

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Creación de cápsulas audiovisuales sobre cómo emprender en el arte del
crochet

ARTE-458

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Producción para Medios de Comunicación

Presentado por:

Melannie Paulette Landívar Narea

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2023

DEDICATORIA

Para mi querido abuelito, Justo Pincay, cuyo apoyo incondicional y amor han sido fundamentales en mi vida académica y social.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios. Agradezco a mi familia por su amor y apoyo incondicional, y por entender mi ausencia durante largas horas de estudio. Agradezco a mi compañero de vida, Lane West, por su apoyo emocional y comprensión. Por último, agradezco a mi compañero de tesis de cuatro patas, Benjito, que estuvo conmigo día y noche.

DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, me corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *Melannie Paulette Landívar Narea* doy mi consentimiento para que la ESPOI realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”



Melannie Paulette
Landívar Narea

EVALUADORES

Msc. Ronald Villafuerte
PROFESOR DE LA MATERIA

Msc. Diana Macías
PROFESOR TUTOR

RESUMEN

El proyecto integrador “Tejiendo oportunidades: Cápsulas audiovisuales para emprendedores y soñadores” tiene como iniciativa fomentar el conocimiento e inspirar a emprendedores del tejido con crochet. Se observó que en Ecuador existen pocos videotutoriales de corta duración sobre la técnica del tejido con crochet y se pretende satisfacer la demanda de contenido breve y práctico.

Para lograrlo, se seleccionaron las técnicas cinematográficas por medio de un sondeo de observación directa a canales de *YouTube* y creadores de contenido con el fin de crear una perspectiva atractiva para la audiencia evaluando criterios como: el esquema de iluminación, las tomas y el ritmo de edición y montaje. La definición del contenido de los vídeos se realizó a partir de encuestas a personas interesadas en aprender esta técnica de tejido.

Como resultado, se definieron cinco vídeos cortos, cada uno con una temática diferente, que abarcan desde cómo iniciar en el crochet hasta la creación de un emprendimiento digital. Las cápsulas producidas tienen un enfoque informativo así que podrían fomentar el conocimiento del tejido con crochet. Aunque se toma como referencia el emprendimiento de los amigurumis, se estima que las ideas de las cápsulas podrían ser un modelo adaptable para quienes desean expandir sus negocios e ideas.

Palabras claves: cápsulas audiovisuales, emprendedores, crochet, técnicas cinematográficas

ABSTRACT

The project titled “Tejiendo oportunidades: Cápsulas audiovisuales para emprendedores y soñadores” intends to promote knowledge and inspire entrepreneurial aspects by visualizing crochet through short films. In Ecuador, there appears to be a shortage of video tutorials for crochet technique in short format to satisfy the demand of brief and practical content.

To achieve this, the selection of cinematography techniques was surveyed and studied through the medium of YouTube content creators to create an interesting perspective for the audience by considering aspects such as: the lighting, the shots, and the timing of editing and assembly. Afterwards, surveys were taken within a group of individuals interested in this weaving technique.

The result was five short videos, each with a different theme, ranging from how to start crochet to creating a digital empire. These short films focus on informing to promote knowledge. Although this refers to crocheted dolls, there is the idea that these videos could be adopted as a model portrayed for those who want to expand their ideas and business.

Keywords: *short films, entrepreneur, crochet, cinematography techniques*

ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES.....	V
RESUMEN	I
<i>ABSTRACT</i>	II
ÍNDICE DE FIGURAS.....	V
ÍNDICE DE TABLAS.....	VI
CAPÍTULO 1.....	7
1 INTRODUCCIÓN	7
1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual.....	8
1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto	9
1.3 Objetivos	11
1.3.1 Objetivo general.....	11
1.3.2 Objetivos específicos	11
1.4 Marco referencial.....	11
1.4.1 Tendencias en la difusión de contenido digital.....	11
1.4.2 El aumento del uso de plataformas digitales en emprendedores	12
1.4.3 Las cápsulas audiovisuales como herramientas para el aprendizaje	13
1.4.4 Concepto de la propuesta	13
1.4.5 Propuesta de estructura del producto	14
1.4.6 Referencias audiovisuales	15
CAPÍTULO 2.....	20
2 METODOLOGÍA	20
2.1 Reproducción	25
2.1.1 Sinopsis	25
2.1.2 Guion de rodaje	25
2.1.3 Plan de rodaje.....	26
2.1.4 Equipo de rodaje.....	27

2.1.5	Lista de locaciones	28
2.1.6	Lista de equipos.....	29
2.1.7	Presupuesto real y proyectado	30
2.2	Producción	30
2.2.1	Escenografía.....	31
2.2.2	Montaje de equipos.....	32
2.2.3	Grabación	32
2.3	Postproducción.....	33
2.3.1	Montaje	33
2.3.2	Sonorización	33
2.3.3	Grafismos	34
2.3.4	Exportación	35
2.4	Distribución de las cápsulas audiovisuales.....	35
2.5	Plan de difusión para los emprendedores.....	36
CAPÍTULO 3.....		41
3	RESULTADOS Y ANÁLISIS	41
3.1	Propuesta Audiovisual.....	41
3.2	Producto Audiovisual	41
3.3	Análisis de costos.....	42
CAPÍTULO 4.....		44
4	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	44
4.1	Conclusiones	44
4.2	Recomendaciones.....	45
BIBLIOGRAFÍA.....		46
APÉNDICES.....		51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Escenario de Samyelena Amigurumis	16
Figura 2 Fondo blanco para el escenario de Bella Coco.....	17
Figura 3 Escenario de curso Domestika	18
Figura 4 Introducción de Lunitas Plus.....	19
Figura 5 Plano cenital de 5 Minute Crafts	21
Figura 6 Plano cenital de Lunitas Plus.....	21
Figura 7 Iluminación de Craftingeek	22
Figura 8 Escenas dramatizadas de 5 Minute Crafts	23
Figura 9 Iluminación de 5 Minute Crafts	23
Figura 10 Planificación de las Cápsulas Audiovisuales	26
Figura 11 Plan Maestro de Producción.....	27
Figura 12 Escenografía para las Cápsulas Audiovisuales	28
Figura 13 Lanería Lunitas Plus	29
Figura 14 Presupuesto estimado del Proyecto Integrador	30
Figura 15 Iluminación planificada para los vídeos	31
Figura 16 Paleta de colores	32
Figura 17 Edición de color	33
Figura 18 Edición de sonido en Reaper.....	34
Figura 19 Animación de la introducción en 2d.....	35
Figura 20 Plan para la difusión de contenido digital en redes sociales.....	38
Figura 21 El mejor tiempo para publicar contenido en redes sociales según Sprout Social	39
Figura 22 Presupuesto real del Proyecto Integrador.....	42

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 Resultados de la encuesta de Google Forms	24
--	----

CAPÍTULO 1

1 INTRODUCCIÓN

En la enseñanza, el vídeo demuestra ser una herramienta poderosa con la capacidad de reducir la distancia entre la teoría y la aplicación práctica. José J. Priego (s.f.), experto en la materia, destaca la inmensa utilidad del vídeo en la enseñanza por su eficacia para demostrar conceptos complejos y difíciles de recrear por medios tradicionales.

Priego resalta que la mayoría de los estudiantes muestran un fuerte interés por el aprendizaje basado en vídeo. Este creciente interés ha dado lugar a la creación de plataformas innovadoras como *Domestika*, *Crehana*, *inLearning* e incluso *YouTube*. Las plataformas ofrecen una gran cantidad de recursos accesibles, orientación experta y cursos en línea, dirigidos a personas que buscan adquirir nuevas habilidades o profundizar sus conocimientos en temas específicos.

En concordancia, Bernal (2021) destaca que “los medios audiovisuales se han diversificado para satisfacer más necesidades de comunicación, enseñanza y aprendizaje en un entorno digital global”. Es decir, que la evolución de estos medios no solo responde a las demandas de comunicación, enseñanza y aprendizaje, sino también la necesidad de adaptarse a un mundo cada vez más interconectado. La diversidad de formatos y plataformas disponibles no solo amplía las opciones para los creadores de contenido, sino que también se ajusta a las preferencias y estilos de aprendizaje variados de las personas, facilitando así un proceso de enseñanza más inclusivo y dinámico en la era digital.

Este cambio no solo ha alterado los hábitos de entretenimiento, sino que también ha dado forma a nuevos modelos de negocio en la distribución de contenidos audiovisuales de vídeos cortos. La tendencia de las plataformas de cápsulas audiovisuales ha permitido a emprendedores explorar vías innovadoras para llegar a audiencias más amplias y expandir sus negocios de manera significativa (Subodh, 2021). De hecho, en un estudio por Kathia Sarmiento y Richard Belduma (s.f.) realizado a diez emprendimientos ecuatorianos, se demostró que el manejo

de las redes sociales es un factor importante en las estrategias de marketing digital de estas microempresas, ya que son pensadas como canales de comunicación y difusión.

El presente proyecto integrador se inspira del emprendimiento de tejidos con crochet para crear cápsulas audiovisuales dirigidas a las redes sociales que promueven el trabajo de las personas que se dedican a la creación artesanal.

1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual

Este proyecto, concebido como una iniciativa de autor, aborda los desafíos y obstáculos identificados a partir de la experiencia como emprendedora de amigurumis, detallando estas dificultades desde una perspectiva audiovisual centrada en los emprendimientos digitales.

En Ecuador, encontrar páginas o blogs que ofrezcan cursos de manualidades, especialmente en el arte del amigurumi, es todo un reto. Si bien hay algunos productores locales, como Lunitas Plus, la mayoría de los vídeos instructivos provienen de países como Estados Unidos, Perú, Colombia y México. Sin embargo, es esencial señalar que, a pesar de esta diversidad geográfica, los vídeos disponibles a menudo carecen de una producción visual sólida, lo que limita su alcance internacional.

La extensa duración de los videotutoriales puede resultar abrumadora para quienes buscan aprender sobre algún tema de manera concisa y eficiente. La dispersión de la información es otro desafío evidente. No todos estos canales virtuales ofrecen todo el contenido completo necesario para dominar las manualidades, creando un laberinto de información donde encontrar un suministro o material conduce a la búsqueda de múltiples vídeos adicionales. Esta complejidad puede desmotivar a los espectadores, haciendo que pierdan interés en el proceso de aprendizaje (Galván, 2020)

1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto

La creación de cápsulas audiovisuales sobre el emprendimiento en el arte del crochet es un proyecto de autor que pretende explorar los aspectos narrativos, estéticos y técnicos de esta creación artesanal. Este proyecto busca mostrar la belleza y complejidad del trabajo de crochet, y al mismo tiempo, inspirar a las personas a emprender.

Dada la escasez de videotutoriales sobre la técnica de tejido del amigurumi en Ecuador, estas cápsulas audiovisuales no solo se presentan como una valiosa oportunidad para destacar la relevancia de una producción audiovisual de calidad en emprendimientos, sino que también ofrecerían una perspectiva práctica y concreta del proceso de creación de personajes, utilizando el emprendimiento de amigurumis como referencia. Al aprovechar la popularidad de las plataformas de vídeos cortos, este proyecto podría llegar a una audiencia más amplia y atraer a nuevos emprendedores en el mundo del crochet.

Además, se ha comprobado que los videotutoriales pueden generar mejoras en el aprendizaje (Mettini, 2022). Al crear videotutoriales, es esencial establecer una estructura, resaltando temas claves con guiones, eliminando ruidos o pausas innecesarias y aplicando diversos planos cinematográficos.

Las cápsulas audiovisuales son populares entre los creadores de contenido debido a su capacidad para simplificar la comprensión del tema y mejorar la experiencia educativa (Castelló, 2021). Según Knott (s.f.), el 83% de las personas prefieren ver vídeos sobre otros formatos instructivos o informativos. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la tasa de retención de la audiencia disminuye al 10% si la duración de los vídeos supera los 15 minutos (*RockContent*, 2019). Para garantizar una retención alta, es crucial utilizar un formato adecuado al contenido y planificar la estructura y el tiempo de exhibición de los temas en pantalla.

Lau y Martina (s.f.) de Punto y Aparte Crochet destacan la importancia del componente visual en el mundo online ya que las cápsulas audiovisuales son

una herramienta ideal para impulsar proyectos emprendedores que no cuentan con un local físico. Estas cápsulas permiten presentar los tejidos a través de fotografías o vídeos, lo que es fundamental para atraer a posibles clientes.

Este enfoque busca llenar un vacío de información y, a su vez, inspirar a emprendedores y creadores a adoptar la producción de las cápsulas audiovisuales como un medio eficaz y ágil para llegar a un público diverso. Además, se pretende satisfacer la demanda de contenido breve y práctico, proporcionando un formato audiovisual para aquellos que buscan información específica y funcional en el ámbito de las manualidades. Desde el punto de vista técnico, se busca transmitir la técnica del crochet mediante la estética cinematográfica y la narrativa como la selección de tomas y acercamientos estratégicos. Este planteamiento busca no solo enseñar la técnica de tejer amigurumis sino inspirar a los espectadores a emprender, resaltando la creatividad y el potencial económico que puede surgir a través del arte del crochet.

Estos vídeos serán diseñados para ser difundidos en diversas redes sociales, aprovechando la oportunidad que ofrecen estas para la divulgación de información. Según una publicación de Diario El Universo (2020), Ecuador cuenta con un 80% de usuarios con acceso a internet, concentrando un 33% en Quito y Guayaquil, siendo el 63% de estos mayores de 24 años, quienes registran el 92% de ingreso e interacción en redes sociales. En este contexto, donde el 76% de la población en Ecuador, utiliza internet de manera recurrente y un 13,31% prefiere Instagram, mientras que un 32,05% opta por TikTok, se destaca la preferencia por contenido audiovisual (Mejía, 2023). Esta preferencia refuerza la importancia de la producción de cápsulas, ya que la mayoría de los consumidores prefieren el formato visual sobre el texto. Así, la estrategia de contenido breve y práctico se alinea perfectamente con las tendencias de consumo en línea en el país.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Fomentar el conocimiento y emprendimiento del tejido con crochet mediante una serie de vídeos cortos para redes sociales

1.3.2 Objetivos específicos

- Definir las técnicas cinematográficas para que el estilo de las cápsulas sea del interés de la audiencia.
- Determinar el contenido de las cápsulas mediante la recolección de información.
- Preparar un plan de difusión de las cápsulas audiovisuales para emprendedores enfocados en la artesanía.

1.4 Marco referencial

1.4.1 Tendencias en la difusión de contenido digital

En las redes sociales, el contenido generado por el usuario tendrá más credibilidad e influencia que el contenido creado por las marcas (Santos, 2023). Esto puede explicarse porque el usuario necesita revisar contenido auténtico, original y fresco. Al mismo tiempo, esta idea impulsa a las marcas a buscar a creadores de contenido que lo elaboren y compartan desde su experiencia, opiniones y recomendaciones, permitiendo que las personas desarrollen una conexión emocional con sus seguidores.

Pese a que las marcas crean contenido relacionado a la promoción directa de su producto o servicio, también son flexibles a abrirse a tendencias del momento. Una de estas es el uso de vídeos cortos. La mayoría de estos vídeos están hechos en formato vertical porque son pensados para la fácil adaptación a la pantalla de los celulares.

“El vídeo corto ha tenido éxito debido a la disponibilidad y compromiso tan corto que requiere por parte de los usuarios, sin embargo, estas

mismas características han impulsado la creatividad y ganas de subir contenido” (Robert, s.f.) En respuesta a esto, las marcas no solamente buscan promocionar sus productos sino crear un canal de ventas directas a través de las plataformas que cuentan con este formato como *Instagram Reels, TikTok y YouTube Shorts*.

Cuando se utilizan los medios digitales como el principal canal de comunicación, al distribuir el contenido, es posible alcanzar una audiencia más amplia, aumentando progresivamente la visibilidad de la marca. Esto a su vez reduce la inversión en publicidad y mejora su posicionamiento (Porras, 2019).

1.4.2 El aumento del uso de plataformas digitales en emprendedores

El uso de plataformas digitales se ha convertido en una herramienta fundamental para los emprendimientos, permitiéndoles crear y gestionar negocios completamente online de forma eficiente y efectiva (Quinones, 2023).

Una de sus ventajas es la flexibilidad y libertad que ofrecen estas plataformas para trabajar desde cualquier parte y establecer sus horarios, además de que les proporciona diferentes opciones para medir, analizar y comprender mejor el comportamiento de los posibles clientes; así lo menciona Manuel Porrás Blanco (2019), mánager de *Yungle Marketing* y administrador de contenido digital. La reducción de costos es otra de las oportunidades que ofrecen los emprendimientos digitales, ya que requieren menos inversión inicial para aquellos negocios con presupuestos limitados.

La digitalización ofrece un campo nuevo para impulsar el espíritu emprendedor entre los jóvenes, proporcionando recursos y entornos donde pueden desarrollar ideas que generen soluciones. A nivel de emprendimiento, este proceso de adaptación digital genera oportunidades como la productividad en la gestión del negocio, la innovación de experiencias al cliente y la interacción con el consumidor

resolviendo problemas de comunicación y necesidades (Bastidas, et al., 2021)

1.4.3 Las cápsulas audiovisuales como herramientas para el aprendizaje

Los vídeos cortos son recursos óptimos al momento de transmitir información de una manera dinámica y atractiva, aumentando la motivación y el interés en la audiencia. Además, la creación de este formato se ha relacionado con la mejora de habilidades como el aprendizaje independiente (Mateos, et al. 2021).

El fomento de la autonomía en el aprendizaje está relacionado con la flexibilidad, ya que las cápsulas pueden ser vistas en cualquier momento, lugar y dispositivo electrónico. También son capaces de abordar temas en detalle y considerarse aquel material de estudio extra para reforzar conocimientos o aclarar dudas (Bernal, 2021). En general, las cápsulas audiovisuales son una herramienta efectiva para aprender temas de interés debido a su formato, duración, facilidad de consumo y capacidad de reforzar temas.

1.4.4 Concepto de la propuesta

El concepto nace a partir de la propia experiencia como emprendedora de amigurumis, que son personajes tejidos de lana, y el interés por el impacto que tienen las redes sociales en la difusión de contenidos digitales.

Aunque se encontró una falta de textos sobre las técnicas de tejido con lana de los amigurumis en librerías y tiendas virtuales de Guayaquil, el presente estudio ha identificado un interés considerable en aprender sobre la técnica del amigurumi en redes sociales populares. Esto fue bien recibido por la audiencia, lo que demuestra la relevancia de abordar este tema en un contexto donde las redes sociales y las plataformas de vídeos cortos han transformado la forma en que se consumen y difunden los contenidos audiovisuales (Subodh, 2021). La búsqueda de vídeos

reveló iniciativas de jóvenes ecuatorianos enfocados en el tejido, pero principalmente dirigidos a prendas de vestir en lugar de amigurumis.

A partir de esto, se propuso un proyecto que permitiera compartir la pasión por el arte del crochet y ofrecer contenido versátil y accesible para aquellos que deseen aprender o emprender en el tejido.

Se priorizará la claridad y comprensión para que los espectadores puedan seguir las instrucciones sin dificultad. Se utilizarán ejemplos visuales y explicaciones sencillas para hacer que el contenido sea atractivo y educativo.

1.4.5 Propuesta de estructura del producto

Se propone la realización de cinco cápsulas audiovisuales, cada una tendrá la siguiente estructura que varía de acuerdo con el contenido: el gancho¹, la presentación del tema animado en 2D, el contenido del videotutorial y un cierre.

Se manejarán secuencialmente y tendrán una duración total de nueve minutos. Se seleccionarán técnicas de tejido, desde elementales hasta complejas, para que tanto los principiantes como los tejedores avanzados puedan aprovechar y apoyarse en el contenido de las cápsulas, que abarcarán temas esenciales para emprender en el crochet.

En la primera cápsula se hará una breve presentación del instructor y se explicarán los materiales y kit que se necesitan para aprender a tejer, incluyendo los precios e inversión total para emprender. La segunda cápsula abordará los tipos de lanas que existen y cuándo utilizarlas. La tercera cápsula se centrará en los puntos de tejido básicos para crear amigurumis. En la cuarta cápsula se realizará una práctica del primer amigurumi con un patrón gratuito repasando brevemente los contenidos anteriores y en la última cápsula se darán consejos y recomendaciones

¹ Conforme a la información proporcionada por *LinkedIn* (2023), el gancho se define como la frase, oración o palabra inicial que atrae la atención del espectador, influyendo en su decisión de interés por el tema que se abordará en el vídeo.

para quienes deseen emprender en el arte del crochet. La organización de la información será clave ya que los espectadores podrán acceder al contenido de su interés sin afectar la secuencia narrativa.

Considerando que “la mejor forma de aprender a tejer es mirar a alguien más a hacerlo” (Field, 2023) se dará importancia a los componentes visuales, ajustando la duración de los planos detalles y plano general según los ejercicios realizados para garantizar la claridad de la información.

Se contará con la presentación formal de la persona encargada de enseñar a tejer solo en la primera cápsula. Los vídeos estarán diseñados para ser prácticos, pero también se utilizarán pausas cuando se considere necesario, como en recomendaciones o consejos. También, los vídeos estarán acompañados con una voz en *off* que proporcionará explicaciones claras y narrará la información, permitiendo que el espectador comprenda el contenido visual en pantalla.

El tono comunicacional de las cápsulas audiovisuales sobre el crochet será claro, amigable y educativo, fomentando un ambiente de aprendizaje relajado. Según Vilma Núñez (2012), el tono y el lenguaje de comunicación debería ser una de las primeras tareas de todo gestor de comunidades *online*, ya que están directamente relacionado con el canal de comunicación y el consumidor. Dado a que se elaborarán vídeos tutoriales, Núñez propone que el tono para enganchar a los usuarios sea cercano e informativo y el carácter del mensaje sea emocional, informativo y explicativo.

1.4.6 Referencias audiovisuales

Para el desarrollo de este proyecto, se toman como referentes visuales algunos canales de *Youtube* y cursos *online* como una guía para la elaboración de las cápsulas. En este breve análisis, se han identificado diferentes aspectos técnicos que logran una presentación visualmente

atractiva en el contenido de sus vídeos como el uso de planos, los esquemas de iluminación y el ritmo de edición y montaje.

Samyelena

Amigurumis

Es un canal de *YouTube* de una joven mexicana que se dedica a crear contenido de patrones de diferentes amigurumis con subtítulos en español e inglés. Sus videotutoriales se caracterizan por estar bien organizados y generalmente son divididos en 3 a 4 partes ya que son de larga duración. Se hace uso de animaciones en 2D y textos en la pantalla para detallar la información más importante. Esta creadora incluye el uso de planos detallados para resaltar la minuciosidad y precisión de las técnicas de crochet, así como el uso de planos abiertos para mostrar el proceso general del tejido y la creación de amigurumis.

El decorado de sus vídeos no presenta ningún ruido visual o elemento distractor que pueda arruinar la acción principal. El canal de *YouTube* se enfoca exclusivamente en explorar y aprender nuevos patrones de amigurumis que están en tendencia.

https://www.youtube.com/channel/UCWJcb1nkp0g5qx_O6iTEFCQ



Figura 1

Escenario de Samyelena Amigurumis

Bella Coco

Un canal de *Youtube* que pertenece a Sarah-Jayne y que se dedica a explicar todos los puntos de tejidos de ganchillo. Tiene una serie de vídeos dedicada a los principiantes que buscan aprender a tejer; aunque

su contenido está dirigido a crear proyectos grandes de tejidos como blusas, abrigos, colchas, entre otros, no dejan de ser útiles para aquellos que desean actualizar sus conocimientos sobre el tejido. Sus vídeos se caracterizan por tener una estética limpia y una introducción breve.

Bella Coco se destaca por su ritmo de edición y montaje, el cual incluye la duración de las tomas que logran transmitir la información de manera efectiva. Asimismo, la transición entre escenas es fluida, evitando saltos de escenas bruscos. El ritmo de corte crea dinamismo entre sus videos, manteniendo el interés a lo largo de la presentación.

<https://www.youtube.com/@bellacococrochet>



Figura 2

Fondo blanco para el escenario de Bella Coco

Domestika

Esta es una plataforma de cursos en línea de diversas disciplinas creativas como diseño gráfico, ilustración, fotografía, animación, moda, entre otros. La producción audiovisual de los cursos generalmente sigue ciertos estándares de calidad, esto incluye la utilización de equipos de alta calidad, equipos de iluminación adecuada y excelente calidad de audio para una experiencia visual y auditiva óptima. El aspecto más destacable de sus vídeos es el uso de diferentes esquemas de iluminación, que abarcan distintos propósitos para cada escena. Estos esquemas incluyen la iluminación de tres puntos, que crea una iluminación equilibrada y natural en las escenas, luz principal y de

relleno, que otorga protagonismo a ciertos elementos y profundidad al fondo.

Los cursos son divididos en secciones o módulos que abordan temas específicos y son complementados con lecciones y recursos adicionales como archivos descargables, ejercicios prácticos, plantillas y otros materiales de apoyo que facilitan el aprendizaje progresivo. Con respecto a la estructura de los vídeos, los instructores de los cursos siempre tienen una breve introducción a modo tráiler que permite conocer su experiencia en la industria, luego se muestra el contenido que se va a enseñar y finalmente, se conocen los resultados esperados al finalizar el curso.

<https://www.domestika.org/es/courses/3923-amigurumis-personas-tejidas-a-crochet>



Figura 3

Escenario de curso Domestika

Lunitas Plus

Es una lanería física con sede en Guayaquil, Ecuador, que además de dedicarse de vender todo tipo de lana, hilo y productos relacionados a crear amigurumis, diseña contenido para plataformas digitales como Instagram, TikTok y YouTube. Para los vídeos que requieren una explicación detallada como la creación de muñecos y proyectos grandes de tejido, Lunitas Plus recurre a YouTube. No obstante, para dar recomendaciones, consejos o tipos sobre cómo mejorar la técnica de

tejidos, Instagram y TikTok son sus mejores aliados. Precisamente en estos dos últimos medios digitales se destaca por su adecuación en formato, narrativa audiovisual y nivel de edición en los tutoriales. El juego de planos entre el presentador y la acción es lo que crea una dinámica interesante para el espectador. A diferencia de los demás referentes, Lunita Plus tiene un ritmo de edición rápido que acompaña a la narrativa que invita a la audiencia a quedarse hasta el final del vídeo. <https://www.instagram.com/lunitasplus/?hl=es>



Figura 4
Introducción de Lunita Plus

CAPÍTULO 2

2 METODOLOGÍA

En esta sección, se detalla la metodología diseñada para llevar a cabo la creación de las cápsulas audiovisuales y alcanzar los objetivos establecidos en este proyecto. El proceso inició con un sondeo de observación y para ello, se utilizaron diversos medios digitales, incluyendo plataformas como *Tiktok*, *YouTube* e *Instagram Reels* en las primeras dos semanas de noviembre de 2023, donde se analizaron las técnicas cinematográficas empleadas en diferentes producciones de contenido digital como: *Lunitas Plus*, *Bella Coco*, *5 Minute Crafts* y *Craftingeeek*. Los criterios que se consideraron fueron la aplicación de planos, el esquema de iluminación, el ritmo de edición y montaje y la duración de los vídeos. Este sondeo tuvo como fin comprender de qué manera afecta el uso de los planos con relación a la edición final del vídeo y el tono comunicacional. Además, el montaje e iluminación en la producción de los videos determinarían qué técnicas cinematográficas se deben aplicar en el proyecto.

Se optó por el método de sondeo de observación directa debido a una investigación de Fernández & Guerrero (2018) respecto al mercado y los consumidores en las redes sociales. Según su estudio, estas plataformas proporcionan abundante información que facilita el análisis de patrones y tendencias en el contenido, así como las posibles interacciones con el mercado. Este método no solo se caracteriza por su rapidez, sino también por ser menos costoso que otros métodos de investigación.

En algunas recomendaciones generales de Flickr (s.f.) para la producción de vídeos, se mencionan los criterios seleccionados para este proyecto, ya que estos podrían influir en la percepción del público y en la efectividad del mensaje que se busca transmitir.

Durante el sondeo, se evidenció algunas similitudes con respecto a las técnicas cinematográficas que emplean tanto la producción de Lunita Plus como los canales de *YouTube* de manualidades prácticas: *Craftinggeek* y *5 Minute Crafts*. Ambos hacen uso de primeros planos con ángulo cenital, enfocados en la acción, para mostrar el proceso creativo, aportando así una perspectiva única para el espectador. No obstante, se constató que Lunitas Plus, en la red social *Tiktok*, alterna la secuencia de planos medios del presentador o instructor para dar inicio y cierre al contenido. En Lunitas Plus, se utilizaron diferentes planos en los cinco vídeos analizados y publicados en la red social Instagram durante el mes de septiembre. En tres de ellos se emplearon planos medios y cenitales, mientras que en los otros dos solo se aplicaron planos cenitales en las manos y en la creación artesanal. Para visualizar los vídeos escogidos en este sondeo, se puede revisar el Apéndice E.



Figura 6
Plano cenital de 5 Minute Crafts



Figura 5
Plano cenital de Lunitas Plus

Los ángulos de cámara son un factor importante para la mayoría de los vídeos tutoriales de crochet, especialmente el ángulo cenital de las manos como lo emplea el canal de *YouTube* de Bella Coco ya que facilita la visualización de los pasos, sin necesidad de explicaciones innecesarias y contribuye a una mayor

interacción con el espectador. En los 5 vídeos escogidos de *YouTube* de Bella Coco, no existe alternación de planos y la cámara se mantiene fija durante todas las secuencias.

Al analizar canales populares de YouTube dedicados a enseñar manualidades prácticas, como *5 Minute Crafts* o *Craftinggeek*, se observó el empleo de iluminación con tonalidades frías que abarcaban la mayor parte de la escenografía. Esto explicaría que una iluminación bien trabajada garantiza que cada detalle sea claramente visible y que no existan posibles sombras duras que afecten la acción principal. Los 5 vídeos escogidos del canal de *YouTube*, *Craftinggeek*, tienen iluminación con tonalidades frías y a diferencia de Bella Coco y Lunitas Plus, *Craftinggeek* sí tiene variedad de planos y ángulos en sus vídeos que abarcan más información visual.



Figura 7
Iluminación de Craftinggeek

Por otro lado, *5 Minute Crafts* demuestra tener mayor libertad creativa en la iluminación y las tomas en los 5 vídeos seleccionados. Estos vídeos incluyen escenas que muestran el proceso de creación de manualidades con un toque humorístico, todo ello acompañado de una iluminación que resalte la narrativa audiovisual.

Otro criterio fue el ritmo de edición y montaje de los videotutoriales sobre manualidades, estos implican varios aspectos claves como: las transiciones suaves entre las diferentes escenas o movimientos, la música y efectos sonoros para crear una atmósfera adecuada y la edición avanzada exclusivamente en efectos visuales que agreguen interés y profundidad al contenido. En este contexto todos los vídeos analizados excepto los vídeos de Bella Coco cumplen con estas características.



Figura 9
Escenas dramatizadas de 5 Minute Crafts

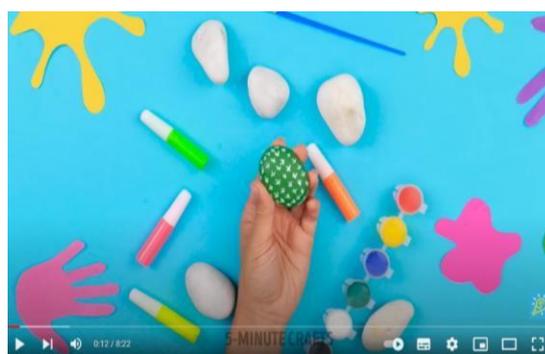


Figura 8
Iluminación de 5 Minute Crafts

En la etapa de montaje de escenas sobre los vídeos relacionados con aprender a tejer, se concluyó que, para facilitar la asimilación de los pasos del tutorial, es importante el manejo del ritmo entre la narrativa visual y la enseñanza, debido a que estos elementos deben conjugarse de tal forma que el producto final sea agradable al oído y a la vista del espectador.

Además, se elaboró una encuesta en *Google Forms* sobre los posibles temas de interés para los tutoriales y de esta manera, determinar el contenido de las cápsulas. Dada la eficacia y rapidez de las redes sociales en la difusión de información, se pudo compartir la encuesta con 100 personas interesadas en emprender con crochet, quienes eran clientes de Lunitas Plus y obtener los resultados en tres estimados para la recolección de datos. La encuesta constó de una pregunta de opción múltiple, en la que se solicitaba a los participantes seleccionar los cinco mejores temas que les gustaría aprender sobre el tejido de amigurumis. Con base en las respuestas obtenidas, se priorizaron los temas más seleccionados y se diseñó la primera propuesta de las cápsulas audiovisuales.

Como resultado, los temas más populares fueron: los puntos básicos para tejer (80%), el kit esencial para empezar a tejer (68%), ¿qué tipo de lana usar? (58%), ¿cómo leer los patrones de los amigurumis (57%), el material con el que están elaborados los amigurumis (58%), ¿cómo calcular el precio del producto? (36%) y ¿cómo vender los productos? (17%).

¿Qué quisieras saber/aprender sobre los amigurumis? (Elegir 5 temas)

[Copiar](#)

100 respuestas

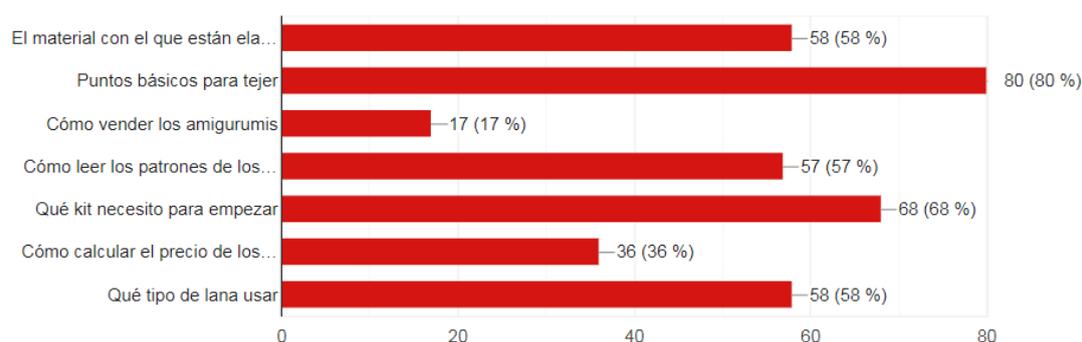


Tabla 1
Resultados de la encuesta de Google Forms

Por último, se concluyó a partir del sondeo previamente realizado que los vídeos tutoriales para *TikTok* e *Instagram Reels* deben ser breves, pero sin afectar la duración de la explicación del contenido. Estos vídeos generalmente usan el formato vertical adaptado a la pantalla de los dispositivos móviles, con una proporción de 9:16 y tamaño de 1080x1920 px, demostrando un estilo informal y creativo. La estructura del contenido debe ser atractiva desde el principio, captando la atención del espectador en los primeros segundos del vídeo. Esta decisión se tomó debido a las métricas de tiempo que tienen estas plataformas para difundir los vídeos, que son alrededor de dos hasta cinco minutos. Por esta razón, se hace necesario crear contenido de menor tiempo, pero con mayor impacto visual e informativo.

Al elaborar vídeos tutoriales sobre tejer amigurumis, es importante resaltar tanto las consideraciones éticas como las legales. En términos éticos, se debe garantizar que el contenido sea preciso confiable y no engañoso. Además, se debe respetar los derechos de autor y propiedad intelectual de cualquier material utilizado en los vídeos. En términos legales, se debe asegurar que se cumplan las

leyes de derechos de autor y propiedad intelectual, así como las leyes de publicidad y marketing, y asegurarse de que cualquier contenido patrocinado o promocionado se identifique claramente como tal.

2.1 Preproducción

2.1.1 Sinopsis

“Tejiendo oportunidades: Cápsulas audiovisuales para emprendedores y soñadores” es una producción que inspira a explorar nuevas oportunidades en emprendimientos de tejidos en lana de figuras, animales o personajes basados en la técnica del crochet, mostrando la belleza, la personalización y complejidad del trabajo artesanal, destacando la relevancia de usar esta herramienta creativa.

Estas cápsulas audiovisuales son breves, cuentan con impacto visual e informativo en un ambiente de aprendizaje amigable.

2.1.2 Guion de rodaje

Cada cápsula audiovisual cuenta con su propio guion, los cuales fueron desarrollados por conocimiento propio como emprendedora de crochet y en colaboración con Olga Ordoñez, una de las personas que trabaja en la lanería física, Lunitas Plus. Se ha tomado en cuenta la experiencia y conocimientos de ambas para garantizar la precisión y confiabilidad del contenido.

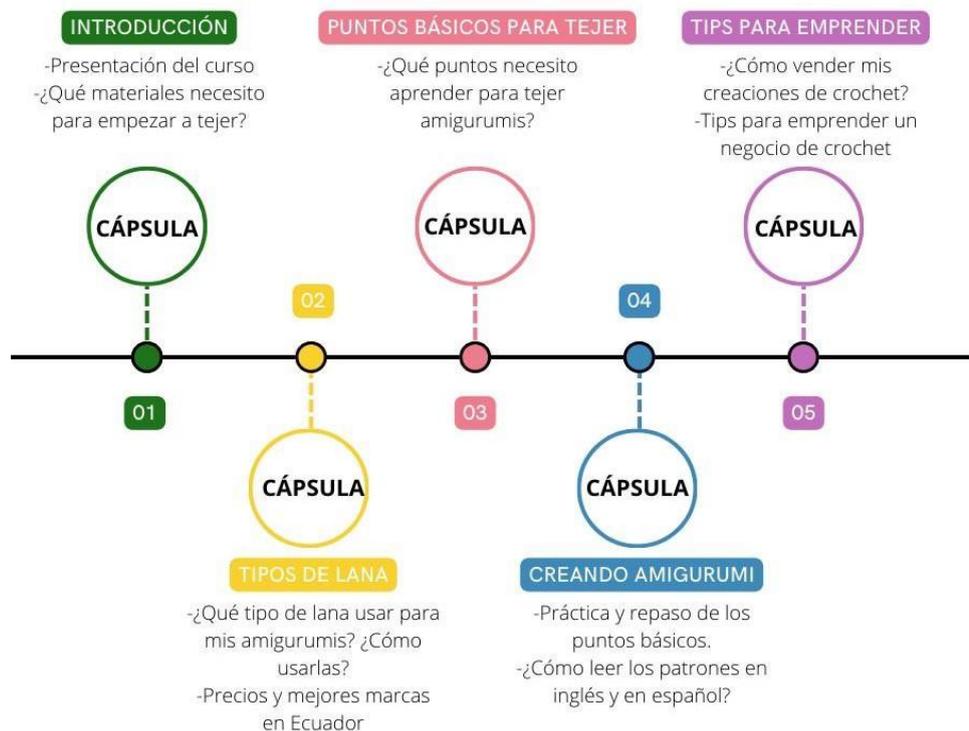


Figura 10
Planificación de las cápsulas audiovisuales

2.1.3 Plan de rodaje

La producción de las cápsulas audiovisuales se programó desde la segunda semana de noviembre hasta el jueves 30 de noviembre de 2023. Se organizó para realizar dos vídeos por semana, de tal manera que en diciembre se graben las narraciones en *off* y hacer alguna corrección con respecto a la edición.

Todo el rodaje fue grabado en orden, el inicio y cierre se grabaron primero, y luego el proceso del resto de cápsulas. Se definió tres horas para cada producto audiovisual a excepción de la cuarta cápsula que tomó ocho horas en total para producirla. Dentro de las horas establecidas también se consideró el tiempo para el montaje y desmontaje de luces, la escenografía, el maquillaje y vestimenta del presentador.

Este enfoque se integró con el plan maestro de producción donde se pudo detallar aspectos cruciales desde el desarrollo inicial hasta la producción del proyecto. De esta manera, se establecieron tareas, plazos y un tiempo proyectado de 14 semanas, creando un marco temporal claro.

PLAN MAESTRO DE PRODUCCIÓN- MATERIA INTEGRADORA																	
Productor ejecutivo:	Melannie Landívar																
Producto:	Proyecto Integrador Cápsulas de 10 minutos en total																
ACTIVIDADES	TIEMPO EN SEMANAS																TOTAL HORAS
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
DESARROLLO																	
RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN		12	4														16
SELECCIÓN DE TEMAS			4	4													8
REVISIÓN				4	4												8
																	32
PREPRODUCCIÓN						6											
GUIÓN					8	8	8										24
STORYBOARD						8											8
SCOUTING						4											4
UTILERÍA							4	4									8
ESTABLECER ESTILO VISUAL Y GRÁFICO							4	4									8
PRUEBA ILUMINACIÓN									4								4
PRUEBA CÁMARA									4								4
PLAN DE RODAJE										8							8
																	32
PRODUCCIÓN																	
MONTAJE ESCENOGRAFÍA										4							4
GRABACIÓN										8	8	8					24
DESMONTAJE ESCENOGRAFÍA													4				4
																	32

Figura 11
Plan maestro de producción

2.1.4 Equipo de rodaje

El equipo de rodaje fue muy reducido, se necesitó de la participación de un compañero de la facultad, Galo Ortiz, para colocar la cámara en su respectivo trípode y armar el set de iluminación y el decorado. Además, se contó con la actuación de Melannie Landívar para ser la presentadora y narradora oficial de las cápsulas. Para la segunda cápsula que explica sobre los tipos de lanas, se necesitó de ayuda profesional que pudiera abordar el tema y se contactó a Olga Morán y Stephany Salazar de Lunitas Plus. El audio de las narraciones y presentaciones fueron grabados con el micrófono de corbata.

2.1.5 Lista de locaciones

- **Cuarto**

La escenografía principal fue armada en un cuarto reducido y se adecuó el espacio para que fuera el fondo de los vídeos y también sirviera como un taller para hacer las manualidades. Para el decorado se necesitaron cuatro planchas de un fondo despegable, una tabla sujeta con pie de amigo metálicos y utilería para los materiales de crochet.



Figura 12

Escenografía para las cápsulas audiovisuales

- **Lunitas Plus**

Se pidió permiso para grabar en la tienda de lanas e hilos y se aprovechó la escenografía como las estanterías de los diferentes tipos de lana y colores para cubrir los planos recursos. El espacio era

un poco reducido dada las vitrinas y estanterías, pero contaba con espacios para grabar y armar un pequeño set.



Figura 13
Lanería Lunitas Plus

2.1.6 Lista de equipos

Para la realización de este proyecto, se empleó una lista de equipos que garantizaron la calidad y eficiencia en el proceso de grabación. A continuación, se presenta la lista detallada de los equipos:

- Cámara *cinematic* de 48 MP
- Micrófono corbatero
- Panel Led RGB PM36
- Mini panel Led N69
- Aro de luz Led 44cm
- Trípodes
- Estabilizador DJI OM5.

2.1.7 Presupuesto real y proyectado

El presupuesto real y proyectado para el producto audiovisual en cuestión constituyó un elemento crucial en la planificación y ejecución de este proyecto. El presupuesto real, al proporcionar una visión detallada de los costos reales incurridos durante las etapas de producción, se fusiona con el presupuesto proyectado, que anticipa y organiza los gastos previstos, ofreciendo una guía fundamental para la asignación de recursos y la toma de decisiones a lo largo del proceso creativo.

Posteriormente, se creó el presupuesto general del proyecto obteniendo una cifra de \$4361.58 que incluía todas las etapas de producción, así como los gastos de administración y contingencia. A diferencia del presupuesto real que fue de \$242 que considera recursos y materiales ya incluidos, equipos audiovisuales y talento humano.

PRESUPUESTO GENERAL DEL PROYECTO INTEGRADOR			
Productor Ejecutivo:	Melannie Landívar Narea		
Fecha de presupuesto	11/1/2023		
Semanas	16		
PRE-CODIGO	PRESUPUESTO		COSTO REAL
10	COSTOS DE DESARROLLO INICIAL		\$445.10
20	COSTOS DE PREPRODUCCION		\$460.40
30	COSTOS DE PRODUCCION		\$967.50
40	COSTOS DE POST- PRODUCCION		\$1,051.00
50	COSTOS DE DISTRIBUCION Y VENTAS		\$580.00
60	ADMINISTRACION/ CONTINGENCIA		\$857.58
SUBTOTAL ABOVE THE LINE		\$	1,302.68
SUBTOTAL BELOW THE LINE			\$3,058.90
GRAN TOTAL		\$	4,361.58

Figura 14

Presupuesto estimado del proyecto integrador

2.2 Producción

En la etapa de producción se comenzó con el montaje de la escenografía y equipos dentro de la ubicación preseleccionada y se establecieron algunos aspectos técnicos para el rodaje:

- Se grabó con una cámara de 48MP a 30fps en la resolución HD. Además, en ciertas tomas se necesitó la ayuda del estabilizador DJI OM5.
- Para el audio se empleó un micrófono corbatero conectado en un dispositivo móvil.
- Se creó el esquema de iluminación de 3 puntos: un aro de luz de LED 44cm como principal fuente de luz, un mini panel LED N69 ubicado a 45 grados del sujeto y un panel LED PM36 como luz de fondo.
- Para los recursos animados de la introducción, se usó el material gratuito que ofrece *FreePik* y para la musicalización se usó la biblioteca de audio de *Youtube Studio*.

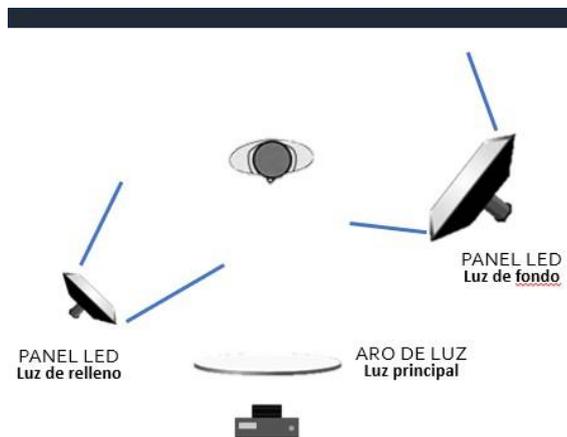


Figura 15 Iluminación planificada para los videos

2.2.1 Escenografía

El espacio para el rodaje fue adecuado para que pudiera funcionar tanto como un taller de manualidades como un fondo para el presentador (ver Figura 12). El montaje se llevó a cabo de la siguiente manera:

- Se utilizaron cuatro planchas despegables con diseños para paredes de interior, de las cuales dos fueron para el taller y las otros para el fondo del instructor.
- Se colocó una mesa larga de madera empotrada en la pared con tres pies de amigo.

- Se decoró con plantas artificiales pequeñas para la presentación de los amigurumis.
- Se colocó una silla alejada del fondo para que el instructor pudiera manejar sus diálogos desde allí.
- Tanto para la escenografía como para la producción de los vídeos, se manejó una paleta de colores que crearan una sensación de calidez, serenidad y dinamismo.



Figura 16
Paleta de colores

2.2.2 Montaje de equipos

Una vez montada la escenografía, se instalaron todos los equipos necesarios para la grabación de las cápsulas. Esto incluyó la posición de los paneles led, un aro de luz y los trípodes para apoyar las luces y la cámara principal. Todo esto se realizó de acuerdo con el esquema de iluminación de tres puntos (ver Figura 15), lo que permitió lograr una iluminación adecuada y al mismo tiempo, aprovechar el espacio disponible.

2.2.3 Grabación

Para el rodaje de las cápsulas audiovisuales se establecieron las siguientes características: 30 FPS en formato vertical con una resolución de 1080x1920, el códec con formato H.264 y micrófono de solapa

conectado a un dispositivo móvil para las narraciones y la presentación. Se usaron planos detalles, primer plano y plano general para el rodaje.

2.3 Postproducción

2.3.1 Montaje

Después de la grabación, se seleccionó el material para cada cápsula, revisando y organizando cada toma para asegurarse de que fuera relevante y coherente con los temas. Luego, se exportó el material al programa de edición de vídeo para cortar y unir las tomas, considerando aspectos como la duración máxima de tres minutos, la transición orgánica entre escenas y el ritmo de corte rápido.

En la corrección de color, se ajustaron los niveles de intensidad, contraste y saturación para lograr una apariencia uniforme entre cada toma, a pesar de que toda la iluminación fue controlada.

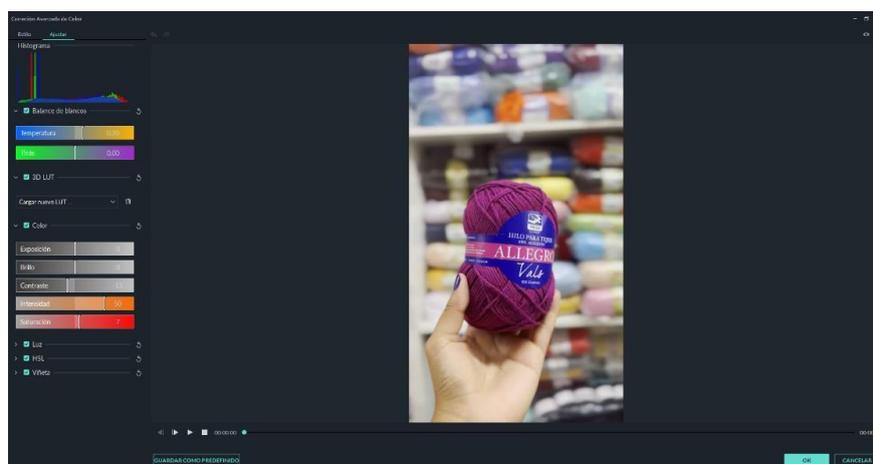


Figura 17
Edición de color

2.3.2 Sonorización

Se llevó a cabo un proceso de limpieza de los audios en todas las narraciones en *off* y en el audio del presentador. Para ello, se exportaron los audios al programa de edición de sonido, donde se aplicaron efectos de ecualización con el fin de ajustar el balance tonal y disminuir aquellas frecuencias que causaban ruido. Asimismo, se utilizó el efecto de compresión de audio para establecer el nivel de volumen entre las partes

más fuertes y suaves de la pista de audio, con el propósito de mejorar la calidad del sonido y lograr que la pista fuera más clara y uniforme. Este proceso permitió optimizar la calidad del audio, creando una experiencia auditiva agradable.

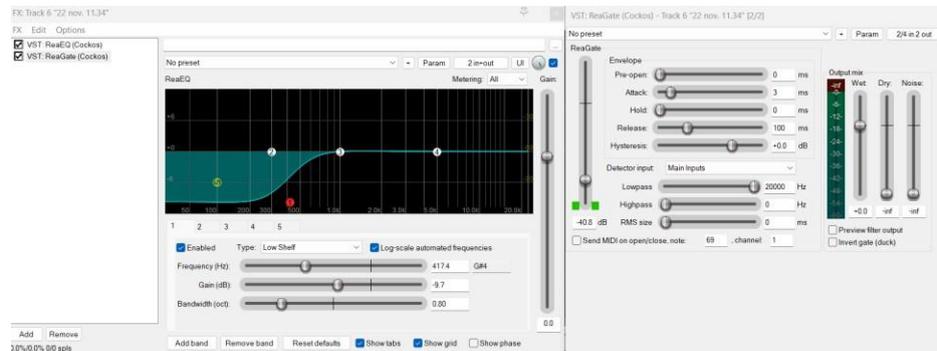


Figura 18
Edición de sonido en Reaper

2.3.3 Grafismos

Para la introducción animada de las cápsulas audiovisuales, se utilizaron grafismos gratuitos del sitio web *FreePik* que incluyen elementos y símbolos relacionados con el crochet. Estas ilustraciones fueron seleccionadas y exportadas al programa de animación, y luego se separaron por capas, los elementos que tendrían movimiento para eventualmente, crear los fotogramas de animación como escala, posición y rotación. La elección de la tipografía se llevó a cabo con la colaboración del diseñador gráfico quien sugirió utilizar fuentes palo seco. Estas tipografías fueron descargadas gratuitamente en la página web *DaFont*.

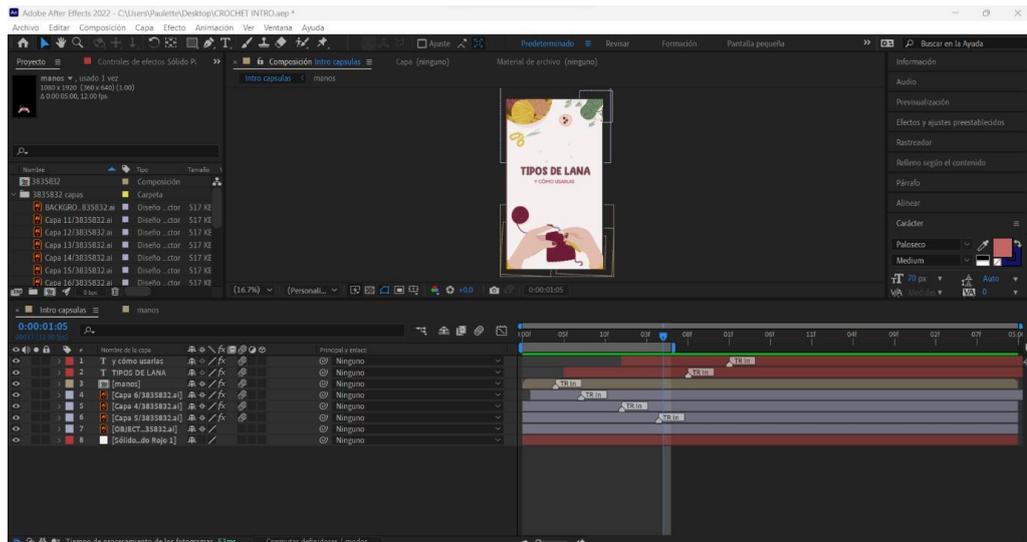


Figura 19
Animación de la introducción en 2D

2.3.4 Exportación

Se utilizó el programa *Adobe Media Encoder* para la exportación de las animaciones en la máxima calidad. Estas fueron las consideraciones técnicas que se aplicaron:

- Vídeos de alta compresión con códec H.264
- Resolución 1080x1920 píxeles para formato vertical
- Animaciones a 30 FPS
- Audio exportado a 24 bits, 48KHZ

Sobre los aspectos técnicos de los vídeos, estos fueron exportados de tal manera que sean adaptables al formato vertical y a los medios digitales como *Tiktok*, *Instagram Reels* y *YouTube Shorts*:

- Formato 9:16 con resolución 1080x1920 píxeles
- Audio exportado a 44KHZ
- Vídeo de 30 fotogramas por segundo

2.4 Distribución de las cápsulas audiovisuales

Es fundamental seleccionar los medios digitales adecuados para la distribución de los vídeos cortos, especialmente los que están diseñados en formato vertical.

Los vídeos cortos tienen una mejor adaptación y popularidad en plataformas como *TikTok*, *Instagram Reels* y *YouTube Shorts* debido a la preferencia por consumir contenido visual de menor duración en las redes sociales. Estos formatos brindan a los emprendedores la oportunidad de alcanzar a la audiencia de manera rápida y eficaz (Scott, 2022).

TikTok, por ejemplo, es una plataforma constantemente utilizada en Ecuador, superando el tiempo de consumo en la plataforma Facebook y Google en promedio. Por otro lado, *YouTube* sigue siendo una de las plataformas más relevantes en el país, con un aumento de vídeos considerable (*Ecuador Times*, 2021).

Por estos motivos, para la planificación de la serie de cápsulas audiovisuales se seleccionaron las siguientes redes sociales: *TikTok*, *Instagram Reels* y *YouTube Shorts*.

Considerando que los vídeos se produjeron pensando en estas plataformas en cuanto al formato y duración, no debería existir problema técnico en cuanto a su distribución y adaptabilidad.

- Para *TikTok*: Los vídeos son secuenciales así que se planea publicarlos como una lista de reproducción. De esta manera, los vídeos llevarían un orden y serían de fácil búsqueda y acceso.
- Para *Instagram Reels*: Se planea subir los vídeos secuencialmente y postearlo en las historias como en los canales de difusión de la comunidad de crochet para tener más alcance.
- Para *YouTube Shorts*: En este apartado, se subiría el *teaser* propuesto para las cápsulas y se invitaría a revisar los videotutoriales en el canal de *YouTube*.

2.5 Plan de difusión para los emprendedores

Respecto al plan de difusión de cápsulas audiovisuales en redes sociales para los emprendedores, se pueden considerar los siguientes puntos:

- Publicar las cápsulas audiovisuales en canales y plataformas digitales populares, como *Youtube*, *Tiktok* e *Instagram Reels*, para llegar a una audiencia más amplia y diversa. Además, utilizar las redes sociales para compartir y promocionar las cápsulas, interactuando con el público y respondiendo a sus comentarios y preguntas.
- Asegurarse de que los vídeos estén adaptados al formato y características de las redes sociales, como la duración, el tamaño y la resolución de estos.
- Buscar patrocinadores interesados en apoyar el proyecto y su mensaje. Esto podría incluir la colocación de logotipos y menciones a los patrocinadores en las cápsulas audiovisuales.
- Participar en eventos y ferias relacionados con el emprendimiento, donde se pueda compartir los vídeos en pantallas grandes o dispositivos portátiles. Esto permitiría una mayor visibilidad y difusión, así como la oportunidad de establecer contactos y relaciones con potenciales clientes.

Para encontrar buenos patrocinadores lo primero es identificar los objetivos y presupuesto disponible, luego crear una lista de los posibles patrocinadores que estén interesados en el proyecto o que mejor se ajusten a las necesidades y objetivos del emprendimiento. Finalmente, se crea una propuesta atractiva incluyendo detalles, beneficios, presupuesto para los patrocinadores (Carranza, 2021).

Un cronograma para la difusión de contenido en redes sociales puede ser muy útil para planificar y organizar las publicaciones en diferentes plataformas. A continuación, se presenta un modelo de cómo podría ser este cronograma.

CRONOGRAMA SEMANAL PARA REDES SOCIALES							
Día	L	M	MI	J	V	S	D
Fecha	23-Feb			26-Feb	27-Feb		
Hora	3:00 PM			12:00 PM	3:00 PM		
Estatus	Publicado			Programado	Programado		
Tipo de contenido	Foto			Vídeo	Foto		
Red social	Instagram			Tiktok	Instagram		
Caption	"Este amigurumi fue personalizado y mide 12 cm..."			¡Hola! En este vídeo les enseñé el proceso de este amigurumi totalmente personalizado	Hasta ahora, este ha sido el amigurumi más pedido en nuestra tiendita y nos alegra ser parte de sus regalos.		
Hashtags	#crochet #amigurumi #handmadewithlove			#fyp #crochet #amigurumi #tiktokcraft	#crochet #amigurumi #handmadewithlove		
Comentarios							

Figura 20

Plan para la difusión de contenido digital en redes sociales

El cronograma se ha elaborado considerando diversas opciones para planificar el contenido digital. Existe una plataforma gratuita llamada Canva, que ofrece diseños predeterminados ajustables a las necesidades del consumidor o la opción manual, que consiste en crear una tabla de Excel. Es fundamental comprender la organización de esta información. En el cronograma establecido, el horario de publicación puede variar según la red social. Plataformas como *Sprout Social*, de pago, proporcionan orientación sobre el mejor momento para publicar contenido visual (ver Figura 21), basándose en el comportamiento de la audiencia en cada red social. En general, se recomienda publicar en los horarios en que las personas han estado más tiempo conectadas.

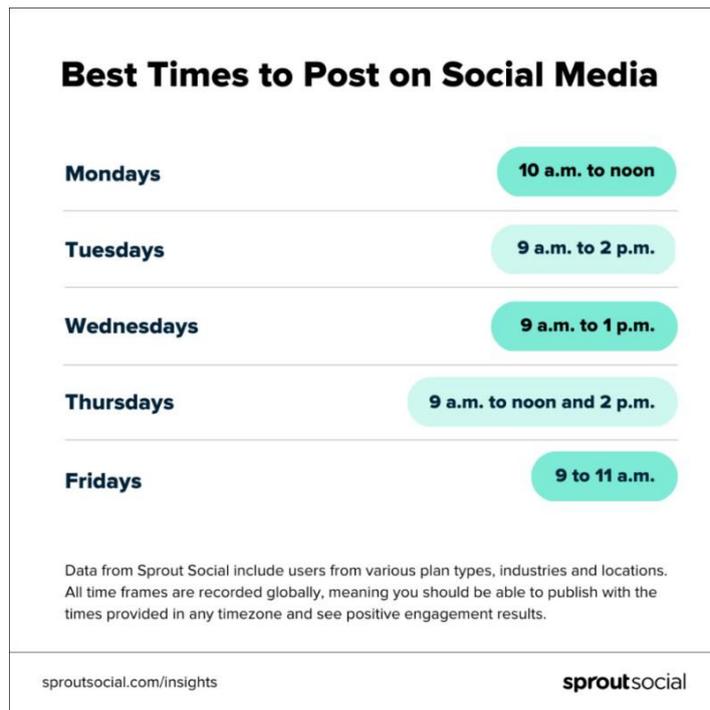


Figura 21
 El mejor tiempo para publicar contenido en redes sociales según Sprout Social

El tipo de contenido puede variar. Según *WeAreContent* (2023), tanto las fotos como los vídeos tienen sus beneficios y oportunidades. Las fotos son una buena opción para capturar momentos específicos y transmitir el mensaje de manera efectiva y los vídeos sirven para contar historias sobre la marca o producto y también se utilizan para transmitir emociones y generar una conexión emocional con la marca.

En cuanto al estatus, es fundamental establecer si las publicaciones ya están visibles en el perfil o si necesitan ser programadas. Para Instagram, existe una aplicación gratuita llamada Vista Previa, disponible en Android y iOS, que permite previsualizar el diseño de la página inicial de la cuenta sin publicar nada antes. De esta forma, se puede observar si las publicaciones programadas brindarán una experiencia visual agradable al usuario y si el contenido es coherente y atractivo.

Los *hashtags* son palabras o frases que se utilizan en redes sociales para categorizar y etiquetar publicaciones de manera que sean fáciles de encontrar y seguir. Los *hashtags* aumentan la visibilidad y el alcance de las publicaciones, así como conectan con la audiencia y permiten monitorear

tendencias y analizar datos. Para planificar los *hashtags* en las publicaciones, es recomendable investigar en la competencia o en el mercado cuáles son los más relevantes para el contenido y crear una lista de ellos, de esta manera se pueden filtrar los más populares y menos utilizados. Los *hashtags* son considerados populares cuando existen varias publicaciones con esa etiqueta.

CAPÍTULO 3

3 RESULTADOS Y ANÁLISIS

3.1 Propuesta Audiovisual

Este proyecto inició con la búsqueda de propuestas audiovisuales nacionales sobre el emprendimiento con crochet y se evidenció la carencia de audiovisuales con contenido informativo que abarcara aspectos importantes para iniciar en este negocio. Esto proporcionó ideas para elaborar un prototipo de cápsulas audiovisuales que sean del interés de la audiencia y que aportara a la comunidad de emprendedores.

Se contó con la colaboración del equipo de Lunitas Plus para recopilar información que sería de ayuda en el guion de las cápsulas y así determinar la narrativa de estas.

3.2 Producto Audiovisual

Se definió el contenido de cada cápsula audiovisual a través de la recolección de información, utilizando encuestas como fuente principal, las cuales fueron bien recibidas por personas interesadas en aprender sobre el crochet y emprendedores. Posteriormente, se crearon cinco cápsulas audiovisuales con una duración aproximada de dos a tres minutos cada una.

En la primera cápsula se incluyó la presentación de los vídeos resaltando para quiénes estarían dirigidos, mientras que en los demás se incluyó solo una frase o gancho que sirviera de introducción al contenido, seguido de la explicación de este.

Las técnicas cinematográficas desempeñaron un papel fundamental en la creación de las cápsulas audiovisuales. La elección de ángulos y composiciones fueron aspectos claves que permitieron crear una experiencia visual atractiva y profesional, en sintonía con la narrativa. Asimismo, la iluminación se utilizó para resaltar los detalles del crochet y generar un ambiente acogedor. El ritmo de edición contribuye a mantener el interés del

espectador, mediante el montaje entre planos detalles y generales, lo que permite combinar diferentes tomas para crear una narrativa coherente. Estas técnicas fueron esenciales para transmitir de manera efectiva el mensaje y estilo deseado en el producto audiovisual.

En la postproducción, se seleccionaron las mejores tomas siguiendo las técnicas cinematográficas establecidas, tratando de no sobrepasar el tiempo promediado para cada cápsula. Se creó un ambiente agradable mediante la edición de color, la elección de recursos sonoros y el esquema de iluminación.

3.3 Análisis de costos

El producto audiovisual fue viable tanto desde el punto de vista económico como técnico. Para lograrlo, se implementaron medidas para reducir los costos en la producción, como optimización del personal del equipo, el uso de locaciones accesibles y la planificación eficiente de los recursos técnicos.

Además, se cumplió con el plan de rodaje establecido para evitar gastos por contingencia. El espacio de Lunitas Plus se facilitó de forma gratuita, gracias a la colaboración de la dueña del local. De igual manera, su equipo fue colaborador en creación del guion, lo que agilizó el proceso y permitió cumplir con el plazo establecido en el plan maestro de producción.

Los costos relacionados con utilería, decoración, armado del set, equipo de iluminación y otros equipos técnicos se consiguieron a precios asequibles. Es importante destacar que estos costos se consideran únicamente en el contexto de este proyecto piloto, que consta de cinco cápsulas de tres minutos de duración cada una. Por lo tanto, si el proyecto se desarrolla a mayor escala, estos costos podrían variar.

El presupuesto estimado del proyecto audiovisual es considerablemente bajo considerando el nivel de calidad y creatividad mostrada en los vídeos (ver Figura 14). Al compararlo con el presupuesto real (ver Figura 22), se observa una notable disparidad, debido a la simplificación de costos.

Presupuesto Real			
Componente	Unidades	Precio Unitario	Total
Desarrollo inicial			
Laptop MSI 32GB	1	Incluido	
Preproducción			
Laptop MSI 32GB	1	Incluido	
Transporte	2	\$ 3.00	\$ 6.00
Producción			
Pegatinas para pared	4	\$ 5.00	\$ 20.00
Tabla como escritorio	1	\$ 20.00	\$ 20.00
Materiales para crochet	1	\$ 70.00	\$ 70.00
Aro de luz	1	\$ 35.00	\$ 35.00
Panel de luz	1	\$ 50.00	\$ 50.00
Panel de luz pequeño	1	\$ 20.00	\$ 20.00
Cámara	1	Incluido	
Trípode	3	\$ 7.00	\$ 21.00
DJI OM5	1	Incluido	
Post producción			
Laptop MSI 32GB	1	Incluido	
Licencias Adobe	1	Incluido	
TOTAL			\$ 242.00

Figura 22
Presupuesto real del proyecto integrador

CAPÍTULO 4

4 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

Tras finalizar el proyecto integrador sobre la creación de cápsulas audiovisuales sobre cómo emprender en el arte del crochet se llega a las siguientes conclusiones:

- El proyecto demostró ser económicamente viable, debido a la gestión de costos y la colaboración estratégica. La calidad del producto audiovisual fue lograda gracias al equipo de Lunitas Plus y la experiencia propia como emprendedora.
- El contenido resultante es orgánico, amigable y de fácil comprensión, lo que permite a las personas sentirse inspiradas a emprender en el crochet. Además, se abordó cómo emprender en este negocio de manera entretenida con videos de corta duración mediante las técnicas audiovisuales.
- Las ideas de las cápsulas aplicadas en este caso al proyecto del tejido, podrían ser un modelo audiovisual adaptable para quienes desean expandir sus negocios e ideas. Esto involucra acoplar el plan de difusión sugerido para las microempresas como posible enfoque efectivo para que lleguen a un público amplio y diversifiquen sus oportunidades de crecimiento.
- La encuesta permitió definir los temas que se abarcarían en los videos y la creación del guion.

No obstante, las debilidades del proyecto podrían ser las limitaciones en la profundidad de los temas abordados en relación con el crochet, así como la

pertinencia y actualidad del contenido que a su vez puede afectar a la audiencia objetiva y reducir el alcance.

4.2 Recomendaciones

Si se desea realizar un proyecto audiovisual similar en temática, es fundamental considerar estos aspectos:

- Contar con un espacio más amplio para el desarrollo del taller de manualidades, lo que permitirá capturar una mayor variedad de tomas desde diferentes ángulos y, en consecuencia, mejorar la calidad del contenido. Es importante seleccionar un espacio destinado para este proyecto, de modo que no interfiera con otras actividades.
- Para optimizar la calidad y el tiempo del proyecto audiovisual, se recomienda tener un equipo de producción audiovisual más amplio, que incluya expertos tanto en el ámbito técnico como en la temática a tratar. Esto, a su vez, implicará la creación de nuevas cápsulas y una planificación detallada de las mismas.
- Para superar la debilidad sobre los tópicos abordados audiovisualmente en el proyecto se recomienda realizar un análisis de mercado FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas) para identificar las tendencias actuales en el ámbito del crochet y su potencial de publicación, las necesidades de la audiencia objetivo y las posibilidades de contenido relevante para así disminuir los posibles desafíos que se presenten.

BIBLIOGRAFÍA

- Agustín, J. (s.f.). *Cómo aprender realmente el lenguaje audiovisual*. Obtenido de Vídeos Educa: <https://www.videoseduca.es/audiovisual/como-aprender-realmente-el-lenguaje-audiovisual/>
- Alcalá, F., & Sánchez, M. (2018). *El poder de las imágenes*. Guadalajara, Jalisco, México. Obtenido de <https://redic.red/wp-content/uploads/2019/03/El-poder-de-las-imagenes.pdf>
- Bastidas, L., Mazacón, C., Ruiz, E., & Onofre, R. (1 de Diciembre de 2021). *Transformación digital y emprendimiento*. Obtenido de Revista Oratores: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/328/3283333003/html/>
- Carranza, A. (15 de Noviembre de 2021). *¿Cómo conseguir patrocinadores? Haz que las marcas luchan por aparecer en tu proyecto*. Obtenido de Crehana: <https://www.crehana.com/blog/negocios/como-conseguir-patrocinadores/>
- Castelló, A. (23 de marzo de 2021). *Cápsulas audiovisuales, la nueva estrategia de información en las redes sociales*. Obtenido de Periodismo sobre Periodismo Multimedia: <https://blogotomia.com/aulaenred-accion/capsulas-audiovisuales-la-nueva-estrategia-de-informacion-en-las-redes-sociales/>
- Coba, G. (13 de febrero de 2021). *Ecuador: un país de emprendedores, pero con poca innovación*. Obtenido de Primicias: <https://www.primicias.ec/noticias/economia/ecuador-emprendedores-poca-innovacion/>
- Educación 3.0. (s.f.). *El vídeo es una herramienta imprescindible en Educación*. Obtenido de Educación 3.0: <https://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/usar-video-en-educacion/>
- El Ministerio de Cultura y Patrimonio presentó los resultados de la Encuesta de Hábitos Lectores, Prácticas y Consumos Culturales*. (14 de junio de 2022). Obtenido de Ministerio de Cultura y Patrimonio: <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/el-ministerio-de-cultura-y-patrimonio->

presento-los-resultados-de-la-encuesta-de-habitos-lectores-practicas-y-consumos-culturales/

El Universo. (30 de junio de 2020). *En Ecuador ha aumentado la demanda de internet y el consumo de contenido debido al aislamiento*. Obtenido de La revista El Universo:

<https://www.eluniverso.com/larevista/2020/06/29/nota/7888932/ecuador-ha-aumentado-demanda-internet-consumo-contenido-debido/>

Fernández, B., & Guerrero, J. J. (30 de Enero de 2018). *La investigación de mercados en redes sociales: Conoce a tu consumidor por lo que publica en Facebook y Twitter*. Obtenido de

<https://www.redalyc.org/journal/5257/525762351002/html/>

Field, L. (6 de octubre de 2022). *21 preguntas comunes sobre crochet (con las respuestas)*. Obtenido de Skill Share Blog:

<https://www.skillshare.com/es/blog/21-preguntas-comunes-sobre-crochet-con-las-respuestas/>

Galván, C. (9 de abril de 2020). *¿Por qué las personas no terminan de ver los vídeos formativos?* Obtenido de LinkedIn: <https://www.linkedin.com/pulse/por-qué-las-personas-terminan-de-ver-los-videos-de-alba-galván/?originalSubdomain=es>

García, A. (2009). *Medios Videográficos*. Obtenido de <http://web.usal.es/~anagv/arti4.htm>

Houser, C. (10 de Octubre de 2022). *Building a post-pandemic business: Minimum Viable Video goes to Ecuador*. Obtenido de LinkedIn: https://www.linkedin.com/pulse/building-post-pandemic-business-minimum-viable-video-goes-cam-houser/?trk=public_post

Luque, S. (11 de septiembre de 2018). *Selección, elaboración, adaptación y utilización de materiales, medios y recursos didácticos en formación profesional para el empleo*. Obtenido de Google Books: <https://books.google.com.ec/books?id=cSBvDwAAQBAJ&pg=PT304&lpg=PT304&dq=videotutorial+es+la+tecnología+de+la+captación,+grabación,+proce>

samiento,+almacenamiento,+transmisión+y+reconstrucción+por+medios+electrónicos+digitales+o+analógicos+de+una+secuencia+

Mateos, A., Fuentes-Peláez, N., & Rodríguez, J. (2021). *El uso de las cápsulas formativas audiovisuales en el contexto de docencia híbrida/virtual*. Obtenido de <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/181042/1/715338.pdf>

Mejía, Z. (2023). *Un breve análisis del mercado digital en Ecuador 2023*. Obtenido de Roast Brief: <https://roastbrief.com.mx/2023/07/un-breve-analisis-del-mercado-digital-en-ecuador-2023/>

Medina, R., & Meza, J. (2015). *Utilización de video tutoriales como mediador del proceso enseñanza aprendizaje para la capacitación en el diseño de cursos virtuales en el Instituto superior Pedagógico "Dr. Misael Acosta Solís"*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/1494>

Mettini, D. (22 de Julio de 2022). *Procedimientos y etapas de la producción audiovisual*. Obtenido de Google Books: https://www.google.com.ec/books/edition/Procedimientos_y_etapas_de_la_producci3FH59EAAAQBAJ?hl=es&gbpv=0

Mejía, Z. (2023). *Un breve análisis del mercado digital en Ecuador 2023*. Obtenido de Roast Brief: <https://roastbrief.com.mx/2023/07/un-breve-analisis-del-mercado-digital-en-ecuador-2023/>

Norryh, N. (s.f.). *Transformando un hobby en un negocio lleno de pasión*. Obtenido de NaylaNorryh: <https://www.naylanorryh.com/ejemplos-que-inspiran-punto-aparte-crochet/>

Núñez, V. (27 de 10 de 2012). *El tono de comunicación de las marcas en Internet y en redes sociales*. Obtenido de Vilma: <https://vilmanunez.com/el-tono-de-comunicacion-de-las-marcas-en-internet-y-en-redes-sociales/>

Ponce Pérez, A. (2019). El tejido como relato social. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, 1. Obtenido de <https://doi.org/10.18682/cdc.vi55.1556>

Porras, M. (5 de Abril de 2019). *¿Cuáles son los canales de distribución de contenidos digitales más demandados?* Obtenido de Semrush Blog: <https://es.semrush.com/blog/canales-de-distribucion-contenidos-digitales/>

Quinones, R. (4 de Septiembre de 2023). *Emprendimiento en la era digital: oportunidades y desafíos.* Obtenido de LinkedIn: <https://www.linkedin.com/pulse/emprendimiento-en-la-era-digital-oportunidades-y-raul-quinones/?originalSubdomain=es>

Redator Rock Content. (7 de enero de 2019). *¿Cuál es la duración ideal de un video en cada plataforma? ¡Conoce ahora!* Obtenido de Rock Content Blog: <https://rockcontent.com/es/blog/duracion-ideal-de-videos/>

Santos, D. (10 de Enero de 2024). *Las 18 tendencias de redes sociales más importantes para 2024.* Obtenido de Blog Hubspot: <https://blog.hubspot.es/marketing/tendencias-redes-sociales>

Sarmiento, K., & Belduma, R. (s.f.). *Estrategias de marketing digital aplicadas por.* Obtenido de http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/18590/1/T-27124_BELDUMA%20GIA%20RICHARD%20JORDY.pdf

Scott, S. (30 de Diciembre de 2022). *Ultimate Guide to Social Media Video Sizes in 2023.* Obtenido de Meltwater: <https://www.meltwater.com/en/blog/social-media-video-sizes>

Subodh. (8 de Agosto de 2021). *Las 15 mejores plataformas de vídeos cortos 2023: Internacional e India.* Obtenido de Vdocipher: <https://www.vdocipher.com/blog/es/plataformas-de-videos-cortos>

Tovar, C. (28 de Octubre de 2023). *¿Qué significa “Hook” o “Gancho” en un video corto?* Obtenido de LinkedIn: <https://www.linkedin.com/pulse/qué-significa-hook-o-gancho-en-un-video-corto-nido-contenido-babac/?originalSubdomain=es>

Vídeos cortos, el formato que triunfa en redes sociales. (1 de Abril de 2023). Obtenido de Social Publi: <https://socialpubli.com/es/blog/videos-cortos-el-formato-que-triunfa-en-redes-sociales/>

Villagrán, M. (s.f.). *¿Por qué los estudiantes abandonan tus cursos e-learning?*
Obtenido de Digimentore: <https://digimentore.com.ec/por-que-los-estudiantes-abandonan-tus-cursos-elearning/>

WeAreContent. (15 de Septiembre de 2023). *Subir fotos a TikTok: aprende sobre esta función y sus ventajas.*

APÉNDICES

APÉNDICE A

Formato de la encuesta a participantes



Aprendiendo a tejer 🧶 ❤️

Este formulario ha sido creado para aquellas personas que tienen interés en aprender a tejer en crochet, descubrir un nuevo pasatiempo o ampliar su conocimiento sobre los amigurumis.

melanniepaulette@gmail.com [Cambiar de cuenta](#)



🔒 No compartido

* Indica que la pregunta es obligatoria

¿Qué quisieras saber/aprender sobre los amigurumis? (Elegir 5 temas) *

- El material con el que están elaborados
- Puntos básicos para tejer
- Cómo vender los amigurumis
- Cómo leer los patrones de los amigurumis
- Qué kit necesito para empezar
- Cómo calcular el precio de los productos tejidos
- Qué tipo de lana usar

APÉNDICE B

Presupuesto General del Proyecto Integrador

PRESUPUESTO GENERAL DEL PROYECTO INTEGRADOR		
Productor Ejecutivo:	Melannie Landívar Narea	
Fecha de presupuesto	11/1/2023	
Semanas	16	
PRE-CODIGO	PRESUPUESTO	COSTO REAL
10	COSTOS DE DESARROLLO INICIAL	\$445.10
20	COSTOS DE PREPRODUCCION	\$460.40
30	COSTOS DE PRODUCCION	\$967.50
40	COSTOS DE POST- PRODUCCION	\$1,051.00
50	COSTOS DE DISTRIBUCION Y VENTAS	\$580.00
60	ADMINISTRACION/ CONTINGENCIA	\$857.58
SUBTOTAL ABOVE THE LINE		\$ 1,302.68
SUBTOTAL BELOW THE LINE		\$3,058.90
GRAN TOTAL		\$ 4,361.58

10-100		Presupuesto de Personal Ejecutivo					
PRODUCTOR/Productor:	Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual						
Fecha de presupuesto	11/1/2023						
Locación	Habitación						
Semanas	16						
CARGO	SUELDO BASE	PAGO POR HORA	HORAS TOTALES	TOTAL PROYECTO			
Productor Ejecutivo	\$ 450.00	\$ 2.80	32	\$ 89.60			
TOTAL				\$ 89.60			
10-200		Presupuesto de Equipamientos					
PRODUCTOR/Productor:	Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual						
Fecha de presupuesto	11/1/2023						
Locación	Habitación						
Semanas	16						
EQUIPO	U. MEDIDA	FUNCION	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO MENSUAL	MESES DE USO	TOTAL
Laptop MSI 32GB	Unidad	Creación y manejo de documentación	2	\$ 900.00	\$ 25.00	4	\$ 200.00
TOTAL							\$ 200.00

10-300		Presupuesto de Gastos de Agencia				
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual				
Fecha de presupuesto		11/1/2023				
Locación		Habitación				
Semanas		16				
SERVICIOS/INSUMOS	U. MEDIDA	FUNCION	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO MENSUAL	TOTAL
Espacio de trabajo	Planilla	Incluye los servicios básicos	1		\$ 50.00	\$ 50.00
Alimentación	Unidad	Comida para el equipo (Almuerzo)	35	\$ 2.50		\$ 87.50
Transporte	Unidad	Movilización a la locación	6	\$ 3.00		\$ 18.00
TOTAL						\$ 155.50

10		PRESUPUESTOS DE GASTOS DE DESARROLLO INICIAL				
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual				
Fecha de presupuesto		11/1/2023				
Locación		Habitación				
Semanas		16				
CODIGOS NIVEL II	RUBRO	COSTO REAL				
10-100	Presupuesto de personal	\$	89.60			
10-200	Presupuesto de Equipamientos	\$	200.00			
10-300	Presupuestos de Gastos de Agencia	\$	155.50			
TOTAL		\$	445.10			

20-100		Presupuesto de Personal de Preproducción				
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual				
Fecha de presupuesto		11/1/2023				
Locación		Habitación				
Semanas		16				
CARGO	SUELDO BASE	PAGO POR HORA	HORAS TOTALES	TOTAL PROYECTO		
Productor Ejecutivo	\$ 450.00	\$ 2.80	20	\$	56.00	
Guionista	\$ 450.00	\$ 2.80	24	\$	67.20	
Diseñador gráfico	\$ 450.00	\$ 2.80	24	\$	67.20	
TOTAL					\$ 190.40	

20-200		Presupuesto de Equipamientos				
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual				
Fecha de presupuesto		11/1/2023				
Locación		Habitación				
Semanas		16				
EQUIPO	U. MEDIDA	FUNCION	CANTIDAD	COSTO POR DIA	DIAS DE ALQUILER	TOTAL
Alquiler de luces y sus trípodes	Unidad	Prueba de iluminación	3	\$ 16.00	1	\$ 48.00
Alquiler cámara	Unidad	Prueba de encuadre y primeras tomas	1	\$ 100.00	1	\$ 100.00
TOTAL						\$ 148.00

20-300		Presupuesto de Construcciones: Estudio y SET				
PRODUCTOR/Producto:	Melannie Landivar/ Cápsula audiovisual					
Fecha de presupuesto	11/1/2023					
Locación	Habitación					
Semanas	16					
SERVICIOS/INSUMOS	U. MEDIDA	FUNCION	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO MENSUAL	TOTAL
Mano de obra: Remodelación del Set	Planilla	Construir escenografía	1	\$ 50.00		\$ 50.00
Alimentación	Unidad	Comida para el equipo (Almuerzo)	4	\$ 2.50		\$ 10.00
Servicios Varios	Planilla	Set	1		\$ 50.00	\$ 50.00
Transporte	Unidad	Movilización a la locación	4	\$ 3.00		\$ 12.00
TOTAL						\$ 122.00

20		PRESUPUESTOS DE GASTOS DE PRE-PRODUCCION				
PRODUCTOR/Producto:	Melannie Landivar/ Cápsula audiovisual					
Fecha de presupuesto	11/1/2023					
Locación	Habitación					
Semanas	16					
CODIGOS NIVEL II	RUBRO	COSTO REAL				
20-100	Presupuesto de	\$	190.40			
20-200	Presupuesto de	\$	148.00			
20-300	Presupuestos de Gastos de Agencia	\$	122.00			
TOTAL		\$	460.40			

30-100		Presupuesto de Personal de Rodaje				
PRODUCTOR/Producto:	Melannie Landivar/ Cápsula audiovisual					
Fecha de presupuesto	11/1/2023					
Locación	Habitación					
Semanas	16					
CARGO	SUELDO BASE	PAGO POR HORA	HORAS TOTALES	TOTAL PROYECTO		
Director	\$ 450.00	\$ 2.80	32	\$	\$ 89.60	
Director de fotografía	\$ 450.00	\$ 2.80	32	\$	\$ 89.60	
Gaffer	\$ 450.00	\$ 2.80	32	\$	\$ 89.60	
Operador de cámara	\$ 450.00	\$ 2.80	32	\$	\$ 89.60	
Talento	\$ 450.00	\$ 2.80	32	\$	\$ 89.60	
TOTAL				\$	\$ 448.00	

30-200		Presupuesto de Equipamientos				
PRODUCTOR/Producto:	Melannie Landivar/ Cápsula audiovisual					
Fecha de presupuesto	11/1/2023					
Locación	Habitación					
Semanas	16					
EQUIPO	U. MEDIDA	FUNCION	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL	
Alquiler de luces y sus trípodes	Unidad	Iluminación para el set	3	\$ 15.00	\$ 45.00	
Alquiler sonido	Unidad	Grabación del sonido	1	\$ 20.00	\$ 20.00	
Alquiler cámara	Unidad	Grabación de cápsulas	1	\$ 100.00	\$ 100.00	
TOTAL					\$ 165.00	

30-300		Presupuesto de Insumos y Materiales				
PRODUCTOR/Producto:	Melannie Landivar/ Cápsula audiovisual					
Fecha de presupuesto	11/1/2023					
Locación	Habitación					
Semanas	16					
SERVICIOS/INSUMOS	U. MEDIDA	FUNCION	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO MENSUAL	TOTAL
Servicios básicos	Planilla	Set	1	\$ -	\$ 50.00	\$ 50.00
Alimentación	Unidad	Comida para el equipo (Almuerzo)	9	\$ 2.50		\$ 22.50
Transporte de personal	Planilla	Movilización a la locación	2	\$ 3.00		\$ 6.00
Transporte de equipo	Unidad	Movilización a la locación	2	\$ 3.00		\$ 6.00
TOTAL						\$ 84.50

30-400		Presupuesto de Atrezos				
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual				
Fecha de presupuesto		11/1/2023				
Locación		Habitación				
Semanas		16				
EQUIPO	U. MEDIDA	FUNCION	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO MENSUAL	TOTAL
Materiales para tejer	Unidad	Construir escenografía	1	\$ 70.00		\$ 70.00
Props	Unidad	Decoración	1	\$ 20.00		\$ 20.00
TOTAL						\$ 90.00

30-430		Presupuesto de Locación				
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual				
Fecha de presupuesto		11/1/2023				
Locación		Habitación				
Semanas		16				
SERVICIOS/INSUMOS	U. MEDIDA	FUNCION	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL	
Alquiler de estudio de grabación	Día	Set de grabación	9	\$ 20.00	\$ 180.00	
TOTAL						\$ 180.00

30		PRESUPUESTOS DE GASTOS DE PRODUCCION		
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual		
Fecha de presupuesto		11/1/2023		
Locación		Habitación		
Semanas		16		
CODIGOS NIVEL II	RUBRO		COSTO REAL	
30-100	Presupuesto de personal de rodaje	\$	448.00	
30-200	Presupuesto de Equipamientos	\$	165.00	
30-300	Presupuesto de Insumos y Materiales	\$	84.50	
30-400	Presupuesto de Atrezo	\$	90.00	
30-430	Presupuesto de Locación	\$	180.00	
TOTAL			\$ 967.50	

40-100		Presupuesto de Personal de Post-Producción				
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual				
Fecha de presupuesto		11/1/2023				
Locación		Habitación				
Semanas		16				
CARGO	SUELDO BASE	PAGO POR HORA	HORAS TOTALES	TOTAL PROYECTO		
Animador	\$ 450.00	\$ 2.80	10	\$ 28.00		
Montajista	\$ 450.00	\$ 2.80	10	\$ 28.00		
Sonidista	\$ 450.00	\$ 2.80	10	\$ 28.00		
Director creativo	\$ 450.00	\$ 2.80	15	\$ 42.00		
TOTAL						\$ 126.00

40-200		Presupuesto de Equipamientos				
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual				
Fecha de presupuesto		11/1/2023				
Locación		Habitación				
Semanas		16				
EQUIPO	U. MEDIDA	FUNCION	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL	
Laptop MSI 32GB	Unidad	Computadora para edición	1	\$ 900.00	\$ 900.00	

40-300		Presupuesto de Insumos y Materiales			
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual			
Fecha de presupuesto		11/1/2023			
Locación		Habitación			
Semanas		16			
SERVICIOS/INSUMOS	U. MEDIDA	FUNCION	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL
Licencias Adobe	Planilla	Para editar y crear animaciones	1	\$ 25.00	\$ 25.00
TOTAL					\$ 25.00
40		PRESUPUESTOS DE GASTOS DE POST PRODUCCION			
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual			
Fecha de presupuesto		11/1/2023			
Locación		Habitación			
Semanas		16			
CODIGOS NIVEL II	RUBRO	COSTO REAL			
40-100	Presupuesto de personal de rodaje	\$ 126.00			
40-200	Presupuesto de Equipamientos	\$ 900.00			
40-300	Presupuesto de Insumos y Materiales	\$ 25.00			
TOTAL					\$ 1,051.00

50-100		Presupuesto de Personal de Distribución			
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual			
Fecha de presupuesto		11/1/2023			
Locación		Habitación			
Semanas		16			
CARGO	SUELDO BASE	PAGO POR HORA	HORAS TOTALES	TOTAL PROYECTO	
Productor Ejecutivo	\$ 450.00	\$ 2.80	25	\$ 70.00	
TOTAL					\$ 70.00
50-200		Presupuesto de Equipamientos			
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual			
Fecha de presupuesto		11/1/2023			
Locación		Habitación			
Semanas		16			
EQUIPO	U. MEDIDA	FUNCION	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL
Laptop 16 GB	Unidad	Creación y manejo de documentación	1	\$ 500.00	\$ 500.00
TOTAL					\$ 500.00

50-300		Presupuesto de Insumos y Materiales			
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual			
Fecha de presupuesto		11/1/2023			
Locación		Habitación			
Semanas		16			
SERVICIOS/INSUMOS	U. MEDIDA	FUNCION	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL
Google Drive	Planilla	Almacenamiento en la nube	1	\$ 10.00	\$ 10.00
TOTAL					\$ 10.00
50		PRESUPUESTOS DE DISTRIBUCION Y VENTAS			
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual			
Fecha de presupuesto		11/1/2023			
Locación		Habitación			
Semanas		16			
CODIGOS NIVEL II	RUBRO	COSTO REAL			
40-100	Presupuesto de personal de rodaje	\$ 70.00			
40-200	Presupuesto de Equipamientos	\$ 500.00			
40-300	Presupuesto de Insumos y Materiales	\$ 10.00			
TOTAL					\$ 580.00

60-100		Presupuesto de Gastos Administrativos			
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual			
Fecha de presupuesto		11/1/2023			
Locación		Habitación			
Semanas		16			
Beneficios Sociales					
Cargo	Sueldo	BS1	Aporte Patronal	Fondo de reserva	3 meses
Productor	\$ 100.00	\$ 25.00	\$ 44.60	\$ 8.33	\$ 233.79
Director	\$ 100.00	\$ 25.00	\$ 44.60	\$ 8.33	\$ 233.79
TOTAL					\$ 467.58

60-300		Gastos de Insumos y Materiales			
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual			
Fecha de presupuesto		11/1/2023			
Locación		Habitación			
Semanas		16			
SERVICIOS/INSUMOS	U. MEDIDA	FUNCION	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL
Internet	Planilla	Almacenamiento en la nube	1	\$ 15.00	\$ 15.00
TOTAL					\$ 15.00

60-200		Presupuesto de Equipamientos			
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual			
Fecha de presupuesto		11/1/2023			
Locación		Habitación			
Semanas		16			
EQUIPO	U. MEDIDA	FUNCION	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL
Laptop 16 GB	Unidad	Creación y manejo de documentación	1	\$ 300.00	\$ 300.00
TOTAL					\$ 300.00

60-400		Presupuesto de Otros			
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual			
Fecha de presupuesto		11/1/2023			
Locación		Habitación			
Semanas		16			
Cargo/Servicio/Insumo/Equipo	Unidad de medida	Funcion	Cantidad	Costo unitario	Costo Total
Seguros	Unidad	Instalaciones	1	\$ 50.00	\$ 50.00
Director y Equipo creativo	Unidad	Bonificación	1	\$ 50.00	\$ 25.00
TOTAL					\$ 75.00

60		PRESUPUESTOS DE DISTRIBUCION Y VENTAS			
PRODUCTOR/Producto:		Melannie Landívar/ Cápsula audiovisual			
Fecha de presupuesto		11/1/2023			
Locación		Habitación			
Semanas		16			
PRO-CODE- Nivel III	RUBRO	ESTIMADO	REAL		
60-100	PERSONAL	\$ 467.58			
60-200	EQUIPAMIENTOS	\$ 300.00			
60-300	INSUMOS Y MATERIALES	\$ 15.00			
60-400	OTROS	\$ 75.00			
TOTAL		\$ 857.58	\$ -		

APÉNDICE C

Presupuesto Real del Proyecto Integrador

Presupuesto Real			
Componente	Unidades	Precio Unitario	Total
Desarrollo inicial			
Laptop MSI 32GB	1	Incluido	
Preproducción			
Laptop MSI 32GB	1	Incluido	
Transporte	2	\$ 3.00	\$ 6.00
Producción			
Pegatinas para pared	4	\$ 5.00	\$ 20.00
Tabla como escritorio	1	\$ 20.00	\$ 20.00
Materiales para crochet	1	\$ 70.00	\$ 70.00
Aro de luz	1	\$ 35.00	\$ 35.00
Panel de luz	1	\$ 50.00	\$ 50.00
Panel de luz pequeño	1	\$ 20.00	\$ 20.00
Cámara	1	Incluido	
Trípode	3	\$ 7.00	\$ 21.00
DJI OM5	1	Incluido	
Post producción			
Laptop MSI 32GB	1	Incluido	
Licencias Adobe	1	Incluido	
TOTAL			\$ 242.00

APÉNDICE D

Plan de Rodaje

PRODUCCIÓN	Tejiendo oportunidades: Cápsulas audiovisuales para emprendedores y soñadores							
CÁPSULA 1								
DÍA	Sábado, 11 de noviembre 2023							
HORA	DURACIÓN	LOCACIÓN	PERSONAJE	ESC	LUZ	DESCRIPCIONES	VESTUARIO/MAQUILLAJE	OBSERVACIÓN
10:00	3 horas	Cuarto	Presentadora Melannie Landívar	1	Esquema de iluminación 3 puntos	Escenas de plano medio de presentadora	Ropa informal y maquillaje natural	
DÍA	Domingo, 12 de noviembre 2023							
HORA	DURACIÓN	LOCACIÓN	PERSONAJE	ESC	LUZ	DESCRIPCIONES	VESTUARIO/MAQUILLAJE	OBSERVACIÓN
10:00	3 horas	Cuarto		4	Esquema de iluminación 3 puntos	Escenas primer plano de los materiales		No requiere sonido
CÁPSULA 2								
DÍA	Martes, 14 de noviembre 2023							
HORA	DURACIÓN	LOCACIÓN	PERSONAJE	ESC	LUZ	DESCRIPCIONES	VESTUARIO/MAQUILLAJE	OBSERVACIÓN
10:00	3 horas	Cuarto	Presentadora Melannie Landívar	1	Esquema de iluminación 3 puntos	Escenas de plano medio de presentadora	Ropa informal y maquillaje natural	
DÍA	Jueves, 16 de noviembre 2023							
HORA	DURACIÓN	LOCACIÓN	PERSONAJE	ESC	LUZ	DESCRIPCIONES	VESTUARIO/MAQUILLAJE	OBSERVACIÓN
10:00	3 horas	Cuarto		4	Esquema de iluminación 3 puntos	Escenas primer plano de las lanas		No requiere sonido
CÁPSULA 3								
DÍA	Sábado, 18 de noviembre 2023							
HORA	DURACIÓN	LOCACIÓN	PERSONAJE	ESC	LUZ	DESCRIPCIONES	VESTUARIO/MAQUILLAJE	OBSERVACIÓN
10:00	3 horas	Cuarto	Presentadora Melannie Landívar	1	Esquema de iluminación 3 puntos	Escenas de plano medio de presentadora	Ropa informal y maquillaje natural	
DÍA	Domingo, 19 de noviembre 2023							
HORA	DURACIÓN	LOCACIÓN	PERSONAJE	ESC	LUZ	DESCRIPCIONES	VESTUARIO/MAQUILLAJE	OBSERVACIÓN
10:00	3 horas	Cuarto		4	Esquema de iluminación 3 puntos	Escenas primer plano de puntos básicos de crochet		No requiere sonido

CÁPSULA 4

DÍA		Martes, 21 de noviembre 2023						
HORA	DURACIÓN	LOCACIÓN	PERSONAJE	ESC	LUZ	DESCRIPCIONES	VESTUARIO/MAQUILLAJE	OBSERVACIÓN
10:00	3 horas	Cuarto	Presentadora Melannie Landívar	1	Esquema de iluminación 3 puntos	Escenas de plano medio de presentadora	Ropa informal y maquillaje natural	

DÍA		Jueves, 23 de noviembre 2023						
HORA	DURACIÓN	LOCACIÓN	PERSONAJE	ESC	LUZ	DESCRIPCIONES	VESTUARIO/MAQUILLAJE	OBSERVACIÓN
10:00	3 horas	Cuarto		4	Esquema de iluminación 3 puntos	Escenas materiales y primera parte de la práctica		No requiere sonido

DÍA		Sábado, 25 de noviembre 2023						
HORA	DURACIÓN	LOCACIÓN	PERSONAJE	ESC	LUZ	DESCRIPCIONES	VESTUARIO/MAQUILLAJE	OBSERVACIÓN
10:00	3 horas	Cuarto		4	Esquema de iluminación 3 puntos	Segunda parte de la práctica		No requiere sonido

DÍA		Domingo, 26 de noviembre 2023						
HORA	DURACIÓN	LOCACIÓN	PERSONAJE	ESC	LUZ	DESCRIPCIONES	VESTUARIO/MAQUILLAJE	OBSERVACIÓN
10:00	3 horas	Cuarto		4	Esquema de iluminación 3 puntos	Tercera parte práctica		No requiere sonido

CÁPSULA 5

DÍA		Viernes, 30 de noviembre 2023						
HORA	DURACIÓN	LOCACIÓN	PERSONAJE	ESC	LUZ	DESCRIPCIONES	VESTUARIO/MAQUILLAJE	OBSERVACIÓN
10:00	3 horas	Cuarto	Presentadora Melannie Landívar	1	Esquema de iluminación 3 puntos	Escenas de plano medio de presentadora	Ropa informal y maquillaje natural	

APÉNDICE E

Lista de vídeos de Instagram de Lunitas Plus

- <https://www.instagram.com/p/Cw0-imTLgSW/>
- <https://www.instagram.com/p/CxJnvL9sBeZ/>
- <https://www.instagram.com/p/CxZG-5OsICT/>
- <https://www.instagram.com/p/Cxtpfz6s2pj/>
- <https://www.instagram.com/p/Cx9HU7rs8l2/>

Lista de vídeos del canal de YouTube Bella Coco

- https://www.youtube.com/watch?v=9QFa_VarMYE
- <https://www.youtube.com/watch?v=jggZDHbOoFE&t=6s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=XhLR1zmJJrQ&t=6s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=j4h9i4nED08&t=2s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=l1bw-K0wsBl&t=86s>

Lista de vídeos del canal de Youtube Craftingeek

- <https://www.youtube.com/watch?v=eA0m7Pdiv08&t=105s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=eLrXlUrCDCA&t=110s>
- https://www.youtube.com/watch?v=_Lf50Qqc9CY
- <https://www.youtube.com/watch?v=-6XUufhbbi8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=9hcfQHA4fiU>

Lista de vídeos del canal de Youtube 5 Minute Crafts

- <https://www.youtube.com/watch?v=-DRrc5wV5kE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=KI7CLw5Lc1Y>
- https://www.youtube.com/watch?v=o9Pq9K_91W0
- <https://www.youtube.com/watch?v=jFM3edhnD2A>
- <https://www.youtube.com/watch?v=BmJcHtTyqcU>

APÉNDICE F

Imágenes utilizadas para la animación en 2D

- Imagen de https://www.freepik.es/vector-gratis/diy-estilo-taller-creativo_8089373.htm#query=crochet&position=16&from_view=search&track=sph&uuid=17262247-b73d-48a9-ab5e-2e3083172c17>Freepik
- Imagen de https://www.freepik.es/vector-gratis/persona-que-trabaja-taller-bricolaje-ilustrado_8152079.htm#page=2&query=crochet%20dibujo&position=2&from_view=search&track=ais&uuid=231f8f6d-54a0-4c30-82a2-efd12db4e72d>Freepik

Tipografía utilizada en la animación

- <https://www.dafont.com/es/search.php?q=milk+kids>
- <https://www.dafont.com/es/search.php?q=paloseco>

Imágenes utilizadas para Pitch

- Imagen de https://www.freepik.es/foto-gratis/juguete-peluche-lindo-hecho-ganchillo_133786744.htm#page=4&query=crochet&position=34&from_view=search&track=sph&uuid=17262247-b73d-48a9-ab5e-2e3083172c17>Freepik
- Imagen de https://www.freepik.es/foto-gratis/juguete-peluche-lindo-hecho-ganchillo_133786745.htm#page=4&query=crochet&position=35&from_view=search&track=sph&uuid=17262247-b73d-48a9-ab5e-2e3083172c17>Freepik

Música utilizada para los vídeos

- *YouTube Studio, Miss You Love* (Patiño)
- *YouTube Studio, Tropic Fuse* (French Fuse)

Patrón utilizado para la vaquita en crochet

- https://www.instagram.com/p/CrGTCStOzJY/?img_index=2