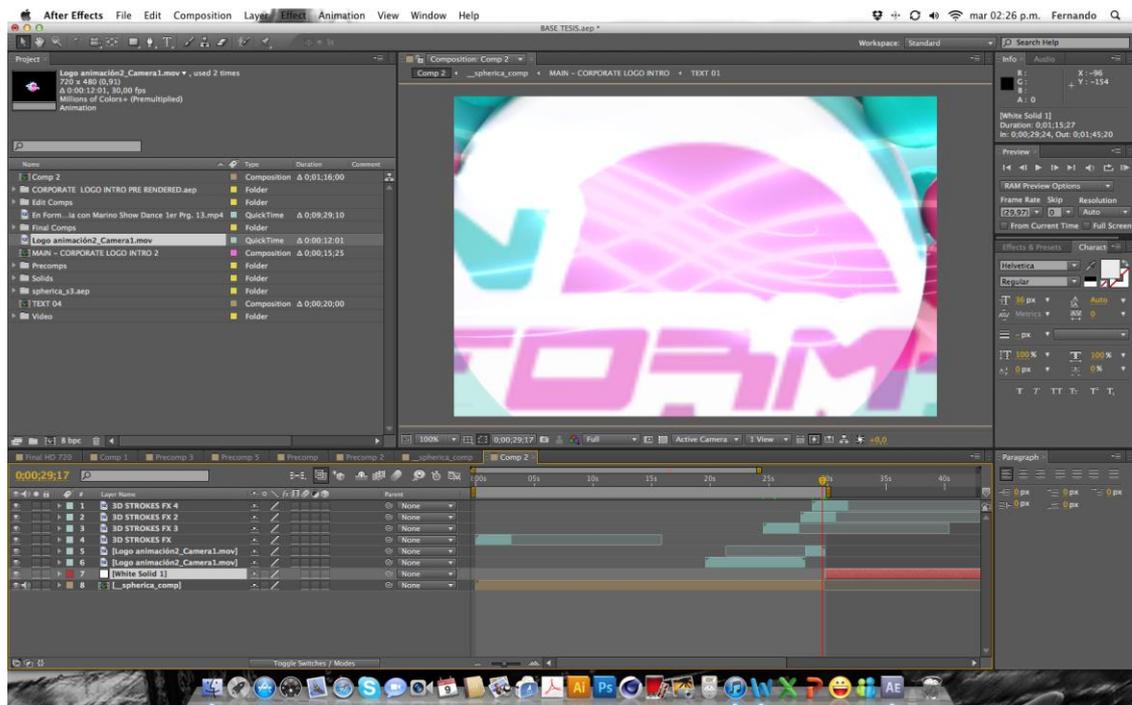


Figura 5-27: Realización del bumper en Adobe After Effects

- REALIZACIÓN DEL SIN FIN:

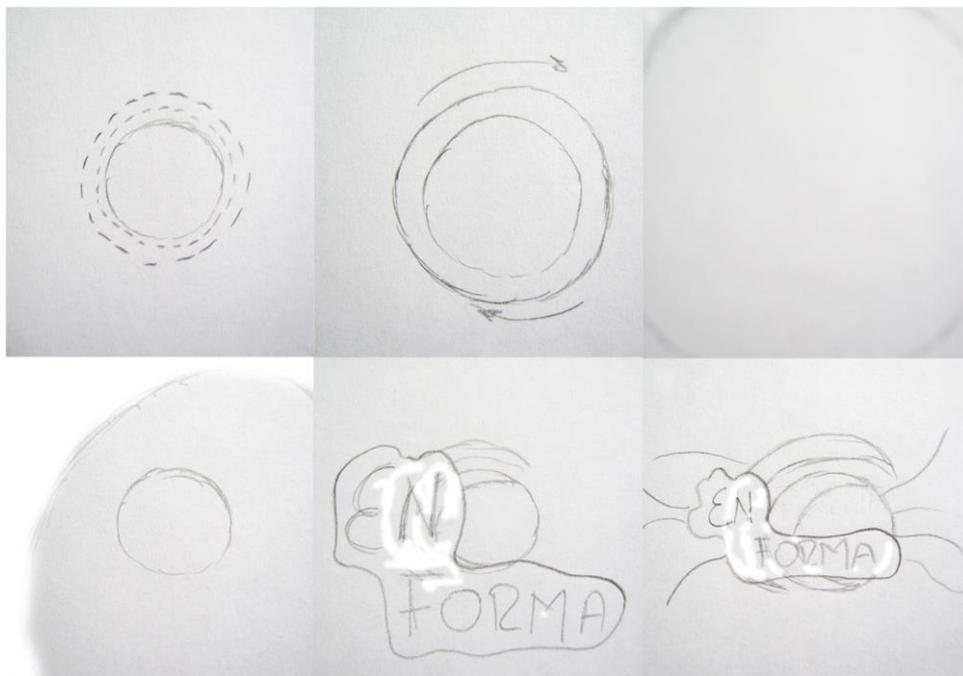


Figura 5-28: Boceto del Sin fin

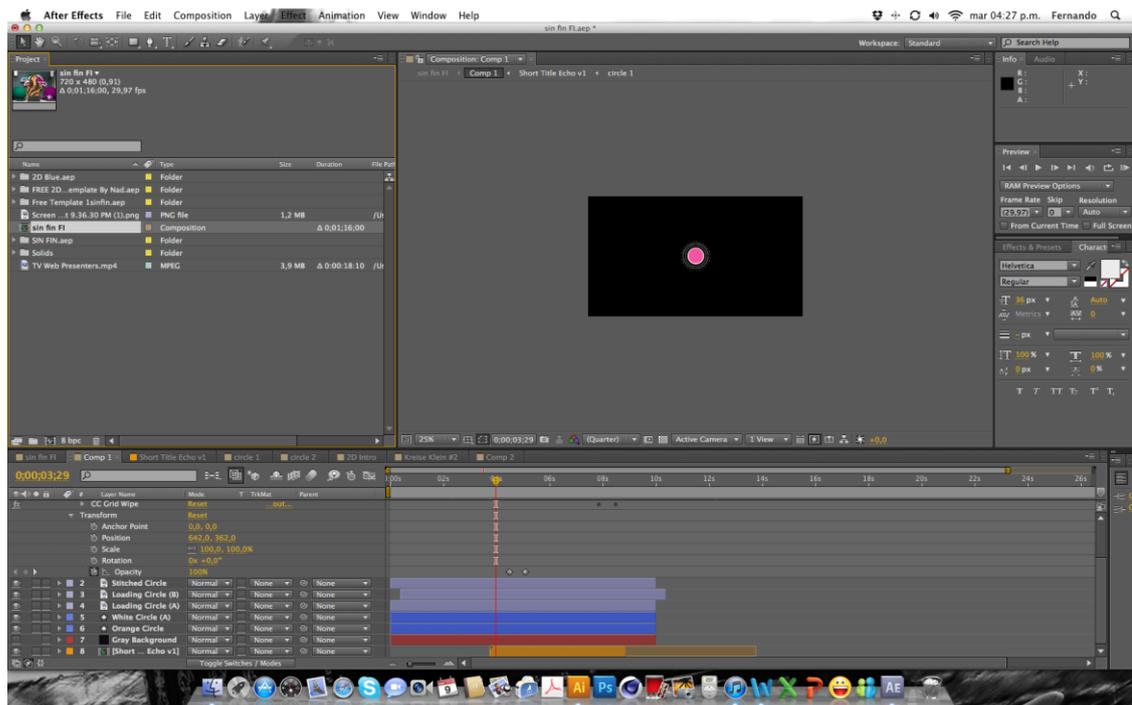


Figura 5-29: Realización del Sin Fin en Adobe After Effects

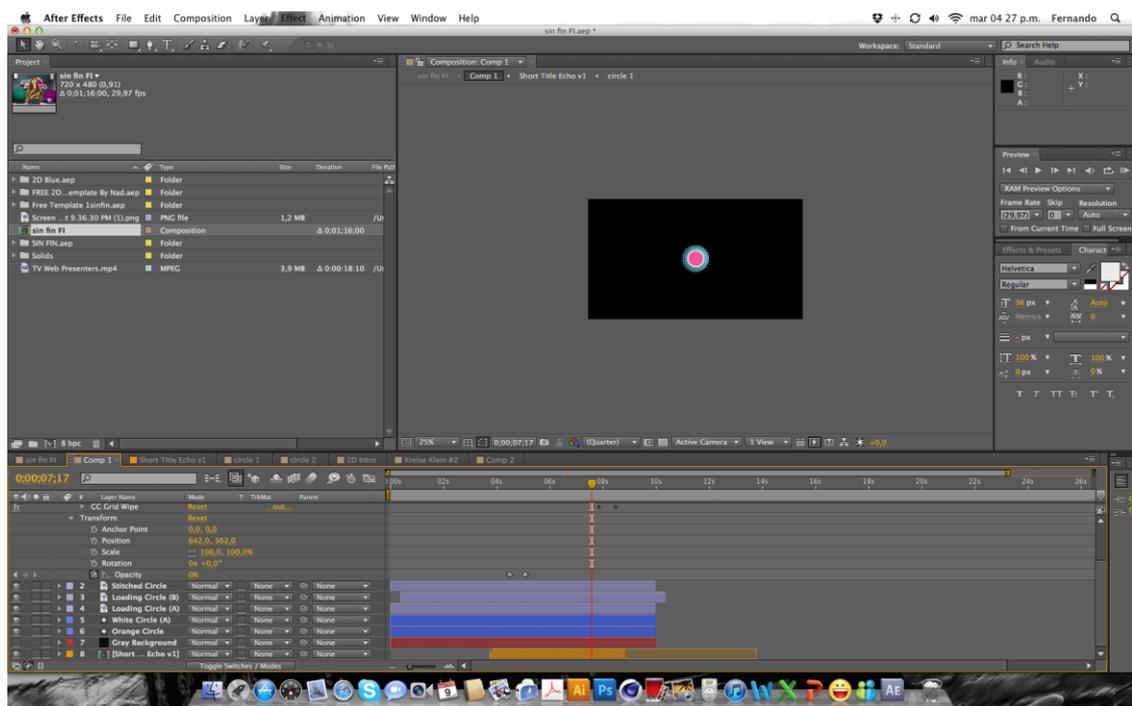


Figura 5-30: Realización del Sin Fin en Adobe After Effects

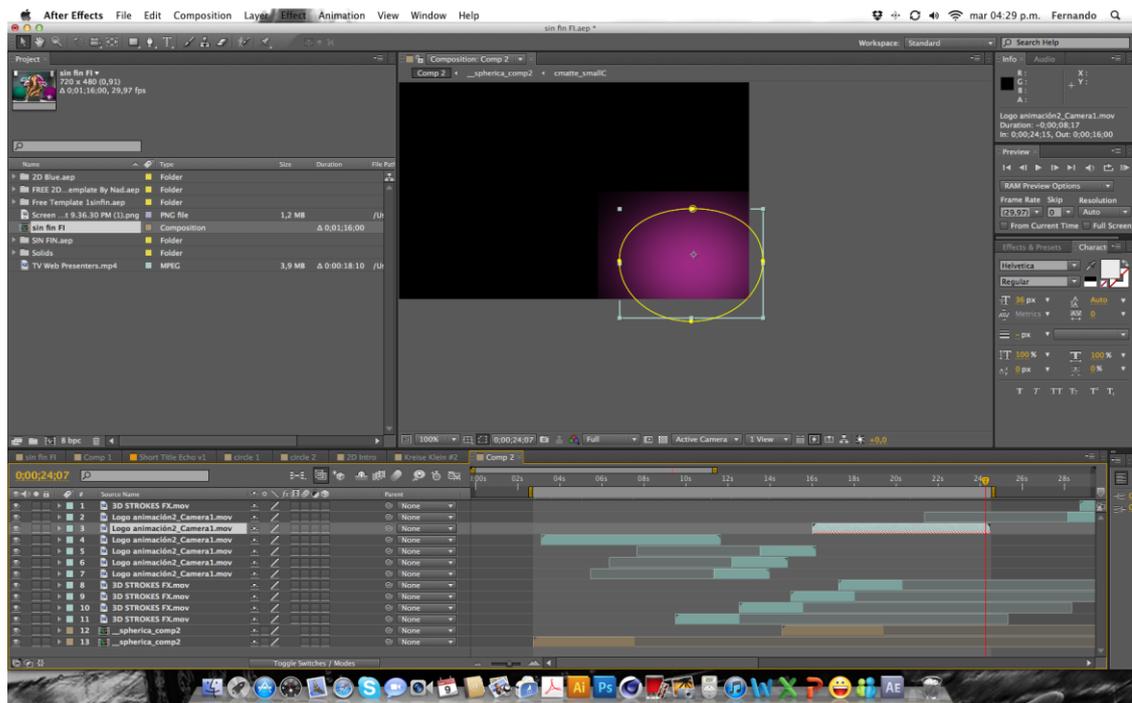


Figura 5-31: Realización del Sin Fin en Adobe After Effects

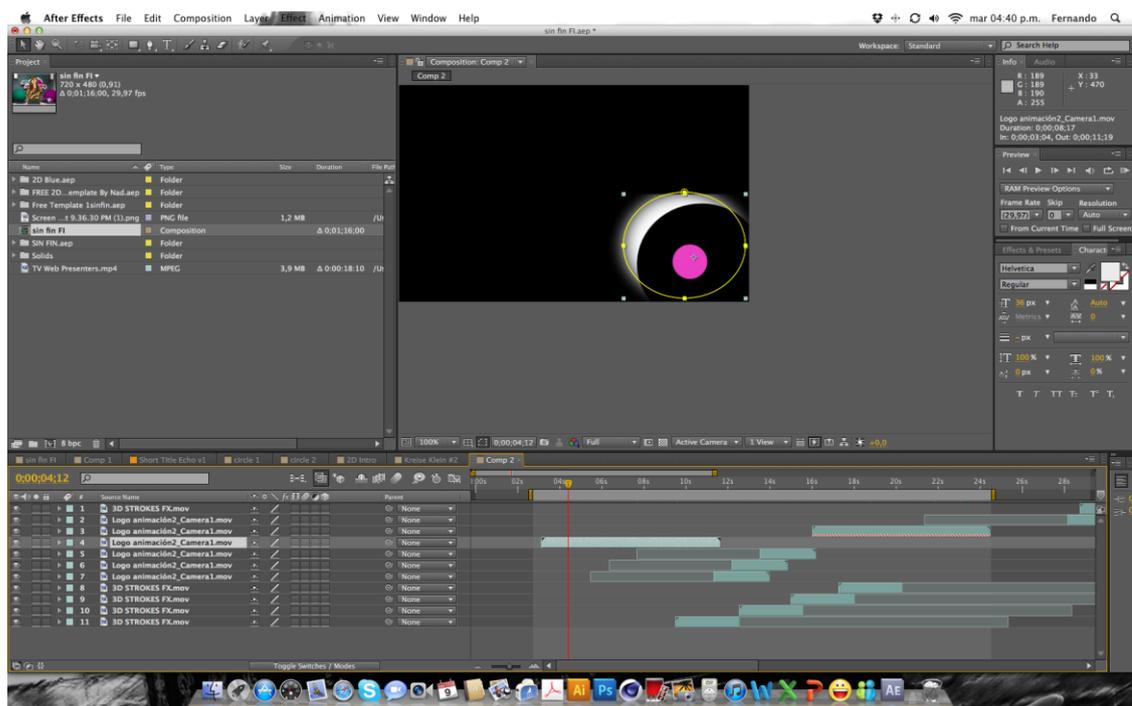


Figura 5-32: Realización del Sin Fin en Adobe After Effects

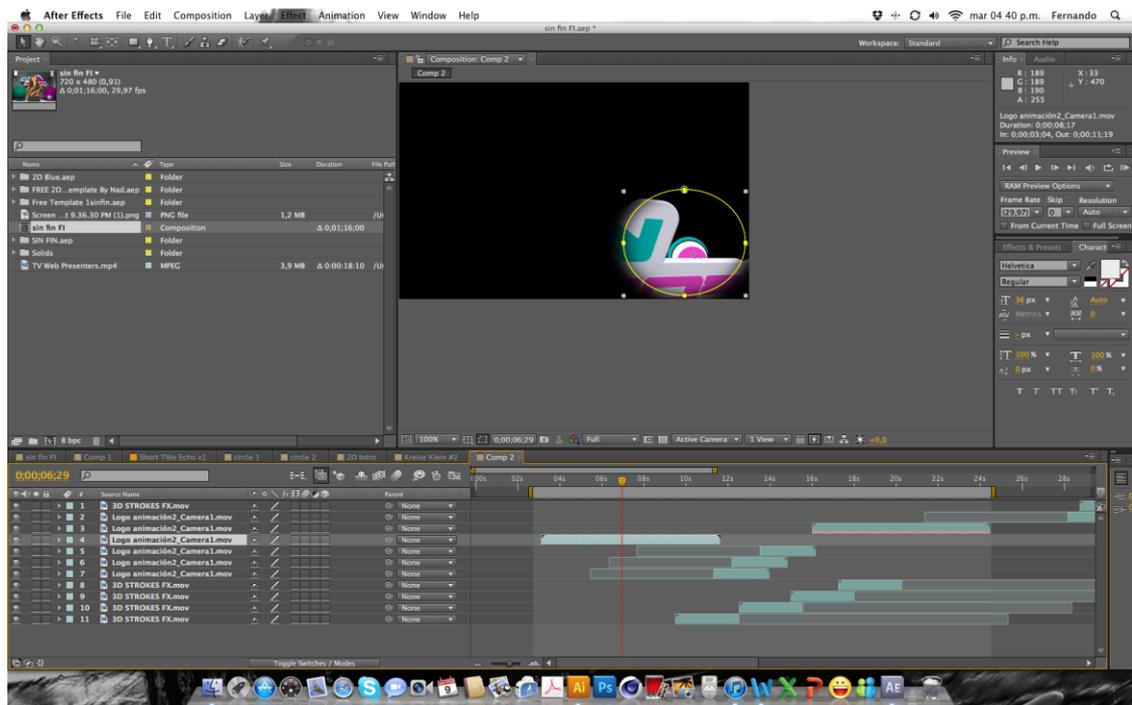


Figura 5-33: Realización del Sin Fin en Adobe After Effects

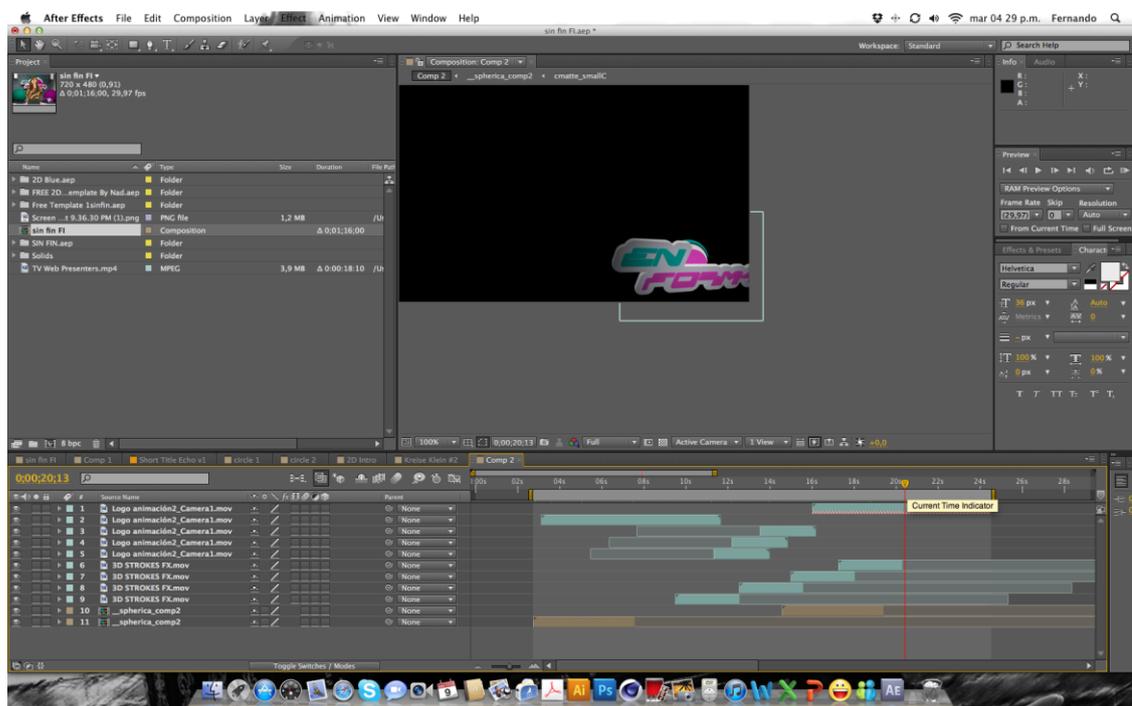


Figura 5-34: Realización del Sin Fin en Adobe After Effects

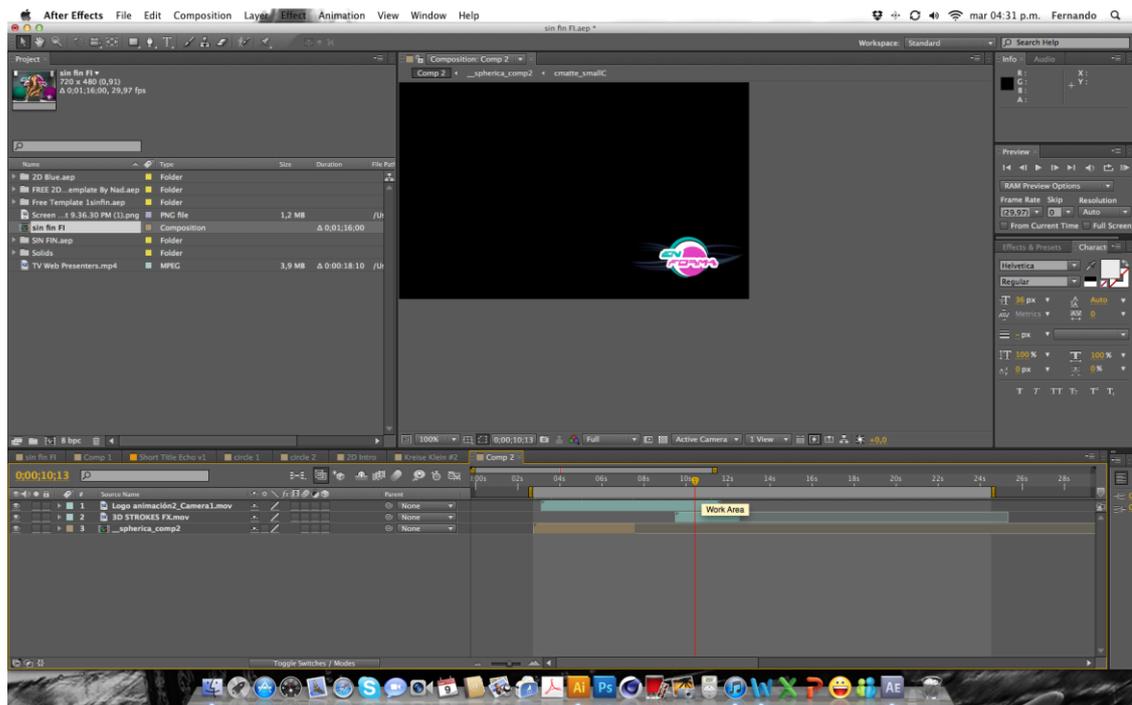


Figura 5-35: Realización del Sin Fin en Adobe After Effects

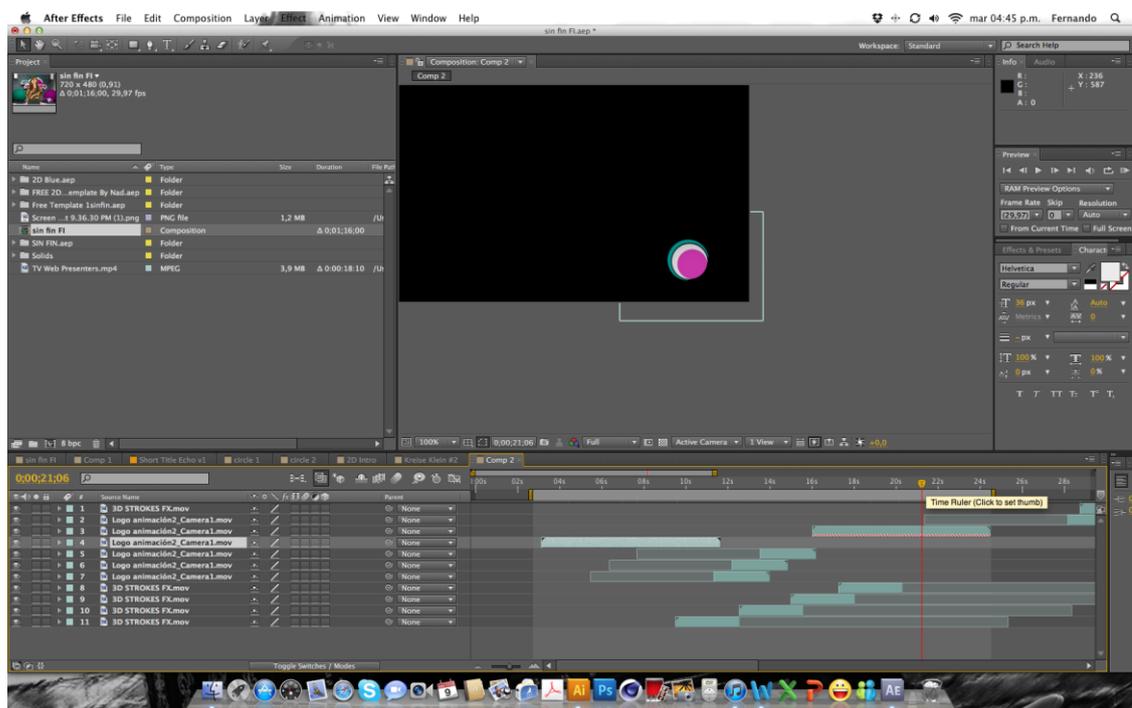


Figura 5-36: Realización del Sin Fin en Adobe After Effects

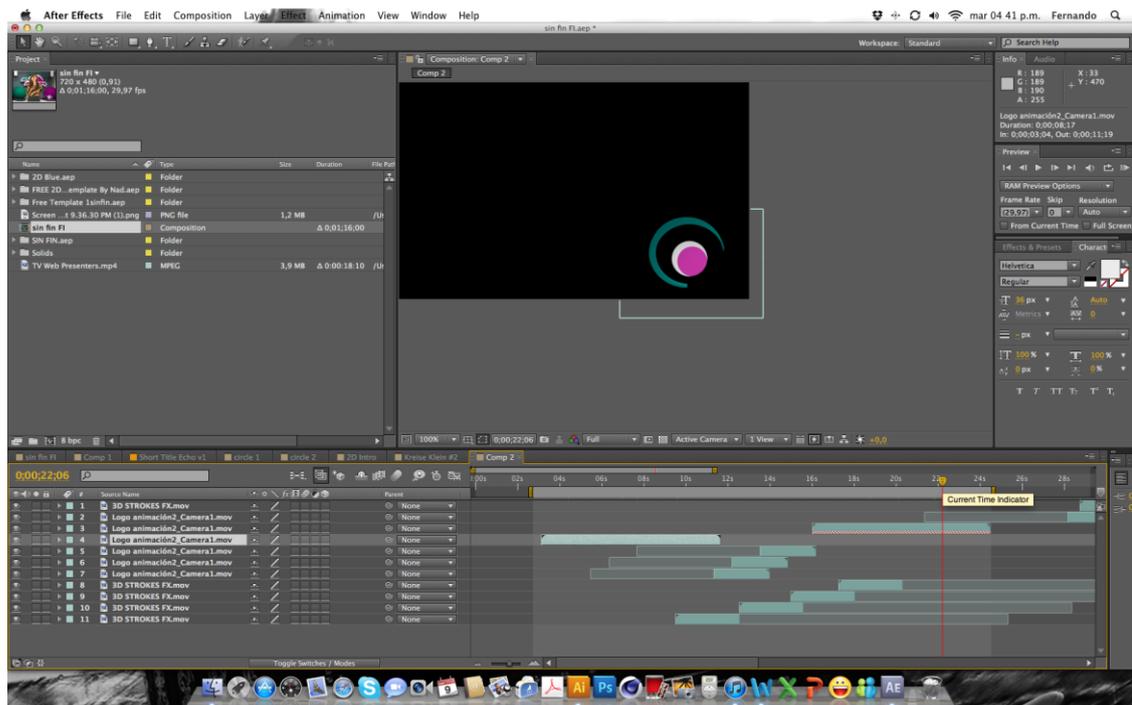


Figura 5-37: Realización del Sin Fin en Adobe After Effects

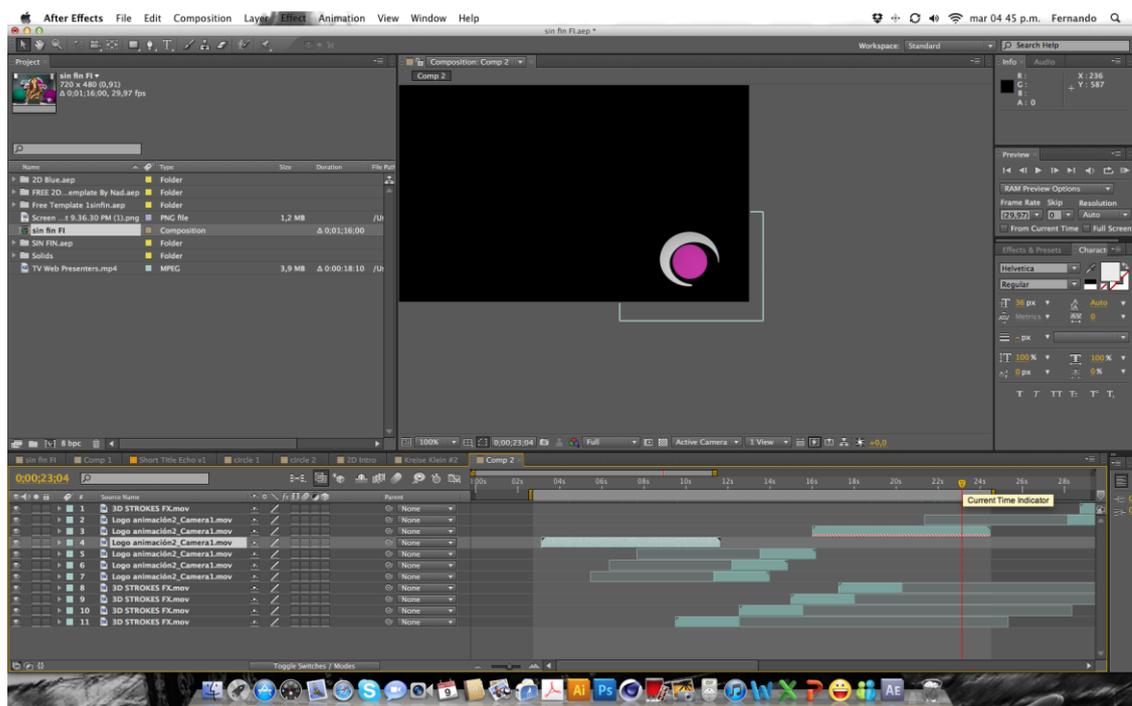


Figura 5-38: Realización del Sin Fin en Adobe After Effects

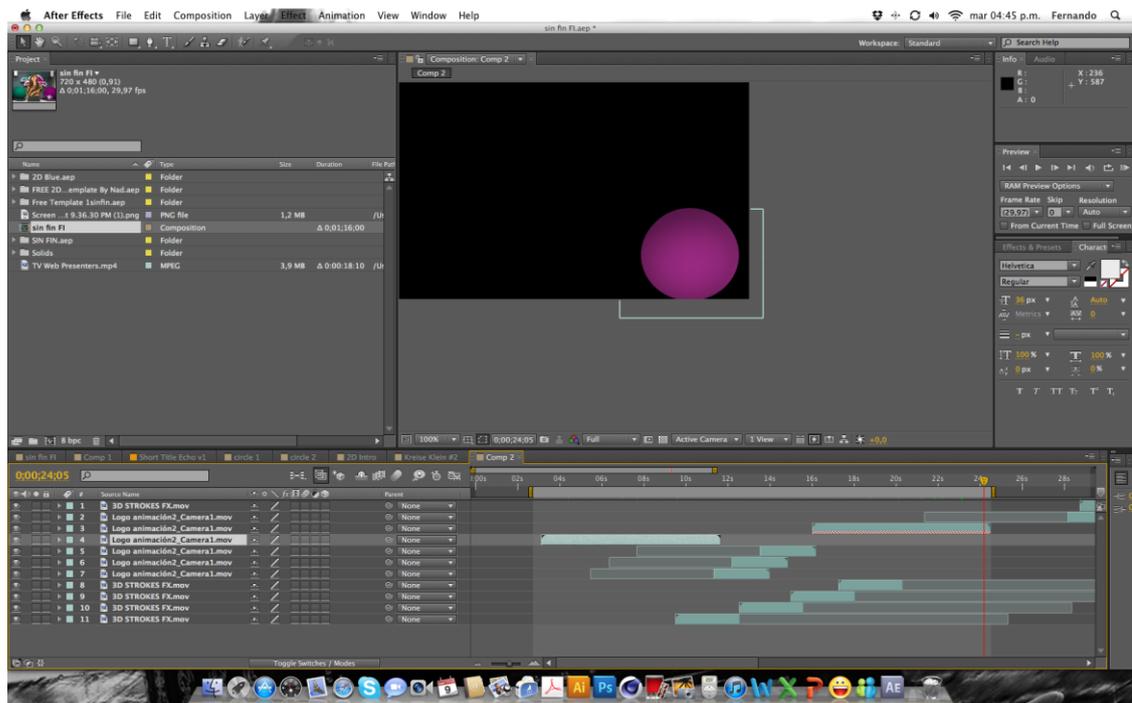


Figura 5-39: Realización del Sin Fin en Adobe After Effects

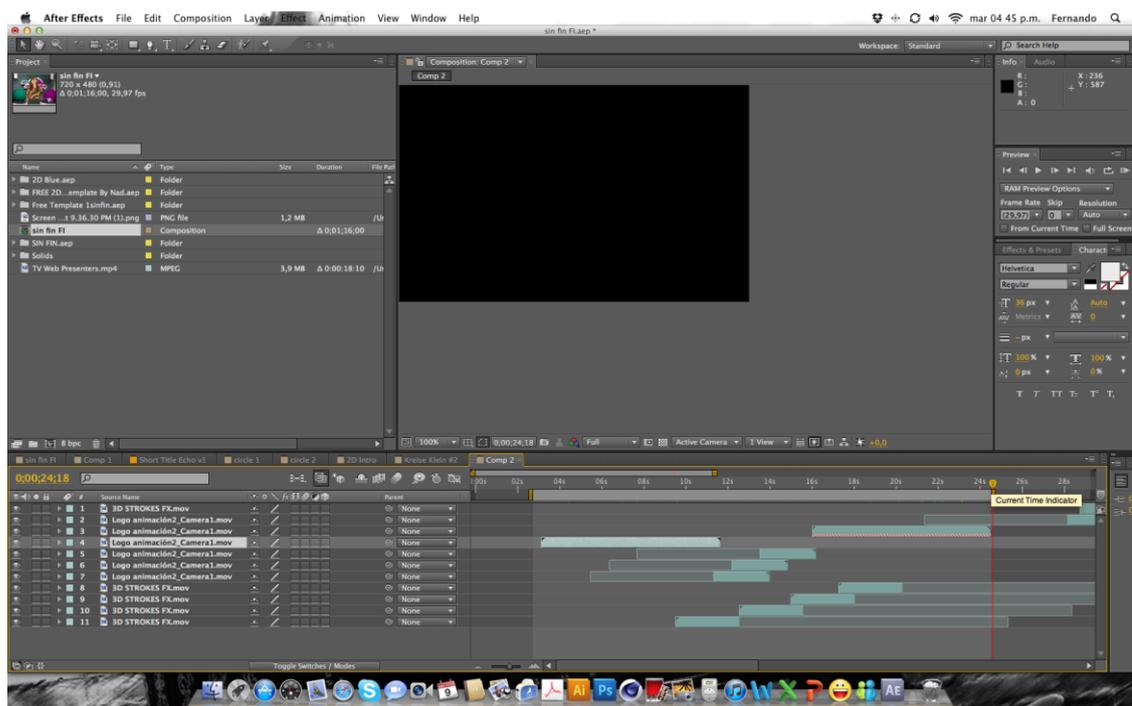


Figura 5-40: Realización del Sin Fin en Adobe After Effects



Figura 5-41: Realización del Sin Fin en Adobe After Effects

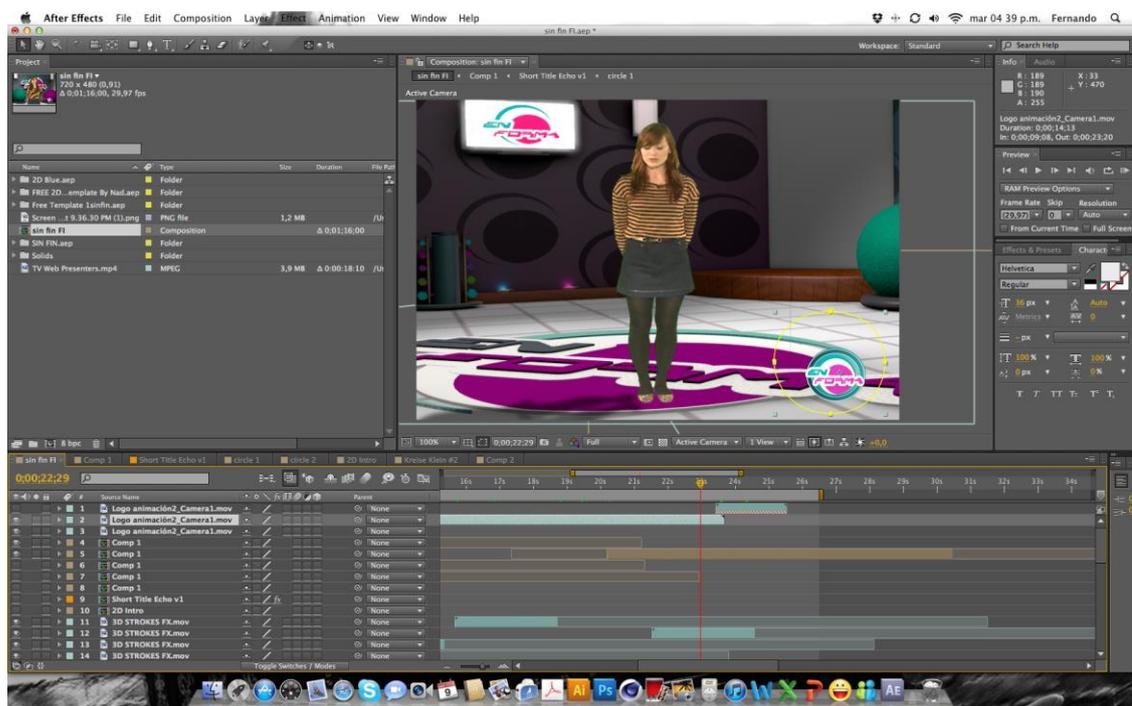


Figura 5-42: Realización del Sin Fin en Adobe After Effects

- REALIZACIÓN DE SEGMENTOS:

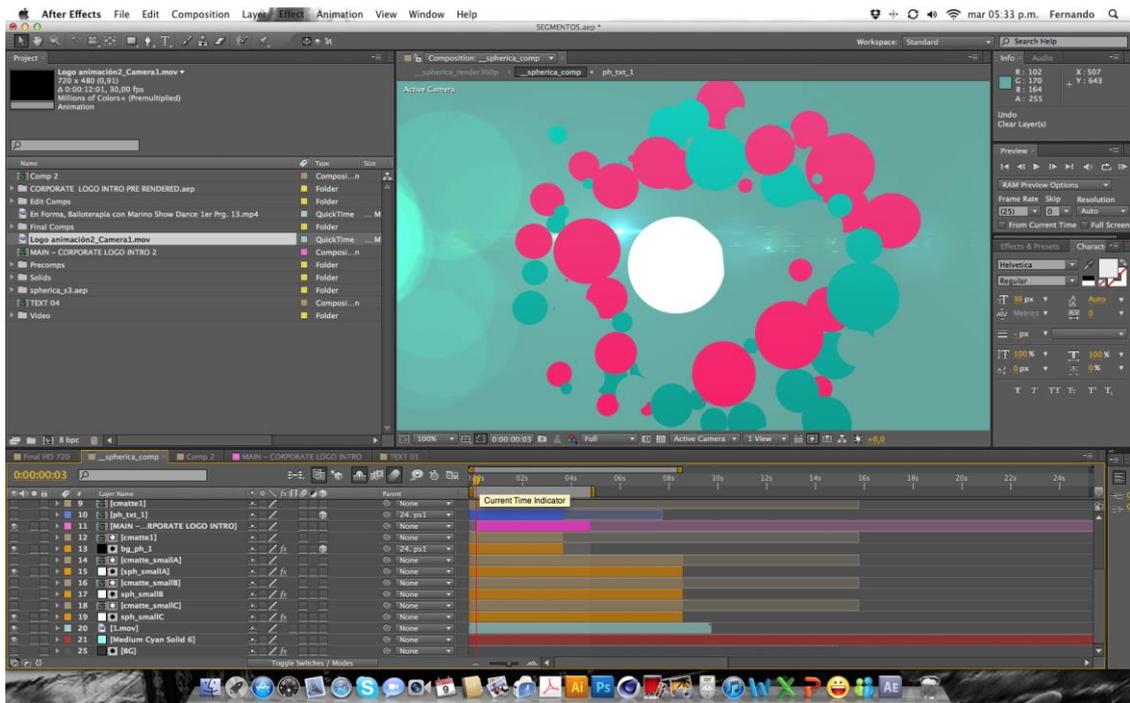


Figura 5-43: Realización de los segmentos en Adobe After Effects

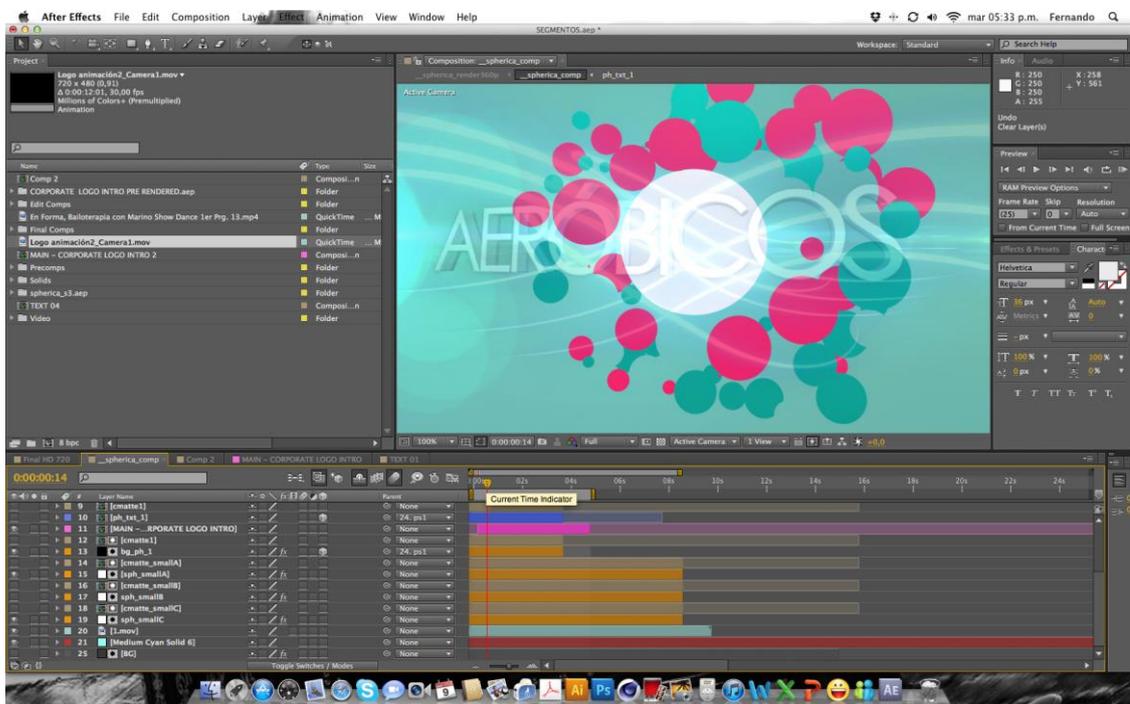


Figura 5-44: Realización de los segmentos en Adobe After Effects

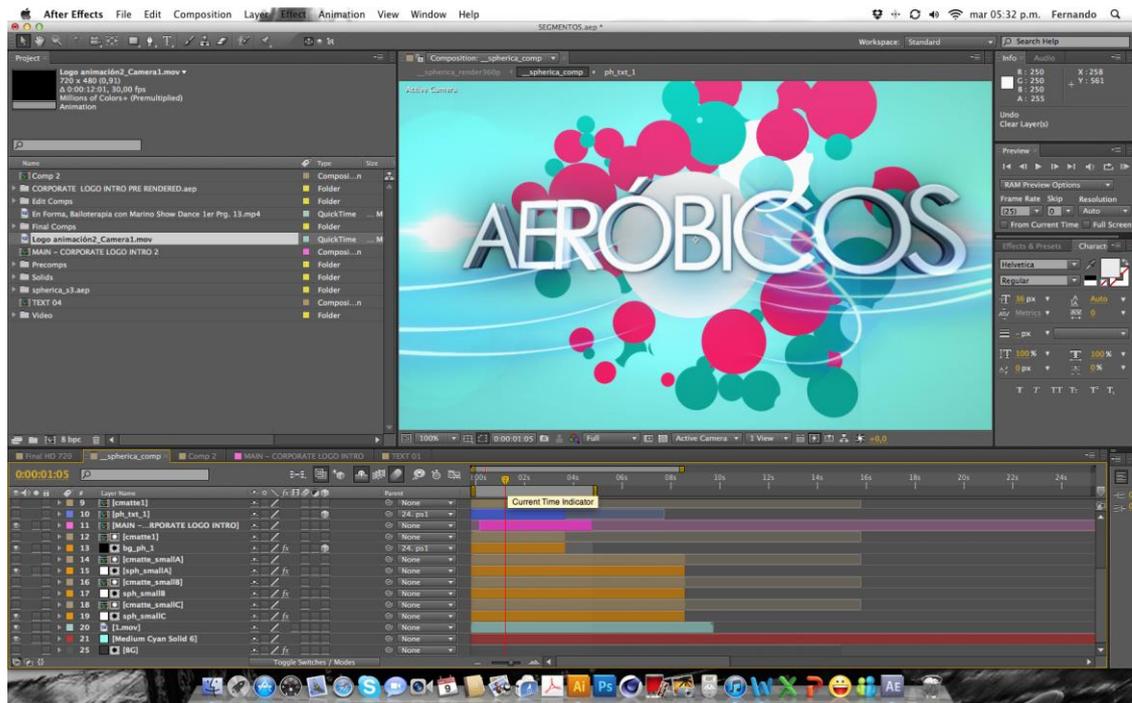


Figura 5-45: Realización de los segmentos en Adobe After Effects

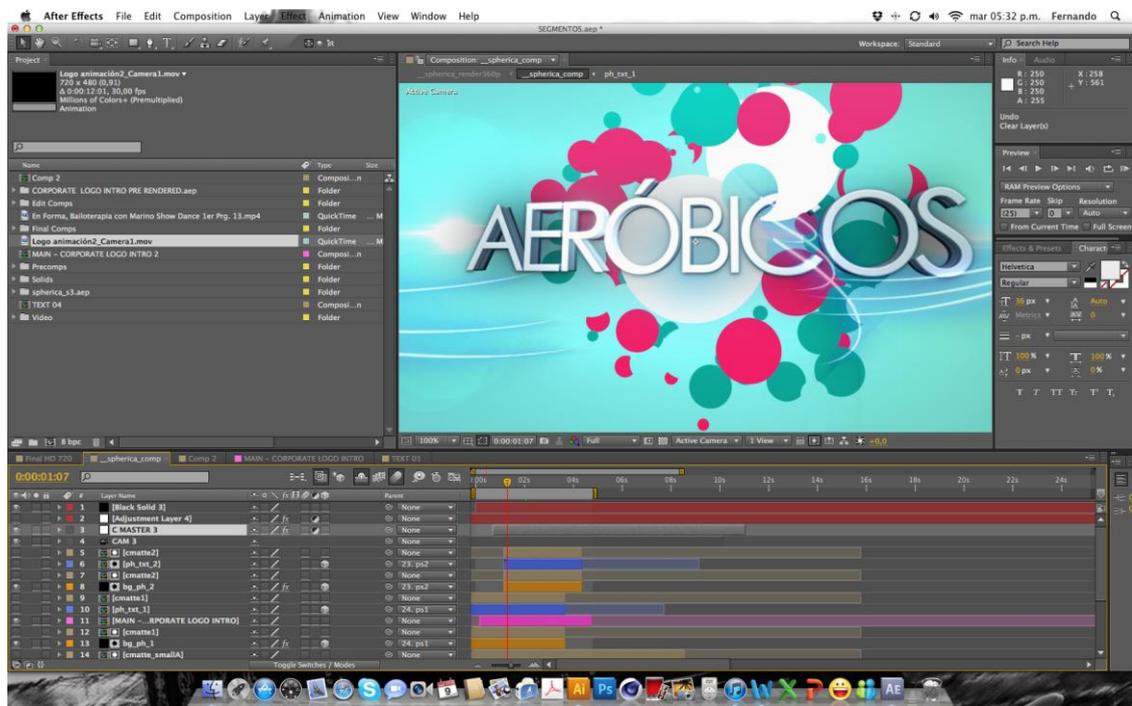


Figura 5-46: Realización de los segmentos en Adobe After Effects



Figura 5-47: Realización de los segmentos en Adobe After Effects



Figura 5-48: Realización de los segmentos en Adobe After Effects



Figura 5-49: Realización de los segmentos en Adobe After Effects

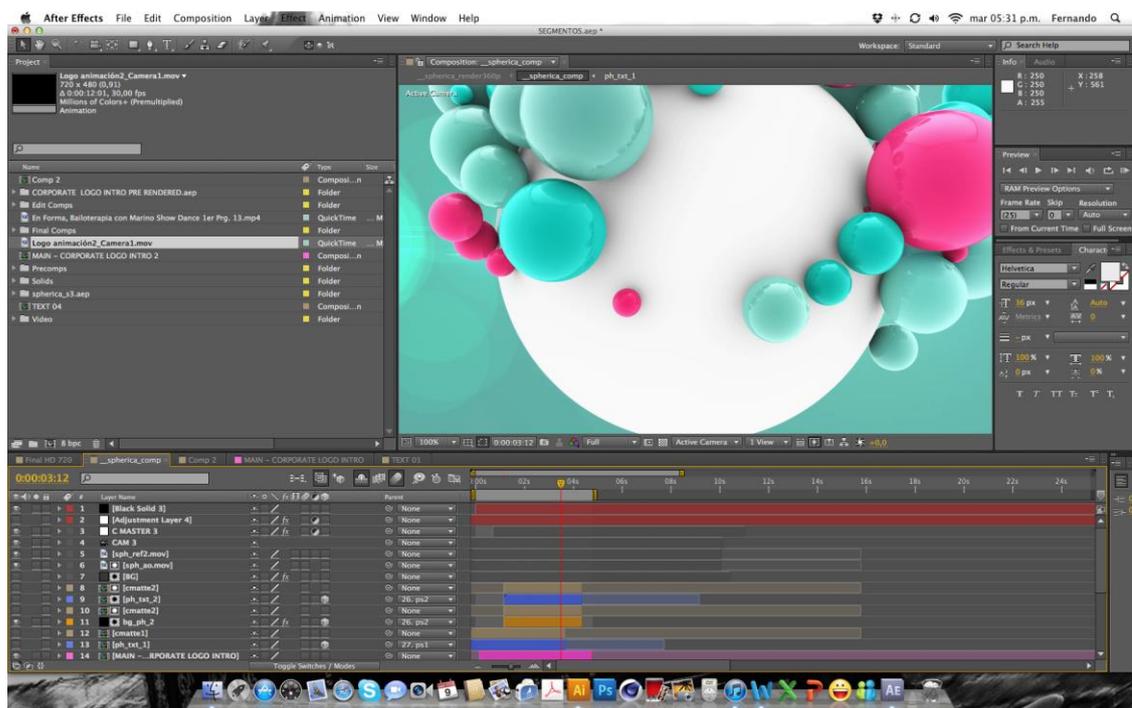


Figura 5-50: Realización de los segmentos en Adobe After Effects

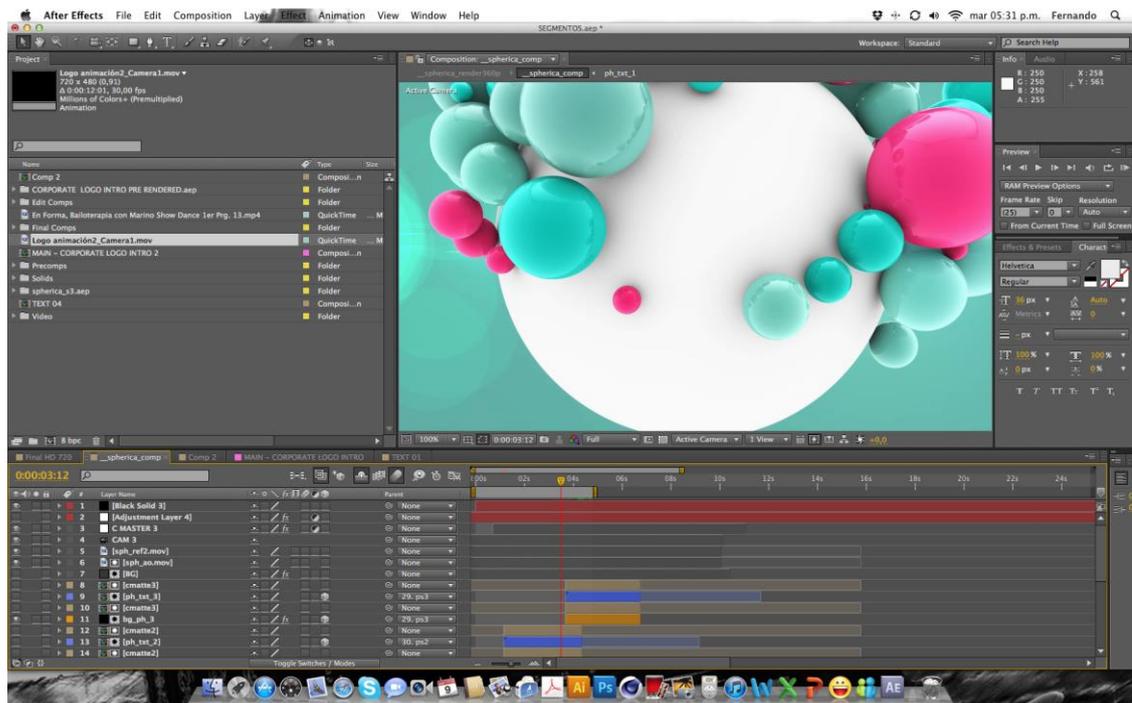


Figura 5-51: Realización de los segmentos en Adobe After Effects

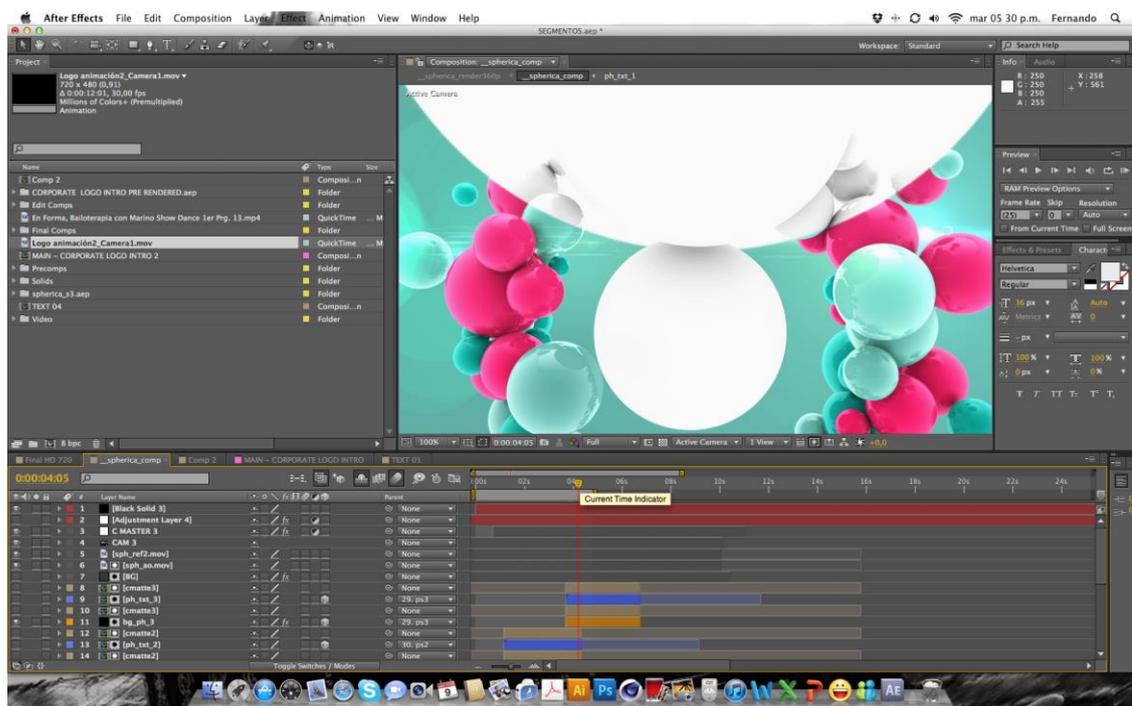


Figura 5-52: Realización de los segmentos en Adobe After Effects

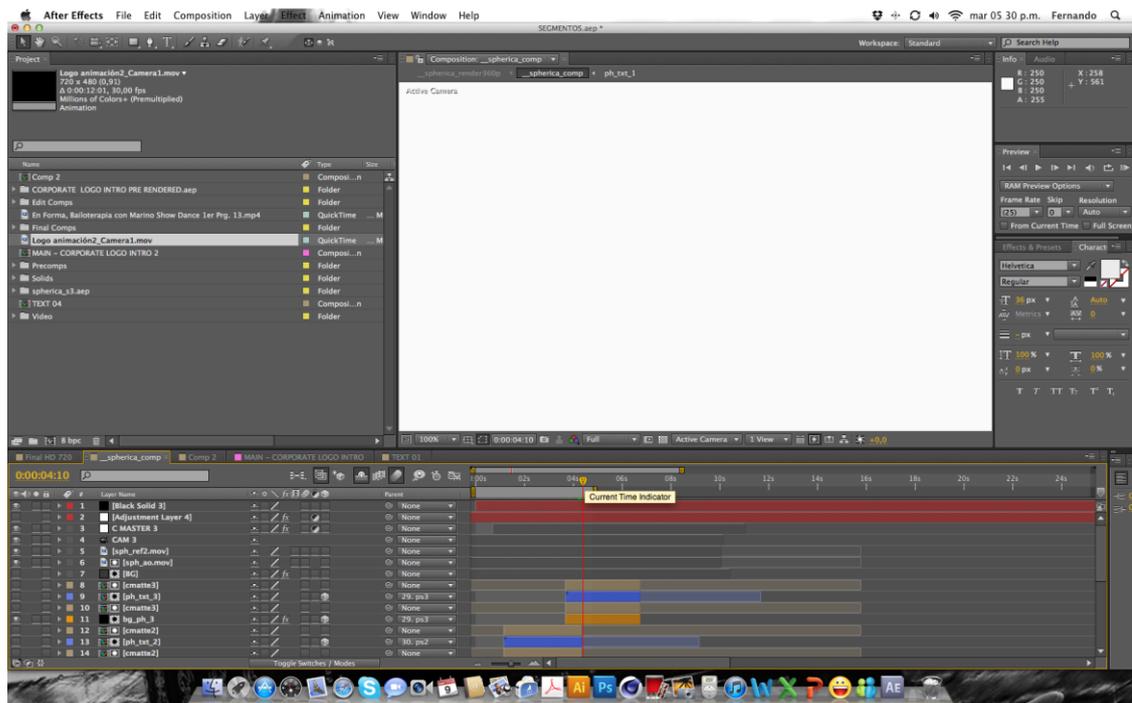


Figura 5-53: Realización de los segmentos en Adobe After Effects

- REALIZACIÓN DEL LOWER THIRD:



Figura 5-54: Boceto del Lower Third

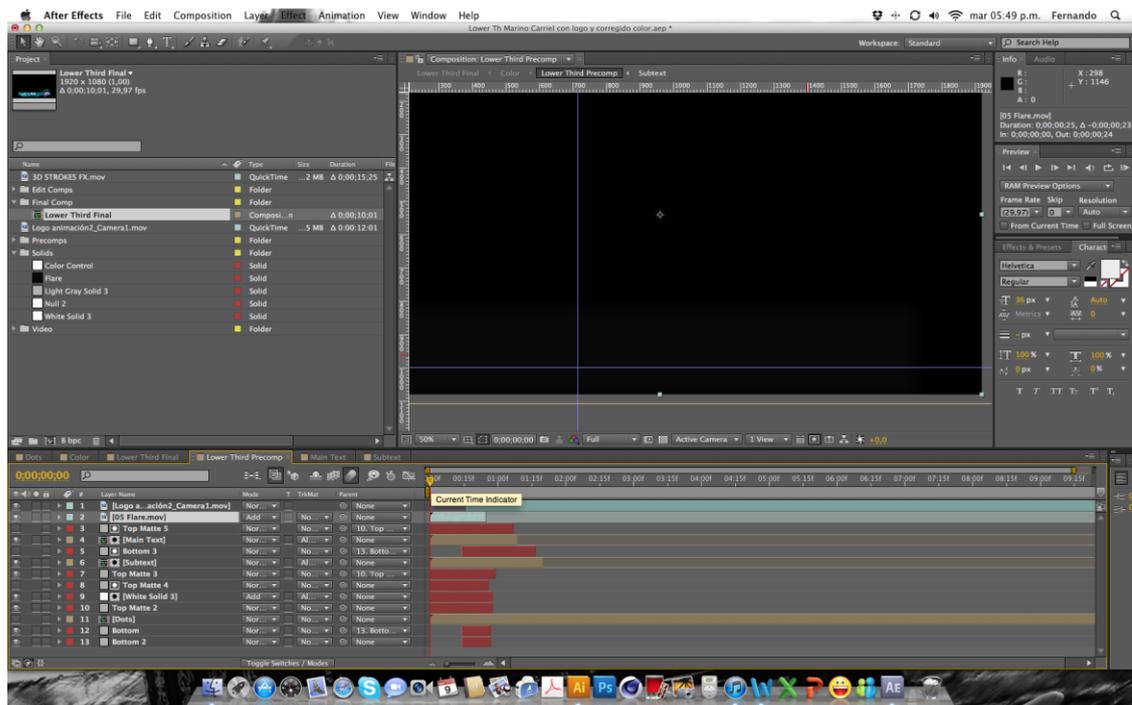


Figura 5-55: Realización del Lower Third en Adobe After Effects

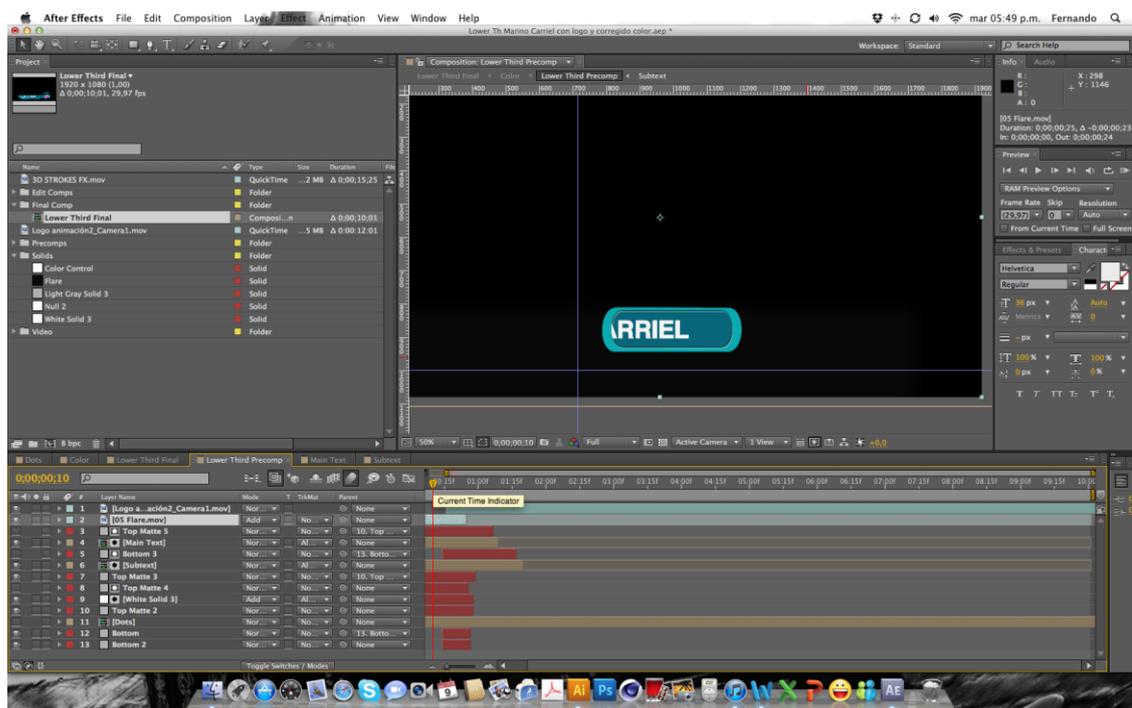


Figura 5-56: Realización del Lower Third en Adobe After Effects

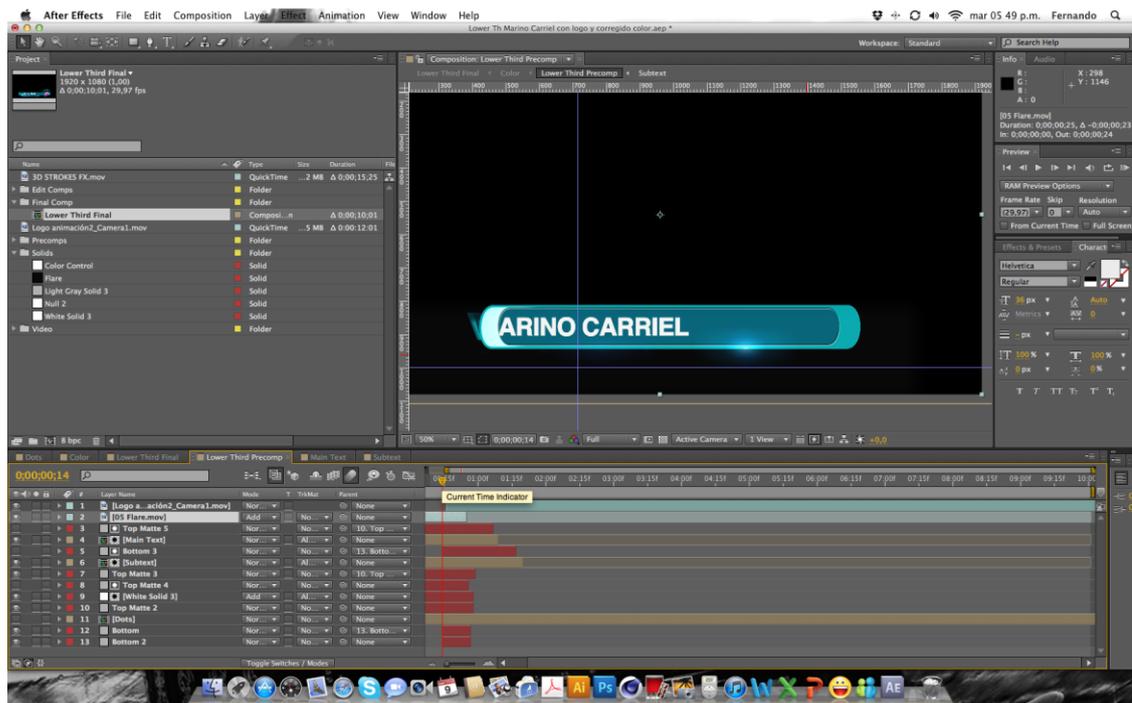


Figura 5-57: Realización del Lower Third en Adobe After Effects



Figura 5-58: Realización del Lower Third en Adobe After Effects

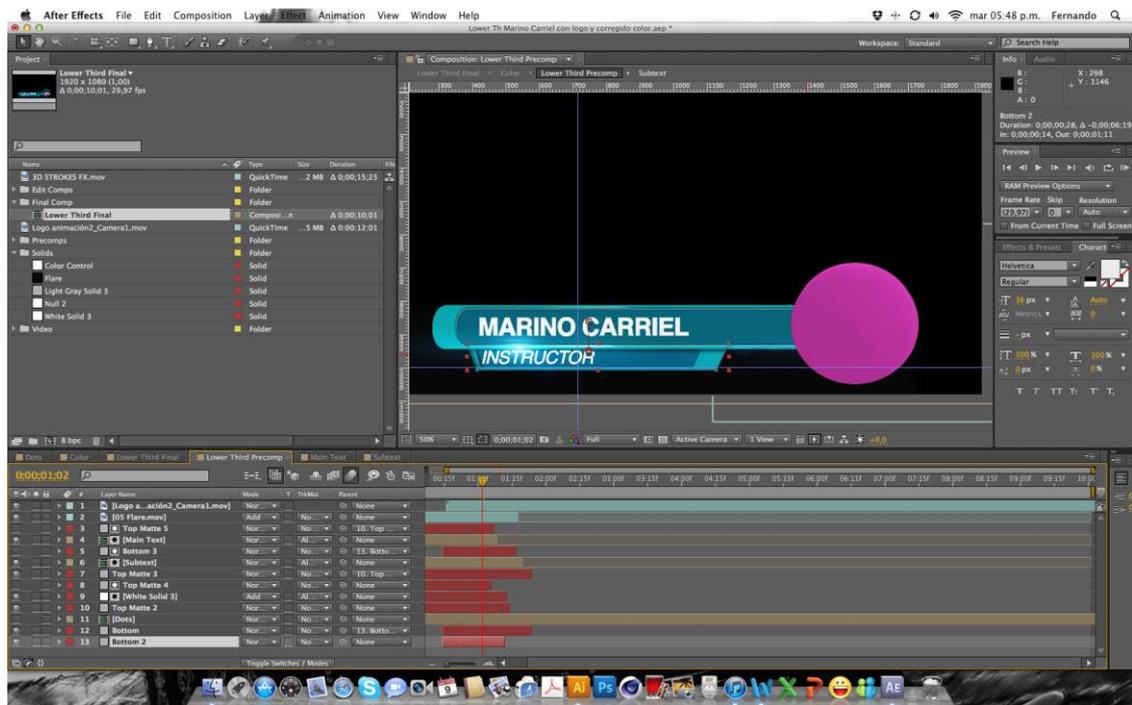


Figura 5-59: Realización del Lower Third en Adobe After Effects

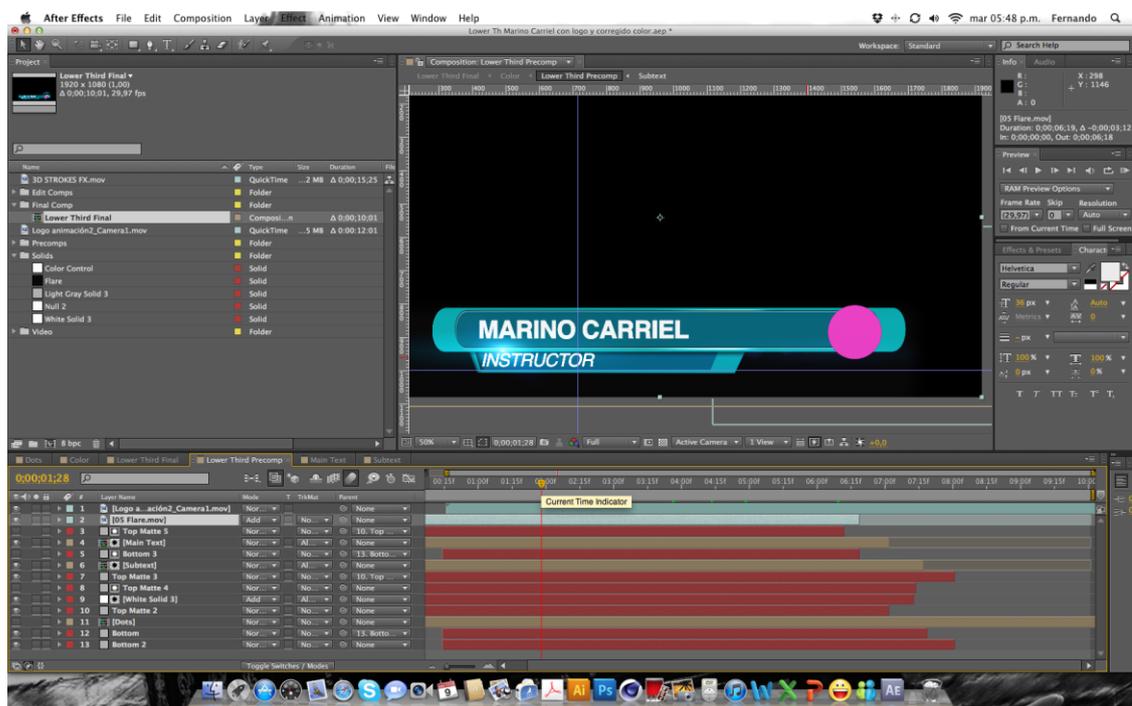


Figura 5-60: Realización del Lower Third en Adobe After Effects

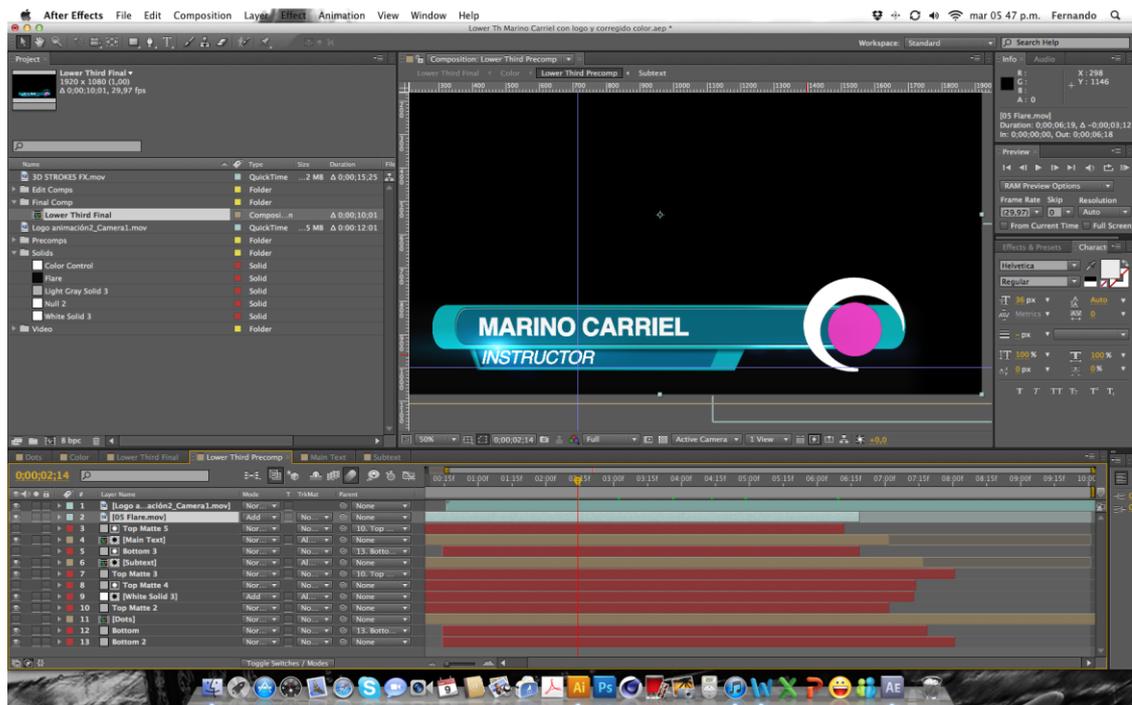


Figura 5-61: Realización del Lower Third en Adobe After Effects

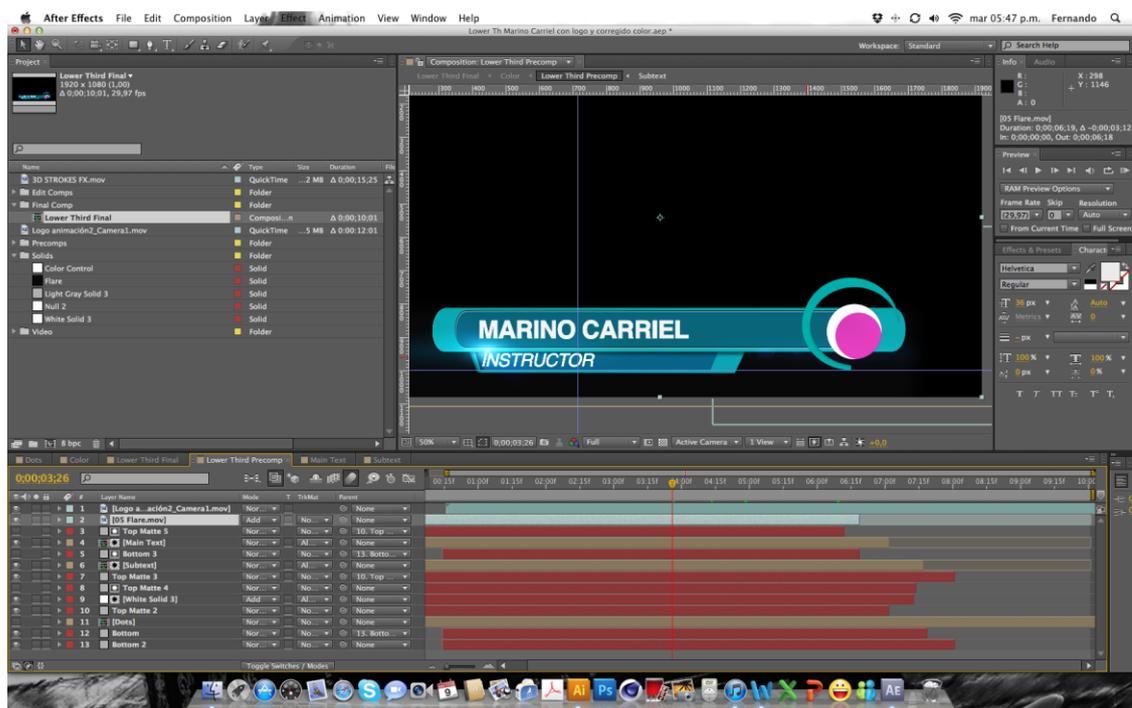


Figura 5-62: Realización del Lower Third en Adobe After Effects

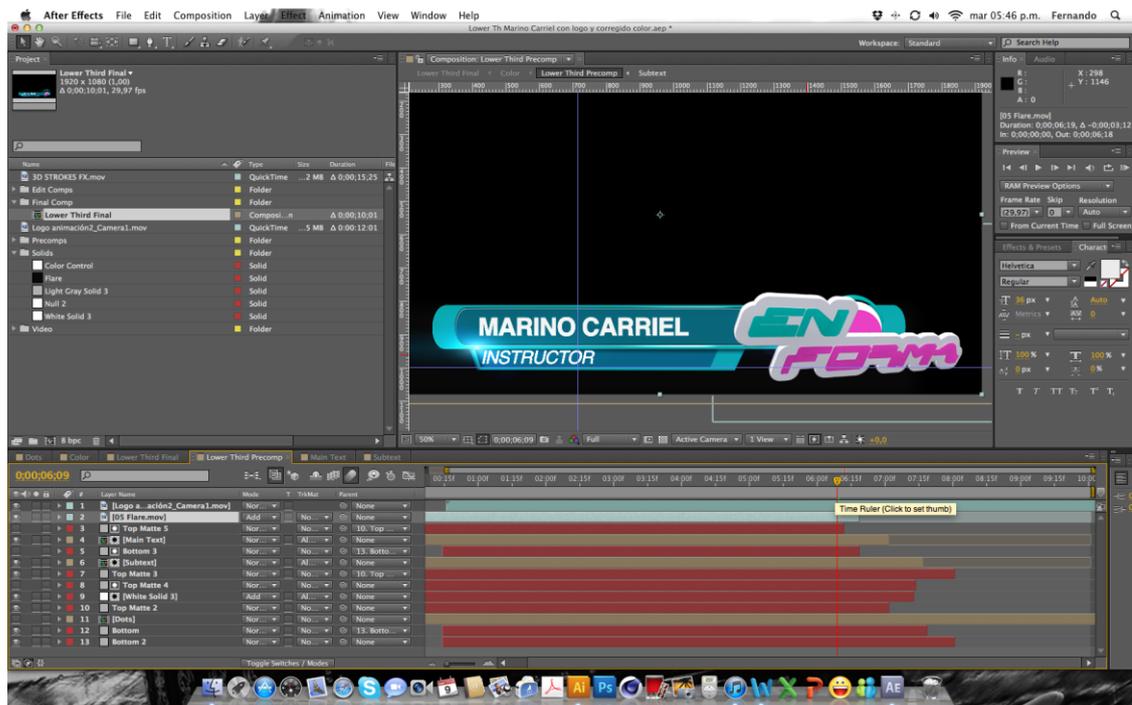


Figura 5-63: Realización del Lower Third en Adobe After Effects

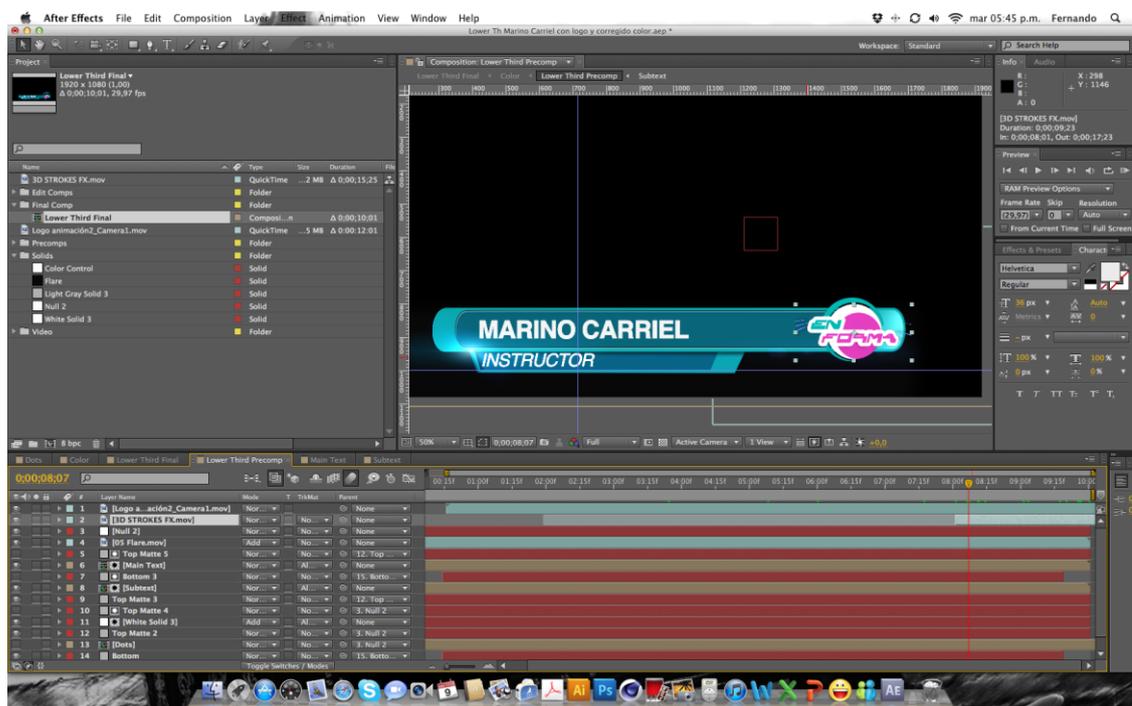


Figura 5-64: Realización del Lower Third en Adobe After Effects

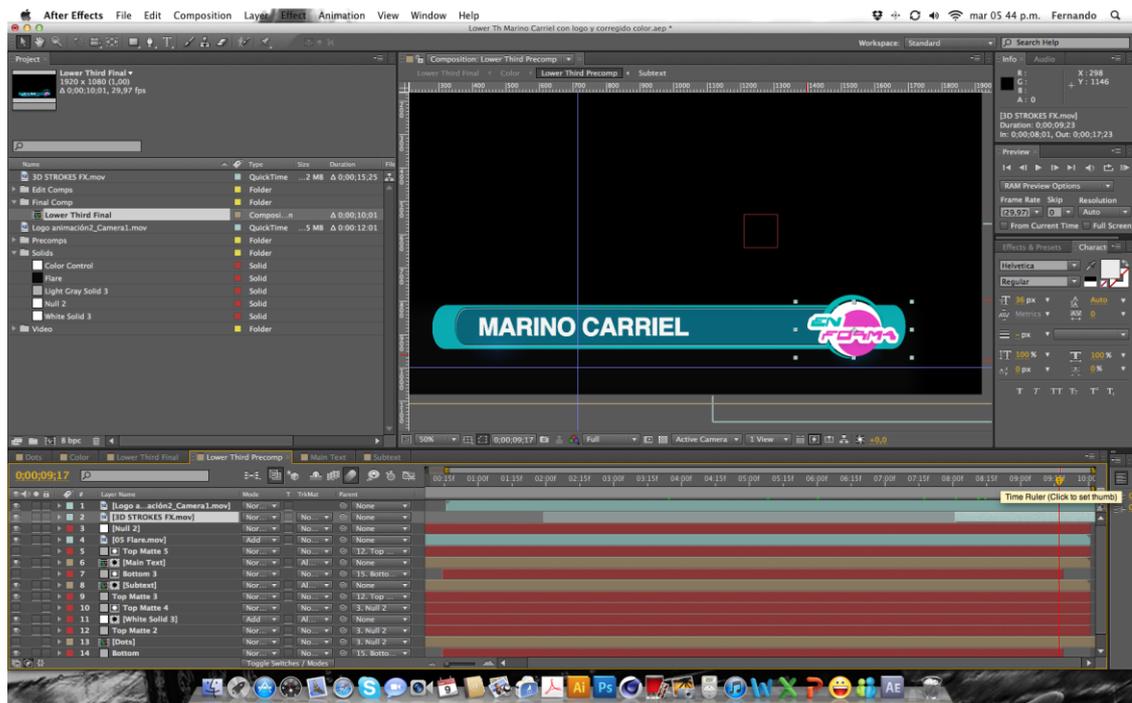


Figura 5-65: Realización del Lower Third en Adobe After Effects

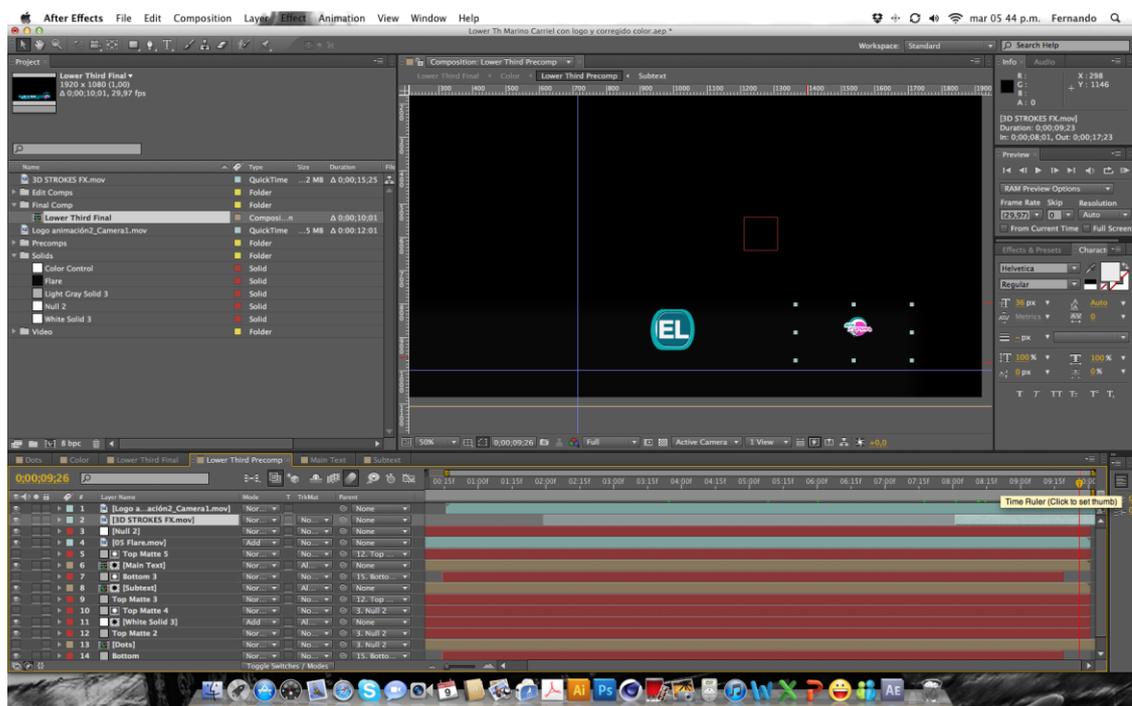


Figura 5-66 Realización del Lower Third en Adobe After Effects

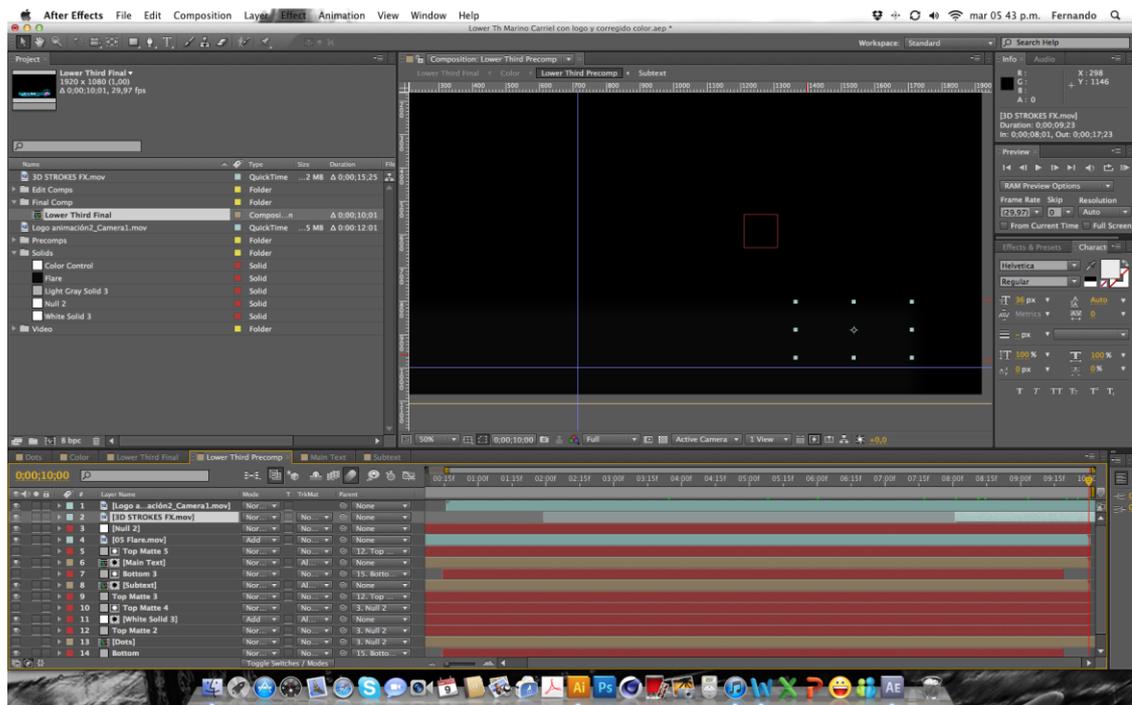


Figura 5-67: Realización del Lower Third en Adobe After Effects



Figura 5-68: Realización del Lower Third en Adobe After Effects

- REALIZACIÓN DE AL VOLVER:

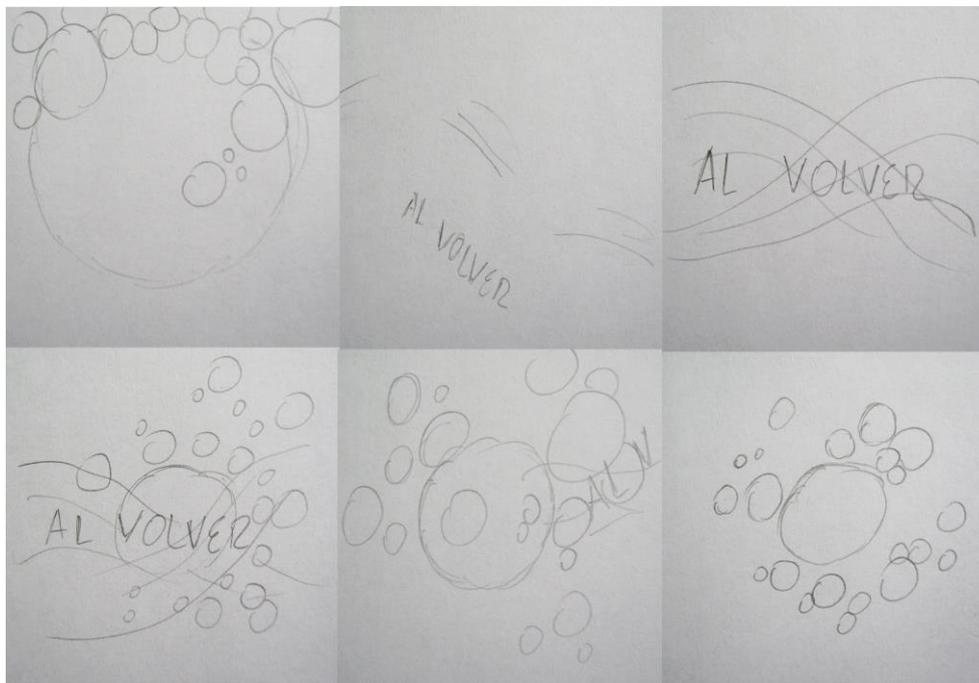


Figura 5-69: Boceto de al volver

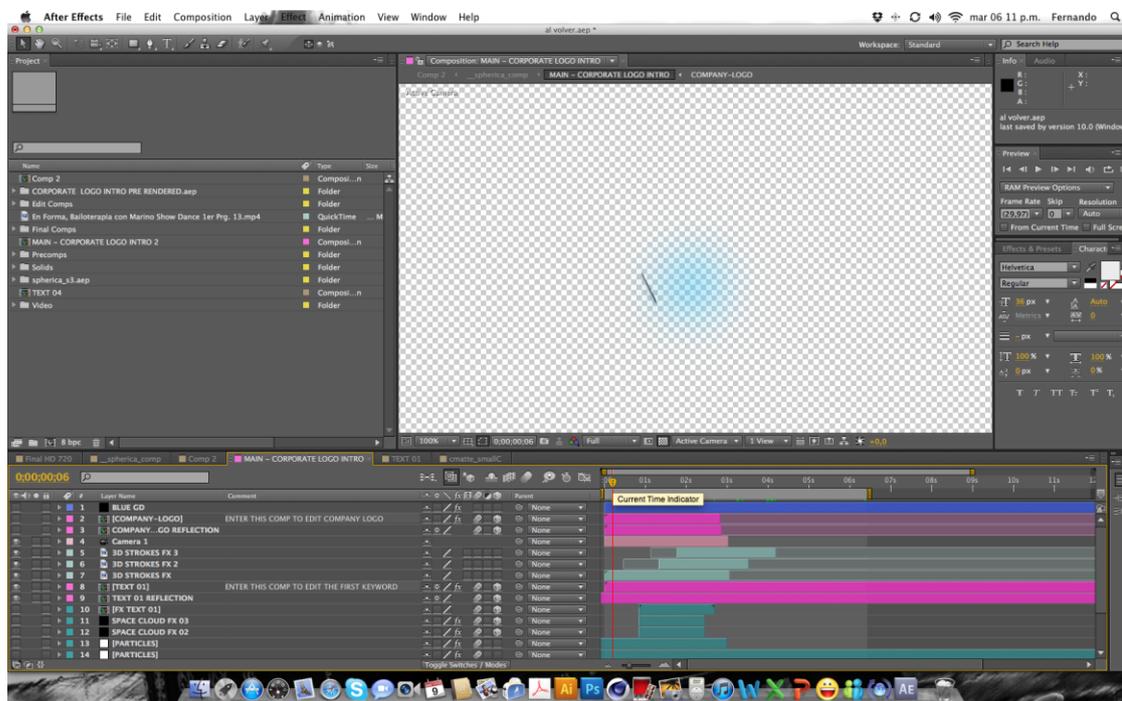


Figura 5-70: Realización de Al Volver en Adobe After Effects

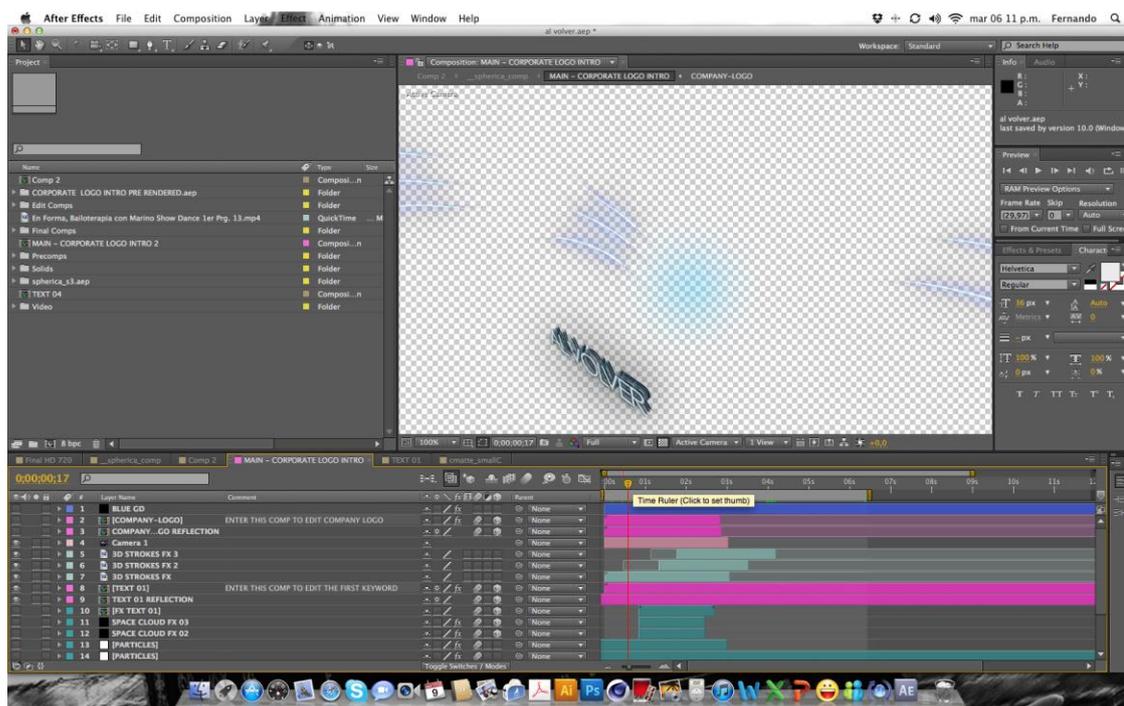


Figura 5-71: Realización de Al Volver en Adobe After Effects



Figura 5-72: Realización de Al Volver en Adobe After Effects



Figura 5-73: Realización de Al Volver en Adobe After Effects



Figura 5-74: Realización de Al Volver en Adobe After Effects

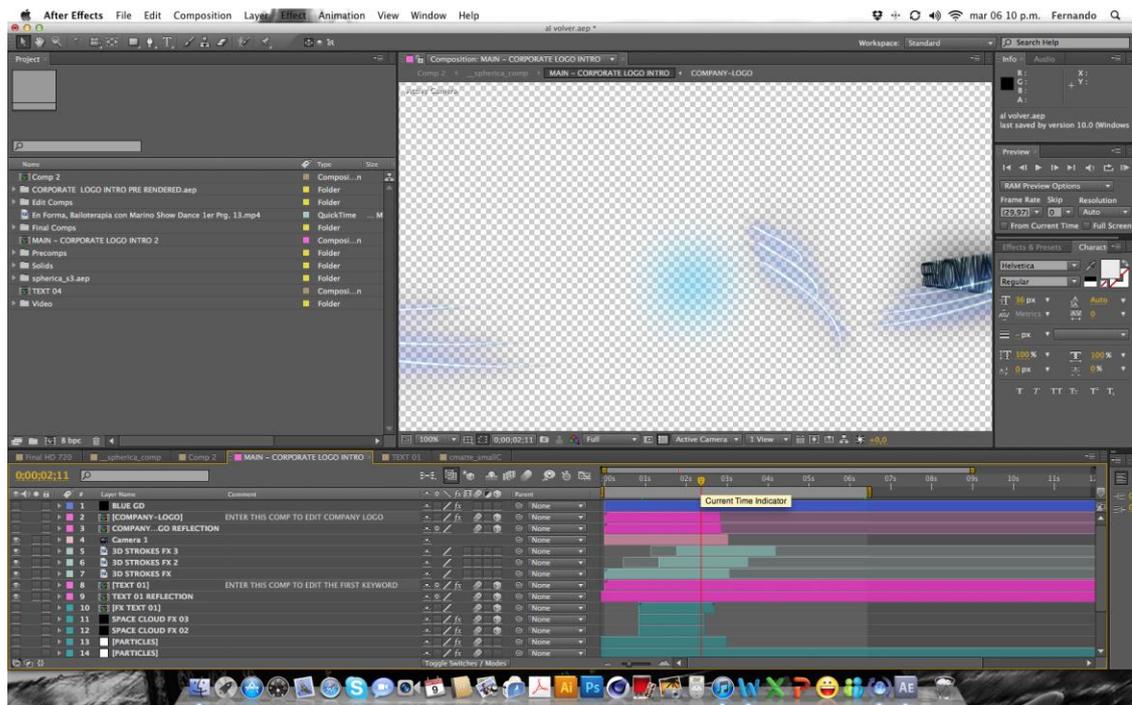


Figura 5-75: Realización de Al Volver en Adobe After Effects

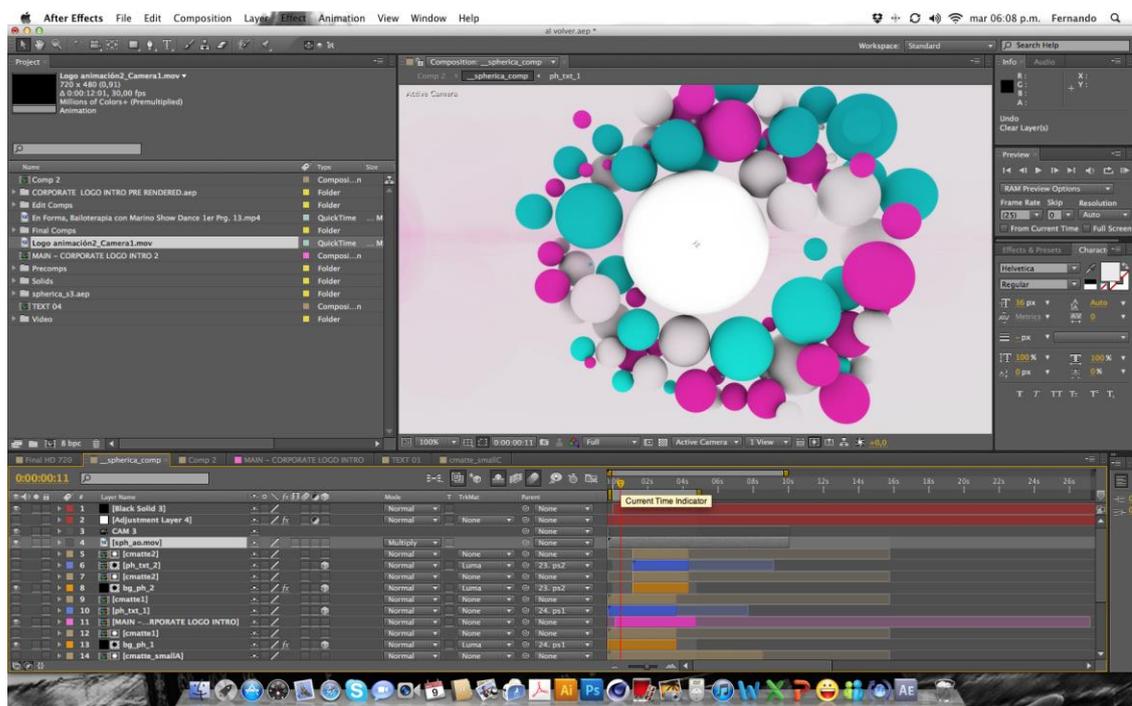


Figura 5-76: Realización de Al Volver en Adobe After Effects



Figura 5-77: Realización de Al Volver en Adobe After Effects

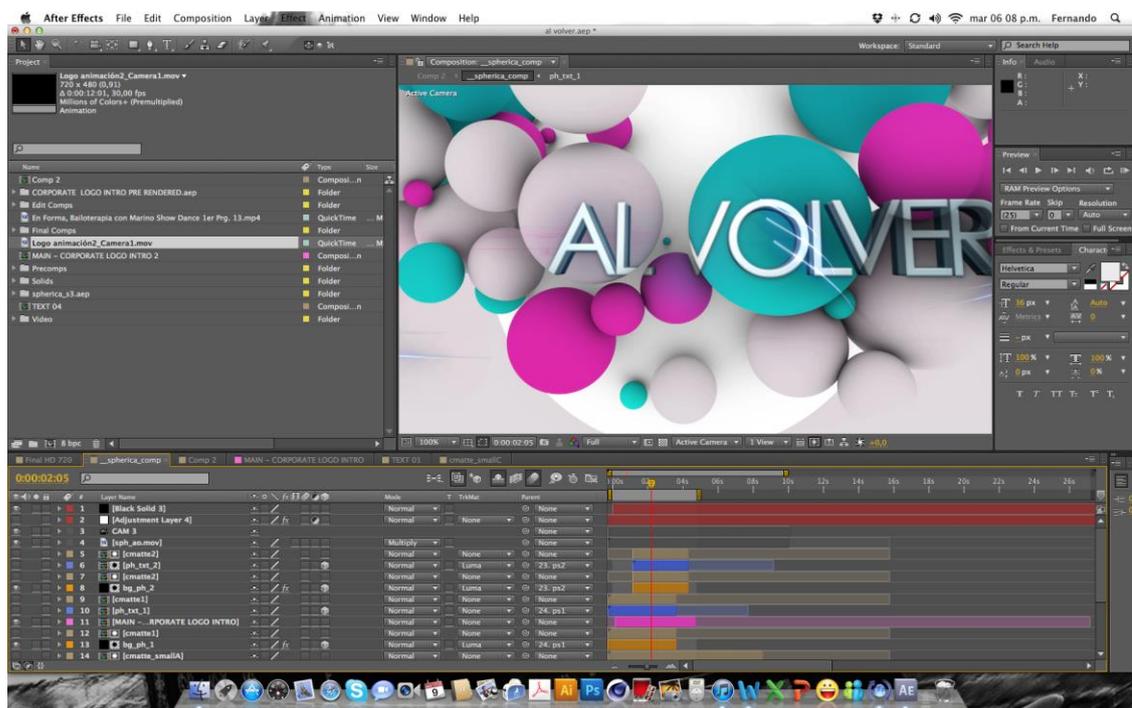


Figura 5-78: Realización de Al Volver en Adobe After Effects



Figura 5-79: Realización de AI Volver en Adobe After Effects

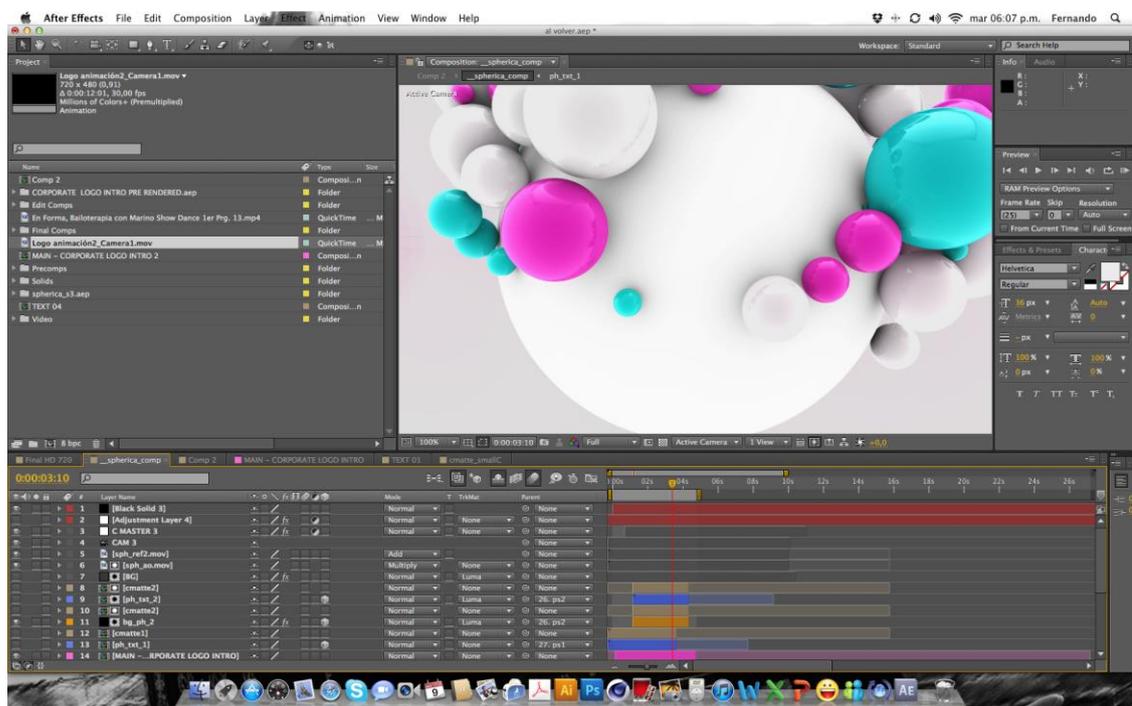


Figura 5-80: Realización de AI Volver en Adobe After Effects

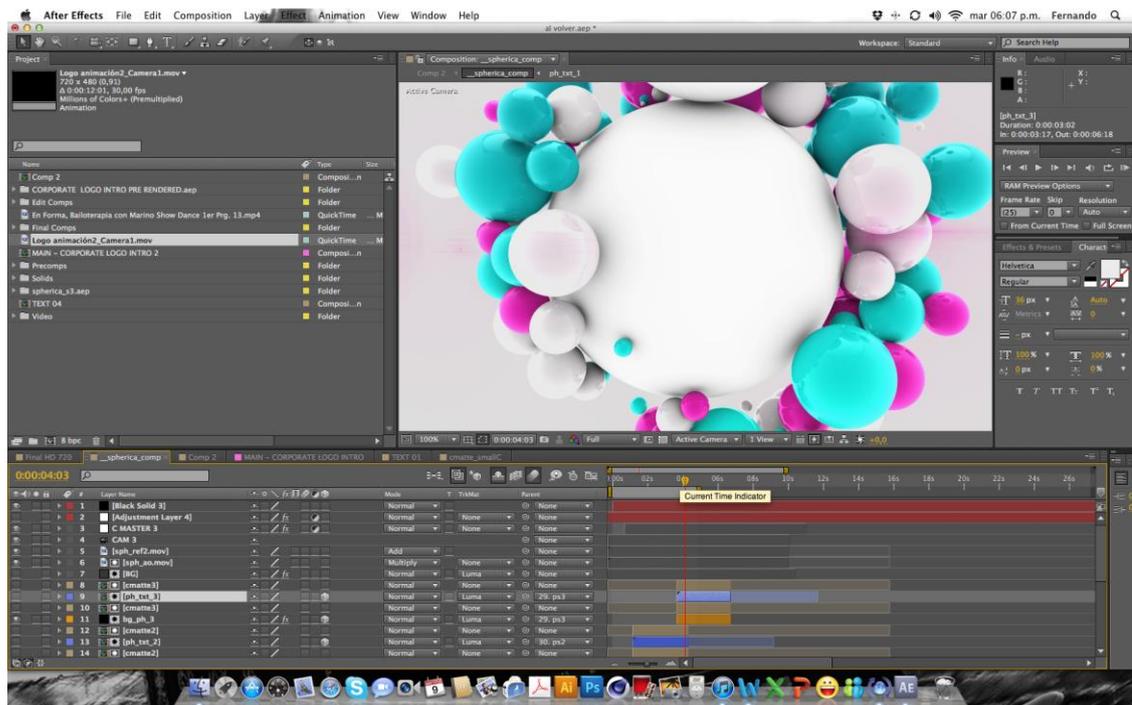


Figura 5-81: Realización de Al Volver en Adobe After Effects

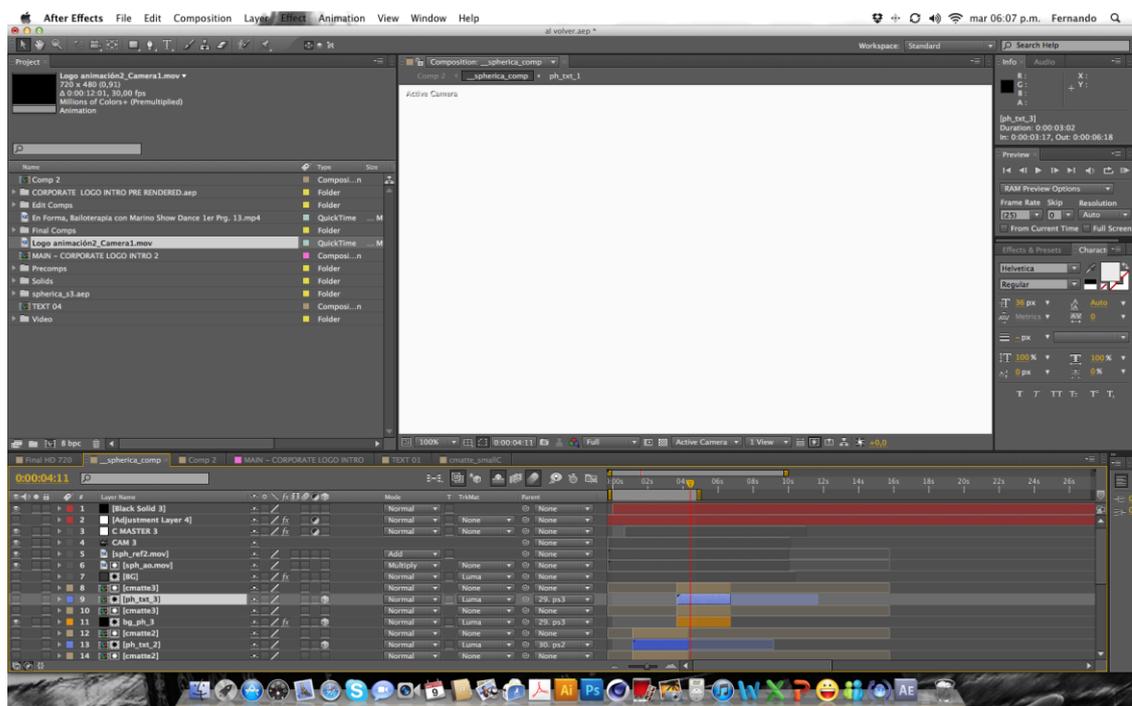


Figura 5-82: Realización de Al Volver en Adobe After Effects

- REALIZACIÓN DE PANTALLAS DIVIDIDAS:



Figura 5-83: Boceto de pantallas divididas

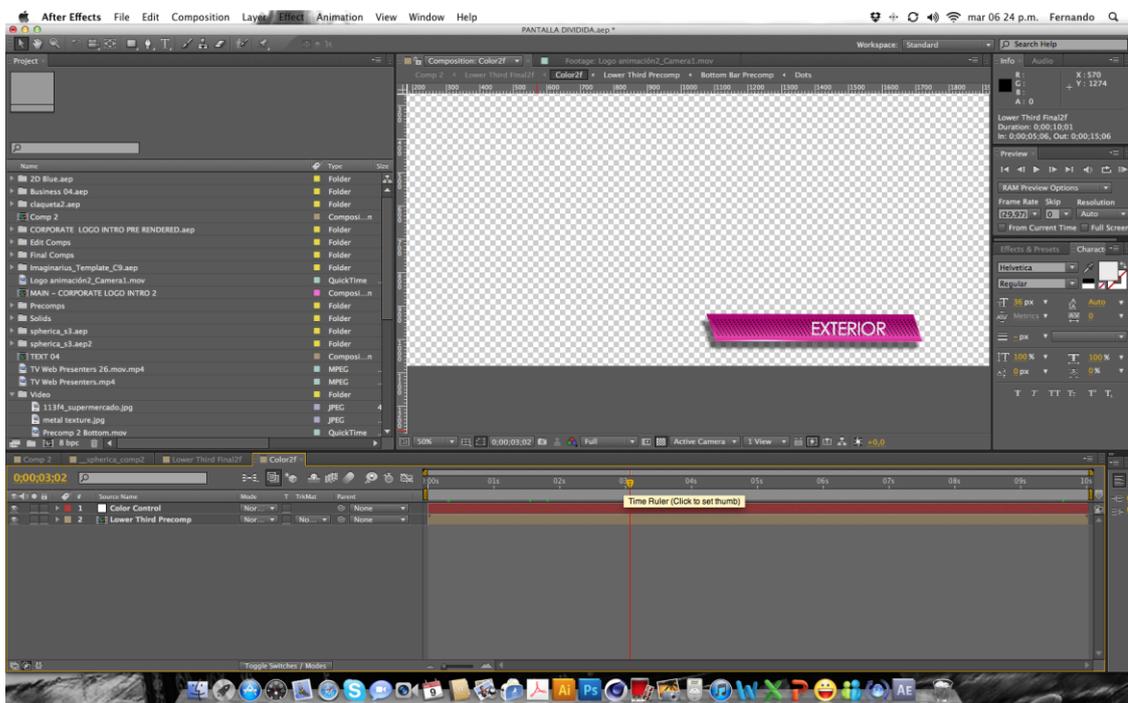


Figura 5-84: Realización de las pantallas divididas en Adobe After Effects

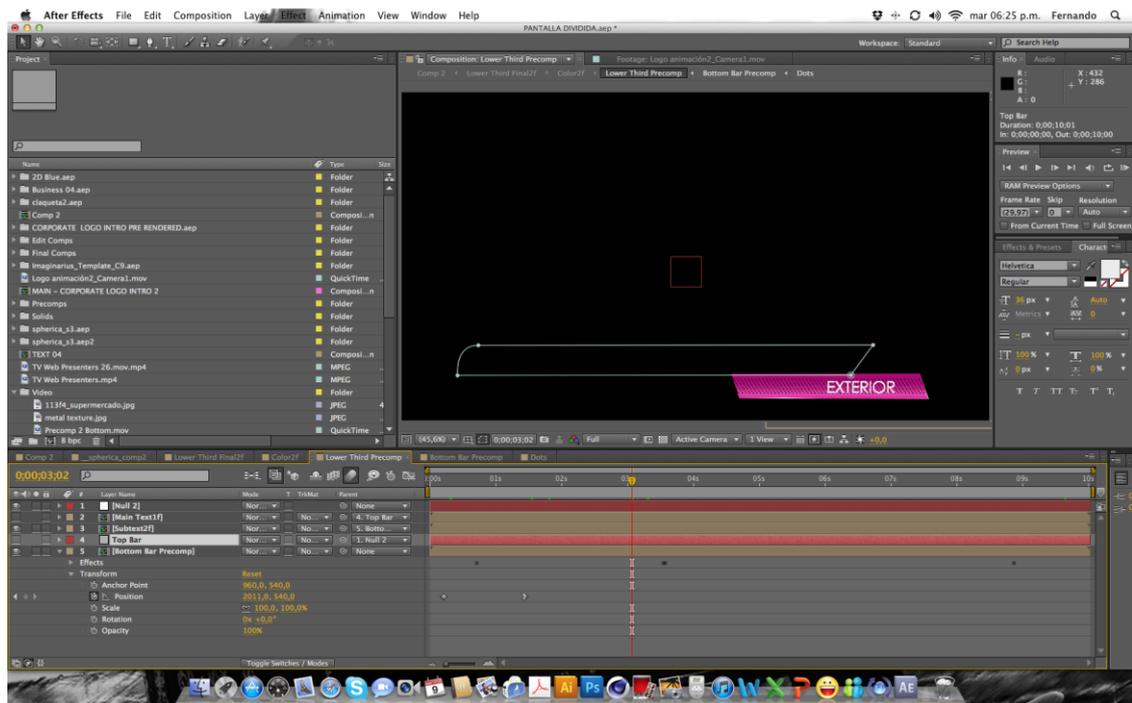


Figura 5-85: Realización de las pantallas divididas en Adobe After Effects

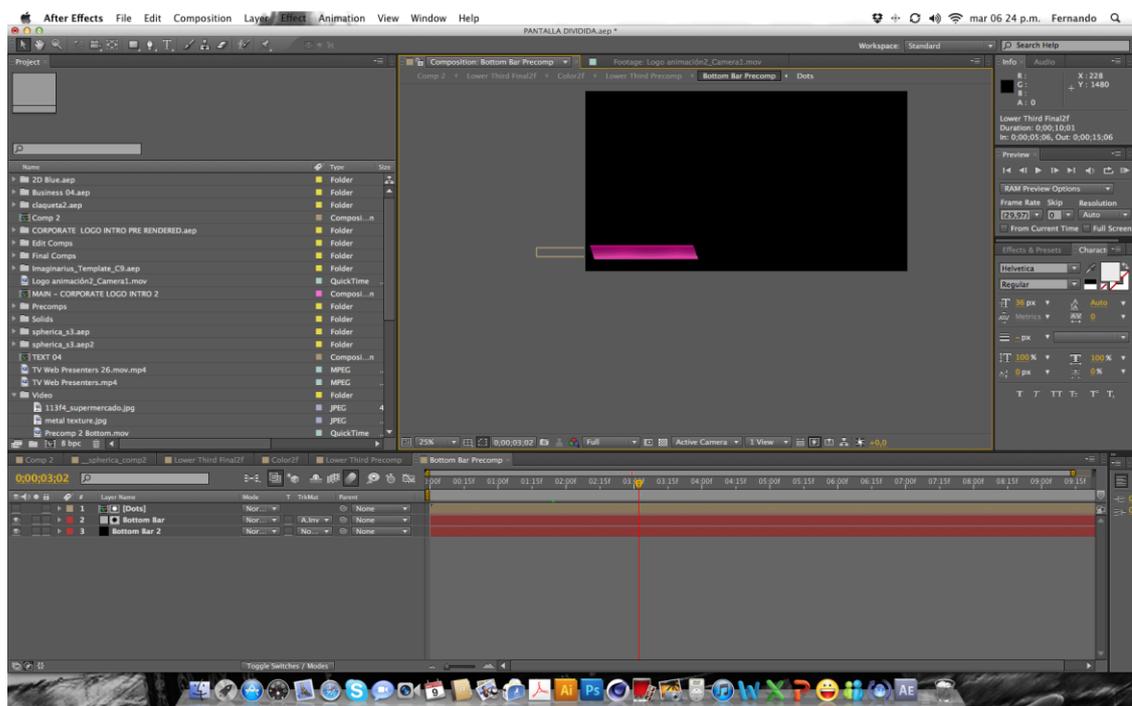


Figura 5-86: Realización de las pantallas divididas en Adobe After Effects

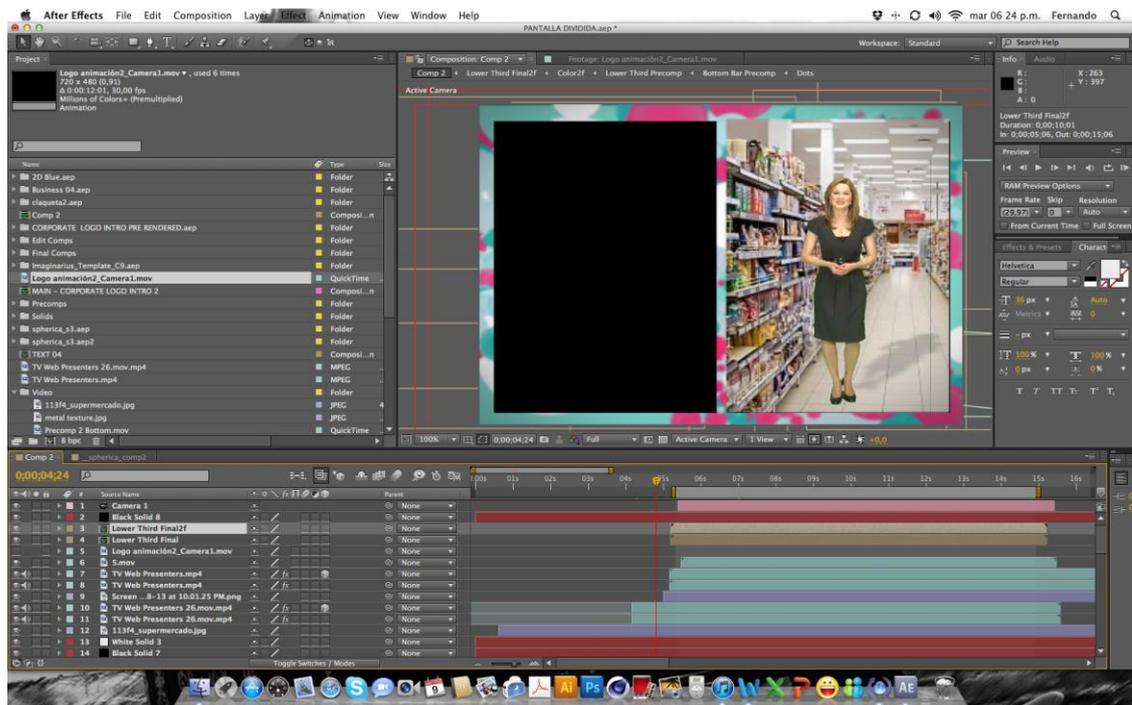


Figura 5-87: Realización de las pantallas divididas en Adobe After Effects

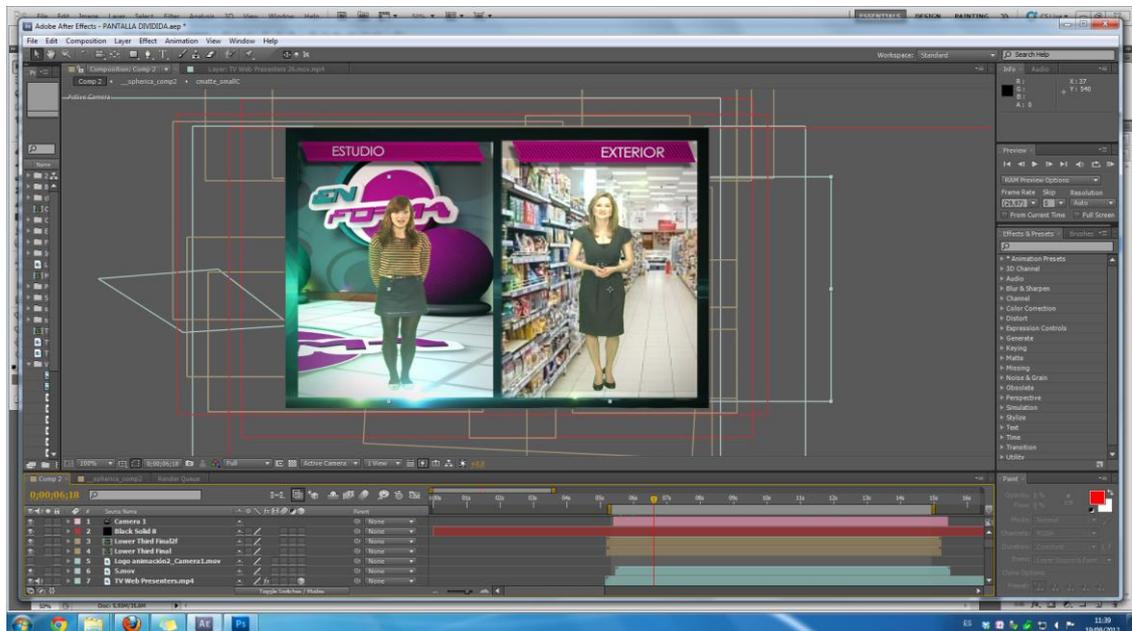


Figura 5-88: Realización de las pantallas divididas en Adobe After Effects

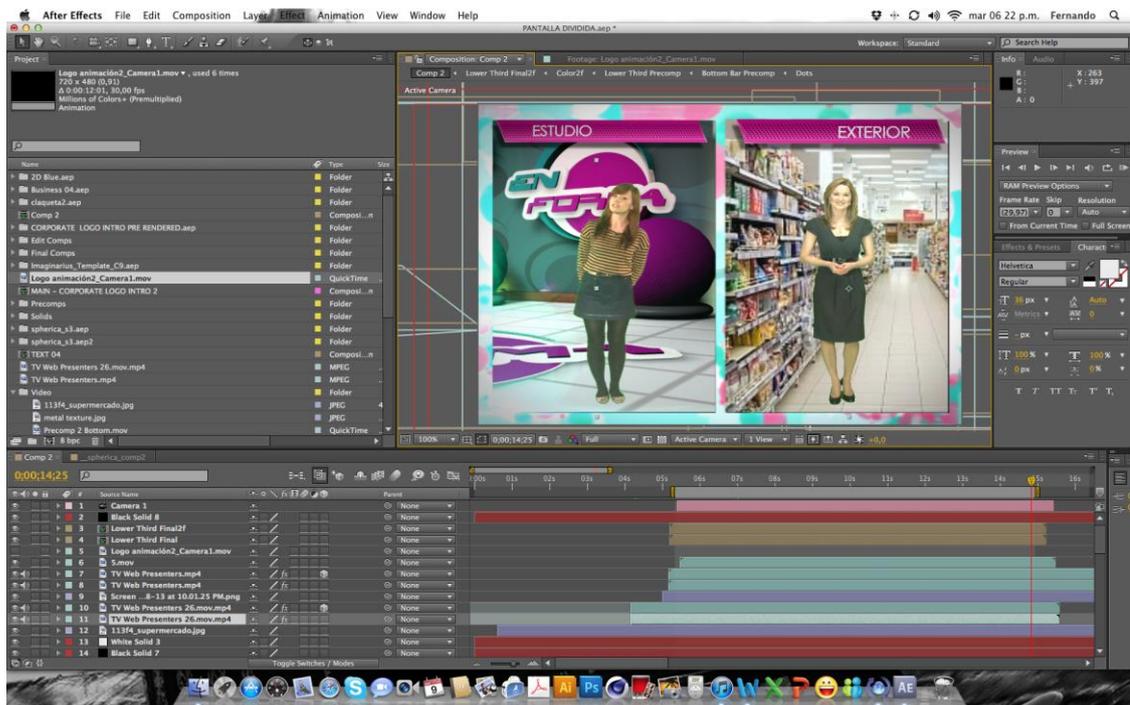


Figura 5-89: Realización de las pantallas divididas en Adobe After Effects

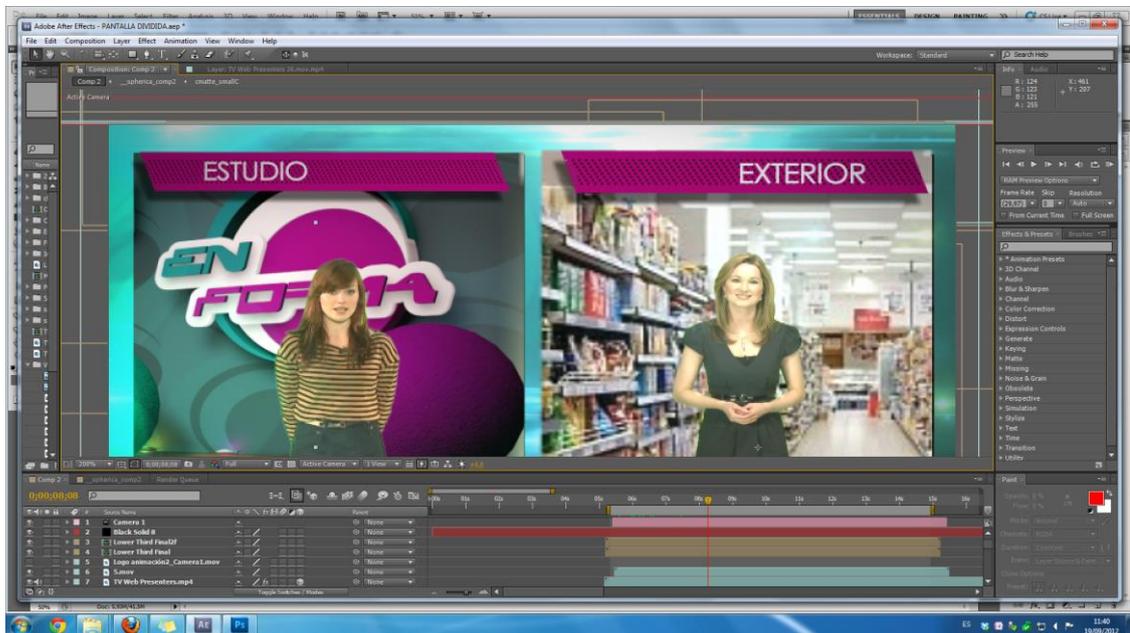


Figura 5-90: Realización de las pantallas divididas en Adobe After Effects



Figura 5-91: Realización de las pantallas divididas en Adobe After Effects

- REALIZACIÓN DE LA PANTALLA INFORMATIVA:

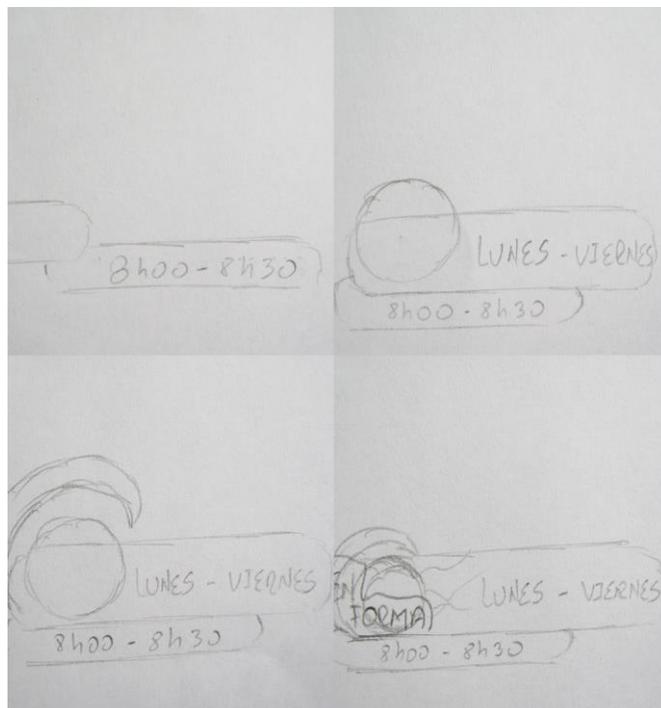


Figura 5-92: Boceto de pantalla informativa

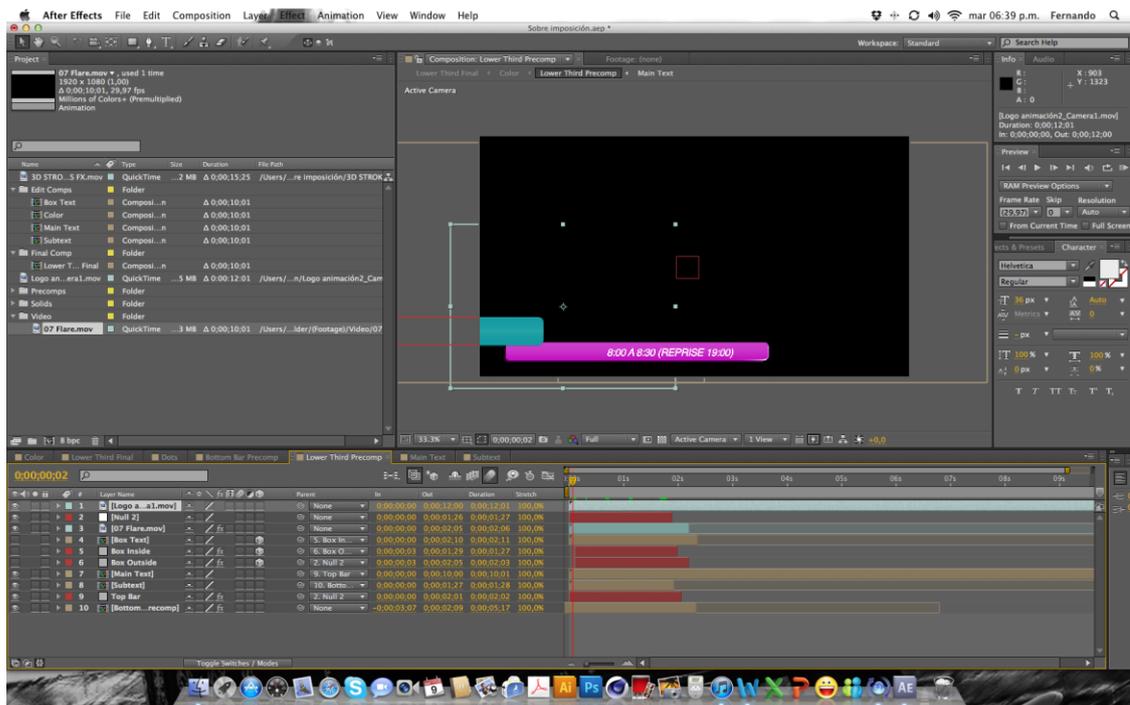


Figura 5-93: Realización de la pantalla informativa en Adobe After Effects

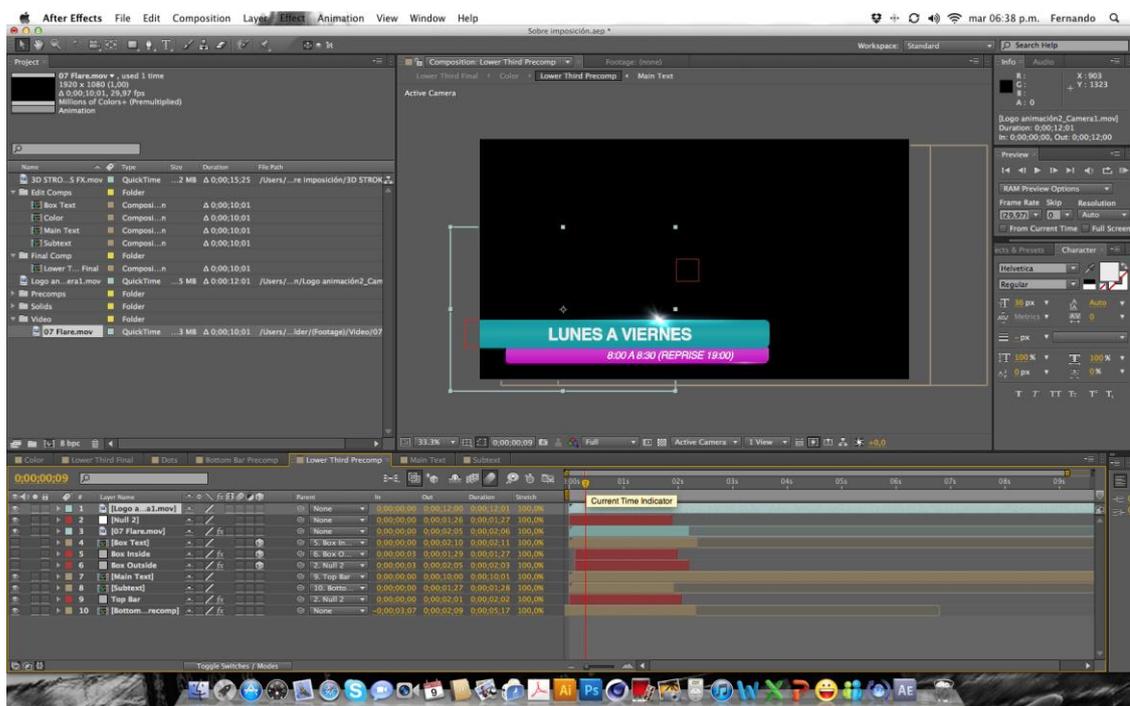


Figura 5-94: Realización de la pantalla informativa en Adobe After Effects

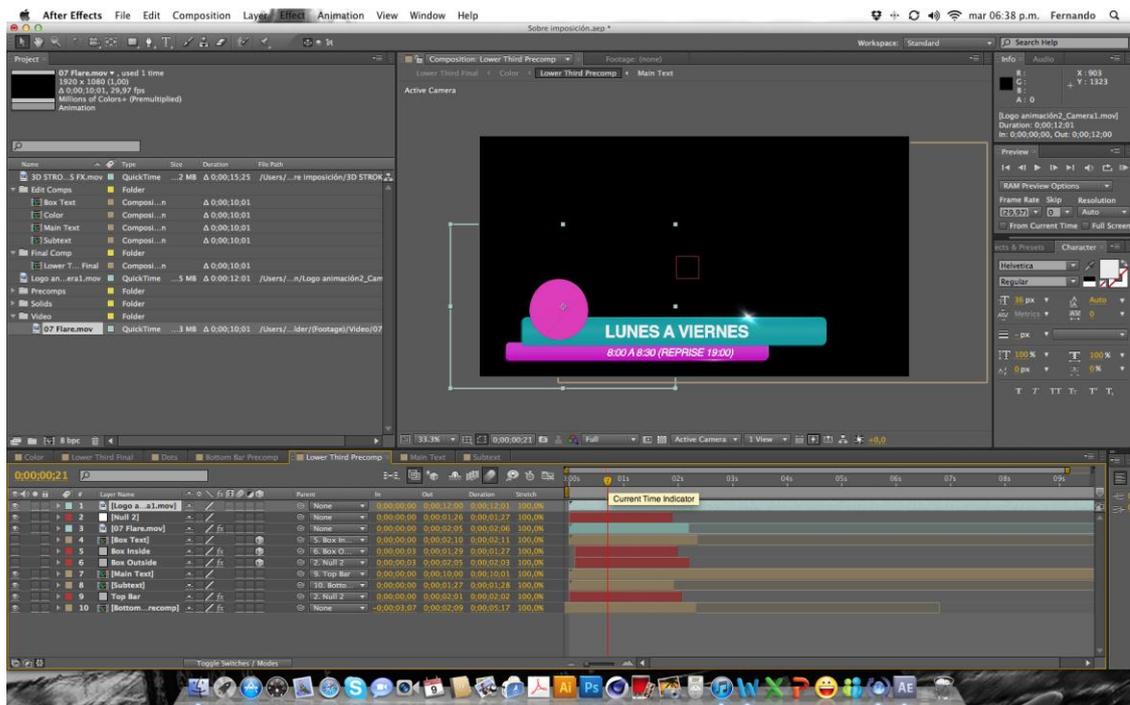


Figura 5-95: Realización de la pantalla informativa en Adobe After Effects

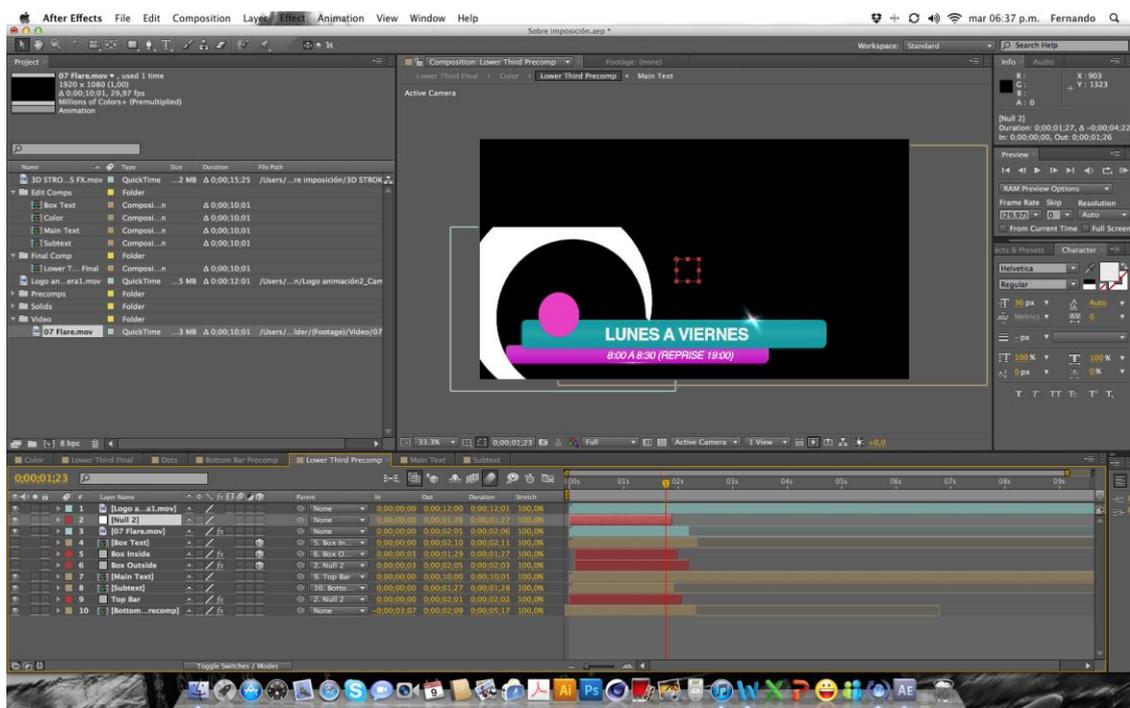


Figura 5-96: Realización de la pantalla informativa en Adobe After Effects

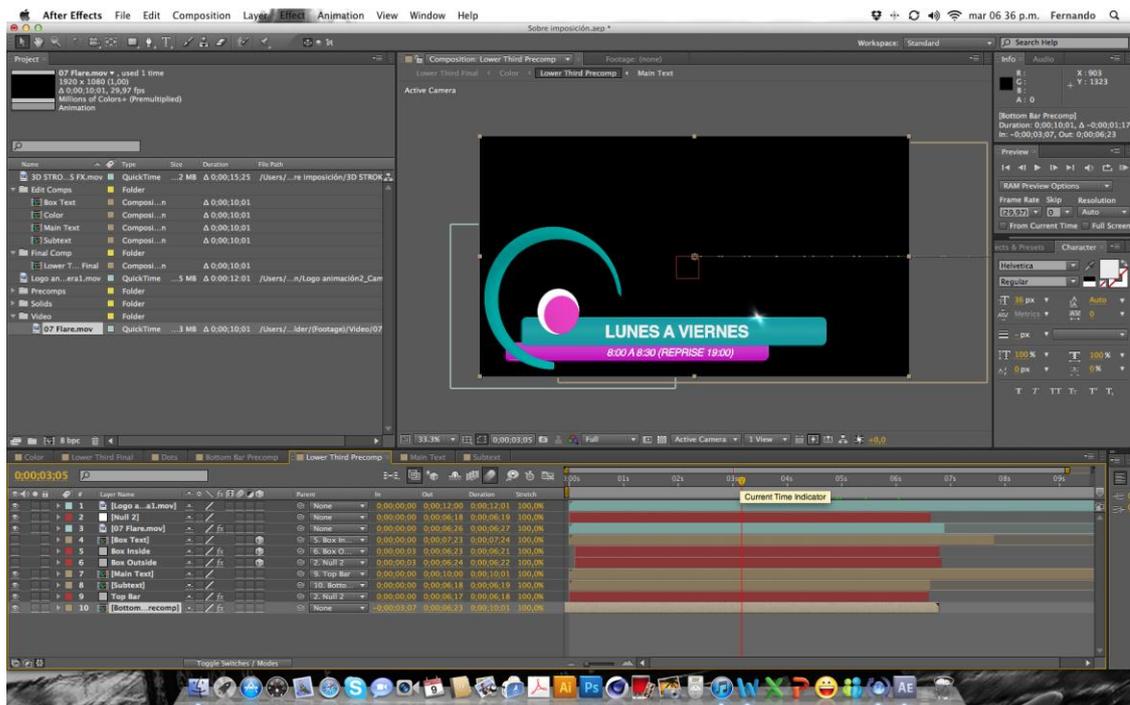


Figura 5-97: Realización de la pantalla informativa en Adobe After Effects

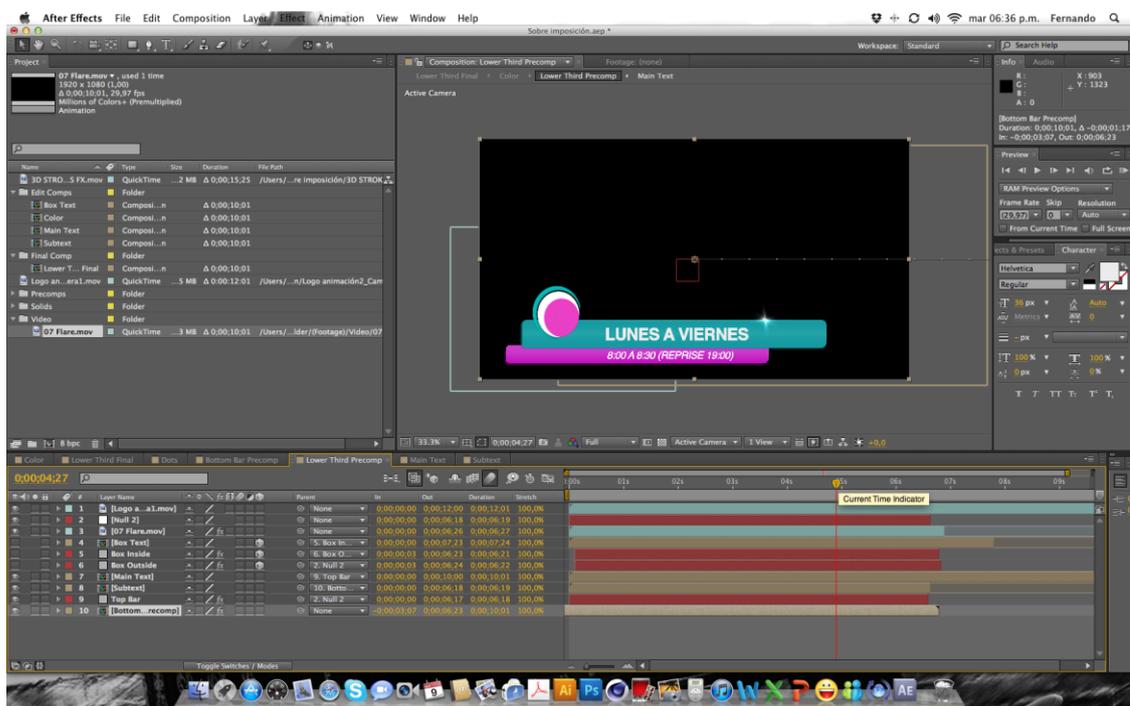


Figura 5-98: Realización de la pantalla informativa en Adobe After Effects

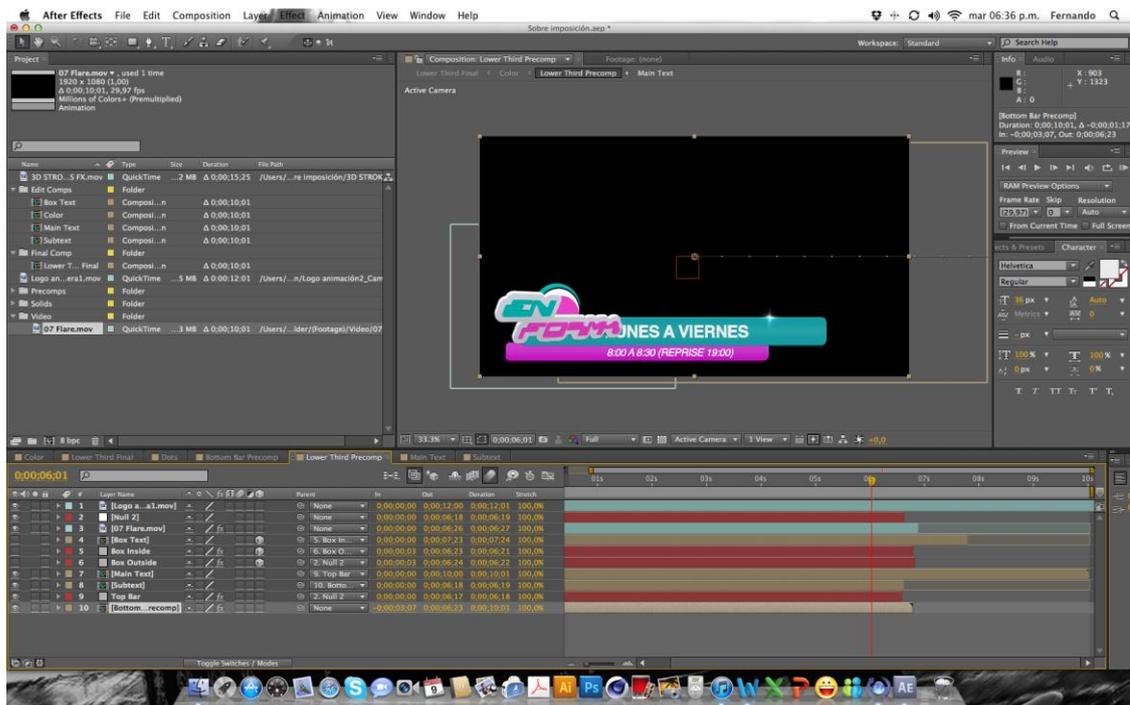


Figura 5-99: Realización de la pantalla informativa en Adobe After Effects

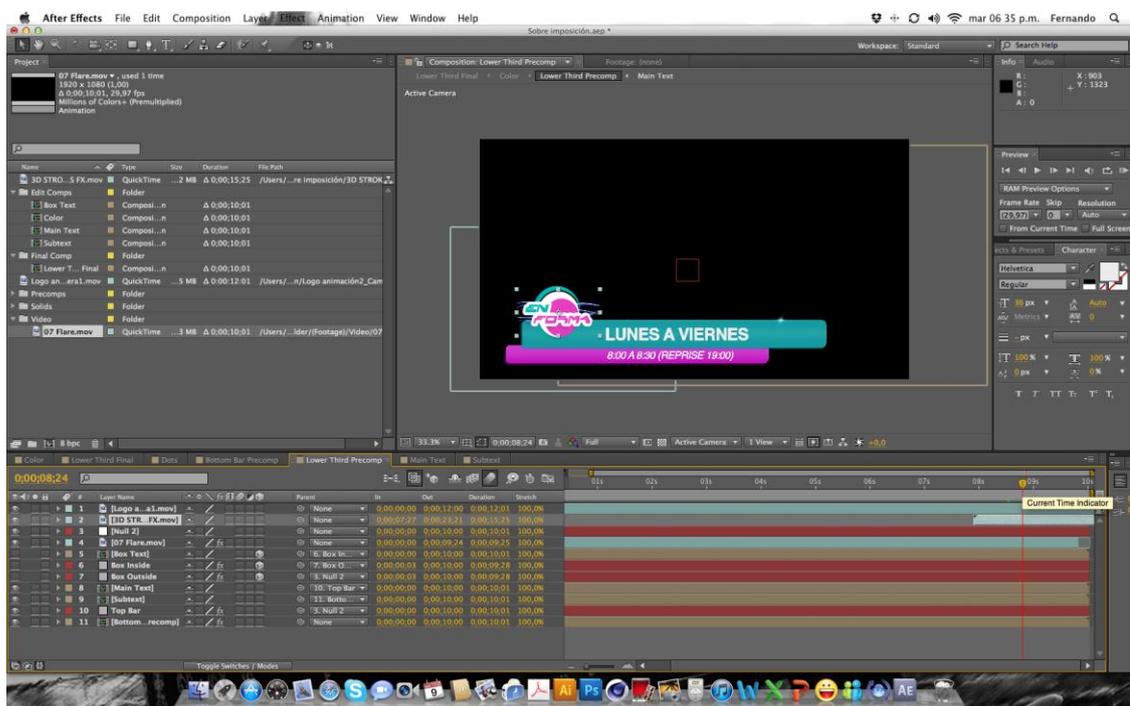


Figura 5-100: Realización de la pantalla informativa en Adobe After Effects

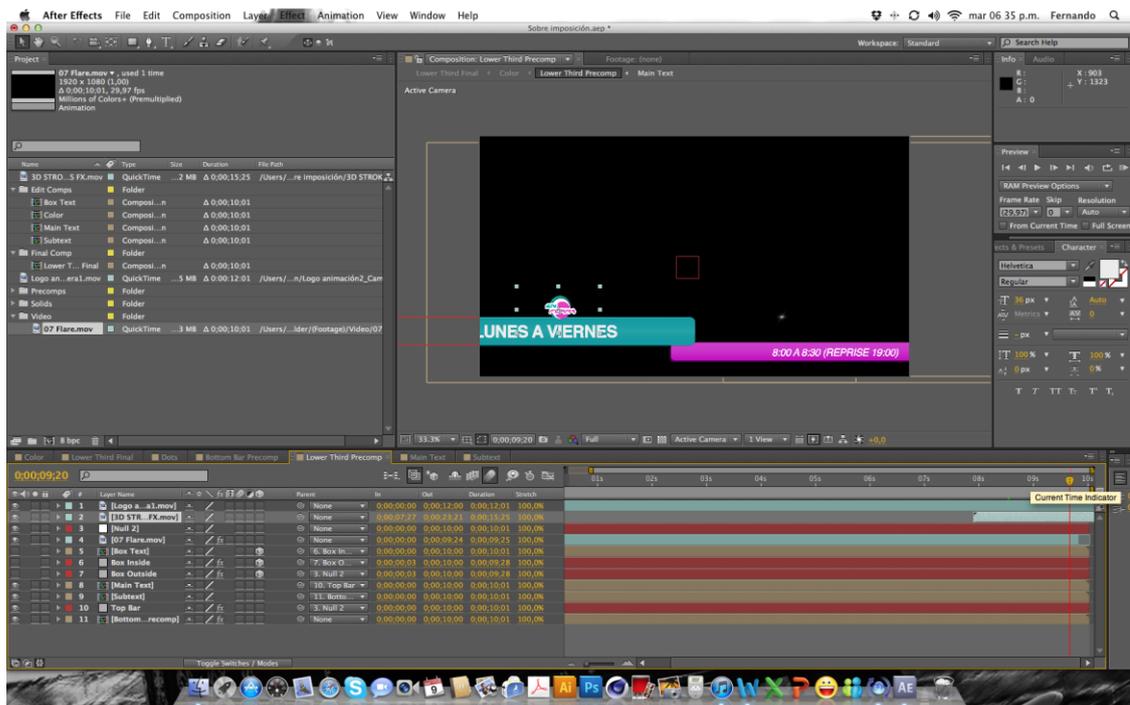


Figura 5-101: Realización de la pantalla informativa en Adobe After Effects

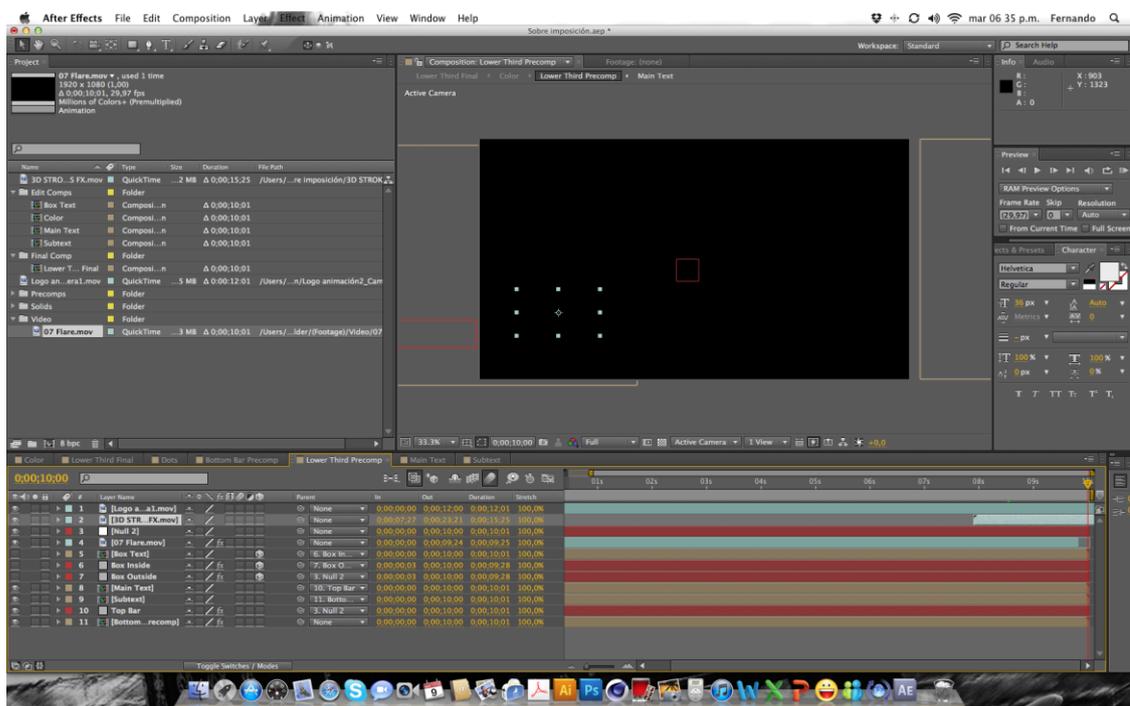


Figura 5-102: Realización de la pantalla informativa en Adobe After Effects

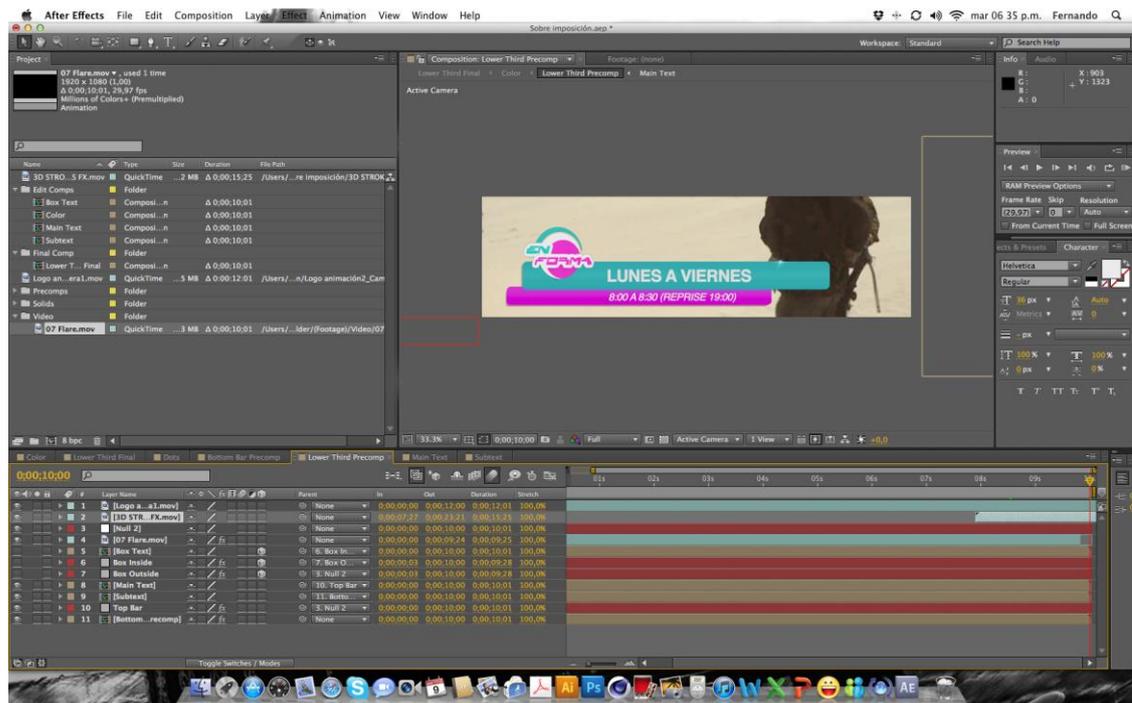


Figura 5-103: Realización de la pantalla informativa en Adobe After Effects

5.2 MARCA EN 2D

Se comienza por un boceto, el cual se vectoriza en Adobe Illustrator, donde con colores seleccionados se comienza a trabajar en la marca.



Figura 5-104: Boceto de la marca "En Forma"

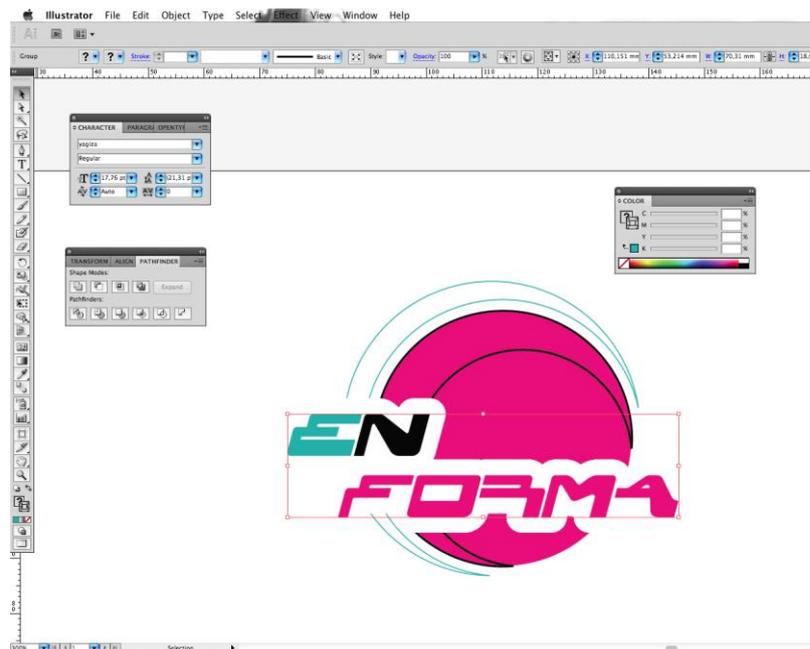


Figura 5-105: Realización de la línea gráfica en 2D

5.3 PROCESO DE UNA IMAGEN 2D A 3D

Teniendo la marca en 2D, se procede a importarla en un software de modelado 3D (Cinema 4D).

Aquí se procede a levantar la marca en 3 dimensiones, junto a la correcta utilización de texturas, efectos luces que van a ir conforme a lo que se desee proyectar en la pantalla.

Una vez realizado el vector, en el programa Adobe Illustrator la opción GUARDAR COMO (SAVE AS) de la pestaña ARCHIVO (FILE), se procede a guardar el archivo con extensión .ai, que es el formato nativo del programa.

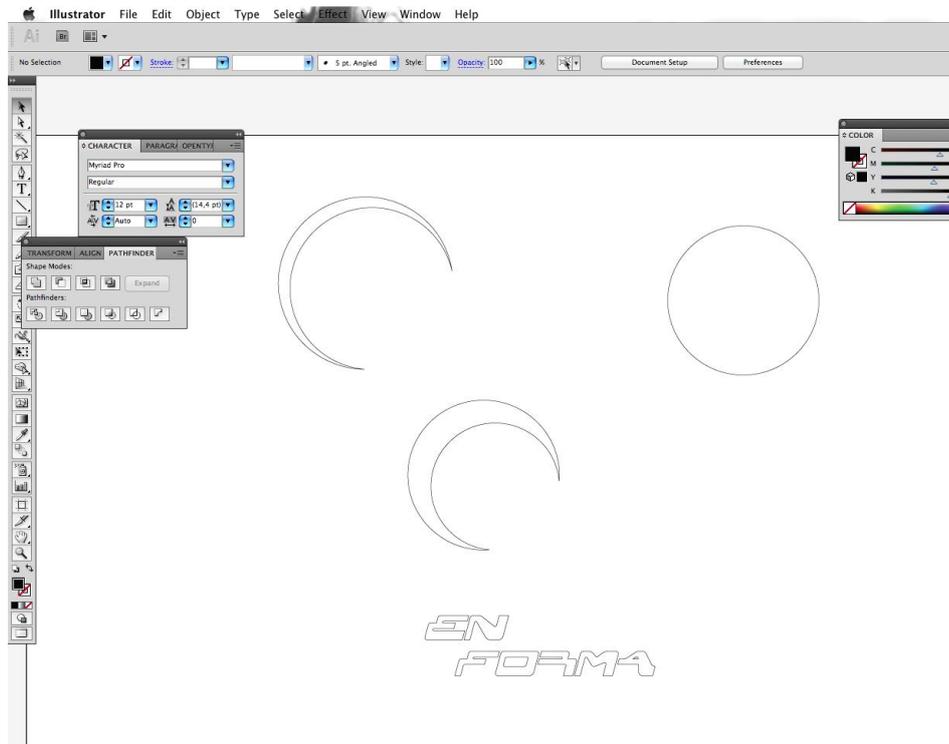


Figura 5-106: Procedimiento para guardar un archivo en Adobe Illustrator #1

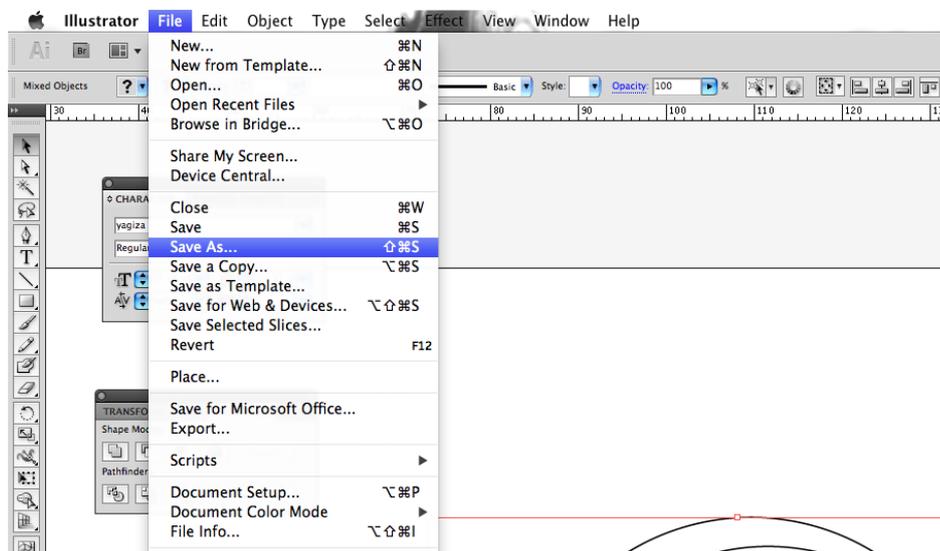


Figura 5-107: Procedimiento para guardar un archivo en Adobe Illustrator #2

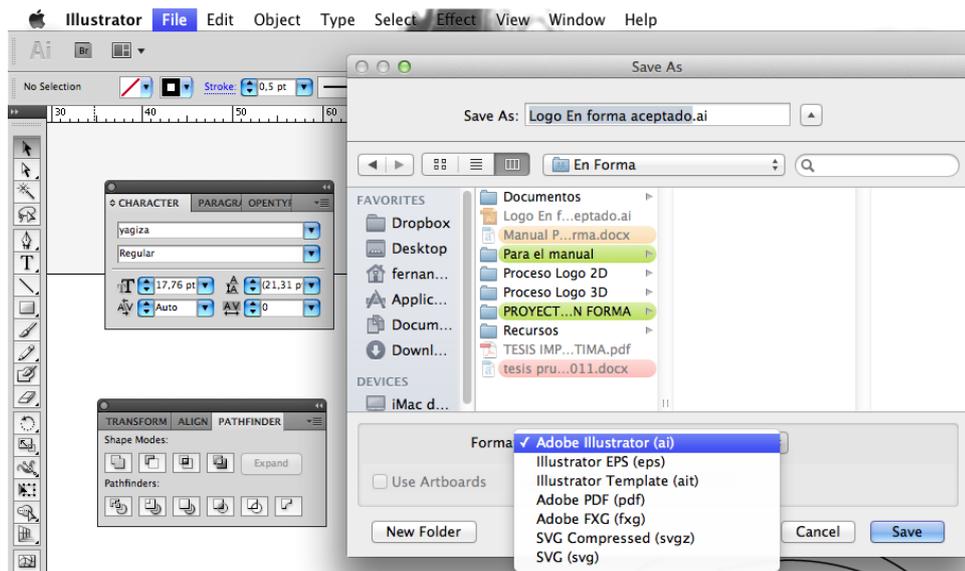


Figura 5-108: Opciones para guardar un archivo en Adobe Illustrator

Luego aparecerá una ventana donde nos permite escoger la versión del Illustrator, la cual optaremos por tomar la opción ILLUSTRATOR 8, que es el que Cinema 4D reconocerá para realizar el 3D desde un vector.

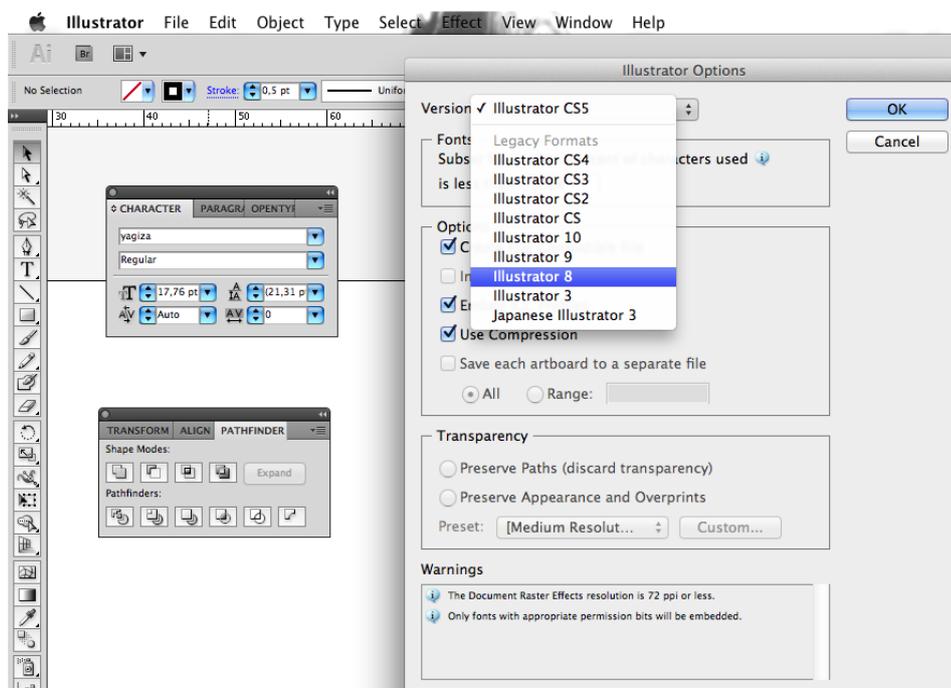


Figura 5-109: Opción de guardar en Adobe Illustrator para importarlo a Cinema 4D

Una vez realizado dichos pasos, en Cinema 4D, se coloca en la opción FILE – MERGE y se selecciona el archivo .ai guardado en ILLUSTRATOR 8

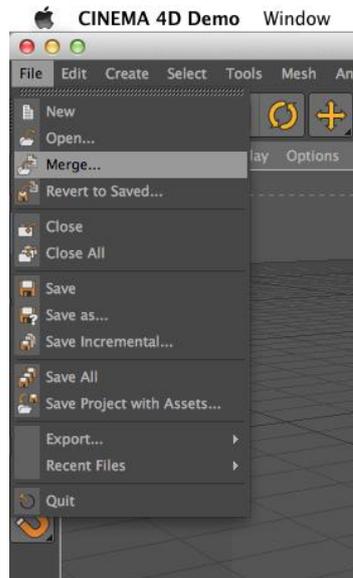


Figura 5-110: Importación de archivos a Cinema 4D

Por último, la marca aparece en sus formas básicas (como vector) en Cinema 4D, para luego convertirla en un objeto 3D.

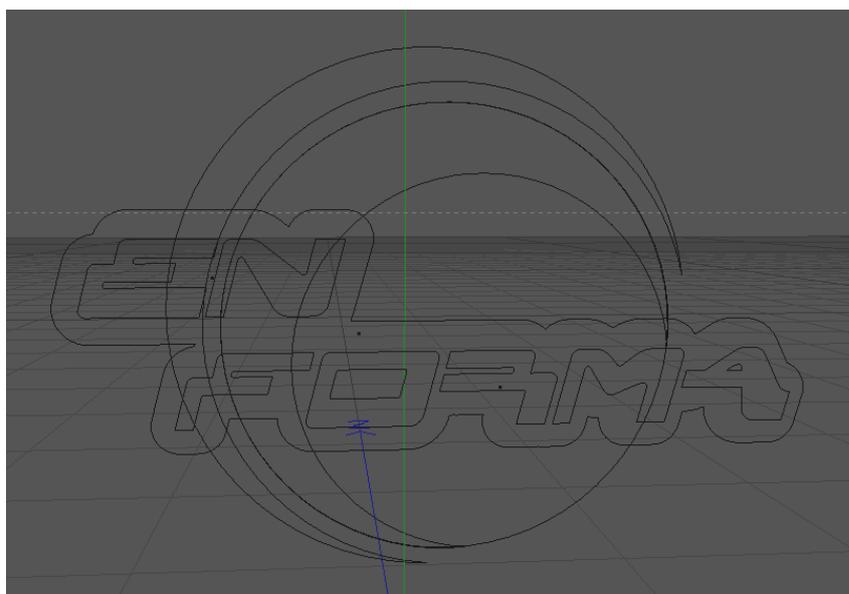


Figura 5-111: Vector de Illustrator en Cinema 4D

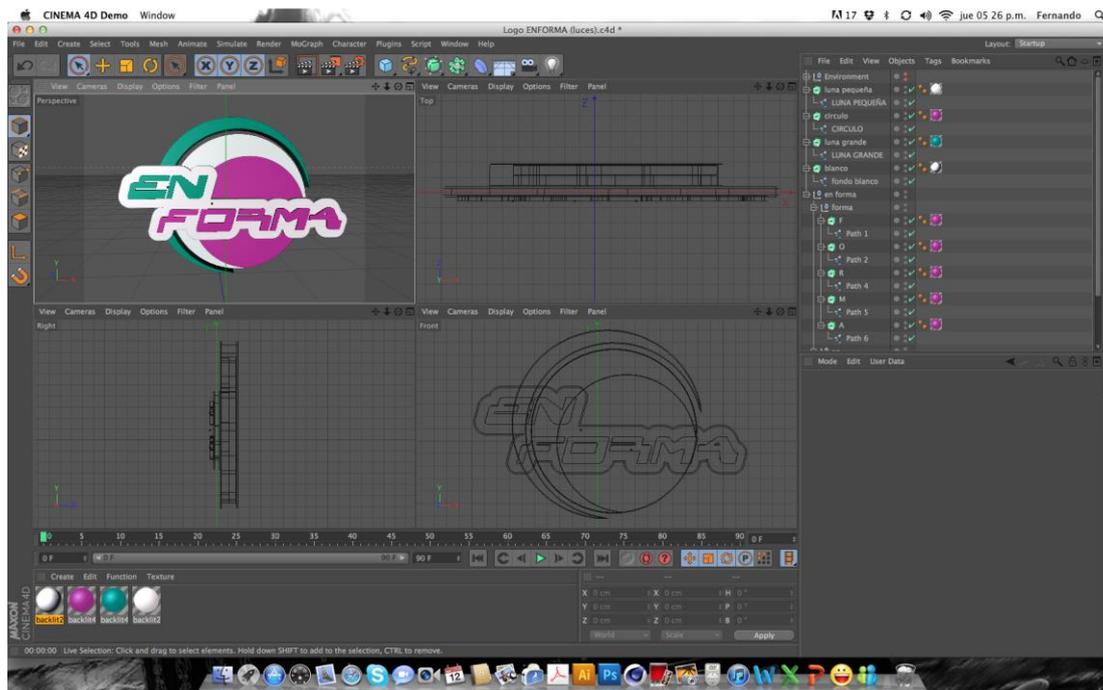


Figura 5-112: Marca en 3D en Cinema 4D

5.4 RENDER Y EXPORTACIONES

El render es el proceso de generar una imagen final a partir de ciertos parámetros. En los software de 3D es muy común realizarlo para que una imagen pueda ser exportada de mejor manera.

Desde un programa de 3D como Cinema 4D, se requiere realizar estos renders en formato TARGA para que sean visualizados en transparencia e importarlos a Adobe After Effects.

El procedimiento para realizar un render comienza a partir de dar un clic en el botón de RENDER SETTINGS.

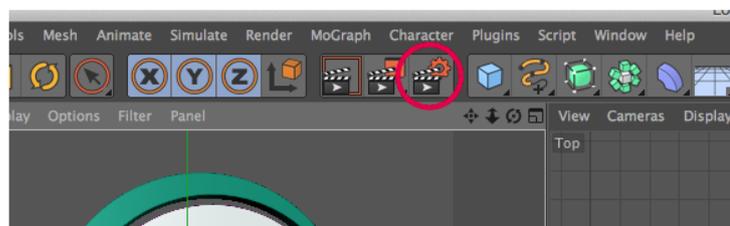


Figura 5-113: Botón de Render Settings

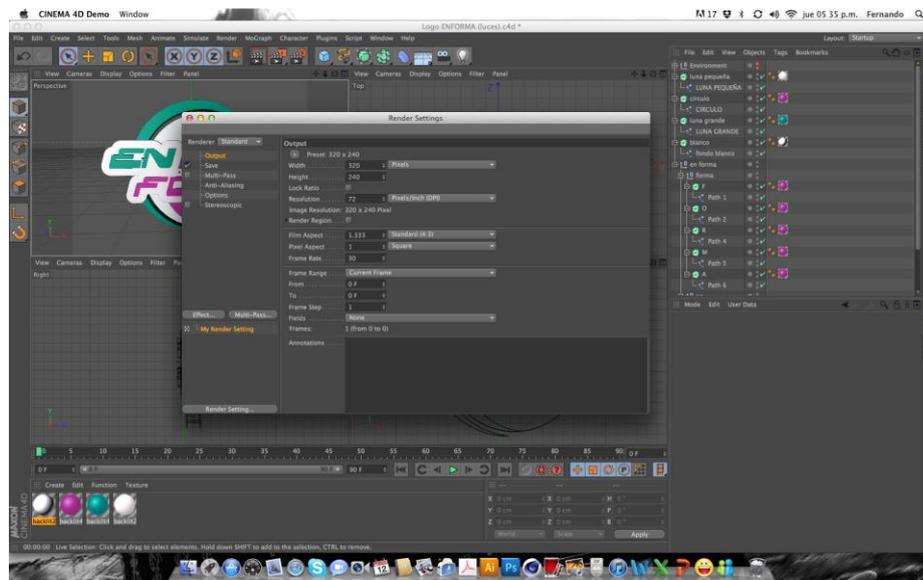


Figura 5-114: Ventana de Render Settings

Se editan los siguientes parámetros:

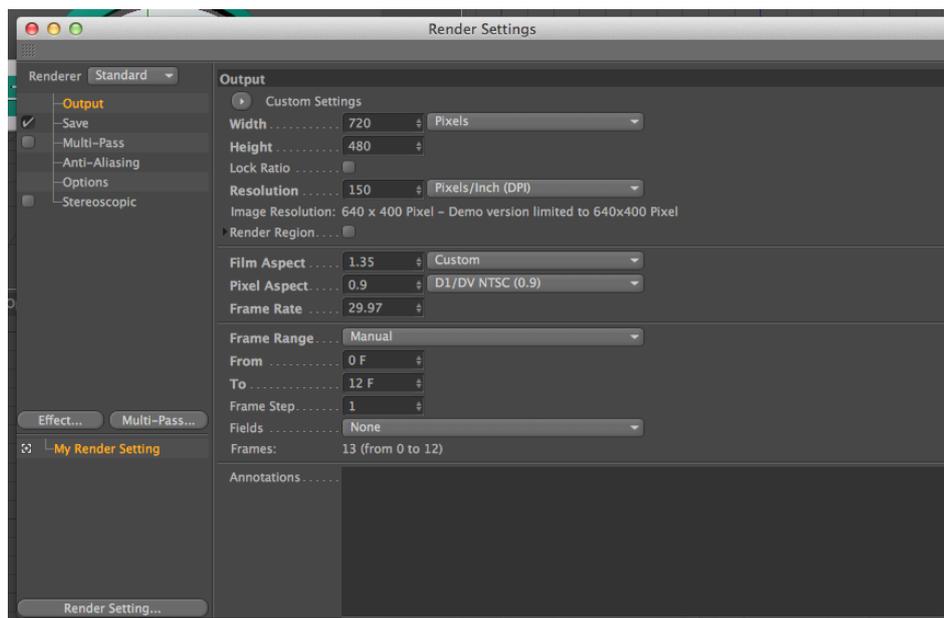


Figura 5-115: Opciones de Render Settings

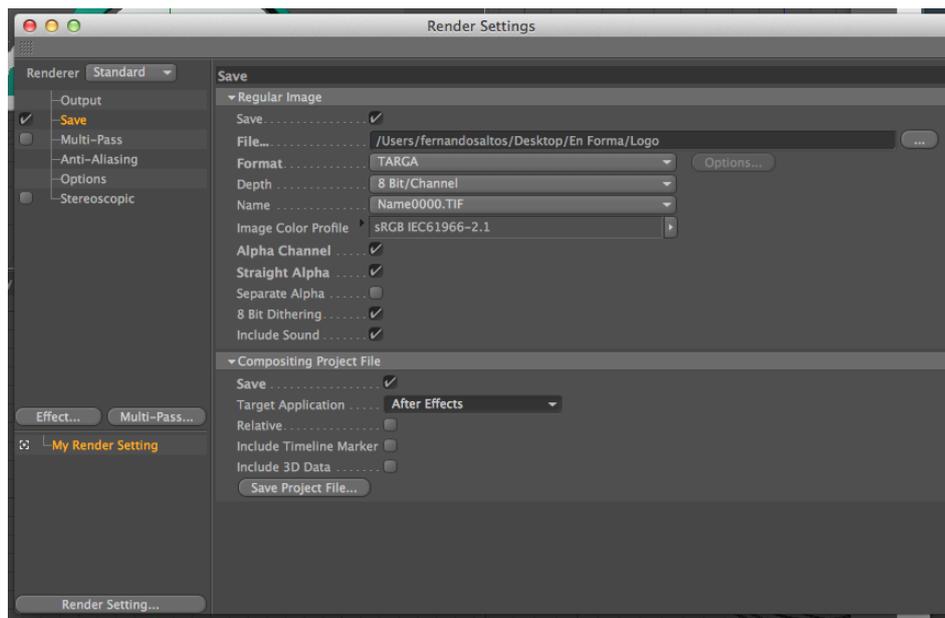


Figura 5-116: Opciones de Render Settings

Para luego comenzar a hacer el render final.

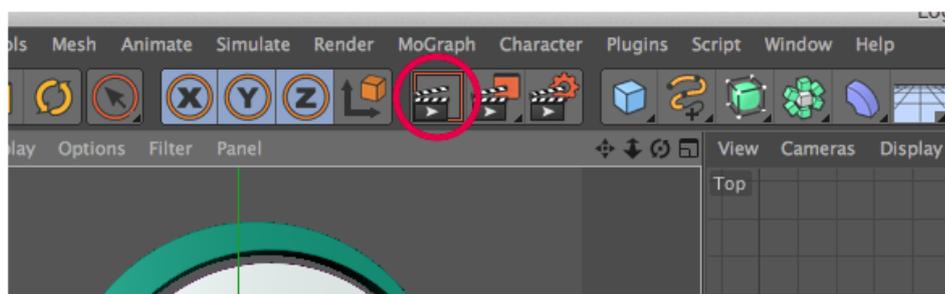


Figura 5-117: Botón de Render Final

Cuando se tienen las imágenes formato TARGA guardados en su respectiva carpeta, se genera un archivo con extensión .tga, este será importado en Adobe After Effects para lograr sobreimposiciones en videos. Estos archivos se guardan frame por frame.

A continuación se procede a importar los archivos .tga en Adobe After Effects:

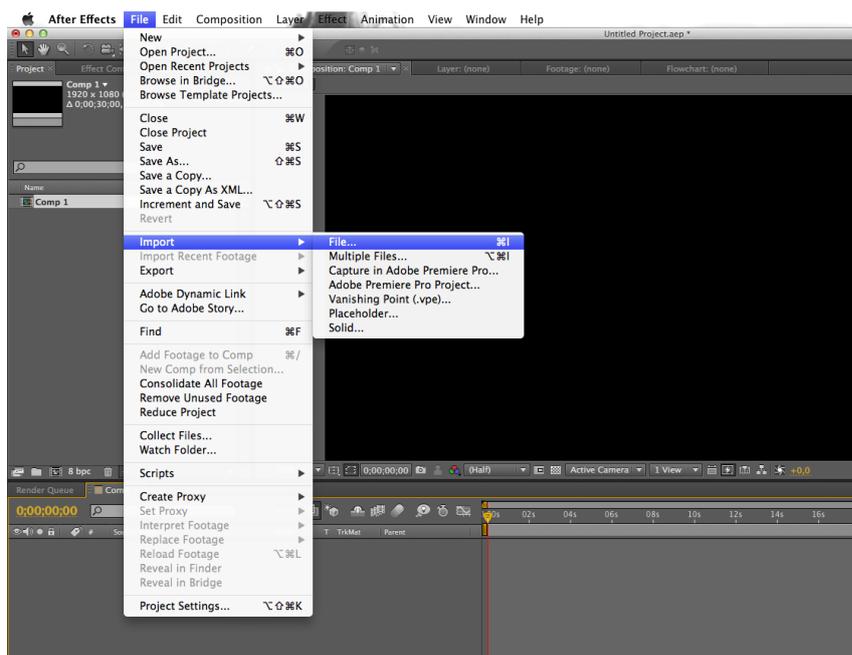


Figura 5-118: Importación de archivos en Adobe After Effects

En la ventana IMPORTAR ARCHIVOS (IMPORT FILE), se marca obligatoriamente TARGA SEQUENCE, esto ayudará a que todas las imágenes targa se vuelvan una sola secuencia y no se tengan algunas imágenes en el proyecto en el que se está trabajando en Adobe After Effects.

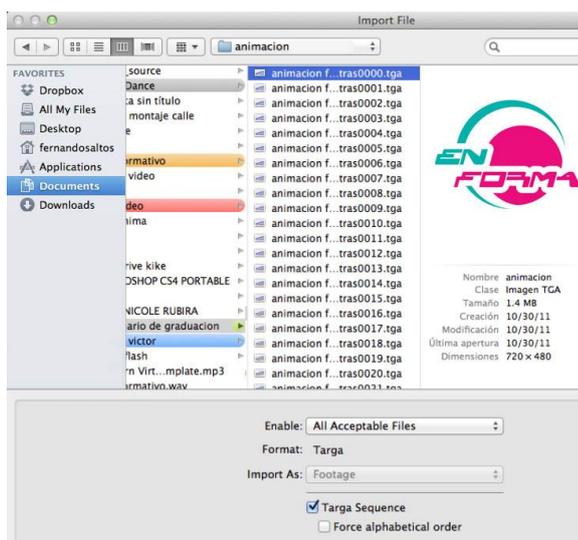


Figura 5-119: Ventana de Import File

Luego aparecerá una ventana en la que se aceptan las configuraciones establecidas:

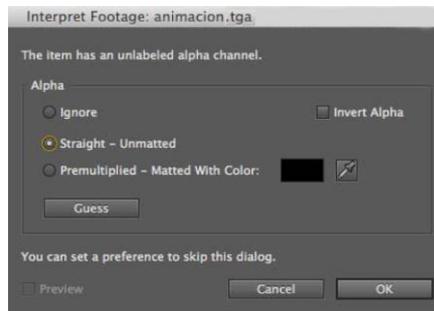


Figura 5-120: Ventana de configuraciones TARGA

Para realizar exportaciones en Adobe After Effects, en la pestaña COMPOSITION, se elige la opción MAKE MOVIE.

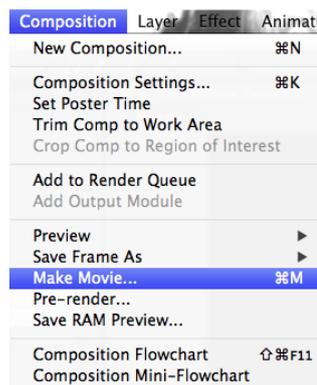


Figura 5-121: Exportación en Adobe After Effects

Luego en BEST SETTINGS, se harán los seteos para realizar exportaciones.

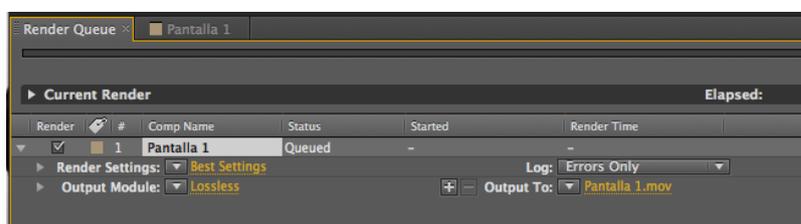


Figura 5-122: Render Queue

Si se desea una calidad excelente de video, el formato QUICKTIME es el indicado, pero los videos tendrán mayor peso. En el caso de requerir una calidad buena pero con menor peso, con el *códec de video* H.264 no habrá mucha pérdida de calidad.

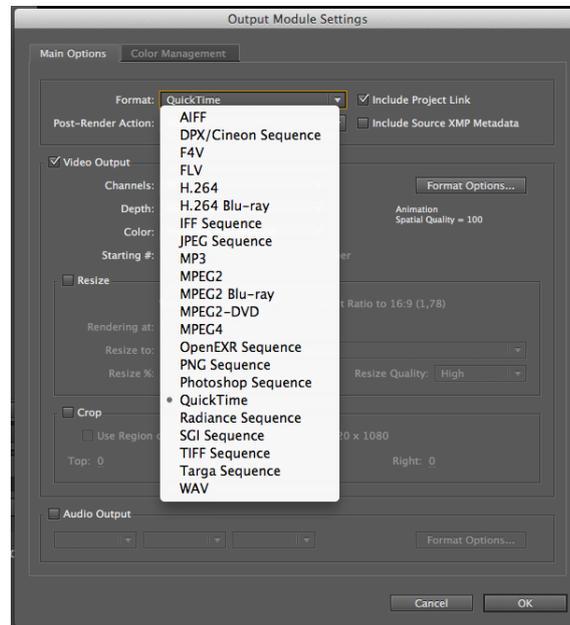
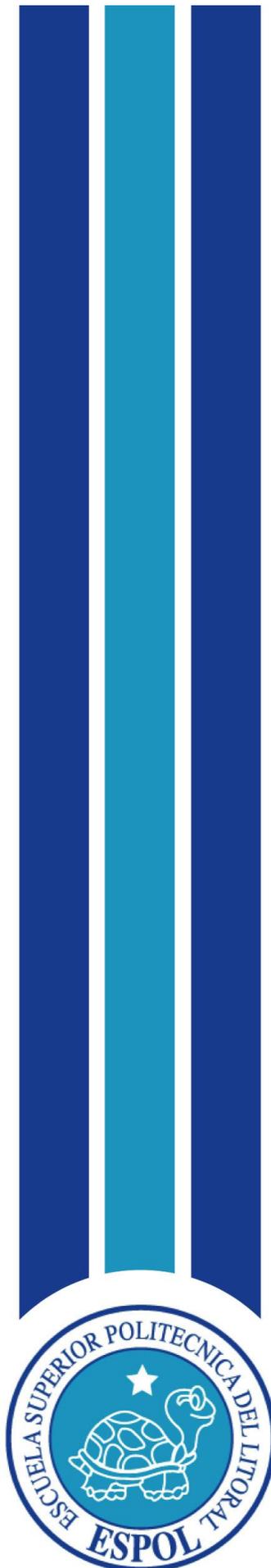


Figura 5-123: Ventana de configuraciones para el render

Al colocar OK, se tendrá un render en formato .MP4 si es en H.264, o formato .MOV si es en QUICKTIME.



CAPÍTULO VI
**IMPLEMENTACIÓN DE
LA ESCENOGRAFÍA**

6. IMPLEMENTACIÓN DE LA ESCENOGRAFÍA

6.1 PROCESO DE ELABORACIÓN

La escenografía es uno de los aspectos más importantes dentro del desarrollo de la línea gráfica de un programa de televisión, se podría decir que es la imagen.

Su importancia no sólo se basa en el aspecto estético, principalmente debe cumplir los aspectos funcionales; es decir cada uno de los espacios y objetos debe ser analizado en tamaño, forma y función.

6.1.1 BOCETOS

Todo diseño parte de una idea, la misma que es planteada en forma gráfica para luego ser realizada físicamente.

Las siguientes imágenes corresponden al proceso de bocetos del escenario.

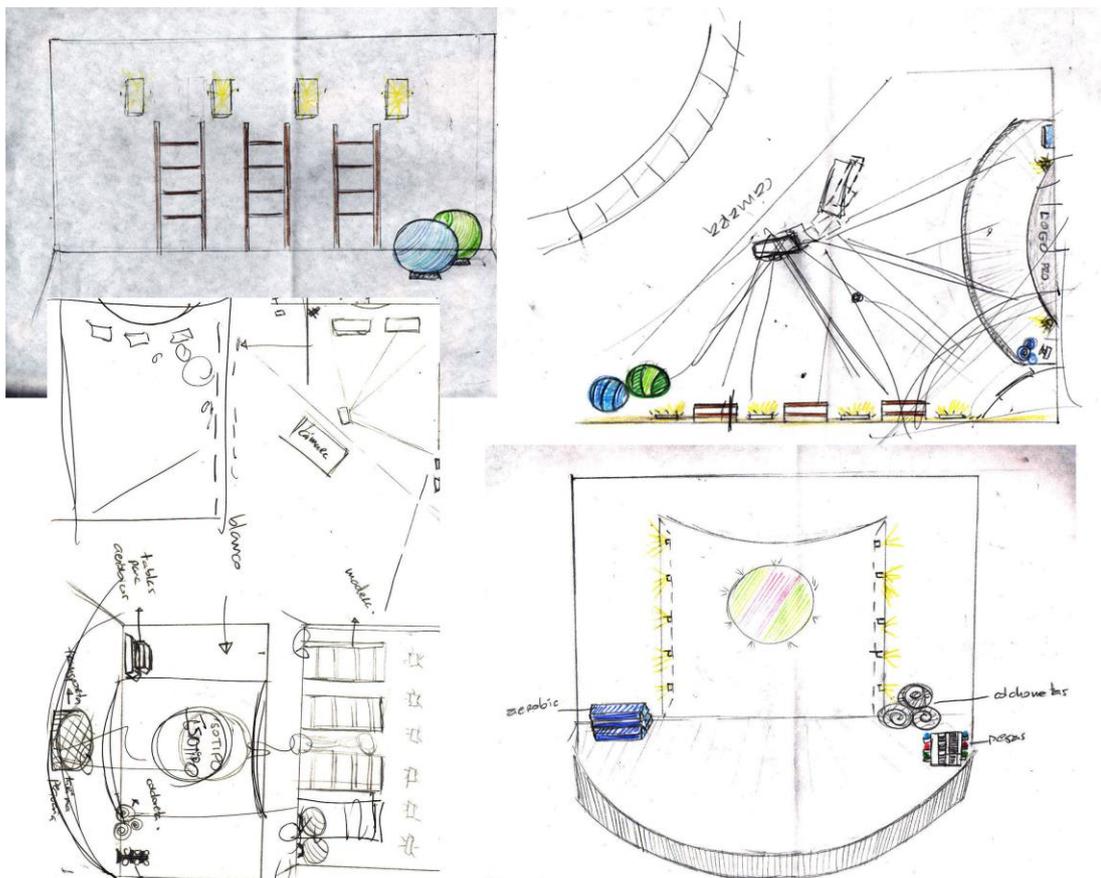


Figura 6-1 : Boceto de la escenografía

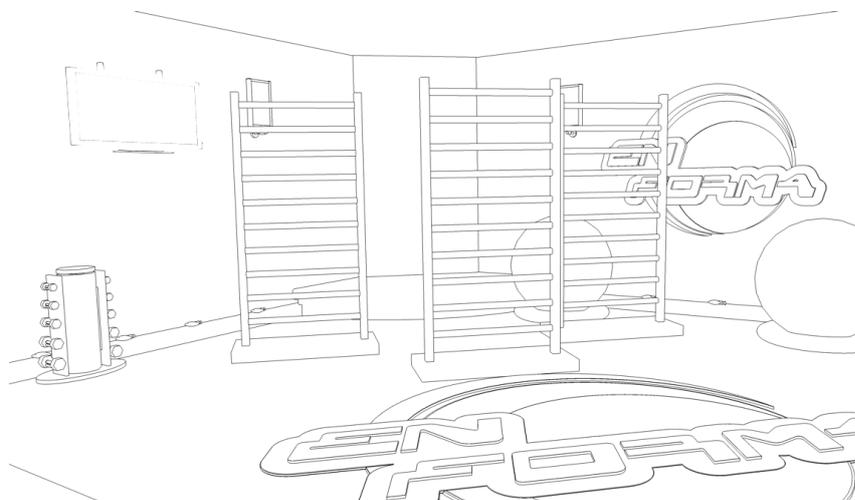


Figura 6-2 : Escenografía vectorizada

6.1.2 LEVANTAMIENTO EN 3D

Una vez aprobados los bocetos, se pasa a su respectiva construcción en el software 3D; esta parte del proceso es importante, porque permite visualizar la misma de manera realista en cuanto a objetos, materiales y luces.

Esta, es un respaldo del Director de Arte en el momento de construirla físicamente.

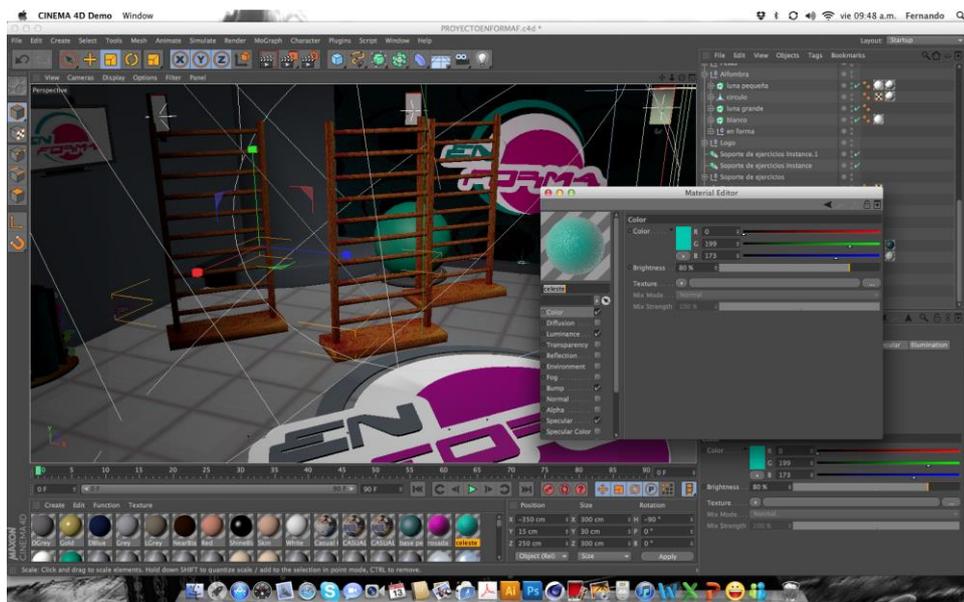


Figura 6-3 : Levantamiento de la escenografía en Cinema 4D



Figura 6-4 : Escenografía en Cinema 4D

6.2 ILUMINACIÓN

La iluminación en la televisión constituye un elemento fundamental dentro de un set.

Tenemos que tener en cuenta:

- Una iluminación no muy bien trabajada puede provocar distracciones.
- Es importante escoger correctamente el tipo de iluminación para provocar sensación de realismo y naturalidad.
- El contraste en la iluminación debe ser el adecuado a los efectos que se pretendan conseguir.
- Una adecuada iluminación favorece la sensación de profundidad.

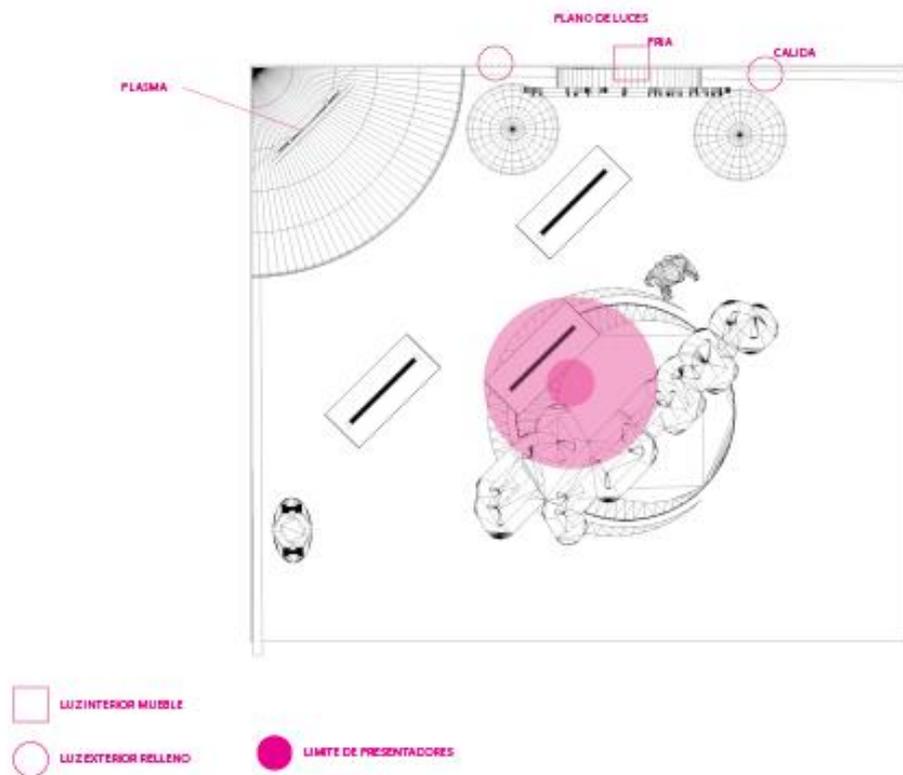


Figura 6-5 : Iluminación (Plano de Luces) de la escenografía

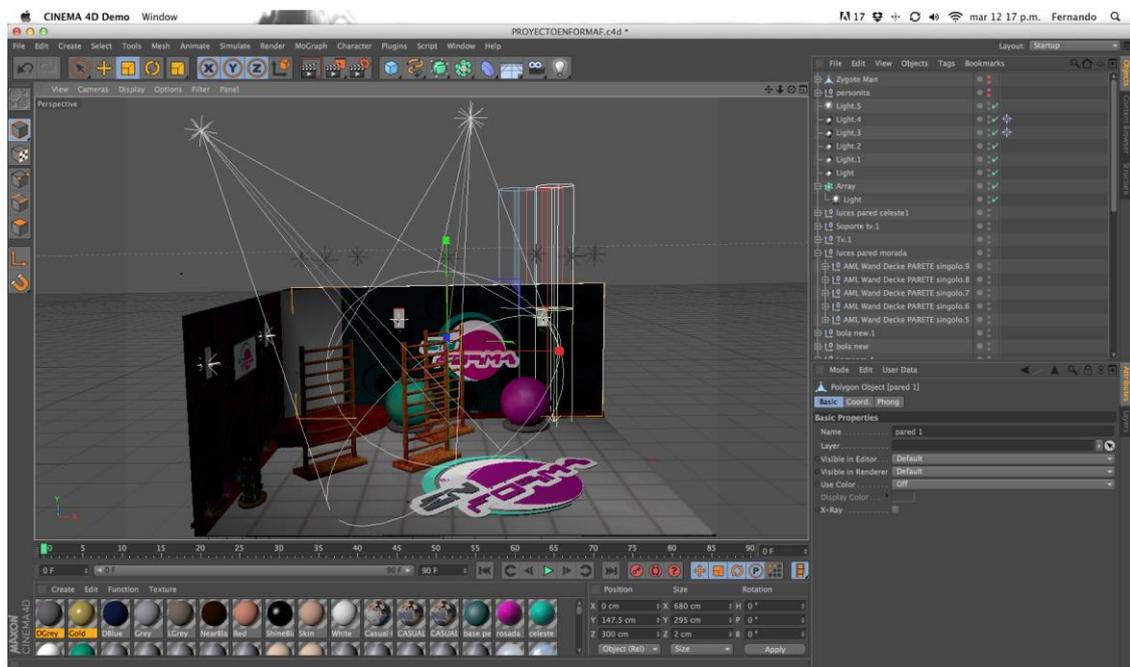


Figura 6-6 : Iluminación de la escenografía en Cinema 4D

6.3 ESPACIO Y MEDIDAS DE LA ESCENOGRAFÍA

Espol TV cuenta con un set para "En Forma", cuyo espacio físico para el levantamiento de la escenografía es de 6 x 8 m y 3 m de altura.

6.4 MATERIALES SUGERIDOS

Mientras se va desarrollando la escenografía en 3D, se tiene una previa idea de los materiales que se van a utilizar en el momento de la construcción física.

Los siguientes materiales fueron aprobados teniendo en cuenta los aspectos de: Calidad, precio y funcionalidad.

MATERIALES	
Material	Detalle
MDF	Tableros de fibras de madera. Se caracterizan por las excelentes terminaciones que se logran.
Metal	Empleados para las bases de los LCD.
Pintura	Empastar los MDF.
Vinil Adhesivo	Empleados a los MDF para darles color.

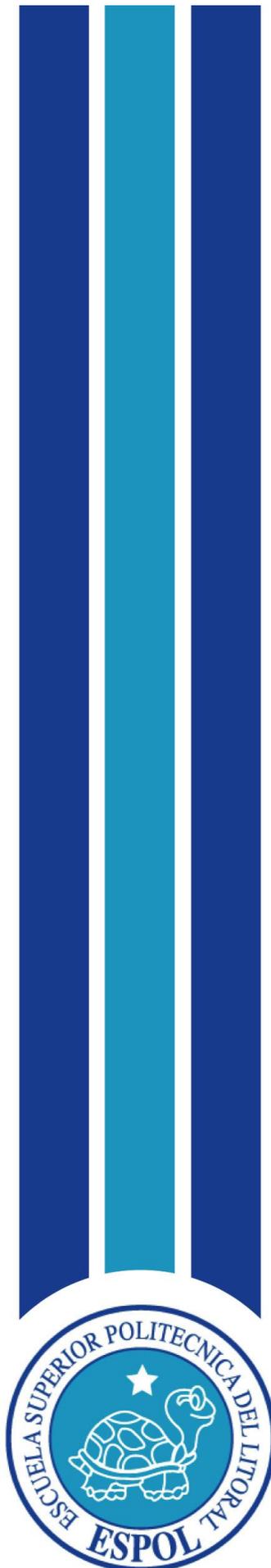
Tabla 6-1: Materiales principales para la escenografía

6.5 MANO DE OBRA

Son los trabajadores que intervendrán en el levantamiento físico de la obra.

EQUIPO DE TRABAJO	
Cargo	Función
Arquitecto	Establece los planos con las medidas y supervisa.
Ebanista	Construcción de muebles y el set.
Técnico de iluminación	Monta la iluminación según las indicaciones del Director de Fotografía e Iluminador.
Electricista	Coloca las instalaciones eléctricas.
Pintor	Da color a determinadas piezas dentro del set.

Tabla 6-2: Equipo de trabajo que interviene en la construcción de la escenografía



CAPÍTULO VII
**PRESUPUESTO,
CRONOGRAMA Y
ORGANIGRAMA**

7. PRESUPUESTO, CRONOGRAMA Y ORGANIGRAMA

7.1 PRESUPUESTO

Es el cálculo de los ingresos y gastos de una actividad económica durante un período de tiempo. El presupuesto es el instrumento de desarrollo anual de las empresas o instituciones cuyos planes y programas se formulan por término de un año.

Puede considerarse una parte del clásico ciclo administrativo que consiste en planear, actuar y controlar (o, más específicamente, como una parte, de un sistema total de administración).

Para calcular los ingresos de un programa nos basamos en la siguiente fórmula:

$$CRP * Rating * Cuñas * Ocupación = Ingresos$$

El rating es un factor muy importante en los ingresos, existe un factor dentro del rating denominado **CRP: Costo por punto de rating**. El costo de la cuña dependerá del punto de rating que tenga el programa.

Para calcular el rating, nos basamos en el siguiente cuadro:

RATING	≥ 7	5, 6, 7	< 5
CRP	\$ 100	\$ 80	\$ 60
OCUPACIÓN DE ESPACIOS DE CUÑAS	80% - 100%	65% - 79%	50% - 64%

Tabla 7-1: Cuadro para cálculo de rating

CÁLCULO DE INGRESOS:

Ingresos por cuña comercial	CRP x Cuñas x Rating x Factor de Ocupación
	80 x 20 x 6 x 0.65
Total de Ingresos	\$ 6.240,00

Tabla 7-2: Cálculo de ingresos

El ingreso total es de \$ 6.240,00

7.1.1 COSTOS SOBRE LA LÍNEA

Son gastos externos que intervendrán en la producción del programa. Incluyen los sueldos del personal, por ejemplo, director, productor, etc.

Estos costos se calculan sobre una base semanal, mensual o por el tiempo en que dure el programa de televisión.

7.1.2 COSTOS BAJO LA LÍNEA

Son costos más pequeños que incluyen toda la parte operativa (recursos técnicos y personal operativo) con la que cuenta el canal.

7.1.3 PRESUPUESTO POR ETAPAS

El presupuesto se lo divide en 3 fases: Pre-Producción, Producción y Post-Producción. Los costos serán desglosados según las actividades a realizar en cada etapa.

PRESUPUESTO GENERAL									
CATEGORÍA	TARIFA	UNIDADES	PRE-PRODUCCIÓN		PRODUCCIÓN		POST-PRODUCCIÓN		GRAN TOTAL
			UNIDAD	TOTAL	UNIDAD	TOTAL	UNIDAD	TOTAL	
BOCETO				\$433,50					\$433,50
ILUSTRADOR 1	\$9,50	ILUSTRACIÓN	13	\$123,50	0	0	0	0	
MODELADOR 3D	\$310,00	PAQ. GRÁFICO	1	\$310,00	0	0	0	0	
MARCA				\$235,50					\$235,50
DISEÑO GRÁFICO	\$235,50	PAQ. GRÁFICO	1	\$235,50	0	0	0	0	
DIRECCIÓN DE ARTE				\$1.550,00		\$1.125,00		\$1.450,12	\$4.125,12
DIRECTOR DE ARTE	\$1.500,00	MENSUAL	0.75	\$1.125,00	0.75	\$1.125,00	0.75	\$1.125,00	
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	\$850,00	MENSUAL	0.50	\$425,00	0	0	0.25	\$212,50	
ILUMINADOR	\$450,50	MENSUAL	0	0	0	0	0.25	\$112,62	
LEVANTAMIENTO DE OBRA						\$2.057,00			\$2.057,00
ARQUITECTO	\$625,50	OBRA	0	0	1	\$625,50	0	0	
EBANISTA	\$990,00	OBRA	0	0	1	\$990,00	0	0	
ELECTRICISTA	\$186,50	OBRA	0	0	1	\$186,50	0	0	
PINTOR	\$100,00	OBRA	0	0	1	\$100,00	0	0	
IMPREVISTOS	\$155,00	OBRA	0	0	1	\$155,00	0	0	
PAQUETE GRÁFICO						\$2.057,00		\$2.252,00	\$2.252,00
POST-PRODUCTOR	\$720,50	PROGRAMA	0	0	0	0	1	\$720,50	
DISEÑADOR	\$550,50	PAQ. GRÁFICO	0	0	0	0	1	\$550,50	
EFFECTOS ESPECIALES	\$425,50	PROGRAMA	0	0	0	0	1	\$425,50	
ANIMADOR	\$335,50	PROGRAMA	0	0	0	0	1	\$335,50	
SONIDISTA / MUSICALIZACIÓN	\$220,00	PROGRAMA	0	0	0	0	1	\$220,00	
MATERIALES						\$3.407,57			\$3.407,57
FONDOS PRINCIPALES	\$2.122,00	PROGRAMA	0	0	0	\$2.122,00	0	0	
TARIMA	\$204,00	PROGRAMA	0	0	0	\$204,00	0	0	
LOGO PRINCIPAL	\$500,00	PROGRAMA	0	0	0	\$500,00	0	0	
PORTA PESA	\$150,00	PROGRAMA	0	0	0	\$150,00	0	0	
ALFOMBRA	\$70,00	PROGRAMA	0	0	0	\$70,00	0	0	
TABLAS TIPO ESCALERA	\$246,00	PROGRAMA	0	0	0	\$246,00	0	0	
FITBALL	\$65,97	PROGRAMA	0	0	0	\$65,97	0	0	
PESAS	\$49,60	PROGRAMA	0	0	0	\$49,60	0	0	
TOTAL									\$12.510,69
VALOR TOTAL ESCENOGRAFÍA									
LEVANTAMIENTO DE OBRA		OBRA	0	0	0	\$2.057,00	0	0	\$2.057,00
MATERIALES		PROGRAMA	0	0	0	\$3.407,57	0	0	\$3.407,57
TOTAL									\$5.464,57

Tabla 7-3: Presupuesto General

7.1.4 COSTOS DE MATERIALES PARA LA ESCENOGRAFÍA

Los costos de los materiales han sido calculado según las secciones en que se encuentra dividida la escenografía.

COSTOS MATERIALES				
FONDOS PRINCIPALES				
MATERIAL	UNIDAD	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
MDF 9mm (2,40 x 2,40)	PLANCHA	\$25,00	7	\$175,00
CUARTONES (7 X 3)	TIRAS	\$4,00	30	\$120,00
CLAVOS	LIBRAS	\$3,00	7	\$21,00
REGLETA DE ALUMINIO	METROS	\$15,00	6	\$90,00
VINIL ADHESIVO	METROS	\$8,00	36	\$288,00
BASE METÁLICA PARA TV	1	\$205,00	1	\$205,00
LÁMPARAS DE PARED	1	\$12,00	4	\$48,00
LUCE DICROICAS	1	\$7,50	10	\$75,00
TELEVISOR LED HD 42"	1	\$1.100,00	1	\$1.100,00
TOTAL				\$2.122,00
TARIMA				
MATERIAL	UNIDAD	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
CUARTONES (7 X 5)	PLANCHA	\$7,50	12	\$90,00
CLAVOS	LIBRAS	\$3,00	2	\$6,00
PERNOS	1	\$0,75	12	\$9,00
MDF	PLANCHA	\$19,00	2	\$38,00
BALDOSA DE VINIL (decorado)	METROS	\$8,00	7	\$56,00
GOMA	FUNDA	\$5,00	1	\$5,00
TOTAL				\$204,00
LOGO PRINCIPAL				
MATERIAL	UNIDAD	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
ACRÍLICO (1,40 x 1,40)	1	\$500,00	1	\$500,00
TOTAL				\$500,00
PORTA PESA				
MATERIAL	UNIDAD	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
PLYWOOD + HERRAJERÍA CROMADA	1	\$150,00	1	\$150,00
TOTAL				\$150,00
ALFOMBRA				
MATERIAL	UNIDAD	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
ADHESIVO VINIL REFORZADO	METROS	\$14,00	5	\$70,00
TOTAL				\$70,00
TABLAS TIPO ESCALERA				
MATERIAL	UNIDAD	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
CUARTONES (6 X 4)	TIRAS	\$7,00	21	\$147,00
PLYWOOD (1º tipo) 15mm 1,22 X 2,20	PLANCHA	\$25,00	3	\$75,00
CUARTÓN (laurel) 2 X 3	TIRAS	\$2,00	12	\$24,00
TOTAL				\$246,00
FITBALL				
MATERIAL	UNIDAD	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
FITBALL	1	\$21,99	3	\$65,97
TOTAL				\$65,97
PESAS				
MATERIAL	UNIDAD	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
PESAS (juego de 4)	JUEGO	\$49,60	1	\$49,60
TOTAL				\$49,60
TOTAL GENERAL				\$3.407,57

Tabla 7-4: Costos Materiales

7.2 CRONOGRAMA

Las actividades a realizar como parte del proceso de Dirección de Arte son distribuidas en tres etapas: Pre-Producción, Producción y Post-Producción.

- Pre-Producción: Es la más importante del proceso de producción. En esta fase la toma de decisiones decidirá el camino y base del proyecto.
- Producción: Es la realización de lo propuesto en la Pre-Producción.
- Post-Producción: Es la obtención y acabado final de la producción a partir de la edición, montaje, musicalización, etc.

CRONOGRAMA 2013 - "EN FORMA"													
ACTIVIDADES	MARZO				ABRIL				MAYO				
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	
Preproducción													
Investigación de antecedentes / tendencias													
Realización de bocetos y línea gráfica													
Medición de área													
Producción													
Realización de línea gráfica													
Realización de ambientes/set/decorados:													
Bocetos y planos													
Cotización de material													
Levantamiento de la obra													
Post-producción													
Animación													
Edición													
FX													
Música													
Supervisión del acabado final de la obra													

Tabla 7-5: Cronograma

7.2.1 PRE-PRODUCCIÓN

A partir de una investigación respecto al género y el desarrollo de tendencias, se comienza a realizar los primeros bocetos y borradores con respecto a la línea gráfica que se va a manejar junto con la escenografía que se va a realizar.

Se comienza también la contratación del personal que trabajará en las distintas etapas de este proceso. La medición de área se realizará con la previa existencia de un estudio adaptado para "En Forma" en el canal de Espol TV.

7.2.2 PRODUCCIÓN

En esta etapa la línea gráfica se comienza a desarrollar en el respectivo software, teniendo en cuenta las previas investigaciones de tendencias.

Con respecto al set, la ambientación y decorados, se comienzan a realizar primeramente los bocetos y planos en 2D para posteriormente levantarlo en un software 3D.

A partir de los primeros bocetos del set, se hace una cotización del material a utilizar, teniendo en cuenta proveedores, calidad y precio.

7.2.3 POST-PRODUCCIÓN

Esta es la última etapa, donde la cual toda la línea gráfica será animada, editada y se le agregarán los efectos especiales.

7.3 ORGANIGRAMA

La principal responsabilidad estará sobre el Director de Arte, ya que este proyecto se basa principalmente en el área artística y creativa.

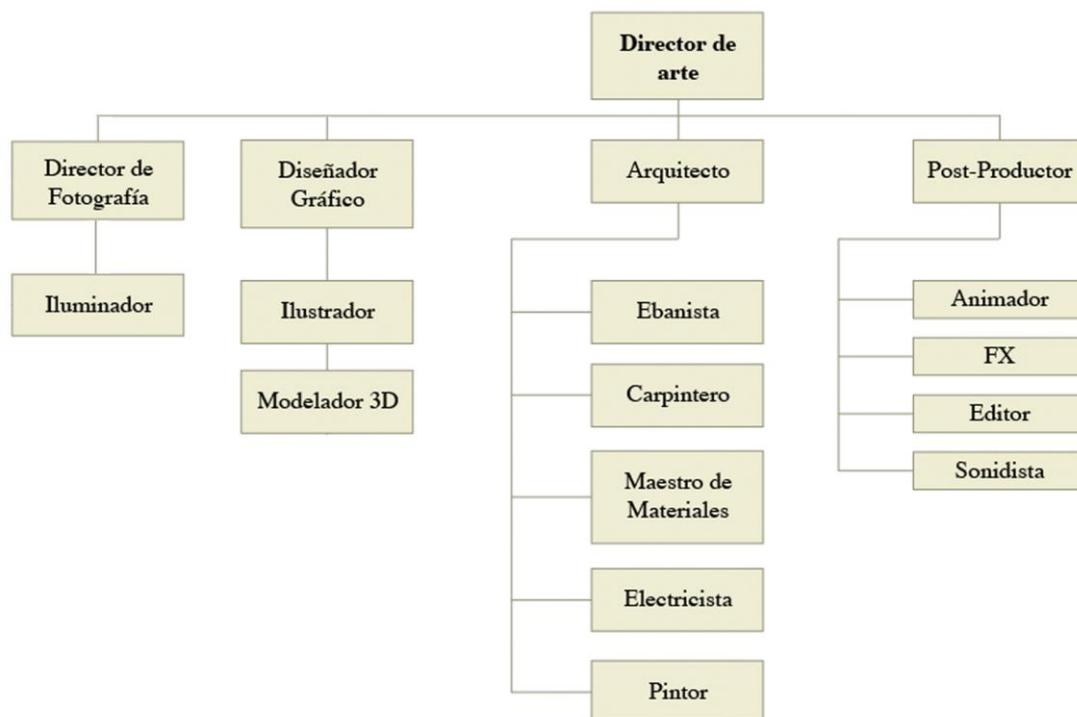


Figura 7-1: Organigrama

7.3.1 RESPONSABILIDADES Y ACTIVIDADES DE CADA MIEMBRO DEL EQUIPO DE TRABAJO

7.3.1.1 DIRECTOR DE ARTE

El director de arte es la persona responsable de dirigir los equipos de diseño artístico y de diseño de producción en toda clase de obras que contengan un cierto aspecto visual y artístico.

Con su habilidad para crear y plasmar una idea, ya sea en un formato físico (papel, cartón, pvc, cemento, etc.) o digital (televisión, web, mailing, etc.) son los principales responsables de un proyecto comunicacional y su funcionalidad con el soporte elegido, además de preocuparse por el impacto que éste produce, ya sea ambiental o estructural.

7.3.1.2 DISEÑADOR GRÁFICO

Su tarea consiste en concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. Esta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos.

7.3.1.3 ILUSTRADOR

Es un artista gráfico que mejora la comunicación escrita por medio de ilustraciones que pueden ser clasificadas por conceptos complicados y objetos que son difíciles de escribir textualmente.

7.3.1.4 MODELADOR 3D

Es la persona que maneja programas 3D para crear gráficas tridimensionales.

7.3.1.5 DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA

Es la persona responsable de la creación artística de imágenes para la puesta en escena de producciones cinematográficas, televisivas y de video; generalmente para la realización de películas, videos musicales, series televisivas, así como trabajos publicitarios documentales y películas industriales. Para la realización de esta labor, llevará a cabo decisiones respecto a la iluminación, ópticas, encuadre y composición, texturas, etc., para colaborar en la creación de la imagen de la obra.

Su trabajo se realiza mano a mano con el director y con otros miembros del equipo, como el director artístico, maquillador, diseñador de producción, etc. Entre ellos se llega

a acuerdos respecto al tipo de imagen que requiere la historia y el modo de llegar a ella, dependiendo del género.

El director de fotografía es también el jefe del equipo de cámara y el responsable último del mismo.

En televisión, lo más usual es que el director de fotografía trabaje dentro del estudio pero también puede trabajar en exteriores.

7.3.1.6 ILUMINADOR

Persona que se dedica de forma profesional a la iluminación artística para crear ambientes.

7.3.1.7 ARQUITECTO

El arquitecto es el profesional que se encarga de proyectar edificaciones o espacios urbanos, y velar por el adecuado desarrollo de su construcción. En el sentido más amplio, interpreta las necesidades de los usuarios y las plasma en adecuados espacios arquitectónicos y formas habitables y construibles. La arquitectura es una disciplina a la vez técnica, artística y práctica.

7.3.1.8 EBANISTA

El ebanista es una persona que fabrica muebles y paneles, en madera, compuestos de un armazón de carpintería sobre el cual se aplican hojas de maderas preciosas llamadas chapeados o de cualquier otra materia que disimula entera o parcialmente el armazón.

Puede producir por unidades o en reducido número. El ebanista es, sobre todo, un artesano. Los muebles fabricados por los ebanistas pueden ser de estilo antiguo o creación contemporánea y garantiza la realización del mismo.

7.3.1.9 ELECTRICISTA

Es un profesional que realiza instalaciones y reparaciones relacionadas con la electricidad, especialmente en máquinas e iluminación. Dentro de esta profesión existen varias especialidades en virtud del tipo de trabajo que deban realizar, como por ejemplo instalar y mantener redes de alta tensión, realizar instalaciones eléctricas en residencias o locales comerciales (incluyendo sets televisivos), alumbrado público o la reparación de averías eléctricas de la maquinaria y electrodomésticos.

7.3.1.10 PINTOR

Un pintor es un artista que practica en general el decorar superficies de un modo artístico.

7.3.1.11 POST-PRODUCTOR

Es el que selecciona el material grabado, para después ser editado; debe controlar la sonorización y supervisar el trabajo de doblaje.

7.3.1.12 ANIMADOR

Es un artista que crea múltiples imágenes las cuales generan la ilusión de movimiento al ser mostradas rápidamente una tras otra. Los animadores pueden trabajar en diversas áreas como el cine, televisión, videojuegos, e internet.

7.3.1.13 FX

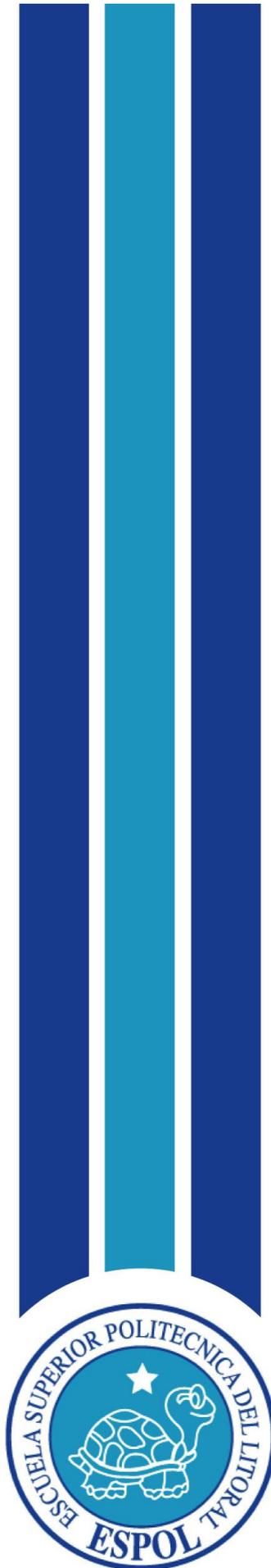
Es el encargado de realizar los efectos especiales en un producto audiovisual. Con esto podemos crear una ilusión visual.

7.3.1.14 EDITOR

Es el que manipula imágenes y sonido para contar una historia.

7.3.1.15 SONIDISTA

Persona que controla los sonidos de acuerdo a las necesidades de la obra, esto incluye diálogos, música y efectos sonoros.



CAPÍTULO VIII
DERECHOS DE AUTOR

8. DERECHOS DE AUTOR

8.1 INTRODUCCIÓN

El Derecho de Autor es el sistema jurídico por el cual se concede a los autores derechos morales y patrimoniales sobre sus obras, en cumplimiento a lo dispuesto por la Constitución del Ecuador y la Declaración Universal de los Derechos Humanos.

Las obras protegidas comprenden, entre otras, las siguientes: Novelas, poemas, obras de teatro, periódicos, programas informáticos, bases de datos, películas, composiciones musicales, coreografías, pinturas, dibujos, fotografías, obras escultóricas, obras arquitectónicas, publicidad, mapas, dibujos técnicos, obras de arte aplicadas a la industria.

El derecho de autor dura la vida del creador más 70 años después de su muerte.

El uso de una obra sin la autorización expresa de su autor es considerado ilegal y puede ser castigado con multas e incluso prisión.

8.2 ¿CÓMO SE PROTEGE EL DERECHO DE AUTOR?

El derecho de autor protege a la obra por el solo hecho de su creación; pero, es recomendable registrar la obra en la Unidad de Registro del IEPI (Instituto Ecuatoriano de la Propiedad Intelectual), así el autor se beneficiará de la presunción de autoría que la ley reconoce a su favor.

El autor podrá autorizar o prohibir:

- La comunicación pública de la obra.
- La producción o fijación de cualquier medio o por cualquier procedimiento de la obra.
- La distribución de ejemplares de la obra.
- La traducción, adaptación, arreglo u otra transformación de la obra.

8.3 SIGNOS DISTINTIVOS

8.3.1 CONCEPTOS

Marca: Una marca es un signo que distingue un servicio o producto de otros de su misma clase o ramo. Puede estar representada por una palabra, números, un símbolo, un logotipo, un diseño, un sonido, un olor, la textura, o una combinación de estos. Para efectos del registro de marcas deben distinguirse los tipos y las clases de marcas.

Marca Tridimensional: aquel signo que ocupa en sí mismo un espacio determinado (alto, ancho y profundidad).

8.3.2 ¿QUIÉN PUEDE REGISTRAR UNA MARCA?

Puede registrar una marca, cualquier persona natural o jurídica, sea nacional o extranjera.

8.3.3 BENEFICIOS Y DERECHOS QUE CONFIERE EL REGISTRO DE UNA MARCA

- Derecho al uso exclusivo, solo el titular puede hacer uso del signo.
- Protección en toda la República Ecuatoriana y derecho de prioridad en los países de la Comunidad Andina de Naciones (Colombia, Perú y Bolivia), dentro de los primeros seis meses de presentada la solicitud en nuestro país.
- Derecho de presentar acciones legales civiles, penales y administrativas en contra de infractores.
- Desalienta el uso de su marca por los piratas.
- Protege su prioridad del registro de estas marcas en otras naciones.
- Permite restringir la importación de bienes que utilizan marcas que infringen derechos.
- Derecho de otorgar Licencias a terceros y de cobrar regalías.
- Derecho de franquiciar su producto o servicio.
- Ceder los derechos sobre su marca a terceros.
- Posibilidad de garantizar un crédito con su marca.
- Al registrar su marca la convierte en un activo intangible, el cual en muchas ocasiones llega a convertirse en el activo más valioso de su empresa.

8.3.4 CONSEJOS PARA REGISTRAR UNA MARCA

Previa la presentación de una solicitud, es pertinente realizar una búsqueda de antecedentes, es decir, verificar que no exista en el mercado signos parecidos o similares que impidan su registro.

8.3.5 PROCEDIMIENTO DE REGISTRO

Presentada la solicitud, pasa a un examen de forma, revisando que cumpla con todos los requisitos, de ser así se publica en la Gaceta de Propiedad Industrial, con la finalidad de que terceros tengan conocimiento de las peticiones efectuadas.

Si no existe oposición, se efectúa el examen de registrabilidad para la posterior emisión de la resolución que acepta o rechaza el registro y en caso de concesión, el trámite concluye con la emisión del título de registro.

8.3.6 TASAS POR REGISTRO DE MARCA

- Trámite por solicitud de marca, asciende a la suma de USD\$ 116.
- Trámite de registro de marca tridimensional, asciende a la suma de USD\$ 336.

8.4 DERECHOS DE AUTOR DE LAS OBRAS AUDIOVISUALES

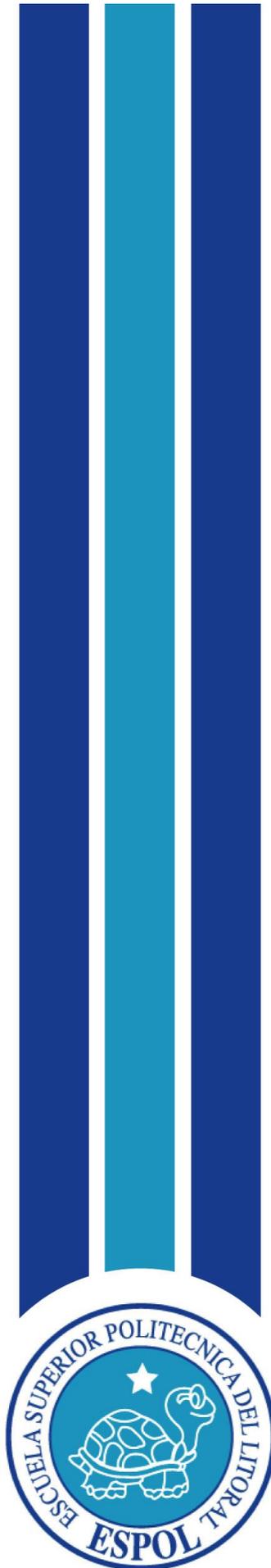
Art. 33. Salvo pacto en contrario, se presume coautores de la obra audiovisual:

- El director o realizador;
- Los autores del argumento, de la adaptación y del guión y diálogos;
- El autor de la música compuesta especialmente para la obra; y,
- El dibujante, en caso de diseños animados.

Art. 34. Sin perjuicio de los derechos de autor de las obras preexistentes que hayan podido ser adaptadas o reproducidas, la obra audiovisual se protege como obra original. Los autores de obras preexistentes podrán explotar su contribución en un género diferente, pero la explotación de la obra en común, así como de las obras especialmente creadas para la obra audiovisual, corresponderá en exclusiva al titular, conforme al artículo siguiente.

Art. 35. Se reputa titular de una obra audiovisual al productor, esto es la persona natural o jurídica que asume la iniciativa y la responsabilidad de la realización de la obra. Se considerará productor, salvo prueba en contrario, a la persona natural o jurídica cuyo nombre aparezca en dicha obra en la forma usual.

Dicho titular está, además, legitimado para ejercer en nombre propio los derechos morales sobre la obra incluyendo la facultad para decidir sobre la divulgación.



CAPÍTULO IX
**CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES**

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

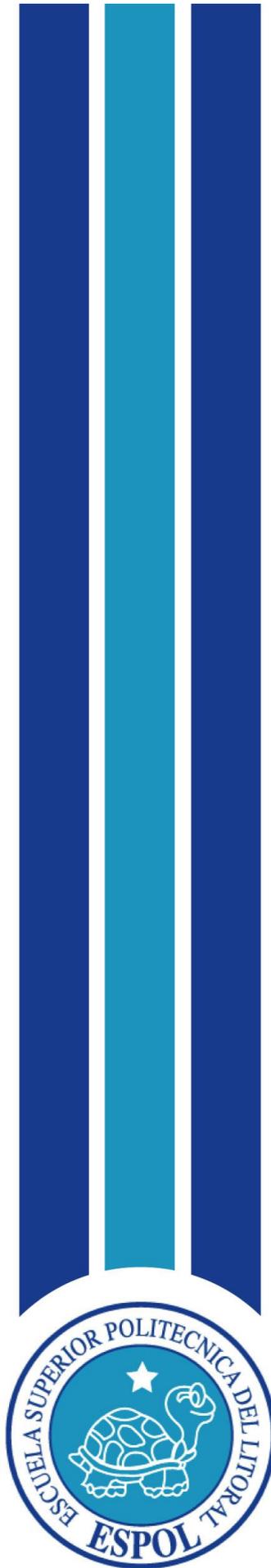
Después del cumplimiento de los objetivos específicos, que va desde la investigación hasta la aplicación de la nueva gráfica, se llegó a las siguientes conclusiones y recomendaciones.

9.1 CONCLUSIONES

- El set es aplicable sólo para el espacio físico ya establecido.
- Teniendo una nueva imagen, se espera conservar su target establecido e ir llamando la atención hacia un nuevo grupo.
- El programa de ejercicios tiene una gran acogida en la población de Santa Elena.
- La inversión en el rediseño de "En Forma" es de aproximadamente \$ 12.510,69.

9.2 RECOMENDACIONES

- Aplicar esta nueva imagen para poder dar una nueva proyección no sólo de este programa sino del canal en general.
- Se sugiere incluir nuevos segmentos.
- Se podrá invertir más recursos con respecto al espacio donde se lleva a cabo "En Forma", con el fin de aumentar su entorno visual.



BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

1.- Derechos de Autor:

<http://www.iepi.gob.ec/>
<http://www.sice.oas.org/>

2.- Manual de los ejercicios aeróbicos de salón:

<http://www.scribd.com/doc/16865434/MANUAL-DE-LOS-EJERCICIOS-AEROBICOS-DE-SALON>

3.- Programa de ejercicios para hacer en casa:

<http://www.hoymujer.com/salud/ejercicios/Programa,ejercicios,para,hacer,23046,02,2007.html>

4.- Responsabilidades del Equipo de trabajo:

<http://www.hoymujer.com/salud/ejercicios/Programa,ejercicios,para,hacer,23046,02,2007.html>

5.- Diseño gráfico:

<http://es.wikipedia.org>

6.- Tendencias Artísticas:

<http://www.um.es/aulasenor/saavedrafajardo/trabajos/vanguardias.pdf>
http://es.wikipedia.org/wiki/Movimiento_art%C3%ADstico

7.- Géneros televisivos:

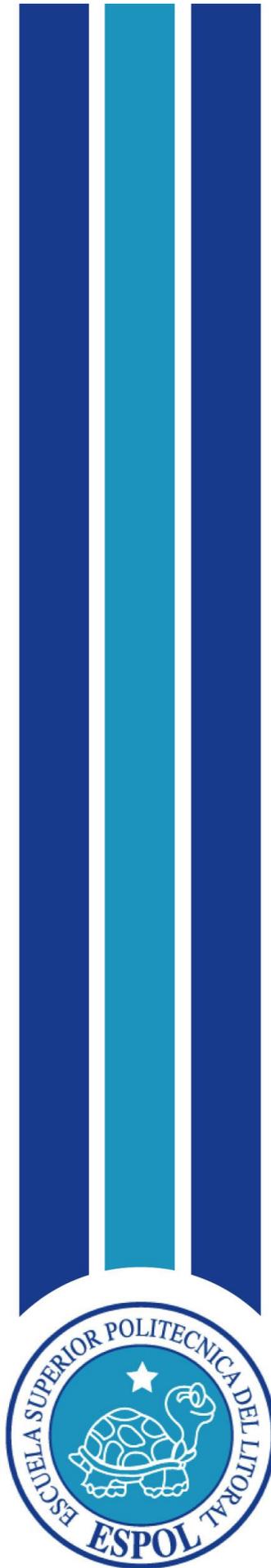
http://www.google.com/ec/#hl=es&gs_nf=1&pq=tendencias%20artisticas&cp=11&gs_id=3s&xhr=t&q=generos+televisivos&pf=p&sclient=psy-ab&oq=generos+tel&gs_l=&pbx=1&bav=on.2,or.r_gc.r_pw.r_qf.,cf.osb&fp=715691c8d9ebbaa4&biw=1679&bih=860

8.- Programas de ejercicios:

http://www.youtube.com/results?search_query=programa+ejercicios&oq=programa+ejercicios&gs_l=youtube.3..0i19.7249.16290.0.17410.19.11.0.8.8.0.149.1302.0j11.11.0...0.0...1ac.UTMwWEeVbMI

9.- Materiales de construcción:

http://latam.preciomania.com/search_attrib.php/page_id=1938/form_keyword=material es%2Bde%2Bconstruccion/rd=1



ANEXOS

ANEXO 1: STORYBOARD DEL BUMPER

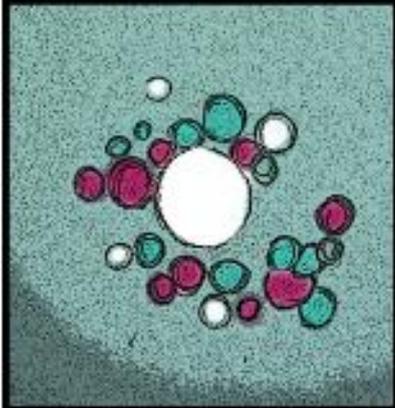
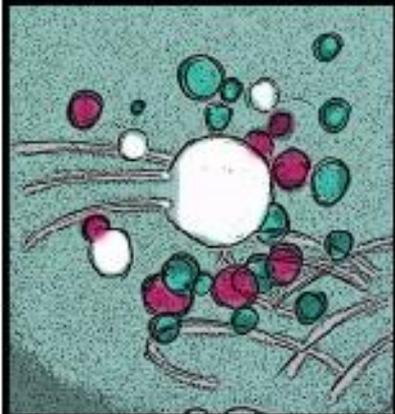
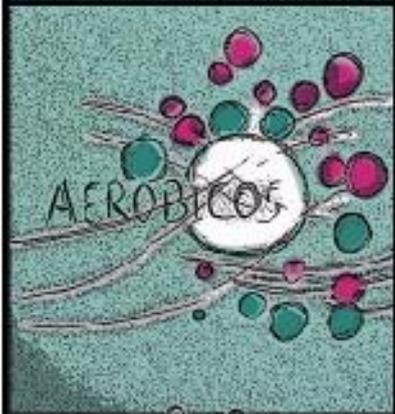
	<p>El bumper estará musicalizado Aparece en pantalla la imagen de un círculo blanco y a su vez, círculos pequeños magentas y celestes que cambian su tamaño y diferentes movimientos a su alrededor.</p>
	<p>Sigue el juego de los círculos sobre el círculo blanco principal, un juego de luces lineales en la parte posterior.</p>
	<p>Aparecen en pantalla cuadros colgando que nos muestra las imágenes de En Forma.</p>
	<p>El primer segmento aparece, "Aeróbicos" continuamente con el juego de los círculos y las luces lineales en lo posterior.</p>

Figura 11-1: Storyboard del Bumper "En Forma" – Parte 1

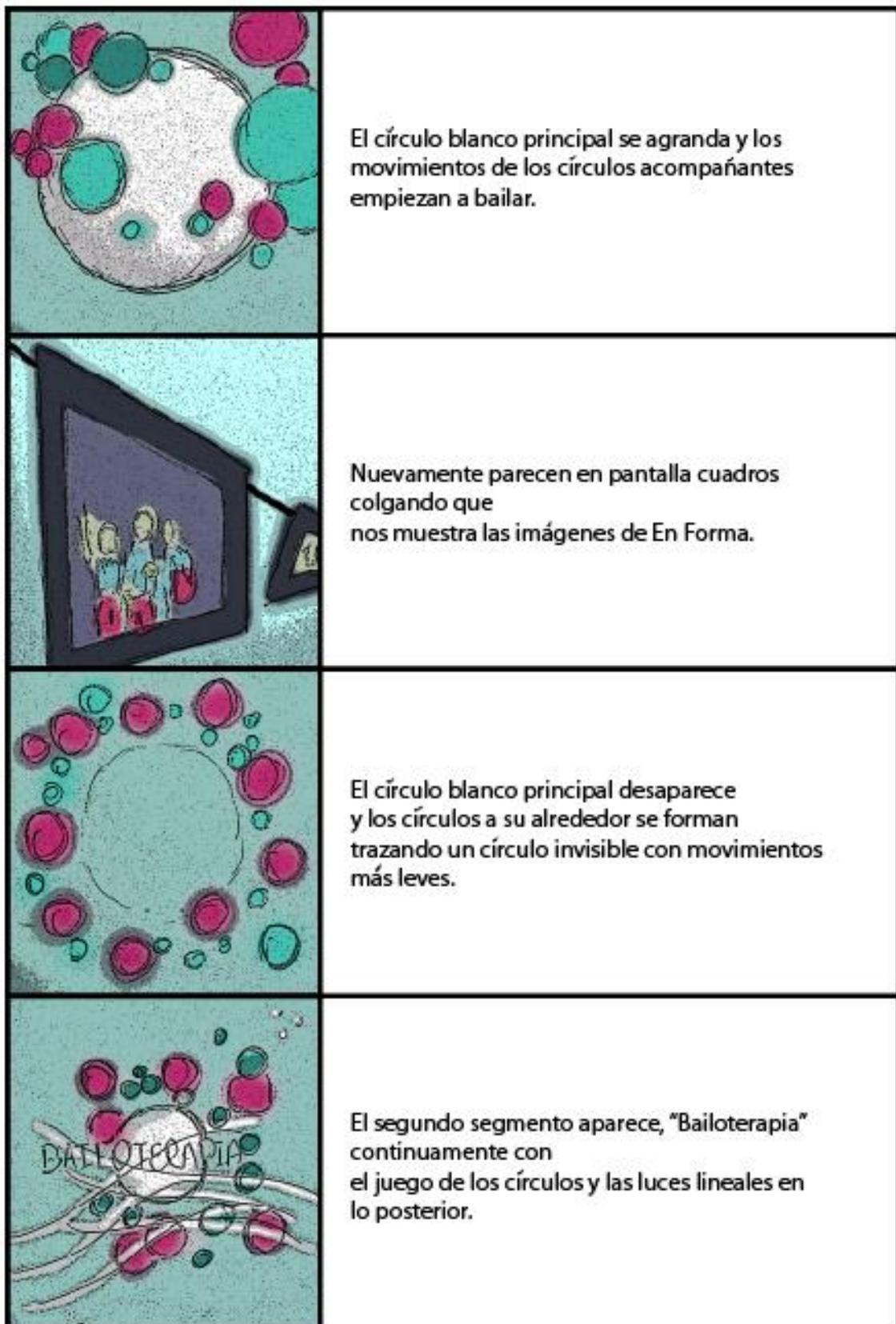


Figura 11-2: Storyboard del Bumper "En Forma" – Parte 2

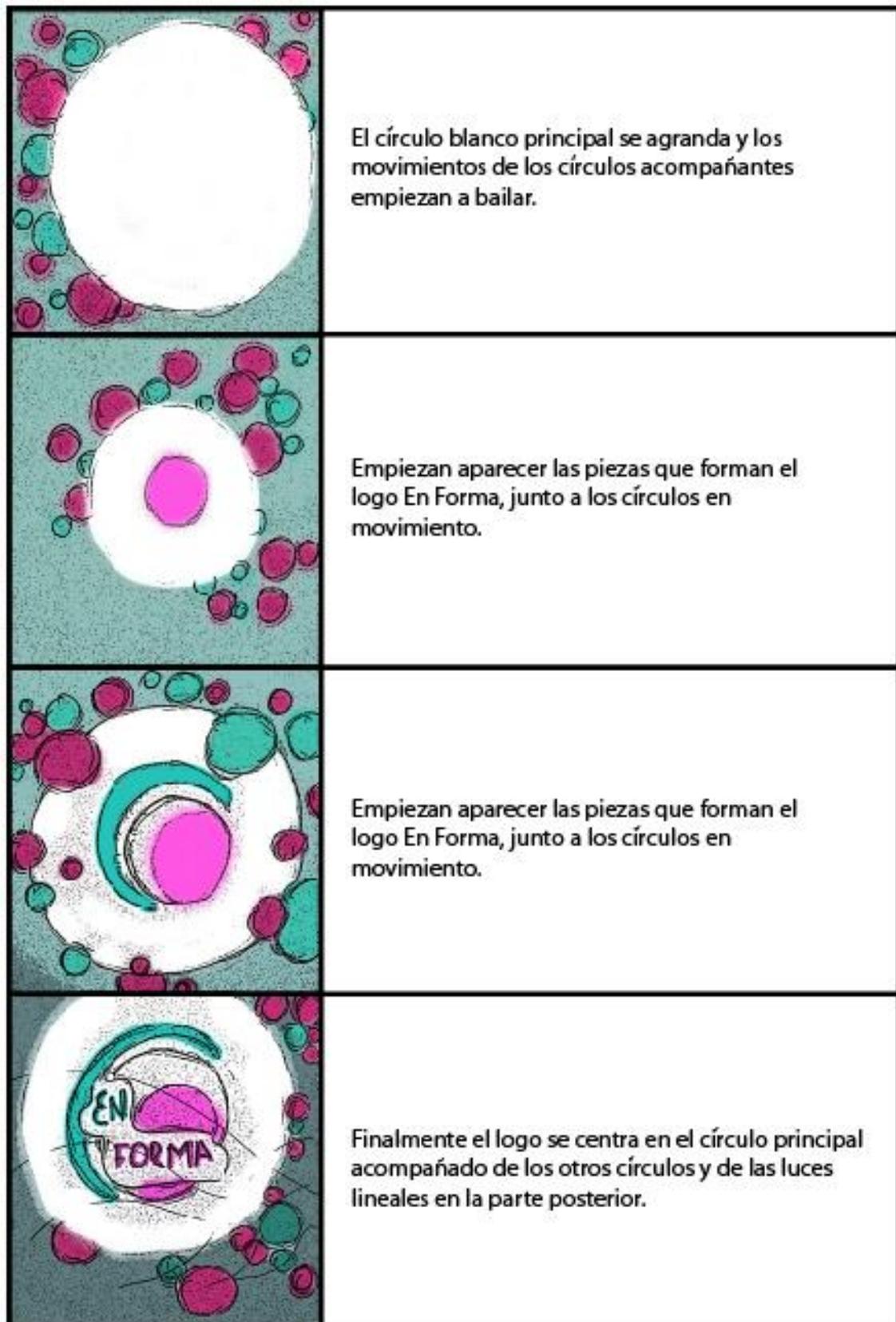


Figura 11-3: Storyboard del Bumper "En Forma" – Parte 3

ANEXO 2: MEDIDAS DE LA ESCENOGRAFÍA

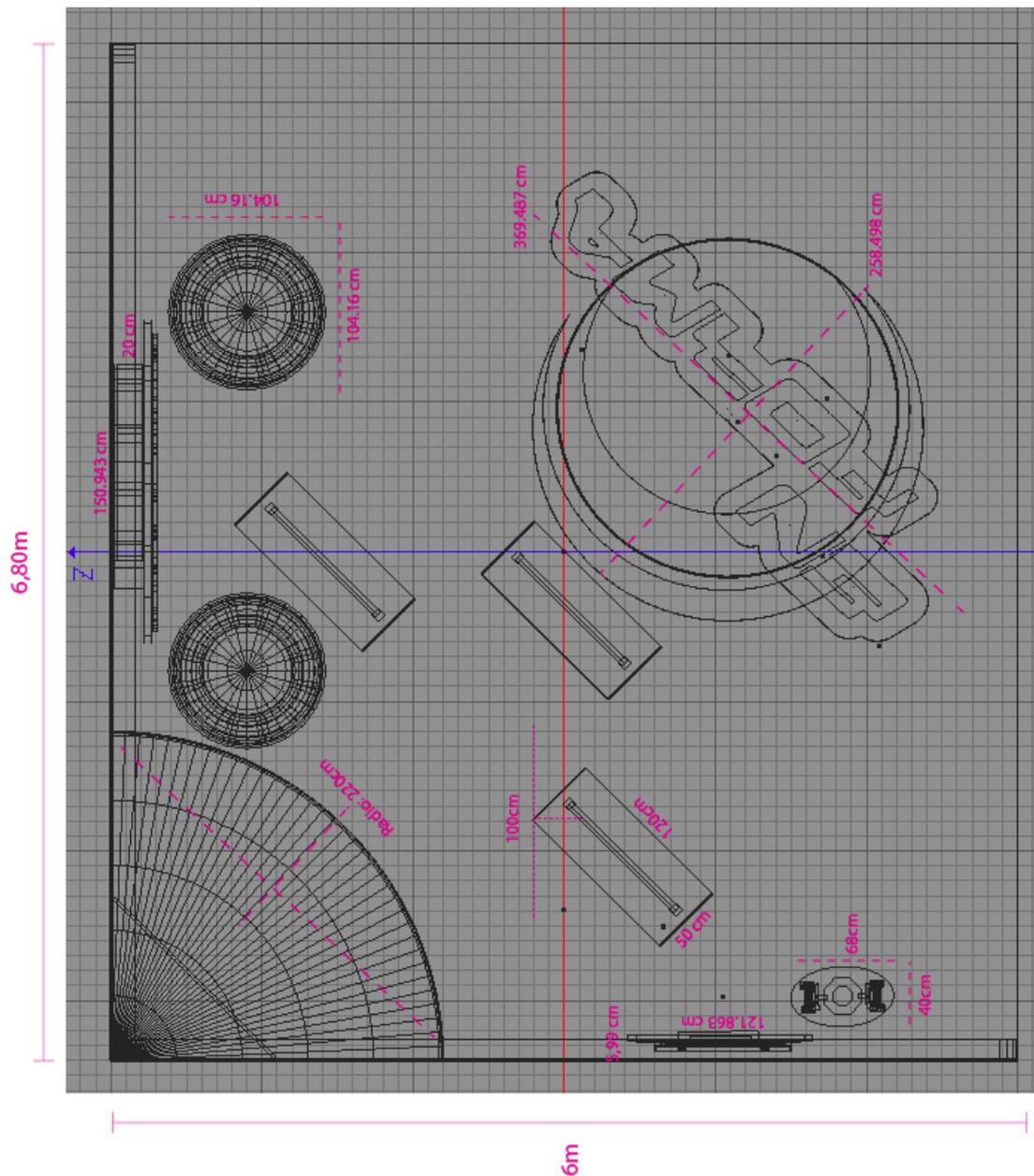


Figura 11-4: Medidas de la escenografía – Vista top

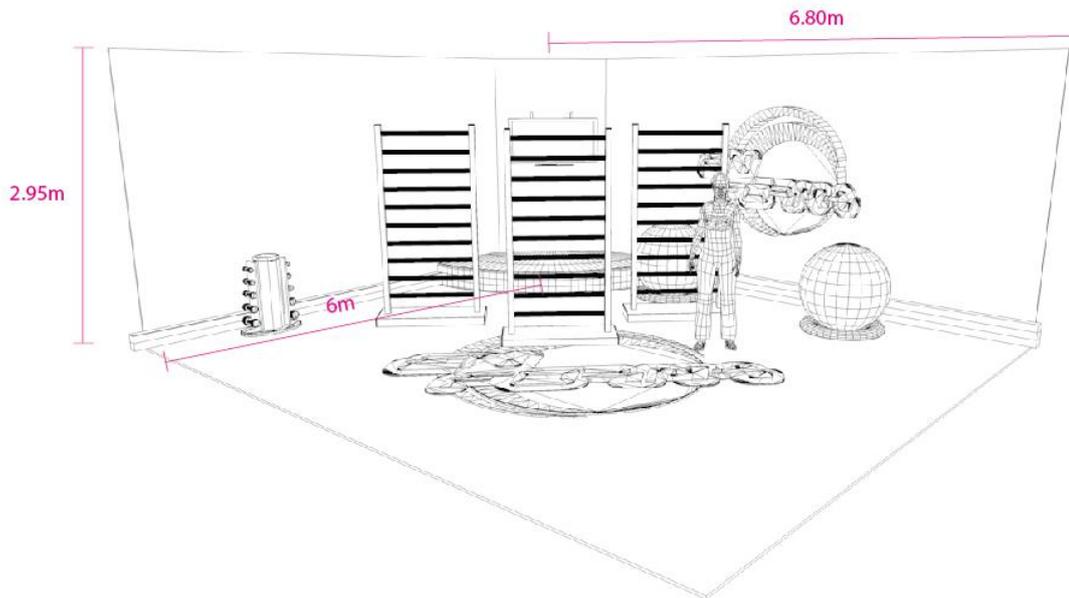


Figura 11-5: Medidas de la escenografía - Paredes

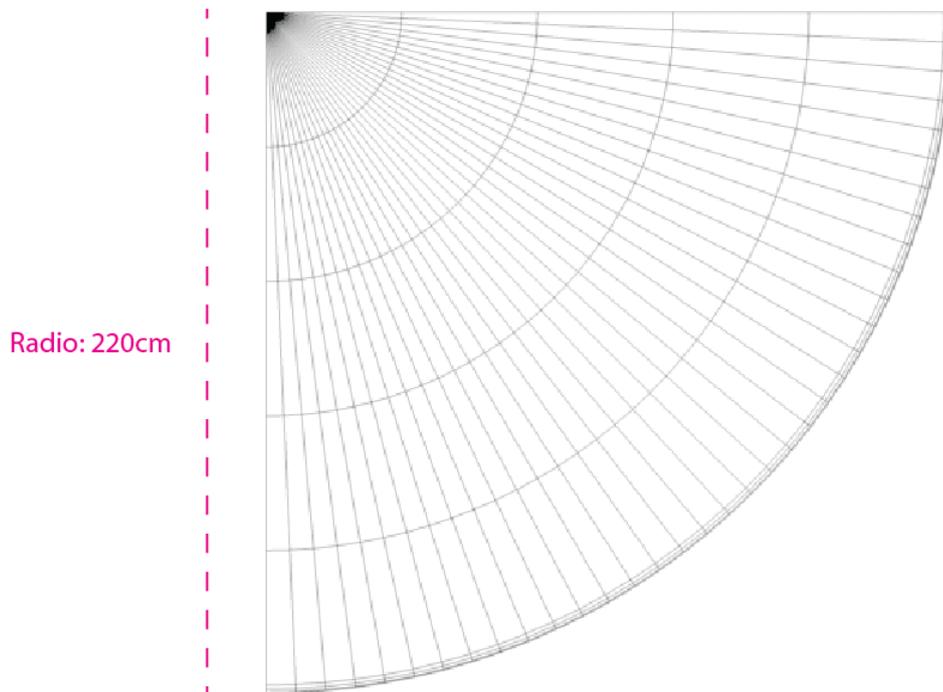


Figura 11-6: Medidas de la tarima – Vista top

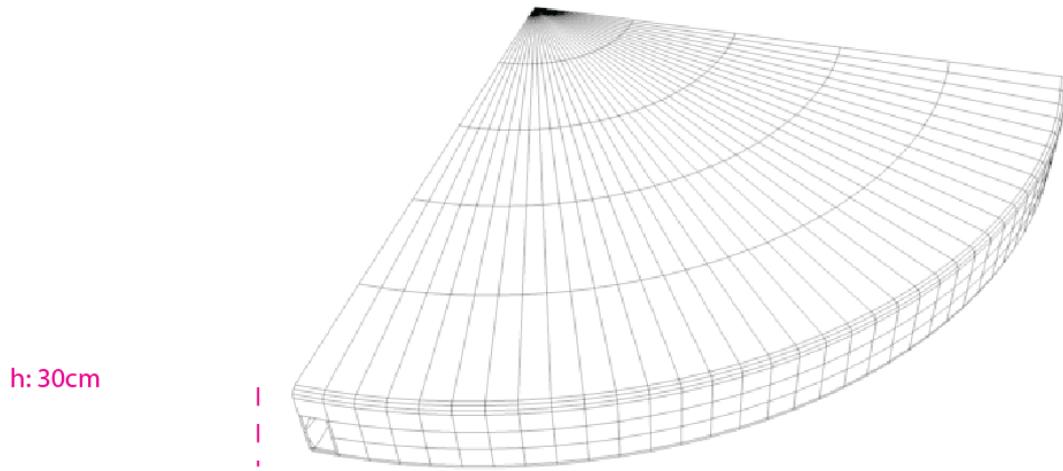


Figura 11-7: Medidas de la tarima

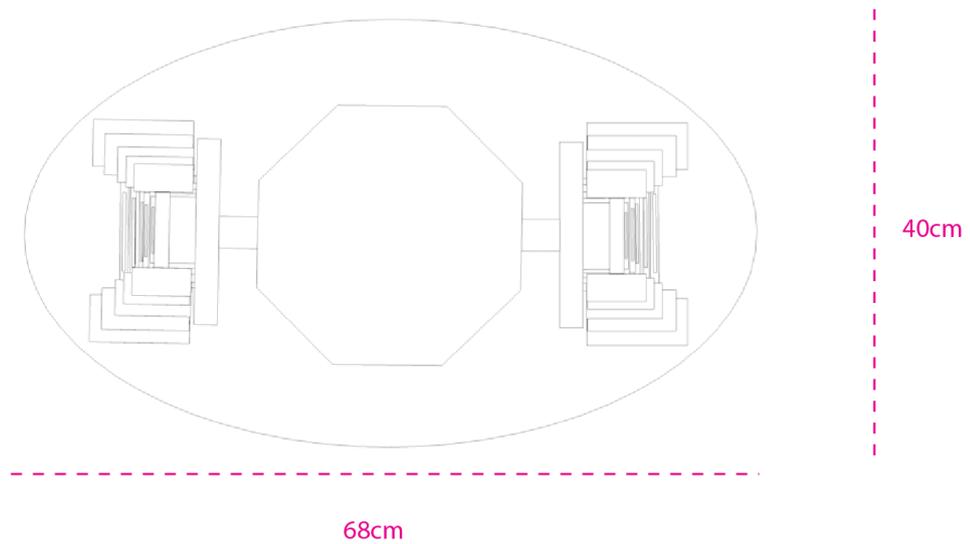


Figura 11-8: Medidas de las pesas – Vista top

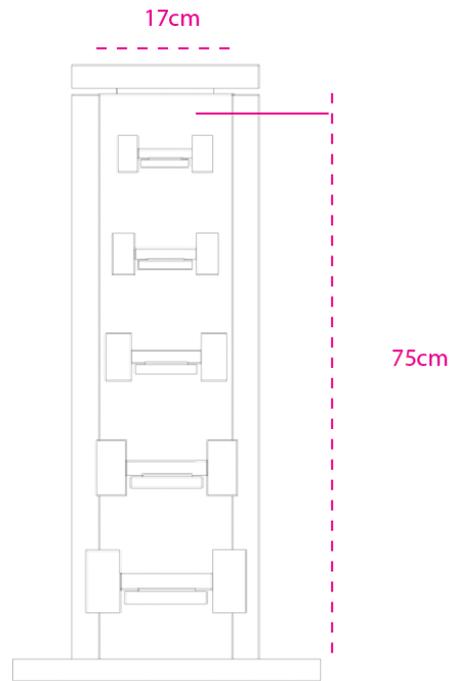


Figura 11-9: Medidas de las pesas

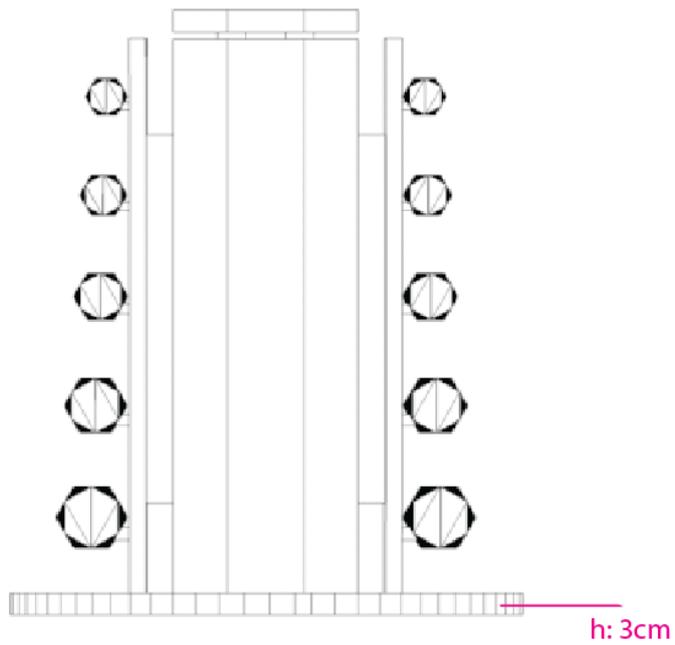


Figura 11-10: Medidas de las pesas

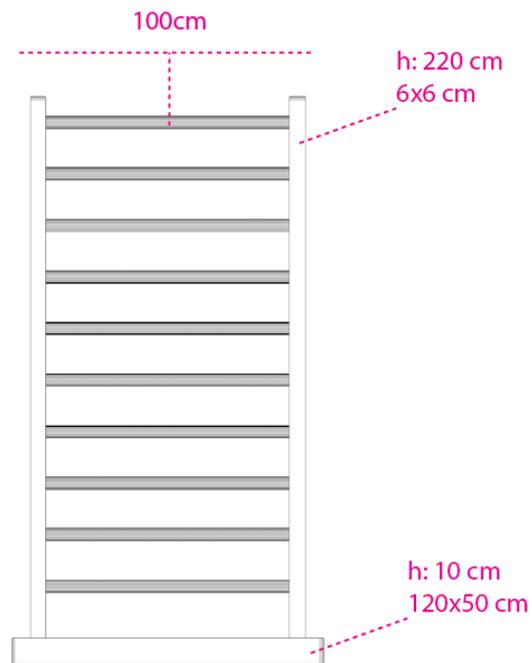


Figura 11-11: Medidas de las barras

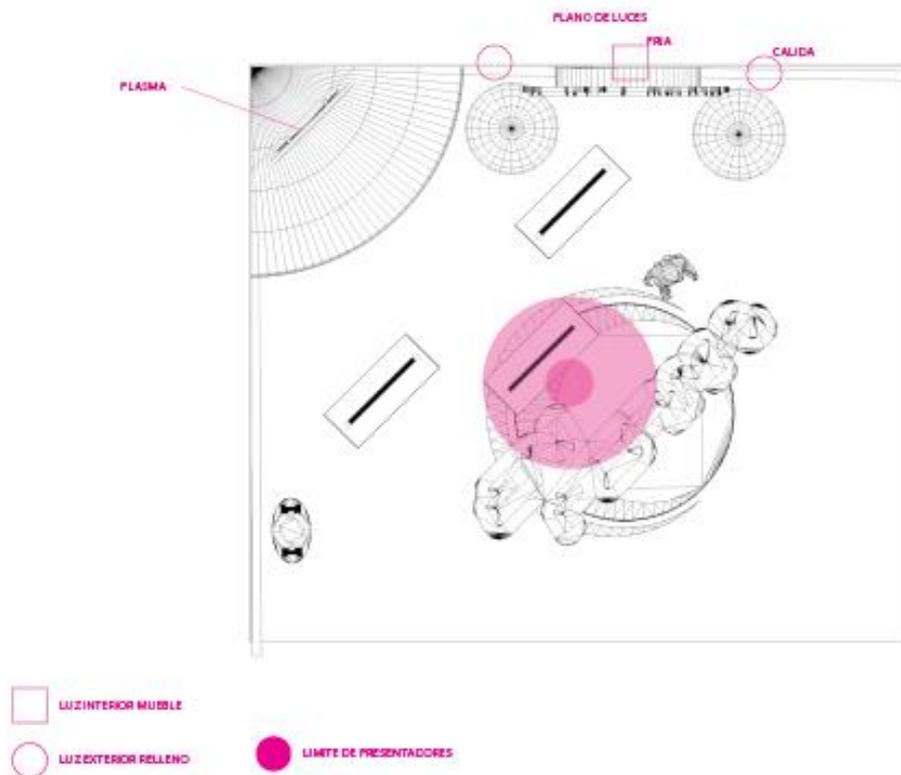


Figura 11-12: Plano de Luces de "En Forma"

ANEXO 3: ILUMINACIÓN



Figura 11-13: Iluminación "En Forma"



Figura 11-14: Iluminación "En Forma"

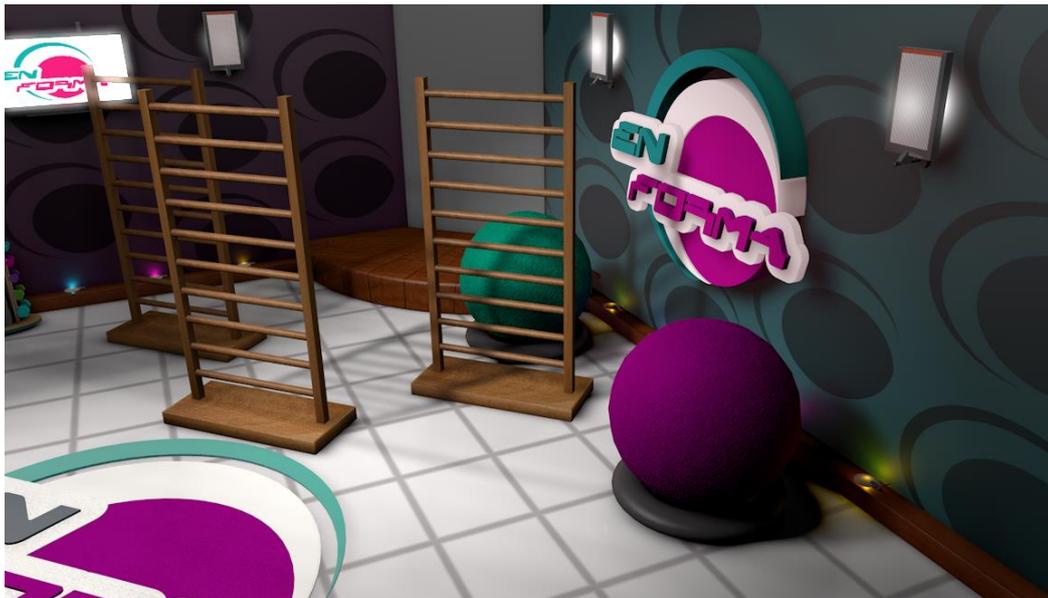


Figura 11-15: Iluminación "En Forma"

ANEXO 4: TIROS DE CÁMARA



Figura 11-16: Cámara lateral – Plano General



Figura 11-17: Cámara frontal – Plano Americano



Figura 11-18: Cámara frontal – Plano General

ANEXO 5: LÍNEA GRÁFICA ACTUAL DE "EN FORMA"



Figura 11-19: Bumper – Línea gráfica actual de "En Forma"

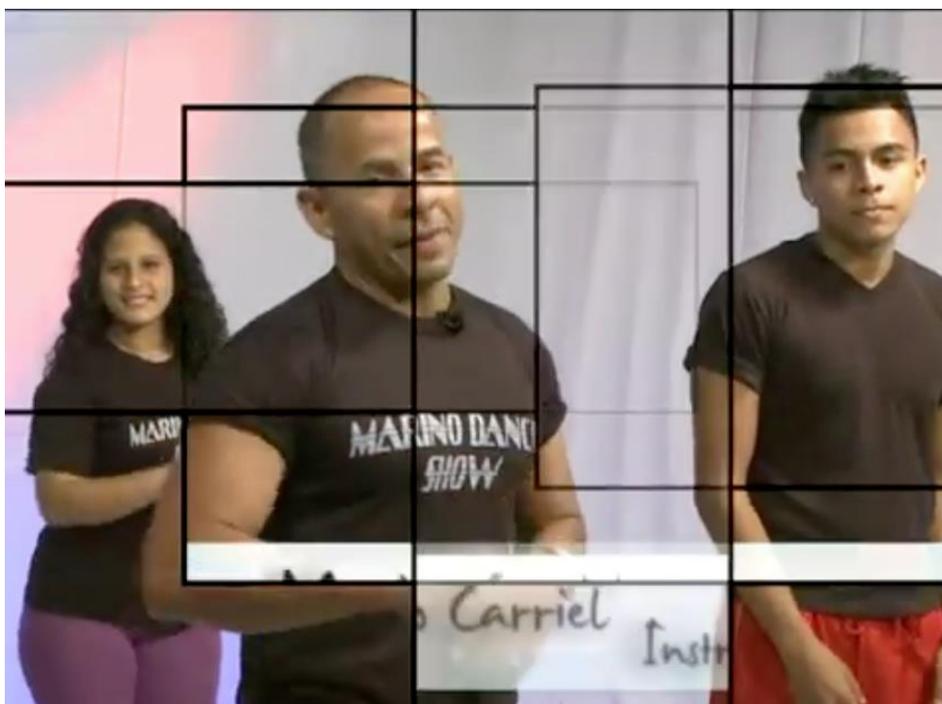


Figura 11-20: Lower Thrid – Línea gráfica actual de "En Forma"



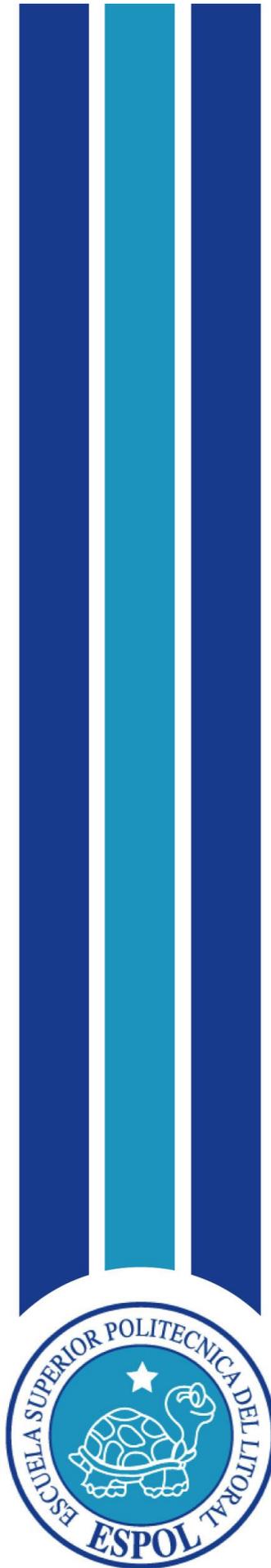
Figura 11-21: Lower Thrid – Línea gráfica actual de "En Forma"



Figura 11-22: Segmento Bailoterapia – Línea gráfica actual de "En Forma"



Figura 11-23: Escenografía actual de "En Forma"



GLOSARIO

GLOSARIO

A

AUDIOVISUAL: Es la integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje.

B

BAILOTERAPIA: Ejercicio entre grupo de personas, utilizando la música combinado con la gimnasia.

C

CÓDEC DE VIDEO: Es un tipo de códec que permite comprimir y descomprimir video digital. Normalmente los algoritmos de compresión empleados conllevan una pérdida de información.

E

ESCENOGRAFÍA: Está compuesta por aquellos elementos visuales que forman parte de la escenificación, como el decorado, los accesorios y la iluminación.

F

FRAME: Nombre en inglés de "cuadro". Equivale a una imagen dentro de una sucesión de imágenes que componen una animación.

FITBALL: Conocido también como esfero dinamia o pelota suiza, el Fitball se caracteriza porque los ejercicios que propone se hacen con la ayuda de una pelota o esfera de goma de grandes dimensiones.

FRAMEWORK: Es una estructura conceptual y tecnológica de soporte definido, normalmente con artefactos o módulos de software concretos, con base a la cual otro proyecto de software puede ser más fácilmente organizado y desarrollado.

FRAMEWORK MULTIMEDIA: Es un framework que manipula medios electrónicos en una computadora o a través de una red.

I

IMAGOTIPO: Es la combinación del isotipo (ícono) y el logotipo (texto).

L

LOOP: Acción repetida.

P

PIXEL: El pixel es la mínima unidad de las imágenes de mapas de bits (bitmaps), que son matrices cartesianas bidimensionales, o sea, con coordenadas verticales y horizontales, que determinan la posición de un pixel en una imagen.

Q

QUICKTIME: Es un framework multimedia estándar desarrollado por Apple que consiste en un conjunto de bibliotecas y un reproductor multimedia.

R

RATING: Es un índice del porcentaje de televidentes con la televisión encendida en un canal, programa, día y hora (es decir un promedio en relación al total de TV en hogares).

RENDER: Es un término usado para referirse al proceso de generar una imagen desde un modelo. Este término técnico es utilizado por los animadores o productores audiovisuales y en programas de diseño en 3D.

S

SETEOS: Configuraciones de un programa o componente físico para que funcione correctamente.

SPINNING: Es una actividad aeróbica que consiste en trabajar fuerza, resistencia y velocidad, a ritmos específicos de música, articulado sobre una bicicleta fija.

T

TARGA: Es un tipo de archivo con extensión TGA. Son archivos con transparencia para poder realizar sobreimposiciones.

V

VECTOR: Un vector es la descripción geométrica y matemática de una imagen. Por ejemplo, los puntos del perímetro de un círculo es descrito por la fórmula $(x^2 + y^2 = R)$. Modificando la variable R se obtienen círculos de todos los radios posibles. De esta manera al agrandar una imagen en vectores, esta conserva su estructura formal, ya que las ecuaciones se adaptan al tamaño del plano en el que están desenvueltas, ajustando el contorno de todas las proyecciones.

VECTORIZADO: Consiste en convertir imágenes que están formadas por píxeles en imágenes formadas por vectores. Eso se logra dibujando los contornos y rellenos de la imagen. Los dibujos obtenidos mediante la vectorización son imágenes de contornos perfectamente definidos, que pueden ampliarse o reducirse a cualquier tamaño sin que se modifique su calidad.