

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**

**Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual**

Título del trabajo:

**Serie Documental informativo sobre el diseño y como sus  
fases impactan la calidad de vida de las personas e  
impulsan el desarrollo de nuevos conocimientos e ideas  
“PROP”.**

**PROYECTO INTEGRADOR**

Previo la obtención del Título de:

**Licenciado en Producción para Medios de Comunicación**

Presentado por:

Melany Selena Contreras Méndez

Josue Andre Muentes García

**GUAYAQUIL - ECUADOR**

Año: 2019

# AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestros amigos, familiares y docentes, ESPOL que nos han apoyado en el transcurso de la carrera, en especial a quienes colaboraron para la consecución de este proyecto.

Nuestro más sincero agradecimiento a:

M.Sc. Ma. Angeles Custoja, Lic. Manuel Unda, M.Sc. Karen Marquez, Lic. Gissella Tenelema, Lic. Ashly de la torre.

## DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución, corresponden a; *Melany Selena Contreras Méndez* y *Josue Andre Muentes García*, y damos nuestro consentimiento para que la ESPOl realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”

---

Melany Selena  
Contreras Méndez

---

Josue Andre Muentes  
García

# EVALUADORES

---

**MSc. Omar Rodríguez**

PROFESOR DE LA MATERIA

---

**MSc. Lissete González**

PROFESOR TUTOR

# RESUMEN

La serie documental "*PROP*", muestra como las bases y principios del diseño es poco instruido como un área de conocimiento en la educación básica y superior, que afecta la calidad de vida de las personas sobre todo el de los jóvenes. Como el diseño a través de sus principios, metodologías y conceptos, se manejan dentro de las áreas profesionales y de qué manera la persona puede desarrollar un pensamiento creativo y abstracto para resolver diversos problemas u otorgar soluciones e ideas, sean estos tecnológicos, investigativos, artísticos, sociales o culturales. Este documento recoge todo el proceso de trabajo para la producción del documental, desde la previa investigación hasta el proceso de rodaje del material audiovisual, culminando con la etapa de postproducción y montaje, todo soportado sobre una base investigativa que relaciona el conocimiento creativo y abstracto de la persona con el diseño, la misma que nos permite promover la observación, curiosidad y el proceso de desarrollar soluciones a diversos problemas.

**Palabras Clave:** diseño, metodología, cultural, abstracto.

# **ABSTRACT**

The documentary series "PROP" shows how the foundations and principles of design are poorly understood as an area of knowledge in basic and higher education, which affects the quality of life of people, especially young people. Through its principles, methodologies and concepts, they are managed within the professional areas and in what way the person can develop a creative and abstract thinking to solve various problems or provide solutions and ideas, be they technological, investigative, artistic, social or cultural. This document includes all the work process for the production of the documentary, from the previous investigation to the process of filming the audiovisual material, culminating with the post-production and assembly stage, all support on a research basis that relates creative and abstract knowledge of the person with the design, the same that allows us to promote observation, curiosity and the process or to develop solutions to various problems.

**Keywords:** *design, methodology, cultural, abstract*

# ÍNDICE GENERAL

RESUMEN.....	I
ABSTRACT.....	II
CAPÍTULO I.....	1
1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Descripción del problema.....	1
1.2 Justificación del Proyecto.....	1
1.3 Objetivos.....	2
1.4 Marco teórico.....	2
1.4.1 Antecedentes del diseño en la educación.....	2
1.4.2 Antecedentes de proyectos sobre la educación del diseño.....	3
1.4.3 Antecedentes de proyectos audiovisuales sobre el diseño.....	3
1.4.4 Perspectiva de la sociedad ante el diseño.....	4
1.4.5 Metodología didáctica y entretenida para informar sobre el diseño.....	5
1.4.6 Glosario de términos.....	5
CAPÍTULO II.....	7
2. METODOLOGÍA.....	7
2.1 Preproducción.....	7
2.2 Producción.....	9
2.3 Post Producción.....	9
CAPÍTULO III.....	11
3. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	11
CAPÍTULO IV.....	12
4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	12
4.1 Conclusiones.....	12
4.2 Recomendaciones.....	12
BIBLIOGRAFÍA.....	14
ANEXOS.....	17
Cronograma.....	17
Plan de rodaje.....	18
Guión Narradores voz en off.....	20



# CAPÍTULO I

## 1. INTRODUCCIÓN

Este documento busca explicar la investigación previa y pasos realizados para la creación de un documental, donde se establece cuales son las bases y principios en los que se construye el diseño, como la forma en la que educamos a los jóvenes, influencia su capacidad para proponer soluciones y cuales son las relaciones que existen entre las múltiples áreas de diseño.

### 1.1 Descripción del problema

El diseño, a pesar de ser un área de conocimiento que afecta la calidad de vida de las personas, no es instruido en la educación básica.

En la educación básica y superior, la persona es educada en múltiples áreas de conocimientos técnicos y conceptuales, pero al momento de resolver problemas, la persona carece de las herramientas para desarrollar un pensamiento paralelo y creativo, que lo ayudan a encontrar soluciones y proponer ideas.

Estas distintas áreas de conocimientos técnicos y conceptuales mantienen una conexión con el diseño al momento de desarrollar soluciones o proponer innovaciones para diversos problemas y necesidades en múltiples áreas del campo laboral.

### 1.2 Justificación del Proyecto

Debido al sistema educativo que se mantiene en la actualidad, se desarrolló a finales del siglo XVIII, donde todos los contenidos teóricos y prácticos que se desarrollan están definidos por un estándar y una malla curricular, los niños y jóvenes se ven forzadas a adquirir los mismos conocimientos y desarrollar las mismas habilidades a un mismo ritmo. Esto era muy práctico en la época de la revolución industrial, donde existe una gran demanda por

personal capacitado para el trabajo en fábricas, y donde muchos de los empleados debían realizar el mismo tipo de trabajo de manera repetida.

Pero en la actualidad, y con todos los avances tecnológicos, esto ya no es una necesidad, la industrialización a avanzado al punto donde todo se ha automatizado por medios me maquinaria y robots, reduciendo la cantidad de personal que las fábricas necesitan para esta clase de trabajos repetitivos, hoy en día existe una demanda por el personal que pueda brindar nuevas soluciones a problemas, desarrollar proyectos innovadores, para lo cual se requiere un desarrollo del pensamiento abstracto, y cultivar una filosofía donde los errores sean parte y no el final del proceso para desarrollar ideas.

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Enseñar a jóvenes entre 15 a 20 años mediante la producción de una serie documental, como el diseño y sus diferentes fases son vitales para mejorar la calidad de vida de las personas.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

1. Estimular el desarrollo cognitivo y pensamiento abstracto de los jóvenes el área del diseño.
2. Explicar los distintos conceptos y fases que se manejan en el área del diseño.
3. Mostrar la relación que existe entre las distintas disciplinas y áreas de conocimiento con el diseño.

## **1.4 Marco teórico**

### **1.4.1 Antecedentes del diseño en la educación.**

El área del diseño, a lo largo de la historia tuvo un desarrollo muy artesanal, donde solo ciertos artistas, arquitectos, científicos o ingenieros prodigios tenían las oportunidades para desarrollar estos conocimientos, y recién durante el siglo XIX se vio un avance sustancial en este campo, donde recién se establecen ciertas bases mediante las cuales funciona el diseño.

Durante el desarrollo del sistema educativo, ha existido una clara separación de las áreas de conocimiento sobre el diseño con el resto de campos profesionales técnicos y prácticos. Según las áreas de conocimientos definidas por la UNESCO (1997), el diseño se establece

en la rama de Artes y Humanidades, pero la aplicación de los principios y metodologías de diseño, se ven implicadas en múltiples áreas como: la ingeniería, desarrollo web, biología, arquitectura, matemáticas, entre otras.

El equilibrio, contraste, composición, color, dirección, formas y patrones, son solo algunos de los principios que se encuentran presentes en la mayoría de las ramas del diseño, y aunque funcionan de similares formas, no son educados hasta que se ha profundizado lo suficiente en los conocimientos de la rama en la que se desempeña la persona, y durante el aprendizaje, el desarrollo de estos conocimientos se dirigen hacia las técnicas y herramientas que se utilizan, mas no para la conceptualización y abstracción de los proyectos.

#### **1.4.2 Antecedentes de proyectos sobre la educación del diseño.**

Dentro del ámbito académico, existen varios establecimientos especializados en el desarrollo de habilidades para diseñar, pero la rama de artes en la academia mantiene precios muy elevados y la industria es muy celosa de compartir los avances más actualizados que existen en el área del diseño.

El progreso de la industria se sostiene de proyectos paralelos que son formulados por profesionales en el área: diseñadores, investigadores y artistas que han dedicado tiempo a la documentación y especificación de las múltiples metodologías y principios que existen en el diseño, entre los cuales tenemos el trabajo de Donald Norman, Profesor e investigador en la Universidad de California sobre el comportamiento de las personas ante los objetos, con su renombrado libro "The Design of Everyday Things" (2013), donde nos habla como los objetos que nos rodean producen distintos comportamientos y respuestas dependiendo de cómo estén diseñados.

"Universal Principles of Design" un proyecto editorial de William Lidwell, Kritina Holden y Jill Butler (2003), que recolecta varios principios que se manejan en múltiples áreas del diseño, sin dirigirse a una rama específica, tienen como objetivo ilustrar por medio de ejemplos reales, cómo se aplican estos principios y cómo pueden afectar directamente a los resultados de un proyecto al desconocerlo.

#### **1.4.3 Antecedentes de proyectos audiovisuales sobre el diseño.**

Entre la producción audiovisual, existe muy poco contenido desarrollado con fines educativo, entre las producciones más representativas que encontramos está la serie Abstract

(2017) en netflix y la “Trilogía sobre el diseño”: Helvetica (2007), Objectified (2009), Urbanized (2011). Pero la mayoría de estas producciones están enfocada en una rama del diseño, o son biografías del diseñador o artista en cuestión, por lo que existe poca explicación sobre los procedimientos, principios y metodologías que existen en el diseño.

Las producciones de tutoriales, proporcionados por academias como CGMA, Lynda, Udemy, Coursera se especializan en crear cursos de áreas y técnicas muy específicas en las ramas del diseño, donde le dan prioridad a la herramienta, técnica o la solución a un problema específico, manejando un sistema de membresías donde no todos tienen la facilidad para adquirir estos conocimientos, y al enfocarse en problemas específicos, dejan de lado muchos conceptos y metodologías que pueden ser aplicado para proyectos desarrollados en las diversas áreas de diseño.

Por último existen grupos de profesionales que realizan proyectos de investigación y producción audiovisuales, entre los cuales está **“99% Invisible”**, podcast que se dedica al análisis de casos de diseño, enfocado en cualquiera de sus ramas, dándonos un perspectiva realista de los efectos y beneficios que tiene el diseño en la sociedad, la cultura, tecnología y calidad de vida de las personas, que junto a **“Vox”** una productora de contenidos informativos en internet, realizan videos informativos demostrando la necesidad y complejidad que implica el proceso del diseño.

#### **1.4.4 Perspectiva de la sociedad ante el diseño.**

De la manera que fue mencionado anteriormente, la rama del diseño es muchas veces visto por la sociedad únicamente como una rama de las artes, esta idea se ha desarrollado a lo largo de la historia debido a los orígenes artesanales que tuvo el diseño, estableciendo diferencias entre las diferentes ramas profesionales con las ramas de diseño, incapacitando la necesidad del mismo en el desarrollo de estrategias, proyectos e imposibilitando la comunicación entre los distintos departamentos de desarrollo y administración.

Esto se visualiza de manera notable en países latinoamericanos, donde las múltiples áreas de diseños suelen ser mal remuneradas, poco valoradas y mal interpretadas por las empresas, la audiencia. Dejando al continente europeo, países norteamericanos y asiáticos, como los más desarrollados culturalmente en esta área, que son globalmente los principales desarrolladores de avances tecnológicos y conceptuales por mantener profundos conocimientos en los principios y metodologías del diseño.

#### **1.4.5 Metodología didáctica y entretenida para informar sobre el diseño.**

La producción audiovisual es el medio que actualmente está dominando el mercado educativo, sirviendo de principal pilar para la ilustración de conceptos complejos, proponiendo debates y formando comunidades que tiene un mismo interés. Con equipos de producción como “**In a Nutshell**” (**Kurzgesagt**), “**The Infographic Show**”, “**Motherboard**”, “**Khan Academy**”, “**TED ed**” y “**Vox**” con su serie “**explained!**” son solo algunos de los principales creadores de contenido audiovisual que construyen las producciones a partir de una pregunta, y la responden con una debida sustentación teórica y académica sobre el tema en cuestión.

El desarrollo y planificación que existe detrás de cada uno de estos proyectos es llevado a cabo por un equipo de investigación, que por medio de entrevistas, ensayos, referencias, invitaciones especiales, son el punto de partida para la producción de cada capítulo, manteniendo un vínculo con la comunidad que se forma a través del tiempo, dando lugar a un espacio de debate, aprendizaje y retroalimentación, ilustrando y fortaleciendo la cultura de la comunidad.

#### **1.4.6 Glosario de términos.**

**Metodología:** Se define como el procedimiento que se lleva a cabo en una investigación científica, estudio o exposición, pero en el contexto del diseño es el área de conocimiento de una investigación que te da la guía para poder crear, permitiendo llegar a cumplir el objetivo de la manera deseada.

**Conceptual:** Proviene del latín “*conceptus*” que hace referencia a un juicio, una significación, una idea. En el área del diseño no está muy alejado de esa definición ya que, se debe identificar los objetivos y requerimientos del sistema.

**Ilustrar:** Graficación de una idea con el propósito de que sea comprendida por la audiencia a la que vaya dirigida, como por ejemplo el texto de un libro. Es el elemento que complementa o realza una idea o concepto.

**Didáctico:** Se trata de buscar métodos y técnicas para aportar en la enseñanza, en conocimientos de una formas más eficaz y entretenida, enfocándose en cada una de las etapas del aprendizaje.

**Audiovisual:** Hace referencia al conjunto del oído y a la vista, quiere decir, que emplea ambos sentidos a la vez en una persona. Un formato de difusión de contenidos que se rige por imágenes (video) acompañadas por la sonorización (audio) vista y oída por el espectador, utilizado como recurso educativo, de entretenimiento, informativo, entre otros para enriquecer la experiencia del usuario por su accesibilidad hoy en día.

**Artesanales:** Producto elaborado a través de técnicas tradicionales o manuales. Existen personas que se dedican a ese oficio y que son catalogados como “artesanos”. La única relación que mantiene el oficio de un artesano y el trabajo de un diseñador al final de un proyecto, es llegar a un producto único, a través de una arduo trabajo minucioso, original y especial que recibe cada producto a lo largo de su elaboración.

**Abstracción:** Capacidad para aislar las propiedades y/o características conceptuales o físicas de un objeto o idea, con el propósito de simplificarlo, aclararlo, descomponerlo o reducirlos en sus partes más fundamentales sin que pierda sus rasgos más relevantes.

**Composición:** Es disponer o ubicar cada elemento dentro de un espacio, de una forma objetiva y manteniendo una relación entre los mismos. La composición involucra elementos como: tamaño, dirección, volumen, textura, color, peso, líneas, etc. Por ende un diseño debe tener todos estos recursos, respetando el espacio de tal forma que todos ellos sean capaces de aportar un significado para transmitir un mensaje claro.

**Contraste:** Se define como la diferencia relativa que existe entre los distintos elementos en un contexto, el contraste también se puede establecer por medio de símbolos, metáforas o significados que puedan transmitir estos elementos.

# CAPÍTULO II

## 2. METODOLOGÍA

El propósito principal del proyecto se ve en su continuidad y planificación para la realización de próximos capítulos, este primer capítulo solo establece los cimientos para la planificación que se llevará a cabo en los posteriores temas que se deben ilustrar en futuras producciones, tomando en cuenta que cada capítulo tendrá como enfoque explicar un solo tema, por el cual deben existir ejemplos reales, la graficación y postproducción adecuada para cada respectivo capítulo.

A partir de este capítulo, es posible diversificar los temas de los cuales pueden desarrollarse futuros capítulos como: metodologías del diseño, biomimética, principios del diseño, etc. Y dentro de cada uno de ellos se puede diversificar y profundizar poco a poco la complejidad que existe dentro del proceso del diseño.

### 2.1 Preproducción

El desarrollo del capítulo piloto para la serie documental tuvo como principales enfoques, la animación y la investigación para el desarrollo del guión, que gira en torno a las bases, propósito, objetivos y complejidad del proceso del diseño. Todo el desarrollo audiovisual de la producción se realiza por medio de dos narradores, para evitar monotonía, utilizando como graficación diversas tomas y elementos animados que mantienen una debida conceptualización en base al guión.

El capítulo se desarrolla en varias etapas donde se abordan varios temas que son puntos de partida para la posterior profundización en futuros capítulos, entre los cuales hablamos de: la observación, las ideas, la creatividad, el diseño en la naturaleza, entre otros.

Se realizó una ardua investigación de algunos referentes que se desenvuelven en el campo de diseño reconocidos a nivel internacional, entre ellas se encuentra el diseñador Christoph Niemann, muestra otra perspectiva del diseño a través de su experiencia; por ende, todos estos cabos sueltos permitieron la búsqueda de los personajes para el documental.

El guión debía especificar los planos que se iban a utilizar, las personas a entrevistar y sus respectivas preguntas. Debido a que se trata de un documental y no un cortometraje de

ficción, existieron ciertos percances, temas y planos que no constaban en el guión. Por lo tanto, se realizaba una modificación del guión literario y técnico.

Se tomó en cuenta que para el primer capítulo de la serie documental no era necesario el uso de entrevista a expertos como tal, sino más bien ser nombrados dentro del guión, ya que la idea y objetivo del documental se rige más en el campo educativo.

Se realizó una lista de posibles escenarios y lugares a filmar de acuerdo con los temas a tratar para las tomas inserto y jugar con timelapse. Además, se elaboró un cronograma para organizar la visita de cada uno.

Se redactó el tratamiento a utilizar en el documental, como, por ejemplo: tipos de plano, iluminación natural y artificial, multicámara en entrevistas, tomas fijas para los insertos, etc.

#### **a) Idea de la serie documental educativo**

La serie documental surgió de la observación de cómo el diseño no es abordado en el ámbito laboral, como empresas públicas y privadas, campañas, pero sobre todo en el ámbito académico; tener en cuenta que un número reducido de personas tienen presente que para que un buen proyecto salga a flote tiene que pasar por la simple duda o curiosidad y que al momento de enfrentarse a diversos problemas, la persona opta por una decisión o respuesta fácil o simplemente lo abandona. Dar a conocer que cometer errores incita a que el próximo proyecto sea un mejor diseño.

Se tiene presente la opinión de diseñadores expertos en el tema que aporten con conocimientos referentes al tema, frases que resaltan la idea comunicativa de cada una y así reforzar la investigación sobre el tema, con el fin de expresar seriedad y profesionalismo sobre el tema.

#### **b) Título del documental**

El diseño tiene de vital importancia cumplir un "*Propósito*", de esta manera todo el objetivo que cumple el documental gira alrededor del diseño, para poder mantener el nombre de manera más simple y permitir que audiencias de distintas partes del mundo puedan recordar fácilmente el nombre, se redujo a "**PROP**" manteniendo así un nombre que deriva del principal objetivo del diseño y puede ser utilizado en otros idiomas distintos al español, sobre todo el Inglés.

## **2.2 Producción**

El primer capítulo de la serie documental se basó en cómo surge una idea y el proceso para llegar a un pensamiento concreto y pueda surgir un diseño, exponiendo conocimientos de conceptos de otros diseñadores de larga experiencia en el ámbito profesional, con el objetivo de mostrar otros tipos de casos de cómo uno percibe lo que es diseñar. La fundamentación del documental, además de las animaciones realizadas que refuerzan la investigación previa del primer capítulo de la serie documental con dinamismo y creatividad.

En Guayaquil se visitaron lugares como: Malecón 2000, Las Peñas, Parque Histórico, Museo Nahim Isaías, etc. Además, se realizaron visitas a artistas nacionales y establecimientos privados como La Unidad Educativa América (CEBA) y la fábrica de pintura Neirasolven para las tomas de inserto y recolección de material visual para graficación.

Una importante parte de la producción se estableció en estudio, donde se realizaron tomas de una modelo, y varios objetos que posteriormente, se manejó un fondo infinito con la respectiva iluminación para así unificarlos en posproducción con la animación.

El equipo que se utilizó fue: Cámara Panasonic Lumix G7, luces, trípodes, grabadora Tascam. Se siguió el cronograma para realizar las grabaciones en estudio y tomas de inserto.

## **2.3 Post Producción**

### **a) Montaje y Edición**

Se utilizaron programas de edición tales como Adobe Premiere, Adobe Audition, Adobe Premiere por medio de una laptop DELL Intel i7 y una computadora CyberPower Intel i7, donde se llevó a cabo la selección y edición de las mejores tomas, corrección de audio y animaciones.

La edición del documental fue dividida en: pre intro - introducción, Intro, desarrollo - conflicto y conclusión. En la pre intro se procedió a dar la respectiva introducción de cómo la persona va cambiando la forma de observar y pensar de las cosas a través del paso de los días y como el diseño entra en ese contexto, luego se presenta la intro, una animación de 30 segundos en donde se muestra como el diseño está en las cosas que observamos y conocemos cómo: en las líneas, curvas, colores, texturas, y un sin número de formas que se presentan en el entorno. En el desarrollo se da a conocer el caso relevante, el conflicto que

se presenta al momento de cumplir un objetivo, la dificultad proponer ideas por seguir pasos o normas que imponen en el sistema educativo. Al final, se concluyó con todas las funciones para llegar a la parte final de la conceptualización del diseño que se generó partir de una idea.

Por otra parte, el sonido se corrigió de una manera neutra, reduciendo levemente los ruidos para conseguir una sensación de naturalidad y realismo.

## **b) Animación**

Para el desarrollo de la animación, tuvo un largo proceso de conceptualización, un gran porcentaje de la animación es la respectiva graficación de la narración, por lo que la construcción de los elementos para las gratificaciones se derivaron de formas básicas, para enfatizar como en el diseño, las ideas se construyen de formas muy simples.

El manejo de puntos, líneas, cuadrados, círculos, triángulos fueron los bloques mediante los cuales se construye toda la animación, esto acompañado de una paleta de colores conformada por amarillo, rojo y azul como protagonistas, un azul oscuro y beige para enfatizar, contrastar o rellenar elementos que sean necesarios.

La animación fue acompañada la respectiva sonorización y musicalización, con el uso de ciertas partículas para enfatizar y dramatizar el movimiento. Todos los elementos animados se mantuvieron minimalistas y planos, incluso cuando simulen volumen y espacio, deben construirse a partir de formas planas.

Para el título de la serie documental se elaboró como plantillas en Adobe Illustrator y luego se animaron en After Effects par ser añadida al documental, se utilizó una tipografía propiamente diseñada por los creadores del mismo, para que pueda ser leído de manera clara y llamativa. Sin embargo se usó la tipografía Arial Rounded medium para los textos que acompañan a las animaciones.

## **c) Sinopsis**

Existen múltiples áreas de conocimiento tanto técnicas como conceptuales que mantienen una relación con el diseño, pero al momento de proponer ideas y soluciones, carecemos de las herramientas necesarias para llegar a un pensamiento creativo y abstracto que ayudan e impulsan la calidad de vida de las personas.

# CAPÍTULO III

## 3. ANÁLISIS DE RESULTADOS

La serie documental no tiene como resultado llegar a un solo producto audiovisual, la idea es realizar una planificación de puntos de partida para diversos conceptos que deben abordarse de manera secuencial y ordenada, continuar con mas capitulos que cumplan el propósito del proyecto.

Se realizó un documental donde se analizó la percepción del diseño desde varios puntos de vista, por el simple comienzo de la observación y curiosidad hasta llegar a un pensamiento más completo del diseño además, se logró exponer de manera organizada como uno es partícipe del diseño en la sencilla cotidianidad de la vida.

El video puede ser utilizado como objeto de aprendizaje, mostrado en las unidades académicas, como también buscar patrocinio sean estas empresas públicas o privadas o el mismo público que lo observa.

El proyecto se extienda a otras áreas de conocimientos comerciales no audiovisuales, como son los centros educativos, centros y charlar de emprendimiento, cursos en línea.

# CAPÍTULO IV

## 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

### 4.1 Conclusiones.

El documental “Prop, Un propósito es la esencia de todo diseño” cumple con su objetivo principal, promover la observación, el pensamiento creativo y desarrollo de los procesos para llegar a una solución del problema.

El desarrollo del primer capítulo de la serie documental debidamente planificada y construida para poder enseñar a las personas sobre todo al público joven sobre los principios, las metodologías y conceptos que se manejan en el diseño, y de qué manera puede desarrollarse el pensamiento abstracto para resolver diversos problemas ya sean estos tecnológicos, investigativos, artísticos, sociales y culturales.

Se elaboró el documental utilizando los métodos y técnicas de preproducción, producción y postproducción, partiendo desde la idea original del audiovisual hasta el montaje final para construir una narrativa coherente e ilustrativa.

### 4.2 Recomendaciones

Se recomienda realizar una solicitud de permiso para poder grabar en algunos sectores de la ciudad de Guayaquil, como también los centros comerciales o empresas privadas, ya que muchos de ellos no tienen permitido que el uso de su establecimiento sea expuesto antes una cámara de video.

Se aconseja comprobar que las locaciones para la grabación de timelapse o tomas inserto no sea en temporada de invierno ya que afecten la calidad de iluminación o en fechas festivas para evitar connotaciones ajenas al tema de la producción. .

El uso de estabilizadores y trípodes, potenciaría no solo la calidad de las tomas, sino también su cómoda realización y edición, además de aumentar el equipo de producción

para una mejor calidad y proseguir con el seguimiento correcto y secuencial de cada video capítulo.

Proseguir con el fomento de implementar el diseño como área de conocimiento en la educación básica y superior en el sistema educativo, con el objetivo de darnos a conocer de manera nacional e internacional.

# BIBLIOGRAFÍA

The Design of Everyday Things - Don Norman - 2013

Universal Principles of Design – Bella Matin/Bruce Hanington - Rockport - 2010

Universal Methods of Design – Bella Matin/Bruce Hanington - Rockport - 2012

Thinking Fast and Slow – Daniel Kahneman - 2011

Design and Nature vol. 1 – 5 / C.C. Brebbia - 2008

Cómo tener ideas geniales? – John Ingledew - BLUM

Biomimicry – Janine M. Benyus - William Morrow - 1997

PUCE - ANEXO 4: Áreas y subáreas del conocimiento - UNESCO - 1997

<https://www.puce.edu.ec/intranet/documentos/PISP/PISP-Areas-Subareas-Conocimiento-UNESCO-Manual-SNIESE-SENESCYT.pdf>

Foro Alfa - La Observación - Alejandro Rodríguez Musso - 2013

<https://foroalfa.org/articulos/la-observacion>

Barcelona design week - Diseño para revalorizar todo lo que nos rodea - 2018

<https://www.barcelonadesignweek.com/es/disenio-para-revalorizar-todo-lo-que-nos-rodea/>

ABC.es - Las edades de aprendizaje: Todo tiene su tiempo - Mónica Arrizabalaga - 2017

[https://www.abc.es/sociedad/abci-edades-aprendizaje-todo-tiene-tiempo-201703012046\\_noticia.html](https://www.abc.es/sociedad/abci-edades-aprendizaje-todo-tiene-tiempo-201703012046_noticia.html)

The Design of Everyday Things - Don Norman - 2013

<http://www.nixdell.com/classes/HCI-and-Design-Spring-2017/The-Design-of-Everyday-Things-Revised-and-Expanded-Edition.pdf>

Diseño, creatividad y arte. La brillante idea de Fernando Poggio - Universidad de Palermo - 2012 - Romero, Agustín Eduardo

[https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_articulo=8712&id\\_libro=415](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=8712&id_libro=415)

- Cristoph Niemann, (2018) "Combining humor and political satire, SVA gallery presents the works. Recuperado de

<https://vimeo.com/237981241?fbclid=IwAR1mLmWJXBIVw37nGIRfUDU8-208RPJ0LKOOCRAAnKhDOvUYwhiZiq7z-o>

- FZlchannel, (2013) Walking Robot LAURON V - Hexapod on Wooden Slope.

Recuperado de

[https://www.youtube.com/watch?v=sYrhI1pSpyQ&fbclid=IwAR0uDZwqN3GIAjsVkKB1Rh6vqiFPgHhP02gk8UW3MNa6Q-p1ue\\_165G1LM](https://www.youtube.com/watch?v=sYrhI1pSpyQ&fbclid=IwAR0uDZwqN3GIAjsVkKB1Rh6vqiFPgHhP02gk8UW3MNa6Q-p1ue_165G1LM)

- HundrED. (2016). Sir Ken Robinson and skills. Recuperado de

[https://www.youtube.com/watch?v=xS\\_ykw2MaAc&fbclid=IwAR1dDrGNq3vZ0umbyqBIC4r9723vstHSoQKqb4DoM8FWI8KaQhvl9TfJlbg](https://www.youtube.com/watch?v=xS_ykw2MaAc&fbclid=IwAR1dDrGNq3vZ0umbyqBIC4r9723vstHSoQKqb4DoM8FWI8KaQhvl9TfJlbg)

- UCLA Extension, (2015). Int'l Arch Designer, UCLA Extension Instructor shares some Lessons Learned, Fernando deMoraes.

Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=wDPDwyRwT1I>

- IFSVND, (2016), Science Copies Nature's Secrets – Biomimicry.

Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=2d1VrCvdzbY>

- CalTV, (2015), An Exclusive Interview with UC Berkeley Mathematics Lecturer Dr. Alexander Coward. Recuperado de

<https://www.youtube.com/watch?v=zx5abLaE9HQ>

### **Música Intro**

Markvard, Time (Vlog No Copyright Music), musica propiedad de Vlog No Copyright Music. Recuperado de

[https://www.youtube.com/watch?v=NvZ3CN-vvsw&fbclid=IwAR2MGBkyrzbvPBKJz2BYPN1REaXjkUFVS4\\_8aK1UgyPMo1itOTWoeSqavA](https://www.youtube.com/watch?v=NvZ3CN-vvsw&fbclid=IwAR2MGBkyrzbvPBKJz2BYPN1REaXjkUFVS4_8aK1UgyPMo1itOTWoeSqavA)

### **Colaboraciones especiales:**

- • MS.c. Ma. De los Angeles Custoja, Docente, ESPOL. Guía en el desarrollo del guión literario.
- • MS.c. Karen Márquez, Docente, ESPOL. Voz en off, narradora.
- • Sr. Marcelo Camacho, Artista plástico, Casa del artista plástico. Uso del espacio para la grabación de los cuadros de pintura expuestos.
- • Lcdo. Manuel Unda, Diseñador gráfico y artista plástico -Jurassic Park Repaints. Proceso de pintado de dinosaurios y muestras de trabajos ya terminados.
- • Danna Manrique Contreras, Estudiante escolar. Modelo para las tomas de animación.
- • Unidad Educativa América – CEBA. Uso de la institución para las respectivas grabaciones.

# ANEXOS

## Cronograma.

Actividad	Mes 1/ Noviembre	Mes 2/ Diciembre	Mes 3/ Enero	Mes 4/ Febrero
Elección e investigación previa sobre el tema.				
Elaboración de guión.				
Planificación del rodaje.				
Grabaciones para el intro				
Grabación de tomas de inserto y voz en off.				
Edición gráfica, audio y video (animaciones).				
Corrección final.				
Presentación del video y documentación.				

## Plan de rodaje.

<b>Toma</b>	<b>Locación / Lugar</b>	<b>Personaje</b>	<b>Recursos necesarios</b>	<b>Fecha/ Hora</b>	<b>Descripción</b>
1	Guayaquil - exteriores	Intro del documental	Cámara Panasonic Lumix G7 Trípode Memorias	14-11-18 15-11-18 18-11-18 10:00 am	Se grabará planos detalles de las arquitecturas de los edificios de varios puntos de Guayaquil, así como también salas de exposiciones artísticas.
2	Museo Nahim Isaías	Tomas inserto	Cámara Panasonic Lumix G7 Trípode Memorias	18-11-18 11:00 am	Se grabará planos generales y detalles con paneos suaves de las exposiciones de arte (pinturas, esculturas, entre otros) y del espacio.
3	Casa del artista plástico	Tomas inserto	Cámara Panasonic Lumix G7 Trípode Memorias	22-11-18 12:00 am	Se grabará planos generales y detalles con paneos suaves de las exposiciones de arte (pinturas) y del espacio.
4	Casa de Lcdo. y artista plástico Manuel Unda	Tomas inserto	Cámara Panasonic Lumix G7 Trípode Memorias Luces	26-11-18 13:00 pm	Proceso de pintado de dinosaurios y muestras de trabajos ya terminados.

5	Guayaquil	Centro, 9 de Octubre	Cámara Panasonic Lumix G7 Trípode Memorias	31-11-18 12:00 am	Tomás de personas en un lugar característico de Guayaquil. (timelapse)
6	Guayaquil	Malecón 2000 – zona del edificio “Point”	Cámara Panasonic Lumix G7 Trípode Memorias	6-12-18 11:00 am	Tomas de los edificios, pasillos y naturaleza.
7	Unidad educativa América - CEBA	Tomas inserto.	Cámara Panasonic Lumix G7 Trípode Memorias	10-12-18 09:00 am	Tomas de las aulas de clases, estudiantes y del establecimiento.
8	Bellavista alta – set grabación	Modelo /niña	Cámara Panasonic Lumix G7 Trípode Memorias Luces Tela grande	14-12-18 10:00 am	Armar set grabación con fondo infinito para las tomas de animación junto a la modelo
11	Pinturas Neirasolven	Tomas inserto.	Cámara Panasonic Lumix G7 Trípode Memorias	17-12-19 09:00 am	Tomas de planos detalles y generales del establecimiento, trabajadores y productos.

## Guión Narradores voz en off.

**narrador 1 H** - A medida que pasan los días, las cosas cambian a una velocidad inimaginable, y desde muy pequeños preguntamos cómo funciona el mundo, ¿Por qué funciona de esa manera?, ¿Cómo podemos hacer que funcione de una manera distinta?

¿Será que todo existe ya en el mundo?

**El diseño** forma parte de nuestras vidas cotidianas, que en muchas ocasiones no lo notamos. La creatividad y curiosidad son sus principales herramientas, pero a medida que vamos creciendo somos menos observadores a como solíamos serlo de niños, comenzamos a pensar de manera más lógica, dejamos de percibir los detalles más pequeños del mundo que nos rodea y olvidamos que también podemos cambiar cómo funcionan algunas cosas o darles un nuevo propósito.

### - **INTRO (10-20 seg.) Animación 1**

**narrador 2 M** - Durante nuestro crecimiento obtenemos experiencias del mundo, en donde vamos aprendiendo, aplicamos lo que nos enseñan y repetimos lo que vemos o escuchamos.

¿Cómo funcionan?, ¿Qué nos aportan?, ¿De dónde provienen?, ¿Cómo están elaboradas? Estas son las preguntas que nos ayudan a explorar y aprender de diversas fuentes, motivando nuestra curiosidad y capacidad de aprendizaje.

Mediante nuestra educación, adquirimos información de múltiples áreas de conocimiento: Matemáticas, Ciencias, Historia, Literatura, Cultura, Artes, etc; aprendemos cómo funciona el mundo y como ser parte de la sociedad, lo que es reforzado por la familia y amistades, pero la cualidad creativa e inventiva de los niños se va perdiendo a medida que se ven forzados a adaptarse al sistema, a la reglas y normas impuestas por la sociedad o el contexto cultural.

Según Sir Ken Robinson, uno de los mayores expertos internacionales en el desarrollo de la creatividad y la innovación: "Los niños arriesgan, improvisan, no tienen miedo a equivocarse; y no es que equivocarse sea igual a creatividad, pero sí está claro que no puedes innovar si no

estás dispuesto a equivocarte, y como adultos penalizamos el error, lo estigmatizamos en la escuela y en la educación, y así es como los niños se alejan de sus capacidades creativas”.

**narrador 1 H** - El proceso creativo, es un proceso de exploración, que se ve influenciado directamente por la educación que se recibe, la motivación de explorar, observar, investigar y crear. Siempre se encuentra naturalmente en los niños interesados en algún área de conocimiento, pero en el contexto laboral actual, resolver un problema o cumplir con un trabajo es mas recompensado por que sea cumplido con rapidez, dejando de lado la calidad y complejidad que demanda desarrollar el proceso de diseñar.

Este pensamiento con el cual educamos a niños, a solo asimilar y repetir una misma respuesta rápida a los problemas, interrumpe la motivación y el crecimiento creativo que puede producir un profesional dedicado al desarrollo de ideas, procesos o nuevos pensamientos para solucionar problemas.

Sir Ken Robinson motiva a educadores a buscar metodologías de enseñanza en donde la exploración y experimentación sean el principal medio de aprendizaje, donde el niño busque las respuestas y sea vea involucrado profundamente en los proyectos desarrollados.

**narrador 2 M** - **La Observación** es el primer paso para explorar y diseñar, de la observación surgen las ideas, nuevas soluciones a problemas cotidianos, que pueden mejorar la calidad de vida de las personas; pero el mundo que nos rodea está lleno de patrones, códigos, sensaciones, conflictos y contradicciones, que como observadores nos invitan a cuestionar y buscar soluciones.

El proceso de observación puede resultar muy complejo cuando las partes implicadas se encuentran ordenada de una forma que nuestros sentidos no pueden percibir claramente, para ello debemos reconocer que necesitamos de otras herramientas para percibir estos cambios.

Pero cada persona tiene una particular forma de adquirir experiencias del mundo, y cada idea es tan única como la persona que la formuló.

**narrador 1 H** - **Concluir ideas** es un proceso muy complejo, en donde se necesita que cada parte funcione con las demás, es donde toda la información que recolectamos debe estructurarse

y organizarse de tal manera que la idea pueda convertirse en realidad.

Como las notas en una partitura, la forma de manejar los colores y pinceladas en una pintura, como se distribuyen los materiales de una construcción o los ingredientes y proporciones en una receta, que se forman a través de un orden y el sentido que el diseñador quiso darle al crearlo.

**narrador 2 M - Toda esta experiencia** adquirida a través de varios años, desarrollan un criterio que nos permiten expresar ideas y soluciones únicas al problema. El trabajo en equipo es vital para el desarrollo de las ideas, ya que de esta manera se pueden comparar opiniones, contrastar pensamientos y reformular ideas que concluirán en soluciones más completas y complejas, por esto el proceso creativo requiere de una buena comunicación y mantener el enfoque del proyecto.

Adquirir experiencias en distintas áreas, nos permite indagar en múltiples soluciones a un problema, profundizando y desarrollando el camino más viable posible para desarrollar las ideas. La observación e investigación son los que nos permitirá profundizar en conocimientos que tendrán un solo objetivo o concepto final, que representará la culminación de un proceso de diseño bien ejecutado.

**narrador 1 H - El diseñador** debe desarrollar la capacidad para abstraer una serie de **conocimientos** que le permite entender todo el entorno en el cual se desarrolla el problema, descomponerlo en sus partes más simples, y estructurarlas de nuevas formas, esto implica tener profundos conocimientos especializados para el área al cual va a desarrollarse, cada una con una metodología, un sistema, un mecanismo o un lenguaje que permite su formación.

Si eres un ingeniero, utilizas de manera creativa conocimientos científicos y tecnológicos para solucionar problemas, o eres un diseñador gráfico que maneja el lenguaje visual para darle valor a una empresa o conseguir la atención de una audiencia, o quizás un arquitecto que organiza los espacios de una construcción para formar distintos ambientes.

Y así existen una gran variedad de áreas profesionales en las que se pueden originar varias necesidades que tengan las personas, de esta manera tu trabajo puede llegar a ser tan único como lo que tus clientes necesiten.

**narrador 2 M** - Las formas, patrones, colores, texturas, sonidos, sabores, olores, acciones y reacciones son todas partes del diseño, y cada una de estas deben acoplarse para funcionar de la forma más efectiva posible.

## **Animación 2**

**En el proceso del diseño** adquirimos un problema o necesidad, evaluamos una serie de ideas, realizamos una profunda investigación para poder determinar cual es la mejor solución, desarrollamos e implementamos la solución apropiada y, por último, mediante una retroalimentación, transformamos estas soluciones para que sean más eficientes y efectivas.

Pero el proceso del diseño no siempre es tan lineal, las ideas pueden surgir en distintas etapas de este, y en varias ocasiones, el desarrollo de todo el proyecto puede cambiar de dirección debido a esto; debe adaptarse, evolucionar y modificarse con respecto al contexto. Al punto en el cual se desarrollan diversas metodologías para desarrollar un diseño en base a las diversas características del problema.

De esta forma, con el diseño podemos generar soluciones que no son simplemente estéticas o funcionales, sino que también proporcionan mejores resultados en el objetivo, mejorando el propósito que tiene el diseño.

**narrador 1 H** - **En la naturaleza** los organismos siempre buscan un orden, siguen patrones, o mantienen una conducta. Cada una de estas propiedades son recursos que podemos utilizar para diseñar. Y con la capacidad de determinar cómo funcionan, podemos construir nuevas ideas y desarrollar nuevas soluciones a problemas que anteriormente no comprendíamos.

Cada uno de los complejos organismos y sistemas que existen en la naturaleza son la culminación de millones de años de evolución, son las estructuras más ordenadas y eficientes que podemos encontrar.

Todo diseño tiene un propósito, por lo que como creativos, se necesita conceptualizar y comprender el objetivo del mismo, sea este el de llevar a cabo sueños o fantasías - **TOMAS**- (Marcas, Carros lujosos, joyas, ropa de moda), o cumplir una función como -**TOMAS**- (herramientas de construcción, cocina, mecánica, utilería de oficina).

### Animación 3

**narrador 2 M** - Las ideas son el primer razonamiento al que llegamos cuando comenzamos a entender algo.

Cuando crecemos, comenzamos a aprender de nuestra familia, amigos y del entorno, esto lo reforzamos con nuestra educación, y así es como poco a poco vamos acumulando conocimientos de cómo funciona el mundo.

Llega un momento en nuestra educación en la que nos especializamos en ciertas áreas de conocimientos, profundizamos tanto las técnicas, conceptos o herramientas, que somos considerados expertos en el área, recibimos trabajos o desarrollamos proyectos.

Pero la mayoría de trabajo o proyectos en la actualidad, requieren de un pensamiento creativo y la capacidad de producir ideas, esta es una habilidad que resulta muy importante al momento de solucionar problemas o cumplir necesidades.

Para esto adquirir una gran variedad de conocimientos en varias áreas y trabajar simultáneamente con un equipo, permite que entre todos se pueda cumplir objetivos.

De esta manera el diseño puede resultar tan amplio que es donde la creatividad sale a flote, un sin número de ideas y de creaciones; el poder experimentar nuevas técnicas con el uso de nuevos materiales, así es como entramos en esta sección donde la creatividad en el diseño es infinita.

**narrador 1 H** - La creatividad para el diseñador, con sus conocimiento y habilidades; no solo adquiridas en la academia y la práctica, sino también a lo largo de su vida, permiten ampliar las barreras de conocimientos y mejorar la calidad de vida de las personas.

El diseñador, concibe la creatividad como **"La capacidad de generar respuestas novedosas, explorar caminos divergentes, combinar los conocimientos y llegar a resultados originales. Es muy importante la percepción, la intuición y sobre todo la sensibilidad"**. "El concepto de creatividad, según Fernando Poggio, diseñador. (comunicación personal, 20 de junio de 2012)"

Las ideas llegan a nuestra mente en un punto exacto y evolucionan hasta tener un sentido lógico y estructurado,

mientras más amplios son nuestros conocimientos de diversos temas, mejor capacidad de abstracción desarrollamos y más concretas serán nuestras ideas.

Podremos decir entonces, que la creatividad en el proceso del diseño es central, permite que la persona pueda valerse de sus conocimientos, su experiencia y sus habilidades para evolucionar una idea en brillantes objetos o soluciones.

Para desarrollar un concepto en base a estas ideas, se formula una representación, construida a partir de experiencias, características, comparaciones y juicios, este concepto debe ser comprendido por la audiencia con el propósito con el que se lo adapto.

#### **Animación 4**

**narrador 2 M** -Un ejemplo muy práctico de cómo se desarrollan los conceptos en las personas, brindándonos dos lados de una balanza en la representación de cualquier concepto, en este caso hablaremos del concepto del amor, y la idea de representar el concepto de amor con el mismo, este símbolo mantiene una forma muy conocida y particular, pero también puede representarse completamente realista, o completamente abstracta, pero en cualquiera de los dos extremos, se corre el riesgo de que una gran parte de las personas no acepten el concepto de amor, sea porque la representación les resulta muy grotesca o demasiado incomprensible para las personas.

Por esto el diseñador debe tener un profundo conocimiento de a quién va dirigido dicho diseño, manteniendo un mensaje de cuál va a ser propósito, de la forma más simple y clara para sus usuarios.

De esta manera un diseño: propone, plantea, proyecta, planifica, estructura, ordena, codifica, organiza y sobre todo conceptualiza un cúmulo de conocimientos que se formaron a partir de una idea.