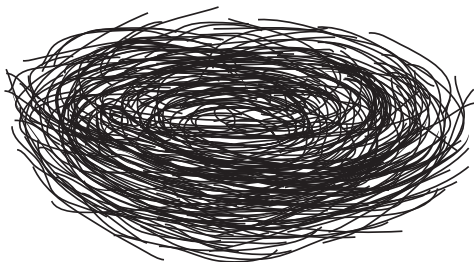




EDCOM
Escuela de Diseño y Comunicación Visual

Materia Integradora

REALIZACIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES



REPORTAJES

LICOM

**Licenciatura en
Comunicación Social**

BRIEF

Tema:

Reportaje audiovisual sobre la
importancia del Diseño de Productos

Autores:

Luis Estaigner Yerán Villacís
José Isidro Burgos Mosquera
Paralelo #1

Año 2016

Firma del Profesor

.....

RESUMEN

En el presente documento se expone la propuesta del trabajo audiovisual “Diseño de productos, algo más que un proceso creativo”, que consiste en un reportaje que trata sobre la relación que hay entre el cliente, el objeto manufacturado y el personal que está detrás del diseño de un producto.

El diseño de productos es un área del diseño industrial en la cual se aplican principios científicos, estéticos, psicológicos y tecnológicos a fin de satisfacer las necesidades del mercado para la manufactura de nuevos productos. Para lograr esto no solo se requiere un buen diseño, también tener la certeza sobre el proceso de desarrollo e innovación de un producto o servicio.

Para la realización de este reportaje audiovisual se utilizaron géneros periodísticos como la investigación y la entrevista, lo que permitió obtener datos y opiniones de primera mano de destacados diseñadores industriales sobre qué es el diseño de productos.

Mediante la publicación de este reportaje, se demuestra la importancia del diseño de productos en la sociedad. Además, este trabajo servirá como material audiovisual y académico para la carrera de Licenciatura en Diseño de Productos.

CONTENIDO

Introducción	7
Objetivos	8
Sinopsis	8
Investigación	9
Presupuesto	12
Cronograma	13
Realización	16
Resultados	18
Conclusión	18
Anexos	19

INTRODUCCIÓN

El Diseño de Productos es una actividad ligada a la creación, la innovación y el desarrollo de elementos acordes a las exigencias del mercado y la industria. Para la manufactura de nuevos productos o servicios conlleva tener un equipo multidisciplinario que esté incurso en áreas como la ingeniería, la tecnología, el diseño y la producción.

En la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) se ofrece la Licenciatura en Diseño de Productos, grado que corresponde a la Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM). Esta carrera forma profesionales en el área del diseño industrial capaces de aplicar principios científicos, estéticos, psicológicos y tecnológicos para generar nuevos productos o servicios que aporten calidad de vida a las personas.

La presente propuesta audiovisual se realiza con el objetivo de dar a conocer al público y bachilleres del país, la relación que hay entre el cliente, el objeto manufacturado y el personal que está detrás del diseño de un producto.

Para poder influir en el público, despertar interés y aceptación del mismo, se emplearon recursos técnicos. Por ejemplo, la manera en que se ejecutó el proyecto, las cuestiones financieras, el manejo de equipos, la realización y la post-producción.

El reportaje audiovisual propuesto se apega a la Ley Orgánica de Comunicación (LOC), dado que según la clasificación de audiencias y franjas horarias mencionadas en el artículo 65, este video podrá ser difundido en la clasificación "A". Apto para todo público.



OBJETIVO GENERAL

- Dar a conocer la importancia de tener profesionales en diseño de productos capacitados para generar nuevos productos o servicios en diferentes campos de trabajo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-Transformar la cultura de la industria ecuatoriana para que opten por contratar profesionales que generen productos nacionales, en lugar de importar productos extranjeros.

-Captar la atención de bachilleres en búsqueda de carreras innovadoras y así opten por estudiar diseño de productos.

-Considerar este video como pieza didáctica para los estudiantes que cursen la carrera de Diseño de Productos.

-Facilitar a la carrera de Licenciatura en Diseño de Productos un reportaje que difunda el perfil del diseñador de productos y su rol dentro del ciclo del diseño.

SINOPSIS

A partir del momento en que se piensa, bosqueja y realiza un nuevo objeto, se habla de elementos que son utilizados y requeridos diariamente por las personas en diferentes actividades. Allí se destaca 'Diseño de productos', un reportaje que muestra productos que nos rodean diariamente y que son creados por diseñadores profesionales que figuran en campos profesionales como la ingeniería, la tecnología, el diseño y la producción.

INVESTIGACIÓN

Para la ejecución del proyecto se necesita un conjunto de personas capacitadas en las diversas áreas de la comunicación social y la producción audiovisual. A continuación el organigrama de trabajo:

EQUIPO DE TRABAJO



Para la grabación del reportaje audiovisual se seleccionaron diversas locaciones; un supermercado, el fablab Asiri Labs, el makerspace Inventamaker, los interiores de dos casas y la Espol.

El 14 de diciembre del 2016 se comenzó el proceso de grabación con tomas en el interior de un supermercado y en la avenida Juan Tanca Marengo, a la altura de Plaza del Sol.

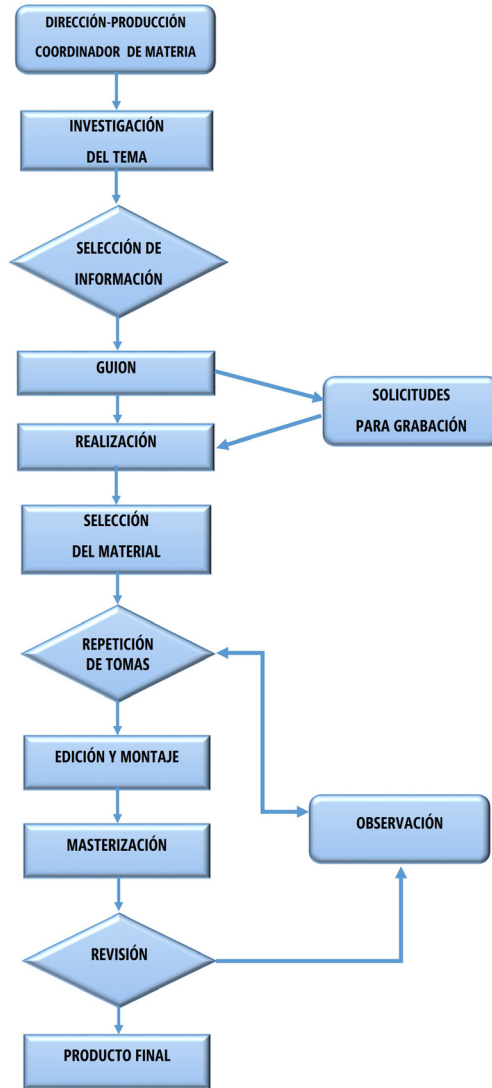
El equipo técnico que se empleó para la grabación se detalla a continuación:

Después de un profundo análisis estratégico se determinó que el reportaje audiovisual está dirigido a bachilleres de todo el país.

El grupo objetivo es primordialmente personas de clase social con un nivel socioeconómico bajo-medio-alto, hombres y mujeres de edades entre 17 y 30 años. Según la clasificación de audiencias y franjas horarias que establece la Ley Orgánica de Comunicación (LOC) en el artículo 65, se podrá difundir en programación de clasificación tipo "A": Apta para todo público. El producto audiovisual se podrá transmitir en horario AA y AAA.

Las principales plataformas de difusión podrían ser ESPOL TV, canal de YouTube de Espol, página web y redes sociales de Edcom.

A continuación se detalla el flujo de trabajo que corresponde a la planificación técnica que se elaboró para la realización del video hasta la finalización de la postproducción. Esto se realizó durante cinco meses:



PRESUPUESTO

Para ejecutar el proyecto del reportaje audiovisual sobre diseño de productos se tomaron en cuenta los siguientes costos:

PRESUPUESTO PERSONAL	
Cámara Canon EOS 1200D	440,00 USD
Cámara Nikon D3200	550,00 USD
Trípodes	40,00 USD
Tarjetas SD tipo 10/16 GB	50,00 USD
Micrófono Corbatero	25,00 USD
Transporte: taxi y bus	100,00 USD
Alimentación	200,00 USD
Edición	300,00 USD
Impresiones y CDs	10,00 USD
Disco Duro Externo 1TB	120,00 USD
Desktop Ultratech	555,75 USD
Laptop Ultratech	880,00 USD
TOTAL	3.270,75 USD

Todo esto basado en un estudio financiero, valor que partió como pilar de la inversión. Además de un costo estimado y gastos varios en preproducción, producción y postproducción.

CRONOGRAMA

El cronograma de actividades para la grabación del reportaje “Diseño de productos, algo más que un proceso creativo”, tuvo una duración de cinco meses entre planificación del rodaje y la ejecución del proyecto. Este inició en octubre del 2016 y finalizó en febrero del 2017.

El proceso de realización del proyecto audiovisual, empezó desde el momento en que se tuvo los acercamientos respectivos con los docentes, Karla Caicedo, coordinadora de la carrera de Diseño de Productos, y con Omar Rodríguez, coordinador de la materia integradora.

La preproducción comenzó en el mes de octubre tras la definición de la idea del reportaje audiovisual, luego se determinaron las respectivas investigaciones, observaciones y recopilación de información sobre lo que se refiere a diseño de productos. Esto permite aclarar todos los aspectos que son intrínsecos a la hora de elaborar el guion literario para así poder estructurar de forma adecuada y ordenada las piezas que componen el reportaje audiovisual.

El guion de edición presentado y por ende aprobado por el tutor de la materia integradora de Comunicación Social, Omar Rodríguez. Se contactó a diversos diseñadores de productos destacados en diversas áreas del diseño industrial para realizar las entrevistas, las que permitieron obtener información de primera mano acerca de los distintos procesos que lleva la creación de un producto.

Durante el mes de diciembre se realizó la mayor parte de la producción, aquella que se planificó con las personas fundamentales para la obtención de información y comentarios sobre el diseño de productos. Todo empezó con la grabación de diferentes productos en un supermercado.

ESCENA/SUCESO	DÍA	HORA	SITIO
PREPRODUCCIÓN			
Investigación de información sobre diseño de productos	19-oct-16	10:00-12:00	Edcom
Elaboración de propuesta de video institucional	19-oct-16	14:00-16:00	Edcom
Presentación de propuesta a coordinadora de la carrera	20-oct-16	10:00-11:30	Edcom
Scouting de locaciones	14-oct-16	14:30-16:30	Espol
Redacción de sinopsis	31-oct-16	15:00-17:00	Edcom
Entrega de tesis, título, estructura y objetivos del video a tutor	01-nov-16	9:30	Edcom
Reunión con Abraham Morán, director de Asiri Labs	08-nov-16	12:00	Asiri Labs
Redacción de guion	17-nov-16	15:00-18:00	Edcom
Compra de equipos de producción	18-nov-16	14:30-17:30	Centro de Guayaquil
Entrega de guión y presupuesto al tutor	22-nov-16	9:30	Edcom
Revisión de guión en Centro de Escritura	22-nov-16	12:00-13:00	FCSH
PRODUCCIÓN			
Reunión con Andrés Auz, diseñador de productos	14-dic-16	10:00-14:30	Plaza del Sol
Grabación en centro comercial	14-dic-16	16:00-17:00	Norte de Guayaquil
Grabación de tomas de paso en Av. Juan Tanca Marengo	14-dic-16	17:15-17:45	Norte de Guayaquil
Grabación de interiores y objetos	18-dic-16	15:00-19:00	Norte de Guayaquil
Reunión con Pablo Ronquillo, diseñador de PICA	19-dic-16	13:15-14:00	C.C. Paseo Shopping Vía Daule
Entrevista con Pablo Ronquillo, diseñador de PICA	20-dic-16	18:00-18:30	PICA, Plaza Nueve
Entrevista con Carlos González, docente de Edcom	21-dic-16	11:30-12:00	Edcom
Entrevista con Sofía López, coordinadora de Ingeniería Industrial	21-dic-16	15:45-16:45	Fimcp
Segunda grabación con Carlos González	04-ene-17	15:30-16:00	Edcom
Solicitud de cartas a Coordinadora de Comunicación para grabaciones	06-ene-17	16:00-16:15	Edcom
Entrega de carta a Sra. Lorena Ricaurte, gerente de Aseplas	06-ene-17	16:30	Fimcp
Entrevista con Andrés Auz	07-ene-17	18:00-19:00	Parque Colón
Grabación en Inventamakers	08-ene-17	14:00-19:00	Parque Colón
Grabaciones en laboratorios de Asiri Labs	12-ene-17	11:30-13:30	Asiri Labs
Grabaciones en casa	13-ene-17	14:30-16:30	La Joya
Entrevista a Lotty Palacios	16-ene-17	16:00-18:00	Casa Grande
Grabación de stop motion jabón Ninacuro	20-ene-17	14:00-16:00	Edcom
Día final de grabaciones	31-ene-17	8:30-16:30	Edcom
POSTPRODUCCIÓN			
Revisión de material para primer corte	17-dic-16	11:00-15:30	Sauces 8
Selección de tomas para la edición	19-dic-16	11:00-18:30	Norte de Guayaquil
Edición del primer corte	20-dic-16	14:30-20:00	Sauces 8
Presentación del primer corte	03-ene-17	8:30	Edcom
Edición del segundo corte (Día 1)	05-ene-17	14:30-20:00	Sauces 8
Edición del segundo corte (Día 2)	09-ene-17	14:30-20:00	Sauces 8
Presentación del segundo corte	11-ene-17	11:30	Edcom
Edición del tercer corte (Día 1)	18-ene-17	10:00-17:00	Sauces 8
Edición del tercer corte (Día 2)	21-ene-17	11:00-20:00	Sauces 8
Presentación del tercer corte	23-ene-17	12:00-12:30	Edcom
Edición del cuarto corte	02-feb-17	11:00-20:00	Sauces 8
Presentación del cuarto corte	03-feb-17	11:30	Edcom
Edición del corte final	04-feb-17	11:00-20:00	Sauces 8
Musicalización de corte y teaser final	06-feb-17	10:00-19:30	Siete Lagos
Presentación de corte final	07-feb-17	9:30	Edcom
Corrección de color corte final y teaser	09-feb-17	15:00-20:00	Siete Lagos
Entrega de reportaje audiovisual	16-feb-17	11:00	Edcom

Id	Modo de tarea	Nombre de tarea	2016		
			septiembre	noviembre	enero
1	★	PREPRODUCCIÓN			
2	★	Investigación de información sobre diseño de productos	■		
3	★	Elaboración de propuesta de video institucional	■		
4	★	Presentación de propuesta a coordinadora de la carrera	■		
5	★	Scouting de locaciones	■		
6	★	Redacción de sinopsis		■	
7	★	Entrega de tesis, título, estructura y objetivos del video a tutor		■	
8	★	Reunión con Abraham Morán, director de Asiri Labs		■	
9	★	Redacción de guion		■	
10	★	Compra de equipos de producción		■	
11	★	Entrega de guión y presupuesto al tutor		■	
12	★	Revisión de guión en Centro de Escritura		■	
13	★	PRODUCCIÓN			■
14	★	Reunión con Andrés Auz, diseñador de productos		■	
15	★	Grabación en centro comercial		■	
16	★	Grabación de tomas de paso en Av. Juan Tanca Marengo		■	
17	★	Grabación de interiores y objetos		■	
18	★	Reunión con Pablo Ronquillo, diseñador de PICA		■	
19	★	Entrevista con Pablo Ronquillo, diseñador de PICA		■	
20	★	Entrevista con Carlos González, docente de EdCom		■	
21	★	Entrevista con Sofía López, coordinadora de Ingeniería Industrial		■	
22	★	Segunda grabación con Carlos González		■	
23	★	Solicitud de cartas a Coordinadora de Comunicación para grabaciones			■
24	★	Entrega de carta a Sra. Lorena Ricaurte, gerente de Aseplas			■
25	★	Entrevista con Andrés Auz			■
26	★	Grabación en Inventamakers			■
27	★	Grabaciones en laboratorios de Asiri Labs			■
28	★	Grabaciones en casa			■
29	★	Entrevista a Lotty Palacios			■
30	★	Grabación de stop motion jabón Ninacuro			■
31	★	Día final de grabaciones			■
32	★	POSTPRODUCCIÓN			■
33	★	Selección de tomas para la edición			■
34	★	Edición del primer corte			■
35	★	Presentación del primer corte			■
36	★	Edición del segundo corte (Día 1)			■
37	★	Edición del segundo corte (Día 2)			■
38	★	Presentación del segundo corte			■
39	★	Edición del tercer corte (Día 1)			■
40	★	Edición del tercer corte (Día 2)			■
41	★	Presentación del tercer corte			■
42	★	Edición del cuarto corte			■
43	★	Presentación del cuarto corte			■
44	★	Edición del corte final			■
45	★	Musicalización de corte y teaser final			■
46	★	Presentación de corte final			■
47	★	Corrección de color corte final y teaser			■
48	★	Entrega de reportaje audiovisual			■



REALIZACIÓN

Para realizar el trabajo recomendado de una manera profesional, se elaboró una lista de fuentes de primera mano para una posterior entrevista y concordar la fecha de la misma.

En el mes de enero, con menos grabaciones por realizar se efectuó la etapa final del proyecto. Después la postproducción, llevada a cabo entre los meses de enero y febrero para hacer la edición y montaje del video con sus respectivas animaciones y efectos.

El reportaje consiste en dar a conocer a estudiantes y bachilleres el proceso que conlleva realizar un productos, desde el diseño hasta su fase de fabricación. No solo esto, también como participa el diseñador de productos, un profesional capacitado para estar presente durante todo el ciclo del producto.

El video se logró mediante tres fases:

Preproducción

Está es una etapa fundamental para que el producto audiovisual se ejecute, es en esta parte del proyecto que se determinó la idea principal y definió al público objetivo. Además se supo cómo desarrollar la historia para que el reportaje sea visto y cumpla con su fin.

Para esto se contactó a las personas idóneas para la realización de reuniones y entrevistas, aquellas que tuvieron una planificación anticipada, lo que permitió una buena relación entre los realizadores y los entrevistados.

Producción

Esta una etapa importante también, debido a que es donde se realiza toda la grabación de lo que será el producto final. Las funciones en las filmaciones fueron realizadas por el equipo de producción, aquel que era integrado por las cabezas principales, el director y el productor hasta los asistentes y camarógrafos. Todo este trabajo se ejecutó en equipo y cualquier duda o comentario se aceptaba con la finalidad de que el producto audiovisual sea de la más alta calidad.

Las grabaciones fueron tomas dentro de un supermercado, procesos de manufactura y logística, makerspace y oficinas de docentes. Además de las entrevistas a la coordinadora académica, profesionales del diseño industrial y docentes politécnicos.

Postproducción

En la etapa final del proyecto, se empezó con la visualización de las grabaciones y la preselección del material filmado antes de comenzar la edición y montaje de las piezas audiovisuales. En la parte narrativa interviene el editor que tiene de referencia el guion de la historia para realizar los cortes, generadores de caracteres, transiciones de audio y video. El postproductor se encarga de la parte del color, mientras que la musicalización la realiza el director de sonido.

La edición y musicalización se realizó con el software de video Adobe Premiere CC, versión 2015 y la edición del audio, en Adobe Audition CC, versión 2015

Las animaciones y efectos para los vectores y claquetas se armaron con el programa Adobe Illustrator CC, versión 2015.

Para la selección de las canciones del video se eligieron piezas musicales libres de copyright, las cuales pertenecen a YouTube y son específicamente para videos subidos a esta plataforma digital.

Finalizada la edición del video se entregó el producto final al docente Omar Rodríguez, quien en su condición de tutor de la materia integradora, determinó los cambios y sus respectivas revisiones antes de la publicación del video.

También este reportaje audiovisual fue entregado a la docente Karla Caicedo, coordinadora de la carrera de Licenciatura en Diseño de Productos. Esto para que lo use como material académico, debido a que el contenido del producto trata sobre la creación de productos y la participación de profesionales en diversas áreas del diseño industrial. Así se dio por culminado el proceso de producción y realización del reportaje.



RESULTADOS

La elaboración del reportaje audiovisual sobre el diseño de productos se cumplió a toda cabalidad y está listo para ser publicado y difundido en los diversos medios y plataformas web. De esta manera se podrá dar a conocer los campos que incluyen el diseño de un producto y su proceso para su elaboración por parte del diseñador de productos.

En diez minutos y veinte segundos se explica de forma clara y concisa la importancia del diseño de productos.

Además se hizo la entrega formal de un DVD, que contiene el reportaje audiovisual y una versión corta del mismo. También se proyectó en presencia de los entrevistados. El profesor Omar Rodríguez finalmente aprobó satisfactoriamente el producto audiovisual.

CONCLUSIÓN

En el presente proyecto, se llegó a la conclusión de que este cumplió su objetivo, debido que brinda de forma clara y precisa las fases del diseño de productos.

El mayor problema fue en la producción debido a que no contábamos con videocámaras con entrada para audio, por lo que se prestó una para resolver el problema. También en la fase de postproducción se perdió un primer corte debido a fallas de hardware del computador, pero esto no fue impedimento para continuar con el proyecto, al contrario lo vimos como una oportunidad y se tomó la decisión de trabajar en una laptop con mejor rendimiento y capacidad.

Así que nos adaptamos a las circunstancias, transformamos los problemas en soluciones con la finalidad de poder completar todo lo planificado. El guion también nos retrasó, por lo que hubo cambios, pero sin perder la temática de la idea original.

ANEXOS

GUIÓN

DESCRIPCIÓN: Reportaje audiovisual sobre la importancia del diseño de productos

GUIÓN DE EDICIÓN

FADE IN

INT. CASA-NOCHE

Toma de personas viendo televisión y del televisor

INT. AULA-DÍA

Toma de tablero de ajedrez con fondo desenfocado

INT. COLISEO-NOCHE

Toma de balón de básquet y fondo desenfocado

INT. AULA-DÍA

Toma de clase con niños en makerspace

EXT. CARRO-DÍA

Toma de persona conduciendo

NARRACIÓN

El Diseño de Productos, es un área que converge diversos campos profesionales como la ingeniería, la tecnología, el diseño y la producción.

OBS

Toma de vectores de auto

Toma de automóviles en la calle

NARRACIÓN

Todo esto orientado al desarrollo y elaboración de nuevos productos acordes a las necesidades de las personas y exigencias del mercado. Pero dentro de este proceso, que va desde la concepción y bosquejo de la idea hasta su fase de fabricación, existe un profesional denominado diseñador de productos.

OBS

Tomas de perchas en un supermercado

Tomas de personas viendo diferentes productos en el supermercado

Logo de Diseño de Productos



INT. OFICINA-DÍA

ENTREVISTA

Lotty Palacios Wanke
Diseñadora de Productos

Diseño de productos es el desarrollo de elementos tridimensionales que satisfacen necesidades en los seres humanos. Elementos tridimensionales que pueden ser desde pequeños utensilios como lápices, herramientas hasta objetos un poco más sofisticados que podrían ser máquinas, sistemas complejos, o pasando obviamente por mobiliario y equipos.

OBS

Tomas de lápices de colores y herramientas
Tomas de impresora 3D, cortadora láser y mobiliario.

Antiguamente esto del diseño de producto, no se conocía como diseño de producto, sino como diseño industrial, pero desde hace unos treinta años en el resto del mundo y aquí hace unos seis años en que se dejó de llamar diseño industrial y se ha comenzado a llamar diseño de productos. ¿Por qué? Porque no se puede hablar de diseño industrial, porque implica un proceso lineal y en serie, lo cual hay productos que no justifican que se trabaje de ese manera.

INT. ASIRI-DÍA

Toma de asientos y de estudiante sentándose para estudiar en su Tablet

EXT. CENTRO COMERCIAL-DÍA

ENTREVISTA

Pablo Ronquillo
Diseñador de productos de PICA

El diseño industrial básicamente es que el entorno se adapte al ser humano y cubra todas sus necesidades. El diseño en sí no solamente es un dibujo, hay que estudiar también la resistencia de materiales y se hace un estudio practicando con prototipos. Lo que es importante, el diseñador industrial siempre tiene que estar investigando y estar a la vanguardia de lo que va la tecnología también.

OBS

Toma de joven trabajando en laptop y chica en su celular
Toma de chica bebiendo agua
Toma del diseño y movimiento de un empaque de papitas en PC

INT. AULA-DÍA

Toma detalle del mouse y de jóvenes que interactúan en el salón.

INT. OFICINA-DÍA

La docente Sofia López escribe sobre un vidrio los aspectos importantes del diseño.

ENTREVISTA

Sofía López

Docente de la carrera de Ingeniería Industrial

El diseño es uno de los tres aspectos que definen la calidad. Así tenemos calidad en el diseño, calidad en elaboración y calidad en el desempeño. Cuando nosotros hablamos de calidad en el diseño, estamos hablando de la primera parte o es la fase angular que realmente define todas las características del producto o servicio que posteriormente va hacer puesto en marcha y finalmente va hacer utilizado por el cliente.

OBS

Toma detalle de una mano bosquejando y foto de una moto
Toma de un motociclista

Entonces, realmente el diseño de productos es la piedra angular que determina muchas de las características críticas que van a ir más adelante es los procesos de manufactura, en los procesos de logística, en los procesos de transporte, en los procesos de distribución, servicio al cliente e inclusive atención posventa o pos servicio.

OBS

Toma de jóvenes en Asiri Labs
Toma de un soldador con una cortadora
Toma de trabajadores subiendo productos en un camión.
Toma de un cliente cancelando en caja

EXT. CALLE-DÍA

Toma de semáforo en avenida 9 de Octubre y personas transitando

INT. AULA-DÍA

El diseñador de productos Andrés Auz bosqueja uno de sus productos con sus respectivas propiedades

ENTREVISTA

Andrés Auz

Diseñador de productos y fundador de Inventamakers

El diseño de productos aun no es muy conocido en el país, aun la gente no sabe de qué se trata. Lo asocian muy poco, pero diseño de productos no va solamente en un plano que sea lo tangible, sino que también va a un intangible. Recordemos, un servicio que promueve una empresa es una forma de un producto.

Por poner un ejemplo, IDEO es una empresa dedicada netamente a lo que es diseño, muy destacada en diferentes desarrollos desde el mouse a otros productos, ha rediseñado el sistema de educación de Perú. Un sistema de educación es un servicio que se da a la comunidad, es decir el diseñador como tal puede intervenir para mejorar un servicio o rediseñar un producto tangible.

**OBS**

Toma de envases de la marca Delilú
Tomas de bosquejos de la empresa IDEO
Tomas de clases en Inventamakers, makerspace para niños
Toma de un diseñador que vectoriza el envase de un desinfectante

EXT. CENTRO COMERCIAL-DÍA

ENTREVISTA

Pablo Ronquillo
Diseñador de productos de PICA

En el diseño industrial hay muchas especializaciones, uno se puede especializar en el diseño de vehículos, en interiores de un hogar, diseño de inmobiliario, diseño de aeronáutica, diseño de calzado, por ejemplo en Nike y Adidas hay diseñadores industriales especializados en diseño de calzado para que un corredor corra más rápido y con menor esfuerzo hasta diseñar rodilleras de protecciones para sus ejercicios.

OBS

Toma de interiores de un hogar
Toma de un avión en el Aeropuerto José Joaquín de Olmedo
Toma de un zapato Nike
Toma de un atleta trotando

INT. OFICINA-DÍA

ENTREVISTA

Lotty Palacios Wanke
Diseñadora de Productos

El diseño de productos está básicamente presente en todas las áreas, si hablamos el área de transporte, no solo con la creación de automóviles o vehículos en general, sino hasta los pequeños aditamentos dentro del automóvil: el asiento, la manija, el seguro, los paneles de control, los pequeños aditamentos que también pueden existir en los motores.

OBS

Toma de los interiores de un automóvil

Obviamente el diseño de productos es una carrera interdisciplinaria. El diseñador de productos está en capacidad de trabajar con diseñadores gráficos, ingenieros mecánicos, ingenieros eléctricos, ingenieros en computación y médicos.

Porque puede agarrar parte de este conocimiento para ayudar a solucionar un problema.

INT. SUPERMERCADO-NOCHE
Toma de diferentes productos

NARRACIÓN

El diseño de productos también abarca otras áreas como el packaging, el cual sirve para proteger el producto e identificar la marca.

EXT. FACULTAD-DÍA
El docente Carlos González explica en un video las propiedades del packaging de un producto

ENTREVISTA

Carlos González Lema
Diseñador Gráfico y docente de Edcom

El packaging es una parte importante para los productos, incluso es una de las maneras más importantes para darse a conocer en el mercado. Tenemos que recordar que cuando un packaging está en el supermercado está enfrentándose a otras marcas, entonces si es importante que este se destaque de los demás.

OBS

Toma de un envase con fondo desenfocado
Toma de docente Carlos González explicando el packaging de un producto

El proceso para diseñar un packaging es similar a realizar un diseño tradicional. Siempre ha estado la etapa de investigar, enfatizar con los usuarios, conocer un poco las necesidades que podrían cubrir también el empaque. Está un poco definir cuáles pueden ser los mejores empaques, la etapa de prototipar, la etapa de validar y finalmente la etapa de enviar a la imprenta, en donde se asignan y se verifican los colores, cuadrar los troqueles si es que van, en el caso de etiquetas definir la máquina adecuada para imprimir y los estilos de impresión.

INT. AULA-NOCHE

ENTREVISTA

Andrés Auz
Diseñador de productos y fundador de Inventamakers

Inicié realmente hace muchos años en empaque plegadizo y luego me trasladé a empaques rígidos que son las botellas.

OBS

Tomas de las manos de Andrés Auz con productos que ha diseñado

Esto es lo que llamaríamos un empaque plegadizo, es una caja de cartulina, la cual es una de mis últimos proyectos. Así que cuando rediseñamos el empaque del Ninacuro hicimos en la parte superior de la caja, un plegado que ase-

meje el origami y que pueda plasmar el logo del Ninacuro que es está libélula que se ve en el logo.

INT. OFICINA-DÍA

ENTREVISTA

Sofía López

Docente de la carrera de Ingeniería Industrial

Efectivamente, el diseño es clave y cuando el diseñador de productos trabaja en este proceso, debe tener en claro cuál es el perfil del cliente que van a satisfacer. Entonces debemos de tener claro el tema del costo y del valor que de alguna manera tiene el producto hacia el cliente, son dos cosas totalmente diferentes, pero es importante que el diseñador tenga en claro, que definitivamente el producto puede tener diferentes costos y obviamente todo lo que se refiere a la calidad de la materia prima, a condiciones inclusive que se deben respetar en el proceso de elaboración, diseño de la cadena productiva, tipo de tecnología que se va a utilizar en el producto también, pues son aspectos que hay que considerar en el momento de hacer el diseño de un producto y otra vez hacer un input en particular para la fase de manufactura.

INT. AULA-DÍA

Estudiante de diseño con cuaderno y utensilios

INT. AULA-DÍA

Maestra le explica a una niña sobre objetos 3D

INT. BIBLIOTECA-DÍA

Estudiantes en conversación

EXT. UNIVERSIDAD-DÍA

Toma de productos y alumno en feria de emprendimiento

INT. AULA-DÍA

Toma detalle de una mano escribiendo nuevas ideas sobre productos

EXT. RECTORADO-DÍA

Toma del obelisco de Espol

NARRACIÓN

El diseñador de productos desde su formación educativa se involucra en la investigación, la creación y la innovación. La Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) ofrece la Licenciatura en Diseño de Productos.

INT. OFICINA-DÍA

ENTREVISTA

Karla Caicedo

Coordinadora de la carrera de Diseño de Productos

A lo largo de la carrera nuestros estudiantes ponen en práctica conceptos fundamentales: la ergonomía, estética y mercadeo para sacar a la luz proyectos que realmente puedan mejorar la calidad de vida de las personas. Aprenden a manejar diversos materiales y tecnologías para desarrollar prototipos incluyendo el diseño e impresión 3D. Al final de la carrera ellos estarán en capacidad, no solo de desarrollar proyectos innovadores, sino modelos de negocios que puedan agregarles valor y tomando en cuenta también el impacto que tendrán estos sobre la sociedad.

OBS

Aparece estudiante escribiendo sobre un vidrio el enlace de la página web de la facultad para saber más información sobre la carrera.

Transición a negro y aparece en letras blancas el enlace de la página web de la facultad

Créditos

NOTA

OBS: Significa observaciones y representa las diferentes tomas usadas según lo que mencionen los entrevistados y también para la narración como parte de la estructura visual.

PRESUPUESTO DE PRODUCCIÓN

PRESUPUESTO DE PRODUCCIÓN		
Nombre del video institucional	Diseño de productos, algo más que un proceso creativo	
Duración del video institucional	10 minutos con 20 segundos	
Fecha de inicio de producción	14 de diciembre del 2016	
Fecha de cierre de producción	31 de enero del 2017	
Fecha de salida al aire	23 de febrero del 2017	
Días de preproducción	25	
Días de grabación	35	
Días de Postproducción	42	
RESUMEN GENERAL		
PERSONAL		5.179,71 USD
Productor	531,39 USD	
Camarógrafo	504,57 USD	
Investigador	504,57 USD	
Editor	528,18 USD	
Locutor	504,57 USD	
Asistente de producción	392,17 USD	
Asistente de iluminación	387,15 USD	
Jefe de continuidad	528,18 USD	
Jefe de piso	528,18 USD	
Bocetista	382,18 USD	
Maquilladora	388,57 USD	
EQUIPOS		19.050,00 USD
Cámaras	10.990,00 USD	
Trípodes	650,00 USD	
Micrófono Corbatero	630,00 USD	
Desktop	2.200,00 USD	
Audífonos	185,00 USD	
Baterías	100,00 USD	
Disco Duro Externo 1 TB	120,00 USD	
Tarjetas SD	200,00 USD	
Generador de caracteres	495,00 USD	
Programas de edición	3.480,00 USD	
Varios		1.000,00 USD
SUBTOTAL		24.229,71 USD
TOTAL		25.229,71 USD

IMÁGENES DE PRODUCCIÓN



