

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**



**ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**INFORME DE MATERIA DE GRADUACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:  
LICENCIADO EN DISEÑO Y  
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

**TEMA**

**“DIRECCIÓN DE ARTE ENFOCADO AL REDISEÑO DE  
LA IMAGEN DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL”  
“FOCUS”**

**AUTORES**

**WILFRIDO DANIEL LOOR DEFRANC  
ERIKA MARIBEL VILLAMAR GARCÉS  
ADRIANA DEL ROCÍO DUMES NOBOA**

**DIRECTOR**

**LCDO. ROBERTO CÓRDOVA**

**AÑO**

**2012**

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**



**ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**INFORME DE MATERIA DE GRADUACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:  
LICENCIADO EN DISEÑO Y  
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

**TEMA**

**“DIRECCIÓN DE ARTE ENFOCADO AL REDISEÑO DE LA  
IMAGEN DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL”  
“FOCUS”**

**AUTORES**

**WILFRIDO DANIEL LOOR DEFRANC  
ERIKA MARIBEL VILLAMAR GARCÉS  
ADRIANA DEL ROCÍO DUMES NOBOA**

**DIRECTOR**

**LCDO. ROBERTO CÓRDOVA**

**AÑO**

**2012**

## **AGRADECIMIENTO**

Primero que todo, agradezco a Dios por guiar mi camino, a mi madre que siempre luchó y sigue luchando por dar todo de si para nosotros ya que gracias a ella he llegado hasta estas instancias de mi vida, a mi novia que me apoyó y fue un empuje para poder concluir este proyecto; y finalmente a mis amigos que me daban sus palabras de aliento.

*Daniel Loor Defranc*

## **AGRADECIMIENTO**

A mis padres en su totalidad por el apoyo en todo momento, a mis hermanas por ayudarme emocionalmente para seguir adelante, a mis compañeros Daniel y Adriana, a mis amigos que estuvieron presentes en esta tesis.

*Erika Villamar Garcés*

## AGRADECIMIENTO

Antes que nada mi agradecimiento es para Dios, que ha permitido alcanzar esta gran meta en mi vida, gracias a él soy quien soy y he llegado donde ahora estoy. Gracias a mis padres, Rocío Noboa y Víctor Dumes, que son la cabeza de mi familia, son mi ejemplo a seguir; gracias al arduo esfuerzo que hicieron cada día para sacarme a mí y a mis hermanos adelante, para poder brindarme una excelente educación y porque esfuerzo ahora me permite ser una profesional preparada para servir a mi sociedad.

Gracias a toda mi familia, mis hermanos, mis abuelos, mis tíos, mis primos, gracias a todos ellos porque son mi familia, y ellos han sido mi base desde siempre, cada uno con su ejemplo me ha demostrado que hay que perseverar en la vida y esforzarse por ser alguien mejor.

Gracias a los docentes de esta distinguida institución, que en todos estos años, me transmitieron y compartieron sus conocimientos y muchos de ellos a más de impartir un conocimiento académico, no desestimaron compartir enseñanzas para la vida.

Gracias a mis amigos y más aún a los que se convirtieron más que mis amigos, mis hermanos, con los que compartí innumerables experiencias en diferentes lugares de este Campus y fuera de él. Gracias porque de ellos aprendí muchísimas cosas buenas, porque definitivamente ellos fueron esa voz de aliento cuando muchas veces quería darme por vencido o cuando creía que no podía, ellos estuvieron para darme la mano. Les estoy enormemente agradecida por conocerlos y por brindarme su amistad, respeto, compañerismo, lealtad y apoyo incondicional durante esta etapa tan importante en mi vida, y porque de ellos aprendí muchas cosas que también hacen lo que hoy en día soy.

Gracias a mis compañeros de esta tesis, Erika Villamar y Daniel Loor, que aunque recién los conocí en este último escalón de la etapa universitaria, fue un gran gusto trabajar con ellos y poder aprender de ellos.

Y un agradecimiento muy especial a una persona que me apoyo bastante con mi tesis, que me enseñó muchas cosas que no sabía para poder realizar un buen proyecto, mi compañera y gran amiga Cinthya Rebutty, que aunque ella ya no se encuentre para poder también culminar y cumplir esta gran meta, hoy yo le doy gracias a ella por transmitirme de su conocimiento y ser incondicional en todo momento. Gracias por tu carisma y aliento constante.

Gracias a todos los que conforman la ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL, porque gracias a su nivel académico, hoy puedo graduarme como una profesional, y porque en sus instalaciones conocí a muchísimas personas que fueron y son importantes para mí. Gracias porque más que salir graduada de una profesión, también salí graduada para la vida.

**Adriana Dumes Noboa**

## **DEDICATORIA**

A mi mamá que siempre ha dado todo por mi y no ha claudicado, gracias a ella he llegado hasta este punto y por lo tanto quiero dedicarle mi futuro título.

*Daniel Loor Defranc*

## **DEDICATORIA**

A Dios por darme paciencia para continuar y poder haber llegado hasta este punto, a mis Padres por haberme acompañado y por darme una motivación constante, sus consejos, sus valores, pero más que nada por su amor.

A mi hermana Elsy por los ejemplo de perseverancia y constancia que la caracteriza, a mis amigos que me apoyaron y se preocuparon para la elaboración de la tesis.

*Erika Villamar Garcés*

## DEDICATORIA

Dedico esta tesis que representa el fin de mi carrera universitaria, primero a Dios, porque él merece todos los honores que pueda darle.

Le dedico este gran éxito y sueño de mi vida a mis padres y hermanos, porque cada segundo que me esforcé para llegar hasta aquí, fue para ellos, para ser un ejemplo y seguir adelante juntos.

Dedico este logro a mis amigos incondicionales dentro y fuera de esta institución, que estuvieron junto a mí a lo largo de esta carrera, compartiendo alegrías, tristezas, éxitos, rechazos, lecciones y nuevas etapas de la vida. Y porque juntos aprendimos muchas cosas, que son experiencias que guardaré para siempre. No me atrevo a dar nombres, cada uno sabe lo especial que es.

Le dedico también este gran logro a una excelente persona y amiga que gracias a Dios conocí en esta ardua carrera, que ya no está físicamente para compartirla conmigo, pero que se, estaría muy feliz por estar hoy aquí. Le dedico mi tesis y título a Cinthya Rebutty, donde sea que este, mi logro y alegría es para ella, porque siempre fue un ejemplo de perseverancia y lucha para mí, y aunque no haya podido llegar hasta este día para graduarse también, yo la tengo presente siempre y mi logro lo comparto con ella.

Dedico también mi tesis a la familia en donde yo laboro casi dos años, quienes me han respaldado y apoyado con mis estudios en todo momento, permitiéndome llegar hasta aquí. A todos los que conforman Equiservisa S.A., les dedico este logro que en estos años quizás no lo hubiese conseguido en este momento, de no haber sido por su comprensión y respaldo.

*Adriana Dumes Noboa*

## **DECLARACIÓN EXPRESA**

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

**FIRMA DEL DIRECTOR Y MIEMBROS  
DEL TRIBUNAL**



*Roberto Córdova*

---

**Ledo. Roberto Córdova**  
**DIRECTOR DE PROYECTO**

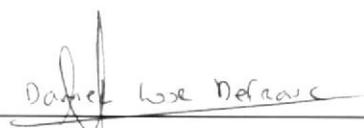


*Enrique Salazar Meza*

---

**Msc. Enrique Salazar Meza**  
**DELEGADO**

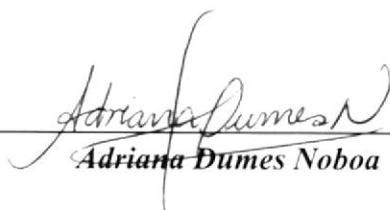
**FIRMA DE AUTORES DEL INFORME DE  
MATERIA DE GRADUACIÓN**

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Daniel Looz Defranc", written over a horizontal line.

*Daniel Looz Defranc*

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Erika Villamar Garcés", written over a horizontal line.

*Erika Villamar Garcés*

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Adriana Dumes Noboa", written over a horizontal line.

*Adriana Dumes Noboa*

## **RESUMEN**

El presente Proyecto de Graduación consiste en el empleo de la Dirección de Arte para llevar a cabo el rediseño de la parte visual de “FOCUS”, un programa de entrevistas que era transmitido por ESPOL TV en la provincia de Santa Elena.

Para la retransmisión de dicho programa se requiere de una mejor proyección de la imagen, que esta sea atractiva para el televidente y que tenga un impacto no sólo visual, sino, que genere un gran interés de la comunidad hacia el mismo.

Con la finalidad de lograr un buen resultado y poder llegar al televidente, hay que realizar un estudio de tendencias y mercado, para conocer qué propuestas televisivas han funcionado y cuáles no, que tipo de tendencias son las correctas para el género de programa que se transmitirá y entender que es lo que está buscando el target objetivo.

Al carecer FOCUS de una buena imagen corporativa, escenografía y paquete gráfico, se sugiere la propuesta de la elaboración de estos que aportarán positivamente al desarrollo de este producto audiovisual.

Se procederá a la presentación de propuestas de isotipo, piezas gráficas y escenografía que vayan más acorde con el concepto del programa, para lo que se empleará un equipo de trabajo y se establecerá el presupuesto necesario para poder llevar a cabo el proyecto que se está proponiendo

## ÍNDICE GENERAL

### CAPÍTULO 1

#### GENERALIDADES

1.	GENERALIDADES .....	2
1.1.	INTRODUCCIÓN .....	2
1.2.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	2
1.3.	JUSTIFICACIÓN .....	2
1.4.	OBJETIVOS .....	3
1.4.1.	GENERALES .....	3
1.4.2.	ESPECÍFICOS.....	3

### CAPÍTULO 2

#### SITUACIÓN ACTUAL

2.	SITUACIÓN ACTUAL.....	5
2.1.	PRESENTACIÓN DEL PROYECTO .....	5
2.2.	PLAN ESTRATÉGICO.....	5
2.2.1.	MISIÓN .....	5
2.2.2.	VISIÓN.....	5
2.3.	DELIMITACIÓN .....	6
2.3.1.	DELIMITACIÓN GEOGRÁFICA .....	6
2.3.2.	DELIMITACIÓN TEMPORAL.....	6
2.4.	MOTIVACIÓN.....	6
2.5.	JUSTIFICACIÓN .....	6

### CAPÍTULO 3

#### MARCO CONCEPTUAL

3.	MARCO CONCEPTUAL .....	8
3.1.	CONCEPTO DEL PROGRAMA.....	8
3.2.	MARCO CONCEPTUAL .....	8
3.2.1.	DURACIÓN DEL PROGRAMA.....	8

3.2.2. HORARIO DE TRANSMISIÓN .....	9
3.2.3. TARGET.....	9
3.2.4. GÉNERO .....	9
3.2.5. ELEMENTOS DEL CONTENIDO .....	12
3.2.5.1.DESCRIPCIÓN .....	12
3.2.5.2.CONTENIDO.....	13
3.3. INVESTIGACIÓN DE TENDENCIAS.....	13
3.4. MARCA.....	15
3.4.1. DESARROLLO DEL LOGOTIPO .....	15
3.4.2. MOVIMIENTO ARTÍSTICO .....	16
3.4.3. DEFINICIÓN GRÁFICA.....	16
3.4.4. FORMA .....	16
3.4.5. COLOR.....	17
3.4.6. TIPOGRAFÍA.....	18
3.4.7. VARIACIONES .....	18
3.4.8. DERECHOS DE AUTOR .....	19
3.4.8.1.REQUISITOS.....	19
3.4.8.2.COAUTORÍA.....	20
3.4.8.3.RESTRICCIONES.....	20
3.4.8.4.ARTÍCULOS DE LAS OBRAS AUDIOVISUALES.....	20
3.5. DIRECCIÓN DE ARTE.....	21
3.5.1. ESCENOGRAFÍA.....	21
3.5.2. PAQUETE GRÁFICO.....	22
3.6. GUÍA DE TOMAS.....	23

## CAPÍTULO 4

### PROCESO DE DIRECCIÓN DE ARTE

4. PROCESO DE DIRECCIÓN DE ARTE .....	26
4.1. INTRODUCCIÓN.....	26
4.2. CONSTRUCCIÓN DE LA MARCA PARA MEDIOS AUDIOVISUALES....	26
4.3. ANIMACIÓN.....	26

## CAPÍTULO 5

### IMPLEMENTACIÓN GRÁFICA

5.	IMPLEMENTACIÓN GRÁFICA.....	28
5.1.	INTRODUCCIÓN.....	28
5.2.	PROCESO DE ELABORACIÓN .....	28
5.3.	PIEZAS GRÁFICAS.....	28
5.3.1.	BUMPER.....	28
5.3.2.	SIN FIN .....	29
5.3.3.	PROMOCIONAL.....	31
5.3.4.	DIVISIÓN DE PANTALLA.....	33
5.3.5.	CLAQUETAS SEGMENTOS.....	33
5.3.6.	TRANSICIÓN .....	35

## CAPÍTULO 6

### IMPLEMENTACIÓN DE LA ESCENOGRAFÍA

6.	IMPLEMENTACIÓN DE ESCENOGRAFÍA.....	38
6.1.	PROCESO DE ELABORACIÓN .....	38
6.1.1.	ESPACIO.....	39
6.1.2.	MANO DE OBRA.....	39
6.1.3.	MATERIALES .....	39
6.1.4.	MEDIDAS .....	42
6.1.5.	POSIBLES PROVEDORES Y PRECIOS .....	45

## CAPÍTULO 7

### PRESUPUESTO

7.	PRESUPUESTO.....	47
7.1.	SOBRE LA LÍNEA.....	47
7.2.	BAJO LA LÍNEA.....	47
7.3.	DATOS GENERALES DEL PRESUPUESTO DEL PROGRAMA.....	48
7.4.	ETAPAS DE LA PRODUCCIÓN.....	49
7.4.1.	PRE PRODUCCIÓN .....	49

7.4.2. PRODUCCIÓN .....	50
7.4.3. POST PRODUCCIÓN.....	50
7.5. FUNCIONES DE TRABAJO EN EL PROGRAMA.....	51
7.6. PRESUPUESTO POR ETAPAS.....	51
7.6.1. COSTOS DE PRE PRODUCCIÓN .....	51
7.6.2. COSTOS DE PRODUCCIÓN.....	51
7.6.3. COSTOS DE POST - PRODUCCIÓN.....	52
7.7. ORGANIGRAMA.....	53
7.8. CRONOGRAMAS .....	54
7.8.1. CRONOGRAMA GENERAL.....	54
7.8.2. CRONOGRAMA DE PRE – PRODUCCIÓN.....	55
7.8.3. CRONOGRAMA DE PRODUCCIÓN.....	55
7.8.4. CRONOGRAMA DE POST – PRODUCCIÓN .....	56
7.9. REQUERIMIENTOS TÉCNICOS.....	56
7.9.1. EQUIPO HUMANO TÉCNICO .....	56

**CAPÍTULO 8**

**CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	58
8.1. CONCLUSIONES.....	58
8.2. RECOMENDACIONES.....	58

**BIBLIOGRAFÍA**

BIBLIOGRAFÍA.....	60
-------------------	----

**ANEXOS**

ANEXOS.....	62
-------------	----

**GLOSARIO**

GLOSARIO.....	80
---------------	----

## ÍNDICE DE TABLAS

### CAPÍTULO 6

TABLA 6.1	Dimensiones de tablero Plywood .....	42
TABLA 6.2	Dimensiones de tablero MDF .....	43
TABLA 6.3	Características de Vidrio.....	43
TABLA 6.4	Presentación de telas .....	43
TABLA 6.5	Presentación de metal .....	43
TABLA 6.6	Características de luces ojo de buey .....	44
TABLA 6.7	Características de la manguera led.....	44
TABLA 6.8	Características panel de aluminio .....	44
TABLA 6.9	Presentación pintura.....	44
TABLA 6.10	Posibles Proveedores y Precios.....	45

### CAPÍTULO 7

TABLA 7.1	Datos Generales Presupuesto.....	48
TABLA 7.2	Funciones de trabajo en el Programa.....	51
TABLA 7.3	Parámetros para presupuesto .....	52
TABLA 7.4	Presupuesto General .....	52
TABLA 7.5	Presupuesto Escenografía .....	53
TABLA 7.6	Organigrama .....	53
TABLA 7.7	Cronograma general.....	54
TABLA 7.8	Cronograma Pre – Producción.....	55
TABLA 7.9	Cronograma Producción .....	55
TABLA 7.10	Cronograma Post –Producción .....	56
TABLA7.11	Recurso Humano Técnico.....	56

## ÍNDICE DE FIGURAS

### CAPÍTULO 3

FIGURA 3.1 Escenografía .....	12
FIGURA 3.2 Mesa redonda (cuba).....	13
FIGURA 3.3 Programa de entrevista similar .....	14
FIGURA 3.4 Programa de entrevista similar .....	14
FIGURA 3.5 Isotipo focus 2d .....	15
FIGURA 3.6 Isotipo focus 3d.....	15
FIGURA 3.7 Forma básica.....	17
FIGURA 3.8 Cromática.....	17
FIGURA 3.9 Tipografía .....	18
FIGURA 3.10 Variaciones del logotipo.....	19
FIGURA 3.11 Escenografía .....	22
FIGURA 3.12 Plano medio .....	23
FIGURA 3.13 Plano general .....	24

### CAPÍTULO 5

FIGURA 5.1 Sin fin paso 1 .....	29
FIGURA 5.2 Sin fin paso 2 .....	30
FIGURA 5.3 Sin fin paso 3 .....	30
FIGURA 5.4 Sin fin paso 4 .....	31
FIGURA 5.5 Promocional paso 1.....	31
FIGURA 5.6 Promocional paso 2.....	32
FIGURA 5.7 Promocional paso 3.....	32
FIGURA 5.8 División de pantalla .....	33
FIGURA 5.9 Consulta del público paso 1 .....	34
FIGURA 5.10 Trayectoria paso 1 .....	34
FIGURA 5.11 Consulta del público paso 2.....	34
FIGURA 5.12 Trayectoria paso 2 .....	34
FIGURA 5.13 Consulta del público paso 3.....	35
FIGURA 5.14 Trayectoria paso 3 .....	35
FIGURA 5.15 Transición paso 1.....	35

FIGURA 5.16 Transición paso 2..... 36

**CAPÍTULO 6**

FIGURA 6.1 Boceto a lápiz escenario ..... 38

FIGURA 6.2 Escenografía final en 3d ..... 39

FIGURA 6.3 Mdf..... 40

FIGURA 6.4 Plywood..... 40

FIGURA 6.5 Vidrio decorativo ..... 40

FIGURA 6.6 Manguera led ..... 41

FIGURA 6.7 Luces ojos de buey..... 41

FIGURA 6.8 Lámpara de polietileno ..... 41

FIGURA 6.9 Textura de alfombra..... 42

**CAPÍTULO 7**

FIGURA 7.1 Escenario iluminado ..... 50



## CAPÍTULO 1 **GENERALIDADES**

## **1. GENERALIDADES**

### **1.1. INTRODUCCIÓN**

El proyecto se centrará en el rediseño de la parte visual del programa FOCUS, mediante la creación de una línea gráfica y una escenografía propia para la transmisión del mismo; con el objetivo de generar un mayor interés en el televidente.

### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Durante los últimos años en el Ecuador los programas de opinión son escasos y son transmitidos en horarios menores, esto es un grave problema debido a que este tipo de programas cumplen un papel importante al dar a conocer temas de trascendencia para la sociedad, además de permitir un debate público.

Actualmente ESPOL TV detuvo la emisión del programa FOCUS, por lo que no posee un espacio periodístico televisivo de opinión, quedándose únicamente con un noticiero “ESPOL NOTICIAS” transmitido de lunes a viernes. Sin embargo, se ha decidido retomar la transmisión del programa FOCUS, con esta finalidad se sugiere aplicar previamente el proceso de dirección de arte para solucionar los problemas visuales que tiene, esto se realizará mediante un cambio de cada una de las piezas gráficas y la creación de una escenografía.

### **1.3. JUSTIFICACIÓN**

El programa FOCUS carece de una buena identidad visual, por lo cual se propone mediante el rediseño, mejorar su imagen para que transmita a través de esta el compromiso de informar y generar una opinión seria y veraz sobre temas que le interesen a la sociedad y en especial a los habitantes de la provincia de Santa Elena.

## **1.4. OBJETIVOS**

### **1.4.1. GENERALES**

El objetivo general de este proyecto es, bajo la dirección de arte, llevar a cabo el cambio de imagen para generar una sensación de confianza y credibilidad del televidente con el programa “FOCUS”.

### **1.4.2. ESPECÍFICOS**

- Crear interés de la comunidad hacia el programa FOCUS.
- Transmitir efectivamente.
- Cambiar la escenografía para mejorar el aspecto visual.
- Modernizar y fortalecer la imagen.



**CAPÍTULO 2**  
**SITUACIÓN ACTUAL**

## **2. SITUACIÓN ACTUAL**

### **2.1. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO**

Empleo de la dirección de arte para el programa de televisión “FOCUS”, que era transmitido por ESPOL TV, en el cual autoridades y personas públicas de la provincia de Santa Elena eran invitadas para exponer sus opiniones. Se requiere un cambio de la línea gráfica para proyectar una mejor imagen al espectador, de modo que se pueda retomar la transmisión de este espacio de manera efectiva.

### **2.2. PLAN ESTRATÉGICO**

En este punto se dará a conocer cuáles son los parámetros en los que se basará al momento de crear el concepto visual del programa.

#### **2.2.1. MISIÓN**

Mediante el cambio imagen, lograr que FOCUS transmita a través de esta una seriedad, responsabilidad y transparencia con la meta principal de comunicar objetivamente.

#### **2.2.2. VISIÓN**

Lograr posicionar a FOCUS como el principal programa de opinión de la provincia de Santa Elena generando un gran interés y participación de la comunidad.

## **2.3. DELIMITACIÓN**

### **2.3.1. DELIMITACIÓN GEOGRÁFICA**

El programa FOCUS está dirigido para los habitantes de la provincia de Santa Elena. Para la creación de la escenografía se utilizará el espacio físico del set de ESPOL TV situado en Ancón.

### **2.3.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL**

En cuanto a lo referente a la creación de las piezas gráficas y de la escenografía, tendrá una duración aproximada de dos meses para la elaboración.

## **2.4. MOTIVACIÓN**

Dejar por sentado la importancia del empleo y desarrollo de la Dirección de Arte para cada proyecto audiovisual que se vaya a realizar, ya que el aspecto visual juega un papel importante en el éxito de los mismos.

## **2.5. JUSTIFICACIÓN**

El programa FOCUS carece de una buena identidad visual, por lo cuál se propone mediante el rediseño, mejorar su imagen para que transmita a través de esta el compromiso de informar y generar una opinión seria y veraz sobre temas que le interesen a la sociedad, en especial a los habitantes de la provincia de Santa Elena.



**CAPÍTULO 3**  
**MARCO CONCEPTUAL**

### **3. MARCO CONCEPTUAL**

#### **3.1. CONCEPTO DEL PROGRAMA**

EL programa “FOCUS” es un espacio de opinión donde las autoridades y personas públicas de la provincia de Santa Elena serán invitadas para exponer sus proyectos, ideas, actividades y vivencias, que permitirá a los espectadores conocer un poco más de ellos.

#### **3.2. MARCO CONCEPTUAL**

Para desarrollar un mejor estudio del programa, se toman en cuenta los siguientes puntos:

- Duración.
- Horario de Transmisión.
- Target.
- Género.
- Contenido del Programa.

##### **3.2.1. DURACIÓN DEL PROGRAMA**

El contenido neto de esta producción durará aproximadamente 45 minutos, dividido en 4 bloques, además de 3 cortes comerciales cuya duración serán de 2 minutos cada uno; todo esto a través de la señal 41 de ESPOL TV.

### **3.2.2. HORARIO DE TRANSMISIÓN**

Los medios televisivos dividen el tiempo en pantalla en cuatro franjas:

**A:** Desde las 6h00 a 12h59 (Horario dirigido para: amas de casa).

**AA:** Desde las 13h00 a 18h59 (Horario dirigido para amas de casa, jóvenes, niños).

**AAA:** Desde las 19h00 a 22h59 (“Prime time u horario estelar”, dirigido a todo público).

**Late:** 23h00 a 5h59 (Horario dirigido a jóvenes, hombres).

Tomando en cuenta la anterior división del tiempo en televisión, se mantendrá el horario de transmisión que tenía previamente establecido el programa durante la franja AAA siendo este todos los días jueves de 20:00 a 21:00.

### **3.2.3. TARGET**

El target es aquel grupo objetivo al que se encuentra dirigido un bien o servicio.

Por consiguiente este programa está dirigido a toda la comunidad, pero con un enfoque especial hacia personas mayores de 18 años; sean estos estudiantes de universidades, mujeres y hombres con ingresos económicos que cumplan la función de jefes del hogar.

### **3.2.4. GÉNERO**

La ley de comunicación del Ecuador divide la programación televisiva en los siguientes géneros:

➤ **NOTICIEROS**

Este tipo de programas abarca la labor de informar a la comunidad sobre los acontecimientos actuales en el país y el mundo, además de tener espacios para la opinión pública:

- Informativos.
- Interpretativos.
- De opinión.

➤ **DEPORTIVOS**

**Transmisión de deportes públicos:**

- Combates de boxeo, lucha libre, partidos de fútbol, baloncesto, atletismo, tenis, equitación, y otros. Se incluyen también las corridas de toros.
- Competencias mundiales, olimpiadas, torneos, maratones, carrera de autos y otros.
- Análisis y opinión de eventos, competencias, resúmenes de los sucesos deportivos y taurinos.

➤ **ENTRETENIMIENTO**

Tal como su nombre lo dice, la única finalidad de este tipo de programas es la de entretener al televidente:

- Películas.
- Series.
- Humor.
- Concursos.

- Musicales.
- Variedades.
- Telenovelas.
- Reality Show.

➤ **CUESTIONES ECONÓMICAS Y SOCIALES**

Programas que tratan temas relevantes sobre la economía o sucesos sociales:

- Actividades económicas.
- Fenómenos naturales.

➤ **ACTIVIDADES DE NATURALEZA POLÍTICA Y RELIGIOSA**

Sus transmisiones incluyen actividades políticas o religiosas:

- Actos políticos.
- Actos de fe.

➤ **PROGRAMAS CULTURALES Y EDUCATIVOS**

Tienen la finalidad de educar al televidente, además de que dan cabida a producciones que fomentan la cultura:

- Programas de apoyo escolar.
- Programas de cultura general.
- Programas de educación curricular.
- Educación para la sociedad y servicios a la comunidad.

**FOCUS** se encuentra ubicado dentro del género de noticiero de opinión.

### 3.2.5. ELEMENTOS DEL CONTENIDO

#### 3.2.5.1. DESCRIPCIÓN

**FOCUS** es un noticiero de opinión, que está dirigido a personas mayores a 18 años, sin distinción de sexo, sean estos estudiantes o personas que trabajen y estén interesadas en conocer las opiniones y proyectos de los personajes públicos de la provincia y el país.

Este espacio contará con un conductor que se encargará de entrevistar a los invitados y degenerar preguntas para poder obtener mayor información sobre ellos. Se empleará un trato abierto y no tan formal debido a que no es un programa netamente informativo, porque aparte de hablar sobre sus proyectos y verter sus opiniones sobre la situación de la provincia, se presentarán reportajes en los cuales se hablará sobre la vida actual de ellos y un poco sobre su pasado.

El diseño de la escenografía será luminosa y moderna, procurando evitar decoraciones excesivas que distraigan al televidente, impidiendo comunicar efectivamente y que no vayan acorde con la imagen de seriedad y pulcritud que se quiere transmitir.



FIGURA 3.1 Escenografía

### **3.2.5.2. CONTENIDO**

Este proyecto propone la reelaboración de la línea gráfica; por lo que se realizó el rediseño del isotipo, el bumper, sin fin, sobreimposiciones, pantallas divididas y la creación de una escenografía para el programa, elemento del cuál carecía FOCUS y le restaba peso e interés.

Se procederá a entrevistar a una persona, que explicará sobre el trabajo que realiza y que hace por la península; además habrán pequeños reportajes en dónde se mostrará la vida diaria de estas personas, mostrando así su lado humano y proponiendo un enfoque más íntimo y no estrictamente informativo.

### **3.3. INVESTIGACIÓN DE TENDENCIAS**

Los programas de opinión en los últimos años han ido desapareciendo de la televisión nacional, y los pocos que aún se mantienen al aire son transmitidos en horarios menores, lo cuál genera poca audiencia. Los principales causales por los que fueron sacados del aire se remontan a la poca acogida que tenían o porque fueron perdiendo credibilidad y objetividad con el paso del tiempo.

Hay dos estilos establecidos para el desarrollo de este tipo de emisiones; en la primera se realiza una especie de entrevista más íntima entre un invitado y el entrevistador; y en la otra se presenta un entrevistador y varios invitados, estableciendo ya un debate y una conversación más abierta, ya no tan dirigida a una persona en particular.



**FIGURA 3.2 Mesa Redonda (Cuba)**

En países de Latinoamérica y en Estados Unidos este tipo de programas tienen mucha acogida, debido que a ellos acuden personas importantes a hablar sobre sus vidas. Sirven como una ventana para que la población pueda enterarse de lo que realizan las autoridades en el campo político y económico.



FIGURA 3.3 Programa de entrevista similar

Por este motivo, es importante tener al aire este tipo de programas que permiten al televidente ver la parte humana de aquellos quienes gobiernan y trabajan en el sector público o privado, además de estar al tanto de los proyectos que realizan.



FIGURA 3.4 Programa de entrevista similar

### 3.4. MARCA

#### 3.4.1. DESARROLLO DEL LOGOTIPO

Para la creación del iconotipo se tomó en consideración un estilo minimalista; que sea claro, directo y no sea difícil de descifrar para el televidente. Con la necesidad de generar una imagen que transmita seriedad y credibilidad, se evitó el exceso de elementos que lo sobrecarguen y generen distracción. Los colores a emplear son el rojo y el dorado, con la finalidad de indicar la comunicación de emociones e ideales a través del programa.

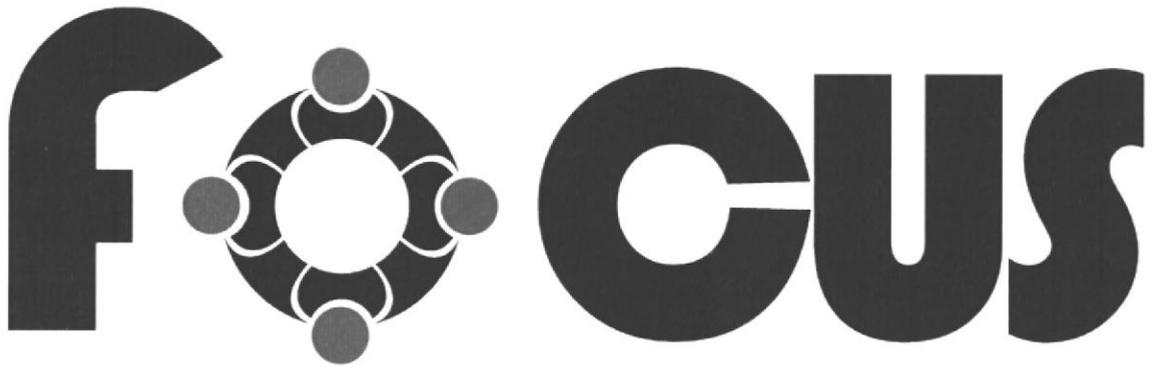


FIGURA 3.5 Isotipo Focus 2D

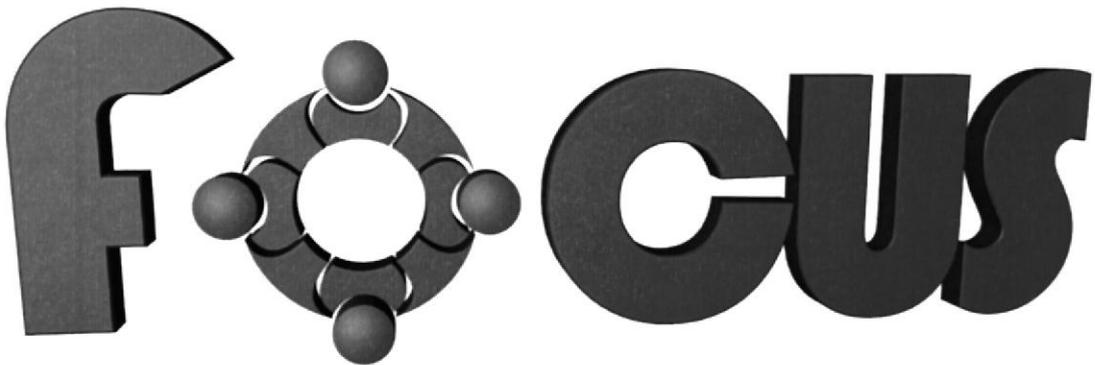


FIGURA 3.6 Isotipo Focus 3D

### **3.4.2. MOVIMIENTO ARTÍSTICO**

Para la realización del paquete gráfico y de la escenografía se utilizó como referencia el minimalismo, término artístico utilizado por primera vez por el filósofo británico Richard Wollheim en 1965, para referirse a las pinturas de Ad Reinhardt y a otros objetos de muy alto contenido intelectual pero de bajo contenido formal, que se basan en la reducción de objetos reales a formas simplificadas, geométricas, impersonales.

Esta tendencia artística es idónea para el programa, porque no se busca sobrecargar de elementos al logo y al set, que distraigan al espectador y no permitan comunicar efectivamente.

### **3.4.3. DEFINICIÓN GRÁFICA**

Para que la imagen de un programa comunique efectivamente y genere un impacto en el televidente debe tener peso visual, ser atractivo y llamativo para la persona que está sintonizando.

La identidad gráfica de FOCUS será minimalista y moderna, fácil de captar por parte del televidente; reflejando seriedad, credibilidad y se logre entender el concepto del programa que es comunicar e informar sobre la vida de las personas entrevistadas.

Para lograr esto, se emplearon colores que connoten la transmisión de emociones, ideología y conocimiento. Además del uso de figuras curvas, no sólo en el logo, sino también en los movimientos de cada una de las animaciones.

Finalmente, para que esta no se torne aburrida y se mantenga vigente, debería ser renovada luego de un lapso de tiempo, refrescando el contenido.

### **3.4.4. FORMA**

Las líneas curvas son las formas que predominan en las letras y el ícono de todo el paquete gráfico del programa. Estas transmiten movimiento y seguridad, además de ser usadas para representar relaciones interpersonales.



FIGURA 3.7 Forma Básica

### 3.4.5. COLOR

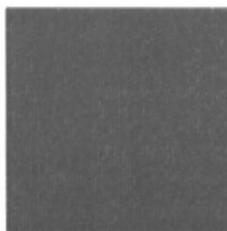
Uso y especificaciones.

El isotipo de Focus utiliza los siguientes colores:

- Rojo: Este es un color fuerte que evoca a las emociones, aporta una sensación de optimismo y confianza.
- Dorado: Le da realce al objeto, representa la apertura espiritual, se lo asocia con los grandes ideales, la sabiduría y los conocimientos; además equilibra la mente.



Pantone: 200 C	RGB	CMYK	LAB
Hex: BF202F	R: 191 G: 32 B: 47	C: 18 M: 100 Y: 90 K: 7	L: 42 A: 61 B: 35



Pantone: 7510 C	RGB	CMYK	LAB
Hex: C68F38	R: 198 G: 143 B: 56	C: 22 M: 44 Y: 94 K: 3	L: 64 A: 16 B: 53

FIGURA 3.8 Cromática

### 3.4.6. TIPOGRAFÍA

Para la realización del isotipo de Focus, se procedió a utilizar la fuente tipográfica “Bauhaus 93”, a la cual se le realizaron ciertas modificaciones en su estructura.



FIGURA 3.9 Tipografía

### 3.4.7. VARIACIONES

Para mantener intacta la identidad visual del isotipo no se lo debe escalar desproporcionadamente, pues aquello afectaría su legibilidad y reconocimiento, por lo que no se lo relacionaría como parte del programa.

Este podrá ser utilizado a cualquier dimensión, siempre que su altura y base tenga medidas proporcionales que no distorsionen su imagen.

Las variaciones del logo irán acorde al medio en el que serán utilizados y de esto dependerá las variaciones en las tonalidades que tendrá; sean estos impresos (revistas, periódicos), vallas publicitarias, camisetas o medios digitales.

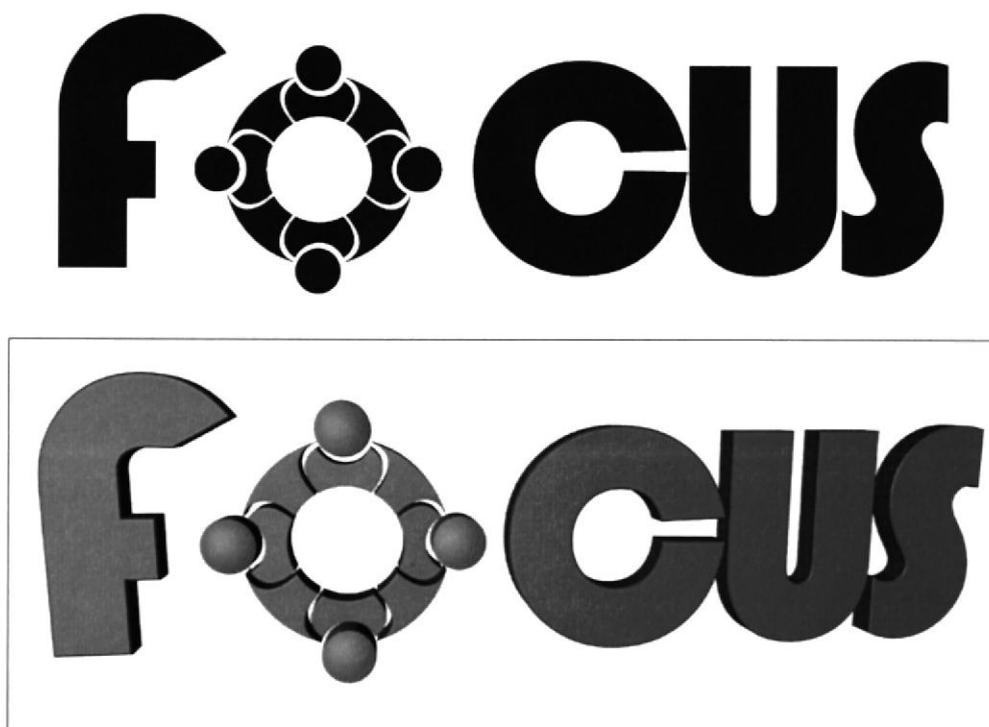


FIGURA 3.10 Variaciones del logotipo

### 3.4.8. DERECHOS DE AUTOR

#### 3.4.8.1. REQUISITOS

- Nombre, domicilio y nacionalidad del solicitante, al igual que del autor, en caso de ser personas distintas.
- Título de la obra.
- Naturaleza y forma de representación.
- Dos ejemplares o medios que permitan apreciarla.
- Cesión de derechos patrimoniales o acreditación de relación laboral, de ser el caso.
- Otros requisitos según la obra específica.

### **3.4.8.2. COAUTORÍA**

Según el artículo 7 de la Ley de Propiedad Intelectual, una de las obras de mayor potencial económico en la actualidad son las audiovisuales; sean estas series de televisión, películas, etc.

Muchas de estas obras son el resultado de la unión de varias personas que aportan para la creación de dicho producto audiovisual, aparte de que en la realización de estos intervienen un sinnúmero de personas que realizan actividades; sean estas creativas, autorales, financieras, comerciales o de marketing.

Por lo tanto es importante que cada una de estas partes conozcan sus derechos y las regulaciones que establece la L.P.I. en referencia a la coautoría de un producto audiovisual.

Esto se encuentra regulado en el Capítulo I del Título II de la Ley de Propiedad Intelectual.

### **3.4.8.3. RESTRICCIONES**

Habiendo establecido lo anterior, el uso del isotipo queda restringido para cualquier actividad ajena a la promoción y difusión del programa, y que no cuenten con la autorización de los productores o dueños de los derechos de este.

### **3.4.8.4. ARTÍCULOS DE LAS OBRAS AUDIOVISUALES**

Los siguientes artículos son tomados de la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, mencionados en el capítulo V, párrafo segundo, sobre las obras audiovisuales.

**Art. 33.** Salvo pacto en contrario, se presume coautores de la obra audiovisual:

El director o realizador; los autores del argumento, de la adaptación y del guión y diálogos; El autor de la música compuesta especialmente para la obra; y el dibujante, en caso de diseños animados.

**Art. 34.** Sin perjuicio de los derechos de autor de las obras preexistentes que hayan podido ser adaptadas o reproducidas, la obra audiovisual se protege como obra original.

Los autores de obras preexistentes podrán explotar su contribución en un género diferente, pero la explotación de la obra en común, así como de las obras especialmente creadas para la obra audiovisual, corresponderá en exclusiva al titular, conforme al artículo siguiente.

**Art. 35.** Se reputa titular de una obra audiovisual al productor, esto es la persona natural o jurídica que asume la iniciativa y la responsabilidad de la realización de la obra. Se considerará productor, salvo prueba en contrario, a la persona natural o jurídica cuyo nombre aparezca en dicha obra en la forma usual. Dicho titular está, además, legitimado para ejercer en nombre propio los derechos morales sobre la obra incluyendo la facultad para decidir sobre la divulgación.

Todo lo cual se entiende sin perjuicio de las estipulaciones y reservas expresas entre los autores y el productor.

### **3.5. DIRECCIÓN DE ARTE**

El estilo a emplear en la dirección de arte será minimalista; que tenga un aspecto moderno, carente de un exceso de elementos decorativos que distraigan la atención, buscando algo más funcional que permita transmitir efectivamente, permitiendo emitir una imagen pulcra y seria del programa.

#### **3.5.1. ESCENOGRAFÍA**

La mayoría de programas de televisión centran sus transmisiones en un set de grabación, lugar en el cual se levanta una escenografía, siendo aquella exclusiva del programa y vaya acorde con el contenido del mismo.

Para el levantamiento de la misma se tomó a consideración el espacio con el que cuenta ESPOL TV situada en la Provincia de Santa Elena, con un tamaño de 7 x 9 y una altura de 3 metros.

La escenografía de Focus se enfocará en la importancia de que el televidente se concentre en las personas que serán entrevistadas y en los temas a tratar, por lo tanto no poseerá muchos elementos. En cambio, contará con una plataforma central en dónde se situará la acción del programa y que tomará la forma del logo.

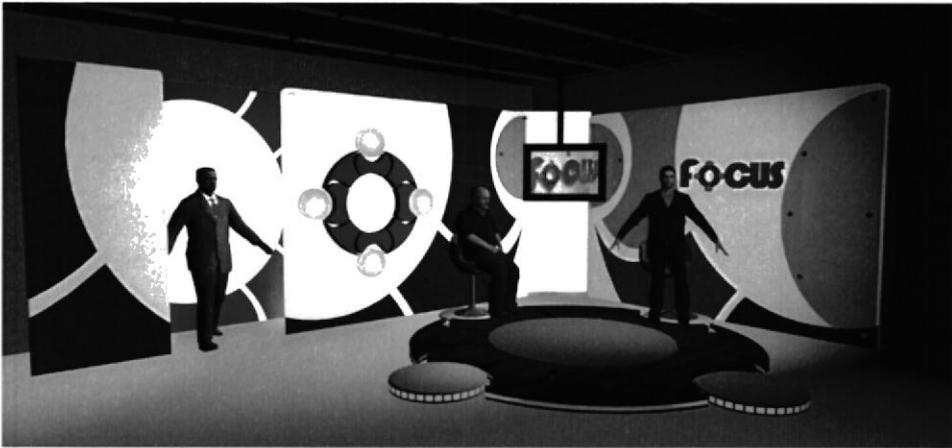


FIGURA 3.11 Escenografía

### 3.5.2. PAQUETE GRÁFICO

Todo producto audiovisual posee un paquete gráfico, el cual se encarga de manejar la identidad corporativa y visual de este; aquí se incluyen las transiciones, logos animados, promocionales y todo aquello que aporte profesionalismo y peso a la producción.

Los elementos a incluir en el paquete gráfico de Focus serán los siguientes:

**Bumper:** Son aquellos introducidos al comienzo y al final del programa y pueden variar desde animaciones de textos a una pequeña historia contada en pocos segundos; en este se presenta el nombre del programa y será la identidad principal.

FOCUS contará con un bumper, cuya duración fluctuará entre los 20 – 30 segundos.

**Sin fin:** Será una animación sencilla del isotipo de una duración de 5 segundos, que será proyectada en un plasma durante todo el programa, debido a esto no debe ser muy llamativa y se le empleará un loop.

**Promocional:** Este tipo de piezas son utilizadas para dar a conocer el estreno o la retransmisión de algún programa, generando expectativa e interés en el televidente. Se logrará publicitar a Focus durante espacios comerciales, anunciando su pronta emisión.

**División de pantalla:** Se utiliza para presentar en pantalla a 2 o más personas en simultáneo, sea que estas se encuentren en estudios o exteriores.

**Sobre imposición:** Son aquellas que brindan la información básica de las personas que aparecen en pantalla (nombre, ocupación), se situará en la parte inferior.

**Claquetas para reportajes:** Animación de transición a cada reportaje que se realizará, este proveerá la información y el contenido de dicho segmento.

**Transiciones:** Este tipo de animaciones saldrán al iniciar o finalizar cada segmento, y se proceda a dar paso a las pautas publicitarias.

### **3.6. GUÍA DE TOMAS**

Las grabaciones de Focus se realizarán en un set que cuenta con dos cámaras, por consiguiente se sugiere la siguiente guía de tomas para el posicionamiento de dichas cámaras.



**FIGURA 3.12 Plano Medio**

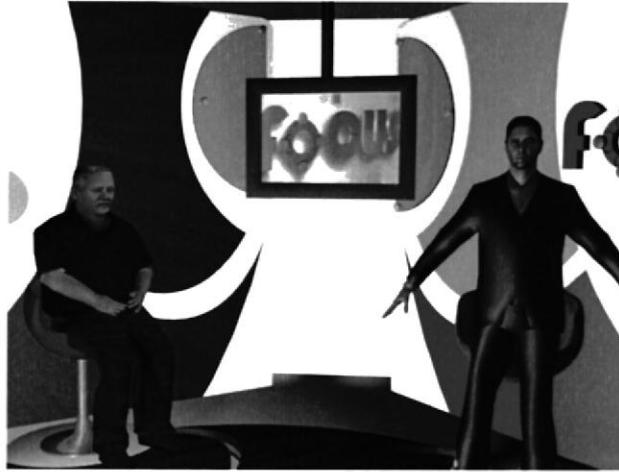


FIGURA 3.13 Plano General



**CAPÍTULO 4**  
**PROCESO DE**  
**DIRECCIÓN DE ARTE**

## **4. PROCESO DE DIRECCIÓN DE ARTE**

### **4.1. INTRODUCCIÓN**

Los encargados de la dirección de arte tienen la responsabilidad de crear y plasmar una idea relacionada a un producto comunicacional, en este caso un programa de televisión. Se preocupan esencialmente por lograr que dichos proyectos tengan un buen aspecto visual y que generen un impacto en las personas que lo consumirán.

### **4.2. CONSTRUCCIÓN DE LA MARCA PARA MEDIOS AUDIOVISUALES**

Actualmente el formato estándar para la transmisión de la televisión ecuatoriana es el NTSC (National Television System Committee), por lo tanto cada una de las piezas que forman parte del paquete gráfico serán realizadas bajo este parámetro.

El bumper que será utilizado como introducción al programa será levantado en 3D y arreglado en un software de post-producción. Previamente se hicieron bocetos del storyboard; que luego de ser aprobados, se procederá con su elaboración en los formatos ya mencionados.

### **4.3. ANIMACIÓN**

Todo paquete gráfico debe tener relación entre sus piezas, por lo tanto, las animaciones del isotipo y demás elementos serán minimalistas, sin exceso de efectos y elementos innecesarios, pero sin caer en ser algo simple y plano que aburra al televidente.



**CAPÍTULO 5**  
**IMPLEMENTACIÓN**  
**GRÁFICA**

## **5. IMPLEMENTACIÓN GRÁFICA**

### **5.1. INTRODUCCIÓN**

En este capítulo se establecerán cuáles son las piezas gráficas realizadas para el programa de opinión Focus.

Se mostrará por medio de imágenes el proceso de elaboración de cada una de estas y la especificación de en que partes de la producción serán utilizadas.

### **5.2. PROCESO DE ELABORACIÓN**

El empleo de las piezas gráficas es una parte fundamental para la presentación de un programa de televisión, ya que el éxito del mismo no solo dependerá de su contenido sino también de la imagen que se proyectará en pantalla.

Dichas piezas fueron en primera instancia realizadas y animadas en un software de modelado en 3d, para posteriormente ser mejoradas y culminadas en un software de post producción, en el cuál se le agregan los detalles finales que se requieran.

### **5.3. PIEZAS GRÁFICAS**

#### **5.3.1. BUMPER**

Esta será la entrada del programa, en primera instancia se realizó la animación del ícono en el software de modelado 3D para posteriormente ser trasladado al software de post - producción.

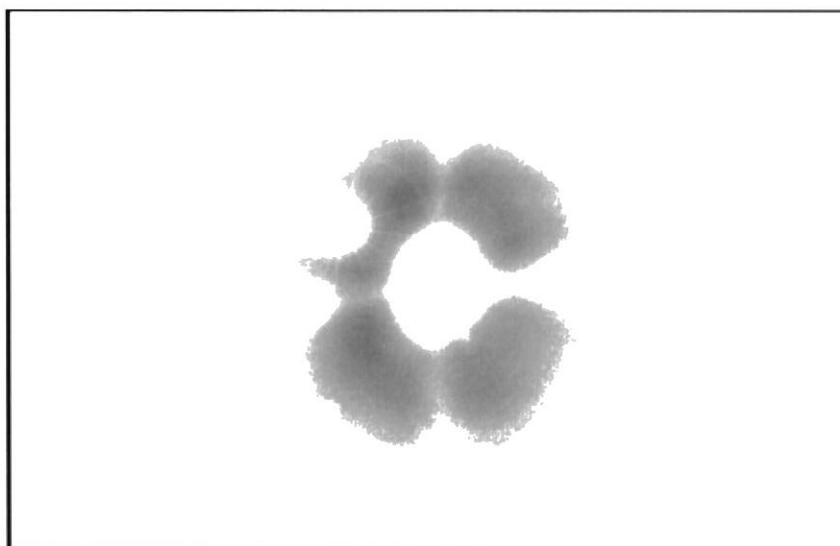
El fondo son sólidos de dos tonos, en el centro de color rojo y las esquinas de color concho de vino, esto para dar profundidad a la animación y de tal manera no se vea plana.

La composición sólida de mosaicos tiene el efecto de fractal noise en el cuál cada cuadro cambia de tono y de posición, todo esto con multiply para que se pierda un poco en el fondo y no sea notorio.

Conforme la animación llega a su fin se emplearon pequeños videos en dónde se podrían colocar imágenes de programas anteriores, todos estos encerrados en cuadros que giran alrededor del ícono que poco a poco se va transformando en la palabra FOCUS.

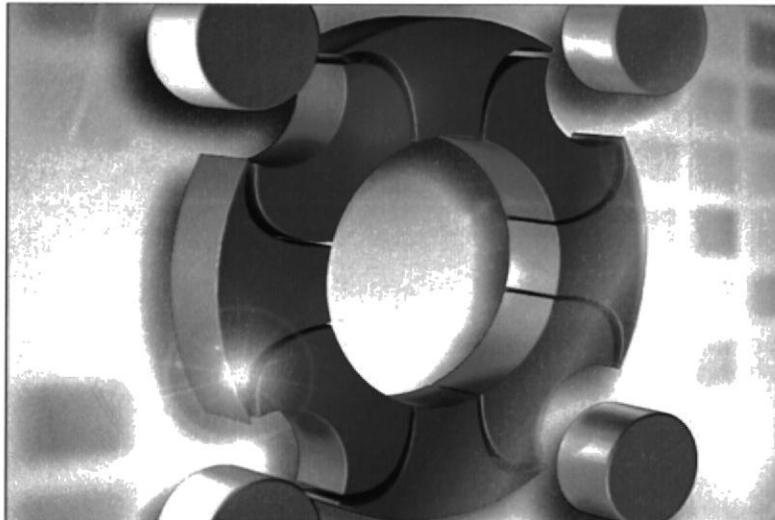
### **5.3.2. SIN FIN**

El sin fin tiene como color de fondo principal el blanco en la parte central y gris en los lados con un lensflare que va en movimiento por todo el fondo.



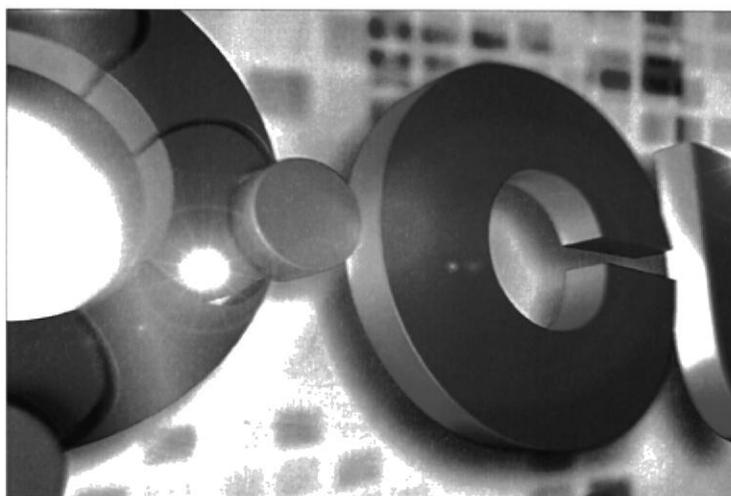
**FIGURA 5.1 Sin Fin Paso 1**

Luego se procede al empleo de un fondo gris y un mosaico realizado con cuadrados de color rojo, los cuales se encuentran en modo en overlay y con opacidad baja para que no sean muy notorios durante la animación.



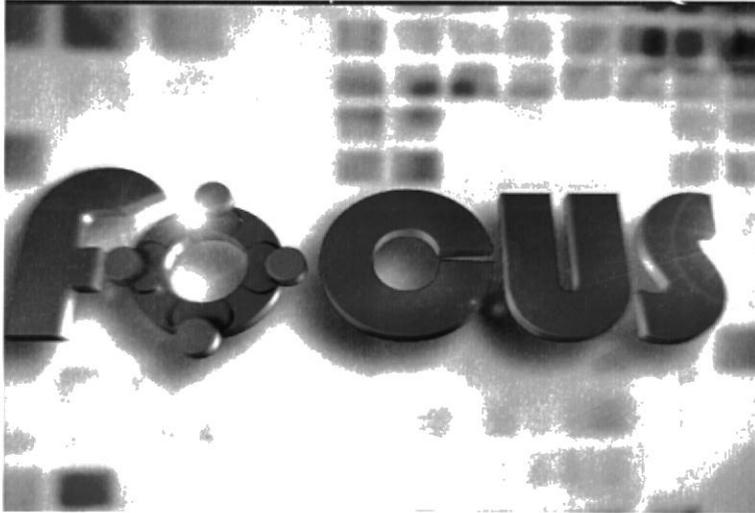
**FIGURA 5.2 Sin Fin Paso 2**

Se procede a la aparición paulatina del logo completo, para lo cuál se han empleado distintos tiros de cámara para no caer en una animación monótona o estática y darle mayor agilidad a la misma.



**FIGURA 5.3 Sin Fin Paso 3**

Finalmente se presenta un plano general para la palabra Focus, a esta se le ha agregado un dropshadow para las sombras, lensflare y cc light ray para dar luminosidad a las letras que van en movimiento, todo esto para lograr que resalte la palabra .



**FIGURA 5.4 Sin Fin Paso 4**

### **5.3.3. PROMOCIONAL**

Se decidió a la realización de un promocional que sería incluido durante las transmisiones de otros programas, para lo cuál este solo ocuparía un pequeño espacio en la parte posterior de la pantalla como generalmente se lo emplea.



**FIGURA 5.5 Promocional Paso 1**

Este tipo de animaciones deben ser sencillas ya que al ser presentadas durante otras transmisiones no deben generar una molestia al espectador, por lo cuál se emplea una animación rápida del logo.



FIGURA 5.6 Promocional Paso 2

Como parte final se incluye una franja de color rojo, esta posee un mosaico en el fondo al que se le emplea un gaussian blur para lograr que lo central sea el mensaje. En este fondo también se incluyen partículas que le añaden dinamismo a la presentación.



FIGURA 5.7 Promocional Paso 3

### **5.3.4. DIVISIÓN DE PANTALLA**

Para la división de pantalla se utiliza el mosaico en el fondo y el ícono del programa con una textura empleada durante el modelado 3d que simula el cristal. Las franjas en las que se encuentra el texto fueron realizadas en un software de ilustración.

Se utilizan máscaras para situar las imágenes que serán presentadas en cada una de las pantallas divididas.



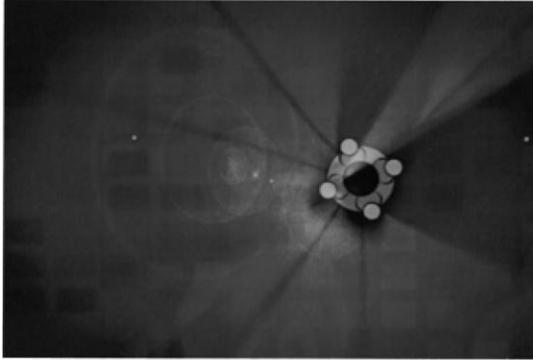
FIGURA 5.8 División de Pantalla

### **5.3.5. CLAQUETAS SEGMENTOS**

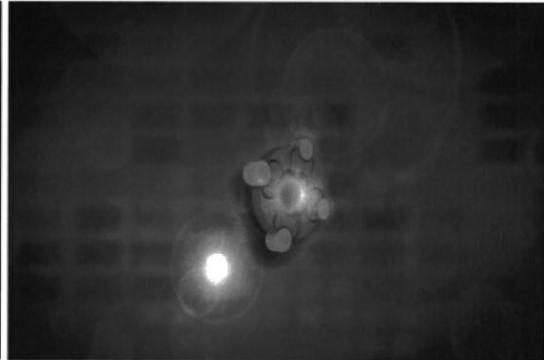
Para la presentación de los dos segmentos que va a tener el programa se necesita animaciones diferentes para cada una, estas dos animaciones no distan mucho la una de la otra en ciertos aspectos, lo único que realmente cambiaría sería el nombre del segmento y la forma que se encuentra animado, de ahí los efectos y el fondo empleados serían los mismos.

Los elementos del fondo son sólidos de dos tonos, en el centro de color rojo y la esquinas de color conchodevino para dar profundidad a la animación y por consiguiente esta no se vea plana.

Los mosaicos del fondo tienen el efecto de fractal noise en el cuál cada cuadro cambia de tono y posición ,todo esto en multiply para que se pierda un poco en el fondo y no sea notorio.

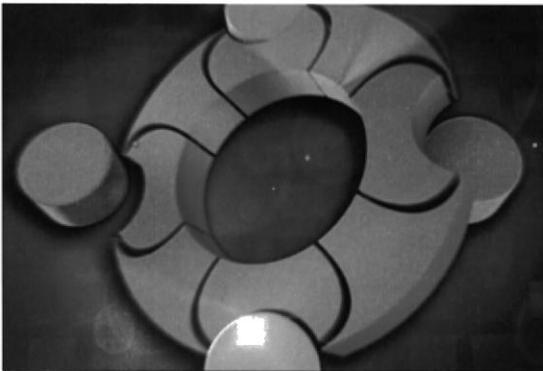


**FIGURA 5.9 Consulta del Público Paso 1**



**FIGURA 5.10 Trayectoria Paso 1**

En otra composición, las letras y el ícono se encuentran en screen para que se logre apreciar un poco con opacidad media, y lograr llamar mucho la atención y de tal manera resalte el nombre del segmento.



**FIGURA 5.11 Consulta del Público Paso 2**



**FIGURA 5.12 Trayectoria Paso 2**

En la parte final hay efectos de lensflare y cc light rays 2.5 para darle resplandor y luminosidad al objeto. Además se le agrega un glow a las letras para que resalten y no se noten tan opacas, para luego agregarles un dropshadow con el cuál logren sobresalir por completo del fondo y se genere profundidad.



FIGURA 5.13 Consulta del Público Paso 3



FIGURA 5.14 Trayectoria Paso 3

### 5.3.6. TRANSICIÓN

La transición aparecerá brevemente entre cortes comerciales por lo cuál será rápida y dinámica, se emplea un lensflare que recorre la animación de un lado al otro, el fondo es un mosaico intercalado entre gris y los cuadrados rojos.

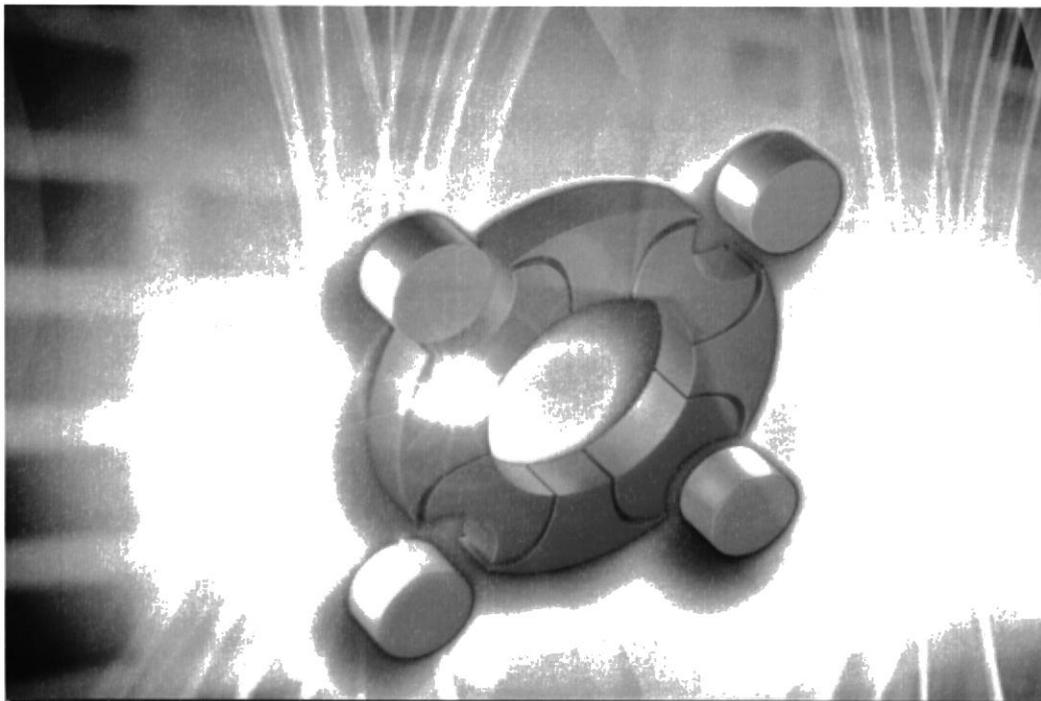
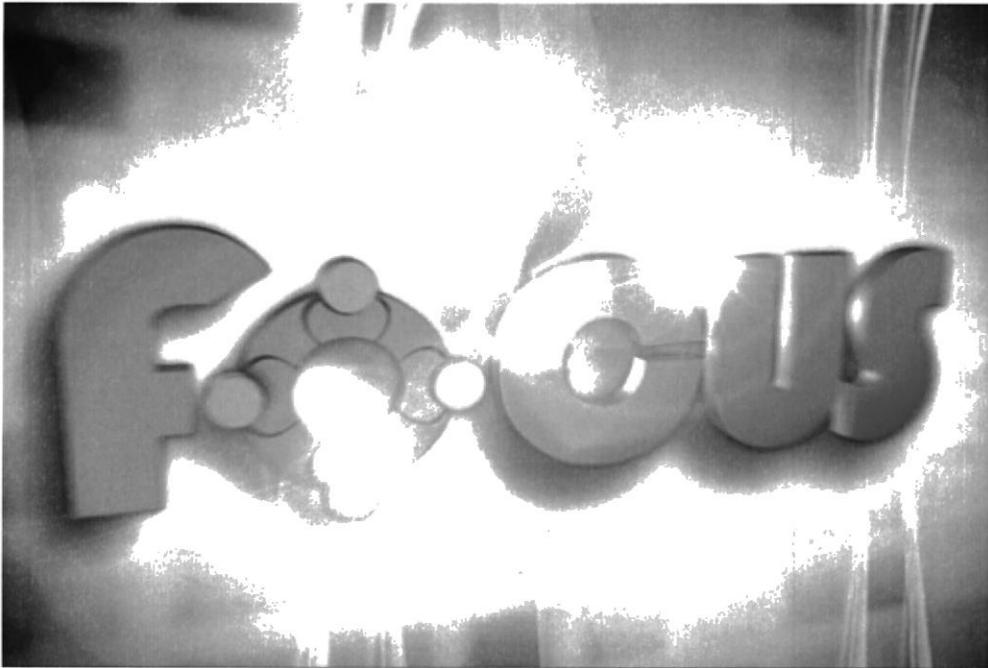


FIGURA 5.15 Transición Paso 1

Las partículas están en color dogde con opacidad baja para que no sean notorias y dar un pequeño resplandor al fondo de las piezas, nuevamente colocamos un lensflare que recorra la palabra focus para darle realce.



**FIGURA 5.16** Transición Paso 2



**CAPÍTULO 6**  
**IMPLEMENTACIÓN DE**  
**LA ESCENOGRAFÍA**

## 6. IMPLEMENTACIÓN DE ESCENOGRAFÍA

### 6.1. PROCESO DE ELABORACIÓN

La utilización de una escenografía para el tipo de programa en el que se encuentra situado FOCUS es sumamente importante. La escenografía debe ir acorde con lo que se quiere transmitir y mantener estricta relación con la imagen y cada una de las piezas gráficas.

Los factores fundamentales a tomar en cuenta antes de la realización y construcción de la misma, son el presupuesto con el que se contará para contratar el personal y los materiales para la elaboración del set; siempre tomando en cuenta las indicaciones del Director de Arte y los tiros de cámara a emplearse durante la transmisión.

Son varios los pasos previos hasta llegar a la etapa del levantamiento real del set:

- Saber si se cuenta con un espacio físico idóneo y las dimensiones.
- Presentar propuestas y realizar un levantamiento en 3D.
- Investigación de los materiales con los que se construirá y qué tipo de personas se necesitará para trabajar en el proyecto.

Se debe tomar en cuenta también que no se posee con un espacio único para el set del programa a realizar, por lo que debe ser de fácil movilización y desmantelación.

**.Boceto:** Planteamiento inicial de la escenografía, se presentan varias propuestas dibujadas a lápiz.

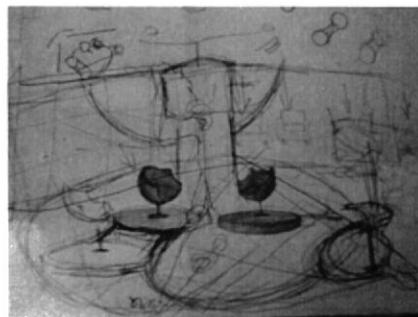
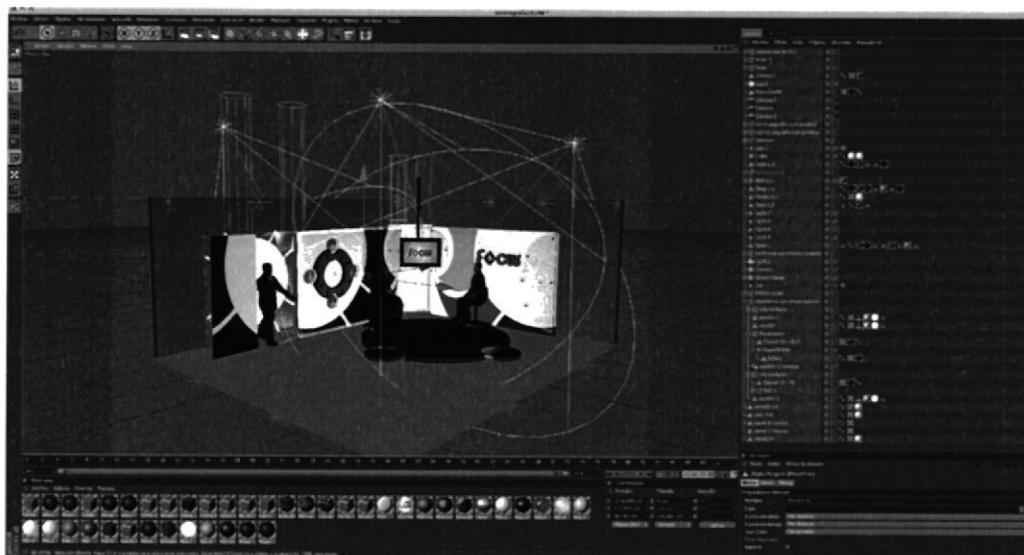


FIGURA6.1Boceto a lápiz escenario

### **Programa gráfico en 3D:**

Levantamiento de la escenografía, donde se pulen detalles de texturas e iluminación. Se trabaja con medidas reales.



**FIGURA 6.2** Escenografía final en 3D

### **6.1.1. ESPACIO**

ESPOL TV, situado en Ancón Provincia de Santa Elena, cuenta con un espacio de set de 7 metros de ancho por 9 metros de profundidad, y 3 metros de altura.

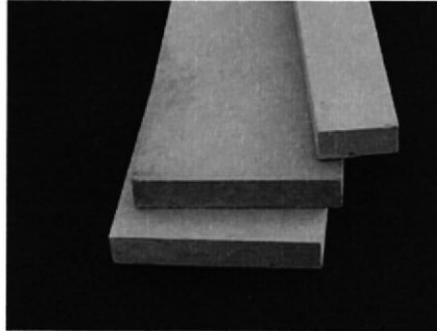
### **6.1.2. MANO DE OBRA**

Para la construcción se necesitará de los siguientes elementos humanos: ebanista, pintor, iluminotécnico, director de arte.

### **6.1.3. MATERIALES**

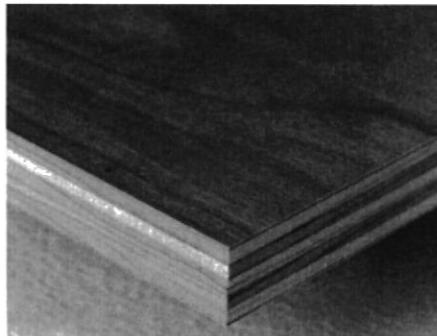
Los siguientes materiales serán utilizados en la construcción de la escenografía.

**MDF:** Aglomerado de madera, que presenta una estructura firme y sin imperfecciones, dando un acabado perfecto a los objetos que son construidos con este material. Por su estabilidad y durabilidad son usados en la construcción en interiores.



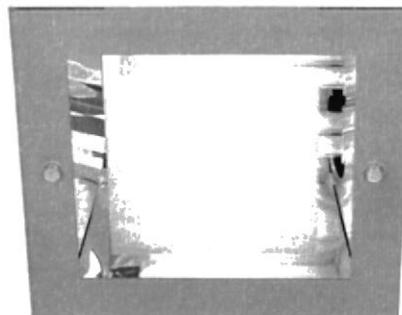
**FIGURA 6.3MDF**

**Plywood:** Utilizado en lugar de la madera regular por su resistencia y flexibilidad.



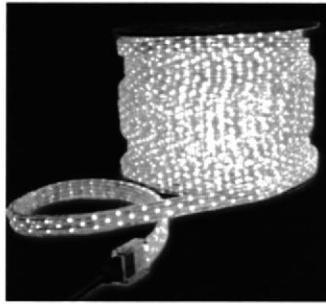
**FIGURA 6.4Plywood**

**Vidrio decorativo arenado:** Se usarán 3, que irán empotrados a las paredes, frontal y lateral.



**FIGURA 6.5Vidrio decorativo**

**Manguera Led:** Se colocarán en los bordes de la plataforma central y de los escalones.



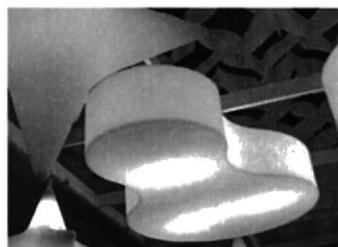
**FIGURA 6.6**Manguera Led

**Luces de ojo de buey:** Irán en la parte trasera del set, para iluminar la entrada.



**FIGURA 6.7**Luces ojos de buey

**Polietileno:** En el logo de la pared frontal, las esferas serán de este material, para permitir que luz pase a través de ellas.



**FIGURA 6.8**Lámpara de polietileno

**Pintura:**

- Caucho mate, con lo que se pintará el piso y las paredes.

**Logo:**

- En relieve, hecho de MDF. Estará situado en la pared lateral.

**Alfombra:**

- Alfombra para la parte central de la plataforma, será de color dorado.

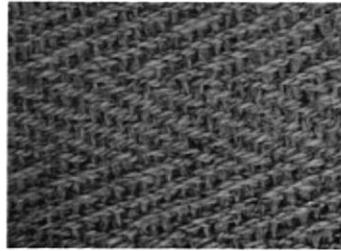


FIGURA 6.9 Textura de Alfombra

**Accesorios:**

- Tres sillas para los presentadores.
- Televisor Led 42” .
- Impresiones en vinil.
- Tubo de metal (soporte televisor).
- Tornillos Decorativos.

**6.1.4. MEDIDAS****Tablero Plywood:**

<b>Grosor</b>	<b>Dimensiones</b>
<b>mm</b>	<b>m x m</b>
<b>18</b>	1.22x 2.44

TABLA 6.1 Dimensiones de tablero Plywood

## Tablero MDF:

<b>Grosor</b>	<b>Dimensiones</b>
<b>mm</b>	<b>m x m</b>
<b>15</b>	2.14 x 2.60
<b>6</b>	2.14 x 2.60
<b>4</b>	2.14 x 2.60
<b>30</b>	2.14 x 2.60

TABLA 6.2 Dimensiones de tablero MDF

## Vidrio decorativo:

<b>Medida</b>	<b>Tipo</b>	<b>Grosor mm</b>	<b>Color</b>
<b>h:221 r:88</b>	Arenado	4	Transparente
<b>h:110 r:53</b>	Arenado	4	Transparente

TABLA 6.3 Características de Vidrio

## Alfombras:

<b>Medida</b>
d: 170 cm

TABLA 6.4 Presentación de telas

## Tubo de metal:

<b>Medida</b>
1 m

TABLA 6.5 Presentación de metal

Luces :

Colores	Potencia	Dimensiones cm
Roja	50w	5 x 5
Azul	50w	5 x 5

TABLA 6.6 Características de luces ojo de buey

Colores	Potencia	Dimensiones m
Azul	50w	30

TABLA 6.7 Características de la manguera led

Polietileno:

Color	Formato	Dimensiones
Transparente	Rollo	100 x 50cm.

TABLA 6.8 Características panel de aluminio

Pintura :

Presentación
Galón

TABLA 6.9 Presentación pintura

## 6.1.5. POSIBLES PROVEEDORES Y PRECIOS

<b>Materiales</b>	<b>Precio Unitario</b>	<b>Proveedores</b>
<b>Tablero MDF 15mm</b>	\$57.80	Placacentro
<b>Tablero MDF 6mm</b>	\$28	Placacentro
<b>Tablero MDF 4mm</b>	\$25	Placacentro
<b>Tablero MDF 30mm</b>	\$116	Placacentro
<b>Tablero Plywood</b>	\$44	Placacentro
<b>Luces Ojos de bucy</b>	\$25	Almacén Boyaca
<b>Polietileno</b>	\$180	
<b>Tubo Metal</b>	\$60	
<b>Vidrio Grande</b>	\$59	Arista
<b>Vidrio Pequeño</b>	\$38	Arista
<b>Manguera Led</b>	\$6.50	JMC
<b>Alfombra</b>	\$20	Alfombras Tingo
<b>Pintura</b>	\$15.80	Ferrisariato
<b>Vinil</b>	\$60	
<b>Tornillos Decorativos</b>	\$4.50	Arista
<b>Televisor</b>	\$800	CréditosEconómicos
<b>Sillas</b>	\$330	

Tabla 6.10 Posibles Proveedores y Precios



**CAPÍTULO 7**  
**PRESUPUESTO**

## 7. PRESUPUESTO

Para poder realizar un proyecto, como instancia final durante la elaboración de una propuesta es indispensable el establecimiento de un presupuesto, con el cual se tendrá un conocimiento previo de los gastos que generará la puesta en escena del producto audiovisual a realizar.

Una vez establecido el presupuesto y aprobado por el cliente al que se ha ofrecido el servicio, se debe atener estrictamente a este y no puede ser cambiado, considerando que los gastos adicionales deberán ser cubiertos por el realizador.

El presupuesto es el centro de responsabilidad de la administración de un trabajo, en este con la ayuda de un cronograma se dejan por sentados los tiempos en los que se desarrollará lo ofrecido.

Los presupuestos de un programa de televisión se dividen en dos: sobre la línea y bajo la línea.

### 7.1. SOBRE LA LÍNEA

En la producción de medios audiovisuales, “sobre la línea” equivale a los gastos que se negocian antes de que el programa comience, se refieren a los elementos de realización y producción. Estos costos incluyen los derechos para el material en el cual se basa la escenografía, los sueldos para el director de arte, escenógrafo, director, maquilladora, vestuarista, arquitectos, utilería, movilización, materiales, sonido, ilustradores, modeladores, editores, animadores, etc

### 7.2. BAJO LA LÍNEA

En el presupuesto de una producción de televisión, los costos “bajo la línea” incluyen los recursos técnicos (equipos técnicos y *softwares* que se necesitan para realizar el

programa y los recursos operativos (recurso humano que manejará los equipos), con los que cuenta la empresa y que facilita las diferentes producciones.

### 7.3. DATOS GENERALES DEL PRESUPUESTO DEL PROGRAMA

Los siguientes elementos fueron establecidos para el conocimiento del presupuesto que tendrá la realización de FOCUS.

SOBRE LA LÍNEA		
PRE - PRODUCCIÓN	PRODUCCIÓN	POST - PRODUCCIÓN
ILUSTRADOR	DIRECTOR DE ARTE	POST - PRODUCTOR
MODELADOR 3D	DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA	SONIDISTA
DISEÑADOR GRÁFICO	MOVILIZACIÓN	EDITOR
	IMPREVISTOS	
ESCENOGRAFÍA	MATERIALES	
EBANISTA	CASSETTES	
PINTOR	DVDS	
CONSTRUCCIÓN DE ESCENOGRAFÍA		

BAJO LA LÍNEA
HUMANO
TÉCNICO EN ILUMINACIÓN
CAMARÓGRAFOS
DIRECTOR TÉCNICO
TÉCNICO
MÓVIL
CÁMARA EXTERIOR
TELEVISOR
IMPRESIONES

TABLA 7.1 Datos Generales Presupuesto

## **7.4. ETAPAS DE LA PRODUCCIÓN**

El desarrollo del programa FOCUS requiere establecer el tiempo de trabajo en tres etapas:

### **7.4.1. PRE PRODUCCIÓN**

La fase más importante durante la elaboración de un programa es la pre-producción. Esta abarca desde la presentación de la idea hasta el momento en que se empieza a grabar el producto.

En esta etapa se establece todos los elementos necesarios e indispensables para poder llevar a cabo lo propuesto; aquí se empieza armando un presupuesto con cada una de las personas y de los materiales que se utilizarán durante las grabaciones, la elaboración de un plan de trabajo y de un cronograma con fechas establecidas para la entrega de cada uno de los trabajos asignados. Todo esto de suma importancia debido a que si no se respetan las fechas de entrega, un sólo atraso podría afectar por completo el proyecto.

Se empieza buscando un sondeo de locaciones y de personal idóneo para trabajar; ESPOL TV cuenta con espacio físico propio por lo que no es necesaria la búsqueda de un set de grabaciones.

La construcción de la escenografía, elemento indispensable para poder comenzar la transmisión, se desarrolla durante esta etapa, con la presentación de bocetos sugiriendo ideas de que estilo llevar, para luego proceder a la compra de todos los materiales a utilizar en el set.

En esta etapa se prueba la correcta iluminación del set y que todos los equipos de grabación estén en óptimas condiciones.

### **7.4.2. PRODUCCIÓN**

Durante la producción se lleva finalmente a cabo la realización del programa. Aquí se pondrán en práctica todas las ideas establecidas previamente en la etapa de pre-producción.

Esto abarca al equipo de cámaras, quiénes sugerirán los mejores planos para la transmisión del programa; los técnicos de sonido, que se encargarán de controlar la musicalización y del perfecto manejo del sonido durante las emisiones , el equipo de dirección de arte que indicará la estética que manejará el programa, y finalmente los iluminadores, que se encargarán de mantener una correcta iluminación durante toda la duración del audiovisual.

### **7.4.3. POST PRODUCCIÓN**

En esta etapa la producción se encarga de la obtención final del producto; aquí se lleva a cabo las labores de post-producción, edición y musicalización del material seleccionado para ser transmitido al aire.



**FIGURA 7.1 Escenario Iluminado**

## 7.5. FUNCIONES DE TRABAJO EN EL PROGRAMA

Las funciones durante la elaboración del programa se han distribuido de la siguiente manera:

	PRE PRODUCCIÓN	PRODUCCIÓN	POST PRODUCCIÓN
Adriana Dumes	Locaciones	Luminotécnico	Edición
	Cronograma	Productora	Post-producción
Erika Villamar	Director de Arte	Asistente de Producción	
	Libretista	Director Fotografía	Modelado 3D
Daniel Loor	Presupuesto	Director	Musicalización
	Organigrama	Camarógrafo	

TABLA 7.2 Funciones de trabajo en el Programa

## 7.6. PRESUPUESTO POR ETAPAS

En este punto se presentará los valores establecidos para cada etapa de la producción, detallando cada uno de los gastos a realizar en el empleo de personal y le elaboración de escenografía y paquete gráfico.

### 7.6.1. COSTOS DE PRE PRODUCCIÓN

En los costos de pre-producción se detallarán los sueldos establecidos para las personas que fueron empleadas en la creación de la propuesta, y el establecimiento de los elementos necesarios para la correcta elaboración de escenografía y paquete gráfico.

### 7.6.2. COSTOS DE PRODUCCIÓN

En los costos de producción se establecen los sueldos de las personas requeridas para la construcción de la escenografía, la decoración, iluminación y el perfecto acabado de cada uno de los detalles; además del coste de todos los materiales requeridos para llevar a cabo lo previamente mencionado.

### 7.6.3. COSTOS DE POST - PRODUCCIÓN

Finalmente en los costos de post-producción se presentan los gastos en cuanto a los sueldos de las personas encargadas de la elaboración final del programa y de la presentación de cada una de las piezas gráficas a elaborar.

PARÁMETROS	
CANTIDAD	UNIDAD
0,25	1 Semana
0,5	2 Semanas
0,75	3 Semanas
1	Mes
1	Paq. Gráfico
1	Unidad

TABLA 7.3 Parámetros para presupuesto

En la siguiente tabla se establecen los valores de cada uno de los elementos que se utilizarán durante la realización del programa, sean estos humanos o materiales. Se encuentra separado por cada etapa de producción y detallado por categorías. A su vez se divide en cada uno de los elementos cuyo costo dependerá de la tarifa y de cuántas unidades de los mismos serán empleados.

Categoría	Tarifa	Unidades	Presupuesto General				Gran Total	
			Pre-Producción	Producción	Post-Producción	Total		
Unidad	Unidad	Unidad	Unidad	Unidad	Unidad	Unidad	Unidad	
<b>Recursos</b>							\$500	
Realizador	\$8	Unidad	25	\$200				
Modelador 3D	\$300	Paq. Gráfico	1	\$300				
<b>Materia</b>							\$280	
DesNo Gráfico	\$280	Paq. Gráfico	0,5	\$140	0,25	\$20	0,25	\$70
<b>Personal de Arte</b>							\$7200	
Director de Arte	\$1.000	Mensual	0,25	\$250	0,50	\$500	0,25	\$250
Director de Fotografía	\$700	Mensual			1	\$700		
Rumostécnico	\$500	Obrera			1	\$500		
<b>Equipamiento</b>							\$2.050	
Ebanistería	\$400	Obrera			1	\$400		
Entero	\$150	Obrera			1	\$150		
Tablero MDF 15mm	\$9,80	Unidad			7	\$68,60		
Tablero MDF 4mm	\$75	Unidad			1	\$75		
Tablero MDF 6mm	\$28	Unidad			1	\$28		
Tablero MDF 10mm	\$116	Unidad			1	\$116		
Tablero Plywood	\$44	Unidad			14	\$616		
Luzes Ocas de Bury	\$25	Unidad			4	\$100		
Instalaciones	\$180	Unidad			1	\$180		
Vidrio Grande	\$59	Unidad			1	\$59		
Vidrio Pequeño	\$19	Unidad			2	\$38		
Alfombra Led	\$6,50	Unidad			30	\$195		
Alfombra	\$20	Unidad			1	\$20		
Pintura	\$15,80	Unidad			3	\$47,40		
Vinil	\$60	Unidad			1	\$60		
<b>Personalización</b>							\$1.450	
Post-Productor	\$450	Paq. Gráfico					1	\$450
Editor	\$350	Paq. Gráfico					1	\$350
Grabista	\$350	Paq. Gráfico					1	\$350
<b>Subproductos</b>							\$1.430	
Sillas	\$110	Unidad			1	\$110		
Tornillos Decorativos	\$4,50	Unidad			6	\$27		
Teléfono LED	\$800	Unidad			1	\$800		
Tubo de Metal	\$60	Unidad			1	\$60		
Impresoras	\$200	Obrera			1	\$200		
<b>TOTAL</b>								\$8.000

TABLA 7.4 Presupuesto General

Escenografía				\$2.559
Ebanista	\$400 Obra	1	\$400	
Pintor	\$150 Obra	1	\$150	
Tablero MDF 15mm	\$57,80 Unidad	7	\$404,60	
Tablero MDF 4mm	\$25 Unidad	1	\$25	
Tablero MDF 6 mm	\$28 Unidad	1	\$28	
Tablero MDF 30mm	\$116 Unidad	1	\$116	
Tablero Plywood	\$44 Unidad	14	\$616	
Luces Ojos de Buey	\$25 Unidad	4	\$100	
Polietileno	\$180 Unidad	1	\$180	
Vidrio Grande	\$59 Unidad	1	\$59	
Vidrio Pequeño	\$19 Unidad	2	\$38	
Manguera Led	\$6,50 Unidad	30	\$195	
Alfombra	\$20 Unidad	1	\$20	
Pintura	\$15,80 Unidad	3	\$47,40	

TABLA 7.5 Presupuesto Escenografía

### 7.7. ORGANIGRAMA

Nivel jerárquico establecido de cada una de las personas que intervienen en la dirección de arte del programa, con motivo de llevar un mejor control de las actividades realizadas por cada uno de ellos.

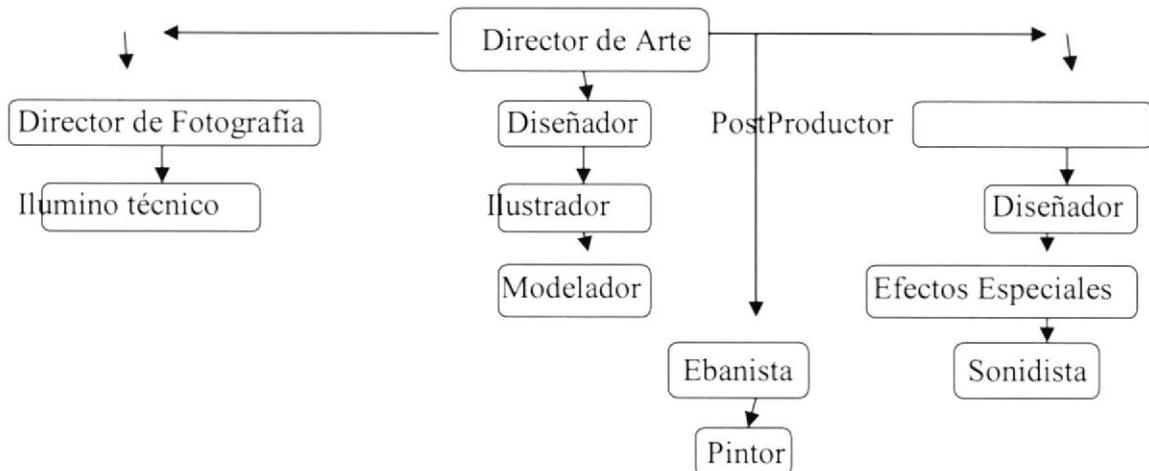


TABLA 7.6 Organigrama

## 7.8. CRONOGRAMAS

El cronograma enlista todos los elementos de un proyecto, estableciendo una fecha determinada para cada uno de ellos; aquí se especifica detalladamente el personal que va a formar parte y trabajará en este, que actividades llevará a cabo en cada etapa de la producción y finalmente el lapso de tiempo con el que contará.

Esto es muy importante, ya que, si no se respeta las fechas de realización y entrega, afectará por completo el proyecto atrasándolo, alargando el tiempo en que se lo debe elaborar y por consiguiente aumentando el costo.

Los cronogramas a emplear son los siguientes:

1. Cronograma General.
2. Cronograma de Pre-producción.
3. Cronograma de Producción.
4. Cronograma de Post-producción.

### 7.8.1. CRONOGRAMA GENERAL

Este modelo de cronograma sirve para estimar de forma general la cantidad de semanas que va a durar la realización de cada uno de los tres procesos de la producción del programa.

Se producirá y editará un capítulo por semana. En total el programa tendrá 12 capítulos.

FOCUS												
CRONOGRAMA GENERAL												
FASES	Marzo				Abril				Mayo			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
PRE - PRODUCCIÓN		■	■									
PRODUCCIÓN				■	■	■						
POST - PRODUCCIÓN							■	■	■			

TABLA 7.7 Cronograma general

## 7.8.2. CRONOGRAMA DE PRE –PRODUCCIÓN

FOCUS												
CRONOGRAMA PRE - PRODUCCIÓN												
FASES	Marzo				Abril				Mayo			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
<b>PRE - PRODUCCIÓN</b>												
Bocetar Parte Gráfica												
Creación del Isotipo												
Creación Línea Gráfica												
Propuesta de Escenografía												
Levantamiento 3D de escenografía												
Supervisión de la realización de la línea gráfica												

TABLA 7.8 Cronograma Pre – Producción

## 7.8.3. CRONOGRAMA DE PRODUCCIÓN

FOCUS												
CRONOGRAMA DE PRODUCCIÓN												
FASES	Marzo				Abril				Mayo			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
<b>PRODUCCIÓN</b>												
Supervisión de realización de escenografía												
Planteamiento de planos a utilizar												
Ubicación de luces y revisión de todos los elementos												
Elaboración de elementos de la escenografía												
Pinta escenografía												
Supervisar empleo correcto de línea gráfica												

TABLA 7.9 Cronograma Producción

## 7.8.4. CRONOGRAMA DE POST-PRODUCCIÓN

FOCUS												
CRONOGRAMA DE POST - PRODUCCIÓN												
FASES	Marzo				Abril				Mayo			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
<b>POST - PRODUCCIÓN</b>												
Realización de Paquete Gráfico							■	■	■			
Edición del Paquete Gráfico								■	■			
Elaboración de Audio para piezas gráficas								■	■			
Supervisión del paquetegráfico							■	■	■			
Creación de Paquete Gráfico									■	■		

TABLA 7.10 Cronograma Post-Producción

## 7.9. REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

### 7.9.1. EQUIPO HUMANO TÉCNICO

Personal a cargo de los equipos de grabación, post-producción y edición.

RECURSOS OPERATIVOS		
Cantidad	Cargo	Responsabilidad
1	Iluminador	Encargado de la iluminación del set.
2	Asistentes Iluminación	Asistirán en la grabación e iluminación del programa.
3	Camarógrafos	Estarán a cargo de las cámaras de video
1	Director Técnico	Operador.
1	Post Productor	Encargado de la post-producción del programa
1	Editor	Edición de todo el programa.
1	Sonidista	Encargado de la aplicación correcta del audio durante las transmisiones y la post-producción.

TABLA 7.11 Recurso Humano Técnico



**CAPÍTULO 8**  
**CONCLUSIONES Y**  
**RECOMENDACIONES**

## **8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **8.1. CONCLUSIONES**

La principal conclusión es la importancia del empleo de la dirección de arte en un producto audiovisual, ya que aporta dándole un peso visual y una correcta estética al programa. Empleándola correctamente se puede mejorar y lograr una eficaz comunicación hacia target de dicho proyecto.

### **8.2. RECOMENDACIONES**

Lo que todo proyecto debe tener como aspiración principal para poder salir adelante y cumplir con cada uno de los objetivos trazados, es la formación de un excelente equipo de trabajo; que esté conformado por personas responsables, dispuestas a trabajar y que estén siempre enfocadas en lograr las metas trazadas.

Si se espera tener un buen resultado en la aplicación de este proyecto se deberán respetar cada uno de los parámetros establecidos en la elaboración de la escenografía y de todo el paquete gráfico que formará parte de la identidad de Focus.

A pesar de que toda producción se ajusta a un presupuesto establecido, muchas veces este es reducido, por lo que se buscaría aminorar gastos durante la compra de los materiales de la escenografía; pero eso sólo afectaría en la elaboración y perjudicaría en el concepto final que se está sugiriendo establecer para la transmisión eficaz.



## **BIBLIOGRAFÍA**

## **BIBLIOGRAFÍA**

### **LIBROS**

- Tendencias del diseño visual desde la revolución industrial hasta el siglo XXI
- Gómez R.: Análisis de la imagen. Estética audiovisual.
- Diseñar para los ojos
- D.A Dondis. La sintaxis de la imagen.
- Un artista del trapecio Autor: Franz Kafka
- Instituto ecuatoriano de la propiedad intelectual

### **INTERNET**

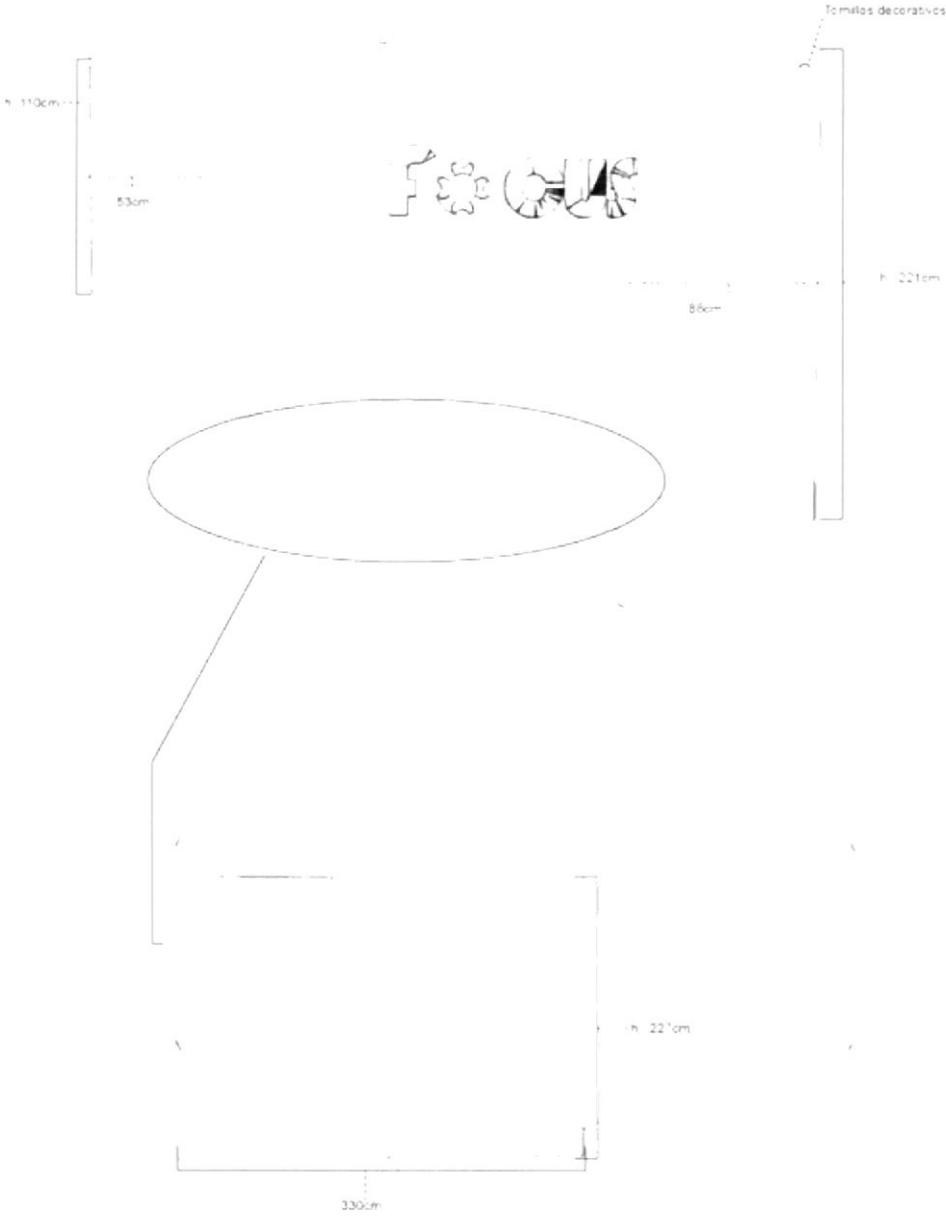
- [www.vimeo.com](http://www.vimeo.com) (piezas gráficas)
- [www.3dprofesional.com](http://www.3dprofesional.com) –
- [www.estiloambientacion.com.ar/estilosminimalismo.htm](http://www.estiloambientacion.com.ar/estilosminimalismo.htm)
- [www.darkblue.com.ar/servicios/disenio-grafico/imagen-corporativa/disenio-de-marca-isotipo-logotipo/](http://www.darkblue.com.ar/servicios/disenio-grafico/imagen-corporativa/disenio-de-marca-isotipo-logotipo/)
- [www.uill.es](http://www.uill.es) – Dirección de Arte
- [www.espoltv.espol.edu.ec/](http://www.espoltv.espol.edu.ec/)
- [www.iepi.gob.ec](http://www.iepi.gob.ec)
- [elgrantaller.mforos.com/1574832/7735824-materiales-para-la-construccion-de-escenografia/](http://elgrantaller.mforos.com/1574832/7735824-materiales-para-la-construccion-de-escenografia/)
- [www.logorapid.com/panton](http://www.logorapid.com/panton)

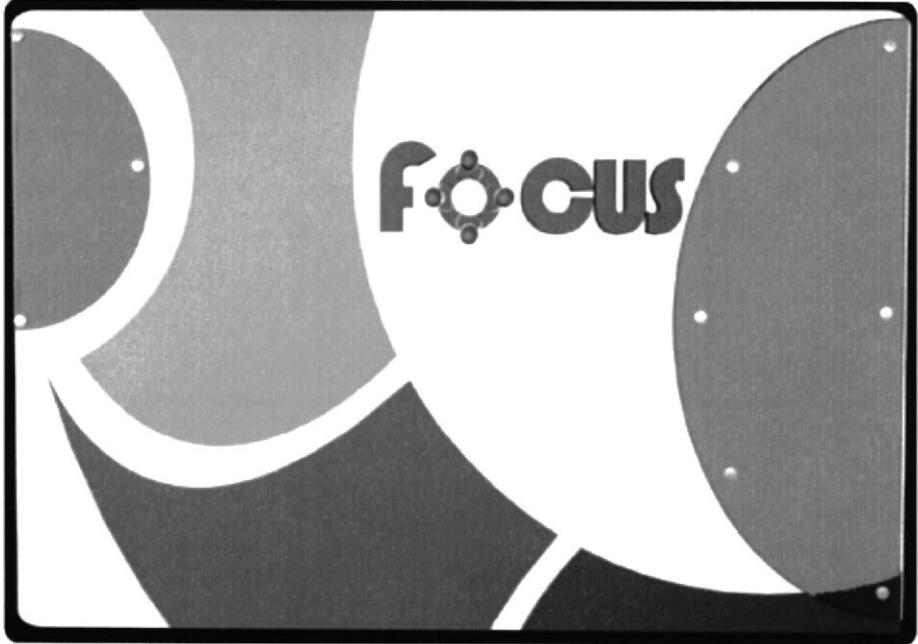
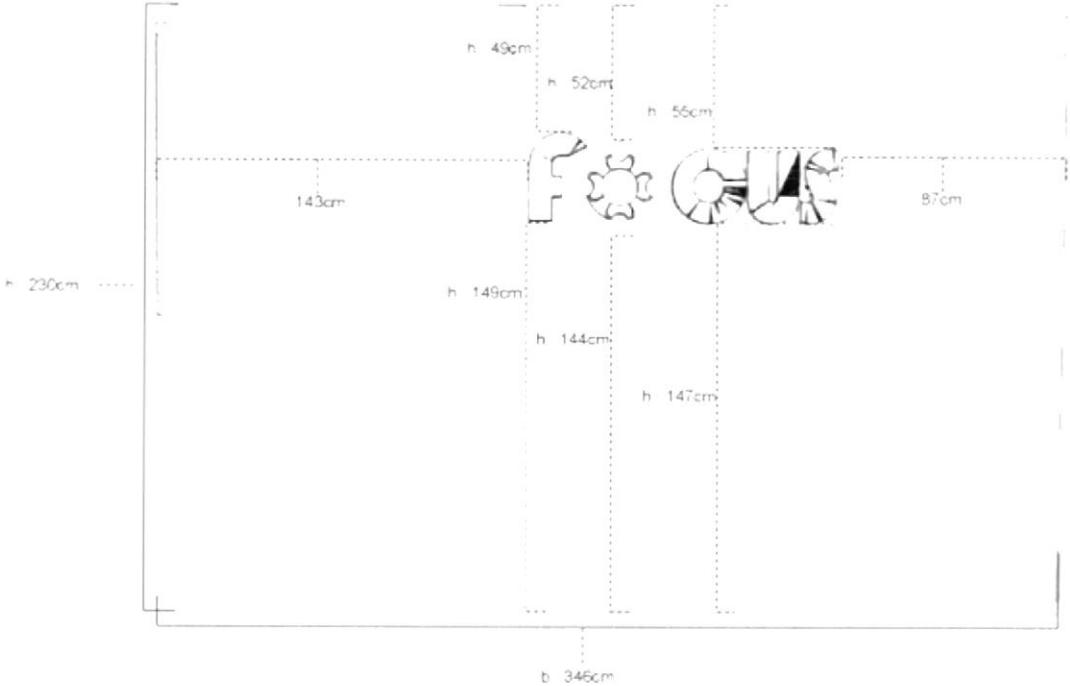


**ANEXOS**

# ANEXO A

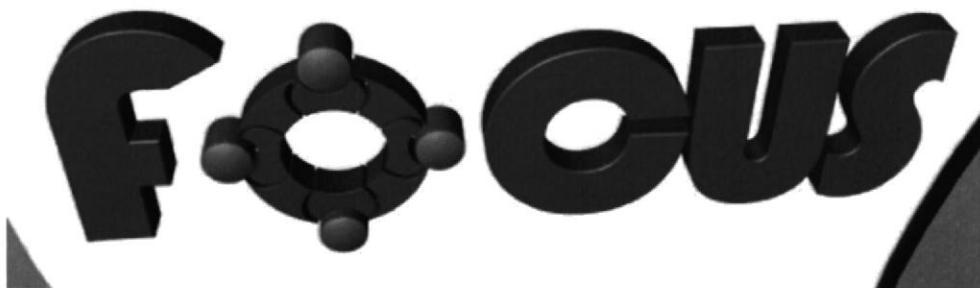
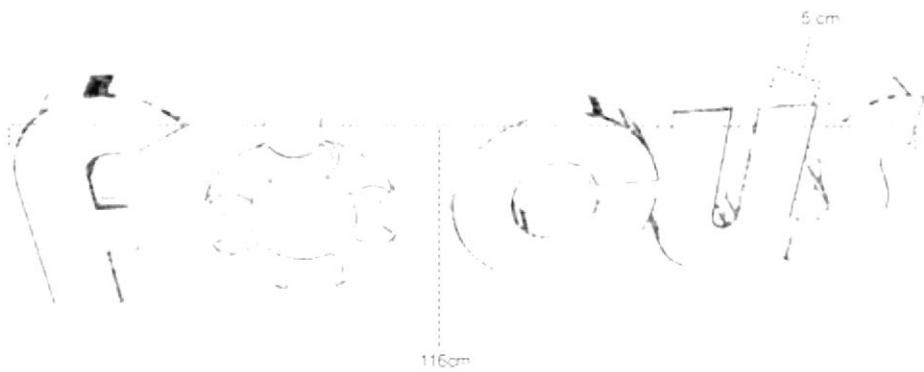
## Pared Lateral





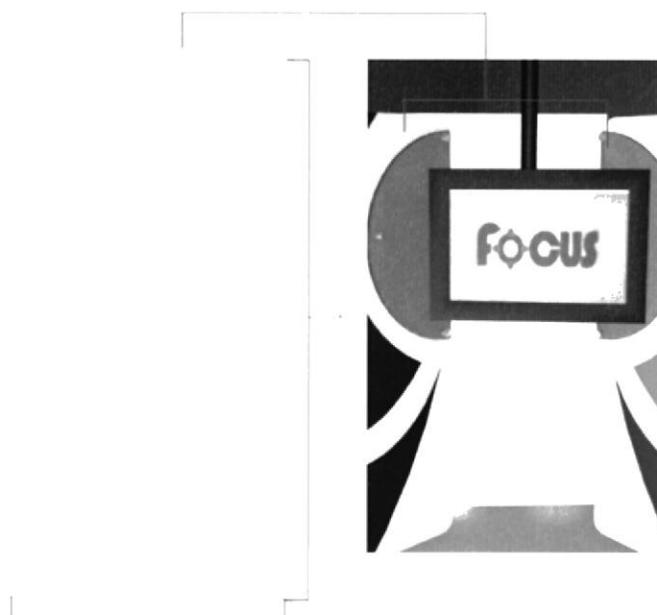
## ANEXO B

### Isotipo en pared lateral



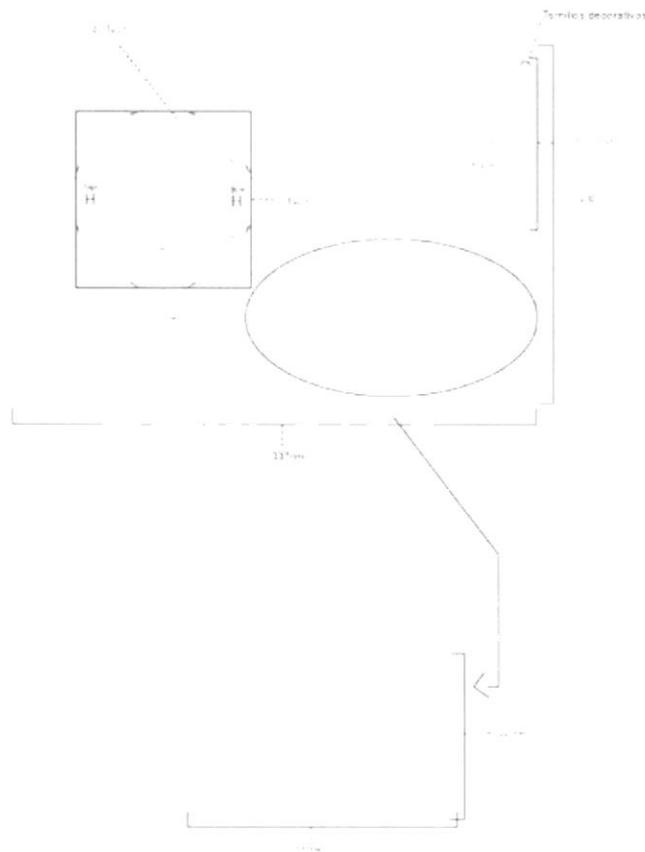
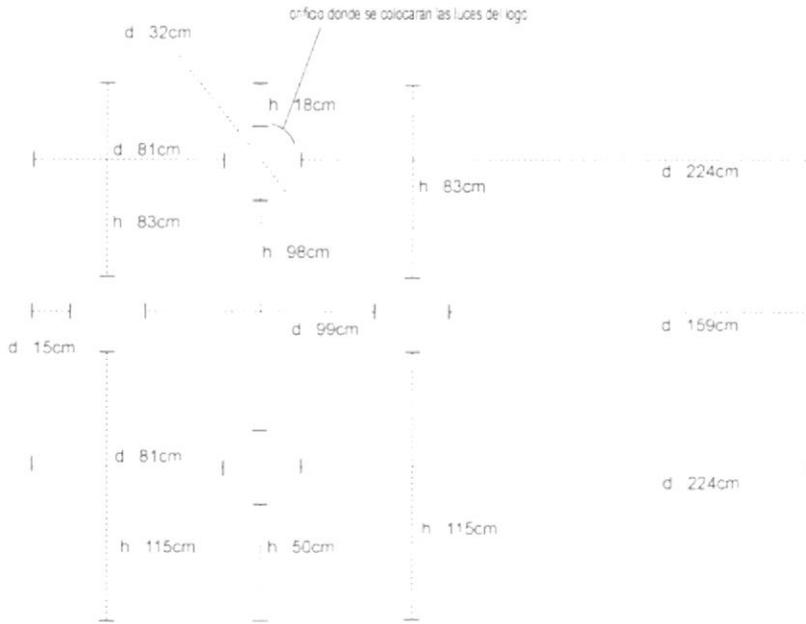
## **ANEXO C**

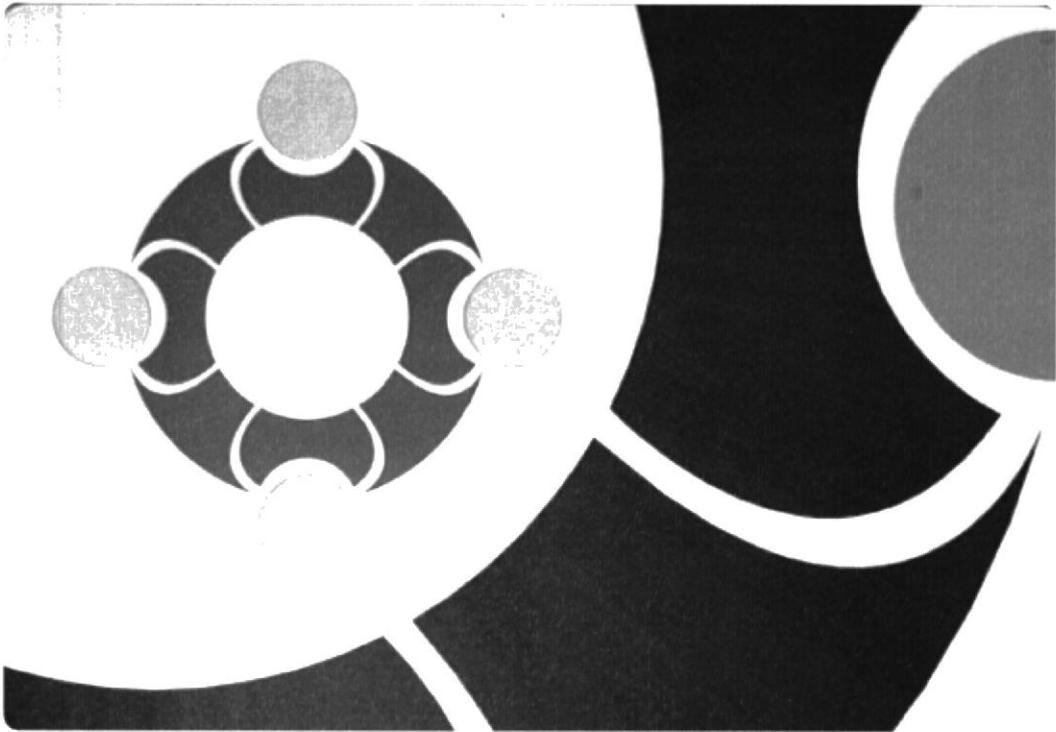
### **Pared detrás del plasma**



## ANEXO D

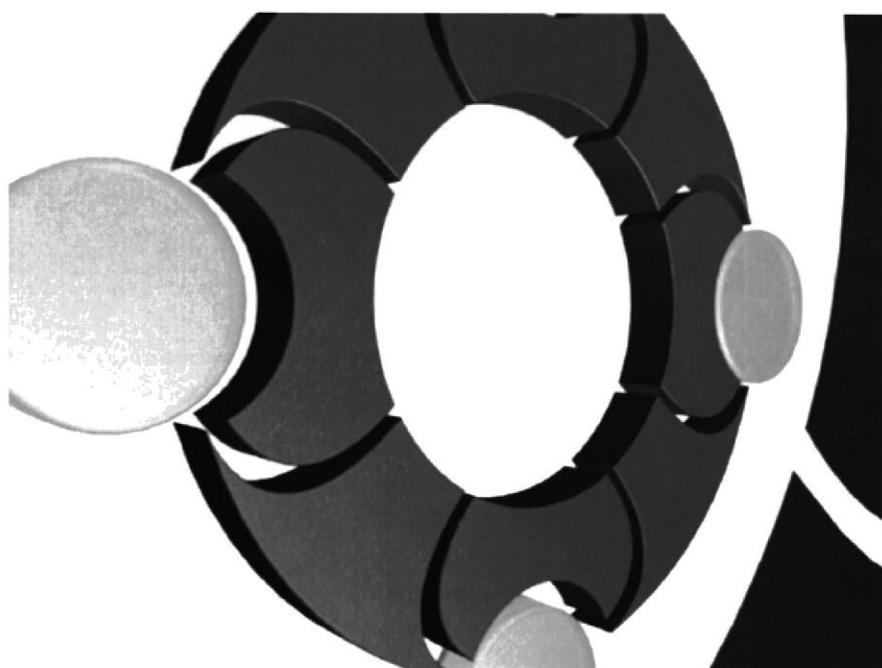
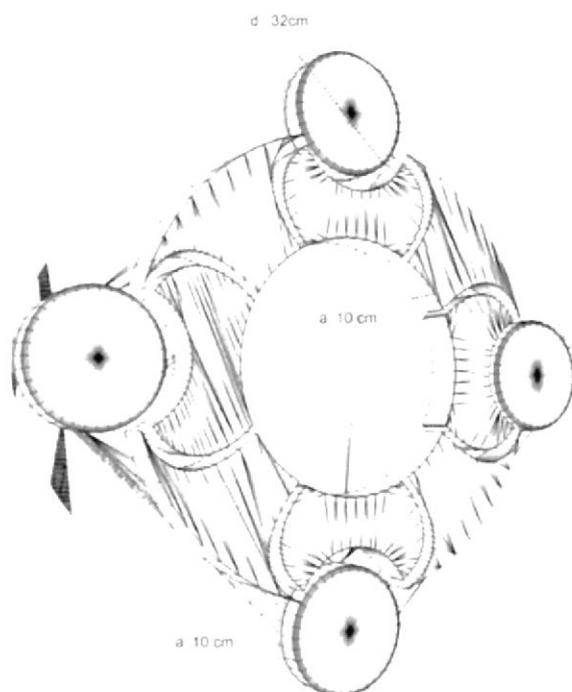
### Pared Frontal





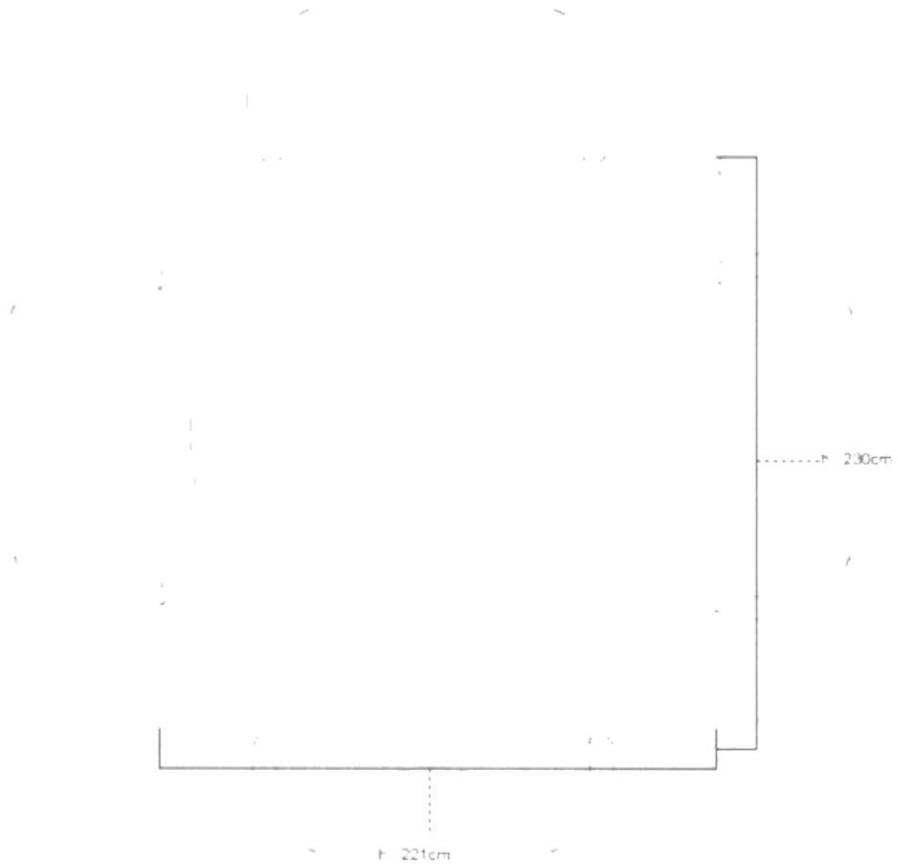
## ANEXO E

### Icono en pared



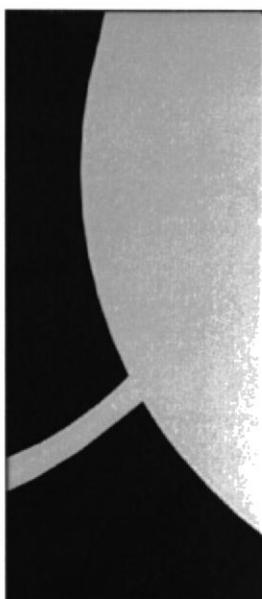
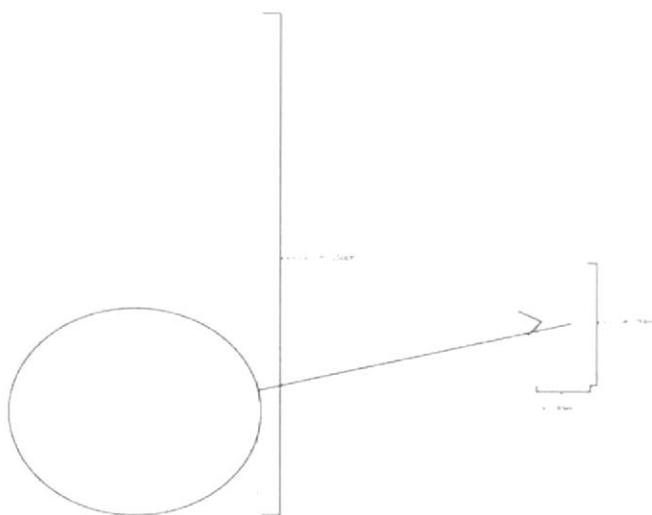
## ANEXO F

### Pared Entrada



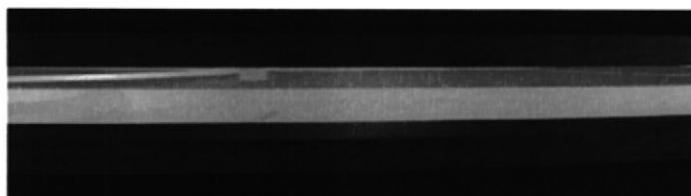
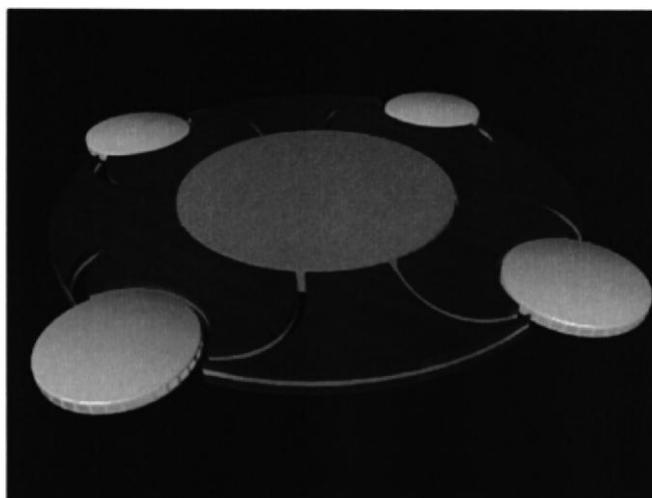
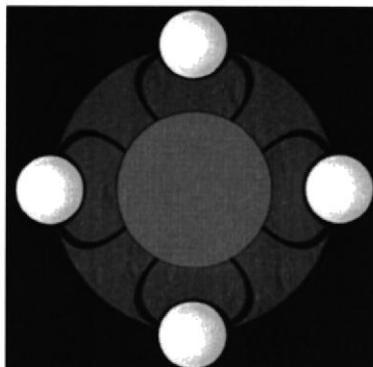
## ANEXO G

### Pared Lateral pequeña



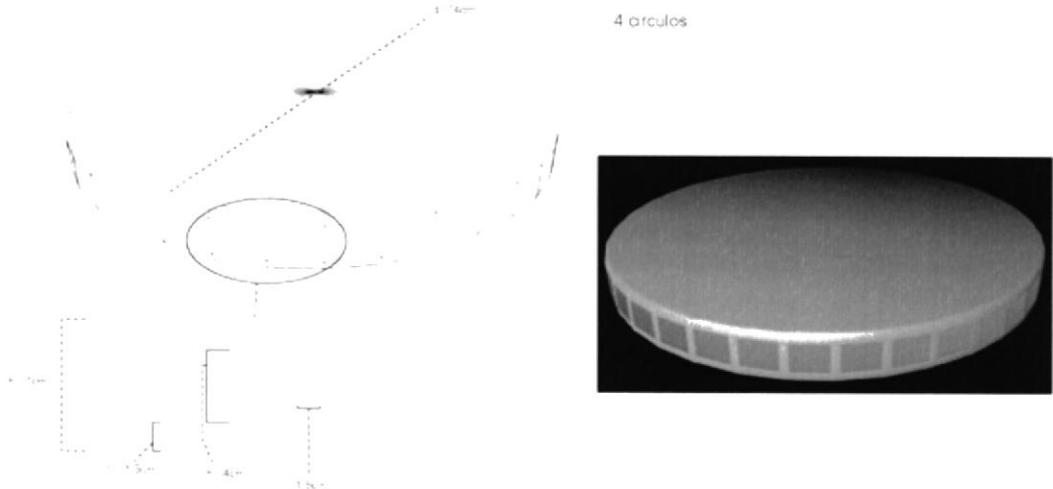
## ANEXO H

### Plataforma central



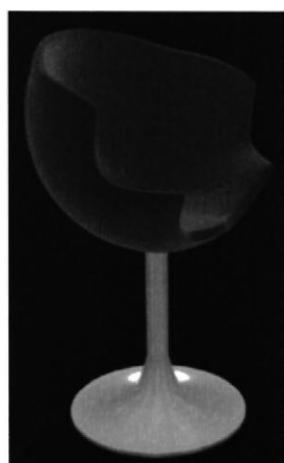
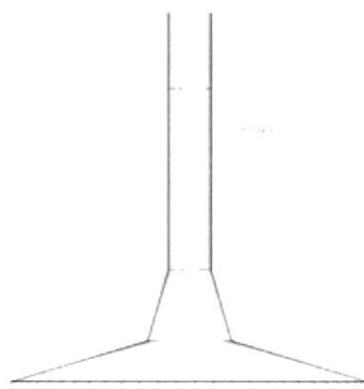
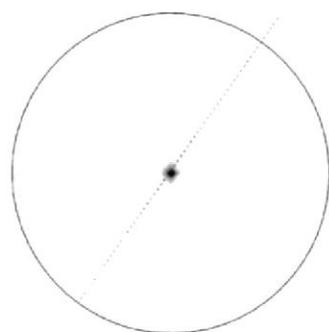
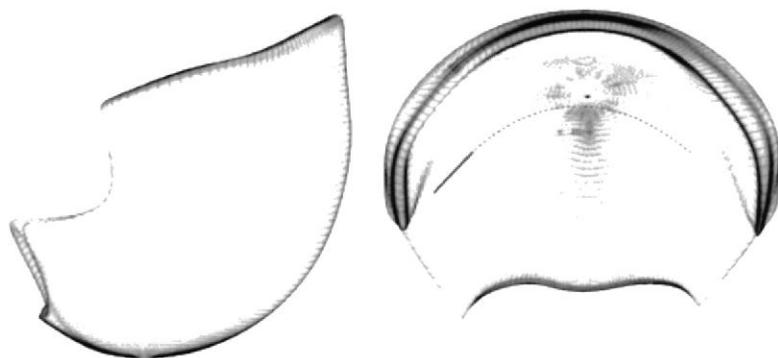
# ANEXO I

## Plataforma sillas



## **ANEXO J**

### **Sillas**



## **ANEXO K**

### **Plano General**



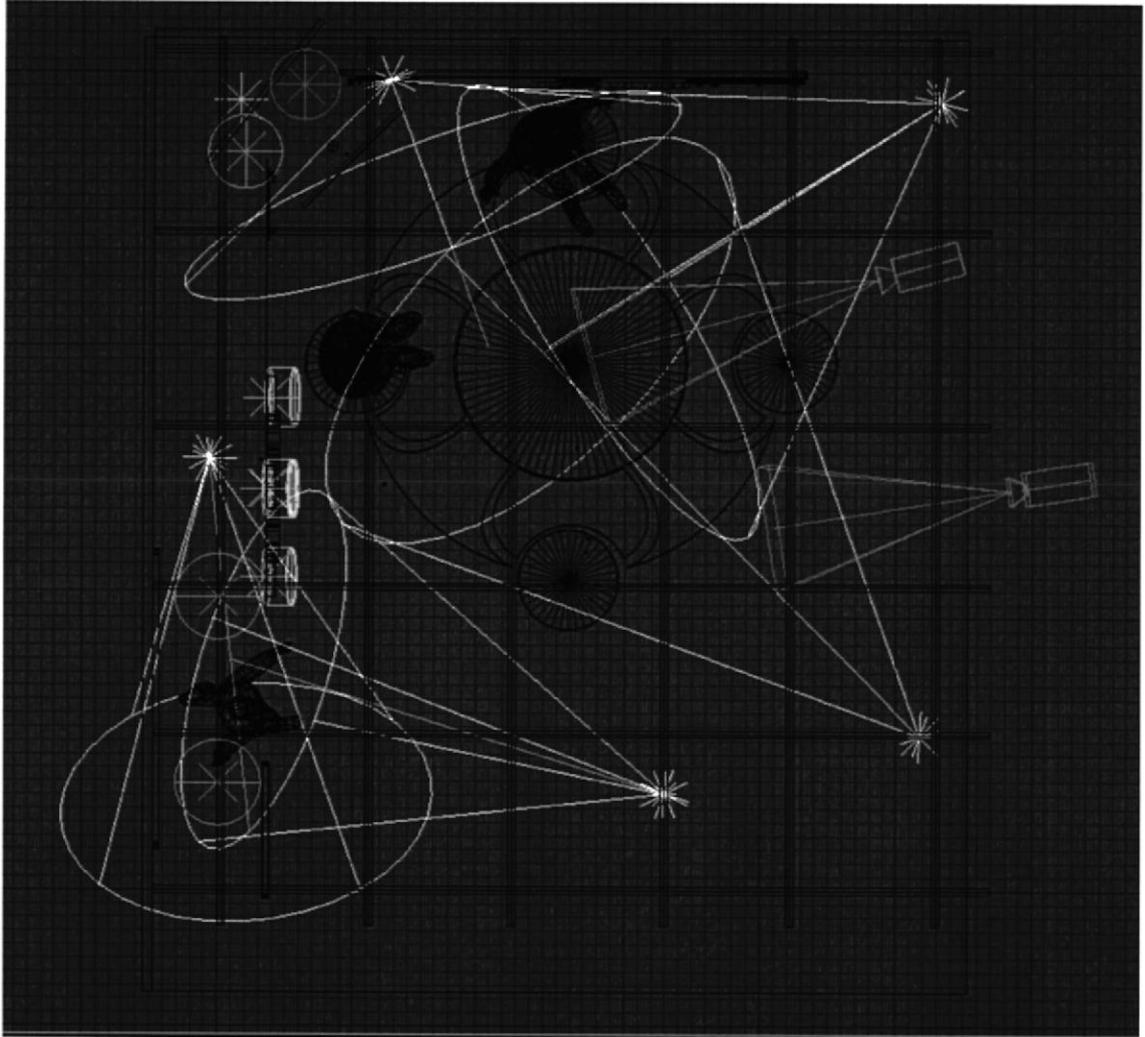
## **ANEXO L**

### **Plano Medio**



## **ANEXO M**

### **Plano de Luces**



## ANEXO N

## Presupuesto General

Presupuesto General									
Categoría	Tarifa	Unidades	Pre-Producción		Producción		Post-Producción		Gran Total
			Unidad	Total	Unidad	Total	Unidad	Total	
<b>Boceto</b>									
Ilustrador	\$8	Ilustración	25	\$200					\$200
Modelador 3D	\$300	Paq. Gráfico	1	\$300					\$300
<b>Marca</b>									
Diseño Gráfico	\$280	Paq. Gráfico	0.5	\$140	0.25	\$70	0.25	\$70	\$280
<b>Dirección de Arte</b>									
Director de Arte	\$1 000	Mensual	0.25	\$250	0.50	\$500	0.25	\$250	\$2 200
Director de Fotografía	\$700	Mensual			1	\$700			\$700
Iluminotécnico	\$500	Obra			1	\$500			\$500
<b>Escenografía</b>									
Ebanista	\$400	Obra			1	\$400			\$400
Pintor	\$150	Obra			1	\$150			\$150
Tablero MDF 15mm	\$57,80	Unidad			7	\$404,60			\$404,60
Tablero MDF 4mm	\$25	Unidad			1	\$25			\$25
Tablero MDF 6 mm	\$28	Unidad			1	\$28			\$28
Tablero MDF 30mm	\$116	Unidad			1	\$116			\$116
Tablero Plywood	\$44	Unidad			14	\$616			\$616
Luces Ojos de Buey	\$25	Unidad			4	\$100			\$100
Poliétileno	\$180	Unidad			1	\$180			\$180
Vidrio Grande	\$59	Unidad			1	\$59			\$59
Vidrio Pequeño	\$19	Unidad			2	\$38			\$38
Manguera Led	\$6,50	Unidad			30	\$195			\$195
Alfombra	\$20	Unidad			1	\$20			\$20
Pintura	\$15,80	Unidad			3	\$47,40			\$47,40
Vinil	\$60	Unidad			3	\$180			\$180
<b>Paquete Gráfico</b>									
Post-Productor	\$450	Paq. Gráfico					1	\$450	\$450
Editor	\$350	Paq. Gráfico					1	\$350	\$350
Sonidista	\$250	Paq. Gráfico					1	\$250	\$250
<b>Accesorios</b>									
Sillas	\$110	Unidad			3	\$330			\$330
Tornillos Decorativos	\$4,50	Unidad			8	\$36			\$36
Televisor LED	\$800	Unidad			1	\$800			\$800
Tubo de Metal	\$60	Unidad			1	\$60			\$60
Imprevistos	\$200	Obra			1	\$200			\$200
<b>TOTAL</b>									
									<b>\$8.013</b>

## ANEXO O

## Presupuesto Escenografía

Escenografía				\$2.559
Ebanista	\$400 Obra	1	\$400	
Pintor	\$150 Obra	1	\$150	
Tablero MDF 15mm	\$57,80 Unidad	7	\$404,60	
Tablero MDF 4mm	\$25 Unidad	1	\$25	
Tablero MDF 6 mm	\$28 Unidad	1	\$28	
Tablero MDF 30mm	\$116 Unidad	1	\$116	
Tablero Plywood	\$44 Unidad	14	\$616	
Luces Ojos de Buey	\$25 Unidad	4	\$100	
Polietileno	\$180 Unidad	1	\$180	
Vidrio Grande	\$59 Unidad	1	\$59	
Vidrio Pequeño	\$19 Unidad	2	\$38	
Manguera Led	\$6,50 Unidad	30	\$195	
Alfombra	\$20 Unidad	1	\$20	
Pintura	\$15,80 Unidad	3	\$47,40	



## **GLOSARIO**

## **GLOSARIO**

Isotipo: se refiere a la parte, generalmente icónica o más reconocible, de la disposición espacial en diseño de una marca.

Dirección de Arte: parte responsable de dirigir los equipos de diseño artístico y de diseño de producción en toda clase de obras.

Target: es el segmento de la demanda al que está dirigido un producto, ya sea un bien o un servicio.

Loop: conocido como bucle en español, es la repetición continua de una animación en la cual no se detectan los cortes.

Post Producción: en video engloba una serie de procesos relativos al procesamiento y la edición de distintas tomas de material visual: Digitalización o captura.

Lens Flare: conocido también como destello de lente, es un efecto de post producción en la que se emplea un brillo de luz.

Overlay: efecto de capa en el que se sobrepone elementos mediante transparencias.

Tiros de Cámara: se refiere a la posición que adopta la cámara con respecto al objeto o a los personajes que encuadra.