

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

**INFORME DE MATERIA DE GRADUACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO EN
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO
Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

TEMA:

**“PROYECTO DE CREACIÓN DE UN PROGRAMA DE ARTE Y
MANUALIDADES PARA ESPOL TV”**

AUTORES:

**JESSICA PRISCILLA ALCÍVAR RICAURTE
EDITH DEL ROCÍO GARCÍA VILLEGAS
SILVIA CHRISTINE QUIROGA ORDÓÑEZ**

DIRECTOR:

ING. EDGAR SALAS LUZURIAGA

**AÑO
2012**

AGRADECIMIENTO

A Dios, por sobre todas las cosas, que me ha bendecido día a día con salud y fortaleza para cumplir con todas mis metas propuestas.

A mis amados padres y hermana que siempre me han brindado su amor, comprensión y apoyo en cada paso que he dado en mi vida.

A mis familiares y amigos que en todo momento confiaron en mí y siempre estuvieron prestos a darme su ayuda.

A mis queridos maestros que con sus enseñanzas me abrieron las puertas al conocimiento de mi carrera.

Jessica Alcívar Ricaurte

AGRADECIMIENTO

Quiero empezar con un agradecimiento muy especial a mi tía Sidney Villegas por brindarnos su hospitalidad en su casa, dejarnos montar y mantener por mucho tiempo instalada la escenografía para este proyecto, sin toda su paciencia y predisposición, nada de esto habría sido posible, muchas gracias tía, le estoy eternamente agradecida por todo su apoyo incondicional. Agradezco también a mi primo Allan Chévez por estar con nosotras y acompañarnos brindándonos su apoyo moral y mucho ánimo. Gracias a toda mi familia y principalmente a mi madre por su infinita comprensión todo este tiempo. Muchas Gracias Dios por darme esta oportunidad y abrirme camino a soluciones positivas siempre que se presentó un problema.

Quiero presentar un gran agradecimiento a todas las personas que nos apoyaron en este proyecto, a los jóvenes presentadores Manuel Unda, Karen Armijos y Alina Guerra quienes nos acompañaron en todas las grabaciones, muchas gracias por su apoyo chicos, a Luisa Carrasco por facilitarnos los equipos para la producción.

Agradezco a mis compañeras de tesis Jessica y Silvia por comprometerse con este proyecto y haber podido culminar con éxito el proyecto gracias al buen trabajo en equipo y finalmente pero no menos importante a nuestro tutor el profesor Edgar Salas, por toda su paciencia y apoyo, y por no perder la fe en nosotras, muchas gracias.

Edith García Villegas

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios por bendecirme con la familia y amigos que tengo, y por darme fuerzas y entusiasmo en cada cosa que hago.

A mis padres, sin ellos no sería lo que soy ahora, y no estaría donde estoy. A toda mi familia, gracias por su apoyo y por creer en mí siempre.

De manera muy especial agradezco a Sidney Villegas, quien nos acogió en su casa, lugar donde se armó el set para nuestro programa, sin ese espacio no hubiera sido posible la realización de este proyecto.

A Luisa Carrasco, una gran amiga incondicional, compañera de clases y amanecidas, gracias por su apoyo desinteresado, al poder contar con sus equipos y algunos días con su presencia, dándonos apoyo moral y entusiasmo

Agradezco a mis compañeras de tesis, Edith García y Jessica Alcívar, por la dedicación y esfuerzo puesto en este proyecto, hemos logrado una gran combinación de ideas plasmadas en este documento.

Y a la persona que se ha encargado de dirigirnos, nuestro tutor de tesis , Edgar Salas, por darnos las guías, y las pautas para emprender este proyecto de tesis, por confiar en nosotras dándonos entusiasmo y motivación para no rendirnos hasta la culminación de este capítulo de nuestras vidas.

Gracias infinitas a todos,

Silvia Quiroga Ordóñez

DEDICATORIA

Dedico la realización de este proyecto a ENRIQUE Y JEANINE, mis queridos papás, quienes en todo momento han velado por mí, brindándome sus consejos en el momento oportuno, su apoyo incondicional y comprensión en cada decisión que he tomado.

Con amor,

Jessica Alcívar Ricaurte

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi madre EDITH VILLEGAS CAÑARTE; quien ha estado conmigo apoyándome incesablemente, en cada problema y en cada madrugada velando principalmente siempre por mi salud y bienestar, también lo dedico a mi hermano Salomón García Villegas; quien siempre me ha mostrado toda su disposición para ayudarme en todo lo que le ha sido posible, y finalmente a mi padre Salomón García Carrera; quien aunque está lejos se hizo presente en algunos momentos decisivos para ayudarme a salir adelante con este proyecto de graduación y poder culminar mis estudios universitarios.

Edith García Villegas

DEDICATORIA

Dedico este proyecto principalmente a mis padres César Quiroga y Silvia Ordóñez, quienes han estado siempre apoyándome incondicionalmente en todas las etapas de mi vida, ellos han sido mis pilares y a ellos les debo lo que soy por inculcarme los valores familiares y aconsejarme para no dejarme rendir ante cualquier adversidad.

A mis amigos, quienes comenzaron siendo simples compañeros de aula para luego, a lo largo de la carrera irse convirtiendo, muchos de ellos casi en mis hermanos.

Y sin duda a mi nueva familia Kae y Helenita, quienes han sido testigos de mi esfuerzo, y del producto final de cada proyecto, después de largas noches frente al computador.

Con amor,

Silvia Quiroga Ordóñez

DECLARACIÓN EXPRESA

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

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

Ing. Edgar Salas Luzuriaga
DIRECTOR DEL PROYECTO

Mae. Ingrid Fiallos Vargas
DELEGADA

FIRMA DE LOS AUTORES DEL PROYECTO DE GRADUACIÓN

Jessica Priscilla Alcívar Ricaurte

Edith del Rocío García Villegas

Silvia Christine Quiroga Ordóñez

Resumen

Actualmente en la programación televisiva ecuatoriana, se transmiten en gran porcentaje programas que plantean sus emisiones con un alto contenido de violencia, ausencia de valores, inclinaciones consumistas, etc. que no aportan al desarrollo social y humano de los espectadores, sino que más bien inducen al público a generar conductas poco beneficiosas que afectan de manera directa al crecimiento de la sociedad.

En el análisis sobre la programación televisiva se pudo evidenciar la baja oferta de programas de televisión que suplan las expectativas de los televidentes y la alta demanda por parte del público, de nuevos programas de sano entretenimiento.

Este proyecto propone crear un espacio en la televisión para dar a conocer a los jóvenes espectadores medios y recursos de los que se puedan valer para realizar distintos tipos de actividades recreativas y originales relacionadas al manejo de materiales y herramientas para crear manualidades. En la televisión ecuatoriana no existen programas de este tipo, que tengan como tema principal el arte, el desarrollo de las habilidades manuales y la creatividad en los niños y jóvenes.

El programa a pesar de estar involucrado con el aspecto educativo y métodos para enseñar, va a revolucionar la manera de presentar estos conocimientos, los presentadores mantendrán un ambiente positivo y amistoso para generar una proyección familiar e incluir al espectador dentro de este entorno, así él se sentirá completamente identificado. Se busca además manejar un lenguaje informal y apartado de los tecnicismos, para mantener vínculos más estrechos con la cotidianidad del espectador.

Se busca dotar al programa de los siguientes recursos técnicos:

Dirección de arte: El set es la representación de una ciudad de papel. Se maneja una fotografía con iluminación homogénea y frontal bastante clara.

Edición: Se pretende presentar tomas en un orden dinámico, con varios cortes de diferentes planos construyendo una secuencia rápida, sumando a esto el uso de movimientos de cámara fluidos y variados. Se acelerará el timing entre paso y paso en el proceso de explicación de las actividades que se realicen en cada segmento.

Musicalización: El proyecto contará con una mezcla sonora entretenida, rítmica y “pegajosa”, haciendo coincidir los golpes de la música con los cortes de la edición de video.

La propuesta de este proyecto comprende 26 capítulos del programa de arte y manualidades, cada uno con una duración de 30 minutos incluido cortes comerciales, para ser transmitido una vez a la semana los días miércoles por el canal de ESPOL TV.

Este proyecto presentará como producto final un piloto del programa bajo el nombre de “Club de Papel” y un tráiler promocional para la aprobación de la propuesta televisiva a ESPOL TV.

Índice General

CAPÍTULO 1:

1.	GENERALIDADES -----	17
1.1	Introducción -----	17
1.2	Planteamiento del Problema-----	17
1.3	Justificación -----	21
1.4	Objetivos del Proyecto -----	23
1.4.1	Objetivo General-----	23
1.4.2	Objetivos Específicos -----	23

CAPÍTULO 2:

2.	INVESTIGACIÓN DE MERCADO -----	25
2.1	Perspectivas de la Investigación -----	25
2.2	Planteamiento del Problema-----	26
2.3	Objetivos de la investigación-----	26
2.3.1	General -----	26
2.3.2	Específicos-----	26
2.4	Entrevista a Profundidad: -----	27
2.4.1	Ficha Técnica-----	27
2.5	Presentación de resultados-----	29
2.5.1	Interpretación de resultados -----	29
2.6	Conclusiones de la Investigación -----	32

CAPÍTULO 3:

3.	PLAN DE DESARROLLO -----	34
3.1	Antecedentes -----	34
3.2	F.O.D.A. -----	35
3.3	Desarrollo -----	36
3.3.2	Estructuras del Programa -----	37
3.3.3	Guión -----	39
3.3.4	Dirección de Arte -----	39
3.3.5	Imagen corporativa -----	41
3.3.6	Estrategia digital -----	52
3.3.7	Organización de la Producción -----	57
3.4	Balance de Equipos-----	61
3.5	Balance de Personal -----	61

CAPÍTULO 4:

4.	PRESUPUESTO-----	63
4.1	Presupuesto General-----	63
4.2	Inversión Inicial-----	64
4.3	Gastos Operativos -----	65
4.3.1	Sueldos y Salarios -----	65
4.3.2	Gastos de Materiales Didácticos-----	65

CAPÍTULO 5:

5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES-----	68
5.1	Limitaciones del Proyecto -----	68
5.2	Conclusiones -----	68
5.3	Recomendaciones-----	70

CAPÍTULO 6:

6.	BIBLIOGRAFÍA -----	72
6.1	Bibliografía -----	72
6.2	Videografía -----	72

CAPÍTULO 7:

7.	ANEXOS -----	74
7.1	Anexo 1: Guión Literario -----	74
7.2	Anexo 2: Guión Técnico-----	93
7.3	Anexo 3: Plan de rodaje-----	110

Índice de Figuras

CAPÍTULO 3: PLAN DE DESARROLLO

Figura 1 Distribución Porcentual de los Contenidos-----	39
Figura 2 Escenario del Programa-----	40
Figura 3 Isotipo del Programa -----	41
Figura 4 Logotipo del Programa-----	41
Figura 5 Iconotipo del Programa -----	42
Figura 6 Grafimetría del Isotipo -----	43
Figura 7 Tamaño Mínimo del Isotipo-----	43
Figura 8 Sobre tamaño carta -----	49
Figura 9 Hoja A4 -----	50
Figura 10 Caja para CD-----	51
Figura 11 Camisetas de los presentadores-----	52
Figura 12 Sitio Web oficial del programa-----	53
Figura 13 Cuenta corporativa de Twitter -----	54
Figura 14 Fan Page del programa en Facebook -----	55
Figura 15 Canal del programa en YouTube-----	56
Figura 16 Organigrama de la Producción -----	59

Índice de Tablas

CAPÍTULO 2: INVESTIGACIÓN DE MERCADO

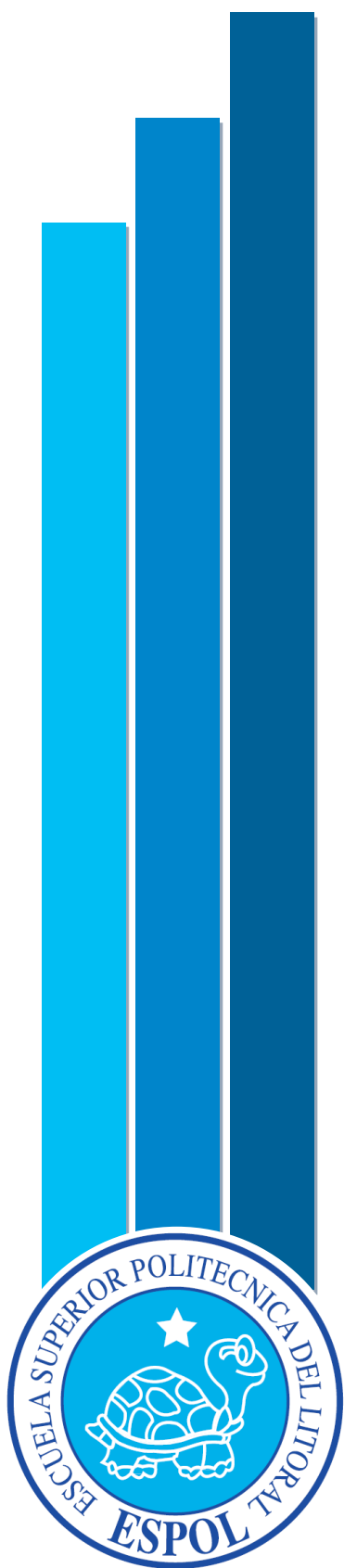
Tabla 1 Ficha Técnica de la entrevista-----	28
---	----

CAPÍTULO 3: PLAN DE DESARROLLO

Tabla 2 Estructura del primer capítulo en tiempos-----	38
Tabla 3 Distribución Porcentual de los Contenidos-----	38
Tabla 4 Colorimetría del Isotipo-----	45
Tabla 5 Variación de color de la marca-----	46
Tabla 6 Restricciones de la marca (forma)-----	47
Tabla 7 Restricciones de la marca (fondo)-----	48
Tabla 8 Balance de Equipos-----	61
Tabla 9 Balance de Personal -----	61

CAPÍTULO 4: PRESUPUESTO

Tabla 10 Presupuesto General -----	63
Tabla 11 Gastos de Equipos-----	64
Tabla 12 Gastos de Constitución -----	64
Tabla 13 Gastos de Sueldos y Salarios -----	65
Tabla 14 Gastos de Materiales Didácticos -----	66



CAPÍTULO 1

GENERALIDADES

1. GENERALIDADES

1.1 INTRODUCCIÓN

Un programa de televisión es la presentación audiovisual de un contenido específico organizado por bloques o segmentos, que se desarrollan a lo largo de una temporada y se transmiten por un canal de televisión; con la finalidad de manifestar o dar a conocer al espectador, los datos característicos y más relevantes sobre el tema escogido.

El proyecto pretende crear un programa de televisión de tipo informativo y de entretenimiento, para transmitirse por el reciente canal de la ESPOL (ESPOL TV), donde el tema central radique en el desarrollo de manualidades prácticas e innovadoras, dirigidas a un público juvenil.

La dinámica de este producto audiovisual se basa en la creación de un ambiente divertido, conducido por jóvenes que con su talento y dinamismo, guíen a los espectadores por el original y creativo mundo del arte. De esta manera se logra que el público alcance un alto grado de identificación con los presentadores y se incentiven a participar activamente, realizando manualidades ingeniosas.

Su contenido constará de dos clases de segmentos:

- **El primero**, de carácter ilustrativo, donde se muestran los procedimientos correspondientes para culminar con éxito las obras manuales propuestas.
- **El segundo**, de tipo concurso, para dotar al programa de un espacio en el cual el televidente tenga la oportunidad de participar de manera directa.

La finalidad del proyecto a realizar, consiste en proporcionar a la juventud un entretenimiento sano, mostrando cuántas cosas se pueden crear aprendiendo ciertas técnicas, a través del desarrollo de proyectos manuales, que no requieren de un amplio conocimiento artístico ni de una gran destreza manual.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el Ecuador, con respecto a la programación televisiva, actualmente se evidencia en gran porcentaje la trasmisión de programas que plantean sus emisiones con un alto contenido de violencia, ausencia de valores, inclinaciones consumistas, etc. que no aportan al desarrollo social y humano de los espectadores, sino que más bien inducen al público a generar conductas poco beneficiosas que afectan de manera directa al crecimiento de la sociedad. Es preocupante cómo los índices de estos programas televisivos se siguen elevando en gran magnitud.

El número de niños que empiezan a consumir programas televisivos a temprana edad, ha aumentado considerablemente desde la revolución tecnológica. También es perceptible que una gran parte de ellos tiene libre acceso a dichos programas y muestra

una tendencia adictiva de pasar largas horas frente a la pantalla; razón por la cual, tienden a presentar comportamientos obsesivos y agresivos en mayor proporción, ya que ellos toman como referencia para la formación de su personalidad a los íconos o caracteres representativos de los programas de televisión vigentes al aire.

Esta situación surge como resultado de la falta de supervisión de los padres, quiénes al tratar de solventar las necesidades económicas del núcleo familiar, se ven obligados a alejarse de sus hogares durante las extensas jornadas laborales, dejando a sus hijos al libre albedrío en la toma de decisiones con respecto a la elección de los programas que ven durante el tiempo que ellos permanecen ausentes.

Un gran porcentaje de la sociedad ecuatoriana no tiene acceso a la televisión pagada, por lo tanto pocos son los que pueden gozar de una amplia variedad de opciones de programas, este proyecto pretende suplir esta necesidad por medio de la transmisión de un programa diferente a través de la señal abierta, siendo el producto audiovisual de esta manera accesible para todos los sectores y estratos sociales.

La falta de oferta de producciones de televisión, que propongan crear un espacio para que los jóvenes se sientan motivados a realizar proyectos, que activen en ellos conocimientos prácticos y soluciones creativas, es una falencia de la programación establecida por los canales nacionales que debe ser reducida generando nuevas propuestas que se basen en el desarrollo de un tema específico, teniendo como organismo conductor, el sano entretenimiento para ofrecer a los jóvenes nuevas alternativas de piezas audiovisuales en la programación televisiva.

Dentro de la programación nacional vigente, existen varios tipos de programas que lideran los ratings televisivos, tales como: novelas, programas de farándula y reality-shows tipo concurso. Siendo estos últimos, la principal elección de los pequeños y jóvenes espectadores, público que este proyecto tiene como mercado meta.

Por otro lado, en la televisión internacional que llega al público ecuatoriano a través de la señal pagada, existen mayores opciones de programas enfocados a la realización de proyectos manuales y artísticos, como por ejemplo el programa “Hágalo Simple” del canal Utilísima, que tiene como mercado meta a las amas de casa. Dentro de las opciones que tienen a los niños como público objetivo está “Mr. Maker” (Discovery Kids) y “Art Attack” (Disney Channel), programas con un tinte similar al producto televisivo que se presenta en este proyecto.

Este proyecto pretende ser transmitido por el canal ESPOL TV, el cual es un nuevo espacio de la televisión nacional, cuya señal se transmite a través del canal 41 UHF para la provincia de Santa Elena desde el mes de Noviembre de 2010.

Debido a que el canal de la ESPOL, es relativamente reciente, no consta de un gran número de personal; por lo que seguramente, la gran mayoría de los que allí trabajan, deban desempeñar varios cargos o dirigir varios proyectos a la vez.

Entre las producciones de este canal que están dirigidas al público que este proyecto tiene como mercado meta, se encuentra el programa “Ponte Pilas”; el cual es conducido por un niño que presenta otros tres programas: la serie animada “Kenny el tiburón”, “Jeff Corwin en acción” y “¿Cómo lo hacen?” que es una producción que muestra los procesos para realizar los objetos del mundo. Es importante destacar que los programas antes mencionados no son producciones nacionales. Y que a través de la señal de ESPOL TV no existen producciones con el enfoque y la temática que el presente proyecto propone.

A continuación se describen los aspectos más importantes relacionados al proceso de producción del programa de televisión de arte y manualidades que se plantea en este documento.

El medio televisivo, visto como tal, es aquel que involucra procedimientos de producción que, desde la planta transmisora envía, a través de ondas electromagnéticas, la señal hasta los aparatos receptores en hogares u otros lugares. Esta señal puede estar pregrabada o estar siendo transmitida en vivo.

Mientras que el video es un soporte de información audiovisual que no requiere necesariamente del medio de la televisión para ser visionado, sino sólo de un reproductor de video. Para la televisión, ha sido una bendición que desde 1956 existan las videocintas, porque gracias a ellas pudieron almacenar los programas y transmitirlos o retransmitirlos a su conveniencia. El desarrollo de los distintos formatos de videocintas ha tendido a hacerlos más pequeños y eficientes, a tal grado que, desde la introducción del formato U – Matic, en 1971, la producción de televisión se pudo independizar del estudio y la unidad móvil. Hoy, el videodisco es una revolución aparte.

Existe la tendencia de tomar al video y a la televisión como un mismo objeto, sin embargo, esto no es del todo cierto, como lo advierte Julio Cabero; quien aclara, que a pesar de que la televisión y el video sean medios que suelen asociarse, debido a su origen audiovisual cinético y a su vez, por una serie de elementos simbólicos que comparten entre sí, como: sonidos, imágenes, movimiento, color, tratamiento del plano, etc.; sus respectivas técnicas de obtención, tratamiento y difusión de los mensajes, marcan entre ellos diferencias tanto en la disponibilidad de sistemas simbólicos, como en los usos comunicativos que de ellos se realicen, planteando, por tanto, diferentes formas de codificar la realidad.

Para el presente proyecto, se tomará en consideración lo antes expuesto, pues se pretende desarrollar una producción audiovisual para la televisión, la cual representa un

proceso extremadamente complejo que se desempeña antes, durante y después del rodaje o grabación.

Las diferentes actividades ejecutadas en cualquier proyecto de esta índole, se clasifican en tres importantes fases:

- Fase de Pre-producción
- Fase de Producción
- Fase de Post-producción

La “Pre-producción” se refiere específicamente a las acciones previas al rodaje, como escritura del guión, la elaboración de un presupuesto, planificación y otros preparativos. Destacando entre ellos el guión, por su extrema importancia en el desarrollo del proyecto; al ser el documento que sirve de guía para el director, al especificar todo lo que se debe ver y escuchar durante la proyección del programa de televisión; y de la misma manera, el orden en que aparecerán en la pantalla: aspectos de la iluminación, posición de la cámara en cada momento, movimientos, evolución de los intérpretes en el escenario artificial o bien en los exteriores, detalles de ambiente, de decoración, de la música que se tiene que grabar en cada toma, de los ruidos y efectos que hay que incorporar, los diálogos, etcétera.

El proceso de pre-producción termina con una reunión final a la que asisten todos los componentes del equipo, los productores, el director y a menudo también el guionista. El equipo de pre-producción, conducido por el director, revisa detalladamente cada escena del guión.

El compendio de todas las actividades anteriormente expuestas, puede llegar a durar un mes en el caso de una película, o sólo una semana si se trata de un episodio para una comedia de situación. Las producciones más complejas, como tele-maratones o ceremonias de entrega de premios en directo, pueden exigir meses de pre-producción.

Luego, se da lugar a la fase de Producción, que es la etapa de grabación, donde se filma toda la cinta o película necesaria para el proyecto. Esta se graba utilizando uno de los dos métodos básicos: la producción con una sola cámara y en película o la producción con varias cámaras y en vídeo. El método de una sola cámara se usa en la producción de películas para televisión y de la mayoría de las series dramáticas.

El de cámaras múltiples es típico de las comedias de situación, programas de debate, telenovelas, concursos y los magazines informativos, además de ser habitual en espacios en directo, como los acontecimientos deportivos, entregas de premios o telediarios. Algunos tipos de programa, como los de vídeos musicales o los reality-shows (noticias de interés especial presentadas en un formato que tiende al espectáculo), emplean

ambos métodos, el múltiple para la grabación en el estudio y el de una sola cámara para los exteriores.

La Post-producción empieza cuando se completa la grabación y continúa hasta que el programa está listo para que la cadena lo emita. Las dos partes fundamentales de la postproducción son la edición, o montaje, de la grabación en vídeo y la creación de una banda sonora completa.

La edición puede comenzar durante la producción. En las tomas con una sola cámara la filmación de cada día es revisada más tarde por el director, el productor y la cadena en el orden de grabación, después los editores cortan las distintas tomas y las montan en escenas. El director ve el primer montaje completo y lo modifica a su gusto; en el montaje final intervienen el productor y la cadena.

La mezcla de sonido, que puede llevar varios días en una película o sólo unas horas en programas grabados con varias cámaras, se hace a partir de 5 y 25 pistas.

El paso final de la post-producción es la adición de efectos ópticos, fundidos o virados por ejemplo, títulos de crédito y efectos especiales, como las animaciones, y la corrección del color. Así queda completo este exhaustivo, pero interesante proceso.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Los factores que inciden en la realización de este proyecto son: la baja oferta de programas de televisión que suplan las expectativas de los televidentes y la alta demanda por parte del público, de nuevos programas de sano entretenimiento.

En la televisión ecuatoriana no existen programas de este tipo, por esta razón se ha considerado pertinente escoger este proyecto y llevarlo a cabo, teniendo como tema principal el arte, el desarrollo de las habilidades manuales y la creatividad en los niños y jóvenes.

Es importante que exista un espacio en la televisión para dar a conocer a los jóvenes espectadores medios y recursos de los que se puedan valer para realizar distintos tipos de actividades recreativas y originales relacionadas al manejo de materiales y herramientas para crear manualidades.

El programa a pesar de estar involucrado con el aspecto educativo y métodos para enseñar, va a revolucionar la manera de presentar estos conocimientos, los presentadores mantendrán un ambiente positivo y amistoso para generar una proyección familiar e incluir al espectador dentro de este entorno, así él se sentirá completamente identificado. Se busca además manejar un lenguaje informal y apartado de los tecnicismos, para mantener vínculos más estrechos con la cotidianidad del espectador.

También en el segmento tipo concurso se incluye la participación activa y directa por parte del público, donde este puede desafiar a su creatividad y generar obras artísticas con alto valor imaginativo y original.

Los materiales que se precisen para la elaboración de las actividades manuales propuestas en el programa, serán asequibles al público al que este está dirigido; de manera que, a diferencia de los programas de índole similar, que se transmiten en la programación pagada, los espectadores sean capaces de encontrar en cualquier puesto de venta dichos instrumentos y útiles escolares. Los mismos que son de práctico y fácil manejo.

Se busca dotar al programa de los siguientes recursos técnicos que se constituirán sobre una misma línea gráfica:

- **Dirección de arte:** El set es la representación de una ciudad de papel; consta de edificios elaborados con cartón, que han sido dibujados manualmente para no perder la línea gráfica del programa que imita el estilo de los trazos utilizados para dibujar caricaturas. En el ambiente de fondo que corresponde a la ciudad, predomina el blanco para centrar toda la atención en los presentadores que utilizan camisetas de colores vivos y primarios. Y así también en las actividades que estos realicen pues cada uno de los materiales y recursos se manejan dentro de esta misma gama colorida. Con respecto a la fotografía se maneja una iluminación homogénea y frontal bastante clara, siguiendo la tendencia de los programas de televisión ya existentes en el mercado.
- **Edición:** Se pretende presentar tomas en un orden dinámico, con varios cortes de diferentes planos construyendo una secuencia rápida, sumando a esto el uso de movimientos de cámara fluidos y variados. En el proceso de explicación de las actividades que se realicen en cada segmento, se acelerará el timing entre paso y paso cuando sea necesario para que no se torne aburrida la presentación y así captar la atención del espectador.
- **Musicalización:** El proyecto contará con una mezcla sonora entretenida, rítmica y “pegajosa”, haciendo coincidir los golpes de la música con los cortes de la edición de video.

Al combinar los aspectos de contenido y forma, con los recursos técnicos antes mencionados, se da énfasis y distinción a las imágenes presentadas, por encima de cualquier otro producto similar que pueda surgir en el mercado, para que el espectador perciba el conjunto de la producción audiovisual y se enganche con su contenido de forma prolongada.

La propuesta de este proyecto comprende 26 capítulos del programa de arte y manualidades, cada uno con una duración de 30 minutos incluido cortes comerciales, para ser transmitido una vez a la semana los días miércoles por el canal de ESPOL TV, durante 6 meses que dure la temporada. Este proyecto presentará como producto final un programa piloto y tráiler promocional para la aprobación de la propuesta televisiva a ESPOL TV.

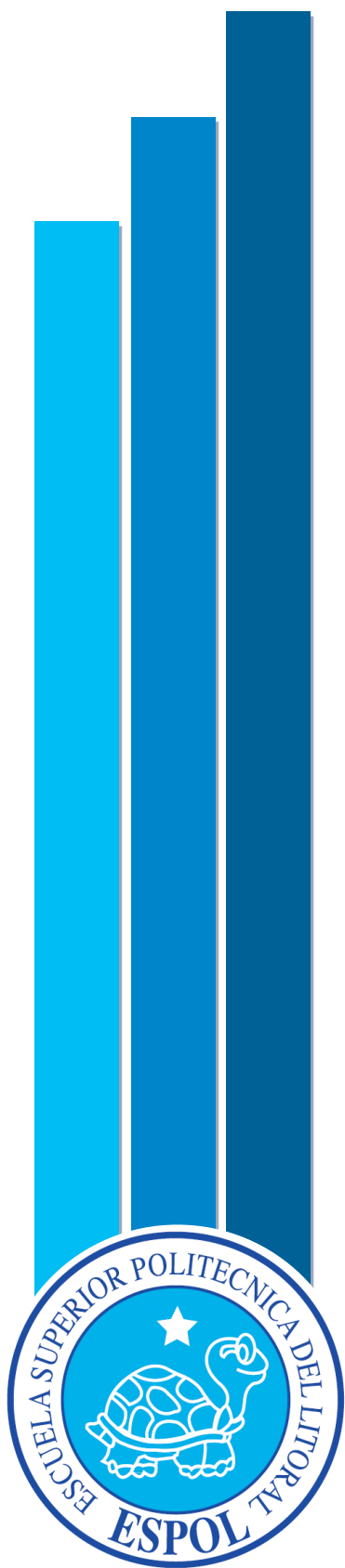
1.4 OBJETIVOS DEL PROYECTO

1.4.1 Objetivo General

Producir un programa de televisión basado en la elaboración de manualidades artísticas.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Generar un programa de fácil comprensión, entretenido, divertido y atractivo para el público.
- Realizar un estudio de mercado que nos permita conocer la realidad de nuestro cliente potencial.
- Establecer una acertada estrategia de promoción mediante un Plan de Marketing eficiente.
- Determinar el presupuesto adecuado para la implementación, investigación y producción del proyecto.
- Analizar la factibilidad financiera y de recurso humano del proyecto.



CAPÍTULO 2

INVESTIGACIÓN DE MERCADO

2. INVESTIGACIÓN DE MERCADO

2.1 PERSPECTIVAS DE LA INVESTIGACIÓN

La propuesta de investigación se presenta como una guía hacia una exitosa ejecución del proyecto y así lograr una precisa recolección de información, que a su vez, ayude a clarificar las dudas que incentivaron el desarrollo del proceso investigativo.

En este caso, lo que se busca a través de la investigación, es encontrar las vías más factibles para brindar una propuesta de programa televisivo de arte y manualidades, que pueda satisfacer las necesidades de los productores del canal ESPOL TV; a quienes se intenta proponer el producto.

De esta manera, se pretende conocer diversos aspectos claves, tales como:

- Cuáles son los estándares en: formatos de audio y video, cantidad de frames por segundo, Aspect Ratio, y demás aspectos técnicos que ellos consideren importantes, con respecto a la forma que maneja el canal para los programas que se transmiten actualmente a través de su señal.
- Qué contenidos y temáticas se manejan para las nuevas propuestas televisivas, es decir, el fondo de la pieza audiovisual.
- Cuáles son los tiempos que manejan para la duración de un programa, número de segmentos y de cortes, y cuántos capítulos tendría que contener una temporada.
- Qué tipo de requisitos se necesitan para que la propuesta sea aceptada. Si se debe presentar un documento formal, qué formato debe tener este documento y qué datos específicos se deben adjuntar al mismo, así como los procedimientos subsiguientes para inscribir el proyecto.

Se induce que ESPOL TV estaría interesado en presentar el producto final de este proyecto ya que es una producción nacional pero aún así es relevante llevar este supuesto a un nivel de certeza donde se confirme que realmente al canal le interesa acoger la producción del mismo.

Si se hace tangible el interés del canal por la realización de esta pieza televisiva, resultaría imprescindible conocer hasta qué grado estaría dispuesto ESPOL TV a colaborar y comprometerse en la realización del proyecto; y si estaría dispuesto a financiarlo, hasta qué valor llegaría el monto aproximadamente, o si más bien le interesaría la idea y llevar a cabo la producción de la temporada completa dentro de sus instalaciones y bajo la tutela de su productor y director.

Todos estos ámbitos deben de ponerse en concreto y definirse específicamente para que así exista la viabilidad de proponer el proyecto a ESPOL TV, y concluir con éxito su realización.

2.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Debido a que el canal de la ESPOL, es relativamente reciente, no consta de una completa información disponible en medios públicos como el internet, periódicos o revistas de producción audiovisual y demás fuentes de información, a las que se pueda remitir para encontrar qué tipo de servicios ofrecen, sus antecedentes e intereses al desarrollar proyectos externos o acoger nuevas propuestas. Tampoco están disponibles números de contacto o e-mails para lograr ponerse en contacto con ellos.

Por la misma razón que ESPOL TV es un canal que tiene poco tiempo transmitiendo su señal, es complicado obtener información sobre los requisitos, estándares, y principales intereses que maneja la empresa para aprobar o desaprobar las nuevas propuestas de programas televisivos; ya que aún no reflejan de manera concreta sobre qué línea específica se determinará la elección de los programas que en algún momento llegaran a formar parte de su programación vigente.

Por los motivos anteriormente citados, es importante que se realicen entrevistas a profundidad al dirigente o encargado de receptar y evaluar las nuevas propuestas televisivas; dichas entrevistas deben estar previamente estructuradas para ejecutarse de manera precisa, concreta y con alta eficiencia, para poder obtener respuestas a todas las inquietudes presentes en un corto tiempo.

2.3 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.3.1 General

Determinar un marco referencial técnico y estructural, que será la guía sobre la que realice la producción del proyecto.

2.3.2 Específicos

- Realizar la entrevista a profundidad al Lcdo. Edgar Freire - Director Técnico de ESPOL TV.
- Conocer todos los requisitos, requerimientos y estándares que maneja ESPOL TV, para organizar el proyecto en función a ellos.
- Obtener todos los datos de carácter relevante y fundamental para la estructuración del proyecto.
- Crear un interés permanente en los directivos de ESPOL TV hacia la realización del programa de arte y manualidades.

2.4 ENTREVISTA A PROFUNDIDAD:**2.4.1 Ficha Técnica**

Nombre completo: Edgar Alfonso Freire Menoscal

Edad: 41 años

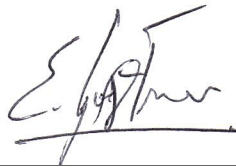
Empresa: Canal ESPOL TV

Cargo: Gerente Técnico



FICHA TÉCNICA		Duración: 45min
1. ¿Cuáles son los estándares que maneja ESPOL TV para los programas de TV?	4. ¿Es necesario que se elabore algún tipo de documento para inscribir el proyecto?	
• Formatos de audio y video • Frames por segundo • Duración del capítulo • # de segmentos, duración de los mismos • # de capítulos • # de cortes, duración de los cortes comerciales • Horario disponible	5. ¿Quién es el encargado de evaluar las propuestas que se presentan en ESPOL TV? ¿Y bajo qué criterios lo hace?	
2. ¿Tendría ESPOL TV interés en presentar un programa con la temática de arte y manualidades dirigidas a niños y adolescentes?	6. ¿Qué características de contenido y fondo debería tener el programa para ser aceptado por ESPOL TV?	
3. ¿Cuáles serían los requisitos necesarios para inscribir el piloto de este proyecto dentro de las propuestas televisivas para ESPOL TV?	7. ¿Está ESPOL TV interesado en adquirir programas de producción nacional?	
	8. ¿Cree Ud. que ESPOL TV preferiría comprar el producto final de un programa de TV de este tipo o estaría más bien dispuesto a financiar el proyecto para ser producido dentro de sus instalaciones?	

9. ¿Cuánto aproximadamente estaría dispuesto a pagar por la compra de un programa de TV?	11. ¿Es cierto que ESPOL TV organiza un concurso para la selección de propuestas televisivas?
10. ¿Cuánto debería ser el monto del presupuesto aproximado para que ESPOL TV esté dispuesto a apoyar a la realización del proyecto?	12. ¿Cómo se maneja el concurso?
	13. ¿Cuál es el beneficio que obtiene el grupo ganador?



Firma del entrevistado

Firma del entrevistador

Tabla 1 Ficha Técnica de la entrevista

2.5 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

2.5.1 Interpretación de resultados

DATOS:

Nombre: Edgar Alfonso Freire Menoscal

Edad: 41 años

Empresa: ESPOL TV

Cargo: Gerente Técnico

Tiempo en el cargo: 1 año en ESPOL

Tiempo de experiencia en canales de televisión: 17 años

PREGUNTAS:

1. ¿Cuáles son los estándares que maneja ESPOL TV para los programas de TV?

- **Formatos de audio / video**
4:3 (televisión analógica) / audio analógico
Separados el audio del video
- **Frames por segundo**
30 fps (estándar de TV)
- **Duración del capítulo**
(30 min incluidos cortes comerciales) 2 cortes para los comerciales,
el programa sería de unos 20 - 24 minutos
- **# de segmentos, duración de los mismos**
3 segmentos de 8 minutos cada uno puede ser.
- **# de cortes, duración de los cortes comerciales**
2 cortes de 2 - 3 min (lo necesario para que se complete los 30 min)
- **# de capítulos**
24 – 30 capítulos en promedio

El horario disponible ideal sería entre semana, entre las 3 a 6 de la tarde que es cuando los chicos llegan de la escuela o del colegio.

Pensamos reforzar el noticiero del medio día que termina a las 13h30 y vimos que después del noticiero puede haber un programa de infantes o juvenil; o uno para mujeres, habíamos pensado en una novela tal vez.

Su programa podría ayudar a la sociedad ya que Santa Elena es una población en desarrollo todavía.

2. ¿Tendría ESPOL TV interés en presentar un programa con la temática de arte y manualidades dirigidas a niños y adolescentes?

Completamente. Considerando que la línea del canal es educativa, cultural, enfocada al producto nacional.

3. ¿Cuáles serían los requisitos necesarios para inscribir el piloto de este proyecto dentro de las propuestas televisivas para ESPOL TV?

Bueno, primero la presentación del piloto, que el piloto tenga una base técnica y un guión elaborado, la propuesta completa del proyecto, como se conceptualiza.

Como sería la pre-producción, la producción, la post-producción, tendrían que decirnos si quieren que los compremos, que los ayudemos o que compartamos las actividades. Entonces ahí ustedes deben ser un poquito más específicos, todo eso influye, pero de que nos interesa, nos interesa, de eso no cabe duda.

4. ¿Es necesario que se elabore algún tipo de documento para inscribir el proyecto?

Por supuesto. Tiene que quedar un documento de la propuesta televisiva con lo que se necesita saber acerca del programa, adjuntando también el piloto. Y darnos la seguridad de que ustedes nos van a entregar, por poner un ejemplo, un capítulo por semana. Normalmente en este tipo de proyectos, cuando recién se va a grabar, no es que ustedes me entregan y la otra semana ya sale, se mantiene siempre 4 o 5 capítulos en stock. Eso se denomina, en términos técnicos, “un colchón”; para que ustedes mismos tengan la tranquilidad de hacer el sexto en el laboratorio y disponer del tiempo y todo el material necesario.

5. ¿Quién es el encargado de evaluar las propuestas que se presentan en ESPOL TV? ¿Y bajo qué criterios lo hace?

Tenemos un Gerente de Producción (Manuel Tanú) y un Director de Imagen y Promoción (Lcdo. Andrés Uribe). Son ellos quienes tienen claros los conceptos de los programas que deben transmitirse por ESPOL TV, ellos a su vez son los que calificarían las ideas, en función de que estén apegadas a la línea que sigue ESPOL TV. Luego, ellos le trasladarían la propuesta al Gerente General (Mae. Kléber Morán).

6. ¿Qué características de contenido y fondo debería tener el programa para ser aceptado por ESPOL TV?

Educativo, cultural, deportivo, informativo, de ayuda social, de entretenimiento.

7. ¿Está ESPOL TV interesado en adquirir programas de producción nacional?

Por supuesto, eso es lo que nosotros realmente queremos, que las producciones que se transmitan por ESPOL TV sean nacionales.

8. ¿Cree Ud. que ESPOL TV preferiría comprar el producto final de un programa de TV de este tipo o estaría más bien dispuesto a financiar el proyecto para ser producido dentro de sus instalaciones?

Financiarlo, porque eso sería mucho más económico que traer un programa de afuera.

Eso va en función de la idea, nosotros transformamos el estudio dependiendo de la necesidad. El set que vi con respecto a la idea que tienen para su programa, me pareció ideal para el proyecto.

Nosotros tenemos el espacio en ESPOL TV, pero hay que ver en qué horarios se puede hacer, tendrían que estar ustedes allá, llevar a los animadores allá. Es probable que eso termine costando más. También se podría hacer en el estudio de EDCOM, que ahora está en Las Peñas; pero el otro año ya se traslada al Campus Prosperina, donde el estudio es bien grande, de 20x8 o 16x8.

Se lo hizo de ese tamaño con la idea de que ése sea el estudio B de ESPOL TV, o el estudio de ESPOL TV en Guayaquil.

9. ¿Y ESPOL TV estaría dispuesto a brindar equipos?

Al momento no los tenemos. Tenemos lo necesario, si las grabaciones fueran en el canal se trabajaría con los equipos de ESPOL TV, en el canal si hay equipos pero son los que se utilizan allá. Pero si se lo hace fuera ahí se complica.

Lo que ustedes deberían hacer es un presupuesto, de los gastos que se realicen para la grabación ya sea alquilar equipos, lugar donde se encuentra el set, etc. Entonces, exponer cuál es el presupuesto aproximado de la producción de un capítulo para ver de qué manera se pueden suplir esos gastos.

10. ¿Cuánto aproximadamente estaría dispuesto a pagar por la compra de un programa de TV?

Un capítulo de un programa extranjero está más o menos en \$50 por capítulo pero porque ellos distribuyen a varios países entonces los costos bajan un poco, pero una producción nacional como solo se transmitiría en nuestro país puede aumentar, dependiendo también de los recursos técnicos que se utilicen va tomando más valor.

11. ¿Cuánto debería ser el monto del presupuesto aproximado para que ESPOL TV esté dispuesto a apoyar a la realización del proyecto?

\$50 a \$100 por capítulo aproximadamente. Y como mencioné anteriormente, dependiendo de los recursos técnicos que se utilicen el producto se va encareciendo.

12. ¿Es cierto que ESPOL TV organiza un concurso para la selección de propuestas televisivas presentadas por estudiantes o personas externas al canal?

No, nosotros no estamos haciendo ningún tipo de concurso.

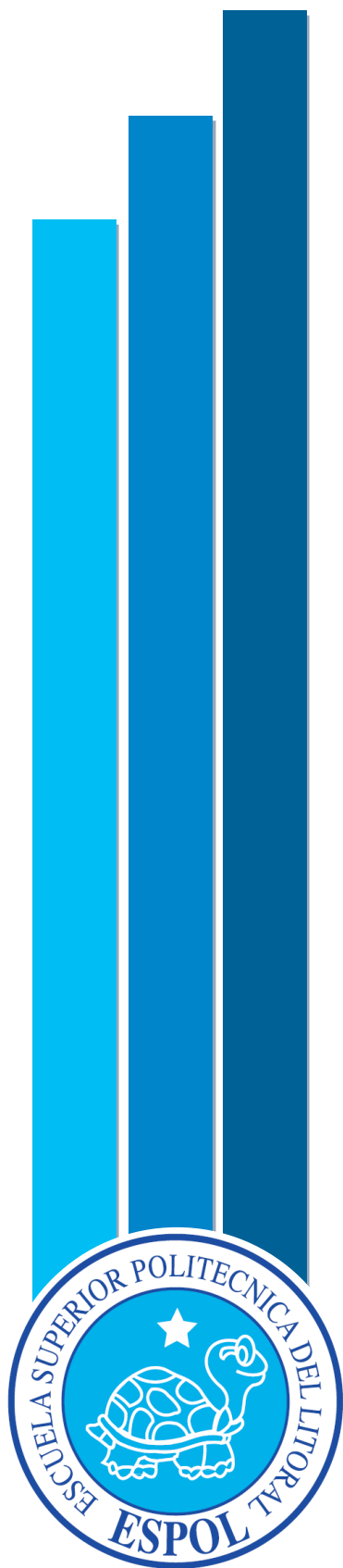
La persona que ha llevado propuestas he sido yo, con los videos de los alumnos de la materia de Producción Audiovisual, para hacer una selección y han quedado unos cuatro para ver si se producen con los mismos alumnos de la idea original.

Lo hacemos con los estudiantes, porque ellos necesitan la experiencia, tienen los recursos cerca porque está EDCOM, tienen el criterio y definitivamente va a salir un buen trabajo a bajo costo.

2.6 CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Se llevó a cabo con éxito la entrevista a profundidad, de la cual se pudo determinar las siguientes conclusiones:

- Debido al gran interés expresado por el entrevistado al proponerle la idea del programa, se concluyó que ESPOL TV está dispuesto a apoyar la realización del proyecto, pero no dentro de sus instalaciones; por lo que este proyecto propone entregar el primer capítulo terminado y producido a través de sus propios medios.
- Se producirá un programa de televisión en formato de video HD con aspect ratio 4:3, a una velocidad de 30fps y renderizando el audio y el video por separado, según los estándares establecidos para televisión.
- Su duración será equivalente a 30 minutos, incluido cortes comerciales; constando de tres segmentos de 8 minutos cada uno y dos cortes de 2 a 3 minutos.
- Se escogerá un horario entre semana que oscile entre las 14h00 hasta las 18h00, dirigido a un público objetivo conformado por niños y adolescentes.
- Se adjuntará como documentación para la inscripción del piloto: la sinopsis y un presupuesto de producción, no mayor a \$100; con el objetivo de entrar en el rango manejado por ESPOL TV para la adquisición de programas nacionales.



CAPÍTULO 3

PLAN DE DESARROLLO

3. PLAN DE DESARROLLO

3.1 ANTECEDENTES

El cliente potencial del proyecto es ESPOL TV, que es un canal relativamente nuevo ya que tiene cerca de un año transmitiendo su señal y por esta razón resulta complicado obtener información, se optó por realizar una entrevista, gracias a este método fue posible establecer contacto.

La entrevista a profundidad fue realizada al Lcdo. Edgar Freire, Director Técnico que actualmente labora en ESPOL TV, con el objetivo de obtener información veraz de alguien que forme parte del equipo que evalúa las ideas para los proyectos audiovisuales que se llevan a cabo en esa institución.

Este equipo está en continuo contacto con los problemas y aciertos que a diario se presentan en el desarrollo de las producciones televisivas, por lo tanto, conocen y tienen vasta experiencia en ese tipo de situaciones. Los datos anteriormente recolectados serán utilizados en el proyecto de manera imprescindible, ya que servirán de guía para que el piloto del programa propuesto, esté dentro de los estándares del canal.

Como base de la investigación, se creó un cuestionario no muy extenso, con preguntas concisas, que lograron despejar las dudas referentes a: formatos, duración del programa, número de segmentos y de capítulos, además de otros aspectos que resultaron ser relevantes para el desarrollo del presente proyecto. De la misma manera se garantizó la acogida y el impacto que la pieza audiovisual tendrá en el instante en que el programa de manualidades se transmita en el canal ESPOL TV.

3.2 F.O.D.A.

Fortalezas

- Es un programa de sano entretenimiento, por medio del cual se presentan procesos viables para desarrollar las habilidades manuales de los espectadores.
- Innovación al proyectarse a través de las redes sociales y medios digitales en el internet.
- El programa maneja una línea gráfica y una dirección de arte acorde al target propuesto en el presente proyecto.
- La dinámica y el carisma de los jóvenes presentadores dota al programa de vitalidad y energía, manteniendo la atención del grupo objetivo.

Oportunidades

- En nuestro país no hay producciones de este tipo.
- El incremento de la demanda de producciones ecuatorianas por parte de los canales nacionales, que aumentará de manera notable, al realizarse el cambio de plataforma a la televisión digital.
- Redes de contactos con los directivos de ESPOL TV.
- Redes sociales de contacto que facilitan la difusión, publicidad, e interacción a través del internet.

Debilidades

- La producción presenta recursos limitados para asumir gastos de alquiler de equipos, set, y salarios de los animadores.
- No se cuenta con todos los equipos técnicos óptimos para la producción, lo que ocasiona que se prolongue el tiempo de la post-producción para corregir todos los errores que surgieron durante el rodaje.
- La señal de transmisión del canal ESPOL TV está limitada a la provincia de Santa Elena.

Amenazas

- Alto rating y aceptación de los reality-shows por parte del público.
- En la actualidad la televisión por cable y el internet se han vuelto medios asequibles para una mayor parte de la ciudadanía, quienes prefieren consumir programación internacional que presenta niveles más prolijos de producción, ocasionando una baja general de rating.

3.3 DESARROLLO

3.3.1 Concepto del Programa

3.3.1.1 Nombre

Para designar el proyecto televisivo se presentó el nombre “Club de Papel”, con la finalidad de dar a conocer al equipo de los presentadores, como si fuesen grandes amigos que forman parte de un club, en donde se dedican a realizar proyectos creativos de manualidades con papel y demás materiales relacionados al mismo, proyectando así una imagen que motive al espectador a involucrarse y sentirse parte de este divertido club.

3.3.1.2 Género

Es un programa enfocado al género de entretenimiento y desarrollo artístico. También se involucran aspectos educativos al momento de presentar los pasos y procedimientos de manera didáctica.

3.3.1.3 Sinopsis y contenido

Club de Papel, ofrece diferentes opciones creativas y artísticas en el desarrollo de manualidades originales y prácticas de realizar, donde se enseña al espectador nuevas alternativas para elaborar dichos proyectos usando materiales que son fáciles de conseguir y de sencilla manipulación.

El programa consta de tres segmentos: dos de manualidades y uno tipo concurso; cuando se desarrolla el primer segmento en pantalla se presenta: los materiales a utilizarse, el procedimiento para realizar los proyectos manuales y finalmente el resultado de todo el proceso que fue llevado a cabo, incluyendo tips, datos curiosos y diferentes opciones de cómo aplicar estos procesos creativos.

En el segmento tipo concurso se realiza una competencia en línea donde los participantes, que son los mismos espectadores, deben subir a la página de Facebook del programa, un video en el cual se muestren elaborando una manualidad creativa. El ganador lo determina el público votando en línea por el proyecto más original, y la premiación tiene lugar en el estudio de grabación, donde se presenta al aire el video ganador y su autor.

A lo largo del programa se busca captar y mantener la atención de la audiencia usando un lenguaje coloquial y una línea gráfica vistosa y didáctica.

3.3.1.4 Target

Niños y Jóvenes ecuatorianos de 10 a 15 años, de ambos sexos, clase media y media alta, que muestren interés por el arte y el desarrollo de proyectos manuales creativos.

3.3.1.5 Día y Horario

Como respuesta al planteamiento del problema se propone que la transmisión del programa se realice los días miércoles de 16h30 a 17h00.

3.3.1.6 Duración

Se estima que el programa tendrá una duración de 30 minutos incluidos cortes comerciales, lo que nos remite a un tiempo neto de 24 minutos con dos cortes de tres minutos cada uno.

3.3.1.7 Conductores

El programa consta de tres presentadores, dos de género femenino y uno de género masculino, su rango de edad oscila entre los 20 y los 22 años, y proyectan una personalidad extrovertida, de gran carisma, jovial, animada, que brinda al programa un ambiente divertido.

3.3.2 Estructuras del Programa

3.3.2.1 Estructura de la programación

Como ya se ha mencionado, este programa se transmitirá a través de ESPOL TV. Incluido en la programación infantil de la tarde, los días miércoles.

La transmisión del programa, se pretende efectuar entre las 15h00 - 18h00, que coincide con el horario en que nuestro grupo objetivo llega a sus hogares después de la jornada escolar. El programa estará al aire durante 30 minutos, en cualquier espacio entre el horario especificado, es decir que estará fuera del horario prime time.

La temporada completa del programa constará de 24 capítulos que se transmitirán semanalmente.

3.3.2.2 Estructura del Primer capítulo (piloto)

Programa de Televisión “Club de Papel”

	Contenidos	Duración
1	Bumper	01'00''
2	Bienvenida por parte de los presentadores	00'14''
3	Animación de transición 1	00'05''
4	Introducción 1er Segmento	00'36''
5	Animación de transición 2	00'10''
6	Desarrollo 1er Segmento	03'30''
7	Animación a corte 1	00'05''
8	Corte Comercial	03'00''
9	Animación de transición 3 – regreso de corte	00'14''
10	Introducción 2do Segmento	00'42''
11	Animación de transición 4	00'05''
12	Desarrollo 2do Segmento	02'40''
13	Animación a corte 2	00'05''
14	Corte Comercial	03'00''
15	Animación de transición 5 – regreso de corte	00'14''
16	Introducción 3er Segmento	00'40''
17	Animación de transición 6	00'05''
18	Desarrollo 3er Segmento	02'40''
19	Despedida por parte de los presentadores	00'40''
20	Anuncios	00'30''
21	Créditos y Agradecimientos	01'00''

Tabla 2 Estructura del primer capítulo en tiempos

3.3.2.3 Distribución Porcentual de los Contenidos del Programa:

Programa de Televisión “Club de Papel”

	Contenidos	Duración	Distribución
1	Segmentos de Manualidades	11'00''	46%
2	Segmento Tipo Concurso	06'00''	25%
3	Animaciones y complementos	07'00''	29%

Tabla 3 Distribución Porcentual de los Contenidos

Figura 1 Distribución Porcentual de los Contenidos

3.3.3 Guión

3.3.3.1 Guión Literario

Véase Anexo 1

3.3.3.2 Guión Técnico

Véase Anexo 2

3.3.4 Dirección de Arte

3.3.4.1 Escenografía

La ambientación del programa se ha manejado de una manera muy sobria sin dejar de lado el dinamismo y vitalidad que se quiere proyectar.

El escenario está conformado por edificios que han sido elaborados en cartón para simular una ciudad de papel, que hace referencia al nombre del programa. Estos edificios pintados de blanco y dibujados a mano para simular la línea del cartoon, son el fondo de esta ciudad de papel, realizado de esta forma (con poco color), para que los demás elementos del programa, al tener tonos llamativos, resalten y sea lo que al espectador le llame más la atención.

En la mitad se encuentran tres cubos coloridos que están forrados con papel de los colores primarios (amarillo, cyan y magenta); tonos vivos que le dan color a la escenografía. Estos cubos son utilizados como asientos para los presentadores.

El escritorio, que es el espacio de la creación, donde se realizan todos los proyectos manuales del programa, se lo ha adecuado de la misma manera, con tonos brillantes de verde y naranja, de manera que se cree un contraste con los materiales que se emplean para realizar las diferentes obras creativas que desarrollan los conductores.



Figura 2 Escenario del Programa

3.3.4.2 Vestuario y Maquillaje

En “Club de Papel” se maneja el vestuario de los conductores de una manera que va acorde al programa.

Es por esto que los presentadores se muestran vistiendo una camiseta polo, de distintos colores: amarillo, cyan y magenta; los mismos que son los colores corporativos del proyecto audiovisual. Cada una de estas camisetas lleva bordado del lado izquierdo, el logo del programa.

Los conductores visten colores vivos, ya que el escenario se ha creado estratégicamente con poco color, para que ellos sean los que más resalten en la pantalla de los espectadores.

El maquillaje que se ha empleado para el talento de “Club de Papel” es muy natural, un poco de polvo o base, sólo para evitar el exceso de brillo en el rostro de cada uno de los personajes, el mismo que es causado por el rebote de las luces. De la misma manera, el peinado también se lo maneja de la forma más natural posible, con el fin de reflejar que los personajes son tal como ven los televidentes a través de la pantalla.

3.3.5 Imagen corporativa

3.3.5.1 Isotipo

Es la combinación de un Logotipo con un Iconotipo, es decir, consta de dos partes: la tipografía y el ícono. En el Isotipo, el texto y la imagen, se encuentran fundidos.



Figura 3 Isotipo del Programa

La marca del programa “Club de PapeL” se ha diseñado para representar el producto final, reflejando: dinamismo y diversión: ya que es para un target joven, razón por la cual, se ha usado colores vivos.

Como se expuso anteriormente el isotipo consta de dos partes: Logotipo e Iconotipo. Ac continuación, una explicación más profunda de cada uno de ellos.

3.3.5.1.1 Logotipo

Se crea exclusivamente de tipografía (letras) y está conformado por el nombre del programa “CLUB DE PAPEL”. Nombre escogido para representar una comunidad de jóvenes o grupo de amigos que tienen interés por el arte, las manualidades y lo comparten con otros jóvenes. Está escrito sobre una hoja de papel.



Figura 4 Logotipo del Programa

3.3.5.1.2 Iconotipo

Se crea con una imagen o ícono. Está representado con una hoja de papel donde se escribirá el nombre; y en la parte superior derecha se ubica un papel doblado (tipo origami), que ayuda a que la marca sea fácilmente identificada, rápidamente reconocida; y a su vez, hace referencia a la temática del programa relacionada al arte y las manualidades.

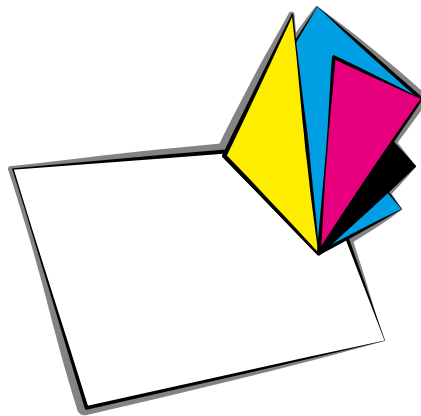


Figura 5 Iconotipo del Programa

3.3.5.2 Zona de seguridad y uso mínimo del Isotipo

La zona de seguridad es el espacio que debe existir alrededor del Isotipo o marca, sin que ningún otro elemento lo rebase o interfiera; consiguiendo así una correcta visualización del mismo.

Es necesario definir una zona de seguridad para el logotipo o marca; de esta manera, se asegura la independencia visual del mismo con respecto a otros elementos gráficos que pudieran acompañarlo; facilitando, de esta forma, su inmediata identificación.

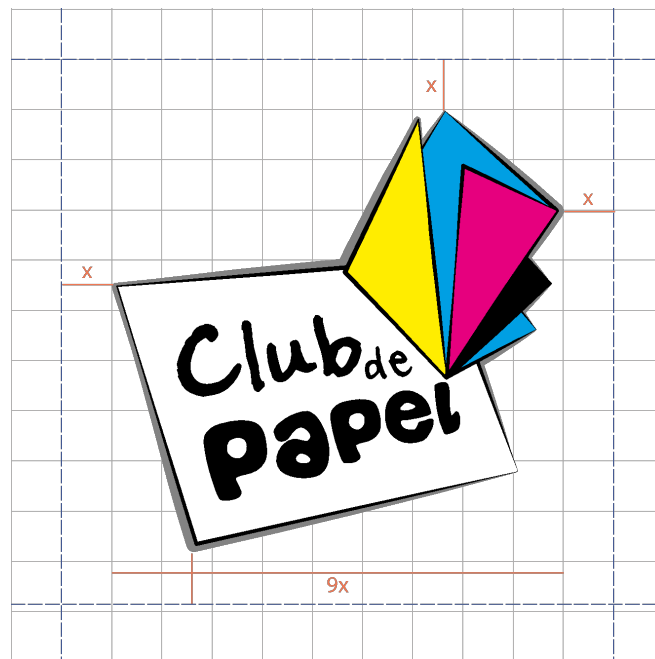


Figura 6 Grafimetría del Isotipo

3.3.5.3 Uso mínimo del Isotipo

Esto se refiere al menor tamaño al que puede ser reproducido el logotipo conservando su adecuada visibilidad.



Figura 7 Tamaño Mínimo del Isotipo

3.3.5.4 Tipografía

La normalización de la tipografía es un elemento que aporta homogeneidad y armonía a todos los soportes contemplados en un programa de identidad visual. Al igual que los colores corporativos, también deberá mantenerse constante, no obstante se definirá una tipografía auxiliar para soportes informáticos.

En Club de Papel empleamos las siguientes fuentes:

- **Ampersand (Regular)**

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
. # ! \$ % & / () = ? : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

- **Casual (Regular)**

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
. # ! \$ % & / () = ? : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

- **Myriad (Regular)**

Para soportes informáticos

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
. # ! \$ % & / () = ? : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

3.3.5.5 Colores Corporativos

El programa del presente proyecto maneja una cromática muy variada, dotando al programa de vitalidad y mucho dinamismo que es lo que se pretende reflejar.

Está compuesta por los tres colores primarios: Amarillo, Cyan y Magenta. Tiene un stroke o borde negro para simular la línea del cartoon, lo que también le brinda un mayor realce; y además posee una sombra gris para darle profundidad.

Color	Cuatricomía Offset %				Color Luz %			Código HEX
	C	M	Y	K	R	G	B	
 Amarillo	0	0	100	0	255	237	0	#FFED00
 Cyan	100	0	0	0	0	159	227	#009FE3
 Magenta	0	100	0	0	230	0	126	#E6007E
 Negro	0	0	0	100	0	0	0	#000000
 Gris	0	0	0	55	131	131	131	#838383

Tabla 4 Colorimetría del Isotipo

3.3.5.6 Usos y restricciones de la Marca

3.3.5.6.1 Variaciones de color

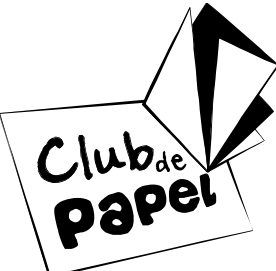
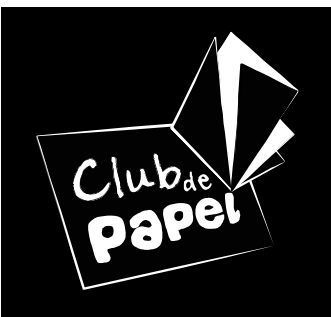
	 FULL COLOR
	 ESCALA DE GRISES
	 B/N
	 INVERTIDO

Tabla 5 Variación de color de la marca

3.3.5.6.2 Restricciones

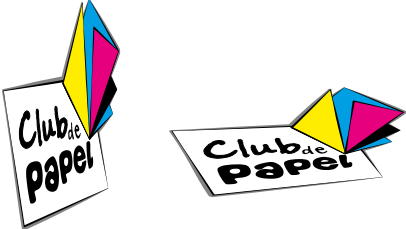
	⊘ Alterar las proporciones de algún elemento del logo.
	⊘ Alterar el orden de ninguno de los elementos del logo.
	⊘ Cortar y/o borrar algún elemento del logo.
	⊘ Separar el logo de la fuente o viceversa.
	⊘ Estirar o distorsionar el logo.

Tabla 6 Restricciones de la marca (forma)

	✓ El logo FULL COLOR se podrá usar sobre cualquier fondo, respetando los colores originales del mismo.
	⊘ No eliminar el color blanco de la hoja que contiene las letras del logo.

Tabla 7 Restricciones de la marca (fondo)

3.3.5.7 Papelería

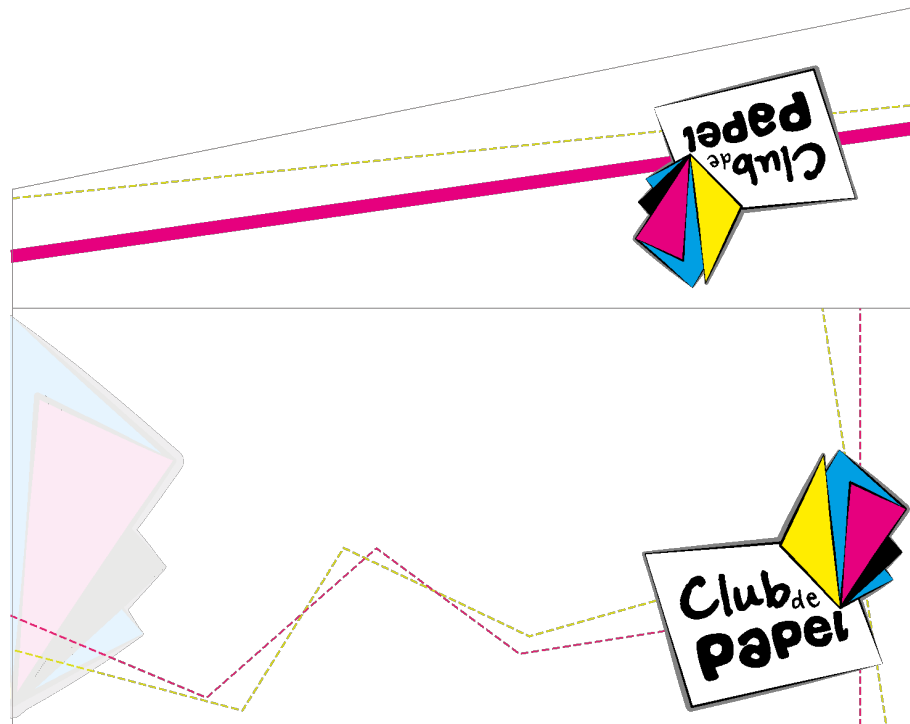


Figura 8 Sobre tamaño carta

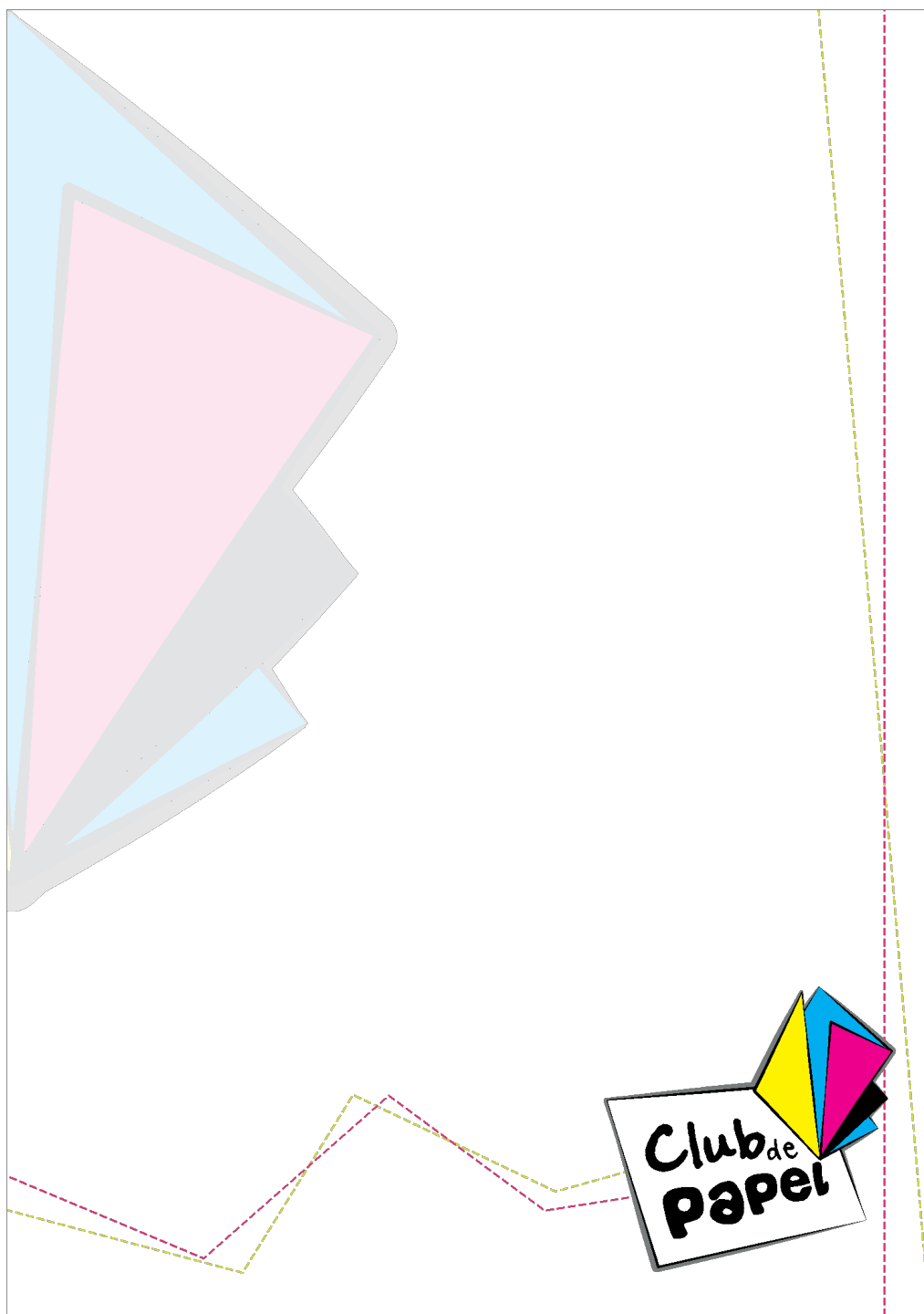


Figura 9 Hoja A4

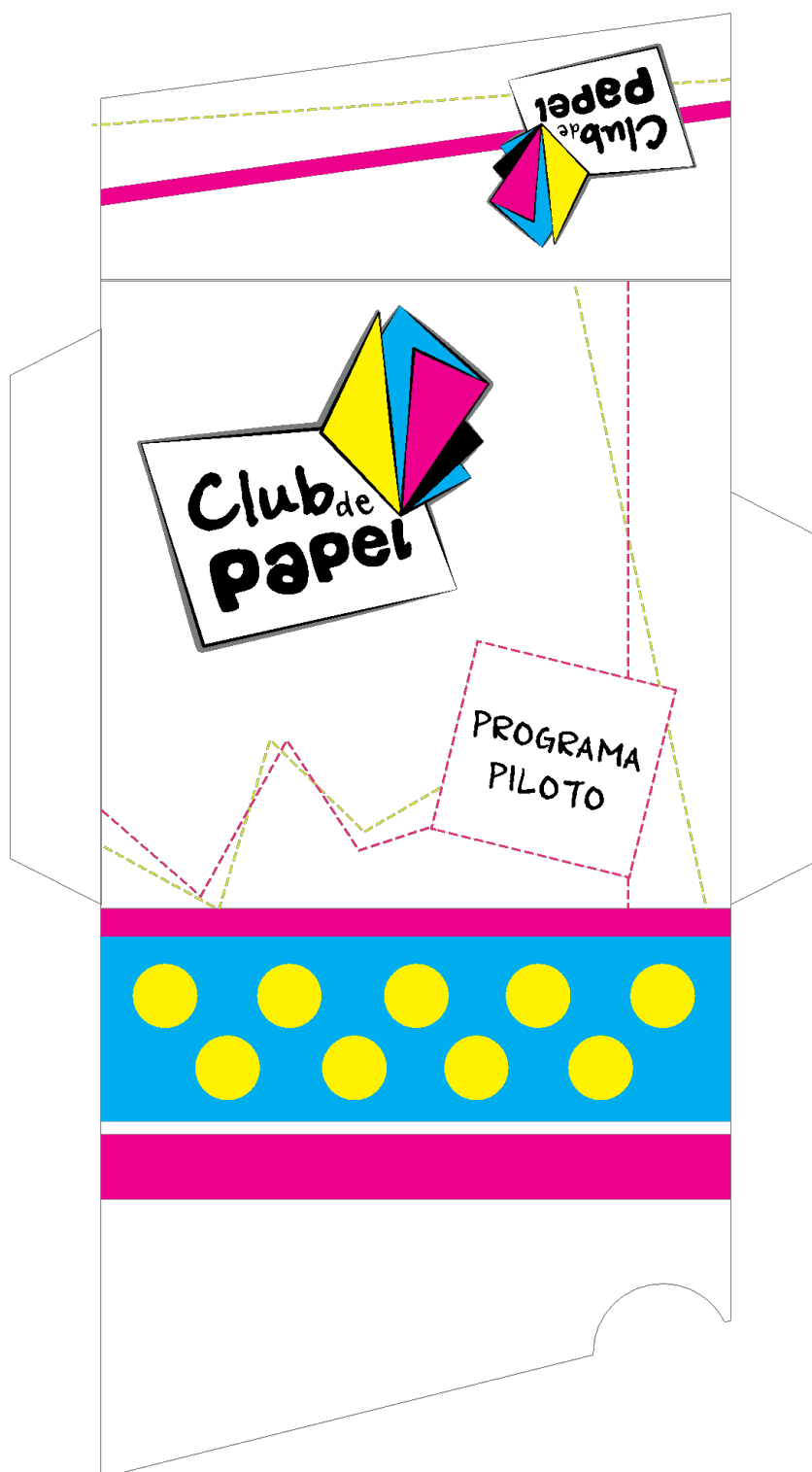


Figura 10 Caja para CD

3.3.5.8 Vestuario



Figura 11 Camisetas de los presentadores

3.3.6 Estrategia digital

En la actualidad, para poder obtener un espacio importante dentro del mundo de los programas televisivos, es necesario que el proyecto en cuestión desarrolle una visión de estrategia digital; más aún si el público objetivo que se pretende captar, está compuesto de espectadores infantiles y juveniles, cuyas vidas se encuentran fuertemente vinculadas con los avances de las redes sociales.

Debido a esto, se ha resuelto incursionar en ellas mediante la creación de un sitio web en línea y cuentas en las tres redes sociales más populares.

3.3.6.1 Sitio Web Oficial

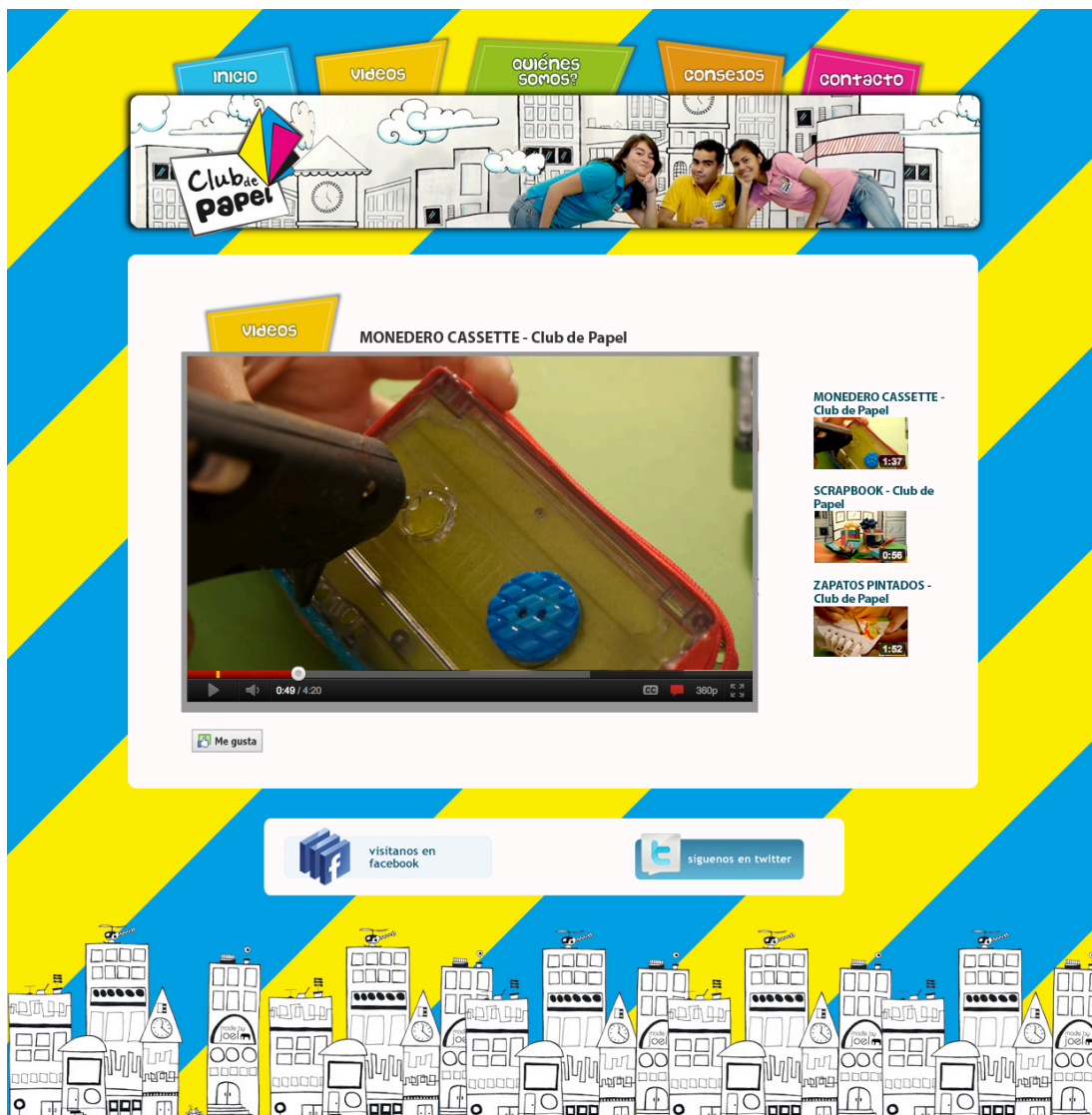


Figura 12 Sitio Web oficial del programa

3.3.6.2 Redes Sociales

- Cuenta corporativa en Twitter.
- Fan Page en Facebook.
- Canal en YouTube.



Figura 13 Cuenta corporativa de Twitter



Figura 14 Fan Page del programa en Facebook



Figura 15 Canal del programa en YouTube

3.3.7 Organización de la Producción

3.3.7.1 Introducción

Para llevar a cabo la realización de cualquier tipo de producto audiovisual, se efectúa una serie de procedimientos, que en el medio laboral del cine y la televisión, se conoce que forman parte del **proceso de producción**; el mismo que engloba todos los aspectos de planificación, realización, y elaboración final de la pieza audiovisual.

Dentro de este proceso de producción se distinguen tres grandes etapas que a continuación serán descritas, en función de las actividades necesarias para ejecutar la producción del programa de televisión de arte y manualidades “Club de Papel”.

3.3.7.2 Etapas de la Producción

- **Pre-Producción**

En esta fase se realizan los procesos de planificación, organización y elaboración de todos los recursos que sirven para poner en marcha el proceso de producción. En primera instancia después de tener bien determinada la idea y el concepto del programa, se procede a elaborar el guión literario, y luego el guión técnico.

Paralelo a estos procesos se construye la escenografía, que de acuerdo con el guión planteado, busca imitar una ciudad de papel, y así hacer notorio el uso de este material que es el más representativo del programa.

Con estos dos recursos ya concebidos se convoca a varios actores y se da lugar al casting, en el que se escoge el talento (actores) que formará parte del elenco del programa. En este caso se decide quiénes asumen los roles de los presentadores.

Posteriormente se elabora el cronograma de grabación donde se describen las locaciones, horarios y demás especificaciones de equipo técnico y humano que se requiere para dar comienzo a la fase de producción.

- **Producción**

Durante el proceso de producción, en el set, se colocan las luces semejando la iluminación para televisión, es decir, luces de frente iluminando de manera homogénea la totalidad de la escenografía. Acto seguido, se procede a regular el balance de blancos.

Se realiza un ensayo en caliente con los presentadores, quienes ya han sido preparados por el equipo de vestuario y maquillaje con anterioridad.

Se establecen los parámetros técnicos respecto a formatos y especificaciones en la cámara para la respectiva captura de audio y video.

Se da inicio al rodaje, donde se procede a grabar las escenas planteadas en el guión. La grabación se realiza simultáneamente con dos cámaras y un micrófono boom. Durante todo este proceso se debe tener en cuenta aspectos de continuidad entre las escenas, correcta vocalización, sincronización del audio y video y demás aspectos de relevancia para la correcta grabación de las escenas.

- **Post-Producción**

Habiendo recopilado todos los clips de video y de audio, se procede a realizar la selección de los mismos que se utilizan en el proceso de edición.

Con la ayuda del software de edición de video, se realiza este procedimiento con alto detalle y rigurosidad para asegurar la producción de una pieza audiovisual que cumpla con todos los parámetros y especificaciones planteados para el proyecto.

Terminada la edición se agregan los elementos de la post-producción: claquetas, indicaciones, y animaciones digitales; los cuales ayudan a concebir un producto más prolijo y de mayor impacto visual. Luego, se procede a hacer correcciones de color y alguna saturación de sonido; para posteriormente, ejecutar el renderizado final, que da como resultado el clip de video del programa piloto “Club de Papel”.

3.3.7.3 Equipo Humano

- **Organigrama**

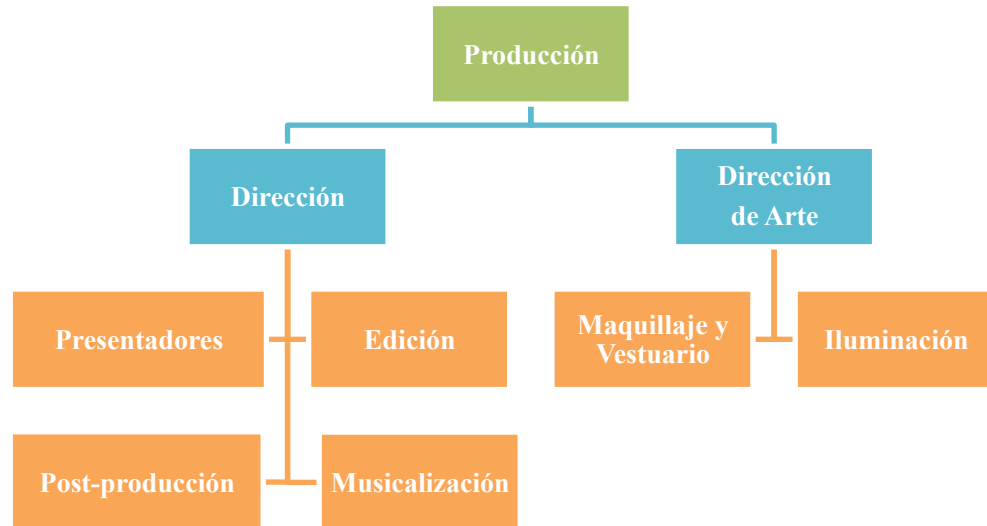


Figura 16 Organigrama de la Producción

3.3.7.4 Cargos y Funciones

- **Productor**

Es el encargado de organizar todo el proceso de Producción, regula los procesos técnicos en la elaboración de la película, define las fechas y horarios, así como también el presupuesto de la producción.

- **Director**

Dirige el programa y controla a todos los equipos de trabajo, es decir, es el responsable de la puesta en escena; decide la disposición de las cámaras, los tipos de plano y la combinación de los mismos dentro del programa. Además da las pautas a los actores y al equipo técnico; toma todas las decisiones creativas, siguiendo su estilo o visión particular, supervisando el decorado y el vestuario; y todas las demás funciones necesarias para llevar a buen término el rodaje.

- **Dirección de Arte**

Se encarga de la parte visual, gráfica y fotográfica del programa, desde cómo están vestidos los presentadores, hasta el papel que juega la escenografía en escena.

- **Jefe de Maquillaje y Vestuario**
Tiene como misión preparar al talento, con la indumentaria y apariencia indicada según la temática de la escena que se vaya a grabar.
- **Iluminador**
Se asegura que la escena cumpla los parámetros de iluminación correctos antes de que se inicie el rodaje.
- **Editor**

Realiza y dirige el montaje de la pieza audiovisual; ensambla sucesivamente las tomas registradas para dotarlas de forma narrativa. Escoge, ordena y une la selección de los planos registrados, según una idea y dinámica determinada, a partir del guión y la idea del director.
- **Técnico de Sonido**

Lleva a cabo toda la parte sonora de la pieza audiovisual, desde la correcta captura del sonido, hasta la digitalización y edición del mismo, sincronizando los diálogos con los clips de video.
- **Técnico en Post-Producción**

Diseña y coloca los efectos digitales que se requieren en la pieza audiovisual para dotarla de atractivo visual y mayor prolijidad.
- **Presentadores**

Son el talento de la producción, la parte del equipo que aparece en pantalla, cristalizando las actuaciones estipuladas en el guión. Son la imagen del programa, las personas con las que el público se identifica y se engancha cuando observa un programa de televisión.

3.3.7.5 Cronograma General de Producción

Véase Anexo 3.

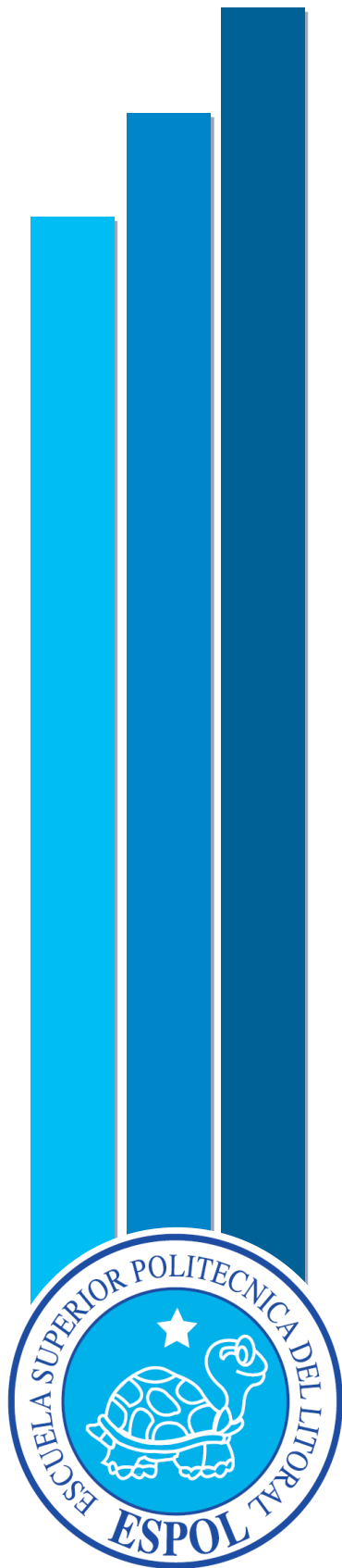
3.4 BALANCE DE EQUIPOS

N° (cantidad)	Equipo	Costo Unitario	Costo Total
1	SET/ Escenografía Club de Papel	\$ 100	\$ 100

Tabla 8 Balance de Equipos**3.5 BALANCE DE PERSONAL**

N° (cantidad)	Cargo	Duración (días)	Sueldo Unitario	Sueldo Total
1	Productor/ Editor	20	\$ 11,50	\$ 230,00
1	Director/ Técnico de Postproducción	20	\$ 11 ,50	\$ 230,00
2	Camarógrafos/ Iluminadores *	10	\$ 0,00	\$ 0,00
3	Presentadores	8	\$ 5,00	\$ 120,00
1	Técnico de sonido/ Editor	10	\$ 8,00	\$ 80,00
* Pasantías			Total	\$ 660,00

Tabla 9 Balance de Personal



CAPÍTULO 4

PRESUPUESTO

4. PRESUPUESTO

4.1 PRESUPUESTO GENERAL

A diferencia de otros proyectos de plan de negocios esta propuesta no necesita: Constituirse como empresa, adquirir equipos, alquilar un lugar físico o contratar publicidad. Lo que pretende este proyecto es vender la idea, la propuesta del programa y presentarle a ESPOL TV que es factible su respectiva realización.

Incluir gastos de alquiler físico, alquiler de equipos o servicios básicos, sólo inflaría el presupuesto de forma innecesaria, lo que convertiría al proyecto en una propuesta poco atractiva para su realización. El proyecto tiene como enfoque principal vender la idea del producto, no el producto como tal.

Gracias al desglose descrito en la siguiente tabla, se puede evidenciar que la propuesta del proyecto en cuestión es viable para el canal ESPOL TV, puesto que genera un producto de calidad a menor costo, optimizando al máximo los recursos, con el objetivo de manejar una producción de bajo presupuesto.

Costos de Equipos	\$ 100,00
Costos de Obra Física	\$ -
Costos de Constitución	\$ 116,00
TOTAL GASTOS INVERSIÓN INICIAL	\$ 216,00
Gastos de Sueldos y Salarios	\$ 660,00
Gastos de Servicios Básicos	\$ -
Gastos de Alquiler	\$ -
Gastos de Publicidad/Promoción	\$ -
Gastos de Materiales Didácticos	\$ 42,60
TOTAL GASTOS OPERATIVOS POR CAPÍTULO	\$ 702,60
PRESUPUESTO DEL PROYECTO	\$ 918,60

Tabla 10 Presupuesto General

4.2 INVERSIÓN INICIAL

Para llevar a cabo la producción de todos los capítulos del programa de televisión “Club de Papel”, ESPOL TV tendría que realizar una inversión inicial de \$216, que corresponde al valor del set y al registro del nombre del programa. Es importante recalcar que siendo ESPOL TV un canal de televisión, ya cuenta dentro de sus instalaciones con todos los equipos necesarios para producir piezas audiovisuales; tales como cámaras, micrófonos, reflectores y computadores para la respectiva post-producción; por consiguiente, lo único que necesita ESPOL TV para la optimización de los recursos en el proceso de producción, es realizar una gestión y planificación de horarios para la utilización de la escenografía desmontable y equipos de cámara e iluminación en el set master. Esta gestión es de tipo interna y la llevaría a cabo el canal, en caso de aceptar la propuesta.

4.2.1 Gastos de Equipos

A continuación se describe el ítem correspondiente a los gastos de equipos, en los cuales necesita invertir el canal de televisión para empezar la producción del programa propuesto.

	Coste Unit.	Cantidad	Coste Total
Set – Escenografía	\$100,00	1	\$100,00
TOTAL GASTOS EQUIPOS			\$100,00

Tabla 11 Gastos de Equipos

4.2.1 Gastos de constitución

Para el registro del nombre y la marca del programa es necesario que se realice en el IEPI el trámite por solicitud de marca, nombre comercial, lema comercial y apariencia distintiva que asciende a la suma de USD\$ 116.

	Costo Total
Registro de Marcas	\$116,00
TOTAL GASTOS DE CONSTITUCIÓN	\$116,00

Tabla 12 Gastos de Constitución

4.3 GASTOS OPERATIVOS

4.3.1 Sueldos y Salarios

El balance de sueldos se ha calculado en función a los días de trabajo, los cuales según el cronograma (véase anexo 3), resultaron ser en total 20 días que incluyen la producción y post-producción del proyecto.

El total de gastos en sueldos es un valor aún más moldeable; por lo tanto, si se logra concebir la producción en menos días, se reducirá el gasto total correspondientes a los sueldos, y por consiguiente, los gastos operativos de proyecto.

	Ocupantes del cargo	Días	Sueldo Unitario	Salario Piloto
Productor / Editor	1	20	\$ 11,50	\$ 230,00
Director/ Técnico de Post Producción	1	20	\$ 11,50	\$ 230,00
Camarógrafo/ Iluminador *	2	10	\$ 0,00	\$ 0,00
Presentadores	3	8	\$ 5,00	\$ 120,00
Técnico de Sonido	1	10	\$ 8,00	\$ 80,00
* Pasantías			TOTAL GASTOS DE SUELDOS Y SALARIOS	\$ 660,00

Tabla 13 Gastos de Sueldos y Salarios

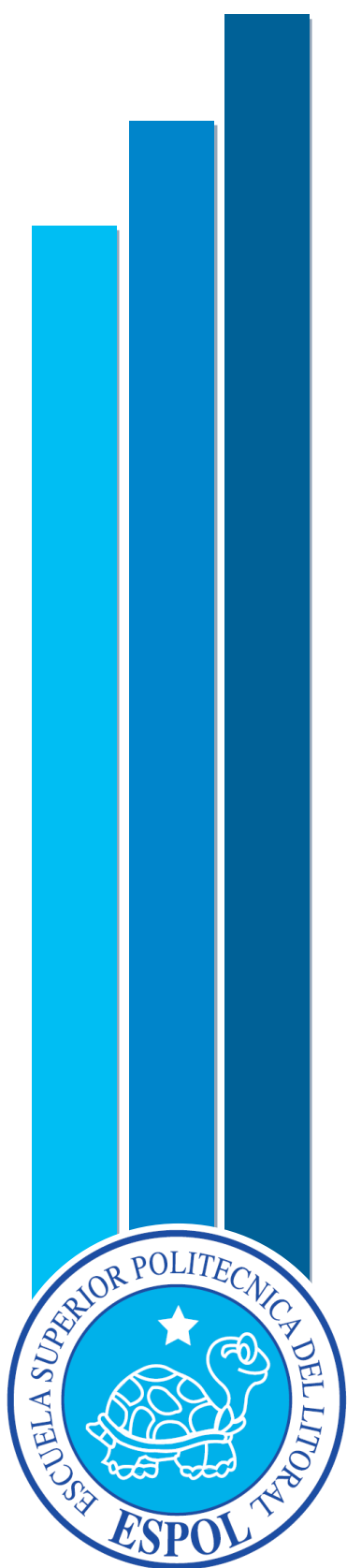
4.3.2 Gastos de Materiales Didácticos

Por cada emisión del programa, se requiere hacer un gasto en materiales didácticos. Este pequeño rubro va destinado para adquirir todos los recursos y herramientas que se necesitan para la elaboración de cada una de las manualidades propuestas.

La tabla descrita a continuación, muestra una visión general de cuáles podrían ser los posibles gastos en los que tendría que incurrir la producción para adquirir los materiales a utilizarse para las manualidades.

Descripción	Cantidad	Coste Unt.	Coste Total
Cartulinas	5	\$ 0,40	\$ 2,00
Papeles	5	\$ 0,20	\$ 1,00
Pintura Textil	5	\$ 2,00	\$ 10,00
Pintura Acrílica	5	\$ 1,50	\$ 7,50
Pintura de Caucho	5	\$ 1,50	\$ 7,50
Goma	2	\$ 0,30	\$ 0,60
Pinceles	12	\$ 0,50	\$ 6,00
Insumos Varios	1	\$ 8,00	\$ 8,00
		TOTAL	\$ 42,60

Tabla 14 Gastos de Materiales Didácticos



CAPÍTULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 LIMITACIONES DEL PROYECTO

- Se presentó una dificultad de horarios y falta de tiempo para la realización de la entrevista.
- Conflictos en la producción del proyecto ya que los únicos días posibles para realizar las grabaciones eran los fines de semana, debido a la divergencia de horarios entre los realizadores y los presentadores.
- La falta de equipos profesionales o semi-profesionales para facilitar la producción; como micrófono boom o micrófonos corbateros.
- Demora en las grabaciones, por el excesivo número de repeticiones de cada escena, al no poseer los equipos adecuados para realizar movimientos de cámara fluidos como trípode de cabezal fluido o dolly, y en su defecto tener que llevarlos a cabo manualmente.
- Repetición de la grabación de escenas por la presencia de errores de racord, ya que no se contaba con dos cámaras para grabar la actuación de los actores en diferentes planos simultáneamente.
- Falta de equipos profesionales o semi-profesionales para llevar a cabo más rápidamente la post-producción; como computadores potentes a nivel audiovisual y gráfico.

5.2 CONCLUSIONES

- El primer capítulo será producido mediante los propios medios de los desarrolladores del proyecto, el cual tendrá una duración de 30 minutos, incluido cortes comerciales; compuesto de tres segmentos (8 minutos cada uno) y dos cortes (2 a 3 minutos).
- El producto final de este proyecto se desarrollará con las siguientes características técnicas: formato de video HD, aspect ratio 4:3, velocidad de 30 fps y el audio y el video renderizado por separado, para ajustarse a los estándares establecidos para televisión.
- Su transmisión se establecerá por el canal ESPOL TV, una vez a la semana, en un horario que oscile entre las 14h00 hasta las 18h00; para así lograr llegar al público objetivo al que este está enfocado.

- La dirección de arte del mismo se manejará de manera sencilla para lograr reducir costos en la producción del set, mediante materiales más económicos; pero a su vez también se presentará muy atractiva para el público objetivo, gracias a la inclusión de objetos brillantes que destaquen el tinte dinámico del programa.
- El talento de la producción reflejará jovialidad, excelente improvisación (logrando una fuerte sensación de realidad) y energía, mientras emprendan proyectos manuales que efectúen con sus propias manos, para así ganarse la simpatía del público juvenil.
- El programa en cuestión se proyectará como un producto audiovisual completo, puesto que los segmentos que lo conforman incursionarán en áreas importantes para el desarrollo positivo del público objetivo. Estos son: manualidades, para desarrollar las destrezas manuales de los jóvenes espectadores; concursos, con el fin de construir un fuerte lazo de fidelidad con los televidentes, quienes preferirán utilizar su tiempo libre de una mejor manera; y animaciones, las cuales servirán de gran atractivo para los niños, de manera que descarten a los demás programas de bajo valor educativo y moral.
- Se pretende explotar al máximo su imagen corporativa, a través de la utilización de su isotipo en el vestuario de los presentadores. Y entre corte y corte, situaciones internas que ocurren en el programa y redes sociales; para así lograr un posicionamiento efectivo y a la vez eficaz, en la mente del público infantil y juvenil.
- La inversión inicial (\$216) que tendría que realizar ESPOL TV para contribuir con la producción del programa “Club de Papel”, se basaría únicamente en la construcción del set y registro de la marca, ya que por ser éste un canal de televisión, tiene equipo técnico completo para lograr una producción y post-producción exitosas. Esto se presentaría como una ventaja, por ser un rubro que se pagaría una sola vez.
- Los valores determinados en el presupuesto de sueldos y salarios evidencian que estos podrían disminuir si los días de trabajo también lo hicieran; lo que podría solucionarse mediante la utilización de equipo electrónico con mejores especificaciones técnicas, de los que con seguridad consta el canal de la ESPOL.
- Puesto que este proyecto de programa televisivo se basa en el desarrollo de productos manuales, es necesario que el canal reconozca un valor especificado anteriormente en la tabla de gastos de materiales didácticos, que se deberá invertir según las actividades que se propongan en cada capítulo. Aunque se podrían disminuir estos costos mediante la utilización de materiales reciclados.

5.3 RECOMENDACIONES

- Para la realización de este proyecto hay requerimientos técnicos mínimos que no deben faltar para un resultado óptimo de calidad, como son: cámara HD, un boom o micrófonos corbateros para grabar correctamente el audio de los presentadores, equipo de iluminación, computadoras de buen potencial para uso audiovisual y gráfico donde se llevará a cabo la edición y efectos de post-producción.
- El equipo de producción deberá constar de: director, productor, camarógrafo, iluminador.
- Para la post-producción, la parte de edición y efectos, se requiere: editor, técnico de post-producción, técnico de sonido.
- Contar con el presupuesto o capital para cubrir los gastos por sueldos de los presentadores, así como también para los del equipo de producción y post-producción.



CAPÍTULO 6

BIBLIOGRAFÍA

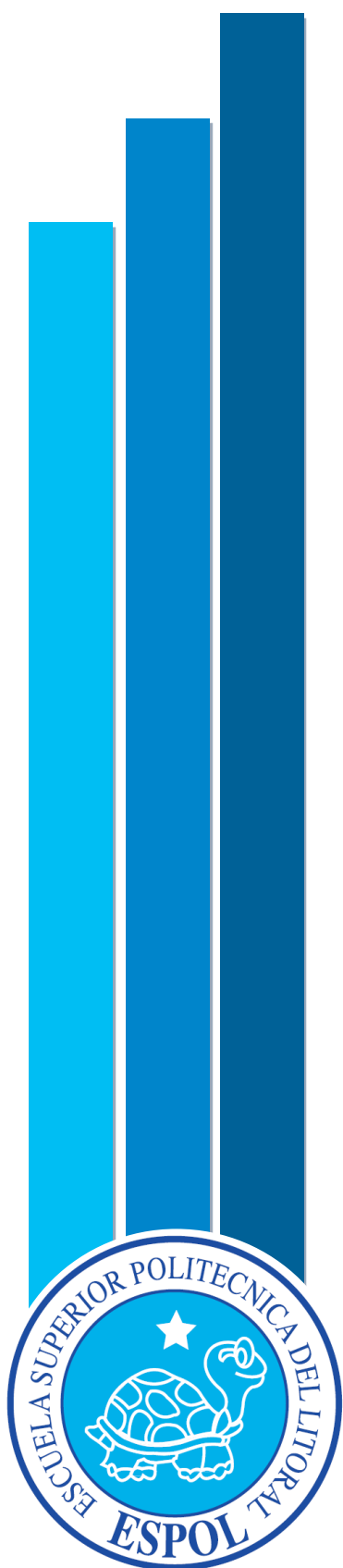
6. BIBLIOGRAFÍA

6.1 BIBLIOGRAFÍA

- [1] “Manual de Producción de Video” – Millerson, Gerald
- [2] “Manual de Montaje cinematográfico” – Thompson, Roy
- [3] “El Guión” – Linares, Marco Julio
- [4] “El Gabinete del doctor cineman – Báez, Marcelo”
- [5] <http://www.monografias.com/trabajos81/produccion-televisiva-instruccional-educacion/produccion-televisiva-instruccional-educacion3.shtml#discusiona>
- [6] <http://www.monografias.com/trabajos13/televis/televis.shtml>
- [7] <http://tiscar.wikispaces.com/file/view/4.2television.pdf>
- [8] www.tesisyalgomias.blogspot.com/2007/04/cuerpo-del-anteproyecto-de-grado.html
- [9] www.iht.hn/files/marcapais.pdf
- [10] www.google.com
- [11] www.espoltv.espol.edu.ec
- [12] www.monografias.com
- [13] <http://www.iepi.gob.ec>

6.2 VIDEOGRAFÍA

- [1] “ART ATTACK” - Programa de Televisión
- [2] www.youtube.com/user/craftingeek
- [3] www.youtube.com
- [4] www.disneychannel.com
- [5] <http://www.utilisima.com/ec>



CAPÍTULO 7

ANEXOS

7. ANEXOS

7.1 ANEXO 1: GUIÓN LITERARIO

GUIÓN LITERARIO

**Programa de Arte y Manualidades
"Club de Papel"**

por
Jessica Alcívar,
Edith García y
Silvia Quiroga.

DISOLVENCIA DE APERTURA

1. INT. SET. BIENVENIDA.

1

Aparece el presentador 1 saludando, del lado derecho del set, y se presenta.

PRESENTADOR 1

¡Hola, soy Manuel!

Aparece la presentadora 2 detrás de uno de los edificios de la derecha, asomando la cabeza hacia el centro del set y se presenta.

PRESENTADORA 2

¡Yo soy Karen!

Mientras la presentadora 2 se acerca y ubica rápidamente junto al presentador 1, aparece la presentadora 3 detrás de uno de los edificios de la izquierda asomando la cabeza hacia el centro del set y se presenta.

PRESENTADORA 3

¡Y yo soy Alina!

La presentadora 3 se pone junto a los otros conductores y juntos continúan con la introducción al programa.

Todos los presentadores

(señalando hacia la cámara)

Y esto es... ¡Club de Papel!

P1

El único club donde el artista...

TP

...¡Eres tú!!

CORTE A:

2. INT. SET. PRIMER SEGMENTO – CAJITA TIPO SCRAPBOOK.

2

Presentadores sentados.

P3

(con gesto de preocupación)

¡Ah, Cierto!...

P1 Y P2

(asombrados)

¿Qué pasó? ¿Qué pasó?

P3

Es que acabo de recordar
que hoy es el cumpleaños de mi mejor amigo
y aún no tengo nada para regalarle.

P1 y P2

Mmmmmmm...

P1

¿Por qué no le haces una tarjeta?

P3

¡Nooooooooo!, quiero algo más especial
que una simple tarjeta.

P1

Viiiiiii...

*La presentadora 2 se ríe pícaramente y luego adquiere
actitud pensativa.*

P3

Sólo es mi amigo.

P2

¡Ya sé, ya sé!

*La P2 se inclina hacia la P3 y ocultando su boca con una
mano, le dice algo al oído.*

P3

¡Genial!

P2

¡Vamos!

*P2 le toma de la mano a la P3 y ambas salen de escena por
el lado izquierdo.*

P1

¡Chicas, chicas!

(con cara de impotencia)

Arghhhhh...

Bueno, ahora te mostraremos

algunos secretos de esta ciudad de papel.
(señalando a la cámara)
¡Presta atención!

CORTE DE ESCENA

Las dos presentadoras entran a escena del lado derecho del set, cargando un escritorio de trabajo , hasta que se ubican en el centro del set. Luego el presentador 1 aparece detrás de este con una gran sonrisa y las otras dos conductoras se arriman a él con gestos de felicidad.

CORTE DE ESCENA

P2 Y P3 sentadas a la mesa de trabajo.

P2

Vamos a hacer una cajita
tipo Scrapbook.

P3

¿Tipo qué?

P2

¡Scrapbook!

P3

(con gesto de confusión)
Ah... ya...

P2

"Scrapbook" es el término
inglés para definir
un libro de recortes.

P3

(fingiendo comprender)
Ahhhhhh ya...

P2

¡Mira, es algo como esto!...

La P2 saca una pequeña cajita colorida de debajo de la mesa y se la pasa a la P3.

P2

(continúa)

Taaaaán!

P3

¡Qué bacán!

¡A mi amigo le va a encantar esto!

La P3 observa con detenimiento la colorida cajita, mientras la abre cuidadosamente.

P2

¿Tú crees?

Estoy segurísima que sí.

(mirando a la cámara)

Ahora veremos los materiales que
necesitamos para hacer la cajita Scrapbook.

CORTE DE ESCENA

Con toma cenital se muestra la mesa y van apareciendo los elementos sobre la mesa mientras la P2 los va nombrando.

P2

(voz en off)

Los materiales para
la cajita Scrapbook son:
Cartulinas de 3 colores distintos,
marcadores de varios colores,
goma en barra, regla,
lápiz y borrador,
Tijeras.

Y para decorar:
Stickers, fotos, dulces,
cinta y pompo.

CORTE DE ESCENA

*Plano cenital de las manos de la p2 desarrollando el proyecto.***P2**

(voz en off)

1. Necesitamos recortar 3 cuadrados
de tres colores y tamaños distintos.

El primero de 24x24 cm,
el segundo de 21x21,
y finalmente uno de 18x18.

2. Toma tu cuadrado de 24x24 cm
y con la ayuda de tu regla
divide un lado en 3 partes iguales.
Y haz lo mismo con
los 3 lados restantes.

3. Une las marcas que hiciste
previamente con un lápiz,
de manera que te queden 9 cuadrados
de 8x8 cm.

4. Ahora con tus tijeras
recorta los cuadrados
de las esquinas.

5. Haz lo mismo con
los otros cuadrados.

CORTE DE ESCENA

P2 Y P3 sentadas a la mesa de trabajo.

P2

Y entonces,
cuando termines de recortar,
te quedarán tres cruces como éstas.
¡Mira!

P2 le entrega las cruces que tenía en las manos a la P3.

P3

¡Qué chévere!
¿Y qué más, qué más?

P2

¡Espera, ahora te enseño!

CORTE DE ESCENA

Plano cenital de las manos de la P2 desarrollando el proyecto.

P2

(voz en off)

6. Toma una cruz y
sobre la línea haz un doblez.

7. Ahora haz lo mismo con
cada una de las líneas.

8. Asegúrate de marcarlo
bien hacia ambos lados.

9. Con tus tijeras redondea
las esquinas de las 3 cruces.

10. Cuando termines,
haz lo mismo con las demás.

CORTE DE ESCENA

P2 Y P3 sentadas a la mesa de trabajo.

P2

(señalando las esquinas del objeto)
¡Y tendrás algo así!

Luego pegaremos una encima
de la otra según sus tamaños,
es decir, desde la más grande
hasta la más pequeña.

(Buscando la goma con la mirada)
¿Y la goma? Alina,
¿y la goma?

P3

¡Aquí está!

*P3 saca un envase de goma en barra, de debajo de la mesa y
se la entrega en las manos de la P2.*

CORTE DE ESCENA

Plano cenital de las manos de la p2 desarrollando el proyecto.

P2

(voz en off)

11. Le ponemos pegamento
en el centro y
presionamos para que
quede bien pegado.

12. Cuando hayas terminado
de pegar, déjalo a un lado
y toma tu cartulina.
Ahora vamos a trazar la tapa.

13. Necesitaremos un cuadro
de 12x12 cm, al que
le haremos un borde de 2 cm.

14. Haz un corte triangular
que no llegue hasta el vértice.
Haremos lo mismo con
las demás esquinas.

15. Dobla los extremos
de esta manera,
para marcar estas líneas.

16. Toma los triángulos
de las esquinas y
dóblalos hacia adentro.
Tendrás estos dobleces marcados.

17. Pon pegamento en barra
en la parte externa de los triángulos.
Después pégalos así.
Recuerda que debes presionar
para asegurarte de que
estén bien pegados.

18. Decora la caja en
su interior con las fotos,
mensajes o dibujos que desees.

CORTE DE ESCENA

P2 Y P3 sentadas a la mesa de trabajo.

P2

Y luego cuando ya coloques
los caramelos, llaveros o lo
que desees poner dentro de la caja;
colocas un listón alrededor.
Vamos a cerrar la caja.

La P2 le coloca la tapa a la cajita.

P2

(continúa)

Ya está colocado el listón,
le das la vuelta y te va a quedar algo como esto.
Mira, ¡qué precioso Alina!

P3

¡Qué lindo!
Me has ayudado hartísimo.

P2

¡Ah, cierto!
Recuerda, si quieres
hacerla más divertida,
puedes ponerle muchas más capas.
Y cada cruz va a ser 1 cm
menos que la anterior,
es decir, por ejemplo:...

*La P2 señala con sus dedos los cuadrados que se forman en
medio de las cruces que sostiene en sus manos.*

P2

(continúa)

...este cuadradito es de 9 cm,
este de 8 y este de 7.

P3

¡Qué increíble!
Me has ayudado hartísimo,
¡gracias!

P2

Ok Alina, no te preocupes.

CORTE A:

3. INT. SET. SEGUNDO SEGMENTO – MONEDERO RECICLADO. 3

La P2 se encuentra muy concentrada sentada dibujando el logo del "Club de Papel" y la P3 entra a escena del lado derecho, mientras hace ademanes de no tener dinero y luego, al alzar la mirada, se percata de que la P2 está ahí y muestra una cara de tener una idea.

P3

¡Karen!

La P2 deja de estar concentrada en el dibujo que realizaba, alza su cabeza y mira a la P3.

P3

(continúa)

¿Qué fue? Porfa préstame \$100.

P2

¡¿Queeeeeeeeé?!

P3

No... ¡mentira!

Préstame un dólar.

P2

*¡Ah, ya! Me hiciste asustar,
¡espera!*

La P2 saca su billetera o monedero dañado y viejo de su bolsillo.

P3

¿Qué es eso?

A la P2 se le caen las monedas de un hueco de la billetera.

P3

¿Se la robaste al cachinero?

P2

Ay, no seas mala.

*Aunque sea me sirve
para guardar mis monedas.*

P3

*¡Qué te va a servir eso!,
necesitas uno nuevo.*

P2

Pero es que no tengo
plata para comprarme otro.

P3

No te preocupes,
yo te enseñaré cómo hacer
uno sin necesidad de
gastar tanto dinero.

P2

¿Seguro?

P3

¡Claro!

CORTE DE ESCENA

La P2 y P3 sentadas a la mesa de trabajo.

P3

Vamos a hacer un monedero
con un cassette de música

La P3 saca un cassette viejo de debajo de la mesa.

P2

¿Con un Cassette?
¿Cómo?

P3

(mira y señala a la cámara)
Ya lo descubrirás,
necesitamos los siguientes materiales...

CORTE DE ESCENA

*Toma cenital en la que se muestra la mesa y van apareciendo
los elementos sobre la mesa mientras la P3 los va
nombrando.*

P3

(voz en off)

Los materiales para

un monedero reciclado:
Pañolencia de varios colores,
botones grandes y coloridos,
cassettes, cierres de colores,
tijera, lápiz y borrador, regla,
silicón caliente o fría,
pinceles, Pintura acrílica y
destornilladores.

CORTE DE ESCENA

Plano cenital de las manos de la P3 desarrollando el proyecto.

P3

(voz en off)

1. Primero, abre el cassette
sacando los tornillos y
retira todos los elementos
que estén dentro.

2. Luego toma la pañolencia
y con ayuda de la regla,
dibuja dos rectángulos,
uno de 10cms x 13cm de largo,
y otro más pequeño de
10cms x 3cms de ancho.

3. Con tus tijeras, recórtalos,
y ya están listos para pegar.

CORTE DE ESCENA

P2 y P3 sentadas a la mesa de trabajo.

P3

Ahora que tenemos nuestro
cassette desarmado,
nuestra pañolencia recortada

y el cierre; vamos a
proceder a pegarlo todo.

P2

¿Con qué? ¿Con goma?

P3

Sí, pero no con cualquier goma.
Vamos a usar silicón caliente,
pero debes tener mucho cuidado,
porque te puedes quemar.

P2

Mmmmm...

CORTE DE ESCENA

*Plano cenital de las manos de la P3 desarrollando el
proyecto.*

P3

(voz en off)

4. Toma el cassette y
pega los rectángulos
por dentro,
con la silicón caliente.

5. Primero pega el rectángulo
más pequeño en la parte inferior,
luego el más grande en
el interior del cassette.

6. Después con mucho cuidado
coloca el cierre.

7. Cuando hayas terminado,
puedes decorarlo con botones
de colores y si no deseas verla etiqueta
del cassette, puedes también retirarla
o pintarla con pintura acrílica.

CORTE DE ESCENA

P2 Y P3 sentadas a la mesa de trabajo.

P3

Mira Karen, aquí está
el monedero que te prometí.

P2

¡Muchas gracias Alina!
¡Qué lindo monedero!
Ahora sí voy a poder meter
todas mis monedas y documentos.
¡Qué bacán estos colores!

P3

Sí y está súper original.
¡Mira! También puedes personalizarlos
de otra manera, puedes pintar la
etiqueta y utilizar diferentes colores...
o pintar tu nombre.

P2

¡Qué increíble!
Muchas gracias Alina.

P3

¡De nada!

Ambas presentadoras miran a la cámara y sonríen.

CORTE A:

4. INT. SET. TERCER SEGMENTO – PERSONALIZACIÓN DE ZAPATOS. 4

*Las presentadoras 2 y 3 están de pie dentro del set
conversando.*

P2

Mira Alina estos zapatos.
Creo que ya no los debo usar.

P3

¡Necesitan un cambio!

P2

¿Tú crees?

P3

Sí, necesitas unos nuevos.

Las presentadoras 2 y 3 se giran hacia el presentador 1 cuando se fijan que entra a escena. Este alza su pie encima de uno de los cubos de colores y empieza a amarrarse los cordones del zapato.

P2

¡Manuel!

¿Dónde te habías metido?

P3

¡Qué increíbles esos zapatos!

P2

Sí, ¡que bacán!

¿Qué marca son?

P1

Son marca Manuel.

(riendo)

No mentira, son unos zapatos
de lona cualquiera y yo
les hice mi propio diseño.

P3

Yo también quiero unos así.

P2

(jaloneando al P1)

¡Sííííí, sí ,sííííí!,

¡enséñame cómo se hace!

¡Porfa, porfa, porfa!

P1

Ya ya ya ya, está bien.

¡Cálmate! ¡Vamos, yo te enseño!

P1 Y P2 salen del set.

P3

¡Ay, estos chicos!

Bueno, ahora te enseñaremos
cómo diseñar unos

zapatos súper originales.

¡Presta atención!

CORTE DE ESCENA

P1 y P2 sentados a la mesa de trabajo.

P2

Ay, Manuel,
pero es que ahí hay pintura
y después me voy a manchar...
Mejor te observo de este lado.

P2 se ubica a un lado de la mesa de trabajo.

P2

(continúa)

Ahora sí, cuéntanos a mí
y al Club de Papel
cómo vas a hacer esos
originales zapatos.

P1

(señalando hacia la cámara)

Está bien.

A continuación vamos a
ver los materiales

CORTE DE ESCENA

*Toma cenital en la que se muestra la mesa y van apareciendo
los elementos sobre la mesa mientras la P1 los va
nombrando.*

P1

(voz en off)

Necesitaremos los
siguientes materiales:

Hojas blancas,
un par de zapatos de lona blancos,
lápiz y borrador, marcador negro,
pinceles de diversas medidas,
marcadores de colores para tela y
pintura textil de varios colores.

CORTE DE ESCENA

Plano cenital de las manos de la P1 desarrollando el proyecto.

P1

(voz en off)

1. Primero, para que tengas

una idea de referencia,
crea en una hoja tu diseño,
haciendo un dibujo sencillo de la
cara frontal y las caras laterales
del zapato. Si no eres muy hábil

dibujando, puedes guiarte
con imágenes de internet.

2. Escoge un tema, puedes hacer
el diseño que tú desees,
pero no olvides que todas las
caras deben tener relación entre sí.

3. Con ayuda de tu lápiz,
reproduce el diseño de los
bocetos en tu zapato, y trata
de que este sea lo más fiel
posible al que hiciste en la hoja.

4. Una vez que hayas terminado,
cubre el borde de la suela
con cinta masking,
para que no se manche
cuando pintemos el zapato.

5. Elige los colores que tu desees
que vayan de acuerdo a tu
personalidad y a tu diseño,
y empieza a pintar.

CORTE DE ESCENA

P1 sentado a la mesa de trabajo.

P1

Antes de continuar pintando nuestros zapatos,
Debemos recordar quitarle los cordones;
así evitaremos mancharlos.

P1 retira cuidadosamente los cordones de los zapatos.

P1

Una vez retirados, podemos continuar pintando.
Y así podremos ver lo espectacular que van a quedar.

CORTE DE ESCENA

Plano cenital de las manos de la P1 desarrollando el proyecto.

P1

(voz en off)

6. Cuando termines de pintar, asegúrate de
que el zapato esté completamente seco,
para volver a repasar con el
marcador negro el contorno.
De esta manera le das más fuerza a tu dibujo
y te ayuda a tapar ciertas imperfecciones.

CORTE DE ESCENA

P1 sentado a la mesa de trabajo.

P1

Cuando termines tu zapato
te quedará de esta manera.
Aquí he utilizado algunos detalles con
marcadores permanentes de diferentes colores,
¡tú lo puedes hacer!
También tengo ciertos diseños que he hecho,
son diferentes y los puedes hacer según tu gusto.
Y de esta manera están terminados tus zapatos
personalizados.

CORTE A:

5. INT. SET. DESPEDIDA.

5

*Las presentadoras 2 y 3 están sentadas dentro del set,
conversando.*

P2

Mira Alina, ¡que increíbles estos
zapatos que me dio Manuel!

P3

¡Sííííí! A mí también me hizo unos.

*P1 sale inesperadamente por detrás del set y mira hacia el
reloj que está en el set. Luego vuelve su rostro hacia las
presentadoras.*

P1

Chicas! Se acabó el tiempo.

P2 y P3

(con rostros tristes)
Ohhhhhh.

P1

Pero no se preocupen.
Nos veremos el próximo programa...

P2

Con muchos más secretos
de la ciudad de papel.

P3

Síguenos en Twitter y Facebook,
siempre como "Club de Papel".

P2

Y en nuestra página oficial,
donde encontrarán muchos más videos.

P1

Fue un gustazo
tenerlos con nosotros

P2

Esto fue...

TP

(señalando hacia la cámara)
...¡Club de Papel!

DISOLVENCIA DE CLAUSURA

FIN

7.2 ANEXO 2: GUIÓN TÉCNICO

Escena: #1 - Bienvenida

Lugar: Guayacanes

Total de Tomas: 23

Total de Tiempo: 15''

Toma: 1

Plano: General

Tiempo:

Video:

Paneo del Set y entrada del presentador.

Audio:

Música del intro (continúa la canción del bumper).

Toma: 2

Plano: Americano

Tiempo:

Video:

Aparece Manuel Saludando y presentándose.

Audio:

P1: ¡Hola, soy Manuel!

Toma: 3

Plano: Primer P.

Tiempo:

Video:

Aparece Karen detrás de uno de los edificios de la derecha, asomando la cabeza hacia el centro del set y se presenta.

Audio:

P2: ¡Yo soy Karen!

Toma: 4

Plano: Detalle

Tiempo:

Video:

Aparece Alina detrás de uno de los edificios de la izquierda, asomando la cabeza hacia el centro del set y se presenta.

Audio:

P3: ¡Y yo soy Alina!

Toma: 5

Plano: General

Tiempo:

Video:

Las chicas caminan hacia el centro del set, se ponen junto a Manuel una de cada lado y presentan el programa.

Audio:

P1, P2 y P3: Y esto es... "¡Club de Papel!".

Toma: 6

Plano: Medio

Tiempo:

Video: presentación del programa

Audio:

P1: El único club donde el artista...

P1, P2 y P3: ¡¡ERES TÚ!!

Escena: #2 - Segmento 1 - Cajita tipo Scrapbook

Lugar: Guayacanes

Total de Tomas: 14

Total de Tiempo: 15''

Toma: 1

Plano: General

Tiempo:

Video:

Presentadores sentados en cubos de colores ubicados en el set.

Audio:

Conversación improvisada entre los presentadores.

Música intro

Toma: 2

Plano: Primer P.

Tiempo:

Video:

P3 se pone mano en la cabeza mientras gira la cabeza hacia la cámara.

Audio:

P3: ¡Ah, Cierto!...

Toma: 3

Plano: Medio

Tiempo:

Video:

P1 y P2 giran sus rostros hacia P3, haciendo ademán de preocupación.

Audio:

P1 y P2: ¿Qué pasó? ¿Qué pasó?

Toma: 4

Plano: Primer P.

Tiempo:

Video:

P1 mirando a los otros presentadores.

Audio:

P3: Es que acabo de recordar que hoy es el cumpleaños de mi mejor amigo y aún no tengo nada para regalarle.

Tiempo:

Video:

P1 con su codo sobre la pierna, mientras su barbilla descansa sobre su mano.

P2 tocando su boca con su dedo, con actitud pensativa.

Audio:

P1 y P2: Mmmmmmm

Toma : 6

Plano: Primer P.

Tiempo:

Video:

P1 hacia P3.

Audio:

P1: ¿Por qué no le haces una tarjeta?

Toma: 7

Plano: Medio

Tiempo:

Video:

P3 hacia P1.

Audio:

P3: ¡Nooooooooo!, quiero algo más especial que una simple tarjeta.

Toma : 8

Plano: Americano

Tiempo:

Video:

P1 mirando a P3, con cara pícara.

P2 se ríe mientras pone su mano en su boca tratando de disimularla.

Audio:

P1: Viiiiiii

P2: Risa pícara.

Toma : 9

Plano: Primer P.

Tiempo:

Video:

P3 con cara avergonzada.

Audio:

P3: Sólo es mi amigo.

Toma: 10

Plano: Americano

Tiempo:

Video:

P2 en primer plano (lado derecho), se inclina hacia donde está P3.

P1 en segundo plano (lado izquierdo).

Audio:

P2: ¡Ya sé, ya sé!

Toma: 11

Plano: Medio

Tiempo:

Video:

P2 le dice algo al oído al P3.

P1 en segundo plano, con rostro de intriga.

Audio:

P2: (Cuchichea algo no comprensible).

P3: ¡Genial!

Toma: 12

Plano: General

Tiempo:

Video:

P2 le toma la mano a P3 y la guía a salir del escenario por el lado izquierdo.

P1 con cara de no comprender nada, sigue con su mirada a las presentadoras.

Audio:

P2: ¡Vamos!

Toma: 13

Plano: Americano

Tiempo:

Video:

P1 muestra ademanes de impotencia, mientras mira hacia el lado donde salieron las presentadoras. Y luego se levanta.

Audio:

P1: ¡Chicas, chicas! Arghhhhh...

Toma: 14

Plano: Medio

Tiempo:

Video:

P1 mira hacia la cámara y señala hacia ella.

Audio:

P1: Bueno, ahora te mostraremos algunos secretos de esta ciudad de papel. ¡Presta atención!

Toma: 15

Plano: General

Tiempo:

Video:

Las dos presentadoras entran a escena del lado derecho del set, cargando un escritorio de trabajo, hasta que se ubican en el centro del set. Luego el presentador 1 aparece detrás de este

con una gran sonrisa y las otras dos conductoras se arriman a él con gestos de felicidad.

Audio:

Música de intro

Toma: 16

Plano: Medio

Tiempo:

Video:

P2 Y P3 sentadas a la mesa de trabajo.

Audio:

P2: Vamos a hacer una cajita tipo Scrapbook.

P3: ¿Tipo qué?

P2: ¡Scrapbook!

P3: Ah... ya...

P2: "Scrapbook" es el término inglés para definir un libro de recortes.

P3: Ahhhhhh ya...

P2: ¡Mira, es algo como esto!... Taraaaán!

P3: ¡Qué bacán! ¡A mi amigo le va a encantar esto!

P2: ¿Tú crees? Estoy segurísima que sí. Ahora veremos los materiales que necesitamos para hacer la cajita Scrapbook.

Toma: 17

Plano: Cenital

Tiempo:

Video:

Se muestra la mesa y van apareciendo los elementos sobre la mesa mientras los va nombrando.

Audio:

P2: Los materiales para la cajita scrapbook son:

Cartulinas de 3 colores distintos

Marcadores de varios colores

Goma en barra

Regla

Lápiz y borrador

Tijeras

Y para decorar:

Stickers

Fotos

Dulces

Cinta y pompo

Música de intro.

Toma: 18

Plano: Cenital

Tiempo:

Video:

Manos de la P2 desarrollando el proyecto.

Audio:

P2:

19. Necesitamos recortar 3 cuadrados de tres colores y tamaños distintos. El primero de 24x24 cm, el segundo de 21x21, y finalmente uno de 18x18.
20. Toma tu cuadrado de 24x24 cm y con la ayuda de tu regla divide un lado en 3 partes iguales. Y haz lo mismo con los 3 lados restantes.
21. Une las marcas que hiciste previamente con un lápiz de manera que te queden 9 cuadrados de 8x8 cm.
22. Ahora con tus tijeras recorta los cuadrados de las esquinas.
23. Haz lo mismo con los otros cuadrados.

Toma: 19

Plano: Medio

Tiempo:

Video:

P2 Y P3 sentadas a la mesa de trabajo.

Audio:

P2: Y entonces, cuando termines de recortar, te quedarán tres cruces como estas.

¡Mira!

P3: ¡Qué chévere! ¿Y qué más, qué más?

P2: ¡Espera, ahora te enseño!

Toma: 20

Plano: Cenital

Tiempo:

Video:

Manos de la P2 desarrollando el proyecto.

Audio:

P2:

24. Toma una cruz y sobre la línea haz un dobléz.
25. Ahora haz lo mismo con cada una de las líneas.
26. Asegúrate de marcarlo bien hacia ambos lados.
27. Con tus tijeras redondea las esquinas de las 3 cruces.
28. Cuando termines haz lo mismo con las demás.

Plano: Medio

Tiempo:

Toma: 21

Video:

P2 Y P3 sentadas a la mesa de trabajo.

Audio:

P2: Y tendrás algo así.

Luego pegaremos una encima de la otra según sus tamaños, es decir, desde la más grande hasta la más pequeña.

¿Y la goma? Alina, ¿y la goma?

P3: ¡Aquí está!

Toma: 22

Plano: Cenital

Tiempo:

Video:

Manos de la P2 desarrollando el proyecto.

Audio:

P2:

11. Le ponemos pegamento en el centro y presionamos para que quede bien pegado.

12. Cuando hayas terminado de pegar, déjalo a un lado y toma tu cartulina. Ahora vamos a trazar la tapa.

13. Necesitaremos un cuadro de 12x12 cm, al que le haremos un borde de 2 cm.

14. Haz un corte triangular que no llegue hasta el vértice. Haremos lo mismo con las demás esquinas.

15. Dobla los extremos de esta manera para marcar estas líneas.

16. Toma los triángulos de las esquinas y dóblalos hacia adentro. Tendrás estos dobleces marcados.

17. Pon pegamento en barra en la parte externa de los triángulos.

Después pégalos así. Recuerda que debes presionar para asegurarte que estén bien pegados.

18. Decora la caja en su interior con las fotos, mensajes o dibujos que desees.

Toma: 23

Plano: Medio

Tiempo:

Video:

P2 Y P3 sentadas a la mesa de trabajo.

Audio:

P2: Y luego cuando ya coloques los caramelos, llaveros o lo que desees poner dentro de la caja; colocas un listón alrededor.

Vamos a cerrar la caja.

Ya está colocado el listón, le das la vuelta y te va a quedar algo como esto. Mira, ¡qué precioso Alina!
P3: ¡Qué lindo! Me has ayudado hartísimo.
P2: ¡Ah, cierto! Recuerda, si quieres hacerla más divertida, puedes ponerle muchas más capas. Y cada cruz va a ser 1 cm menos que la anterior, es decir, por ejemplo: este cuadradito es de 9 cm, este de 8 y este de 7.
P3: ¡Qué increíble! Me has ayudado hartísimo, ¡gracias!
P2: Ok Alina, no te preocupes.

Escena: #3 - Segmento 2 - Monedero reciclado

Lugar: Guayacanes **Total de Tomas:** 19 **Total de Tiempo:** 15''

Toma: 1 **Plano:** General **Tiempo:**

Video:

La P2 se encuentra muy concentrada sentada dibujando el logo del "Club de Papel" y la P3 entra a escena del lado derecho.

Audio:

Música intro

Toma: 2 **Plano:** Detalle **Tiempo:**

Video:

P3 hace ademanes de no tener dinero.

Audio:

Conversación improvisada entre los presentadores.

Toma: 3 **Plano:** Americano **Tiempo:**

Video:

P3 alza la mirada y se percata de que la P2 está ahí sentada dibujando.

Audio: --

Toma: 4 **Plano:** Americano **Tiempo:**

Video:

P3 muestra una cara de tener una idea.

Audio: --

Toma: 5 **Plano:** Medio **Tiempo:**

Video:
P2 sentada dibujando
Audio: --

Toma: 6 **Plano:** General **Tiempo:**

Video:
P3 llama la atención de la P2 y esta alza su cabeza y mira a la P3.

Audio:
P3: ¡Karen!
 ¿Qué fue? Porfa préstame \$100.

Toma: 7 **Plano:** Medio **Tiempo:**

Video:
P2 con cara de susto.

Audio:
P2: ¡¿Queeeeeeeé?!

Toma: 8 **Plano:** Americano **Tiempo:**

Video:
P2 con cara de susto.

Audio:
P3: No... ¡mentira! Préstame un dólar.

Toma: 9 **Plano:** General **Tiempo:**

Video:
P2 se levanta del asiento y saca su billetera o monedero dañado y viejo.

Audio:
P3: ¿Qué es eso?
 ¿Se la robaste al cachinero?

Toma: 10 **Plano:** Medio **Tiempo:**

Video:
P2 le explica a P3 acerca de su monedero viejo y lo mueve bruscamente.

Audio:

P2: Ay, no seas mala. Aunque sea me sirve para guardar mis monedas.

Toma: 11 **Plano:** Detalle **Tiempo:**

Video:

Monedas cayendo en el piso cerca de pies de la P2.

Audio:

Toma: 12 **Plano:** Americano **Tiempo:**

Video:

P2 y P3 conversando.

Audio:

P3: ¡Qué te va a servir eso!, necesitas uno nuevo.

Toma: 13 **Plano:** Americano **Tiempo:**

Video:

P3 le pone el brazo sobre el hombro de la P2.
P2 con cara de angustia.

Audio:

P2: Pero es que no tengo plata para comprarme otro.
P3: No te preocupes, yo te enseñaré cómo hacer uno sin necesidad de gastar tanto dinero.
P2: ¿Seguro?
P3: ¡Claro!

Toma: 14 **Plano:** Medio **Tiempo:**

Video:

P2 Y P3 sentadas a la mesa de trabajo.

Audio:

P3: Vamos a hacer un monedero con un cassette de música.
P2: ¿Con un Cassette? ¿Cómo?
P3: Ya lo descubrirás, necesitamos los siguientes materiales...

Toma: 15 **Plano:** Cenital **Tiempo:**

Video:

Se muestra la mesa y van apareciendo los elementos sobre la mesa mientras la P3 los va nombrando.

Audio:

P3: Materiales para un monedero reciclado:

Pañolencia de varios colores
Botones grandes y coloridos
cassettes
Cierres de colores
Tijera
Lápiz y borrador
Regla
Silicón caliente o fría
pinceles
Pintura acrílica
Destornilladores

Música intro

Toma: 16

Plano: Cenital

Tiempo:

Video:

Manos de la P3 desarrollando el proyecto.

Audio:

P3:

8. Primero, abre el cassette sacando los tornillos y retira todos los elementos que estén dentro.
9. Luego toma la pañolencia y con ayuda de la regla dibuja dos rectángulos, uno de 10cms x 13cm de largo, y otro más pequeño de 10cms x 3cms de ancho.
10. Con tus tijeras recórtalos y ya están listos para pegar.

Toma: 17

Plano: Medio

Tiempo:

Video:

P2 Y P3 sentadas a la mesa de trabajo.

Audio:

P3: Ahora que tenemos nuestro cassette desarmado, nuestra pañolencia recortada y el cierre; vamos a proceder a pegarlo todo.

P2: ¿Con qué? ¿Con goma?

P3: Sí, pero no con cualquier goma. Vamos a usar silicón caliente, pero debes tener mucho cuidado, porque te puedes quemar.

P2: Mmmmm...

Toma: 18

Plano: Cenital

Tiempo:

Video:

Manos de la P3 desarrollando el proyecto.

Audio:

P3:

11. Toma el cassette y pega los rectángulos por dentro, con la silicón caliente.
12. Primero pega el rectángulo más pequeño en la parte inferior, luego el más grande en el interior del cassette.
13. Después con mucho cuidado coloca el cierre.
14. Cuando hayas terminado puedes decorarlo con botones de colores y si no deseas ver la etiqueta del cassette puedes también retirarla o pintarla con pintura acrílica.

Toma: 19

Plano: Medio

Tiempo:

Video:

P2 Y P3 sentadas a la mesa de trabajo.

Audio:

P3: Mira Karen, aquí está el monedero que te prometí.

P2: ¡Muchas gracias Alina! ¡Qué lindo monedero! Ahora sí voy a poder meter todas mis monedas y documentos.

¡Qué bacán estos colores!

P3: Sí y está súper original. ¡Mira! También puedes personalizarlos de otra manera, puedes pintar la etiqueta y utilizar diferentes colores... o pintar tu nombre.

P2: ¡Qué increíble! Muchas gracias Alina.

P3: ¡De nada!

Escena: #4 - Segmento 3 - Personalización de zapatos.

Lugar: Guayacanes

Total de Tomas: 13

Total de Tiempo: 15''

Toma: 1

Plano: General

Tiempo:

Video:

Las presentadoras 2 y 3 están de pie dentro del set conversando...

Audio:

P2: Mira Alina estos zapatos. Creo que ya no los debo usar.

P3: ¡Necesitan un cambio!

P2: ¿Tú crees?

P3: Sí, necesitas unos nuevos.

Música intro

Toma: 2 **Plano:** Americano **Tiempo:**

Video:

P1 aparece en escena por el lado izquierdo del encuadre y alza su pie encima de uno de los cubos de colores.

Audio:

P2: ¡Manuel! ¿Dónde te habías metido?

Toma: 3 **Plano:** Detalle **Tiempo:**

Video:

Manos del P1 amarrando los cordones de su zapato.

Audio: --

Toma: 4 **Plano:** General **Tiempo:**

Video:

P3 y P2 miran los zapatos de P1.

Audio:

P3: ¡Qué increíbles esos zapatos!

P2: Sí, ¡que bacán! ¿Qué marca son?

Toma: 5 **Plano:** Americano **Tiempo:**

Video:

P1 refiriéndose a las presentadoras, sonriendo con cara de confiado.

Audio:

P1: Son marca Manuel. No mentira, son unos zapatos de lona cualquiera y yo les hice mi propio diseño.

Toma: 6 **Plano:** General **Tiempo:**

Video:

P2 se acerca a P1 y le jalonea la camiseta, en ademán de ruego.
P1 Y P2 salen del set por el lado izquierdo del encuadre.

Audio:

P3: Yo también quiero unos así.

P2: ¡Sííííí, sí ,síííí!, ¡enséñame cómo se hace! ¡Porfa, porfa, porfa!

P1: Ya ya ya ya, está bien.

¡Cálmate! ¡Vamos, yo te enseño!

Toma: 7

Plano: Medio

Tiempo:

Video:

P3 habla mientras mira a la cámara. Sonríe y la señala.

Audio:

P3: ¡Ay, estos chicos! Bueno, ahora te enseñaremos cómo diseñar unos zapatos súper originales. ¡Presta atención!

Toma: 8

Plano: Medio

Tiempo:

Video:

P1 Y P2 sentados a la mesa de trabajo.

Audio:

P2: Ay, Manuel, pero es que ahí hay pintura y después me voy a manchar... Mejor te observo de este lado.

Ahora sí, cuéntanos a mí y al Club de Papel cómo vas a hacer esos originales zapatos.

P1: Está bien. A continuación vamos a ver los materiales.

Toma: 9

Plano: Cenital

Tiempo:

Video:

Se muestra la mesa y van apareciendo los elementos sobre la mesa mientras el P1 los va nombrando.

Audio:

P3: Necesitaremos los siguientes materiales:

Hojas blancas

Un par de zapatos de lona blancos

Lápiz y borrador

Marcador negro

Pinceles de diversas medidas

Marcadores de colores para tela

Pintura textil de varios colores

Toma: 10

Plano: Cenital

Tiempo:

Video:

Manos del P1 desarrollando el proyecto.

Audio:

P1:

7. Primero, para que tengas una idea de referencia, crea en una hoja tu diseño, haciendo un dibujo sencillo de la cara frontal y las caras laterales del zapato. Si no eres muy hábil dibujando, puedes guiarte con imágenes de internet.
8. Escoge un tema, puedes hacer el diseño que tú desees, pero no olvides que todas las caras deben tener relación entre sí.
9. Con ayuda de tu lápiz reproduce el diseño de los bocetos en tu zapato, y trata de que este sea lo más fiel posible al que hiciste en la hoja.
10. Una vez que hayas terminado, cubre el borde de la suela con cinta masking, para que no se manche cuando pintemos el zapato.
11. Elige los colores que tu desees que vayan de acuerdo a tu personalidad y a tu diseño, y empieza a pintar.

Toma: 11

Plano: Medio

Tiempo:

Video:

P1 sentado a la mesa de trabajo.

Audio:

P1: Antes de continuar pintando nuestros zapatos, debemos recordar quitarle los cordones; así evitaremos mancharlos. Una vez retirados, podemos continuar pintando. Y así podremos ver lo espectacular que van a quedar.

Toma: 12

Plano: Cenital

Tiempo:

Video:

Manos del P1 desarrollando el proyecto.

Audio:

P1:

12. Cuando termines de pintar, asegúrate de que el zapato esté completamente seco, para volver a repasar con el marcador negro el contorno. De esta manera le das más fuerza a tu dibujo y te ayuda a tapar ciertas imperfecciones.

Toma: 13

Plano: Medio

Tiempo:

Video:

P1 sentado a la mesa de trabajo.

Audio:

P1: Cuando termines tu zapato te quedará de esta manera.

Aquí (señalando la parte externa de la suela del zapato) he utilizado algunos detalles con marcadores permanentes de diferentes colores, ¡tú lo puedes hacer!

También tengo ciertos diseños que he hecho, son diferentes y los puedes hacer según tu gusto. Y de esta manera están terminados tus zapatos personalizados.

Escena: #5 – Despedida.

Lugar: Guayacanes

Total de Tomas: 7

Total de Tiempo: 15"

Toma: 1

Plano: General

Tiempo:

Video:

Las presentadoras 2 y 3 están sentadas dentro del set, conversando...

Audio:

P2: Mira Alina, ¡que increíbles estos zapatos que me dio Manuel!

P3: ¡Sííííí! A mí también me hizo unos.

Música intro

Toma: 2

Plano: Medio

Tiempo:

Video:

P1 sale inesperadamente por detrás del set y mira hacia el reloj que está en el set.

Audio:

P1: ¡Chicas! Se acabó el tiempo.

Toma: 3

Plano: General

Tiempo:

Video:

Las presentadoras 2 y 3 con cara de decepción.

P1 les pone sus manos en los hombros a las presentadoras y éstas se levantan de los asientos.

Audio:

P2 y P3: Ohhhhhh.

P1: Pero no se preocupen. Nos veremos el próximo programa...

Toma: 4

Plano: General

Tiempo:

Video:

P2 hablando hacia la cámara.

Audio:

P2: Con muchos más secretos de la ciudad de papel.

Toma: 5

Plano: Medio

Tiempo:

Video:

P3 hablando hacia la cámara y señalando las marquesinas que aparecen en la parte de abajo del encuadre.

Audio:

P3: Síguenos en Twitter y Facebook, siempre como "Club de Papel".

Toma: 6

Plano: Medio

Tiempo:

Video:

P2 hablando hacia la cámara y señalando las marquesinas que aparecen en la parte de abajo del encuadre.

Audio:

P2: Y en nuestra página oficial donde encontrarán muchos más videos.

Toma: 7

Plano: General

Tiempo:

Video:

Presentadores ubicados en el centro del set, mirando hacia la cámara.

Audio:

P1: Fue un gustazo tenerlos con nosotros.

P2: Esto fue...

TP: ¡Club de Papel!

7.3 ANEXO 3: PLAN DE RODAJE**CRONOGRAMA GENERAL: PRODUCCIÓN "CLUB DE PAPEL"****Lugar:** SET "Club de Papel" --> Clda. Guayacanes Mz 137 Solar 38**Ciudad:** Guayaquil**Equipo de producción:** Edith García, Jessica Alcívar Silvia Quiroga.**Año:** 2011**Equipo de presentadores:** Manuel Hunda, Karen Armijos, Alina Guerra.

OCTUBRE						
DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
2	3	4	5	6	7	8
		15h30 Limpieza del set.	9h00 Empapelar y retocar el set. Recoger equipos.	10h00 Grabar intro y despedida.	15h00 Grabar audio monedero, video procedimiento del monedero.	9h30 Grabar intro, cierre e intervencion es en plano medio Segmento Scrapbook
9	10	11	12	13	14	15
				9h30 Grabar proceso Scrapbook, Recorrido / Paneo: Scrapbook	11h30 Grabar intro y cierre segmento monedero.	9h30 Grabar intervencion es en plano medio Segmento monedero.
16	17	18	19	20	21	22
				9h30 Grabar proceso Monedero, Recorrido / Paneo: monederos	14h00 Grabar Intro y cierre segmento Zapatos	9h30 Grabar intervencion es en plano medio segmento Zapatos
23	24	25	26	27	28	29
9h30 Grabar proceso Zapatos, Recorrido / Paneo: Zapatos.	FINALIZACIÓN DE LA GRABACIÓN Revisar y clasificar Audio y video					

NOVIEMBRE						
DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
30	31	1	2	3	4	5
			8hoo - 18hoo Grabar Intro stopmotion, animaciones a corte origami, redes sociales.	Edición, Post-Producción y musicalización del proyecto		
6	7	8	9	10	11	12
Edición, Post-Producción y musicalización del proyecto				ACOPLE DEL VIDEO FINAL	PRIMER RENDER DE PRUEBA	
13	14	15	16	17	18	19
	Revisión y corrección de errores video y Audio				RENDER FINAL	