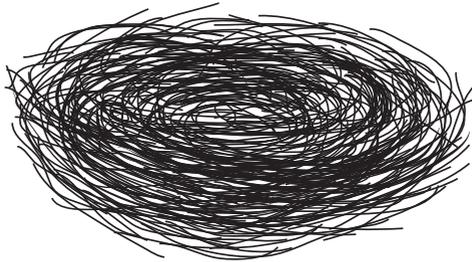




EDCOM
Escuela de Diseño y Comunicación Visual

Materia Integradora

REALIZACIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES



PROGRAMA PILOTO

LIPRO

**Licenciatura en Diseño y
Producción Audiovisual**

BRIEF

Tema: Programa piloto "Eureka"

Autores:

Valeria Yessica Chóez Villacís

José Francisco González Jara

Paralelo # 1

Año 2017

Firma del Profesor

.....

RESUMEN

Para el presente proyecto se tomó en cuenta la sociedad actual donde se desenvuelven los niños, "Enseñar ciencias desde las primeras etapas educativas es vital: es una manera de mirar el mundo y pensar en él" (Sanmarti, 2002). Desarrollando así una necesidad de mayor conocimiento en las ciencias y tecnología.

Se realizó una investigación sobre los programas audiovisuales que consume el público infantil de contenido científico en la televisión nacional y en internet, encontrando un escaso número de este tipo de programación nacional con buen contenido. Por otro lado se encontró en la plataforma de YouTube muchos videos caseros sobre experimentos científicos que puedan realizar niños y niñas pero no poseían una buena producción audiovisual.

Por esta razón, se creó el programa infantil "Eureka, ciencia divertida", como una guía para prepararlos para el mundo exterior, fomentar el consumo de ciencia, aumentando la particular curiosidad e investigación presente en la etapa infantil.

El programa se realizó mediante diferentes procesos, como; pre-producción, producción y post-producción con la finalidad de ser transmitido dentro de la franja horaria del canal del estado, Ecuador Tv (ECTV), también en redes sociales y en YouTube, como una herramienta de fácil acceso, visualmente sencilla, con un contenido científico rico, pedagógicamente responsable, siguiendo lo establecido en el plan del buen vivir y la nueva ley orgánica de comunicación, pensado en el déficit de la actual programación infantil ecuatoriana.

CONTENIDO:

INTRODUCCIÓN	10
Introducción al tema, audiencia, duración, storyline.	
OBJETIVO GENERAL / OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
MARCO TEÓRICO:	13
Investigación primaria, equipo de producción, target, canales de difusión, presupuestos, etc.	
METODOLOGÍA	20
Procesos de producción pre-pro-post, flujo de trabajo.	
ACTIVIDADES / CRONOGRAMA DEL PROYECTO	25
Cronograma.	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	27
REFERENCIAS	28
ANEXOS	30



INTRODUCCIÓN

“Eureka, ciencia divertida” es un programa de contenido científico que tiene el objetivo principal de brindar un entorno estimulante para el desarrollo del espíritu crítico, creativo e investigador de niños y niñas. Mediante la participación actoral de varios personajes que guiarán e incentivarán a la investigación e interés de la ciencia mediante el contacto físico directo con objetos y fenómenos científicos.

El programa está pensado para ser transmitido en la franja infantil de la televisión del estado, Ecuador Tv (ECTV), en redes sociales y en YouTube. Existe un porcentaje elevado de falta de interés o desconocimiento en sí de las ciencias, no se ha planteado un formato visualmente rico con una interacción directa y divertida, algo que se salga de los estigmas rectos y formales de la televisión nacional, que es escasa en contenido infantil.

Es porque en este programa se mostrará contenido científico, con el que están diariamente relacionados los niños y niñas pero que desconocen las causas y efectos de estos fenómenos. Ahora podrán conocer mediante los experimentos científicos que realizará el anchor principal “El Profesor Coco Loco, con la ayuda de Mako un mono y Erudito, la inteligencia artificial que se encarga del funcionamiento del laboratorio Eureka.





Audiencia

Este programa está pensado para una audiencia de niños y niñas de entre 5 a 11 años, pero también en los padres, que tengan interés en fomentar la cultura y conocimiento científico, así ellos transmitirán a los pequeños la necesidad de ver el programa.

Duración

Cada programa tendrá una duración de 15 minutos aproximadamente y se ha planificado para tener una duración de 3 meses, con 12 capítulos que serán transmitidos en la televisión nacional y serán publicados también 1 vez a la semana en redes sociales y en YouTube, cada uno está dividido en 2 bloques, espaciados por 1 pausa comercial de 2 minutos.

Storyline

Profesor Coco Loco es un curioso y sagaz científico, cuya misión es cuidar el laboratorio Eureka, con todos los secretos y los fantásticos descubrimientos con la ayuda de Erudito, la inteligencia artificial que mantiene en funcionamiento el laboratorio y Mako, un Mono, muy inquieto que está siempre haciendo alguna que otra travesura pero de la cual siempre aprendemos algo nuevo.

OBJETIVO GENERAL Y OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Objetivo General

Desarrollar la producción de un programa audiovisual piloto sobre experimentos científicos que serán explicados por un personaje que busca divulgar contenido científico para el entendimientos de niños y niñas dentro de los parámetros de la normativa legal vigente.

Objetivos Específicos

- Analizar los parámetros actuales legales establecidos por la Asamblea Nacional dentro de la nueva Ley Orgánica de Comunicación para la difusión de contenidos educativos y de propagación de la ciencia.
- Evaluar los porcentajes de consumo de internet del target objetivo, niños y niñas de 5 a 11 años.
- Proponer la transmisión de un programa infantil de contenido científico, dentro de la programación de EDUCA, en redes sociales y en YouTube.
- Desarrollar contenido audiovisual en el cual se puedan explicar experimentos de jerga científica pero con un lenguaje didáctico para un target infantil.
- Elaborar personajes que logren captar la atención de niños y niñas, que serán los encargados de conducir el programa y divulgar el contenido científico.





MARCO TEÓRICO

Investigación primaria

En el presente proyecto se realizó una investigación sobre los hábitos de consumo del público infantil en la tv nacional, por cable y en internet. Según datos del INEC, Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, en la actualidad el 95% de ecuatorianos cuentan con un televisor en su hogar, de ellos el 90% tienen dos de estos aparatos. El tiempo que emplean los niños en ver televisión es de 6 horas a la semana en un mayor porcentaje de tv nacional, aunque la tv pagada también va en aumento desde el 2013, los niños prefieren la programación de Discovery Kids, Nickeloden, Disney, etc. El 35% de los hogares a nivel nacional tienen acceso a internet y un 60% de niños de entre 5 a 15 años utilizan este servicio, donde pueden ver sus programas favoritos producidos por grandes cadenas extranjeras antes mencionadas, también consumen muchos videos de contenido casero como los creados por YouTubers.

En el Ecuador no existen ninguna gran productora dedicada exclusivamente a la creación de programas infantiles en el sector privado y en el sector publico desde el 2012, el único que apuesta por la transmisión de programas infantiles es la televisión del estado, Ecuador Tv (ECTV), que junto con el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES), crearon EDUCA, que se denomina televisión para aprender y está compuesto por una serie de programas realizados por diferentes pequeñas productoras, que se transmiten a nivel nacional en canales públicos y privados en una franja horaria que da cumplimiento a lo establecido en el plan del buen vivir y la nueva ley orgánica de comunicación.

Dentro de su parrilla tienen un total del 20% dedicado a las ciencias; Matemáticas, química, física, ciencias naturales, etc. Con varios Micro programas como: Misión Ciencia, Hagamos click y Veo veo que esta compuesto por un compilado de programas de géneros variados, entre ellos su propuesta: Isaac y Newton, expertos en ciencia; que es el único programa de contenido netamente científico e investigativo para niños y niñas, donde los presentadores principales son nada mas y menos que 2 niños, teniendo un rating muy favorable en regiones de la sierra.

¿Por qué es importante la realización de programas infantiles con contenido científico?

Neus Sanmarti, especialista en didáctica de las ciencias, contestaría la siguiente pregunta, diciendo que es importante porque enseñar ciencia es vital.

En la actualidad la mejor forma de enseñarle a un niño ciencia, es por uno de los medios que mas consume y ese es internet. Sería una forma moderna, pedagógica y se usarían todas las herramientas para que los pequeños tengan a su disposición este contenido de forma accesible.

Por estas razones se creó el programa infantil "Eureka", pensando en el déficit de la actual programación infantil ecuatoriana. Cuenta con varios personajes, entre ellos Profesor Coco Loco, que es un divulgador científico, Erudito, la inteligencia artificial del laboratorio y Mako, un mono travieso. Juntos guiarán e incentivarán a la investigación e interés de la ciencia mediante la realización de varios experimentos científicos.





Equipo de Producción

Equipo Técnico.

- Cámaras.
- 1 Canon 60D
- 1 Canon 600D



Ilustración 1 - Cámara canon 60D

Objetivos.

- 2 Lentes Canon 50mm
- 1 Lente Canon 24mm
- 1 Lente Canon 17-50mm

Accesorios.

- 1 Grid
- 1 Tripode sencillo
- 1 Tripode cabeza fluida
- 2 Luces Led
- 2 Luces Kino flo
- 1 Luz continua freznel
- 1 Boom
- 1 Tascam(Grabadora)
- 1 Micrófono



Ilustración 2 - Equipo de sonido

Computadores.

- Escritorio:
- 1 Mac pro 27 pulgadas
- 1 Pc
- 1 lapto



Ilustración 3 - Izq. Arriba. karen M., Victor G., Raúl H., Valeria Ch. Izq. Abajo. Adrian V., Juan R., Analía M., José F. R.

Equipo Humano

- Productora/Directora/Guionista: Valeria Chóez
- Dir. de Fotografía e Iluminación: Karen Muñoz
- Post-Productor/Animador/Asist.: J. F. Gonzalez
- Sonidista: Víctor Gonzalez
- Asistente 2: Adrián Villón

Personajes



Ilustración 4 - Raúl Huerta, Animador.



Ilustración 5 - Joshuar Rodriguez, Titiritero



Ilustración 6 - José F. Gonzalez, Locutor- Voz en off

Profesor Coco Loco.

Es un científico que realiza investigaciones de campo para hacer accesible el conocimiento científico a la sociedad, con la ayuda de su mascota Mako, un mono y Erudito, la inteligencia artificial, encargado del funcionamiento del moderno laboratorio Eureka.

Mako.

Es un mono muy inteligente, es la mascota del profesor y también hace las funciones de un asistente, aunque a veces realiza una que otra travesura.

Erudito.

Es la inteligencia artificial que cuida del laboratorio Eureka.





Extras

Niños invitados.

Ayudarán al profesor a desarrollar los experimentos.

- Juan Rodríguez
- Analia Mateo

Niños curiosos.

Opiniones de niños acerca del significado de ciertas palabras.

- Juan Rodríguez
- Alfonso Granoble

Target

Para delimitar el target objetivo al que va dirigido el programa se tomó en cuenta los aspectos geográficos, demográficos, psicográficos y conductuales de la población infantil, obteniendo como resultado el segmento de niños y niñas que habitan en la ciudad de Guayaquil con un rango de edad de entre 5 a 11 años, de un estatus socioeconómico: medio-bajo, medio y medio alto, que posean en sus hogares televisión e internet y tengan la costumbre de ver programas por estos medios.

Canales de difusión

Para establecer la viabilidad del programa, es necesario que se promoció una versión corta (Teaser). Por medio de una campaña de gran expectativa para los usuarios que finalmente los conducirá a la transmisión en la tv nacional o en redes y Youtube, dónde también tendrán acceso al programa.



PRESUPUESTO

Presupuesto Real

Los valores detallados a continuación se cotizaron con base de la productora Levector, mediante esta cotización llegamos a un promedio del presupuesto real de nuestro proyecto audiovisual.

PRE-PRODUCCIÓN			
Elaboración de idea	7 días	x	\$3500
Documentación	7 días	x	\$270
Permisos y derechos	7 días	x	\$296
Música	7 días	x	\$900
Escenografía	7 días	x	\$470
Gráficas e informática	7 días	x	\$560
Gastos Generales	7 días	x	\$2530

Ilustración 7 - Costo Pre-producción

PRODUCCIÓN			
Material de Soporte	4 meses	x	\$7260
Arrendamiento Medios Técnicos	5 días	4 locaciones	\$5350
Desplazamiento y Comidas	5 días	4 locaciones	\$277
Materiales Experimentos	5 días	4 locaciones	\$50

Ilustración 8 - Costo Producción

PERSONAL ARTÍSTICO			
Animador	4 meses	x	\$1000
Titiritero	5 días	4 locaciones	\$800

Ilustración 9 - Costo Personal Artístico



**PERSONAL TÉCNICO**

Director	4 meses	x	\$2000
Director de Fotografía	5 días	4 locaciones	\$1500
Director de Arte	5 días	4 locaciones	\$900
Productor	5 días	4 locaciones	\$2000
Operadores de Cámara	3 días	2 Locaciones	\$2000
Operadores de Sonido	5 días	4 locaciones	\$1000
Operador de Iluminación	5 días	4 Locaciones	\$750
Operarios decorados y ambientación	5 días	2 Locaciones	\$300
Especialistas en Vestuario	5 días	4 Locaciones	\$600
Maquillador	5 días	4 Locaciones	\$600
Peluquero	5 días	4 Locaciones	\$600

Ilustración 10 - Costo Personal Técnico

POST-PRODUCCIÓN

Edición	7 días	x	\$800
Post-producción imagen	3 semanas	x	\$1000
Animaciones 2D	2 semanas	x	\$500
Post-producción sonido	7 días	x	\$500

Ilustración 11 - Costo Post-producción

TOTAL PRESUPUESTO REAL \$38313

TOTAL PRESUPUESTO FICTICIO \$1139,029

(Ver en Anexos)**METODOLOGÍA****Pre- Producción**

Ilustración 12 - Diseño de Escenografía

En la fase de Pre-producción del programa piloto, primero tuvimos una reunión general con nuestra tutora, responsable de establecer los lineamientos y estándar para la realización del material audiovisual, ya que este programa piloto conlleva mayor trabajo, al ser el primero, hay que establecer un planteamiento del tipo de programa, los personajes y el contenido en sí.

Procedimos con la investigación pertinente acerca de este tema, la creación del guión, posterior que fue aprobado, se realizó un cronograma de actividades, scouting o búsqueda de locaciones. Las correcciones del guion se realizaron mediante la evaluación y respaldo de varios libros de ciencia y pedagogía que usamos de referencia. Lo siguiente fue dar inicio a la búsqueda de los actores que darían vida a nuestros personajes claves para el programa.





Luego con el presupuesto, se procedió a la creación del set del laboratorio Eureka, dónde se realizarán la mayor parte de los experimentos y contactamos al equipo humano y tecnológico para la grabación del programa piloto.

Antes del rodaje se realizó una prueba en el set construido, dejando por sentado el buen funcionamiento de los equipos y del personal técnico.

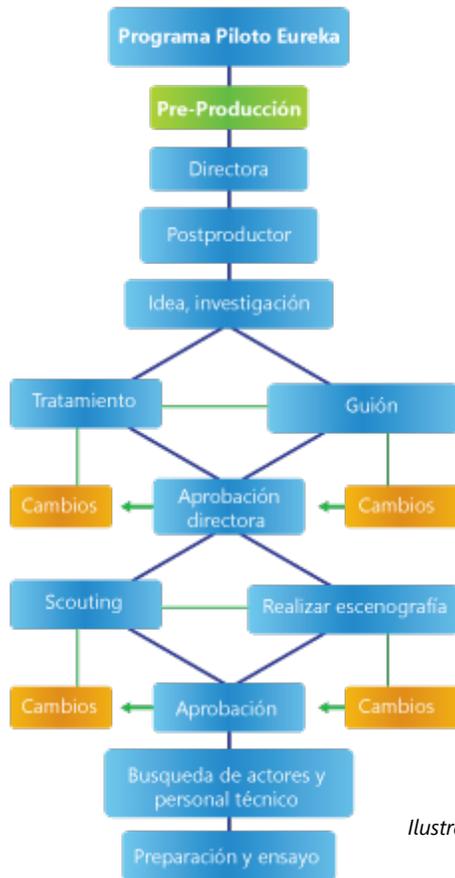


Ilustración 13 - Gráfico de Pre-Producción

Producción



Ilustración 14 - Día de Rodaje #2 en Exterior.

Durante la fase de Producción estuvieron trabajando una gran cantidad de personal humano, técnico y actores. Cada cual desarrolló su labor específica de forma profesional.

Iniciamos el rodaje alternando entre grabaciones en el set y en exteriores, con las indicaciones de la directora de la producción mediante el uso del guión. Hubieron algunos cambios al momento del rodaje, ya que habían cosas que se podían desarrollar diferente ya en el set o en las locaciones para aprovecharlas en su totalidad. También fueron necesarios cambios en la iluminación y movimientos de cámara para lograr los planos propuestos previamente.



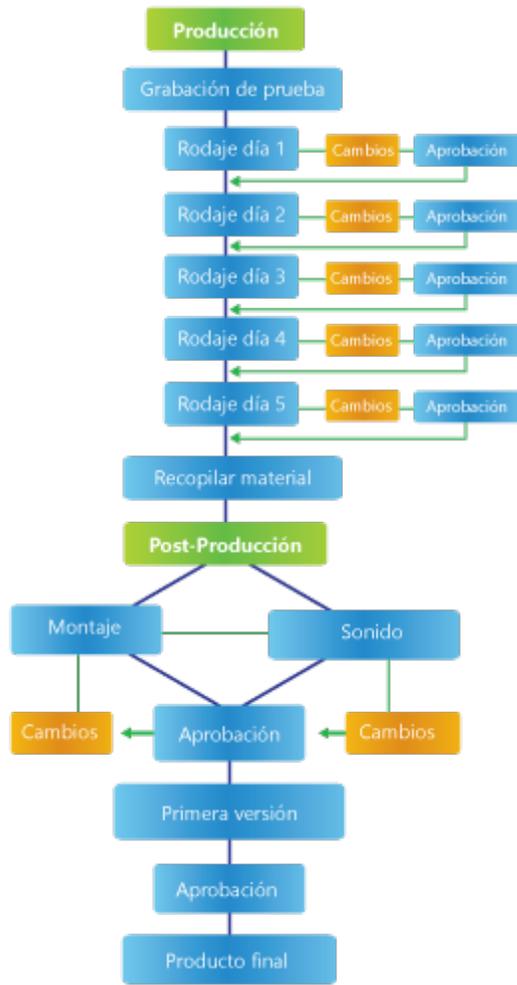


Ilustración 15 - Gráfico de Producción y Post-producción

Post - Producción



Ilustración 16 - Software de Post producción

Se realizó una revisión de todo el material grabado en conjunto con el guión para constatar que no hubiese algún faltante.

Para la edición se organizó el material cronológicamente en base al guión, todos los planos realizados en producción, logrando crear la base del programa. También se definió la línea grafica distintiva que posteriormente fue animada y musicalizada para lograr una forma visual y auditiva agradable, amigable y optima para nuestro target infantil, logrando crear una conexión entre el contenido, los personajes y la audiencia, con la finalidad de ser comprendido correctamente.

La musicalización dio como resultado una pieza audiovisual con una excelente comunicación que lleva todo de forma fluida sin que el espectador pierda el hilo de la información que está viendo y haciendo énfasis en los experimentos que son la pieza clave del programa, ya que es muy importante que los niños, puedan ponerlos posteriormente en practica y así entender las ciencias, como se desempeñan y como los artefactos que nos rodean, funcionan de forma similar.





ACTIVIDADES / CRONOGRAMA DEL PROYECTO

ACTIVIDAD	JUNIO								
	Semana 1					Semana 2			
	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 1	Día 2	Día 3	
Realizar la idea del proyecto	X								
Investigar hábitos de consumo de niños y niñas en la tv nacional, tv por cable e internet		X	X	X					
Realizar scouting o búsqueda de locaciones y el lugar que se ambientará como set					X				
Busqueda de personajes						X	X		
Escribir el tratamiento								X	
Cotizar Producción: Equipos, personal, utilería									
Realizar el guión del programa piloto "Eureka"									
Realizar escenografías									
Preparación y ensayo									

Ilustración 17 - Cronograma de Actividades.

ACTIVIDAD	JUNIO											
	Semana 3					Semana 4						
	Día 4	Día 5	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Realizar la idea del proyecto												
Investigar hábitos de consumo de niños y niñas en la tv nacional, tv por cable e internet												
Realizar scouting o búsqueda de locaciones y el lugar que se ambientará como set												
Busqueda de personajes												
Escribir el tratamiento	X											
Cotizar Producción: Equipos, personal, utilería		X	X									
Realizar el guión del programa piloto "Eureka"				X	X	X						
Realizar escenografías							X	X	X	X	X	
Preparación y ensayo											X	X





ACTIVIDAD	JULIO								
	Semana 1					Semana 2			
	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 1	Día 2	Día 3	
Realizar animaciones 2D, intro, claquetas, transiciones, etc.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Grabar - día 0: Prueba de equipos									
Grabar - día 1: Escenografía Parte 1									
Grabar - día 2: Exterior (Parque)									
Reeditar guión									
Grabar - día 3: Escenografía Parte 2									
Grabar - día 4: Exterior Heladería Nice Lab									
Grabar - día 5: Preguntas a niños									
Recopilar material grabado de las tarjetas de video al disco duro									

ACTIVIDAD	JULIO											
	Semana 3					Semana 4						
	Día 4	Día 5	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Realizar animaciones 2D, intro, claquetas, transiciones, etc.	X											
Grabar - día 0: Prueba de equipos		X										
Grabar - día 1: Escenografía Parte 1			X									
Grabar - día 2: Exterior (Parque)				X								
Reeditar guión					X	X	X					
Grabar - día 3: Escenografía Parte 2								X				
Grabar - día 4: Exterior Heladería Nice Lab									X			
Grabar - día 5: Preguntas a niños										X		
Recopilar material grabado de las tarjetas de video al disco duro											X	X





ACTIVIDAD	AGOSTO								
	Semana 1					Semana 2			
	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 1	Día 2	Día 3	
Montar del borrador en Adobe Premier	X	X	X	X	X	X			
Realizar render del borrador o base del programa							X		
Corregir la narrativa visual del proyecto								X	
Grabar voces en off del personaje Erudito									
Montar propuesta final con el audio y efectos.									
Realizar recopilación de la documentación									
Entrega de documentación final									
Entrega del Proyecto: Programa piloto "Eureka"									

ACTIVIDAD	AGOSTO											
	Semana 3					Semana 4						
	Día 4	Día 5	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Montar del borrador en Adobe Premier												
Realizar render del borrador o base del programa												
Corregir la narrativa visual del proyecto	X											
Grabar voces en off del personaje Erudito		X	X									
Montar propuesta final con el audio y efectos.				X	X	X	X					
Realizar recopilación de la documentación								X	X			
Entrega de documentación final										X		
Entrega del Proyecto: Programa piloto "Eureka"											X	





CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Mediante la investigación realizada el 5% de canales ecuatorianos realizan producciones para un target infantil sobre ciencia.

A través del siguiente programa piloto infantil se logró obtener un material audiovisual muy rico en contenido y en gráficas con el fin de cubrir el espacio que no se les da a los niños en la televisión nacional.

Gracias al guión elaborado, el cronograma y el presupuesto se logró ejecutar efectivamente la realización de este programa piloto con todo el equipo humano, técnico previsto.

La musicalización dio como resultado una pieza audiovisual con una excelente comunicación que lleva todo de forma fluida sin que el espectador pierda el hilo de la información que está viendo y haciendo énfasis en los experimentos que son la pieza clave del programa, ya que es muy importante que los niños, puedan entender las ciencias, como funcionan y posteriormente poner esto en practica.

Finalmente la realización en su totalidad fue exitosa, logrando nuestro objetivo, la creación de un programa infantil de contenido científico.



REFERENCIAS

Del Pozo H. (2013). Ley Orgánica de Comunicación (tercer suplemento, registro oficial N°22). Recuperado de <http://www.registrooficial.gob.ec>.

Departamento de Educación de los Estados Unidos, Oficina de Comunicaciones y Relaciones Comunitarias (2005). Cómo ayudar a su hijo a aprender ciencias, Washington, D.C., Estados Unidos.

Fernández J. (2008) La ciencia y los niños (158).

López. A., y López. C. (Directores). (2014). Panda y Nico. (serie de televisión pagada). Madrid, España: Canal Panda. AMC Networks Internacional.

Martínez, J., Alcaraz, F., Martínez, J. A., Manso, I. (2002) Cuaderno de Experimentos. México, D. F. Recuperado de <http://www.conacyt.mx>.

Melgarejo, I. y Rodríguez, M. (2012, 09, 15) Géneros y formatos en los canales infantiles politemáticos de Televisión. Mes.





Parra. L. (2012). Estudio de la producción Audiovisual Nacional para público infantil, caso Telemazonas y Ecuador . Licenciada en Comunicación, Mención Audiovisuales (Proyecto de Investigación Previo a la obtención del título). Universidad Católica Santiago de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.

Real.M., Vivar. R., & Arreaga. K. (2013). Esterotipos femeninos en programas de televisión para público infantil transmitido por: Telemazonas, Ecuador Tv, Nickelodeon y Disney Channel. Licenciatura en Comunicación Social (Tesis de pregrado). Universidad Católica Santiago de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.

Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, Senplades (2013). Plan Nacional de Desarrollo, Plan Nacional para el buen Vivir (primera edición, 10.000 ejemplares). Recuperado de <http://www.buenvivir.gob.ec>.

ANEXOS

Tratamiento

Bloque 1

Escena 1. Interior. Laboratorio. Día.

Ingresa Coco Loco al laboratorio Eureka, buscando a Mako, su mono-mascota para realizar los experimentos y aventuras del día.

Escena 2. Interior. Laboratorio. Día.

Se muestran los materiales para el primer experimento.

Escena 3. Interior. Laboratorio. Día.

Realizan el primer experimento "Buzo de descartes".

Escena 4. Interior. Animación

Animación de cómo los submarinos suben a la superficie y bajan hasta el fondo del mar.

Escena 5. Interior. Laboratorio. Día.

Plantean realizar el segundo experimento "El reto de Mako", quieren probar si es posible pinchar un globo sin que explote, pero no lo logran.

Escena 6. Exterior. Jardín. Día.

Niños dan su opinión acerca de términos científicos





Bloque 2

Escena 7. Interior. Laboratorio. Día.

Realizan el experimento, ahora si resulta y explican las razones.

Escena 8. Interior. Laboratorio. Día.

Se enciende la alarma que llama al profesor a una aventura fuera del laboratorio.

Escena 9. Interior. Laboratorio. Día.

Erudito se fija que Mako se quedó solo en el laboratorio y advierte que no será algo bueno.

Escena 10. Exterior. Jardín. Día.

Introducción del tercer experimento y presentación de los pequeños asistentes.

Escena 11. Exterior. Jardín. Día.

Explicación científica del experimento.

Escena 12. Exterior. Jardín. Día.

Se muestran los materiales para el tercer experimento.

Escena 13. Exterior. Jardín. Día.

Realización del tercer experimento "Reacciones químicas"

Escena 14. Exterior. Heladería. Día.

Visita a una heladería, donde realizan helados con una técnica de nitrógeno.

Escena 15. Exterior. Jardín. Día.

Coco Loco incentiva a reutilizar los materiales de los experimentos y se despiden.

Escena 16. Interior. Laboratorio. Día.

Mako está en el laboratorio haciendo travesuras.

1

GUIÓN PROGRAMA EUREKA

ESCENA 1. INT. LABORATORIO - DÍA

En un nuevo día en el laboratorio secreto Eureka, el profesor Coco Loco, un científico e inventor de cosas, ingresa buscando a su mascota y asistente, Mako; un mono muy hiperactivo, para empezar sus investigaciones.

-Camina hasta el extremo izquierdo del laboratorio.

-PROFESOR COCO LOCO

(Curioso)

¡Mako, Mako!

¿Dónde estás Mako?

-Aparece por el librero derecho ocultándose del profesor

-MAKO

(mueve la cabeza viendo quien lo llama)

Camina hacia el centro del laboratorio

-PROFESOR COCO LOCO

(Preocupado)

¿Ustedes han visto a Mako?,

Se nos hace tarde para

Empezar nuestra investigación.

-Aparece por el lado izquierdo del counter.

-MAKO

(burlón)

El profesor camina hacia el lado derecho del laboratorio y pregunta a la cámara (a los televidentes)

-PROFESOR COCO LOCO

(Preocupado)

No aparece

-PROFESOR COCO LOCO

¿Será que todavía está durmiendo?,

¡Tendré que empezar solo!

El profesor presiona el botón de inicio del laboratorio

Saluda a Erudito la inteligencia artificial del laboratorio, que estará en la moderna pantalla digital a su izquierda.





2

-PROFESOR COCO LOCO

(Preocupado)
Erudito, buen día

-ERUDITO

(Voz robótica)
Buen día, Profesor!

El profesor presiona el botón varias veces, hasta que Erudito se ponga en su modo normal.

-PROFESOR COCO LOCO

(Interrogativo)
Que hacías Erudito?
¿Todavía dormías al igual que Mako?

-ERUDITO

(Seguro)
No, yo nunca duermo,
Estaba investigando;
como funcionan los submarinos.

-PROFESOR COCO LOCO

(Impresionado)
¡Que interesante! ¿Y como funcionan?

Erudito le muestra imágenes de submarinos sumergiéndose dentro del mar.

-ERUDITO

(Animación 2D)
Los submarinos están diseñados
para descender a grandes profundidades y
emerger a la superficie.

Todo esto lo consiguen
alterando su peso gracias
a un sistema de tanques de inmersión.

Pero hay una manera más fácil,
más sencilla y más divertida de
entenderlo.

Mediante el experimento
"Buzo de descartes".

-PROFESOR COCO LOCO

(Emocionado)
Sí, Hagámoslo!

Ilustración 19 - Guión, Página #2



3

-ERUDITO

El experimento del Buzo de Descartes
explica cómo los submarinos suben a la
superficie y bajan hasta el fondo del mar.

-MAKO

(Se asoma y pone cara de sorprendido).

-PROFESOR COCO LOCO

(Entusiasmado)
Mako, ¡ahí has estado!,
¿Quieres ayudarme a realizar el
experimento?

-MAKO

(Asiente con la cabeza)

-PROFESOR COCO LOCO

(Pregunta a los televidente)

¿Y ustedes están listos para descubrir
como funcionan los submarinos?

Se muestra los materiales en un fondo blanco

ESCENA 2. INT. FONDO BLANCO - DÍA

-ERUDITO

Para este experimento necesitamos:
1 botella de plástico llena con agua del grifo
1 tapa de bolígrafo (es importante que esté cerrada
arriba)
Plastilina
1 vaso con agua

ESCENA 3. INT. LABORATORIO - DÍA

-PROFESOR COCO LOCO

(OVER SHOLDER- PLANO MEDIO)
Debemos lograr que la tapa flote
de manera vertical (de pie)
dentro del vaso con agua y
para esto usaremos la plastilina.

-MAKO

(mira de forma curiosa)

Ilustración 20 - Guión, Página #3





4

-PROFESOR COCO LOCO

Primero ponemos una bolita pequeña de plastilina en la tapa y probamos si flota (si no flota es muy poco).

-PROFESOR COCO LOCO

Añadimos mas plastilina hasta lograr que la tapa flote (si se hunde es demasiada plastilina). La tapa debe quedar completamente en sentido vertical.

-MAKO

(Le pasa la plastilina)

-PROFESOR COCO LOCO

¡Gracias! Bueno Mako, cuando logremos que el "submarino" tenga el peso ideal, este flotará de pie. ¡Como ahora!

-PROFESOR COCO LOCO

Imaginemos que la botella con agua es el mar. ¡No será tan difícil hacerlo!

Abrimos la botella e introducimos la tapa. Ésta debe quedar flotando de pie y luego cerramos la botella. Ya tenemos nuestro submarino dentro del mar!

-MAKO

(Aplaude)

-PROFESOR COCO LOCO

¡Ahora, hagamos que se sumerja!, hacemos presión con nuestros pulgares sobre la botella para que el aire se comprima y deje entrar el agua dentro del submarino, haciendo que por el peso se valla al fondo.

-PROFESOR COCO LOCO

Al soltar los pulgares el aire ocupa mas espacio, se libera el agua y el submarino sube. ¿Increíble?

-MAKO

(Pone cara de sorprendido)

Ilustración 21 - Guión, Página #4



5

-PROFESOR COCO LOCO

Vamos a ver la explicación que tiene preparada Erudito

ESCENA 4. INT. ANIMACIÓN

Se muestra una animación de la explicación científica.

-ERUDITO

Los submarinos reales tienen unas cámaras con aire, éstas cámaras se llenan con agua cuando los submarinos necesitan bajar.

Cuando están en el fondo y necesitan subir liberan el agua para hacerse mas ligeros y poder salir a la superficie o emerger.

ESCENA 5. INT. LABORATORIO - DÍA

-PROFESOR COCO LOCO

;;Eureka!!
(Animación 2D de confites)
ahora ya sabemos como funcionan los submarinos!

-MAKO

(Se oculta debajo de la mesa y mueve cosas)

-PROFESOR COCO LOCO

¿Y Mako que estará haciendo, debajo de la mesa?

-ERUDITO

Mako está, buscando los materiales para realizar otro experimento súper interesante!

-MAKO

(Hace sonidos y sale con un globo en la mano)

-ERUDITO

Para este experimento usaremos algo que utilizamos para decorar En su ultimo cumpleaños. Para probar si es posible pinchar un globo sin que estalle.

Ilustración 22 - Guión, Página #5





6

-PROFESOR COCO LOCO
 ¡Es una excelente idea!
 Pero ¿Ustedes creen que es posible?

-MAKO
 (se rasca la cabeza)

-PROFESOR COCO LOCO
 Primero, vamos a inflar un globo,
 luego vamos a tomar con cuidado
 una agujeta y lentamente vamos
 a ir introduciéndola en el globo.

-MAKO
 (le ayuda con sus manitos)

-PROFESOR COCO LOCO
 ¡Ah, explotó!
 ¿Pero porque paso esto?

-MAKO
 (pone cara triste)

-PROFESOR COCO LOCO
 Por ahora nos vamos a un corte, pero
 Al regresar, veremos si es posible
 introducir la agujeta en el globo
 sin que explote! Ya volvemos!

Escena 6. Día. Exterior. pantallazo

-ERUDITO
 ¿Como se visten los científicos?

-Niño 1
 Respuesta

-Niño 2
 Respuesta

¿Cómo sería un restaurante del futuro?

-Niño 1
 Respuesta

Ilustración 23 - Guión, Página #6



7

-Niño 2
 Respuesta

-ERUDITO
 ¿Para que sirven los submarinos?

-Niño 1
 Respuesta

-Niño 2
 Respuesta

Escena 7. Interior. Laboratorio - Día

De regreso en el laboratorio.

-PROFESOR COCO LOCO
 Erudito, tu nos puedes explicar
 porque falló nuestro experimento.

-MAKO
 (con cara pensativa, se rasca la barbilla)

El profesor y Mako, se quedan atentos a la pantalla, esperando la respuesta de Erudito.

-ERUDITO
 El globo explotó porque al pincharlo,
 el aire que tiene dentro
 sale con mucha fuerza, y
 cuando se rompe un poquito de la goma,
 todo el aire sale muy rápido y
 hace que todo el globo se agriete.

-PROFESOR COCO LOCO
 Para que esto no pase,
 vamos a colocar un pedazo de cinta
 del tamaño de mi pulgar
 en un extremo del globo.

-MAKO
 (le ayuda con sus manitos)

Ilustración 24 - Guión, Página #7





8

-PROFESOR COCO LOCO

Luego tomamos cuidadosamente la aguja y poco a poco la vamos introduciendo por donde está la cinta.
¿Lo vieron?

-MAKO

(asiente con la cabeza)

-PROFESOR COCO LOCO

La aguja se metió en el globo y no explotó!.

-MAKO

(levanta las manitas de felicidad)

-PROFESOR COCO LOCO

Bueno parece que hemos conseguido otro, reto superado
¡Eureka!
Que bien!

Escena 8. Interior. Laboratorio - Día

Suena una alarma en el laboratorio

-ERUDITO

Profesor, lo están necesitando en el parque floreciente unos amiguitos para realizar un increíble experimento.

-PROFESOR COCO LOCO

Listo, ¡allá voy!
(sale corriendo)

Ilustración 25 - Guión, Página #8



9

Escena 9. Interior. Laboratorio - Día

-ERUDITO

Profesor, no olvide llevar a Mako, luego puede hacer alguna travesura.

Erudito pregunta alguna veces, pero ya el profesor se ha ido, dejando a Mako solo.

-ERUDITO

Profesor, ¿Profesor?

-MAKO

(se rasca la cabeza y se oculta debajo del counter)

Escena 10. Exterior. Jardín - Día

Realización del experimento 3 Reto Extremo "Reacciones químicas"

-PROFESOR COCO LOCO

Hola chicos estamos en el parque porque vamos a realizar un experimento con nuestros amiguitos (chocan las manos).

Juan me haces el favor de abrir esta botella?, (el niño abre la botella, que estaba agitada, se riega un poquito por los gases)

Escena 11. Exterior. Jardín - Día

-PROFESOR COCO LOCO

¿Qué ha sido eso, tu sabes por que ha salido con tanta fuerza?

(le pregunta al niño, espera respuesta, si es que este responde)

-PROFESOR COCO LOCO

Esto ah pasado por que

Ilustración 26 - Guión, Página #9





10

*En la fabrica han cerrado
la botella a presión
Quedando el gas o dióxido de carbono
encerrado.*

Escena 12. Exterior. Fondo Blanco - Día

-PROFESOR COCO LOCO

*Para realizar este experimento!
Necesitamos:
Una botella de cola,
Un tubo de plástico,
Caramelos de menta y
Una carta.*

Escena 13. Exterior. Jardín - Día

-PROFESOR COCO LOCO

*Abrimos la botella,
ponemos la carta,
Metemos los caramelos
dentro del tubo,
Los ponemos encima de la carta,
bien alineados,
porque deben entrar todos juntos
por la boca de la botella.*

*Quitamos la tarjeta
con cuidado y salimos
corriendo, por si acaso.
(Reacción de felicidad y
sorpresa por el experimento)*

*menos mal que estábamos protegidos,
porque miren lo que hemos hecho (riendo).*

¿Saben porque ha pasado esto?

Reprise en cámara lenta del experimento.

-ERUDITO

Porque la película que recubre

Ilustración 27 - Guión, Página #10



11

*el caramelo de menta
hace una reacción química
con las burbujas de dióxido de carbono
que tiene el refresco, y
reacciona tan fuerte
que sale a presión disparado.*

-PROFESOR COCO LOCO

*Ahora lo vamos a hacer todos juntos!
(todos colocan en las botellas
de cola los caramelos de menta y
esperan la reacción)*

Escena 14. Día. Interior. Heladería.

*(Visita a Nice Lab, heladería de Nitrógeno "Científicamente
Delicioso").*

RABIH/ FELIPE

*Bienvenidos a Nice Lab, heladería de Nitrógeno
"Científicamente Delicioso".*

*Nuestro helado no solo llama la atención por la
forma de prepararse, sino por la textura
cremosa, suave y compacta que adquiere gracias
al nitrógeno, así como el sabor natural de los
ingredientes completamente nacionales.*

*(Se muestran tomas de la heladería y mientras se prepara el
helado).t*

VOZ OFF

*El cliente es el que crea el helado. Lo primero
es elegir una base que puede ser helado
tradicional, yogur, ambos bajo en calorías, o
vegano a base de leche de soya o almendras.
Luego se agrega el ingrediente, pueden elegir
entre la pulpa de alguna fruta como mora,*

Ilustración 28 - Guión, Página #11





12

maracuyá, mango, frutilla, entre otras; o sabores especiales como nutella, mantequilla de mani, pie de manzana, tiramisú, entre otros; y al final un topping a base de frutos secos o chocolates enteros.

Como un extra puedes agregar una jeringa con tu jalea favorita.

Simplemente no puedes dejar de probarlos, Nunca antes en Guayaquil comer Helado había sido una experiencia tan rica y divertida.

Escena 15. Día. Exterior. Jardín.

Coco Loco incentiva a reutilizar los materiales de los experimentos.

-PROFESOR COCO LOCO

¡Hemos terminado por hoy, todos los experimentos! Pero antes quiero decirles que todos los materiales que utilizamos el día de hoy los podemos reciclar, miremos a continuación.

Los chicos riegan las plantas y se se quedan luego dibujando con Profesor Coco Loco.

Escena 16. Día. Interior. laboratorio

-MAKO

(está en el laboratorio con algunas herramientas desarmando algunas cosas)

Ilustración 29 - Guión, Página #12



Denominación	Observaciones	Unidad Tipo	N° Unidades	Precio unidad	Total	Coste por Capítulo	Valor P. Real
PRE-PRODUCCION							
ELABORACIÓN DE IDEA							
Investigación			1	0	0		700
Elaboración de guión			1	0	0		2000
Casting			1	0	0		400
Scouting			1	0	0		200
Plan de rodaje			1	0	0		200
Total Elaboración de ideas	0						3500 3500
DOCUMENTACIÓN							
Impresora			1	0	0		200
resma de papel			0	0	0		50
Discos			0	0	0		20
Total Documentación	0						270 270
PERMISOS Y DERECHOS							
Derechos de autor	Registro de Obra Audiovisual	Tramite de solicitud de obras audiovisuales	1	0	0		20
		Inscripcion obras audiovisuales	1	0	0		56
Guión/argumento original	Obra literaria inédita	Tramite de solicitudobras protegidas	1	0	0		12
		Inscripcion obras protegidas	1	0	0		
Otros derechos	Nombre del programa	Tramite de registro de Marca	1	0	0		208
Total permisos y derechos	0						296 296
MUSICAS							
Derechos autor musica y sintonia							200
Derechos arreglista director interpretes etc.							400
Adaptación musical de libreria							300
Total Músicas	0						900 900
ESCENOGRAFIA							
Diseño del decorado	Planos y render		0	0	0		200
Decorado	Galón	Latex Blanco	1	14.82	14.82		
	Litro	Latex Blanco	1	4.2	4.2		
	Galón	Latex Turqueza	1	14.03	14.03		
	Litro	Latex Azul	1	4.2	4.2		
	Litro	Latex Verde	1	4.2	4.2		
	Al vacio	Repisa Verde	1	19.29	19.29		
	Al vacio	Repisa Azul	1	19.29	19.29		
		Molde	1	2.62	2.62		
		Pintura Spray	3	1.5	4.5		
		Rodillo	1	2.49	2.49		
		Lija	1	0.58	0.58		
		Brocha	1	0.79	0.79		
		Espatula	1	0.62	0.62		
		Cinta de papel	2	1.62	3.24		
	Esmalte para mader	Pintura blanca	2	3.07	6.14		
	Para Counter	RH Blanco	1	65.93	65.93		
	Para Counter	Filo	1	3.08	3.08		

Ilustración 30 - Presupuesto, parte 1





Denominación	Observaciones	Unidad Tipo	Nº Unidades	Precio unidad	Total	Coste por Capítulo	Valor P. Real
Mantenimiento decorado	Para Counter	Tapa adhesiva	1	1,07	1,07		
	Para Counter	Tornillo negro	1	0,78	0,78		
	Para Counter	Clavos	1	0,53	0,53		
Utillería			0	0	0		80
		Pizarra de Corcho	1	1,5	1,5		
		Porta retrato	2	2,62	5,24		
		Mascetero	2	0,44	0,88		
		Reloj	1	8,94	8,94		
		Lampara celeste	1	12	12		
		Titere Mako	1	20	20		
		peluche Mako	1	5	5		
		Envases base redonda	4	0,8825	3,53		
		Envases cilindricos	4	1,69	6,76		
		Cilindros de ensayo	4	1,56	6,24		
		Envases varios	4	0,295	1,14		
		Cajon organizador	1	2,48	2,48		
		Porta cubiertos	1	1,97	1,97		
		Jarra Frasco	1	2,07	2,07		
		Toma todo pequeño	2	1,755	3,51		
		pack herramientas	2	2,93	5,86		
		Pelotas plasticas	4	0,315	1,26		
		Ula ula	3	2,943	8,829		
		liquido enjuague azul	1	0,95	0,95		
		olimpia funda	3	0,55	1,65		
		Esplumaflex redondo	6	0,295	1,77		
		Plumafon cilindro	1	0,95	0,95		
		Plumafon de 50 x50x3	2	1,59	3,18		
		Plumafon de 50 x50x2	1	0,6	0,6		
		cartulina iris lima	1	1,1	1,1		
		cartulina iris turquesa	1	1,08	1,08		
		cartulina iris Azul marino	2	1	2		
		Cartulina Duplex blanca	1	1	1		
		Qema liquida	1	0,96	0,96		
		pegamento UHU	1	2,12	2,12		
		Cinta verde	1	2,37	2,37		
		Cinta aislante	5	0,7	3,5		
	Funda de globos	1	3	3			
	Impermeables	2	4	8			
	plastilina	1	3	3			
	plumas	6	0,45	2,7			
	Marcadores	3	0,99	2,97			
	Pack cuchillas	1	2,31	2,31			
	Pack cuchillas	1	2,31	2,31			
Utillería alquilado			0	0	0		
Montaje y desmontaje del decorado	Counter	Mano de obra	1	30	30		
	Pintura pared set	Mano de obra	1	20	20		
	Montaje y desmontaje	Mano de obra	0	0	0		50
	Pintura de mesitas	Mano de obra	0	0	0		80

Ilustración 31 - Presupuesto, parte 2

Denominación	Observaciones	Unidad Tipo	Nº Unidades	Precio unidad	Total	Coste por Capítulo	Valor P. Real	
Vestuario	Instalación repisas	Mano de obra	0	0	0		10	
	Bata del profesor		1	10	10			
	Titere Mako		1	20	20			
	peluche Mako		1	5	5			
Total Escenografía							470	470
GRAFICAS E INFORMÁTICA								
Software	Para Counter/ letre	Vinil adhesivo	1	15	15			
	Graficas cuadros	Impresión	2	0,5	1			
	Licencia	Adobe Illustrator	0	0	0		120	
		Premier	0	0	0		120	
		After Effects	0	0	0		200	
	Photoshop	0	0	0		120		
Total Grafismo e informática							560	560
GASTOS GENERALES								
Alquileres Oficina	4 meses				0		1600	
Teléfono	5 meses						120	
Internet	6 meses						150	
Material oficina	7 meses				0		300	
Suministros (fuz. agua...)	8 meses				0		160	
Limpieza	9 meses				0		200	
Total gastos generales							2530	2530
PRODUCCION								
MATERIAL SOPORTE								
Tarjetas de vídeo		SD HC	0	0	0		96	
Tarjetas de audio		MICRO SD	0	0	0		64	
Otros soportes		imac pro	0	0	0		3000	
		Pc	0	0	0		2500	
		Lapto	0	0	0		1200	
		Disco duro 2TB	0	0	0		200	
		Disco duro 2TB	0	0	0		200	
Total material soporte							7260	7260
ARRENDAMIENTOS MEDIOS TECNICOS								
Estudio (con su equipamiento)	3 dias				0		750	
Cámaras Canon 60D	2 CANON 60D (6 dias)				0		800	
Tripodes	2 tripodes						400	
Equipos de sonido	4 Dias de grabación	Sonidista, Tascam, boom, microfono	4	50	200		600	
Material iluminación	Día (Prueba)	Luces kino flo	2	45	90			
	Día (Prueba)	luz freznel	1	30	30			
	Día 1	Luces kino flo	2	45	90			
	Día 1	luz freznel	1	30	30			
	Día 2	Luces kino flo	2	45	90			
	Día 2	luz freznel	1	30	30			
	Edición			0	0	0		800
Postproducción imagen			0	0	0		1000	
Animaciones 2D			0	0	0		500	
Postproducción sonido	musica y gingle		0	0	0		500	
Total arrendamientos medios técnicos							5350	5350

Ilustración 32 - Presupuesto, parte 3





Denominación	Observaciones	Unidad Tipo	Nº Unidades	Precio Unidad	Total	Coste por Capítulo	Valor P. Real
DESPLAZAMIENTOS Y COMIDAS							
Lunch Personal	Para los 4 días	Desayuno	5	6	30		30
Almuerzo Personal	Día 1		5	3	15		15
Almuerzo Personal	Día 2		0	0	0		24
Almuerzo Personal	Día 3		5	3	15		15
Almuerzo Personal	Día 4		5	3	15		15
Almuerzo Personal	Día 5		5	3	15		15
Transporte Personal			2	12	24		96
Transporte Equipos			0	0	0		64
Total Desplaz. y comidas	0					Total P.R.	277 277
MATERIALES EXPERIMENTOS							
DIA 1			1	5	5		10
DIA 2			1	5	5		10
DIA 3			1	5	5		10
DIA 4			1	5	5		10
DIA 5			1	5	5		10
Total materiales	20					Total P.R.	50 50
PERSONAL ARTISTICO							
Animador	1		3	3	120	360	1000
Animadora	1		1	1	80	80	
Titiritero	1		1	1	10	10	900
Total Personal artistico	90					Total P.R.	1800 1800
PERSONAL TÉCNICO							
Director	1		5	5	400		2000
Director de Fotografía	1		5	5	300		1500
Director de Arte	1		3	3	300		900
Productor	1		5	5	400		2000
Operador de cámara	2		5	10	200		2000
Operador de sonido	1		5	5	200		1000
Operador de iluminación	1		5	5	150		750
Operarios decorados y ambientación	1		3	3	100		300
Especialista en vestuario	1		5	5	120		600
Maquillador/a	1		5	5	120		600
Peluquero/a	1		5	5	120		600
Total personal técnico	0					Total P.R.	12250 12250
POST-PRODUCCIÓN							
POST-PRODUCCIÓN							
Edición			0	0	0		900
Postproducción imagen			0	0	0		1000
Animaciones 2D			0	0	0		500
Postproducción sonido	musica y gingle		0	0	0		500
Total arrendamientos personal	0					Total P.R.	2800 2800
						TOTAL PRESUPUESTO REAL	38313
						TOTAL PRESUPUESTO FICTICIO	1139,029

Ilustración 33 - Presupuesto, parte 4



Ilustración 34- Línea Gráfica



Ilustración 35 - Maqueta Escenografía





Ilustración 36 - Pantallas



Ilustración 37 - Piezas para animar.





Ilustración 38 - Piezas para imprimir en vinil



