

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**



**Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual**

**ARTE - 596**

Capacidades que inspiran: cápsulas audiovisuales que muestran talento e inclusión en ASOPLÉJICA y Proyecto IDEA.

**PROYECTO INTEGRADOR**

Previo la obtención del Título de:

**Licenciado en Producción para Medios de Comunicación**

Presentado por:

Emily Kristhel Tigua Lavayen

Juliana Cristina Pérez Arévalo

**GUAYAQUIL - ECUADOR**

Año: 2025

## DEDICATORIA

El presente proyecto se lo dedico a mis padres, especialmente a mi madre, cuya lucha incansable fue la luz que inspiro el corazón de nuestro proyecto.

A mi compañera, por ser una gran amiga y que sin ella no estaríamos en la etapa final.

Y, con mucho cariño a mis tres gatos, quiénes inspiraron en varios trabajos y son parte de mi corazón; en especial a unos que ya no está conmigo, pero que inició este camino a mi lado y siempre estará presente en todo momento.

*Juliana Pérez Arévalo*

## DEDICATORIA

El presente proyecto se lo dedico, en primer lugar, a mis padres, quiénes siempre han estado dispuestos a apoyarme en cada idea, brindándome confianza, y motivación a lo largo de este proceso. De manera especial, se lo dedico a mi mamá, aquella mujer que siempre da lo mejor de sí, que me ha enseñado a creer en mi y a no rendirme, que se ha convertido en mi mayor ejemplo de fortaleza, entrega y amor.

Este trabajo también está dedicado a todas las personas que en algún momento se han sentido invisibilizados por la sociedad, a quiénes, pocas veces se les da voz o espacio para mostrar quiénes son y todo lo que son capaces de lograr. Que este proyecto sea una forma de reconocimiento, de sus historias y capacidades.

*Emily Tigua Lavayen*

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a Dios, por darme la fortaleza e inteligencia durante todo este largo camino.

A mis padres y hermana, por estar presente, ayudándome en todo momento que los necesitaba, gracias por aguantarme esas madrugadas y no los dejaba dormir por hacer mis proyectos.

A mis gatos y mi banda favorita, por su compañía durante toda esta etapa y ser la inspiración en mis trabajos.

Finalmente, agradezco a todos mis amigos que siempre me apoyaron hasta el final, sin duda cada uno está en una parte de mi corazón.

Juliana Pérez

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a Dios por darme la fortaleza, sensibilidad y la capacidad de mirar y representar a cada uno de los participantes desde el respeto, empatía y dignidad, guiando el proceso creativo y humano en cada etapa del proyecto.

Agradezco al personal encargado de Proyecto IDEA & ASOPLÉJICA, quiénes brindaron su apoyo y apertura para el desarrollo del producto, además, fueron fundamentales para representar a las personas más allá de un diagnóstico, permitiendo mostrar sus procesos, talentos y realidad desde una mirada inclusiva.

Finalmente, agradezco a mis amigos y familiares cercanos, por creer en mí, acompañarme y apoyarme en cada etapa de mi vida y motivarme a ser una mejor persona.

*Emily Tigua Lavayen*

## DECLARACIÓN EXPRESA

Nosotros, Emily Kristhel Tigua Lavayen y Juliana Cristina Pérez Arévalo acordamos y reconocemos que:

La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores.

La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por mí/nosotros durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que me/nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de mi/nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique a los autores que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Guayaquil, 20 de octubre de 2025.



Autor 1

**Emily Kristhel  
Tigua Lavayen**



Autor 2

**Juliana Cristina  
Pérez Arévalo**

## EVALUADORES

.....  
**Nombre del Profesor**

OMAR DAVID RODRÍGUEZ  
RODRÍGUEZ, MSc.

.....  
**Nombre del tutor**

DIANA RUTH MACÍAS VELASTEGUI,  
MSc.

## RESUMEN

La estigmatización social hacia la discapacidad limita la percepción de las personas como seres productivos, etiquetándolas frecuentemente por su condición médica. La limitada representación audiovisual de las personas con discapacidad suele omitir la visualización de sus capacidades, procesos y aportes reales a la sociedad. A partir de este contexto nace “Capacidades que inspiran” una serie de ocho cápsulas audiovisuales con el objetivo de dignificar a los usuarios de las fundaciones ASOPLÉJICA & Proyecto IDEA. La propuesta se justifica en la necesidad de dotar a las instituciones de herramientas que comuniquen y visibilicen su autonomía frente a narrativas tradicionales. Se aplicó una metodología cualitativa y para el desarrollo del producto se utilizaron cámaras mirrorless y técnicas de postproducción como la colorización y musicalización adecuada para cada material, con el fin de capturar la atención de la audiencia. Para el flujo de trabajo se integró el uso de proxies y software de edición para optimizar el montaje narrativo. Como resultado se obtuvieron ocho cápsulas documentales expositivas de entre 60 a 90 segundos. El material fue validado por los directivos institucionales, logrando un producto de calidad comercial mediante una gestión de recursos de bajo presupuesto. Se concluye, que la técnica audiovisual constituye una herramienta eficaz para casos sociales, transformando la lástima en admiración. De igual forma, el modelo de producción implementado es replicable y escalable, dotando a las organizaciones de productos digitales sostenibles para sus estrategias de captación.

**Palabras Clave:** Discapacidad, Dignificación, Comunicación inclusiva, Documental expositivo.

## **ABSTRACT**

*Social stigmatization of disability limits the perception of people as productive beings, often labeling them based on their medical condition. The limited audiovisual representation of people with disabilities often fails to show their abilities, processes, and real contributions to society. This context gave rise to “Capacidades que inspiran” (Abilities that inspire), a series of eight audiovisual capsules aimed at dignifying the users of the ASOPLÉJICA and Proyecto IDEA foundations. The proposal is justified by the need to provide institutions with tools that communicate and highlight their autonomy in the face of traditional narratives. A qualitative methodology was applied, and mirrorless cameras and post-production techniques such as colorization and appropriate music for each material were used to develop the product, with the aim of capturing the audience’s attention. The workflow integrated the use of proxies and editing software to optimize the narrative montage. The result was eight documentary capsules lasting between 60 to 90 seconds. The material was validated by institutions managers, achieving a commercial-quality product through low-budget resource management. It is concluded that audiovisual technique is an effective tool for social causes, transforming pity into admiration. Similarly, the production model implemented is replicable and scalable, providing organizations with sustainable digital products for their recruitment strategies.*

*Keywords: Disability, Dignity, Inclusive communication, Expository documentary.*

## ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES .....	7
RESUMEN.....	I
<i>ABSTRACT</i> .....	II
ÍNDICE GENERAL.....	III
ABREVIATURAS.....	V
SIMBOLOGÍA .....	VI
ÍNDICE DE FIGURAS .....	VII
ÍNDICE DE TABLAS .....	VIII
CAPÍTULO 1.....	1
1.    Introducción.....	1
1.1    Problemática por tratar desde el audiovisual .....	2
1.2    Justificación del problema o propósito del proyecto.....	3
1.3    Objetivos .....	4
1.3.1 <i>Objetivo General</i> .....	4
1.3.2 <i>Objetivos Específicos</i> .....	4
1.4    Marco referencial .....	4
CAPÍTULO 2.....	13
2.    Metodología.....	13
2.1    Preproducción.....	15
2.1.1 <i>Sinopsis</i> .....	16
2.1.2 <i>Guion literario</i> .....	16
2.1.3 <i>Guion de rodaje</i> .....	16
2.1.4 <i>Plan de rodaje</i> .....	17
2.1.5 <i>Equipo de rodaje</i> .....	20

2.1.6	<i>Lista de locaciones</i> .....	22
2.1.7	<i>Lista de equipos</i> .....	26
2.1.8	<i>Presupuesto real y proyectado</i> .....	26
2.2	Producción .....	27
2.3	Postproducción .....	31
2.3.1	<i>Ingesta</i> .....	31
2.3.2	<i>Montaje</i> .....	32
2.3.3	<i>Sonorización y musicalización</i> .....	35
2.3.4	<i>Colorización</i> .....	38
2.3.5	Procesos de animación .....	39
2.3.6	<i>Exportación</i> .....	40
CAPÍTULO 3.....		42
3.	Resultados y Análisis.....	42
CAPÍTULO 4.....		44
4.	Conclusiones.....	44
5.	Recomendaciones .....	45
BIBLIOGRAFÍA .....		47
APÉNDICES.....		50

## **ABREVIATURAS**

ESPOL	Escuela Superior Politécnica del Litoral
INEC	Instituto Nacional de Estadísticas y Censos
CONADIS	Consejo Nacional para la Igualdad de Discapacidades
ASOPLÉJICA	Asociación de personas con discapacidad
DASE	Desarrollo, Acción social y Educación
ONG	Organización No Gubernamental

## **SIMBOLOGÍA**

kHz	Kilohertzio
Hz	Hercio
dB	Decibel
AAC	Código de Audio Avanzado

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b>	<i>Participante realizando actividades artísticas en Fundación Prodis</i> .....	9
<b>Figura 2</b>	<i>Participante realizando actividades de sublimado en Fundación Prodis</i> ....	10
<b>Figura 3</b>	<i>Escenario de campaña promocional Claro</i> .....	11
<b>Figura 4</b>	<i>Testimonio de beneficiario de las obras benéficas de DASE</i> .....	12
<b>Figura 5</b>	<i>Planificación de cápsulas audiovisuales</i> .....	17
<b>Figura 6</b>	<i>Locación Instituto de Neurociencias – Instalaciones de Proyecto IDEA</i> ....	23
<b>Figura 7</b>	<i>Exteriores de la Asociación ASOPLÉJICA</i> .....	23
<b>Figura 8</b>	<i>Fotografía de la grabación en el estudio de sonido</i> .....	24
<b>Figura 9</b>	<i>Locación del Monumento Simón Bolívar en el Malecón 2000</i> .....	25
<b>Figura 10</b>	<i>Calle 9 de octubre ubicada en el centro de Guayaquil</i> .....	25
<b>Figura 11</b>	<i>Fotografía de grabación en el taller de arte</i> .....	28
<b>Figura 12</b>	<i>Fotografía de grabación en las terapias ocupacionales de ASOPLÉJICA</i>	30
<b>Figura 13</b>	<i>Participante realizando actividades de sublimado en Fundación Prodis</i> ..	32
<b>Figura 14</b>	<i>Proceso de reescalado de los videos en la línea de tiempo</i> .....	33
<b>Figura 15</b>	<i>Corte en J de la edición de la cápsula 1.</i> .....	34
<b>Figura 16</b>	<i>Proceso de edición de las cápsulas</i> .....	34
<b>Figura 17</b>	<i>Creación de la banda sonora utilizando prompt</i> .....	35
<b>Figura 18</b>	<i>Proceso de limpieza de audios en reaper</i> .....	36
<b>Figura 19</b>	<i>Proceso de compresión para controlar los picos del audio</i> .....	37
<b>Figura 20</b>	<i>Proceso de atenuación de la pista de fondo</i> .....	37
<b>Figura 21</b>	<i>Colorización utilizando el Ámbito de Lumetri</i> .....	38
<b>Figura 22</b>	<i>Animación de la intro de Proyecto IDEA</i> .....	39
<b>Figura 23</b>	<i>Animación de la intro de ASOPLÉJICA</i> .....	40
<b>Figura 24</b>	<i>Parámetros de exportación de las cápsulas</i> .....	41
<b>Figura 25</b>	<i>Parámetros de renderización para el audio</i> .....	41

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> <i>Matriz de Análisis de Referentes y técnicas expositivas</i> .....	14
<b>Tabla 2</b> <i>Planificación del rodaje para la cápsula 1</i> .....	17
<b>Tabla 3</b> <i>Planificación del rodaje para la cápsula 2</i> .....	18
<b>Tabla 4</b> <i>Planificación del rodaje para la cápsula 3</i> .....	19
<b>Tabla 5</b> <i>Planificación del rodaje para la cápsula 4</i> .....	19
<b>Tabla 6</b> <i>Planificación del rodaje para la cápsula 5</i> .....	19
<b>Tabla 7</b> <i>Planificación del rodaje para la cápsula 6</i> .....	20
<b>Tabla 8</b> <i>Planificación del rodaje para la cápsula 7 y 8</i> .....	20
<b>Tabla 9</b> <i>Equipo de rodaje para producción de las cápsulas</i> .....	21
<b>Tabla 10</b> <i>Artistas que participaron en las cápsulas</i> .....	21
<b>Tabla 11</b> <i>Participantes de ASOPLÉJICA para las cápsulas</i> .....	22
<b>Tabla 12</b> <i>Lista de equipos para la elaboración de las cápsulas</i> .....	26
<b>Tabla 13</b> <i>Presupuesto proyectado para la elaboración de las cápsulas</i> .....	26
<b>Tabla 14</b> <i>Presupuesto real para la elaboración de las cápsulas</i> .....	27

# CAPÍTULO 1

## 1. INTRODUCCIÓN

El contenido audiovisual se ha consolidado como una de las herramientas más efectivas para comunicar realidades sociales, debido a la gran capacidad para conectar con las emociones y generar comprensión a través de la imagen y el sonido. De acuerdo con Jesús Augustín (2023), el video posee un gran potencial para transmitir conceptos complejos y representar situaciones que muchas veces resultan difíciles de abordar mediante métodos tradicionales, especialmente cuando se busca informar y sensibilizar sin recurrir a la exageración o a la compasión excesiva. Esta cualidad convierte un producto audiovisual en un medio idóneo para visibilizar temáticas sensibles, promoviendo la empatía desde la objetividad.

En Ecuador, 7 de cada 100 personas de cinco años en adelante presentan alguna dificultad funcional permanente para realizar actividades cotidianas como caminar, ver, oír o comunicarse (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 2024). Muchas de ellas logran desarrollar habilidades que les permiten integrarse en la sociedad, pero aún enfrentan barreras sociales culturales y actitudinales que limitan su participación plena. Esta realidad evidencia la necesidad de generar contenido que no solo informe, sino que también refleje las capacidades, talentos y contribuciones de las personas con discapacidad dentro de distintos entornos comunitarios.

La evolución de las plataformas digitales como YouTube, Instagram o TikTok han transformado la forma de consumir información y compartir mensajes. En palabras de Constatino, Matsiola y Kalliris (2019), el uso de medios audiovisuales tecnológicos constituye un factor clave para mejorar los procesos de comunicación y aprendizaje en un entorno globalizado, demostrando su capacidad de adaptación a diferentes contextos. En este escenario, las cápsulas audiovisuales surgen como un formato breve, accesible y emocionalmente capaz de captar la atención del espectador y transmitir mensajes de alto impacto en corto tiempo.

El proyecto se enfoca en una serie de cápsulas audiovisuales que muestran las experiencias y procesos creativos de personas con discapacidad en los talleres de

arte, repostería, velas y bisutería y cómo ASOPLÉJICA & Proyecto IDEA promueven la autonomía e integración, a través de terapias ocupacionales y físicas.

## **1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual**

Este proyecto, concebido como una iniciativa de autor, aborda la percepción limitada hacia las personas con discapacidad, por lo que, suelen estar vinculadas a la lástima o a la compasión, más que al reconocimiento de sus capacidades y contribuciones. Según el Análisis de la situación de los derechos de las personas con discapacidad en Ecuador, indica que persisten barreras culturales y actitudinales provocadas por la falta de conocimiento de sus derechos dando como resultado objeto de actitudes discriminatorias por parte de su familia, la sociedad y el estado (Valarezo Irene, Villamediana, et al., 2023).

De acuerdo con datos del Consejo Nacional para la Igualdad de Discapacidades (2025), se registran 492.792 personas con discapacidad en Ecuador, mientras que para la ciudad de Guayaquil se registran 76.074 donde el 45.71% representa la discapacidad física y el 7.00% representa la discapacidad psicosocial. Además, más del 70% de las personas con discapacidad en Ecuador consideran que la sociedad las percibe con condescendencia o inferioridad (CONADIS, 2022), lo que refleja una percepción social negativa y la doble moral evidencia que a pesar del reconocimiento cuantitativo, persisten barreras sociales estructurales que no solo afectan el desarrollo personal y profesional, sino que reducen las posibilidades de construir una sociedad verdaderamente inclusiva.

Los medios de comunicación continúan reproduciendo estereotipos que asocian la discapacidad con la dependencia o superación heroica. Por ejemplo, un análisis de la trayectoria mediática internacional afirma que aunque la representación de la discapacidad está aumentando, aún este grupo de personas sigue luchando por sentirse visto, dado que de 183.089 títulos de videos solo el 4.1% que equivale a 7.556 están relacionados con la discapacidad (Nielsen Company, 2022). Lo que genera barreras sociales que dificultan la inclusión plena al proyectar una imagen de integración social negativa.

El proyecto se centra en cómo producir contenidos que muestren a las personas con discapacidad como individuos plenos y activos, sin etiquetarlos por su condición o diagnóstico y visibilizar de forma coherente las acciones de instituciones como ASOPLÉJICA y Proyecto IDEA.

## **1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto**

El trabajo se desarrolla como una propuesta de autor, en donde se asume el compromiso social de visibilizar realidades poco representadas. Con la creación de una serie de ocho cápsulas audiovisuales sobre las instituciones ASOPLÉJICA y Proyecto IDEA se pretende destacar procesos creativos sin recurrir a narrativas que reproduzcan estigmas.

La elección del formato de cápsulas audiovisuales responde a la tendencia creciente del consumo de videos breves en las distintas plataformas digitales, que permite un alcance amplio y se adapta a las nuevas generaciones de consumo. El estudio de Li & Wang (2024) sobre el uso de aplicaciones de video en formato corto señala que las plataformas digitales, facilitan la comunicación accesible y tiene un impacto positivo en la inclusión social. Asimismo, demuestran que el contenido en formato breve incrementa el *engagement* del espectador y favorece la difusión rápida del mensaje (Méndez-Majuelos et al., 2023). En este contexto, el formato permite que las cápsulas tengan el potencial de conectar con distintas audiencias y optimizar la visualización de sus actividades.

Asimismo, este formato humaniza y sensibiliza a la audiencia, al contar historias con una fuerte carga emocional que genere empatía hacia los protagonistas (Sánchez-Castillo & Mora-Llabata, 2019). La narrativa audiovisual de corta duración tiene el poder de romper con los discursos tradicionales de la discapacidad, mostrando rostros, voces, acciones y actividades cotidianas, que reflejen autonomía y participación. De esta forma, las cápsulas no solo comunican, sino que fortalecen la comprensión y el respeto hacia la diversidad humana.

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo General**

Aplicar técnicas documentales expositivas que visibilice las oportunidades de desarrollo y autonomía que brindan las asociaciones inclusivas para las personas con discapacidad, mediante el desarrollo de cápsulas audiovisuales.

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

1. Identificar las principales técnicas documentales expositivas mediante revisión teórica y referentes audiovisuales.
2. Determinar la estructura narrativa fundamentando un estilo realista de las actividades de las instituciones participantes.
3. Construir cápsulas audiovisuales mediante la integración de técnicas de edición y animación.

## **1.4 Marco referencial**

Las técnicas documentales comprenden los procedimientos narrativos y estéticos que permiten representar hechos reales mediante la estructura narrativa. Estas técnicas facilitan la organización de la información y orientan la interpretación del espectador, especialmente en productos de corta duración. Para Plantinga (2018), estas herramientas funcionan como dispositivos de representación donde se muestra la experiencia real en un aspecto comunicacional. En cápsulas cortas, aplicar este estilo permite que el tiempo reducido demande claridad en la exposición y precisión en la selección de imágenes y sonidos.

Por otra parte, el proyecto se sustenta en el modo documental expositivo, caracterizado por la narración explicativa, testimonios directos. En palabras de Vaughan & Johns (2021) señalan que el modo expositivo organiza el discurso para dirigir la atención del espectador hacia significados mediante un conjunto de recursos teóricos y visuales.

Las técnicas más utilizadas en un documental expositivo son la voz en off, entrevistas, montaje temático, imágenes de apoyo, planos funcionales y organización discursiva. Estas herramientas se emplean para enfatizar acciones, explicar procesos y guiar la atención del espectador hacia los elementos claves. De acuerdo con Cajigal García (2022), el montaje expositivo ordena los fragmentos visuales y sonoros para construir un significado a partir de la evidencia recopilada. Esta técnica permite sintetizar la información y generar una narración fluida que evita la descontextualización. Asimismo, el uso de insertos ilustrativos, imágenes de detalle y planos de transición, refuerzan la narrativa al proporcionar coherencia visual y continuidad temática.

#### **1.4.1 Concepto de la propuesta**

El concepto del proyecto nace a partir de la observación de la experiencia de personas cercanas que enfrentan una discapacidad física, evidenciando a través de espacios de aprendizaje cómo los talleres de arte, repostería, bisutería y velas logran desarrollar habilidades que fortalecen su independencia y autoestima. Esta realidad, observada en el Hogar para discapacidad psicosocial donde se desarrolla el Proyecto IDEA y la asociación de Hemipléjicos, parapléjicos y tetrapléjicos llamado ASOPLÉJICA demuestran que la representación audiovisual sirve como puente entre la sociedad y las personas con discapacidad, ofreciendo una mirada auténtica y empática. En palabras de Nichols (2017), menciona que el modo expositivo del documental presenta una realidad usando una estructura argumentativa, mediante narraciones y testimonios que guían al espectador hacia una comprensión más profunda de los hechos.

El formato de cápsulas como medio de registro y comunicación social ha demostrado potencial para visibilizar realidades humanas. La técnica expositiva presenta información de manera objetiva y educativa, a través de la narración, archivos visuales, y entrevistas a expertos combinando la narración verbal y referentes visuales que refuerzan el mensaje y facilitan la comprensión (Pratiwi Pratiwi & Dani Manesah, 2025).

Por otra parte, los videos de corta duración responden a los hábitos actuales de consumo digital, donde la audiencia disfruta de contenido breve, atractivo y emocionalmente significativo. Coincido con Urcola Eceiza et al. (2022) que la tendencia de los nativos digitales por consumir videos cortos y mensajes rápidos cada vez está en una escala mayor por lo que practican el *fast wacthing* y el *multitasking*, además, de pasar veinticuatro horas en el celular disfrutando del consumo no-lineal y la accesibilidad al contenido en cualquier momento y lugar.

#### **1.4.2 Propuesta estructura del producto**

Se propone la realización de ocho cápsulas audiovisuales que presentan las actividades desarrolladas por las instituciones participantes y a las personas que forman parte de ellas. Cada cápsula introduce a las personas en distintos espacios y procesos; la primera aborda los talleres de arte y repostería; la segunda presenta los talleres de elaboración de velas y bisutería; la tercera da a conocer el proceso que hay detrás de una exposición; la cuarta explica qué es Proyecto IDEA y quiénes lo conforman; la quinta se centra en ASOPLÉJICA y las terapias computacionales que ofrecen; la sexta expone las terapias ocupacionales; la séptima describe la gestión realizada por el presidente de la asociación; y la octava cápsula concluye con una síntesis de ambas instituciones, transmitiendo el mensaje de trabajo comunitario, inclusión y participación social sin etiquetas.

Las cápsulas se desarrollan bajo un enfoque expositivo, en el que la voz en off funciona como hilo conductor de la narrativa. Este recurso permite contextualizar las imágenes, guiar al espectador y articular los testimonios de los participantes, favoreciendo la comprensión del contenido y promoviendo la reflexión del espectador.

Cada cápsula tiene una duración aproximada de entre 60 a 90 segundos. Inicia con una introducción animada que representa el logotipo de la institución correspondiente; posteriormente, se muestra el proceso creativo o terapéutico de las actividades que realizan, manteniendo un tono cercano y amigable. Finalmente, se cierra con el testimonio de los participantes.

### **1.4.3 Propuesta de estilo de dirección**

La propuesta de estilo de dirección del proyecto se fundamenta en una aproximación documental expositiva que prioriza la claridad visual, la legibilidad narrativa y el respeto por la realidad registrada. Desde la cinematografía, se opta por un lenguaje visual funcional que combina planos generales, medios, detalles, en picado y cenitales permitiendo contextualizar los espacios de trabajo y enfatizar las acciones desarrolladas por los participantes. Además la cámara permanece estable en ciertas tomas y en otras tiene movimientos muy suaves para brindar dinamismo sin distracción.

Con relación al sonido, el estilo de dirección define el uso de voz en off como eje estructurante del discurso, complementando con testimonios y musicalización. Por otra parte, la puesta en escena, se plantea una aproximación ética y respetuosa, evitando dramatizaciones o recreaciones artificiales.

### **1.4.4 Lista de referencias audiovisuales**

Se toman como referentes audiovisuales cuentas de Instagram y Tik Tok dedicadas a la difusión de contenidos sociales e inclusivos, utilizados como guía para la elaboración de cada cápsula audiovisual. En el caso de Instagram los referentes corresponden a iniciativas locales del Ecuador, principalmente instituciones municipales que comunican acciones comunitarias y procesos sociales mediante formatos breves. Por otra parte, los referentes de Tik Tok provienen de España, donde se observa un uso consolidado del formato de cápsulas documentales cortas para la divulgación de proyectos sociales, con énfasis en narrativas expositivas, testimoniales y de observación directa.

Para el desarrollo del proyecto se tomaron como referentes audiovisuales cuentas institucionales como Fundación Prodis, la Dirección de Acción Social y Educación (DASE) y la campaña de Claro Ecuador. Estos referentes fueron considerados por su enfoque documental, su claridad narrativa y su capacidad para comunicar procesos sociales de manera accesible para audiencias variadas en entornos digitales.

Los contenidos de la Fundación Prodis y la DASE aportan una base expositiva explicando sus actividades y procesos mediante recursos narrativos, donde la información se organiza para facilitar la comprensión del espectador. De igual forma, se observa un uso de la voz en off y testimonios como elementos articuladores del relato, lo que permite contextualizar las acciones y reforzar el mensaje central sin recurrir a dramatizaciones.

Por otro lado, la campaña de Claro Ecuador aporta un referente al tratamiento humano de los testimonios y la construcción de relatos cercanos, capaces de generar empatía sin caer en discursos forzados.

**1.4.4.1. Video promocional de la Fundación Prodis.** La fundación Prodis es una institución sin fines de lucro nacida en Madrid en el año 2000 por iniciativa de un grupo de padres y profesionales del Centro de Educación María Corredentora, para ofrecer un futuro a los alumnos con discapacidad intelectual, una vez finalizada la etapa escolar. A través de redes sociales comparten su historia, proyectos y actividades que realizan en la Fundación. En cada pieza usan música de fondo, subtítulos y una estructura narrativa que va acorde con el enfoque de cada video. Como creador de contenido incluye planos detalles de las pinturas, tazas, sublimado de camisas, bolsos para dar más realce a sus creaciones, emplea planos medios de los protagonistas, testimonios de su experiencia en el hogar, además de usar voz en off para explicar con detalle el proceso de cada actividad. Usan una iluminación cálida donde se destaca el sujeto que está hablando, mientras el montaje alterna presentación, actividad y resultado. Esto produce una sensación de continuidad y cohesión entre imagen, sonido y narrativa.

Se destaca la calidad de planos, sonido y narrativa por lo que se toma de referencia la estructura y el uso de planos medios y detalles de cada actividad, de igual forma la voz en off y la implementación de subtítulos, que enmarque la historia buscando equilibrio entre emoción y naturalidad. Además, se cuida mucho la estética de cada plano, se muestra la actividad y el protagonista.

**Link:** <https://vm.tiktok.com/ZMAVuDSBo/>

**Figura 1**

*Participante realizando actividades artísticas en Fundación Prodis*



**1.4.4.2. Cápsula informativa de la Fundación Prodis.** Se destaca la narrativa donde se presenta el proceso de creación del sublimado de tazas, implementando planos generales para mostrar el lugar donde realizan las tazas, acompañados de planos medios para dar protagonismo al participante, luego planos en picado para resaltar el producto y finalmente planos detalles de cada paso para conseguir un sublimado perfecto. Finalmente, la voz que escogieron para esta cápsula usa un tono suave que engancha al público, lo que permite que la audiencia logre empatizar con el contenido que está observando.

**Link:** <https://vt.tiktok.com/ZSyQFNLLX/>

**Figura 2**

*Participante realizando actividades de sublimado en Fundación Prodis*



**1.4.4.3. Sport publicitario de CLARO ECUADOR.** Claro es una empresa de telecomunicaciones que brinda servicios de internet y telefonía fija que utiliza las redes sociales para promover las campañas publicitarias. Este video forma parte de una campaña social enfocada en la inclusión de adultos mayores dentro de entornos tecnológicos, utiliza un formato breve de reel de aproximadamente 1 minuto, con un tono emocional e inspirador, centrado en mostrar la interacción humana y la conexión intergeneracional. La marca busca transmitir empatía y compromiso social, humanizando la imagen corporativa a través de historias reales.

Se utilizan planos medios y primeros planos, que capturan las expresiones del rostro de los protagonistas y resaltan la naturalidad de las interacciones. La imagen donde aparece la enfermera con la mujer en silla de ruedas transmite cercanía y confianza, mientras que en la segunda se aplica un primer plano con ligera profundidad de campo para enfatizar el vínculo con la tecnología. Por otra parte, utiliza iluminación natural y difusa, combina relleno cálido para suavizar sombras,

de tal forma que se resalta los tonos de piel y el entorno cotidiano. El uso de colores vivos en la vestimenta contribuye a un contraste emocional positivo.

**Link:** <https://www.instagram.com/p/DPwcOYdgG9V>

### Figura 3

*Escenario de campaña promocional Claro*



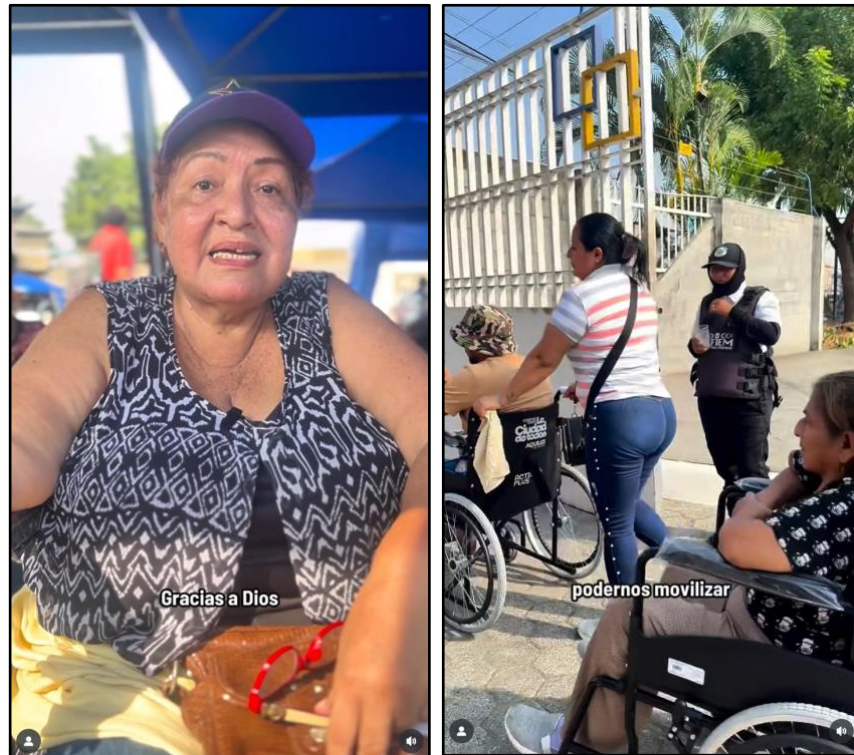
**1.4.4.4. Cápsula informativa de DASE Alcaldía de Guayaquil.** El video forma parte de una campaña institucional dirigida a promover los programas de inclusión social y accesibilidad física implementado por la Dirección de Acción Social y Educación (DASE). La estructura narrativa se basa en el modo documental expositivo, donde combina acción real con testimonios en cámara, cumple la función de voz narrativa principal, mientras se muestra texto en pantalla que refuerza la comprensión del mensaje.

Predominan planos generales, y medios en exteriores para mostrar la entrega y desplazamientos de las personas beneficiarias, combinado de primeros planos en entrevistas que capturan emoción y gratuidad. Además de implementar un montaje ágil, con ritmo lineal, cortes limpios y uso de grafismo para indicar nombre y actividad que realiza, invita a la audiencia a ser más empática y ayudar a las personas con discapacidad.

**Link:** <https://www.instagram.com/p/DPev-xrjodQ>

**Figura 4**

*Testimonio de beneficiario de las obras benéficas de DASE*



# CAPÍTULO 2

## 2. METODOLOGÍA

El enfoque metodológico utilizado en este proyecto fue de carácter cualitativo, se centró en la visibilización de las actividades y oportunidades de desarrollo que instituciones inclusivas ofrecen a personas con discapacidad promoviendo una representación digna y libre de estigmas. Esta metodología fue seleccionada porque su enfoque interpretativo permitió comprender los fenómenos sociales a partir de la experiencia y la perspectiva de los participantes, priorizando la profundidad de los significados sobre la medición numérica. Tal como sostiene Gómez-Escalonilla & Barranquero (2024), la metodología cualitativa es ideal para proyectos audiovisuales de carácter social, facilita una inmersión en el contexto para captar las experiencias subjetivas y las dinámicas cotidianas de los sujetos.

La elección de este enfoque respondió a la necesidad de abordar la realidad de las personas con discapacidad en las instituciones como Proyecto IDEA y ASOPLÉJICA sin imponer una etiqueta o categoría preestablecida, de tal forma que la narrativa sobresalió de sus propias vivencias de autonomía y superación evitando así la revictimización.

La recolección de los testimonios fue una herramienta principal para conocer las experiencias de cada uno de los participantes. Para obtener aquellos datos, se aplicó entrevistas semiestructuradas, técnica que Mañas Olmo et al. (2020) definen como fundamental para obtener relatos ricos en matrices emocionales mediante un diálogo flexible. Para validar visualmente lo expresado, se recurrió a la inserción de imágenes de apoyo, conocidas como *B-Roll*, que funciona como videos secundarios y complementarios que se colocan sobre la toma principal para enriquecer la narrativa.

La selección de fuentes se dividió en grupos estratégicos para obtener una visión integral de impacto social. Por un lado, se entrevistó a especialistas directivos con el fin de validar los datos institucionales y técnicos mediante un cuestionario detallado disponible en el Apéndice A. De igual modo, se recopilaron testimonios vivenciales de los beneficiarios del taller y terapias, utilizando una guía semiestructurada (ver

Apéndice B) para capturar sus historias de superación personal, asegurando así que el producto final reflejara tanto la gestión administrativa como el impacto humano real en la calidad de vida de los usuarios.

Finalmente, se examinaron las estrategias narrativas de DASE, Claro Ecuador y Fundación Prodis no como ejemplos aislados, sino como modelos de éxitos en la comunicación social inclusiva. Para procesar esta información, se elaboró una matriz comparativa (ver Tabla 1), herramienta que permitió descomponer y contrastar las variables técnicas (uso de planos, estructura del guion, tratamiento sonoro) de cada caso.

**Tabla 1**

*Matriz de Análisis de Referentes y técnicas expositivas*

<b>Criterios de Análisis</b>	<b>Fundación Prodis (España)</b>	<b>Claro Ecuador (Campaña social)</b>	<b>DASE Alcaldía de Guayaquil (Institucional)</b>
Temática y afinidad	Inclusión laboral y talleres ocupacionales (sublimación, pintura) para personas con discapacidad intelectual.	Conectividad y reencuentro familiar para adultos mayores en casas de acogida.	Gestión social y entrega de ayudas técnicas como sillas de ruedas a grupos vulnerables.
Narrativa y estructura (Voz)	Expositiva-Descriptiva, usa voz en off clara que explica paso a paso el proceso de producción de los talleres.	Experiencial, usa narrativa lineal centrada en la historia de vida de la protagonista. La marca es un facilitador secundario.	Testimonial: Combina la voz institucional con fragmentos directos de los beneficiarios agradeciendo la gestión.
Recursos visuales y estética	Usa colores vivos, iluminación y planos detalles de las manos trabajando, lo que transmite optimismo.	Planos medios y primeros planos de rostros para captar emoción. La marca aparece sin invadir.	Tomas de apoyo del evento de entrega y de la interacción real entre funcionarios y usuarios.
Enfoque del mensaje	Muestra al usuario como un ser capaz,	Apela a la empatía del espectador mostrando	Valida la acción de la alcaldía mostrando la

	productivo y detallista. No recurre a la victimización.	la soledad vs la alegría de la conexión.	evidencia física de la ayuda llegando a quien la necesita.
Técnica expositiva por replicar	Uso de voz en off explicativa para los talleres.	Construcción de guion basado en historias personales.	Uso de testimonios cortos que validen el beneficio recibido por la asociación.

---

## 2.1 Preproducción

En esta fase se seleccionaron los referentes audiovisuales con la matriz explicada anteriormente. Al analizar materiales de campañas sociales recientes, se identificó el uso de planos detalles, iluminación natural y testimonios espontáneos como los elementos clave para transmitir autenticidad en formatos breve.

El objetivo principal de las visitas presenciales de Proyecto IDEA & ASOPLÉJICA fue realizar un diagnóstico de viabilidad técnica (*scouting*) y validar las locaciones preseleccionadas. Esta fase permitió al equipo de producción evaluar las condiciones de iluminación natural, acústica y dimensiones espaciales de los talleres, consultorios, determinando así, los requerimientos específicos de equipo para el rodaje. Asimismo, la observación in situ facilitó la identificación de las dinámicas operativas de cada institución, permitiendo ajustar el cronograma de grabación a los horarios de terapia y actividades manuales sin interferir en el flujo de trabajo de los usuarios. Esta etapa concluyó con un reconocimiento técnico de las locaciones, establecer un primer contacto con los artistas y evaluar su disposición comunicativa.

Para garantizar el marco ético y legal de la producción, se formalizaron los acuerdos de colaboración con las autoridades de ambas instituciones. Se gestionaron y obtuvieron los permisos de acceso y uso de imagen a través de las administraciones respectivas. Como requisito indispensable para el rodaje, se estableció un protocolo de consentimiento informado, mediante el cual se socializó el propósito del proyecto con los participantes y sus representantes legales, asegurando su autorización voluntaria y por escrito para la grabación de entrevistas y la difusión pública de su imagen en las cápsulas documentales (ver Apéndice C).

### **2.1.1 Sinopsis**

“Capacidades que inspiran: cápsulas audiovisuales que muestran talento e inclusión en ASOPLÉJICA y Proyecto IDEA” es una serie de ocho cápsulas documentales que retratan, desde un enfoque humano, las actividades creativas, formativas y comunitarias desarrolladas por Proyecto IDEA y ASOPLÉJICA, dos instituciones dedicadas a promover la autonomía de personas con discapacidad.

La serie combina voz en off, procesos manuales y testimonios, permitiendo que cada protagonista cuente su historia mediante su trabajo y acciones. En cada episodio se evidencian los procesos y el aprendizaje colaborativo y la construcción de identidad que se genera dentro de las instituciones, mostrando cómo el arte, la tecnología, y la comunicación se convierten en herramientas de inclusión.

### **2.1.2 Guion literario**

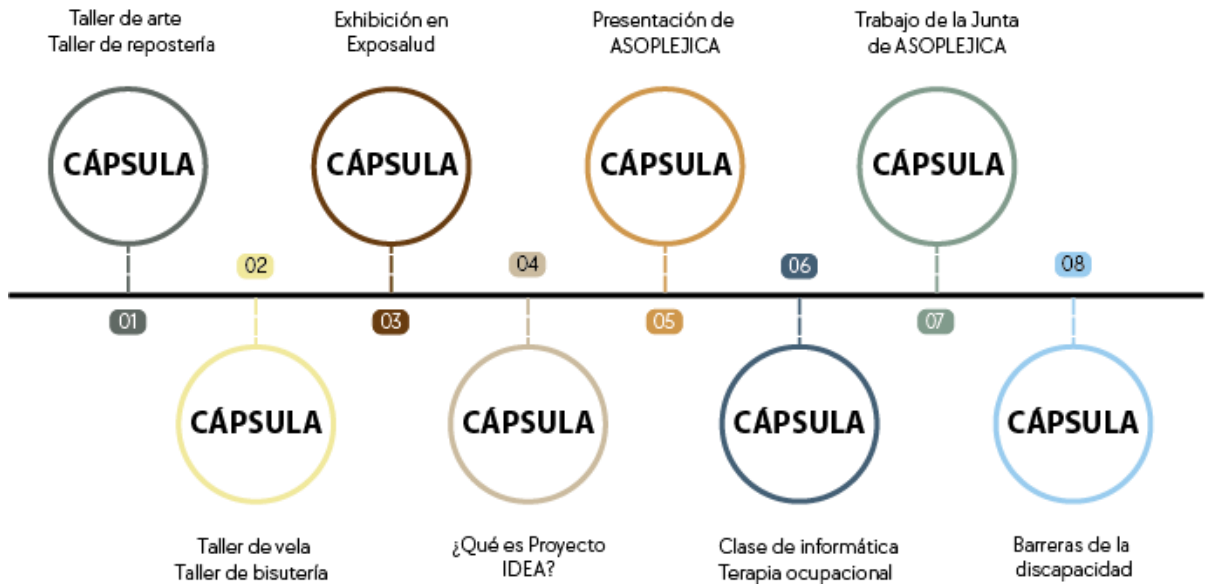
La construcción de cada cápsula parte de una descripción detallada de acciones, ambientes y participantes, siguiendo una estructura clara que indica el proceso de cada taller. El personaje principal es la voz omnisciente que será narrada por una voz soprano con un enfoque expositivo, los participantes se expresarán por medio de entrevistas, con diálogos breves y auténticos para conocer su experiencia en las instituciones. De esta forma, se logra crear una narrativa fluida, mostrando el proceso, como la reflexión de cada actividad (ver Apéndice D).

### **2.1.3 Guion de rodaje**

Cada cápsula audiovisual cuenta con su propio guion, que fue desarrollado a partir de las reuniones respectivas con cada institución y verificado por las mismas. Se tuvo en consideración la integración de los testimonios en cada cápsula para conocer cómo se sienten los participantes en cada taller y cómo las encargadas disfrutaban de ayudar a cada uno de los artistas.

**Figura 5**

*Planificación de cápsulas audiovisuales*



### **2.1.4 Plan de rodaje**

La producción de las cápsulas audiovisuales se programó desde la última semana de octubre hasta la primera semana de diciembre de 2025. Se organizaron dos grabaciones por semana durante todo el mes de noviembre y la voz en off se programó para la segunda semana de diciembre. Para esta misma semana, se planificó el montaje del material, la corrección del color y la animación de la introducción (Tablas 2,3,4,5,6,7,8).

**Tabla 2**

*Planificación del rodaje para la cápsula 1*

<b>Cronograma de actividades para la cápsula 1</b>	
<b>Lunes, 27 de octubre del 2025</b>	
<b>Hora</b>	<b>Actividades</b>
9:00 am – 11:00 am	Grabación en el taller de arte.
12:00 pm – 12:30 pm	Almuerzo
12:30 pm – 1:00 pm	Grabación en el taller de arte.

<b>Miércoles, 29 de octubre del 2025</b>	
<b>Hora</b>	<b>Actividades</b>
9:00 am – 11:00 am	Grabación en el taller de arte.
12:00 pm – 12:30 pm	Almuerzo
12:30 pm – 1:00 pm	Grabación en el taller de arte.
<b>Miércoles, 5 de noviembre del 2025</b>	
<b>Hora</b>	<b>Actividades</b>
11:00 am – 12:30 am	Grabación en el taller de repostería.
12:30 pm – 13:00 pm	Almuerzo
13:30 pm – 15:00 pm	Grabación en el taller de repostería.
<b>Miércoles, 29 de octubre del 2025</b>	
<b>Hora</b>	<b>Actividades</b>
9:00 am – 11:00 am	Grabación en el taller de arte.
12:00 pm – 12:30 pm	Almuerzo
12:30 pm – 1:00 pm	Grabación en el taller de arte.
<b>Miércoles, 5 de noviembre del 2025</b>	
<b>Hora</b>	<b>Actividades</b>
11:00 am – 12:30 am	Grabación en el taller de repostería.
12:30 pm – 13:00 pm	Almuerzo
13:30 pm – 15:00 pm	Grabación en el taller de repostería.

**Tabla 3**

*Planificación del rodaje para la cápsula 2*

<b>Cronograma de actividades para la cápsula 2</b>	
<b>Jueves, 6 de noviembre del 2025</b>	
<b>Hora</b>	<b>Actividades</b>
11:00 am – 12:30 am	Grabación en el taller de velas.
12:30 pm – 13:00 pm	Grabación en el taller de bisutería

**Tabla 4***Planificación del rodaje para la cápsula 3*

<b>Cronograma de actividades para la cápsula 3</b>	
<b>Martes, 11 de noviembre del 2025</b>	
<b>Hora</b>	<b>Actividades</b>
10:00 am – 12:30 am	Grabación en el taller de repostería.
12:30 pm – 13:00 pm	Entrevista Andrea
13:30 pm – 14:00 pm	Almuerzo
<b>Viernes, 14 de noviembre del 2025</b>	
<b>Hora</b>	<b>Actividades</b>
11:00 am – 12:30 pm	Grabación en Exposalud
12:30 pm – 13:00 pm	Grabación entrevista Cristina
13:00 pm – 14:30 pm	Almuerzo

**Tabla 5***Planificación del rodaje para la cápsula 4*

<b>Cronograma de actividades para la cápsula 4</b>	
<b>Martes, 2 de diciembre del 2025</b>	
<b>Hora</b>	<b>Actividades</b>
9:00 am – 09:30 am	Grabación entrevista Carla
09:30 am – 10:00 am	Grabación entrevista Andrea
10:00 am – 10:30 am	Grabación entrevista Cristina
10:30 am – 11:00 am	Grabación Corina artista
11:00 am – 11:30 am	Grabación Lourdes artista
11:30 am – 12:00 pm	Grabación grupo general Proyecto IDEA
12:00 pm – 12:30 pm	Traslado calle 9 de octubre
12:30 pm – 13:30 pm	Grabación de personas calle 9 de octubre

**Tabla 6***Planificación del rodaje para la cápsula 5*

<b>Cronograma de actividades para la cápsula 5</b>	
<b>Sábado, 8 de noviembre del 2025</b>	
<b>Hora</b>	<b>Actividades</b>
10:00 am – 11:30 am	Grabación en terapia computacional
11:30 pm – 12:00 pm	Grabación en sala de terapias
12:00 pm – 12:30 pm	Grabación en terapias ocupacional

**Tabla 7***Planificación del rodaje para la cápsula 6*

<b>Cronograma de actividades para la cápsula 6</b>	
Miércoles, 19 de noviembre del 2025	
<b>Hora</b>	<b>Actividades</b>
13:00 pm – 13:30 pm	Grabación de Aquiles
13:30 pm – 14:00 pm	Grabación de participantes
14:00 pm – 14:30 pm	Almuerzo
14:30 pm – 15:00 pm	Grabación en oficina Aquiles
15:00 pm – 15:30 pm	Grabación Norma
15:30 pm – 16:00 pm	Grabación entrevista Aquiles

**Tabla 8***Planificación del rodaje para la cápsula 7 y 8*

<b>Cronograma de actividades para la cápsula 7 y 8</b>	
Sábado, 6 de diciembre del 2025	
<b>Hora</b>	<b>Actividades</b>
09:30 am – 10:00 am	Grabación de miembros de ASOPLÉJICA
10:00 am – 11:00 am	Grabación de la zona con dron
11:00 am – 12:30 pm	Grabación sala de lenguaje
12:30 pm – 13:00 pm	Traslado a malecón 2000
13:00 pm – 14:00 pm	Almuerzo
14:00 pm – 14:30 pm	Grabación en monumento Simón Bolívar
14:30 pm – 16:30 pm	Grabación 9 de octubre

Este enfoque se integró con el plan maestro de producción donde se pudo detallar aspectos cruciales desde la etapa de desarrollo inicial hasta la producción del proyecto. De esta forma, se establecieron las actividades, plazos y el tiempo proyectado de 20 semanas, creando un marco temporal (ver Apéndice E).

### **2.1.5 Equipo de rodaje**

El equipo de rodaje se constituyó como una unidad técnica reducida, estrategia que favoreció una dinámica de trabajo ágil y adaptable a las

condiciones espaciales de las locaciones y a la disponibilidad de los participantes. Las responsabilidades operativas abarcaron las áreas de producción, dirección, cámara, sonido y asistencia, gestionándose bajo un esquema colaborativo donde las tareas se distribuyeron de acuerdo con los requerimientos específicos de cada jornada de grabación, tal como se observa en la Tabla 9.

**Tabla 9**

*Equipo de rodaje para producción de las cápsulas*

<b>Equipo de rodaje</b>	
Juliana Pérez Arévalo	Dirección & Producción
Emily Tigua Lavayen	Dirección & Producción
Ascencio Burgos	Cámara

Además del equipo técnico, el rodaje contó con la participación de los artistas y administradores del Proyecto IDEA (ver Tabla 10).

**Tabla 10**

*Artistas que participaron en las cápsulas*

<b>PARTICIPANTES DE PROYECTO IDEA</b>	
Carla Toral	Psicóloga Fundadora del Proyecto
Andrea Guevara	Artista Conceptual
Cristina Game	Psicóloga Administradora del Hogar de Discapacidad Psicosocial de la Junta de Beneficencia
Corina Miller	Artista
Antonio Larreategui	Artista
Nancy Martínez	Artista
María Cárdenas	Artista
María Cano	Artista
Lourdes	Artista

Por parte de ASOPLÉJICA estuvo la directiva y socios dentro de la asociación (Tabla 11).

**Tabla 11**

*Participantes de ASOPLÉJICA para las cápsulas*

<b>PARTICIPANTES DE LA ASOCIACION ASOPLÉJICA</b>	
Aquiles Valarezo	Presidente
Norma Cuenca	Terapeuta y junta directiva
Luis Moran	Terapeuta

La participación de los involucrados fue una parte fundamental para la producción de las cápsulas y al abrir sus espacios, actividades y procesos para ser observados y documentados. Su colaboración permitió capturar testimonios auténticos, y momentos espontáneos que enriquecieron la narrativa.

Finalmente, la voz en off fue interpretada por La Ruta del Alma, personaje que aporta un hilo narrativo reflexivo y emotivo sin caer en la dramatización excesiva.

### **2.1.6 Lista de locaciones**

#### **Instituto de Neurociencias de Guayaquil**

El Instituto de Neurociencias fue una de las locaciones principales para documentar los talleres y actividades realizadas por Proyecto IDEA. Sus instalaciones, destinadas al acompañamientos terapéutico y rehabilitador, permitieron registrar espacios de creación, interacción social y procesos formativos en curso. La presencia de profesionales de la salud y de los usuarios en su entorno habitual otorgó autenticidad resaltando la dinámica cotidiana de los talleres artísticos y ocupacionales que forman parte institucional.

**Figura 6**

*Locación Instituto de Neurociencias – Instalaciones de Proyecto IDEA*



### **Asociación de Personas con Lesiones Medulares – ASOPLÉJICA**

Las instalaciones de ASOPLÉJICA fueron empleadas para documentar actividades relacionadas con movilidad asistida, terapias y experiencias de autonomía desarrolladas por sus miembros. Este espacio comunitario permitió capturar momentos espontáneos de interacción, apoyo mutuo y participación en diversas iniciativas. La locación brindó escenarios tanto interiores como exteriores, lo que facilitó el uso de planos variados para demostrar la dinámica de la asociación.

**Figura 7**

*Exteriores de la Asociación ASOPLÉJICA*



### **Estudio de sonido (ESPOL)**

El estudio de sonido de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) fue utilizado para la grabación de la voz en off que acompaña la serie de cápsulas audiovisuales. Este espacio ofreció condiciones acústicas controladas, equipamientos profesionales y aislamiento sonoro adecuado para obtener narración limpia y de calidad.

### **Figura 8**

*Fotografía de la grabación en el estudio de sonido*



### **Malecón 2000**

El Malecón 2000 fue seleccionado como locación complementaria para incorporar elementos visuales de la ciudad y contextualizar la movilidad urbana de las personas. Este espacio emblemático de Guayaquil, específicamente, el monumento de Simón Bolívar fue escogido por su arquitectura abierta, lo que permitió captar imágenes que aporten contraste. Esta locación se destaca para poner en contexto a la audiencia de dónde estamos ubicados y dónde surge el problema.

## Figura 9

*Locación del Monumento Simón Bolívar en el Malecón 2000*

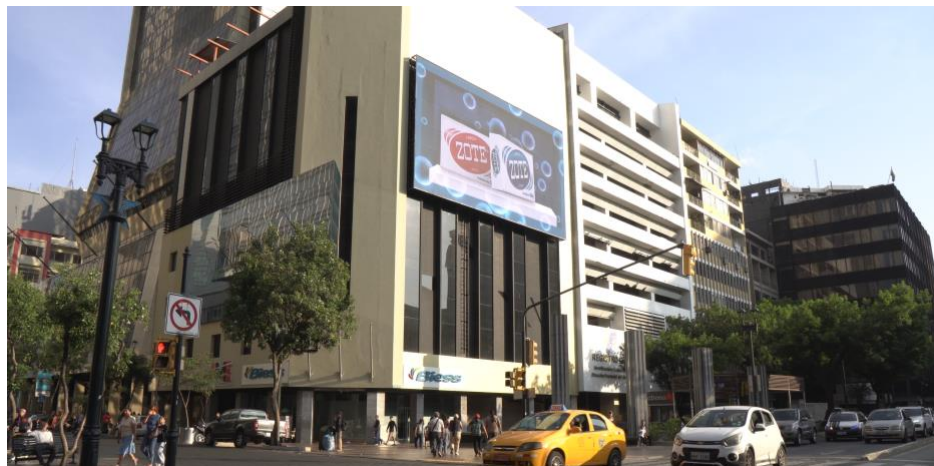


## Calle 9 de octubre – Centro de Guayaquil

La avenida 9 de octubre se utilizó como locación urbana para registrar la circulación de los usuarios. Esta zona, caracterizada por su alto flujo peatonal y vehicular, permitió evidenciar los desafíos de accesibilidad y movilidad. La variedad de texturas urbanas, comercios y aceras permitió trabajar con planos amplios y tomas de seguimiento. Con esta ocasión se refuerza la intención de mostrar la vida cotidiana de las personas y mostrarle al mundo que la movilidad no es un impedimento.

## Figura 10

*Calle 9 de octubre ubicada en el centro de Guayaquil*



### 2.1.7 Lista de equipos

Para la filmación de las cápsulas se utilizaron los siguientes equipos y el detalle se los puede ver en la Tabla 12.

**Tabla 12**

*Lista de equipos para la elaboración de las cápsulas*

<b>Equipos</b>	<b>Cantidad</b>
Cámara <i>mirrorless</i>	2
Lente 17-70 mm	1
Micrófono corbatero inalámbrico	1
Trípode	1
Luz 2000mAh	1
Estabilizador	1

### 2.1.8 Presupuesto real y proyectado

Luego de cinco meses de duración del proyecto se estimó un presupuesto proyectado de \$ 29,723.30 en el que se consideraron los gastos de las distintas etapas como desarrollo inicial, preproducción, producción, postproducción, distribución y ventas. En donde se consideró recursos como personal, equipamientos, insumos y materiales, talentos, locaciones y contingencia que podrán ser observados en la Tabla 13.

**Tabla 13**

*Presupuesto proyectado para la elaboración de las cápsulas*

<b>PRE-CODIGO</b>	<b>PRESUPUESTO</b>	<b>ESTIMADO</b>
10	Costos de Desarrollo Inicial	\$ 7,346.54
20	Costos de Preproducción	\$ 9,539.81
30	Costos de Producción	\$ 3,682.79
40	Costos de Post-Producción	\$ 4,513.00
50	Costos de Distribución y Ventas	\$ 1,745.00
60	Administración / Contingencia	\$ 2,896.76
<b>SUBTOTAL above the line</b>		<b>\$ 16,858.54</b>
<b>SUBTOTAL below the line</b>		<b>\$ 12,864.76</b>
<b>TOTAL PRESUPUESTO GENERAL</b>		<b>\$ 29,723.30</b>

Posteriormente, se elaboró el presupuesto real de \$1,493.28, teniendo en cuenta los tiempos del plan de rodaje, equipos de grabación como cámaras, luces, sonido y dron. De igual forma, el transporte de los equipos, recursos extras para la cápsula (ver Tabla 14).

**Tabla 14**

*Presupuesto real para la elaboración de las cápsulas*

PRE-CODIGO	PRESUPUESTO	ESTIMADO
10	Costos de Desarrollo Inicial	\$ 57.69
20	Costos de Preproducción	\$ 88.92
30	Costos de Producción	\$ 586.10
40	Costos de Post-Producción	\$ 235.19
50	Costos de Distribución y Ventas	\$ 136.92
60	Administración / Contingencia	\$ 38845
<b>SUBTOTAL above the line</b>		<b>\$ 177.69</b>
<b>SUBTOTAL below the line</b>		<b>\$ 1,315.59</b>
<b>TOTAL PRESUPUESTO GENERAL</b>		<b>\$ 1,493.28</b>

## 2.2 Producción

La fase de producción se desarrolló bajo criterios del modo expositivo, combinando entrevistas, observación y registro de actividades. Se incorporó entrevistas breves a los participantes, acompañadas de imágenes de los procesos creativos, reforzando el vínculo entre el espectador y las actividades de las instituciones.

Se consideró principios de accesibilidad comunicacional, tomando en cuenta las recomendaciones del CONADIS (2022) que implica asegurar un registro claro de audio, subtítulos adaptados y una edición que facilite la comprensión del contenido para diversos públicos. De esta forma, la implementación de estos principios en el material audiovisual garantiza que el contenido de la cápsula sea inclusivo. Esto es vital para asegurar que las audiencias, especialmente las personas con discapacidad sensorial puedan acceder, utilizar y navegar el material sin encontrar barreras.

Esta fase, implicó trasladar la propuesta documental expositiva en situaciones reales, registrando las actividades de las distintas instituciones en su entorno cotidiano.

El rodaje se llevó a cabo durante diez días distribuidos entre las instalaciones de Proyecto IDEA, ASOPLÉJICA y las locaciones complementarias en espacios públicos. La producción inició en el Instituto de Neurociencias los días 27 y 29 de octubre, 5,6,11 y 14 de noviembre, y continuó el 2 de diciembre. Las jornadas en ASOPLÉJICA se realizaron el 8 y 19 de noviembre, continuó con el 6 de diciembre, mientras que la grabación de la voz en off en el estudio de sonido se programó para el 15 de diciembre.

Durante el proceso se asumió la responsabilidad ética como eje transversal de la metodología. Conuerdo con An & Witt (2022) destacan que todo documental debe velar por la dignidad de sus sujetos al evitar manipulaciones que distorsionen su realidad. Por ello, la planificación incluyó el uso de consentimientos informados, acuerdos de participación. Es decir, estos lineamientos permitieron asegurar transparencia y respeto en el tratamiento audiovisual.

### **Figura 11**

*Fotografía de grabación en el taller de arte*



Durante, el proceso de rodaje se utilizaron dos cámaras mirrorless, seleccionadas por su desempeño en entornos con iluminación variable y su capacidad para grabar en formatos adecuados para la producción documental. Con ellas, se capturó planos generales como primeros planos con nitidez y baja profundidad de campo, favoreciendo la expresión visual de los participantes y los detalles de cada actividad. La elección de equipos respondió a la necesidad de desplazamiento rápido dentro de las instalaciones.

En cuanto al registro sonoro, se emplearon micrófonos inalámbricos *corbateros*, adecuados para testimonios, entrevistas y sonido ambiente. Estos dispositivos garantizaron una captación clara incluso en espacios con ruido externo, como las grabaciones en exterior. Además, se incorporó iluminación portátil LED de 2000 mAh como refuerzo en espacios con poca iluminación, manteniendo un estilo visual coherente y natural.

Las escenas registradas fueron en un 80% de carácter observacional, permitiendo que los participantes desarrollaran sus actividades con la menor intervención posible del equipo técnico. El 20% restante requirió cierto nivel de dirección, principalmente para mejorar condiciones lumínicas, reorganizar elementos del espacio o solicitar la repetición de acciones específicas. Esta combinación respondió al principio documental de intervención mínima, sin renunciar a estándares técnicos sin comprometer la calidad audiovisual.

El uso de planos generales, medios, picados, cenitales y tomas de seguimiento permitió construir una narrativa visual dinámica que reflejará la diversidad de actividades dentro de cada institución. Los planos generales se utilizaron para contextualizar los talleres, mientras que los primeros planos destacaron la concentración y expresividad de los artistas. Las tomas de seguimiento fueron esenciales para documentar desplazamientos y procesos.

**Figura 12**

*Fotografía de grabación en las terapias ocupacionales de ASOPLÉJICA*



El proceso de entrevistas se centró en dar voz a los participantes y profesionales de las instituciones. Se registraron testimonios de seis administrativos y ocho artistas. Las entrevistas se realizaron en los exteriores de cada institución, aplicando principios éticos de respeto y consentimiento verbal.

Las locaciones jugaron un papel fundamental en la estética. En Proyecto IDEA se registraron talleres de arte, repostería, velas, bisutería y una exposición de sus productos. En ASOPLÉJICA se documentó terapias físicas, ocupacionales y el proceso de espera de los niños. También, se registraron espacios urbanos como el Malecón 2000 y la avenida 9 de octubre, con el objetivo de mostrar el entorno social donde caminan las personas y la adaptación de las calles para una persona en silla de ruedas.

Finalmente, la producción se caracterizó por un equipo técnico reducido, lo que permitió una dinámica de rodaje ágil y flexible. La colaboración del personal administrativo de Proyecto IDEA y ASOPLÉJICA facilitó la movilización interna y el acceso a cada taller.

## **2.3 Postproducción**

La postproducción se desarrolló siguiendo las recomendaciones de edición documental propuesta por Gao & Cao (2023), quienes señala que el movimiento de la cámara es crucial para la estabilidad de los planos lo que mejora el flujo del filme y por lo tanto, mejorar el ritmo. En vista de, que el montaje debe construir un discurso equilibrado entre información, ritmo y sensibilidad se seleccionó tomas que priorizan la claridad de las acciones y la presencia de los participantes, evitando imágenes que refuercen los estereotipos. Por otro lado, se implementó la creación de música neutra y tonos cálidos para complementar la atmosfera cálida y acogedora.

Además, se integraron técnicas de animación para complementar el relato. De esta forma, se diseñó una introducción animada donde se enfoque los materiales que utilizan para cambiar a los distintos talleres, estos elementos se aplican de forma discreta, manteniendo el enfoque documental.

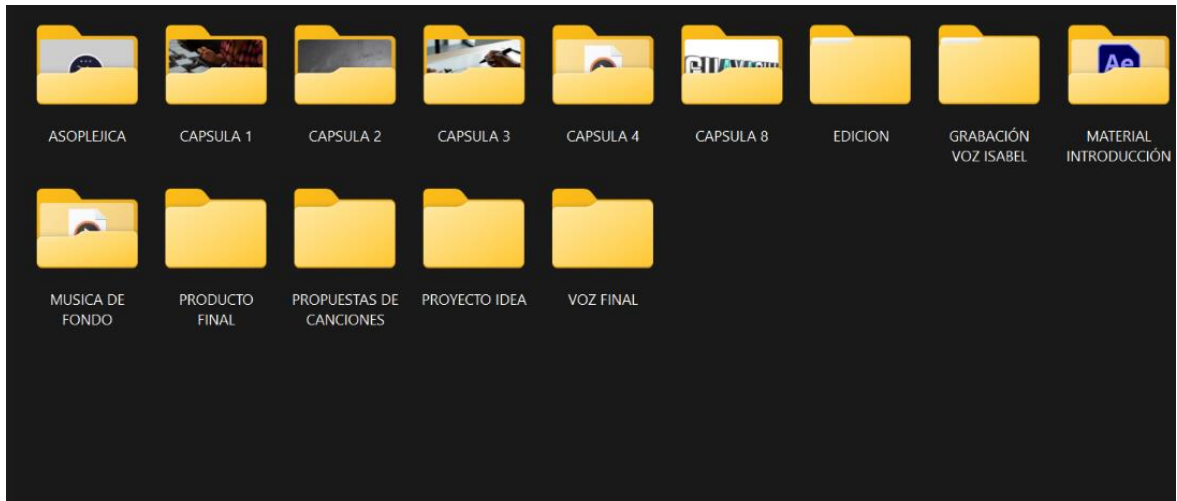
### **2.3.1 Ingesta**

El flujo de postproducción inició con la ingesta del material en bruto, proceso técnico mediante el cual se transfirió los archivos de cámara a la unidad de almacenamiento digital. Para garantizar un flujo de trabajo ordenado, se aplicó una taxonomía temática en la organización de las carpetas, por lo que, se separó las grabaciones de acuerdo con lo planificado en cada cápsula. De tal forma, que se facilitó la localización inmediata de los recursos visuales requeridos por cada segmento narrativo.

Posteriormente, se procedió a la fase de visionado y revisión técnica (*logging*). En esta etapa se descartó las tomas con errores técnicos como desenfoques o movimientos bruscos y se seleccionaron los clips útiles

**Figura 13**

*Proceso de ingesta del material en bruto*

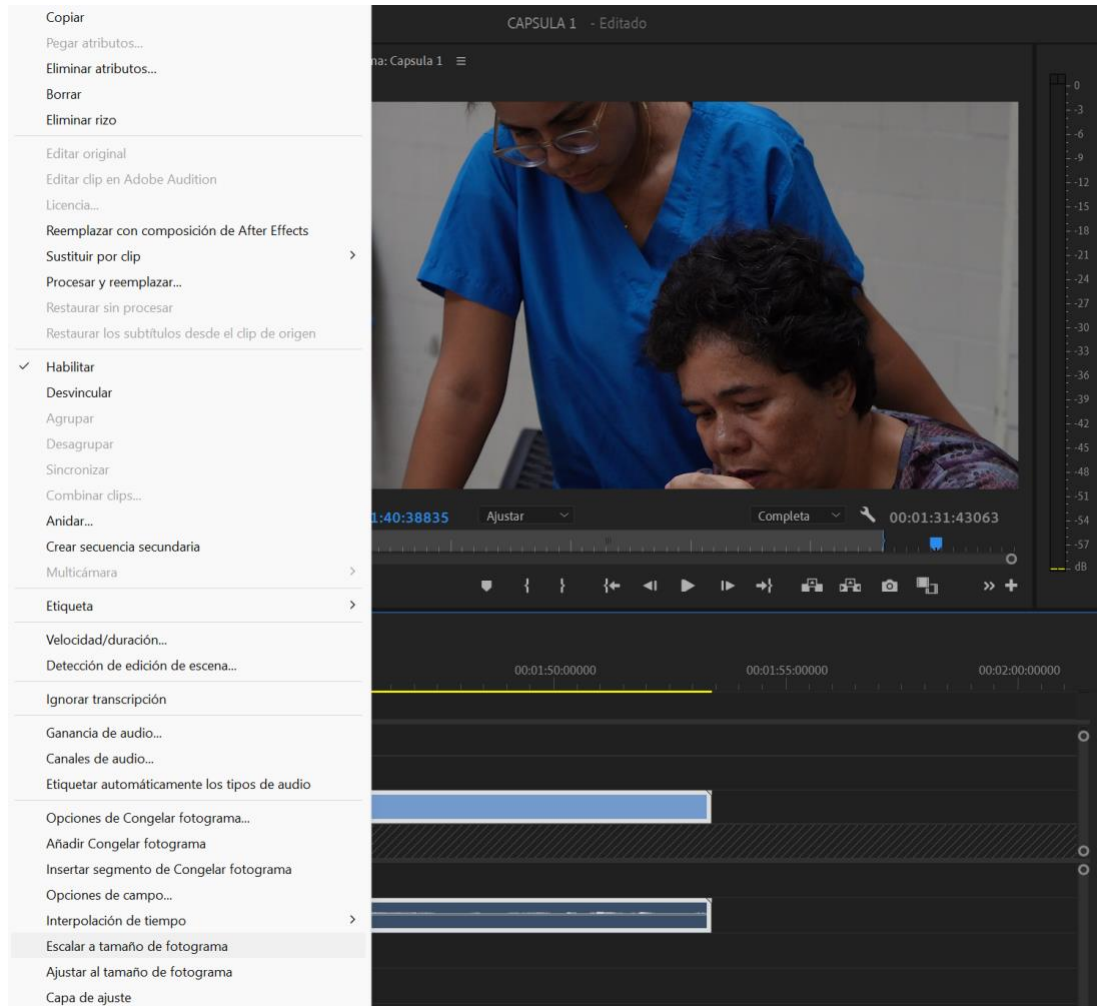


### **2.3.2 Montaje**

Para el montaje de las cápsulas se utilizó el software de edición de videos, esencial para la construcción de una narrativa fluida. Se seleccionaron las mejores tomas, manteniendo la estructura del guion previamente elaborado y se ajustó los tiempos para garantizar el objetivo previamente establecido. Debido a que los videos fueron grabados en 3840 x 2160, se tuvo que reescalarlos en la línea de tiempo ajustándolo a la secuencia de 1920 x 1080 (ver Figura 14).

**Figura 14**

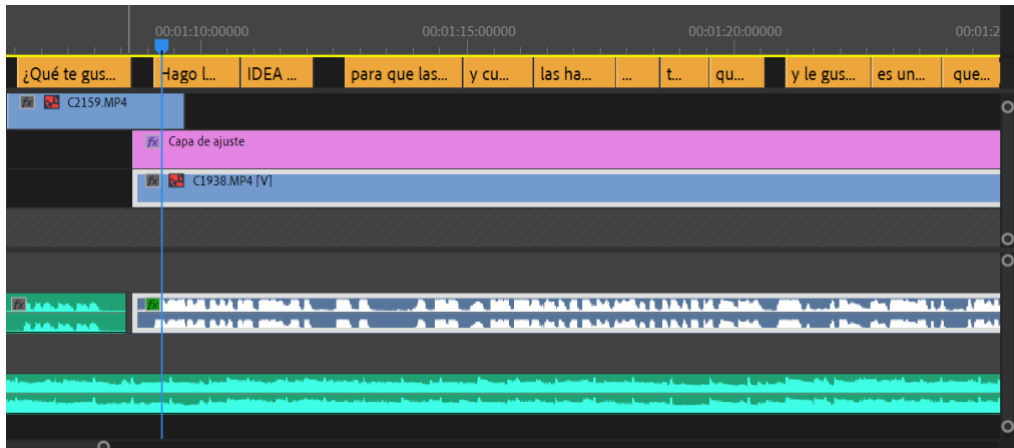
*Proceso de reescalado de los videos en la línea de tiempo*



Para la integración de las entrevistas, se aplicó la técnica del corte en J (*J-cut*), recurso validado por Gálvez Tapia & Rodríguez Manzano (2025) en su estudio sobre el lenguaje audiovisual digital, quienes explican que anticipar el audio del entrevistado sobre la imagen previa suaviza la transición y mantiene la continuidad narrativa. De este modo, se generó un breve silencio o pausa visual antes de dar paso a la imagen del sujeto, evitando cortes bruscos (*jump cuts*) injustificados.

**Figura 15**

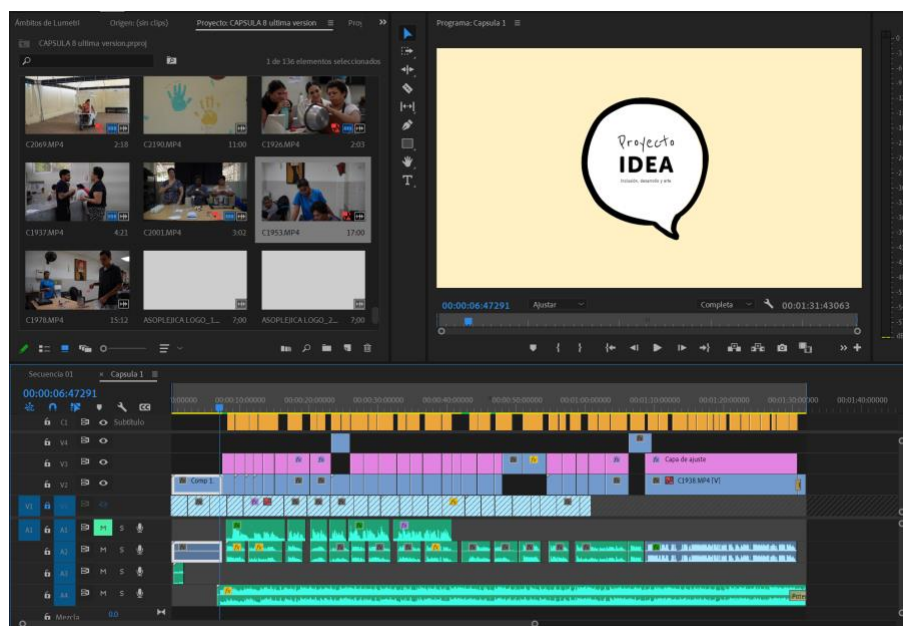
*Corte en J de la edición de la cápsula 1.*



De igual forma, la edición mantuvo un criterio de sincronización rítmica. Se identificaron los puntos de compás (*beat*) de la pista musical de fondo para realizar los cortes de imagen, logrando una cohesión armónica entre lo visual y lo sonoro. Se estableció como jerarquía principal la voz en off, subordinando el volumen de la música de fondo para garantizar la comprensión del mensaje verbal, y reforzar el carácter expositivo de cada una de las piezas audiovisuales.

**Figura 16**

*Proceso de edición de las cápsulas*

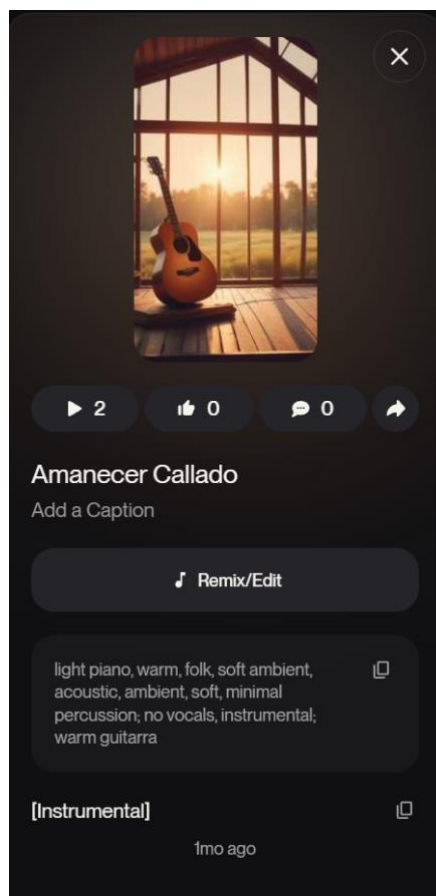


### 2.3.3 Sonorización y musicalización

El tratamiento acústico del proyecto se dividió en tres fases, generación musical, procesamiento de voz y mezcla final, priorizando la comprensión del discurso narrativo sobre la ambientación. Primero para la obtención de la banda sonora, se optó por la composición asistida por Inteligencia artificial a través de una aplicación que permite crear canciones originales a partir de la descripción, en donde, se diseñaron prompts (ver en Apéndice F) específicos para obtener piezas instrumentales que fusionaran guitarra y piano, estableciendo un tono motivacional, institucional, energético y alegre. Además, se configuró un tempo oscilante entre 85 y 95 BPM (*beats per second*), velocidad seleccionada para otorgar dinamismo al montaje sin acelerar excesivamente la lectura visual.

#### Figura 17

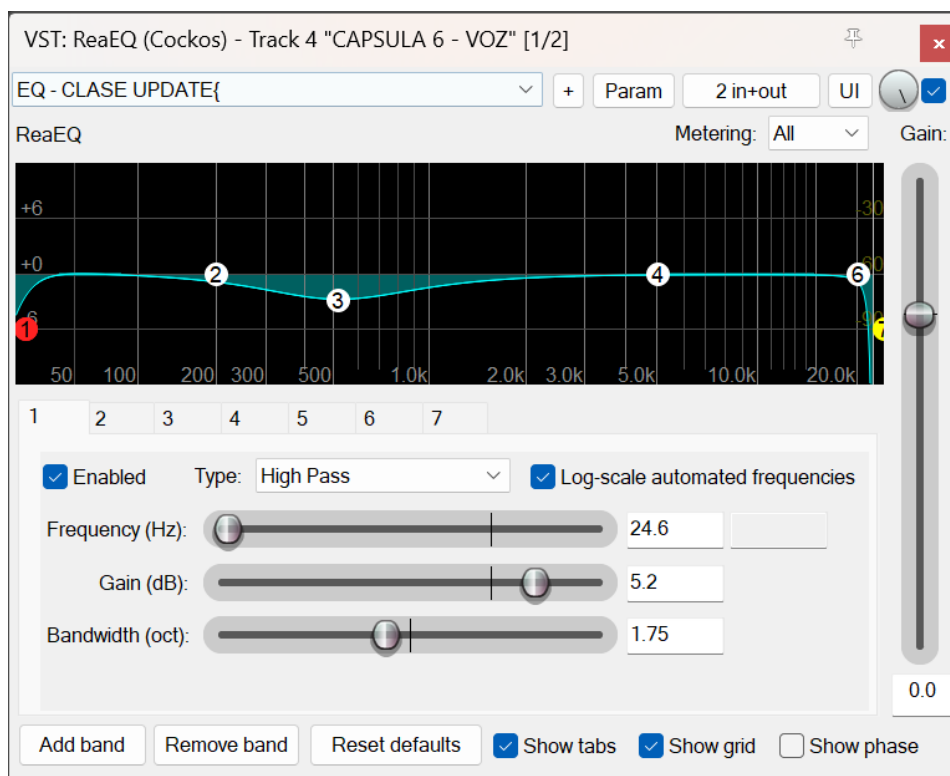
*Creación de la banda sonora utilizando prompt*



Por otra parte, la voz en off constituye el hilo conductor del documental expositivo, el tratamiento técnico fue riguroso y se ejecutó en la estación de trabajo de audio digital. Para la limpieza de los audios se aplicó ecualización sustractiva para eliminar frecuencias parásitas del entorno de grabación como el zumbido del aire acondicionado y dar cuerpo y presencia a la voz. Se agregó un compresor dinámico encargado de controlar los picos y homogeneizar el ritmo del habla. Además, se estandarizó la ganancia de salida a -6 dB, asegurando un nivel de sonoridad consistente en todas las cápsulas, evitando distorsiones digitales.

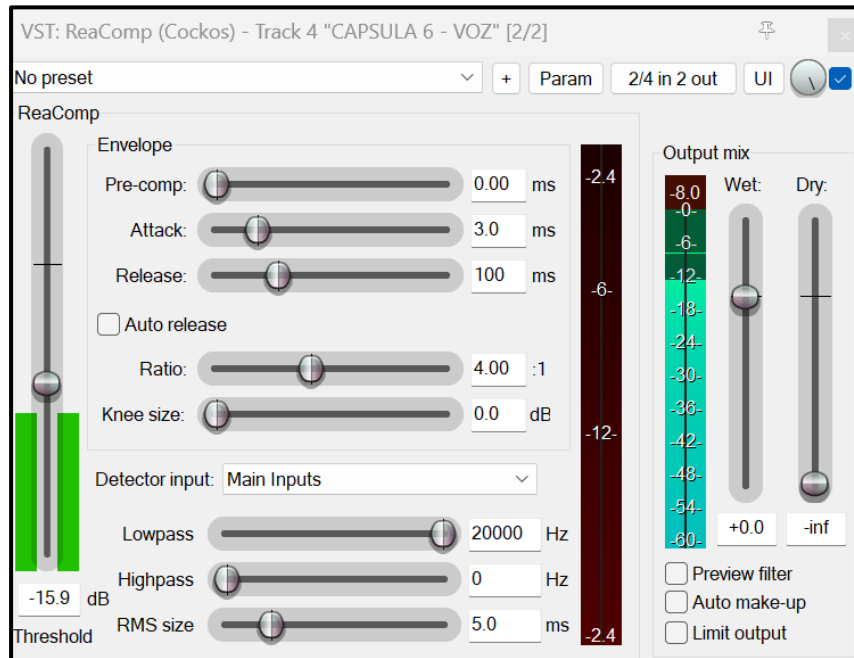
**Figura 18**

*Proceso de limpieza de audios en Reaper*



**Figura 19**

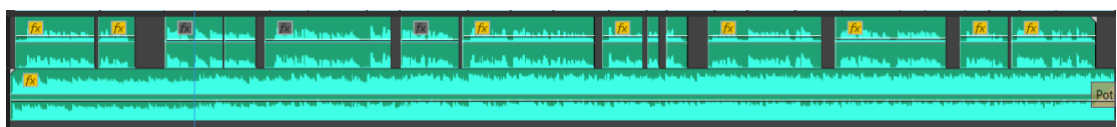
*Proceso de compresión para controlar los picos del audio*



En la etapa final de la sonorización, se estableció una jerarquía sonora donde la voz se priorizó sobre la música, garantizando la claridad del mensaje y la correcta comprensión del contenido. Por lo que, se aplicó la técnica del *side-chain* (atenuación de la pista de fondo) para que la música descendiera en intensidad cada vez que entraba la narración. Por otra parte, la edición de video se sincronizó de forma híbrida en algunas ocasiones, el corte de imagen se ajustó al golpe del *beat* de la música para generar impacto mientras que en los segmentos informativos se priorizó la continuidad de la voz y la imagen explicativa, manteniendo un ritmo musical al contenido didáctico.

**Figura 20**

*Proceso de atenuación de la pista de fondo*



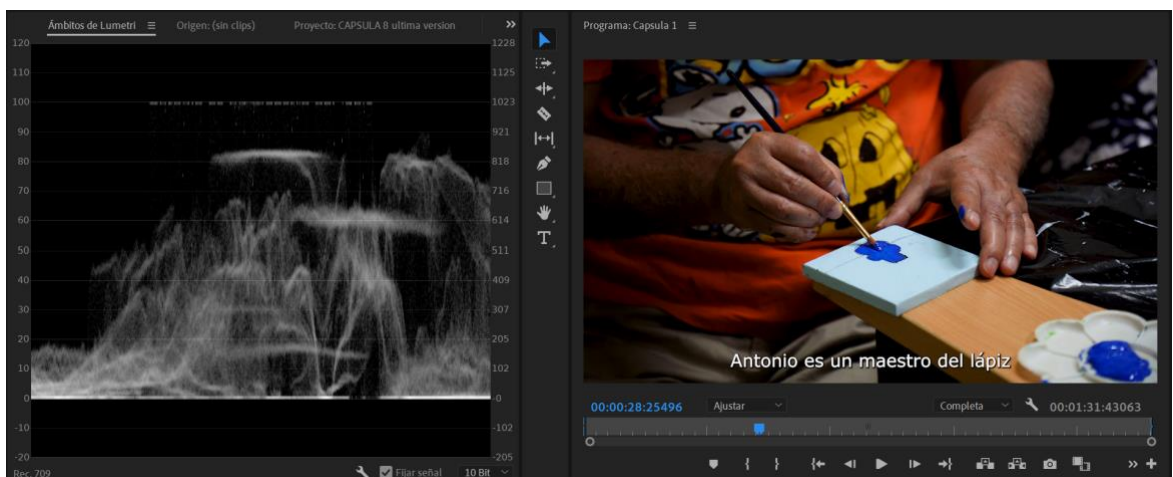
### 2.3.4 Colorización

El tratamiento cromático se ejecutó bajo un flujo de trabajo no destructivo, utilizando capas de ajuste sobre la línea de tiempo. Esta metodología técnica permite modificar los tributos visuales sin alterar los archivos de video originales, ofreciendo la flexibilidad de revertir o modificar los ajustes en cualquier etapa del proyecto sin degradar la calidad de la imagen.

Para la corrección de color, se aplicó una corrección primaria clip por clip con el objetivo de igualar las tomas provenientes de distintas locaciones. La manipulación de la luminancia, el contraste se realizó bajo un control técnico mediante el instrumento de medición de señal, en donde, se cuidó que los niveles se mantuvieran entre el 0% y el 100%, evitando negros empastados y blancos quemados, de tal forma, que aseguramos una correcta lectura visual de la imagen.

#### Figura 21

*Proceso de corrección de color*



De esta forma, se logró una estética visual consistente, respetando la iluminación natural capturada en rodaje, pero realizando el correcto proceso de optimización del contraste y la saturación.

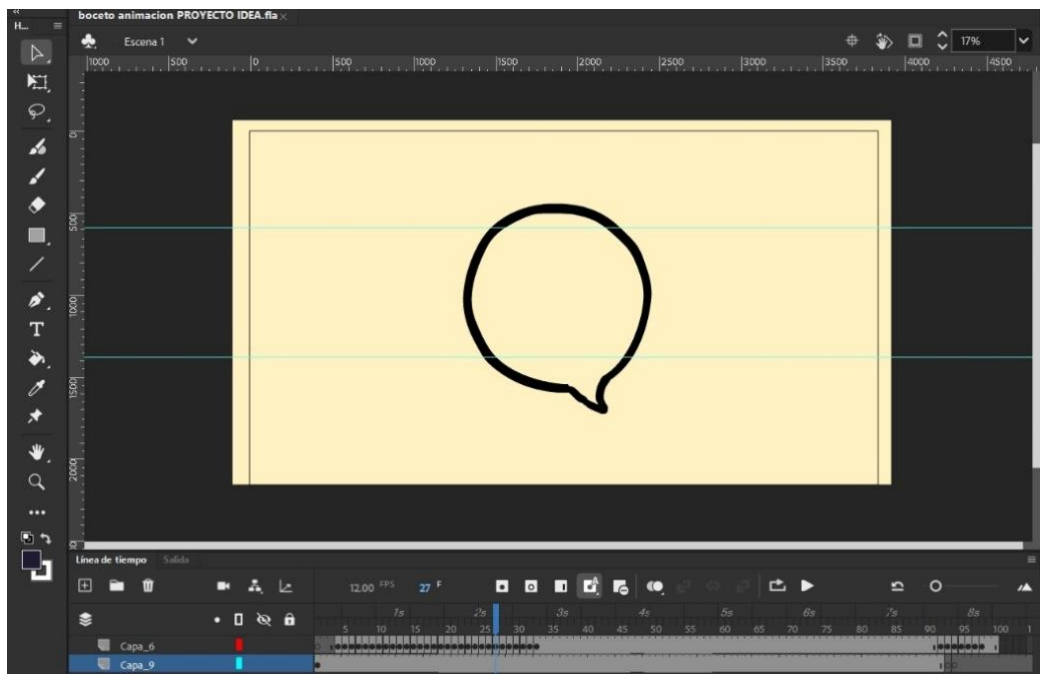
### 2.3.5 Procesos de animación

Se desarrollo una introducción animada para reforzar la identidad visual de cada institución. Para Proyecto IDEA se utilizó la nube y para ASOPLÉJICA una silla de ruedas.

El proceso de animación se realizó digitalmente utilizando un software de animación 2D y creación multimedia interactiva. Se aplicó una técnica de trazado vectorial para dibujar la forma de la nube característica del logotipo de Proyecto IDEA, animando los trazos para simular una construcción organiza en pantalla. Se integraron fotografías de las obras creadas por los artistas dentro de esta composición gráfica. A nivel cromático, se utilizó una paleta de colores pasteles alineada con el concepto del proyecto para transmitir calma evitando la saturación visual que pudiera distraer el contenido social.

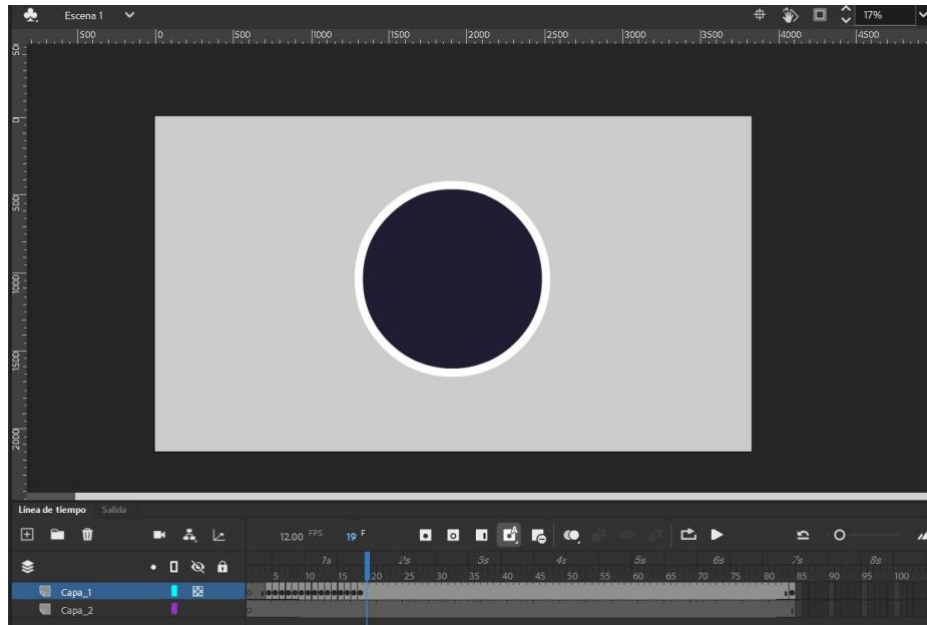
**Figura 22**

*Animación de la intro de Proyecto IDEA*



**Figura 23**

*Animación de la intro de ASOPLÉJICA*



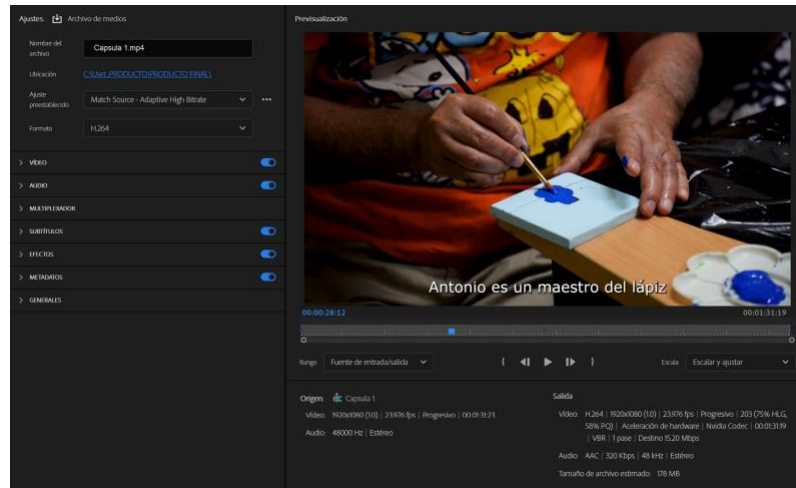
### **2.3.6 Exportación**

La fase de culminación del flujo de trabajo consistió en la renderización y exportación de las secuencias maestras. Para garantizar la máxima compatibilidad con las plataformas de difusión digital y redes sociales, se configuró la salida bajo el códec de compresión H.264, encapsulado en un contenedor .mp4.

Los parámetros técnicos de video se establecieron en una resolución Full HD (1920 x 1080) con una relación de aspecto 16:9 horizontal. Se mantuvo la cadencia de cuadros nativa de la grabación a 24 fotogramas por segundos (fps), lo que otorga a la imagen una estética cinematográfica fluida. Para la parte, de la tasa de transferencia de datos (Bitrate), se optó por una codificación de tasa de Bits Variable (VRB) optimizada para entornos web, equilibrando la calidad visual con un peso de archivo eficiente para su carga rápida en servidores de *streaming*.

**Figura 24**

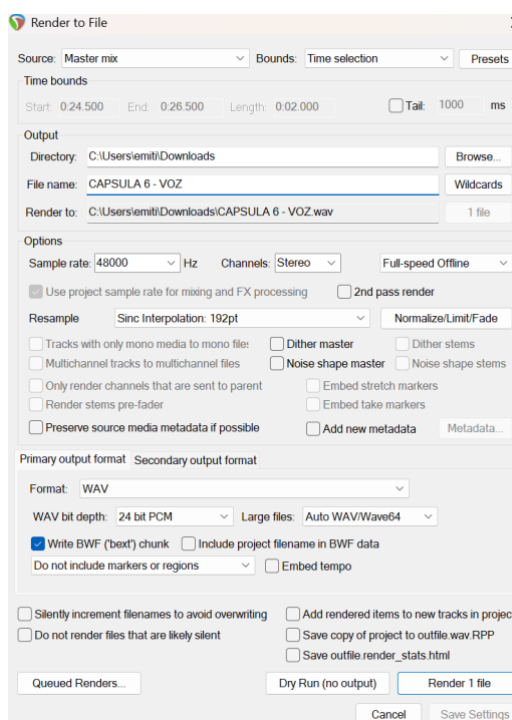
*Parámetros de exportación de las cápsulas*



La configuración de audio se procesó bajo un códec AAC con una frecuencia de muestreo de 48 KHZ (48000 Hz) y una profundidad de 24 bits, estándar de la industria audiovisual lo que asegura una fidelidad sonora sin perder frecuencias en la reproducción digital.

**Figura 25**

*Parámetros de renderización para el audio*



# CAPÍTULO 3

## 3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Para el cumplimiento del proyecto se contó con un periodo aproximado de cuatro meses, condicionado a la presencia de feriados y festividades dentro del calendario académico; sin embargo, se logró cumplir con los objetivos planteados en tiempo récord. Se elaboraron ocho cápsulas audiovisuales, distribuidas estratégicamente según la cantidad de información y actividades en cada institución. Para el caso, de Proyecto IDEA, se realizó cuatro cápsulas debido a la cantidad de actividades y el proceso que hay detrás de una exposición, mientras que para ASOPLÉJICA se produjeron tres cápsulas, teniendo en cuenta, que el espacio y las actividades son reducidas, lo que derivó en piezas aproximadas de sesenta segundos. Adicional, se creó la cápsula final que permitió cerrar el proyecto abordando la discapacidad desde una mirada reflexiva, destacando su impacto positivo en personas que se sientan identificadas con esta realidad.

La planificación establecida en el cronograma fue clave para el control de tiempos, específicamente en la etapa del rodaje. Como resultado, el producto final cumplió con la calidad cinematográfica, consolidando una propuesta audiovisual coherente y viable desde la producción. Lo que evidenció un cambio sustancial en la representación de la discapacidad, donde se mostró a los usuarios de ASOPLÉJICA & Proyecto IDEA como personas capaces e independientes, inmersas en actividades productivas y cotidianas

Por otra parte, el resultado fue sometido a revisión por parte de los directivos de ambas instituciones, quienes aprobaron la totalidad del contenido. La retroalimentación fue positiva, destacando que el material captura la esencia de su labor, y a su vez manifestando su interés inmediato por incorporar las piezas digitales en sus estrategias de comunicación.

El desarrollo de la propuesta resultó económicamente viable gracias a la optimización de recursos. La inversión real ejecutada fue de \$1,493.80, cantidad que cubrió rubros operativos esenciales como insumos y logística. En contraste, el valor comercial del mismo proyecto asciende a \$29,723.30, esta cifra proyectada contempla los costos de alquiler de equipos, honorarios profesionales por roles específicos, incremento del *crew*, pauta de medios y gastos administrativos de agencia.

Finalmente, el proyecto demuestra que la producción de contenido audiovisual profesional para el sector público no requiere necesariamente de presupuestos publicitarios masivos, sino de una estrategia técnica y narrativa que optimice los recursos disponibles, evidenciando una alta viabilidad económica y un significativo valor agregado para las instituciones beneficiarias.

# CAPÍTULO 4

## 4. CONCLUSIONES

Las instituciones beneficiarias carecían de contenido audiovisual para visibilizarse en plataformas digitales como las redes sociales por lo que las cápsulas funcionarían como una ventana para mejorar sus métricas, atraer posibles fuentes de financiamientos y servir de guía para familiares que buscan espacios de inclusión.

El pilar fundamental de la propuesta residió en la capacidad de síntesis narrativa. Se logró condensar historias complejas y emotivas en formatos de alto consumo sin perder profundidad. En este aspecto, la voz en off se consolidó como la columna vertebral del proyecto, guiando el discurso con una calidad técnica y locución que profesionalizó el resultado. De igual forma, la inmersión en campo permitió construir lazos de confianza con los protagonistas, eliminando la barrera ante la cámara y logrando que sus testimonios fluyan con naturalidad.

En cuanto a las debilidades, el proceso enfrentó desafíos técnicos y logísticos, en ocasiones los horarios de rodaje fueron reagendados debido a la coincidencia con las actividades de los artistas como salidas recreativas o el cruce de horarios con otros talleres programados por las instituciones. Por otra parte, la falta de recursos económicos impidió la inclusión de tomas aéreas y el uso de estabilizador, herramientas que hubieran enriquecido la variedad de planos.

Considerando los constantes cambios en las tendencias digitales y los hábitos de consumo de la audiencia, se estima que el formato actual tendrá su vigencia técnica y efectividad comunicacional por un periodo aproximado de un año. Posteriormente, será necesario adaptar el ritmo del montaje a las nuevas dinámicas de las redes sociales.

El modelo de producción desarrollado es altamente replicable, utiliza una estructura basada en planos de acción laboral, planos detalles de las técnicas artísticas y culmina con la entrevista de los participantes; estrategia que puede ser

implementada por otras instituciones con fines similares. Finalmente, se concluye que las instituciones beneficiarias poseen la capacidad técnica no solo para gestionar y publicar este contenido, sino para replicar la estructura narrativa en futuras creaciones, garantizando la sostenibilidad de la estrategia comunicacional iniciada.

## **5. RECOMENDACIONES**

A partir de la experiencia obtenida en la gestión y el trabajo con organizaciones sin fines de lucro, se evidenció la necesidad de asignar más actividades que se enfoquen en producciones de bajo presupuesto. Este proyecto permitió comprender que, en contextos como el de las ONG, optimizar los recursos técnicos y financieros son fundamentales. De igual forma, pensar fuera de la caja cumple un rol clave para reemplazar la limitada disponibilidad de presupuesto. Asimismo, se considera que se impulsen más actividades académicas enfocadas en este tipo de producciones, por consiguiente, se fortalecería la formación práctica y la vinculación con proyectos de impacto social.

Se recomienda mantener una organización rigurosa del tiempo. Teniendo en cuenta, que al trabajar con clientes externos, las cancelaciones son habituales; por lo tanto, es vital considerar días extras o fechas tentativas en el cronograma para evitar retrasos en la entrega final. Ante los imprevistos, se sugiere priorizar la reprogramación inmediata en lugar de ceder al estrés, adaptándose a la disponibilidad del cliente.

Es obligatorio establecer una rutina de verificación de equipos antes de cada rodaje. Teniendo en cuenta, que la inmediatez del género documental conlleva a tomar decisiones apresuradas, donde existe el riesgo de cometer errores que afectan el desarrollo del proyecto, como la falta de conexión de micrófonos o baterías descargadas. Además, se recomienda revisar el material de grabación in situ y mantener un protocolo de seguridad de datos híbrido, es decir, realizar copias de seguridad simultáneas en disco duros externos y en la nube, para mitigar riesgos de pérdida de archivos o fallo en las computadoras.

Para proyectos enfocados en una temática similar se sugiere destinar tiempo a una fase de inmersión y convivencia previa al rodaje para ganar la confianza de los participantes, quienes pueden mostrar resistencia inicial al estar expuestos ante una cámara. Otro punto importante es evitar preguntas abstractas o generales en las entrevistas, debido a que pueden producir silencios o respuestas poco espontáneas. En su lugar, se recomienda formular cuestionarios con preguntas guiadas que faciliten la expresión del entrevistado.

Desde el punto de vista técnico, se recomienda realizar un *scouting* exhaustivo probando el equipo para evaluar condiciones acústicas y lumínicas. Es necesario verificar las existencias de factores de contaminación auditiva como construcciones o fuertes vientos, que puedan arruinar el audio directo. De igual forma, evaluar si la iluminación natural es suficiente o si se requiere de equipo adicional para garantizar calidad en la imagen.

# BIBLIOGRAFÍA

- Agustín, J. (07 de agosto de 2023). *Cómo aprender realmente el lenguaje audiovisual*. Obtenido de <https://www.videoseduca.es/audiovisual/como-aprender-realmente-el-lenguaje-audiovisual/>
- Constantinos, N., Matsiola, M., & Kalliris, G. (19 de julio de 2019). *Methodologies through Audiovisual Media*. Obtenido de <https://www.mdpi.com/2227-7102/9/3/196>
- INEC. (26 de enero de 2024). *Instituto Nacional de Estadística y Censos*. Obtenido de Ecuador en cifras: <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/institucional/en-el-ecuador-7-de-cada-100-personas-tienen-dificultad-funcional-para-hacer-alguna-actividad-cotidiana>
- An, G., & Witt, C. (2022). Ethics of care in documentary filmmaking since 1968. *French Screen Studies*, 22(1), 1–5. <https://doi.org/10.1080/26438941.2021.2003551>;WEBSITE:WEBSITE:TFOPB;PAGEGROUP:STRING:PUBLICATION
- Cajigal García, A. (2022, July 14). *Instrucciones para Guía de Montaje. Un proyecto expositivo que explora y combina tres tipos de montajes: expositivo, constructivo y audiovisual*. <https://doi.org/10.4995/aniav2022.2022.15493>
- CONADIS. (2022). *Rendición de Cuentas*.
- CONADIS. (2025, August). *Estadísticas de Discapacidad – Consejo Nacional para la Igualdad de Discapacidades*. [https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/estadisticas-de-discapacidad/?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/estadisticas-de-discapacidad/?utm_source=chatgpt.com)
- Gálvez Tapia, H. F., & Rodríguez Manzano, J. L. (2025). Análisis del lenguaje y montaje cinematográfico y su impacto en las estrategias de comunicación digital en Youtube. *RUNAS. Journal of Education & Culture, ISSN-e 2737-6230, Vol. 6, N°. 11 (Número En Progreso)*, 2025, 6(11), 7. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10046992&info=resumen&idioma=SPA>
- Gao, Y., & Cao, L. (2023). The Influence of Camera Style on the Film in a Documentary. *The Educational Review, USA*, 7(6), 722–725. <https://doi.org/10.26855/er.2023.06.013>

- Gómez-Escalonilla, G., & Barranquero, A. (2024). Qualitative Research in Communication Studies: Characteristics, Objects and Techniques. *Profesional de La Informacion*, 33(2). <https://doi.org/10.3145/epi.2024.0211>
- Li, C., & Wang, Y. (2024). Short-Form Video Applications Usage and Functionally Dependent Adults' Depressive Symptoms: A Cross-Sectional Study Based on a National Survey. *Risk Management and Healthcare Policy*, 17, 3099–3111. <https://doi.org/10.2147/RMHP.S491498>
- Mañas Olmo, M., González Alba, B., & Cortés González, P. (2020). Historias de vida de personas con discapacidad intelectual. Entre el acoso y exclusión en la escuela como moduladores de la identidad. *Revista Educación, Política y Sociedad*.
- Méndez-Majuelos, I., López López, P. J., & Sobrados-León, M. (2023). TikTokers and disability. Entertainment, inclusion and dissemination of values among Spanish-speaking youth. *Icono14*, 21(2). <https://doi.org/10.7195/RI14.V21I2.2026>
- Nichols, B. (2017). *Introduction to Documentary, Third Edition*. <https://iupress.org/9780253026859/introduction-to-documentary-third-edition/#generate-pdf>
- Nielsen Company. (2022, December 8). *Visto en pantalla: La importancia de la representación de la discapacidad | Nielsen*. <https://www.nielsen.com/es/insights/2022/the-importance-of-disability-representation/>
- Plantinga, C. (2018). Screen stories: Emotion and the ethics of engagement. In *Screen Stories: Emotion and the Ethics of Engagement*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190867133.001.0001>
- Pratiwi Pratiwi, & Dani Manesah. (2025). Penerapan Teknik Expository dalam Penyutradaraan Film Dokumenter “Museum Perkebunan Indonesia” Karya Fabio Fahrezi Canavaro. *Abstrak : Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media Dan Desain*, 2(1), 187–194. <https://doi.org/10.62383/ABSTRAK.V2I1.529>
- Sánchez-Castillo, S., & Mora-Llabata, M. R. (2019). TRANSMEDIA STORYTELLING AS COLLABORATIVE ENVIRONMENT AND AUTONOMOUS IN HIGHER EDUCATION. *EDULEARN19 Proceedings*, 1, 8436–8441. <https://doi.org/10.21125/EDULEARN.2019.2099>

- Valarezo Irene, Villamediana, V., Falanga Gugliemina, Román María, Herrera Gioconda, Álvarez Marcia, & Valladares Lola. (2023). *Análisis de la situación de los derechos de las personas con discapacidad en Ecuador*.
- Urcola Eceiza, E., Azkunaga García, L., & Fernández de Arroyabe Olaortua, A. (2022). Una brecha generacional: nuevas tendencias del consumo audiovisual entre los jóvenes universitarios. *Estudios Sobre El Mensaje Periodístico*, 28(3), 713–722. <https://doi.org/10.5209/esmp.79005>
- Vaughan, H., & Johns, L. (2021). Beyond frame analysis: Formal analysis and genre typology in the communication study of short-form environmental video messaging. *Journal of Environmental Media*, 2(1), 55–78. [https://doi.org/10.1386/JEM\\_00040\\_1](https://doi.org/10.1386/JEM_00040_1)

# APÉNDICES

# APÉNDICE A

(Entrevistas a los directivos)

## Listado de preguntas a los directivos de Proyecto IDEA

1. ¿Cómo nació Proyecto IDEA?
2. ¿Cuál fue la motivación que las llevo a crearlo?
3. ¿Cuál fue el primer taller que crearon?
4. ¿Cuáles fueron los principales retos del proyecto?
5. ¿Cómo organizan los talleres, horarios y frecuencias?
6. ¿Cuántos participantes tienen actualmente?
7. ¿Qué es la discapacidad Psicosocial?
8. ¿Qué avances ha visto en los participantes?
9. ¿Cuál ha sido la mayor satisfacción de este proyecto?
10. ¿Qué recomendación darían a las personas que buscan apoyo similar?

## Listado de preguntas a los directivos de ASOPLÉJICA

1. ¿Cuál es su labor dentro de la institución?
2. ¿Cuál es su trabajo como presidente de la asociación?
3. ¿Reciben ayuda externa de parte de instituciones públicas?
4. ¿Cómo le ha ayudado la tecnología?
5. ¿Sienten que los niños son incluidos en la sociedad?
6. ¿Cómo elabora la planificación de las actividades computacionales?
7. ¿Cuál es su misión dentro de la asociación?
8. ¿Qué es lo más difícil de enseñar a niños con capacidades diferentes?

## **APÉNDICE B**

### Entrevista semiestructurada a los participantes

#### **Listado de preguntas a los participantes de Proyecto IDEA**

1. ¿Cómo te llamas y que te gusta hacer?
2. ¿Qué te gusta de cada taller?
3. ¿En quién piensas cuando estas pintando un cuadro?
4. ¿Qué has aprendido en los talleres de arte?
5. ¿Cómo te sientes cuando haces las galletas?
6. ¿A quien le dedicas tus creaciones?
7. ¿Te gusta estar en Proyecto IDEA?
8. ¿Te sientes seguro y acompañado?
9. ¿Te gusta estar con tus compañeros?
10. ¿Cómo te llevas con tus profesores e instructores?
11. ¿Qué significa para ti Proyecto IDEA?
12. ¿Cómo te sientes al ver que las personas compran tus pinturas?
13. ¿Qué le dirías a las personas que se encuentran pasando por una situación similar?
14. ¿Con quién te gusta trabajar en los talleres de repostería?

# APÉNDICE C

## Permisos

Guayaquil, 20 de noviembre de 2025

**Fundación Malecón 2000**

Guayaquil – Ecuador

De mi consideración:

Reciban un cordial saludo. Mi nombre es **Emily Tigua Lavayen**, estudiante de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), me encuentro realizando un proyecto académico correspondiente a mi **proyecto de tesis**, el cual incluye la elaboración de cápsulas audiovisuales educativas sin fines de lucro.

Por medio de la presente, solicito la **autorización para realizar una grabación** en las instalaciones del **Malecón 2000**, específicamente en el **Monumento a Simón Bolívar**.

La grabación se llevará a cabo con un equipo reducido compuesto por **tres personas**, una **cámara profesional** y un **trípode**, sin alterar el orden del espacio público ni obstaculizar la circulación de los visitantes.

La grabación se llevará a cabo el **martes 25 de noviembre a las 10h00**.

Agradezco de antemano su atención y quedo atenta a su confirmación o a cualquier requisito adicional que debamos cumplir.

Atentamente,

**Emily Tigua Lavayen**

**C.I.:** 0955938063

**Teléfono:** 0987476744

**Correo:** emitigua2003@gmail.com

Guayaquil, 27 de octubre del 2025.

Solicitud de permiso de grabación – Proyecto IDEA

Junta de Beneficencia

Saludos Cordiales,

Por medio del presente, solicito respetuosamente el permiso para realizar grabaciones audiovisuales en las instalaciones del **Hogar Psicosocial**, específicamente en los espacios donde se desarrolla el **Proyecto IDEA**, con fines académicos como parte de un trabajo de **tesis** realizadas por estudiantes de ESPOL.

Cabe indicar que todo el material registrado será utilizado de manera responsable y, una vez finalizado el proyecto, será donado para su uso en las redes sociales y medios de comunicación institucionales, respetando siempre la dignidad y privacidad de las personas involucradas.

Quedo atenta a cualquier indicación adicional, autorización requerida o lineamientos que deban cumplirse para llevar a cabo la grabación.

Agradezco de antemano su tiempo y la atención brindada a esta solicitud.



**Juliana Pérez**  
**0952038248**



**Emily Tigua**  
**0955938063**

# APÉNDICE D

## Guion literario

### CÁPSULA I

INT. SALÓN DE ARTE - DÍA

María se encuentra pintando en conjunto de sus compañeros, el pincel se desliza sobre el lienzo, el artista da trazos suaves sobre la hoja de calco, el dibujo se ve reflejado en el lienzo.

VOZ EN OFF

Dicen que hay personas que hablan con las manos y que cuando lo hacen dejan silencios llenos de colores

Nancy se encuentran pintando un árbol sobre el lienzo, agarra un lienzo para refinar detalles.

VOZ EN OFF (CONT'D)

María siempre llega primero, dice que pintar le ordena el día y cada trazo mejora su ánimo.

Antonio se encuentra pintando los jarrones sobre el lienzo, se observa los lienzos incompletos.

VOZ EN OFF (CONT'D)

Antonio es un maestro del lápiz, cuando calca una imagen la convierte en suya.

Diego pinta la capa inicial para empezar a pintar. Iris calca la imagen sobre el lienzo.

VOZ EN OFF (CONT'D)

Son expertos en darle detalles a las pequeñas cosas y en

encontrar el lado bueno a todo lo que tocan.

Se muestra las pinturas claves del salón de arte.

JUMP CUT TO:

INT. SALÓN DE REPOSTERÍA - DÍA

Se observa un empaque de galleta terminado. Carla les da las instrucciones a las chicas para empezar hacer las galletas. Se muestran los materiales sobre la bandeja y se colocan los ingredientes en un bold.

VOZ EN OFF

Cuando el arte descansa, la cocina se llena de creatividad y el taller huele a vainilla.

Las chicas se encuentran poniendo los ingredientes en la mesa con las instrucciones de la chef. Se cierra la caja de huevos, se coloca azúcar en la bandeja. Nancy bate la mezcla, mientras que Corina agrega el chocolate a la masa y María bate la azúcar con la mantequilla.

VOZ EN OFF (CONT'D)

Aquí cada uno tiene una tarea. Pintar y hornear tienen algo en común. Ambos levantan el ánimo, construyen confianza y sobre todo impulsan las ganas de seguir creando.

Se colocan las galletas recién horneadas sobre la mesa.

VOZ EN OFF (CONT'D)

¿Qué te gusta de este lugar?

NANCY MAQRQUINEZ Responde.

FADE TO:

Logo final de Proyecto IDEA.

## **CÁPSULA II**

EXT. CAMINO AL TALLER - DÍA

Corina y Nancy camina hacia el taller, abre la puerta principal e ingresa al salón. Se muestran los dibujos de los participantes de sus rostros y manos.

VOZ EN OFF

Cada día es un compromiso, llegamos a un lugar donde la creatividad se convierte en lo más importante de todos.

Se muestran los materiales sobre la mesa, María y Ceci derriten la cera. Se coloca la cera en los recipientes.

VOZ EN OFF (CONT'D)

Observar la cera, transformarse en algo nuevo. Nos enseña que todo puede volver a empezar.

Se coloca el olor de la vela, Corina desmonta el molde de la vela. Ceci corta la mecha. Corina muestra la vela.

VOZ EN OFF (CONT'D)

Cada proceso exige precisión y poner cuidado en los detalles, es la forma de asegurar que todo salga bien.

Se muestran las velas terminadas sobre la mesa. María y Corina muestran las velas.

VOZ EN OFF (CONT'D)

Cada trabajo terminado ilumina el día de alguien.

FADE TO:

Las piedras caen sobre el recipiente. El grupo de chicas se encuentran armando las pulseras. María escoge los colores que va a usar. Corina reinventa su creación. María Cano y Cárdenas crean sus combinaciones.

VOZ EN OFF (CONT'D)

Las piedras caen listas para el trabajo. La vida se parece a estas pulseras. Si un color no combina, se cambia, se prueba y se intenta otra vez.

Iris esta concentrada armando su pulsera. Corina sonríe y muestra su pulsera. Se muestra la caja con las piedras, y las pulseras terminadas.

VOZ EN OFF (CONT'D)

Aquí no solo se crean objetos, se fabrican hermosos momentos. Porque cada pieza que crean lleva una parte de su corazón y esfuerzo de todos.

María Cano y Cárdenas se las ve unidas disfrutando de sus pulseras. Adriana toma piedras y las coloca en el hilo de sus pulseras. Nancy está feliz armando su pulsera.

VOZ EN OFF (CONT'D)

Y aunque cada uno llego por caminos distintos, coinciden que Proyecto

IDEA es un lugar de luz y compañía.

La instructora le da indicaciones a Miriam

VOZ EN OFF (CONT'D)

¿Qué te gusta de este lugar?

CORINA MILLER

Responde.

FADE TO:

Logo final de Proyecto IDEA.

### **CÁPSULA III: EXPOSALUD**

INT. TALLER DE ARTE - DÍA

Plano detalle de los bocetos en la pared para la nueva colección.

VOZ EN OFF

Hay dibujos que se queda en una pared. Y otros que encuentran la forma de viajar más lejos.

Se muestra el tarro de pintura, y los lienzos con pequeñas imperfecciones.

VOZ EN OFF (CONT'D)

Para Diego, el lienzo es una pizarra en blanco.

Entrevista a Diego acerca de su dibujo sobre Einstein.

DIEGO

Responde.

Doménica se encuentra ilustrando en su computadora. Se observa el proceso que hay detrás de cada dibujo.

VOZ EN OFF

Doménica lo convierte en arte digital, sin perder lo que los hace únicos.

Se presenta el dibujo de Diego ya hecho una ilustración.

Cristina y Andrea lucen el tote bag con el dibujo de Diego

VOZ EN OFF (CONT'D)

Y así, lo que empezó en una mesa del taller, termino en un tote bag. Listos para caminar por la ciudad.

Se muestra el poster con la historia de Proyecto IDEA. Se presentan los cuadros de pintura en los estantes de exhibición. Se presentan las galletas, y las pulseras en la mesa de exhibición.

VOZ EN OFF (CONT'D)

En cada exhibición todo  
toma sentido. Sus obras, sus colores,  
sus manos.

Se muestra a Cristina y Jorge enseñando las creaciones en la  
exposición. Andrea cierra ventas de los productos.

VOZ EN OFF (CONT'D)

La conexión es real. La  
gente admira, pregunta, sonríe. Todos  
entienden que el esfuerzo de cada  
artista vale la pena.

Se muestra el logo y los cafés en venta. Andrea, Jorge y Cristina  
se despiden con una sonrisa.

VOZ EN OFF (CONT'D)

En Proyecto IDEA cada dibujo  
encuentra su camino, a veces en un papel,  
en una prenda y otras veces en el corazón  
de quién lo lleva.

FADE TO:

Logo final de Proyecto IDEA.

#### **CÁPSULA IV: PROYECTO IDEA - INCLUSIÓN DESARROLLO Y ARTE**

INT. TALLER - DÍA.

Se observa un lienzo con un girasol sobre la mesa. María está  
pintando. Las chicas escuchan con atención las indicaciones de la  
chef. Nancy está pintando bajo las instrucciones de la psicóloga.

CARLA TORAL

Este lugar nació de una  
simple pregunta. ¿Qué pasaría si le  
diéramos un espacio para crear y creer  
en ellos?

Entrevista a la administradora del hogar. Andrea da las instrucciones para que comiencen a pintar. Nancy y María dibujan y pintan. Se muestran los detalles de las manos. Andrea y los chicos retocan las pinturas.

CRISTI GAME

Responde.

VOZ EN OFF

¿Cuál fue la motivación que los llevó a crear este proyecto?

Entrevista a la artista conceptual. Fondo de las pinturas y de las pulseras.

ANDREA GUEVARA Responde.

Participantes riendo, compartiendo los materiales y sus creaciones. Se muestra el producto de cada taller.

ANDREA GUEVARA (CONT'D) Cada taller es una oportunidad de demostrar que el arte no se solo se enseña, si no que se comparte.

Las chicas sonríen en el taller de repostería.

VOZ EN OFF

¿Qué es la discapacidad psicosocial?

Entrevista a la psicóloga. Se muestran los bocetos del tote bag.

CARLA TORAL

Responde.

El personal administrativo de Proyecto IDEA caminan para encontrarse en el centro.

CRISTI GAME

Tú también puedes sumarte al cambio y ser parte de Proyecto IDEA.

FADE TO:

Logo final de Proyecto IDEA.

## **CÁPSULA V: DIGNIDAD SOBRE RUEDAS**

EXT. PATIO DE ASOPLÉJICA

Se muestra una silla de ruedas moviéndose. Norma está indicando a los chicos cuál es su turno para las terapias. Personas están reunidas y saludan a la cámara. Francisco está en conjunto de dos terapeutas quienes preguntan por sus avances con las terapias.

VOZ EN OFF

En ASOPLÉJICA, cada día es una oportunidad para demostrar que la discapacidad no define lo que somos, sino lo que podemos lograr juntos.

Se muestra el cartel de ASOPLÉJICA, manos de un niño esta ordenando unas fichas para la terapia ocupacional. Niña está armando las piezas, mientras que el niño junta las fichas.

MIEMBRO DE ASOPLÉJICA

Aquí, las ideas se transforman en acciones que fortalecen nuestra comunidad.

INT. SALA DE INFORMÁTICA - DÍA

Se observa la sala de informática, al mostrar sus alrededores se encuentra la profesora alistando las computadoras para la terapia computacional. Los niños juegan con la plastilina.

VOZ EN OFF

La tecnología abre nuevos caminos, siendo una herramienta que permite descubrir nuevas formas de expresarse.

La niña juega con la plastilina.

NORMA CUENCA Juntos

creamos nuevas oportunidades.

Se muestran los premios que tiene la asociación. Las personas están reunidas en el patio esperando su turno. El personal de Argos en conjunto de Norma saluda a la cámara.

VOZ EN OFF

Cada proyecto nace del esfuerzo, la creatividad  
y el deseo de seguir creciendo.

Personal administrativo saluda a la cámara y menciona una frase.

PERSONA

! Dignidad sobre ruedas!

FADE TO:

Se muestra en pantalla las letras de la asociación.

#### **CÁPSULA VI: TERAPIAS QUE TRANSFORMAN VIDAS**

INT. SALA DE INFORMÁTICA

Norma entra a la sala de informática, monitoreando las actividades en la sala.

VOZ EN OFF

En este espacio, la tecnología se convierte en  
una herramienta para aprender, crear, y  
descubrir nuevas formas de comunicación.

Aparece la maestra en el salón diciendo unas palabras. Norma enseña a los estudiantes como elaborar las tareas de cómputo.

NORMA CUENCA

¿Cuál es nuestra misión?

Responde.

Aparece niños aplastando los teclados y realizando ciertas actividades en el computador.

VOZ EN OFF

Aquí cada niño encuentra su ritmo. Con cada  
clic aprendes algo nuevo.

Aparece un cartel con manos pintadas de los estudiantes, se muestra los materiales que se utilizan en la terapia ocupacional. Los niños escriben sus nombres en la pizarra.

VOZ EN OFF (CONT'D)

La alegría está en el camino. El juego y la actividad física son cruciales para el desarrollo.

Arman casas con las cartas. Los niños están concentrados mostrando sus procesos. Pedrito se despide de las actividades.

VOZ EN OFF (CONT'D)

Gracias a estas actividades fortalecemos sus habilidades motoras y su confianza.

FADE TO:

Se muestra en pantalla las letras de la asociación.

### **CÁPSULA VII: MÁS ALLÁ DE LOS LÍMITES**

Aquiles avanza a la oficina, pasa el pasillo y se dirige a su oficina.

VOZ EN OFF

En este lugar, la productividad no se mide por las limitaciones sino por la determinación.

Se observa en el escritorio acomodando unos archivos y haciendo papeleo. El terapeuta realiza masajes a un miembro de la asociación. Personal enseña a una estudiante acerca de sus avances.

VOZ EN OFF (CONT'D)

Cada día nuestro trabajo se enfoca en un solo objetivo. Crear oportunidades juntos.

Norma se dirige al pasillo. Los niños bailan en el patio.

VOZ EN OFF (CONT'D)

Porque las personas con  
discapacidad también somos parte de la  
sociedad.

Entrevista al presidente de la asociación. Miembro de la asociación  
responde como ha sido su proceso.

AQUILES VALAREZO

Responde.

La presidente continua con su trabajo de escritorio arregla el  
papeleo y deja listo el material para el siguiente día.

VOZ EN OFF

Y cuando el día termina, lo que queda es  
el resultado de su arduo trabajo. Sabemos  
que hemos logrado con éxito todas las  
actividades.

FADE TO:

Se muestra en pantalla las letras de la asociación.

### **CÁPSULA VIII: CAPACES DE LO INFINITO**

EXT. CALLES DE GUAYAQUIL - DÍA

Música de fondo....

Se muestra el hemicycle de la Rotonda del malecón 2000. Se muestra  
a Guayaquil en el atardecer por las calles del 9 de octubre.

VOZ EN OFF

Dicen que en cada ciudad hay  
lugares que nos recuerdan quiénes  
somos y hacia donde queremos ir.

Se muestra a múltiples personas cruzando la calle.

VOZ EN OFF (CONT'D)

En la 9 de octubre algunos  
camina con un destino en mente.

Chica avanza en la silla de ruedas por la calle 9 de octubre. Persona prepara los documentos en su oficina, chicas están armando las galletas.

VOZ EN OFF (CONT'D)

La discapacidad física aparece cuando el cuerpo limita ciertos movimientos, pero no las metas, ni la capacidad de seguir adelante.

Nancy dibuja sobre el lienzo, niños se encuentran en su terapia ocupacional. Chicas cortan el chocolate en cuadrado. Niñas bailan, chica selecciona las piedras que va a usar en su pulsera. Nancy muestra su vela.

VOZ EN OFF (CONT'D)

La discapacidad psicosocial tiene que ver con la salud mental, con días más difíciles que otros, pero nunca la falta de talento, valor, ni ganas.

María realiza las correcciones de los lienzos. Muestra su pulsera a la cámara. Nancy pinta con ayuda de la pasante. Cano corta la mecha de la vela, en conjunto de la instructora.

VOZ EN OFF (CONT'D)

En estos espacios, todos encuentran la oportunidad de crear. La inclusión no comienza con un discurso, comienza con una oportunidad.

La chef y Carla observan el trabajo de Ceci, niños disfrutan de un paseo en el patio de ASOPLÉJICA. Nancy conversa con Jorge de sus avances. Nancy en conjunto de las chicas muestran sus velas.

VOZ EN OFF (CONT'D)



# APÉNDICE F

## Prompts de Suno

### 1. **Canción: Amanecer Callado**

light piano, warm, folk, soft ambient, acoustic, ambient, soft, minimal percussion; no vocals, instrumental; warm guitar

### 2. **Canción: Verano Soleado**

soft, minimal, light, slow, gentle, folk, bright, soothing, tone, uplifting, warm, ambient, joyful, acoustic

### 3. **Canción: Instrumental Serenity**

warm, and gentle ambient textures, minimal, folk, soft, tone, medium-slow tempo (80–90 bpm); no vocals, warm folk-ambient instrumental featuring soft acoustic guitar, minimal, and uplifting with a subtle cheerful tone, bright, light piano motifs, acoustic, light, slow, gentle, soothing harmonies and a lightly joyful melody that conveys positivity and relaxation, soft, soothing, organic percussion, atmosphere calm, bright, and comforting, ambient, uplifting, joyful

### 4. **Canción: Whispering Pines**

folk, medium-slow tempo (80-90 bpm), folk instrumental focus with warm guitar and light piano; minimal percussion, ambient, soft, warm, acoustic, slow, minimal, light

### 5. **Canción: Whispered Horizons**

folk, medium-slow tempo (80-90 bpm), instrumental focus with warm guitar and light piano; minimal percussion, soft ambient, acoustic, motivational, soft, minimal, motivation, ambient, light, slow, warm.

### 6. **Canción: Resilient Horizons**

folk, Warm acoustic guitar and expressive piano in a gentle 80–90 BPM sway, male or female topline replaced by singing lead instruments. Guitar arpeggios open sparse and intimate, piano answers with lyrical phrases, soft pads and subtle strings bloom underneath for emotional lift. Minimal organic percussion—shakers, cajón accents, brushed hits—enters halfway to build momentum, then everything swells into a dignified, hopeful final cadence with a lingering reverb tail., tone,

motivational, soft, joyful, ambient, acoustic, minimal, inspiring, slow, emotional, warm

**7. Canción: Institutional Sunrise**

folk, Warm acoustic guitar arpeggios and gentle piano leads over airy pads, Steady, understated pulse from subtle shakers and soft kicks, Arrangement builds in slow waves: sparse intro, confident mid-section lift with layered guitars, then a calm, reassuring outro tail, Clean, wide mix with smooth high-end, perfect for voiceover to sit comfortably on top, acoustic, minimal, inspirational, ambient, clean, warm, slow, light, soft, motivational, uplifting

**8. Canción: Forward Together**

folk, Clean corporate underscore at 90 BPM, centered on warm acoustic guitar arpeggios and light piano motifs, Subtle pads provide a soft bed, with restrained percussion—tight kick, gentle shakers, and occasional tom swells—supporting a steady, confident groove, Arrangement builds in small layers for a calm, trustworthy lift that leaves space for voice-over, soft, acoustic, motivational, minimal, warm, ambient, clean

**9. Canción Teaser: Inspiring Capsule Background**

folk, Clean corporate score with warm acoustic guitar arpeggios and soft piano motifs carried by a gentle, steady pulse, Subtle ambient pads and light percussive ticks create a dependable, medium-slow flow that slowly blooms in brightness, ideal for looping under institutional or social impact content, steady, warm, acoustic, ambient, motivational, soft, slow, minimal, inspiring, clean

# APÉNDICE G

Participantes de Proyecto IDEA

