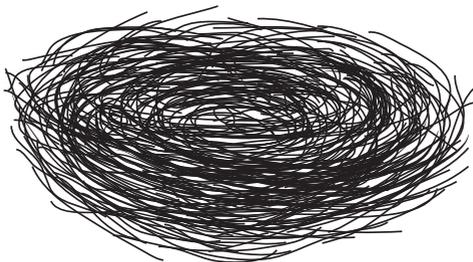




EDCOM
Escuela de Diseño y Comunicación Visual

REALIZACIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES



REPORTAJE

LIPRO-LICOM

**Licenciatura en Diseño y Producción
Audiovisual**

**Licenciatura en Comunicación
Social**

BRIEF

Tema:

Realización de reportaje audiovisual
sobre la cultura maker en Guayaquil

Autores:

Karen Bravo

Juan Pérez

Elizabeth Briones

Paralelo # 2

Año 2016

Firma del Profesor

.....



Contenido

Introducción.....	4
Objetivos.....	5
Sinopsis.....	6
Público Objetivo.....	7
Equipo Técnico.....	8
Equipo Humano.....	10
Locaciones.....	11
Cronograma.....	12
Flujo de trabajo.....	14
Presupuesto.....	16
Realización.....	18
Resultados.....	20
Bibliografía.....	22



Introducción

Una celebración a la creación y a la creatividad. Un homenaje al instinto del ser humano por fabricar con sus manos aquello que necesita para modificar su entorno. Viene acompañada de una generación denominada "makers", un grupo de personas apasionadas por transformar sus ideas en objetos físicos utilizando herramientas tecnológicas.

Dogherty (2011) afirma que todos somos hacedores. Nacimos hacedores. Tenemos esta habilidad de hacer cosas, de agarrar las cosas con nuestras manos. No sólo vivimos, sino que hacemos; creamos cosas. Con la ayuda de la red, los makers comparten, promueven y crean un mundo sostenible al alcance de todos.

En julio del 2016 se inauguró el laboratorio de fabricación digital Asiri LAB ubicado en la Escuela Superior Politécnica del Litoral, con la finalidad de impulsar en la comunidad politécnica el movimiento maker. El propósito de este de reportaje es difundir el movimiento Maker e incentivar a la comunidad a que participen de esta nueva cultura.



Objetivos

Objetivos Generales

Realizar un reportaje audiovisual sobre el movimiento maker y su impacto en la creación de espacios colaborativos a través de fuentes que sustenten la importancia que tiene en el desarrollo tecnológico de Guayaquil .

Objetivos Específicos

Investigar las bases de la cultura maker por medio de testimonios de creadores locales.

Registrar las actividades de los makers locales mediante herramientas tecnológicas para conocer su aportación al movimiento del "hacer".

Editar el material recopilado sobre la cultura maker y el AsiriLab por medio del programa de edición Avid Media Composer para evidenciar el reportaje audiovisual



Sinopsis

Abraham Moran y Fernando Montalvo, son algunos de los personajes que nos invitan a involucrarnos en el mundo de la cultura Maker , dando a conocer cuáles son las ventajas que tiene la creación de los FabLabs en el Ecuador. Impresoras 3D y Drones forman parte de este reportaje que demuestra el potencial que tiene esta cultura en el desarrollo tecnológico local.



Público Objetivo

El reportaje está dirigido a jóvenes de 16 a 35 años, interesados en la tecnología, cinematografía, videojuegos, y redes sociales. Le atraen las cosas nuevas, de carácter proactivo y explorador.



Equipo Técnico



Cámara Réflex Digital Nikon 5100



Trípode Profesional



micrófono lavalier



**Cable de Extensión
Eléctrica**



al Gloxy GX-T6662A



**Luz de Pinzas
Industrial**



**Auray MS-5230F
Stand de Microfono**



Equipo Humano



KAREN BRAVO VILLA
Licenciatura en Comunicación Social

Directora

Responsable de la selección de todo el equipo de trabajo del proyecto audiovisual. Se encarga de tomar las decisiones de producción y planificar los procesos y la gestión administrativa.



ELIZABETH BRIONES CALDERÓN
Licenciatura en Comunicación Social

Productora Audiovisual

Realiza y evalúa las ideas para proyectos audiovisuales. Realiza la gestión administrativa de la producción. Supervisa la producción desde el punto de vista artístico y financiero.



JUAN PÉREZ LANGARANO
Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual

Realizador Audiovisual

Coordina la parte técnica de un proyecto audiovisual. Traduce en imágenes los contenidos que aparecen en el guión. Define la colocación de las cámaras, presentadores o personas que se van a grabar.



Locaciones

Campus Espol



Rectorado Espol



Feria Sé Genial
Nuevo Coliseo ESPOL



Colinas de Urdesa



Asiri Labs

Asiri

LABS



Cronograma de trabajo

Octubre

No

Búsqueda de información sobre cultura maker

Visita a AsiriLab en Espol

Planificación de reportaje audiovisual

Entrevistas a distintos makers locales.

Grabación de actividades de AsiriLab

Elaboración de línea gráfica de reportaje audiovisual

Musicalización y grabación de voz en off

Edición y Montaje de reportaje

Post-Producción



viembre

Diciembre

Enero

Febrero

Oct-04 Nov

7 Nov-18 Nov

21 Nov- 9 Dic

12 Dic-13 Ene

12 Dic-13 Ene

3 Dic-6 Ene

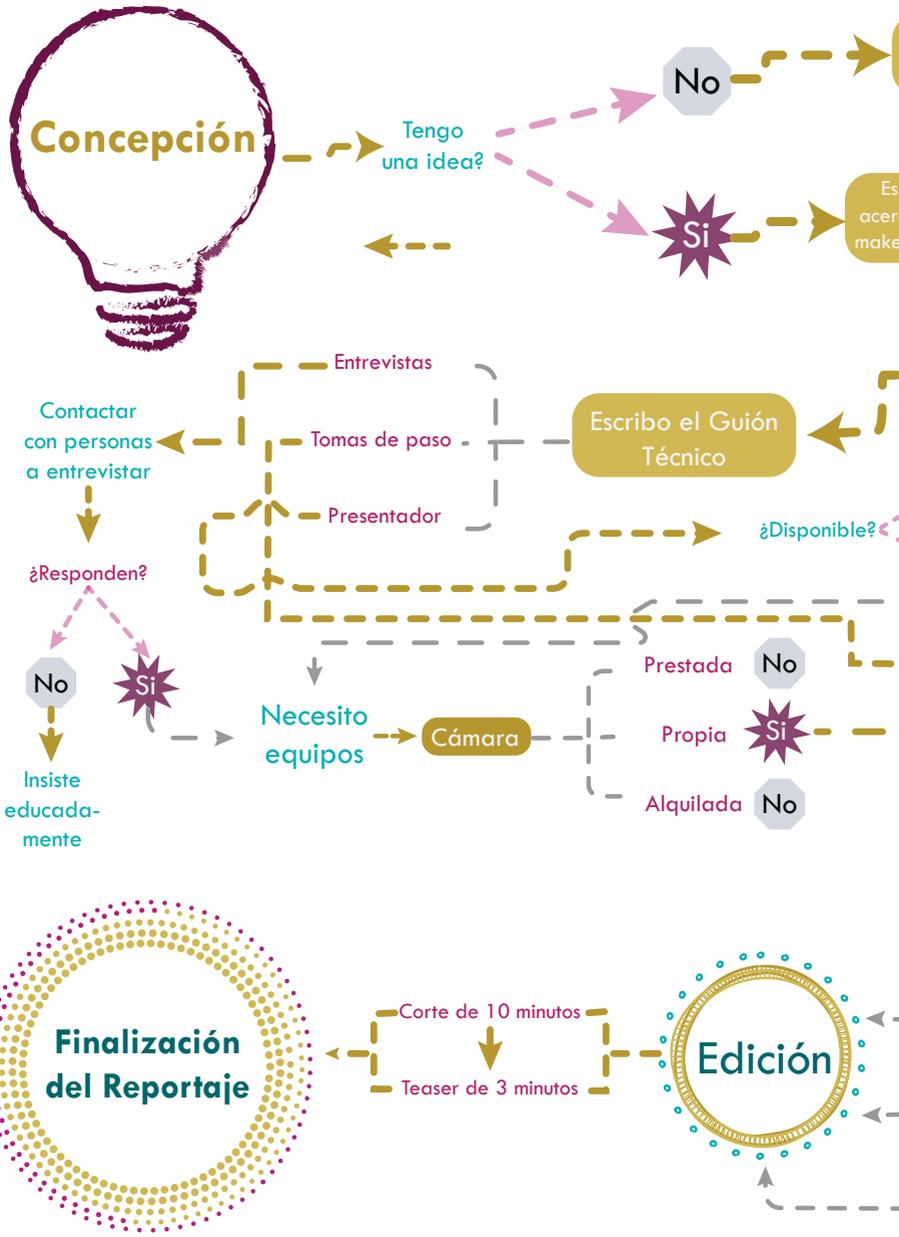
9 Dic-13 Ene

16 Ene-27 Ene

30 Ene-2 Feb



Flujo de trabajo





Ve más
TV

un reportaje
ca de la cultura
er en Guayaquil.

Escribo un
tratamiento

Pre-
Producción

Visita a
AsiriLab en
Espol

Búsqueda de
información
sobre cultura
maker

¿Cuántas
entrevistas?

Video
Copilot

No

Si

Corre en
Circuitos

4

6

10

No

Si

¿Sabes usar
After Effects?

Producción

Elaboración de
infográficos

No

Jingle
Original

Música

Si

Descarga de
Internet

Post-
Producción

Edcom

Voz en Off

Animaciones 2D



Presupuesto

Para la realización del reportaje audiovisual se visitaron tres productoras: Boreal Producciones, Doom Production, Showmaster. Como resultado obtuvimos un presupuesto que refleja en promedio la inversión que se requiere para la ejecución del proyecto.

Rubros	ETAPAS			Total
	Pre-producción 2 semanas	Producción 1 semana	Post-Producción 1 semana	
Crew Dirección Y Realización				
Director General - Guión Técnico	\$750.00	\$750.00	\$750.00	\$1,500.00
Productor Ejecutivo/coordinador General	\$500.00	\$250.00	\$250.00	\$1,000.00
Productor De Campo En Jefe - Diseño De Prod.	\$500.00	\$250.00	\$250.00	\$1,000.00
Editor De Audio Y Video			\$700.00	\$700.00
Diseñador Gráfico			\$500.00	\$500.00
Personal Técnico				
Camarógrafo Cámara #1		\$500.00		\$500.00
Asistente Cámara Y Sonido #1		\$350.00		\$350.00
Camarógrafo Cámara #2		\$500.00		\$500.00
Asistente Cámara Y Sonido #2		\$350.00		\$350.00

Rubros	ETAPAS			Total
	Pre-producción 2 semanas	Producción 1 semana	Post-Producción 1 semana	
Logística				
/alimentación/comunicación		\$400.00		\$400.00
Combustible Durante Grabación			\$150.00	\$150.00
Taxis Y Transporte General		\$300.00		\$300.00
Talento				
Voz en Off			\$300.00	\$300.00
Costos De Producción				
Ambientación		\$200.00		\$200.00
Imprevistos		\$200.00		\$200.00
Costos De Post-producción				
Animación 2d/3d Para El Opening			\$200.00	\$200.00



Rubros	ETAPAS			Total
	Pre-producción 2 semanas	Producción 1 semana	Post-Producción 1 semana	
Gastos Administrativos				
Suministros Oficina/teléfonos/gastos Operativos		\$150.00		\$150.00
Equipo Técnico				
Cámara 1 + ópticas + monitor		\$500.00		\$500.00
Camara 2 + ópticas + monitor		\$300.00		\$300.00
Alquiler de microfonos		\$500.00		\$500.00
Luces y tripode		\$300.00		\$300.00
Total:				\$9900.00



Realización



Para la realización del reportaje audiovisual se inició una búsqueda de información vía web. Posteriormente se contactó a las personas que impulsan al movimiento maker en la ciudad de Guayaquil a través de entrevistas, las cuales sirvieron de testimonio para fortalecer el proyecto.

Entorno a ello indagamos en uno de los laboratorios de fabricación en Guayaquil, ubicado en ESPOL, el cual constituye el principal espacio colaborativo local para makers, en el que se pudo grabar aproximadamente el 75% de las gráficas para el material audiovisual.

Las grabaciones con drones, impresoras 3D y entrevistas a makers fueron previamente planificadas para poder obtener el resultado y la calidad adecuada del video, en el que se utilizó equipos como: Drones, luces, rebotadores, micrófonos, entre otras herramientas necesarios para el rodaje.

Una vez terminada la etapa de filmación se procedió a la selección de tomas necesarias, la elección de la música y la grabación de la voz en off, que se utilizaron en el video para dar paso a la edición y armar un esqueleto en el programa de edición Avid. Luego se colocaron las gráficas y los efectos junto con la animación del logo del proyecto.

Para finalizar se hicieron correcciones en base a los avances presentados en el aula y la colocación del logo de Ecom junto con los créditos finales.





Resultados



La cultura maker es una tendencia que se expande por el mundo y Ecuador no podía ser la excepción. Como resultado de nuestra propuesta audiovisual, logramos realizar un reportaje audiovisual que represente el movimiento “Do It Yourself”. Con una duración de 11 minutos, el proyecto audiovisual sustenta la importancia que tiene esta cultura en el desarrollo tecnológico a nivel local.



Resultados



En el marco del proyecto, los testimonios de makers locales representan la principal fuente de información. Como protagonistas del movimiento maker, expresaron su fascinación por crear con sus manos todo lo que imaginen. Abraham Morán, Jimmy Vargas y Carlos Helguero mencionan cuáles son las bases de esta cultura.

Para evidenciar el trabajo de los makers, se pudo documentar su proceso de creación y diseño a través de herramientas tecnológicas. La Impresión 3D es considerada la principal herramienta debido a su bajo costo y facilidad de uso. En el reportaje audiovisual, conoceremos la importancia y funcionalidad de esta tecnología que hoy en día ya está al alcance de todos.

Pensando en nuestro público objetivo, creamos un reportaje dinámico y entretenido gracias a una edición profesional. Con la ayuda de un locutor, el proyecto audiovisual alcanzó la calidad esperada. La fase de postproducción finalizó de manera exitosa con la exportación del video en un formato de alta calidad.



Bibliografía

Torán, M. M. (2016). ¿ Por qué tienen tanta aceptación los espacios maker entre los jóvenes?. Cuadernos de Investigación en Juventud, (1), 28-45.

Dougherty, D. (2012). The maker movement. innovations, 7(3), 11-14.

Fiel, M. V. (2016). PROSUMER E IMPRESIÓN 3D: LA DEMOCRATIZACIÓN DEL PROCESO CREATIVO. Revista 180, (37).

Pérez, J. I. G. (2012). Do it yourself: Cultura y tecnología. Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes, 7(2), 278-291.

Tyner, K., Gutiérrez Martín, A., & Torrego González, A. (2015). Multialfabetización sin muros en la era de la convergencia. La competencia digital y “la cultura del hacer” como revulsivos para una educación continua.

Cortés, R. O. (2016). La Cuarta Revolución Industrial, un relato desde el materialismo cultural. URBS. Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales, 6(2), 101-111.

Dougherty, D. (2011). We are makers. Technology Entrainment and Design (TED).[online] Recuperado de: http://www.ted.com/talks/dale_dougherty_we_are_Makers.html [Accessed 07/08/2011].

