

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**



**PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN COMPUTACIÓN**

**TESIS DE GRADO**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:  
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO Y PUBLICITARIO**

**TEMA:**

**DESARROLLO DEL PROYECTO MULTIMEDIA INTERACTIVO  
POLITO DICE**

**MANUAL DE ESPECIFICACIONES DE DISEÑO Y  
DESARROLLO DEL PROYECTO**

**AUTORES:**

**PABLO ANDRÉS CALDERÓN CASTRO  
WILLIAM CARLOS PARRA DOMÍNGUEZ**

**DIRECTORA**

**TCNL. MÓNICA ROBLES**

**AÑO**

**2002 - 2003**

Rec.  
CAR  
PENAS

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos principalmente a Dios, a nuestros padres y a nuestros familiares por apoyarnos incondicionalmente durante el tiempo que estuvimos realizando esta tesis, a nuestros profesores que con paciencia nos impartieron sus conocimientos, a nuestros amigos por brindarnos su ayuda cuando los necesitamos y a todas aquellas personas que hicieron posible la realización de este proyecto.



## **DEDICATORIA**

Dedicamos esta tesis a Dios por ser nuestro guía en todo momento, a nuestros padres y familiares por estar siempre junto a nosotros, a nuestras enamoradas por amarnos tanto y por apoyarnos a lo largo de este proyecto y a cada una de las personas que estuvieron dispuestas a brindar sus conocimientos para el mismo.



## **DECLARACIÓN EXPRESA**

La responsabilidad por los hechos, ideas y doctrinas expuestas en esta Tesis de Grado nos corresponden exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma al PROTCOM (Programa de Tecnología en Computación y Diseño) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral, (Reglamento de Exámenes y Títulos de la ESPOL).

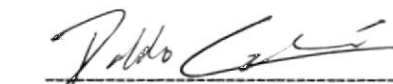
Escuela Superior Politécnica del Litoral  
Programa de Tecnología en Computación y Diseño  
PROTCOM

**DIRECTOR DE TESIS**

A handwritten signature in black ink, consisting of several loops and curves, positioned above a horizontal dashed line.

**ANL. ALEX ESPINOZA**

AUTORES DE TESIS

  
-----  
PABLO CALDERÓN

  
-----  
WILLIAM PARRA

10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68  
69  
70  
71  
72  
73  
74  
75  
76  
77  
78  
79  
80  
81  
82  
83  
84  
85  
86  
87  
88  
89  
90  
91  
92  
93  
94  
95  
96  
97  
98  
99  
100

## **INTRODUCCIÓN**

Con la iniciativa del Gerente de FUNDESPOL Cristóbal Mariscal de crear una cultura de comportamiento de los estudiantes al interior de la ESPOL usando la tecnología multimedia, el Área de Investigación y Desarrollo del PROTCOM una vez analizada la viabilidad de este proyecto presenta esta propuesta desarrollada por la Unidad de Mercadeo y Diseño de Imagen (UMI) cuyo objetivo es la creación de un producto multimedia interactivo animado que reafirme los valores institucionales utilizando un personaje de fácil identificación y representativo de la comunidad politécnica como lo es "Polito".

## TABLA DE CONTENIDO

### Introducción

### Capítulo 1: Antecedentes Generales

1.1 Antecedentes del Proyecto.....	1
1.2 Objetivos Generales.....	2
1.3 La ESPOL.....	3
1.3.1 Reseña Histórica.....	3
1.3.2 Estructura de Gobierno.....	5
1.4 Antecedentes del PROTCOM.....	6
1.5 Equipo de Trabajo.....	8
1.5.1 Unidades Participantes.....	8
1.5.2 El Personal de Diseño Gráfico.....	8
1.5.3 Personal de investigación.....	8

### Capítulo 2: Estudio General del Mercado y Planeación del Proyecto

2.1 Análisis y Comparación del Producto en el Mercado Nacional .....	1
2.1.1 Facilidades de Acceso a Productos de este Género en el Mercado ...	1
2.1.2 ¿Es Apropriado para Nuestra Cultura?.....	1
2.2 Planteamiento.....	2
2.2.1 ¿Es Posible Desarrollar Uno de estos Productos?.....	2
2.2.2 Requerimientos Especializados.....	2
2.3 Metas.....	3
2.3.1 Objetivos Específicos.....	3
2.3.2 Objetivos Tangible a Futuro.....	3

2.3.3 Producto.....	4
2.3.4 Plan de difusión de resultados.....	4

**Capítulo 3: Diseño y Desarrollo**

3.1 Propuesta General.....	1
3.2 Requerimientos Operacionales e Infraestructura.....	4
3.2.1 Implementación para el Desarrollo.....	4

**Capítulo 4: Fase de Pre " Producción**

4.1 Desarrollo y Especificaciones de la Fase de Pre - Producción .....	1
4.1.1 Diagrama de Flujo de Navegación en "Polito Dice".....	1
4.1.2 Creación de Personajes.....	1
4.1.2.1 Originalidad de los Personajes.....	2
4.2 Creación de Ambientación.....	2
4.3 Creación de StoryBoard.....	2

**Capítulo 5: Fase de Producción**

5.1 Especificaciones de Elaboración del CD.....	1
5.2 Desarrollo del Multimedia.....	1
5.2.1 Guión Literario.....	1
5.2.2 Animación.....	3
5.2.2.1 Etapa de Esquematización.....	3
5.2.3 Interfaz Gráfica.....	3
5.2.3.1 Por Navegación.....	3
5.2.3.2 Por Historia.....	5
5.2.3.3 Por Video Introducción.....	6
5.2.4 Material Gráfico para el CD.....	7



Anexo 1: GUIÓN LITERARIO .....	1
Anexo 2: CREACIÓN DE PERSONAJES.....	1
Anexo 3: CREACIÓN DE AMBIENTACIÓN.....	1
Anexo 4: STORYBOARD.....	1
Anexo 5: GUIÓN LITERARIO (Personajes).....	1
Anexo 6: ANIMACIÓN.....	1
Anexo 7: INTERFAZ GRÁFICA. ....	1
Anexo 8: DISEÑO DE PORTADA DEL CD.....	1





**CAPITULO**

***POLITO DICE***

**1**

**ANTECEDENTES GENERALES**



## 1 ANTECEDENTES GENERALES

### 1.1 ANTECEDENTES DEL PROYECTO

Polito, una tortuguita con lentes, cuyo icono aparece en el logo de la Escuela Superior Politécnica del Litoral desde 1958, ha sido durante este tiempo hasta el presente, símbolo de la perseverancia, tenacidad e intelectualidad politécnica. Hasta el momento, Polito ha venido usándose en dibujos por los estudiantes para eventos deportivos, académicos o festivos, sin tener voz ni animación alguna que le dé una personalidad y carácter definido. "Polito dice" es un proyecto interactivo animado que rescata este personaje, y le proporciona movimiento, voz e identidad definida para brindamos amigablemente, lecciones y reglamentos de comportamiento que en papel resultan difíciles de asimilar y seguir por un porcentaje de alumnos y de las que otros aluden incluso desconocimiento.



BIBLIOTECA  
CENTRO DE  
PENAS





## 1.2 OBJETIVOS GENERALES

El proyecto propuesto tiene como fin, que, a través del FUNDESPOL se implemente un alternativo sistema de presentación de reglas el cual mejore la imagen ESPOL y a la vez promueva la tecnología que se desarrolla en PROTCOM.

Este proyecto tiene como objetivo principal fundamentarse en la elaboración de un MULTIMEDIA para proporcionar a los estudiantes de normas de conducta dentro del Campus que le motiven a no cometer faltas que puedan afectar su hoja académica en la institución.

El material del multimedia estará basado en las normas y reglas que están implantadas en el código de conducta de la ESPOL para su posterior interpretación en forma de presentación interactiva.



## 1.3 LA ESPOL

### 1.3.1 RESEÑA HISTÓRICA

La Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), empezó su labor educativa el 25 de Mayo de 1959; teniendo como misión.

Formar profesionales de excelencia, líderes, emprendedores, con sólidos valores morales y éticos que contribuyan al servicio y desarrollo de la sociedad, mejorándola en lo social, económico y político. Además, servirla mediante la investigación, el "desarrollo y transferencia de tecnología, y la extensión observando principios humanos de calidad, sustentabilidad, y de protección al medio ambiente.

En concordancia con el derecho de creación y estatuto, la ESPOL tiene como objetivos los siguientes:

- Formar, capacitar, especializar y actualizar a estudiantes y profesionales en las áreas técnicas, científicas, y humanísticas necesarias par el desarrollo integral de la sociedad.
- Favorecer una formación que permita generar líderes emprendedores, creativos, innovadores, con sólidos valores morales, profundo conocimiento y dominio de su profesión, capaces de expresar y defender con claridad sus ideas, con mística de trabajo; y, comprometidos con el desarrollo y bienestar del país.
- Velar que los estudiantes, sin distingo de género, condición económica política, raza o religión, tengan la posibilidad de desarrollar sus potenciales para que se conviertan en protagonistas de su propio desarrollo y del desarrollo de sus familias y comunidades.
- Fomentar la investigación para crear y acceder al conocimiento en beneficio de la comunidad; y, generar desarrollo sustentable y soluciones racionales a los problemas del país.
- Realizar actividades de extensión orientadas a vincular su trabajo académico con todos los sectores de la sociedad, sirviéndola mediante programas de apoyo a la comunidad, a través de consultorías, asesorías, investigaciones, estudios, capacitación; y, desarrollo, transferencia y adaptación de tecnología u otros medios.
- Opinar y orientar con rigor científico y técnico y sentido humanístico sobre los grandes problemas nacionales en las áreas de su competencia.
- Contribuir en la búsqueda de soluciones para la explotación y uso racional de los recursos naturales y energéticos, y el desarrollo de una tecnología autónoma que aporte al mejoramiento de las condiciones de vida y la cultura de la sociedad ecuatoriana.

Para cumplir los fines señalados la ESPOL empleará los siguientes medios:

- La docencia superior en áreas técnicas, científicas y humanísticas, en los niveles de pregrado y postgrado.





- La organización y dictado de cursos y programas de extensión, educación continua, conferencias y seminarios, en los niveles de pregrado y postgrado.
- La flexibilidad curricular no solo en lo técnico sino en lo humanístico, y una actitud docente que permita el desarrollo de las capacidades y habilidades del estudiante.
- La investigación en las especialidades en las que imparte la docencia y en las ramas afines, orientadas preferentemente a la solución de los problemas nacionales.
- La actualización y adecuación constantes de las actividades docentes e investigativas, para responder con pertinencia a los requerimientos del desarrollo del país.
- La creación, desarrollo y mantenimiento de gabinetes, talleres, laboratorios, museos, colecciones y el incremento de sus bibliotecas.
- La creación, desarrollo y mantenimiento de la infraestructura física y logística para garantizar el bienestar de toda la comunidad politécnica.
- La creación, desarrollo y mantenimiento de sistemas de información, y de tecnologías de información para aprovechar las actividades de la Institución.
- La preparación de su personal docente y no docente en programas de bienestar y desarrollo cultural y deportivo.
- La participación de su personal docente, no docente y estudiantil y la utilización de sus facilidades e infraestructura de sus centros, talleres y laboratorios para la prestación de servicios a la comunidad.
- La publicación de los trabajos técnicos, científicos, y humanísticos necesarios para la difusión de conocimientos.
- La creación y desarrollo de empresas, fundaciones, centros para la vinculación con el sector productivo.
- La observación de normas éticas y el mantenimiento de un alto nivel de excelencia académico.
- La planificación integral sistemáticamente controlada y evaluada de los diversos aspectos de su desarrollo.





### 1.3.2 ESTRUCTURA DE GOBIERNO

El Gobierno de la Escuela Superior Politécnica del Litoral será ejercido en orden jerárquico, por los siguientes organismos y autoridades:

A Nivel Institucional

- La Asamblea Politécnica
- El Consejo Politécnico
- El Rector
- El Vicerrector General
- El Vicerrector Administrativo - Financiero, y
- El Vicerrector de Asuntos Estudiantiles y Bienestar A Nivel de Ciencias e Ingenierías
- Las Juntas de Facultades e Institutos
- La Junta Académica de Facultades e Institutos
- Los Consejos Directivos de Facultades y de Institutos
- Los Decanos de Facultades y Directores de Institutos
- Los Subdecanos de Facultades y Subdirectores de Institutos A Nivel de Tecnologías
- La Junta de Instituto de Tecnologías
- El Director del Instituto de Tecnologías
- El Subdirector del Instituto de Tecnologías
- La Junta Académica del Programa
- El Coordinador del Programa de Tecnología





#### 1.4 ANTECEDENTES DEL PROTCOM

El Programa de Tecnología en Computación PROTCOM adscrito al Instituto de Tecnologías, es una Unidad Académica de la ESPOL, creada para impartir la mejor educación en sistemas de información y brindar servicios tecnológicos a la sociedad ecuatoriana, apoyados en la más alta tecnología disponible en el mundo de la computación, manteniendo los lineamientos y la filosofía de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

Para cumplir con nuestra misión, el PROTCOM busca el apoyo de la empresa privada, de organismos públicos y de otras universidades para realizar intercambios de tecnología, recursos humanos y económicos que permitan lograr el desarrollo de la nación desde el punto de vista de la educación y la capacitación.

Por ello forma y capacita a su personal y a sus estudiantes de la mejor manera; para ofrecer talento humano altamente especializado en las áreas que imparte, acorde a las exigencias y a los requerimientos del Ecuador en este nuevo siglo.

Los servicios que ESPOL - PROTCOM ofrece entre otros son:

- Estudios de Modernización (Reingeniería, Benchmarking, Calidad Total)
- Estudios de Automatización
- Auditoria de Sistemas
- Automatización Global y Parcial
- Asesoramiento en la adquisición de Hardware y Software
- Particularización de Programas y/o sistemas
- Mantenimiento de programas y/o sistemas
- Outsourcing (hardware, software, personal)
- Productos en Multimedia (CDROM, Shockwave, Modelamiento 2D/3D)
- Diseño de Imagen (Análisis Cromático, Murales Comunicacionales, Análisis de Medio para Publicidad)
- Imagen Corporativa (Logotipos y papelería en general)
- Diseño y Diagramación de Libros y Revistas
- Diseño y Programación de sitios Web (Java, VBScript, ADO, Macros)
- Oficina de selección de personal creado para brindar a las empresas de nuestra localidad recursos humanos provistos de capacidad y creatividad en informática.





PROTCOM cuenta con el mejor elemento humano como son:

- Profesionales con capacitación en el exterior, con niveles de Maestrías y 15 años de experiencia en el Medio.
- Miembros del personal docente con experiencia en las principales Empresas del Medio.
- Los mejores estudiantes que cursan las últimas materias previas a la obtención del título de Analistas de Sistemas; candidatos desde ya a laborar en las principales Empresas de la ciudad.
- El intercambio de la experiencia de los Directores o Gerentes de Proyectos con las innovadoras ideas de gente joven graduados de ESPOL en carreras tecnológicas, ocasionan que sus productos finales sean de calidad insuperable.

El prestigio indiscutible que brinda el nombre de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), hace que cualquier trabajo a ser realizado cumpla con seguridad los objetivos planteados por ustedes.





## 1.5 EQUIPO DE TRABAJO

### 1.5.1 Unidades Participantes

PROTCOM como Unidad Académica del Instituto de Tecnologías de la ESPOL estará a cargo de la estructuración, desarrollo, producción y edición de este proyecto, a través de un grupo multidisciplinario de profesionales de las áreas de servicios de UMI y UDG, como unidades ejecutoras del producto. También lo integrarán estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico y Publicitario.

### 1.5.2 El Personal de Diseño Gráfico

Estará encargado de la dirección de arte del proyecto, desarrollo, estructuración, producción y edición de este proyecto a nivel gráfico y tendrá la responsabilidad de desarrollar y supervisar la interactividad y montaje respectivo de este proyecto a nivel informático definiendo el estándar de calidad del mismo.

### 1.5.3 Personal de investigación

Grupos de Desarrollo	Cargo
Tcnl. Mónica Robles	Director de Arte
Alex Espinoza	Coordinador de estándares y Multimedia
Tcnl Johanna Murillo	Redacción creativa y editor de Video y sonido
Tcnl. Marcos Alvarado	Ilustrador y Animador
Lilian Espinoza	Diseñador Gráfico 1
William Parra D	Diseñador Gráfico 2
Pablo Calderón	Interfase
Grupo de Teatro de la Espol	Voces
Tcnl Johanna Murillo	Fotógrafo y Camarógrafo
David Iñiguez	Músico

Todo el personal detallado, pertenece al grupo de desarrollo, que será el encargado de la elaboración del proyecto multimedia.

Este proyecto será desarrollado casi en su totalidad en el Laboratorio del Área de investigación y Desarrollo bajo el apoyo y supervisión general del Jefe de la misma, Msc Nayeth Solórzano de Nan.





# CAPITULO

**POLITO DICE**

**2**

**ESTUDIO GENERAL DEL MERCADO**

**Y**

**PLANEACIÓN DEL PROYECTO**





## **2 ESTUDIO GENERAL DE MERCADO Y PLANEACION DEL PRODUCTO**

### **2.1 ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO EN EL MERCADO NACIONAL**

#### **2.1.1 FACILIDADES DE ACCESO A PRODUCTOS DE ESTE GÉNERO EN EL MERCADO**

En la actualidad podemos encontrar en cualquier tienda donde vendan productos de computación paquetes y programas de variados tipos, relacionados con la enseñanza que nos brindan ciertas facilidades y comodidades en nuestra vida diaria.

Sabemos también, que la llegada del Internet, facilita mucho la compra y venta de cualquier objeto o necesidad que manifestemos; adquiriéndolo en cuestión de minutos, a través de la compra virtual con el medio de una tarjeta de crédito y el servicio de correo a domicilio.

Es así como podemos adquirir cualquier tipo de software que imaginemos o pensemos; pero cuando hablamos de software educativos, en nuestro medio encontramos de todo tipo y género, inclusive existen empresas que los dan como regalo cuando uno compra un computador.

#### **2.1.2 ¿ES APROPIADO PARA NUESTRA CULTURA?**

Los software que encontramos en nuestro país por lo general son de origen extranjero, pero encontramos muy pocos que reflejen nuestra propia identidad.

Si son los más apropiados o no, es muy difícil de contestar ya que el contenido presentado en algunos productos es muy bueno, pero como se puede notar el ambiente, palabra, frases e inclusive el acento que encontramos no es el más idóneo para nuestro medio. La escasez de productos nacionales hace que el consumidor se vea obligado a adquirir este material, incluyendo las instituciones de enseñanza.



## 2.2 PLANTEAMIENTO

### 2.2.1 ¿ES POSIBLE DESARROLLAR UNO DE ESTOS PRODUCTOS?

En la actualidad nada es imposible, pero el costo que representa elaborar este tipo de producto, para nuestro mercado es alto por lo que se requiere conseguir medios de financiamiento.

Pero gracias al apoyo ofrecido por el Gerente de FUNDESPOL Cristóbal Mariscal y por la abierta colaboración de los directivos del PROTCOM y estudiantes se ha logrado realizar un material de alto nivel con una notoria minimización de costo.

### 2.2.2 REQUERIMIENTOS ESPECIALIZADOS

#### GRUPO DE DESARROLLO

##### *Director de Proyecto*

Supervisar y coordinar la ejecución del proyecto y sus aspectos técnicos de acuerdo al plan de trabajo y diseño a definir. Planificación de horarios de trabajos, revisión y control de tiempos, aspectos necesarios y logística para cumplir con el desarrollo del producto a obtener. (Mónica Robles)

##### *Director de Arte*

Guiará y establecerá los lineamientos y correctivas necesarias del trabajo a realizarse en cuanto al diseño gráfico. (Mónica Robles)

##### *Coordinador de Estándares multimedia*

Determinará y controlará la aplicación de estándares definidos para el desarrollo de este tipo de productos o velará por la calidad y performance del producto a ser desarrollado. (Alex Espinoza)

##### *Diseñador gráfico*

Diagramar y diseñar el ambiente gráfico del multimedia. (Lilian Espinoza)

##### *Diseñador gráfico*

Brinde soporte a la diagramación y diseño del ambiente gráfico del multimedia y la animación de personajes (William Parra)

##### *Redactor Creativo/Editor de Vídeo y Sonido*

Compondrá el texto de las historias / Armará y editará las tomas e imágenes que se proporcionen para la elaboración del multimedia (Tcnl Johana Murillo)

##### *Ilustrador/Animador*

Elaboración INÉDITA del personaje gráfico con sus respectivos elementos del entorno / Movimiento y representación de situaciones del personaje y su entorno. (Marcos Alvarado)

##### *Analista de Sistemas*

Montaje e interactividad del proyecto. (Pablo Calderón)

##### *Supervisor General*

Apoya al director del proyecto en la coordinación, logística y disposición de recursos en relación con todas las unidades de servicio del PROTCOM que deben interactuar para su desarrollo exitoso. (Msc. Nayeth Solórzano)





## 2.3 METAS

### 2.3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos que pretendemos lograr son los siguientes:

- Afianzar el personaje de POLITO como icono representativo de la ESPOL.
- Rescatar los valores de nuestros jóvenes promoviendo normas de conducta positivas dentro del Campus.
- Destacar la realización de proyectos interactivos animados dentro de ESPOL.
- Ser pioneros en este sistema de presentación de normas y regulaciones dentro de las diferentes instituciones educativas en nuestro país.
- Este proyecto puede servir como antecedente para otro tipos de propuestas que buscan la proyección de métodos alternativos de presentación de imagen.
- Con este multimedia los estudiantes desarrollarán interés en los acontecimientos que se desenvuelven en nuestro entorno.
- Brindar un aporte a la comunidad en especial a los jóvenes y padres de familia interesados en ingresar a la ESPOL, dando una voz de conciencia para que las reglas sean parte del dominio general y se dé cuenta de los beneficios del entorno social, cultural y tecnológico en cual los estudiantes se desenvuelven.

### 2.3.2 OBJETIVOS TANGIBLES A FUTURO

Los beneficios que se conseguirán con este multimedia, inicialmente en la comunidad politécnica son:

- Mejorar la cultura de comportamiento dentro de ESPOL: El estudiante no será sancionado ya que sabrá las normativas a seguir debido a que el sistema que se emplea va acorde a su interés y target específico. La información será distribuida en un lenguaje comunicacional efectivo y no se prestará a malas interpretaciones.
- Ser precursores en sistemas de presentación de regulaciones: El público en general más los estudiantes observarán que la ESPOL va desarrollando nuevos métodos de enseñanza y a la vez innovadores sistemas de tecnología aplicándolo con la realidad de nuestro entorno.





### 2.3.3 PRODUCTO

El diseño de este multimedia contiene identidad física y visual, a través de empaque, conceptualización y reproducción en medio digital el cual le dará más presencia a nivel general.

### 2.3.4 PLAN DE DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Este proyecto sólo contempla la elaboración del producto, más no su reproducción masiva. La entrega del producto se hará bajo el formato de CD bajo los estándares controlados y cualificados de UDG-PROTCOM.

Se recomienda que su difusión se realice a través de un kiosco interactivo en la oficina de ingreso, el mismo que podría compartir espacio con el de una revista de ingreso virtual, en caso de realizarse.

Otra forma de difusión sería la producción de CD-cards, los mismos que podrían servir a su vez como carnes de la ESPOL. Esta opción además de ser muy innovadora, aseguraría que cada uno de los estudiantes tenga este material, goce de su conocimiento y costee la producción.





**CAPITULO**

***POLITO DICE***

**3**

**DISEÑO Y DESARROLLO**



### 3 DISEÑO Y DESARROLLO

#### 3.1 PROPUESTA GENERAL

Debido a que se debe rescatar las buenas costumbres dentro de ESPOL se ha pensado en crear un grupo de historias cuyos mensajes consigan concientizar a los estudiantes y personal que labora dentro de ESPOL sobre la importancia de la observación de las normas y reglamentos dentro del campus con el fin de obtener una mejor calidad de vida académica en esta institución y ser merecedores de la aceptación y reconocimiento de sus colegas y compañeros.

A continuación se especifican, las razones por la cual se considera la necesidad de crear nuevas alternativas para su difusión:

\* A pesar de contar con los medios para la difusión de los mensajes sobre los reglamentos y normativas dentro del campus, éstos no cumplen totalmente su función ya que como son medios impresos su tiempo de vida no es extenso.

\* La creación de un medio interactivo para dar más énfasis de las reglas a seguir en ESPOL va acorde con las tendencias del medio donde se fusiona la tecnología como método de enseñanza.

\* El desarrollo de este tipo de sistemas de enseñanza impulsará y dará un aporte tecnológico a todos los Campus de ESPOL.

#### Metodología Propuesta

La solución que se propone, como se lo dio a conocer en el objetivo general, es para el desarrollo de un multimedia interactivo conteniendo las normas de conducta dentro de los diferentes Campus de la ESPOL:

#### Actividades

Las actividades que se están realizando y que se van a llevar a cabo en el lapso de tiempo establecido para la elaboración del multimedia, se resumen en las siguientes fases:

#### Fase 1: DESARROLLO DE TEXTOS Y GUIONES

1. Investigación para el desarrollo de la Propuesta.
2. Elaboración de la Propuesta.
3. Presentación de la Propuesta.
4. Elaboración del Contenido del Multimedia (posterior a la aprobación de este Proyecto).
5. Elaboración del guión (historia y textos).







6. Desarrollo del Storyboard (Historia en cuadros gráficos).
7. Locución
8. Musicalización
9. Grabación en exteriores
10. Grabación Interiores
11. Cronograma detallado de actividades a realizarse por parte de Diseñadores, y Analistas.

Para el desarrollo de todos los puntos señalados en esta fase se necesitará de los siguientes profesionales:

- Director de Proyecto
- Director de Arte
- Coordinador de Estándares Multimedia
- Redactor Creativo
- Ilustrador y Animador
- Diseñador Gráfico 1
- Diseñador Gráfico 2
- Fotógrafo y Camarógrafo
- Analista de Sistemas
- Locutor
- Editor de video y Sonido
- Músico





## **Fase 2: DESARROLLO DE MULTIMEDIA**

1. Fijación de elementos gráficos del Multimedia.
2. Elaboración de cada uno de los gráficos a utilizar
3. Digitalización y Edición de video.
4. Animación de Personajes
5. Montaje de las Animaciones
6. Entrega del material audiovisual.
7. Diseño de la Portada y Empaque del Audiovisual.

Para el desarrollo de todos los puntos señalados en esta fase se necesitará de los siguientes profesionales:

- Director de Proyecto
- Director de Arte
- Coordinador de Estándares Multimedia
- Ilustrador y Animador
- Diseñador Gráfico 1
- Diseñador Gráfico 2
- Analista de Sistemas
- Editor de Audio y video
- Locutor



## 3.2 REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA

### 3.2.1 IMPLEMENTACIÓN PARA EL DESARROLLO

Para poder desarrollar este tipo de proyecto se tienen los siguientes requerimientos básicos a nivel de herramientas tecnológicas y equipos de trabajos.

#### Requerimientos de Hardware

Para el desarrollo del proyecto multimedia se debe contar con los siguientes requerimientos en cuanto a infraestructura técnica y recursos humanos:

#### EQUIPOS Y HARDWARE

Cantidad	Detalle
1 Computador Mac G4	Desarrollo de Sonido y Edición.
1 Computador PC	Montaje del Proyecto
1 Computador I-mac	Desarrollo de Ambiente Gráfico
1 Cámara de video	Captar de forma real las actividades que se desarrollan en el Campus.
1 CD Writer	Llevar a formato digital el proyecto una vez concluido.
1 Unidad de Zip	Transportación de la información gráfica.
1 Estudio de Grabación	Locución de cada uno de los personajes.
1 Tarjeta de Sonido y video	Acoplada a la Mac G4, multiplica los recursos de la máquina en cuanto a la edición de video y sonido profesional.
1 Trípode digital	Apoya la cámara de video y cámara
1 Scanner	Digitalización de las imágenes de apoyo
1 Impresora	Reproducción en papel del trabajo
1 Cámara Digital	Tomas fotográficas digitales



## Requerimientos de Software

### SOFTWARE

Herramienta \_\_\_\_\_ Detalle

Illustrator	Herramienta para ilustración mediante vectores.
Photoshop	Retoque y procesamiento de imágenes.
After Effects	Composición de vídeo en 2D.
Cinema 4.0	Para modelado y efectos en 3D
Adobe Premiere	Edición.
Sound Edit	Para la generación de sonidos
Macromedia Flash	Animación de elementos gráficos
Macromedia Director	Montaje de Animaciones e interactividad
Quick Time Player 5	Visualización de Videos.





**CAPITULO**

**POLITO DICE**

**4**

**FASE DE PRE-PRODUCCIÓN**



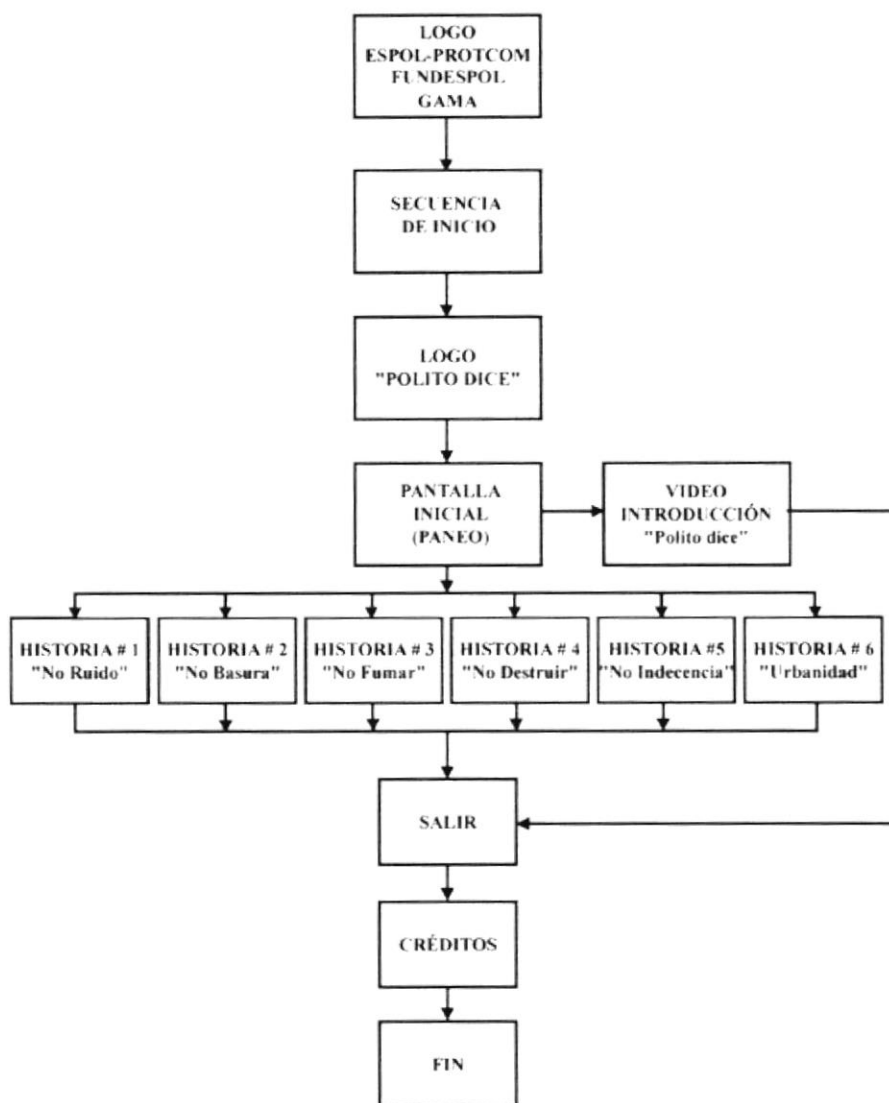


## FASE DE PRE-PRODUCCIÓN:

### 4.1 DESARROLLO Y ESPECIFICACIONES DE LA FASE DE PRE-PRODUCCIÓN:

#### 4.1.1 DIAGRAMA DE FLUJO DE NAVEGACIÓN EN “POLITO DICE”

A continuación encontrará el diagrama en el cual se basa el multimedia mencionado...



#### 4.1.2 CREACION DE PERSONAJES:

Para estas historias se han desarrollado personajes pintorescos y afines a las características de los guiones realizados.

Para tener una perspectiva más clara de los personajes que intervienen en el multimedia...

- ❖ Se diagramaron las ilustraciones sobre los primeros bocetos de los personajes.
- ❖ Luego se hicieron las gráficas y animaciones, tanto en papel como en computadora de estas seis historias basadas en reglamentos de conducta.



#### 4.1.2.1 ORIGINALIDAD DE LOS PERSONAJES:

Las seis historias básicamente tuvieron su primera aparición con Polito en una pequeño listado de normas de conducta que se deben seguir dentro del campus politécnico, de ahí proviene la completa originalidad de cada una de las historias, aparte de crear personajes únicos por primera vez basándose en la problemática diaria con los alumnos que continuamente pasaban por alto estas reglas mencionadas. Con trazos interesantes y divertidos, se consiguió dinamismo en cada uno de los personajes.

Para apreciar mejor cada uno de los personajes creados para las diferentes reglas se hará una distribución de cada uno de ellos por historia. Y en general, clasificados en: personajes principales y secundarios.

*Nota.- Los diferentes personajes de las respectivas historias podrá encontrarlos en el ANEXO 2: Creación de personajes.*

#### 4.2 CREACIÓN DE AMBIENTACIÓN:

El escenario para los personajes en sus respectivas historias, fueron visualizados alrededor del campus las Peñas, las locaciones fueron fotografiadas en los interiores y exteriores, luego fueron tratados digitalmente para que se amolden a los colores planos de los personajes previamente diseñados, varios ángulos de una sola locación se podrá apreciar en las imágenes que se encuentran contenidas aquí y en las animaciones terminadas del producto final.

El paneo, que está contenido en la interfaz principal, está modificado de la misma forma que las fotografías previamente mencionadas, al ser una forma de menú con opciones de los cuales se distinguen las distintas historias que acontecen en varios puntos del campus.

De esta forma se quiere lograr que los alumnos que vean el contenido se adentren en las distintas historias y sientan que tienen una responsabilidad no sólo con la estética sino también con la moral y el buen comportamiento con sus compañeros y profesores.

*Nota.- Las diferentes fotografías modificadas digitalmente se las podrá encontrar en el ANEXO 3: Creación de Ambientación.*

#### 4.3 CREACIÓN DE STORY BOARD:

El Story Board se lo llevó a cabo basandose en los personajes trabajados en distintos ángulos y expresiones, ambientaciones y elementos con la finalidad de componerlo en 6 (seis) historias animadas y un video introductorio de "Polito dice". Originalmente todo es inspirado de seis reglamentos esenciales de comportamiento dentro de campus politécnico, las cuales están ordenados de esta manera: No Ruido, No Basura, No Fumar, No Destruir, No Indecencia, Urbanidad y finalmente el video introducción y las secuencias de inicio y créditos.

*Nota.- El story board podrá encontrarse en el anexo 4: Story Board*





**CAPITULO**

**POLITO DICE**

**5**

**FASE DE PRODUCCIÓN**





## FASE DE PRODUCCIÓN:

### 5.1 ESPECIFICACIONES DE LA ELABORACIÓN DEL CD

Luego de culminada la etapa de Pre-Producción se iniciaron las diferentes actividades necesarias para la creación del CD Multimedia "Polito dice", dentro de las cuales se destacan:

- Grabaciones de voces de los personajes, sonidos y musicalización.
- Animaciones en papel.
- Animaciones en el computador.
- Elaboración de la Interfaz Gráfica.
- Navegación del Multimedia.

En conclusión el producto final contiene lo que se detalla a continuación:

#### 1. Un CD Multimedia conteniendo:

- Seis secciones con historias animadas acerca de reglas esenciales dentro del campus politécnico, ordenadas de la siguiente manera:
  1. No ruido
  2. No Basura
  3. No Fumar
  4. No Destruir
  5. No Indecencia
  6. Urbanidad
- Una sección para el video introducción que explica el multimedia en una breve reseña.
- Animaciones de Entrada y Salida.

### 5.2 DESARROLLO DEL MULTIMEDIA

#### 5.2.1 GUION LITERARIO

El guión literario es la fragmentación de la historia por diálogos. Esto se lo hace dependiendo de la cantidad de personajes que interactúan en la misma.

Podemos decir que nuestras historias cuentan con los siguientes personajes cuyas voces fueron personalizadas por el siguiente grupo:

#### Personajes principales:

PERSONAJES	PERSONA QUE LO CARACTERIZA
Polito	José Argenzio
Iguana	Ismael Molineros





**Historia # 1 – No Ruido:**

Chico 1	José Argenzio
Chico 2	Ismael Molineros
Extra	William Parra

**Historia # 2 – No Basura:**

Vanesa	Gladis Plúas
Teresa	Jasna Mihalache

**Historia # 3 – No Fumar:**

Alumno	Ismael Molineros
Fumador	Ismael Molineros

**Historia # 4 – No Destruir:**

Wacho	Ismael Molineros
Rafa	Hugo Huamán

**Historia # 5 – No Indecencia:**

Anita	Jessica Zúñiga
Pedro	William Parra

**Historia # 6 – Urbanidad:**

Paco	José Argenzio
Profesor	Carlos Solis Garay

**Tablas.-** Clasificación de las personas que intervinieron para la caracterización de sus voces en cada historia.

Nota: Los diálogos efectuados por las personas que caracterizaron a los personajes podrán encontrarlo en el ANEXO 6: Guión Literario.



## 5.2.2 ANIMACIÓN

Para lograr los resultados obtenidos en el CD Multimedia las animaciones se desarrollaron de la siguiente manera:

- Etapa de esquematización
- Etapa de Desarrollo

### 5.2.2.1 ETAPA DE ESQUEMATIZACIÓN

En esta fase se definió la cantidad de movimientos, en que tomas iban a aparecer los personajes, cuantos y cuales eran los fondos que se iban a utilizar, se dibujó un esquema para cada reglamento a manera de Story Board como guía para los animadores.

Nota.- los backgrounds (fondos) y el story board que se estimaron para esta etapa podrá encontrarlos en el ANEXO 7: Animación.

## 5.2.3 INTERFÁZ GRÁFICA

La interfaz gráfica es la ambientación de fondos, imágenes y botones que fueron realizados para los diferentes juegos que contiene el CD.

Para lograr una mayor comprensión sobre los botones que encontramos en el CD, A continuación encontrará la explicación tanto gráfica como cromática de cada uno de ellos en la siguiente división:

- Por Navegación
- Por Historias
- Por video Introducción

En el CD “Polito Dice” se encuentran colores que representan a la universidad y al personaje en el cual se basa el multimedia. Este es dirigido a jóvenes de entre 17 a 24 años, colores vibrantes y llamativos son los contiene la interfaz para mantener la interfaz interesante aparte del contenido principal descrito anteriormente.

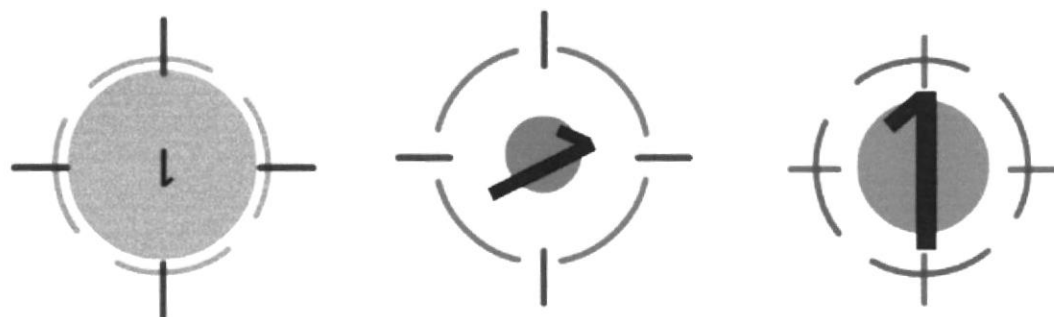
### 5.2.3.1 POR NAVEGACIÓN

En la pantalla principal y mientras recorre el paneo el usuario encontrará diferentes animaciones con numeraciones del 1 al 6 al pasar el puntero del mouse sobre las animaciones aparece una secuencia del personaje de la iguana que esta contenida dentro de la correspondiente historia seleccionada. Así como también encontrará en la parte superior izquierda una pantalla desplegable en la cual se ve el logo de Polito dice en 3D, donde el usuario al presionar, va directamente al video explicativo acerca de “Polito dice”. En la esquina inferior izquierda se encuentra el control de volumen, en el centro en la parte inferior se aprecian mensajes de bienvenida, al momento de poner el puntero del mouse sobre el paneo y también las opciones de historias, finalmente el primer botón de salida se encuentra en la esquina superior derecha.





#### Secuencia Normal.-



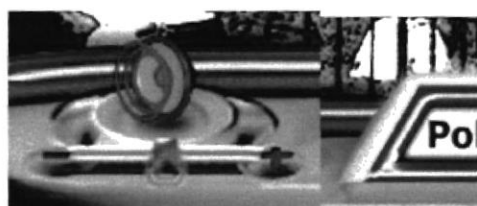
#### Secuencia MouseOver.-



#### Justificación Cromática.-

- Los colores son primarios, secundarios y terciarios; se utiliza en su mayoría verde y azul a lo largo de la interfaz, en conjunto nos dan un ambiente de dinamismo e inteligencia. El personaje que se usa en los botones es convenientemente verde lo cual facilita su visualización a través de la gama de colores que hay en el paneo.

- Los botones que llevan hacia las historias, se hicieron finalmente animados para que se puedan apreciar mientras el usuario esté dando vueltas alrededor del campus por medio del paneo.



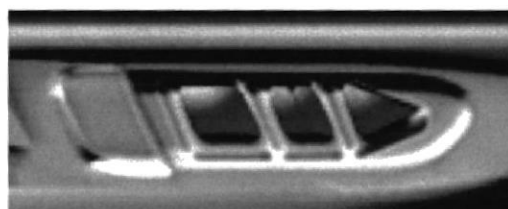
Control de volumen



Pantalla visualizadora



Pantalla desplegable



Control de Video



Botón de salida

### Justificación Gráfica.-

- Se utiliza al personaje de la iguana por ser uno de los más carismáticos y graciosos de entre todas las historias. Es el personaje que siempre rompe las reglas, o sea, el antagonico.

*Nota.- Los demás botones y el paneo se los puede observar con la interfaz en el Anexo 7: Interfaz Gráfica - Sección A.*

### 5.2.3.2 POR HISTORIA:

Al momento en que visualizamos la pantalla donde se pueden ver las historias a su extensión y si se desea, repetirlas cuantas veces el usuario desee. Es parecido a la distribución que hay en la pantalla principal, sólo que en esta se activa el botón de "Escoger otra historia", se desactiva la pantalla desplegable y activa los botones de control de video: stop, pause y play. En la ventana de mensaje siempre va a verse el nombre de la historia que se está viendo o la acción que desea hacer.



PROYECTO  
DE  
DESARROLLO  
DE  
HABILIDADES  
COMUNICATIVAS  
EN  
LAS  
EDUCACIONES  
INICIALES



### Justificación Cromática.-

Se aprecia el color azul en los botones de control de video, así como en los marcos que sustentan la animación en unos límites. En esta pantalla continúan los colores fríos como el azul a predominar la pantalla.

### Justificación gráfica.-

El usuario verá la historia una sola vez y proseguirá con las demás, por eso no se activa nada en movimiento para que no haya distracciones mientras se observa la animación. Si el usuario desea verla de nuevo se le indicará así al final de la animación que escogió.

### 5.2.3.3 POR VIDEO INTRODUCCIÓN:

El video introducción funciona de tal manera que al activarse se visualice todo el contenido hasta el final, en caso de que el usuario desee salir, debe presionar el botón "Volver a Paneo" en la esquina superior derecha. Los controles de video no se activan, en este caso solo el botón anteriormente mencionado.



### Justificación Cromática.-

El hecho de que toda la interfaz ha sido tratada a dos colores, como base, es para que provoque el efecto de que es un todo, o sea, que al salir de una pantalla el usuario no pierda la noción de donde está y piense que la pantalla principal contiene todas las demás, cuando en realidad es lo contrario, todo está separado. El color de las pantallas y elementos similares hacen el efecto funcionar.

### Justificación Gráfica.-

El tamaño del video se justifica por el espacio en el soporte y la velocidad del CD-ROM. De esta forma se justifica rodear con un marco que delimite, del mismo tamaño. Los colores se mantienen iguales al que hay en la pantalla de historias.

*Nota.- Varios elementos gráficos se los puede apreciar en la interfaz en el Anexo 7: Interfaz Gráfica - Sección A.*



#### 5.2.4 MATERIAL GRÁFICO PARA EL CD:

El diseño de la Portada y contraportada del CD, se realizó de una forma directa, colocando elementos parecidos a la interfaz contenida dentro del producto. Así mismo la cubierta del CD o sticker tiene dos esquemas distintos, con los personajes principales, los cuales son: Polito y la iguana.

*Nota: Se puede observar los diseños para el multimedia en el anexo 8: Diseño de Portada del CD.*



**ANEXO**

**POLITO DICE**

**1**

**GUIÓN LITERARIO**





## GUIÓN LITERARIO

### NO RUIDO

Aparece un plano general de la iguana saliendo de un salto de la mochila, luego termina con un gesto de triunfo y mirando al frente realiza un gesto de "no fumar".

**-Pepe:** ¡Ahhhj. La música esta CHEVERÍSIMA

**-Leo:** Súbele un poco más!!!!

Se observa a un lado chicos estudiando y con gestos de disgusto mientras nuestros tres personajes se ríen de ellos y le suben más el volumen. Se ve en un plano principal la mano de Polito apagando la grabadora

**-Pepe:** Mira esos ilusos tratando de estudiar

Se observa al par de chicos que protestan, mientras la iguana habla en forma de gruñidos y le salen susurros ofensivos de la boca.

**-Pepe:** Hey!!!

**-Leo:** Tenía que ser Polito el aguafiestas

**-Iguana:** ##\$!\$^& (insultos)

Polito en un primer plano les indica lo que está pasando

**-Polito:** Esta bien que se diviertan chicos, pero recuerden que compartir la vida universitaria significa también respetar el derecho de los demás a la tranquilidad.

**-Iguana:** muy grosera le saca la lengua y se la suena a Polito.

Los chicos se burlan de Polito, al igual que la iguana

**-Pepe:** zzzzz

**-Leo:** Sí, que aburrido (bostezo)

**-Iguana:** bla, bla, bla, bla

En ese momento se acerca un compañero de clases con unos cuadernos debajo del brazo

**-Compañero:** ¡Que tal! listos para el examen

Mientras el se aleja, Pepe y Leo con rostros de terror se acuerdan del examen

**-Pepe y Leo:** ¡EL EXAAMEN!!!!!!!

Enseguida sacan sus libros en un instante se encuentran leyendo al apuro...

**-Pepe y Leo:** MURMULLOS

Mientras la iguana con una mueca sube el volumen a la radio y ellos frustrados le contestan.

**-Pepe y Leo:** ¡Buah, Buah! (llantos)

Polito les hace ver la realidad y ellos se avergüenzan

**-Polito:** ejem, ejem

**-Leo:** Tenías razón, Polito

**-Pepe:** Sí, Pero has que se acabe ese ruido, por favor





En esta escena se ve a Polito que le hace un silbido a la iguana y lanza una ramita lejos de donde encuentran los chicos

**-Polito:** Silbido

Al ver volar la ramita la iguana se pone alerta y con expresión de ansiedad empieza a correr despavorido tras este.

**-Iguana:** ¡rama, rama!

Primer plano de Polito

**-Polito:** hay, Qué cosas no???

## NO FUMAR

Todo empieza en las bancas del pasillo cuando tres amigos se encuentran conversando amigablemente.

**-Mario:** Y cuando el Chino metió el gol, hubieran visto como.... Coff, coff,

De repente una nube de humo inunda el rostro de de estos tres chicos.

**-Mario, Fernando y Raquel:** Coff, coff, coff.

Los chicos comienzan a protestar después que se el humo se empieza a extender alrededor de ellos. Vemos a un estudiante llamado Hugo que se encuentra cómodamente sentado y fumando un cigarrillo.

**-Mario, Fernando y Raquel:** Cof, cof, cof.. Ahh!! Pero quién fuma!!?

La iguana que se encuentra en la ventana entra e inmediatamente es sofocada por el humo del cigarrillo y comienza a lagrimar

**-Iguana:** Cof, Cof (tos seca)

Con lo poco que le queda de aire, la iguana, intenta soplar el humo para lanzarlo contra este fumador, pero en este momento se aprecia a Polito bastante molesto.

**-Polito:** Amigo, haz el favor de apagar ese cigarrillo.

**-Hugo:** ¿Yo? ¿Y porque?

Un primer plano de Polito un poco molesto.

**-Polito:** Porque, tus gustos no son los nuestros y tenemos derecho de respirar aire puro

Un primer plano de Hugo. Hugo no termina de hablar porque en ese momento iguana a sacado una secadora de pelo y la hace funcionar para expeler el humo hacia el muchacho.

**-Hugo:** Bahhh, yo opino que....

Ahora es Hugo el que se encuentra inundado de humo y suelta el cigarrillo.

**-Hugo:** Coff, coff, coff coff...

Se ve un primer plano de polito





**-Polito:** El fumar , como el beber es una elección de la cual solo tú eres responsable, ya que lo puedes practicar en privado o momentos y lugares adecuados, donde no afecte el aire de quienes no comparten esos gustos.  
Solo así nos garantizamos el derecho a la armonía ¿Verdad?

Aparece un plano general de la iguana saliendo de un salto de la mochila, luego termina con un gesto de triunfo y mirando al frente realiza un gesto de "no fumar".

**-Iguana:** No, no, no

## NO BASURA

En un día normal se observa a un par de amigas acercándose una tienda para comprar algo de comer. En primer plano ambas chicas conversando ya en la tienda.

**-Tere:** Nooo, eso yo no lo usaría ni loca...

**-Vanessa:** Bueno, yo... Heyyy!! Mira la hora que es!!!  
Vamos a clases!!!

Tere y Vanessa se dirigen a clases apresuradamente, comiendo la funda de frituras.

**-Tere:** ¡Ñam ñam, ñam! ¡Qué rico que está!

**-Vanessa:** ¡¡Apresurate Teresa!!

Mientras caminan se observa que Vanessa arroja la funda al suelo sin darse cuenta que Polito estaba cerca.

**-Tere:** ¡¡Hay ya Vane!!

Se hace un acercamiento a polito, que luego de ver caer la funda al suelo, se observan diferentes muecas en su rostro.

**-Polito:** Silbido

**-Polito:** Uhh, Uhh,?

Polito las llama con desesperación y se les acerca luego que las chicas finalmente se detienen reacias.

**-Polito:** Hey!!, Chicas, Chicas, esperen!!, Hey!

**-Vanessa:** Ahh... Hola Polito!

**-Tere:** Ahora no, Polito... que tenemos clases ya?

Un primer plano de Polito un poco molesto, que insiste en hablar con ellas

**-Polito:** Sí, pero lo que acaban de hacer es más urgente!!

Tere y Vanessa sorprendidas se preguntan que es lo que pasa.

**-Tere:** Qué ha!?

Un primer plano de Polito señalando la funda que habían lanzado al piso.

**-Polito:** Eso!!





Plano general de ambas chicas, mirando hacia Polito.

**-Tere:** Pero no te preocupes que ya la recogen

**-Vanessa:** Sí, para eso están los conserjes.

Se ve un primer plano de polito

**-Polito:** Pues se equivocan, poner la basura en su lugar es un buen hábito que evita el desorden y la contaminación, y que debemos practicar, no sólo en casa sino en todas partes. Así nos aseguramos una convivencia más armoniosa como ciudadanos.

Vanessa avergonzada se agacha para recoger la funda vacía y ponerla donde corresponde.

**-Vanessa:** Tienes razón, Polito... discúlpame! (recogiendo la funda)

**-Tere:** Uhmm (torciendo la boca)

Tere, no muy convencida, comienza a reclamar... mientras la iguana se encuentra comiendo una banana en la rama de un árbol encima de ella.

**-Iguana:** Yumm, yumm, Mucha hambre !!

La cascara impacta en la cabeza de Vanessa.

**-Tere:** Ayyy!, ya... que no es para tanto!!!

¡¡¡AAyyy!!! Pero qué...!!

Se observa a la iguana riendose a carcajadas de su fechoría sobre un árbol.

**-Iguana:** Ji, ji, ji!!

Ah, ah, Ayyy!!

**-Tere:** Mira iguana cochina, no te han enseñado... que no hay que botar la basura!!

Tere furiosa se da cuenta de lo que dice. Se pone roja y avergonzada.

**-Tere:** Uuyyyy!!

Polito en primer plano.

**-Polito:** Así es amigos, demostremos que la higiene no es solo cuestión personal, sino un asunto de importancia que incumbe a todos en general.

La iguana dispuesta a botar otra cáscara de banana a Polito, de repente algo sale mal...

**-Iguana:** Je, je , je! (risa malévola)

Eh?

Se observa a la iguana en el suelo, toda lastimada y adolorida.

Con movimiento brusco se resbala de la rama y empieza a caer.

**-Iguana:** Ah, ah, Ayyy!!

## URBANIDAD

En un día soleado, alrededor del estacionamiento de PROTCOM se observa a un grupo de personas, que están vitoreando por algo o por alguien.





Cuando la cámara se acerca cada vez más observamos en el centro a La Iguana y a un estudiante llamado Paco enfrentan. La cámara hace un acercamiento de los ojos furiosos de la iguana y luego de los ojos de Paco.

Aparece Polito en medio de los dos para evitar la riña.

**-Polito:** ¡¡¡¡Un momento!!!!

**-Iguana y Paco :** Ehh??

**-Polito:** En primer lugar, el Campus universitario es un centro de Estudios, no de riñas y de peleas.

La Iguana y Paco abandonan la actitud ofensiva , mientras Polito sigue hablando..

**-Polito:** Aprendamos a asumir responsabilidades, por algo nos estamos educando

Entonces la Iguana empieza a hacer señas, señala a Paco y lo acusa, mientras que de su cabeza salen imágenes que relatan los motivos de la riña. De repente su cola es aplastada por Paco que se encuentra apresurado y ni siquiera se a detenido para pedir disculpas .La iguana a salido a darse un baño de sol y Paco caminando hacia el lugar. Se abre la escena con Fade in en la cual se ve la puerta del salón de clases llena de alumnos que se abre, y Paco que entra muy apurado que ni siquiera dice buenos días y se sienta en la última banca del salón. Mientras este personaje se aleja , se ve a la Iguana muy molesta, dando brinco y produciendo alaridos como de insultos.

**-Iguana:** Tú, tú, tú!!!

La cámara enfoca al profesor que señala el reloj y da la señal de comenzar el examen..

**-Profe:** Pueden empezar el examen!

Paco a sacado sigilosamente una polla, mientras la iguana a través del vidrio de la puerta se a percatado de esto.

**-Iguana:** Ahhh? (sorprendida)

Empieza a hacer señas desesperadas para que el profesor se fije en este chico tramposo.

**-Iguana:** ¡Ahhh !, ¡Ahhh !, ¡Ahhh !

Se ve el dedo señalador del profe cuando lo expulsa a Paco, su rostro denota tristeza y decepción.

**-Profe:** Paco!, estás expulsado...

La cámara enfoca a Paco que sale del salón cabizbajo y triste, mientras que la iguana se encuentra riendo de satisfacción. La imagen comienza a esfumarse, y se regresa a la escena en donde la iguana se encontraba narrando.

**-Iguana:** Ji, Ji, Ji!!

Se ve a polito en primer plano.

**-Polito:** Comprendo pero déjame decirte se ve muy mal que seamos chismoso, burlones o soplones.

En un primer plano se ve a la iguana como si le hubiera caído un balde de agua fría, mientras que Paco se ríe de ella.

**-Paco:** Ja, Ja, Ja!! Bien hecho por soplona!





Se abre la escena y Polito se dirige a Paco que a cambiado su rostro de satisfacción por la de asombrado.

**-Polito:** Es nuestro derecho y el de los demás de exigir que nos traten con respeto y educación, por otro lado al violar el código de honor de la institución demuestra que no la respetas, mucho menos a tus profesores, compañeros, e incluso a tus padres que costean tu educación.

Se aprecia la cara triste de Paco. La iguana le extiende la pata para que se la bese y además hace ojitos de coqueta. El chico se acerca a la iguana para extenderle la mano.

**-Polito:** Comencemos a actuar con gentileza y buenas costumbres

**-Paco:** Pero de esa forma no hay libertad Polito, quiero ser yo mismo!

**-Polito:** Pero la educación no tiene nada que ver con tu personalidad.

**-Paco:** O.K. Listo! Ya entendí.

El chico le estrecha la pata y se la sacude fuertemente , la iguana queda mareada del apretón mientras que Paco le pregunta

**-Paco:** ¿¿Amigos??

La iguana se recupera y le responde

**-Iguana:** Migos!!

La cámara le da un acercamiento.

En esta escena Polito ve alejarse a estos dos amigos muy felices, entonces se da vuelta y mira hacia la cámara.

**-Polito:** Ten presente, que todos los individuos son libres de adaptarse a una sociedad que cambia continuamente y que hacen que el progreso sea inevitable.

## NO INDECENCIA

En un primer plano cerca de la glorieta encontramos a una pareja de enamorados, cogidos de las manos y muy tiernos. Aparece la iguana, que a pegado un brinco de un árbol

**-Anita y Pedro:** Suspiros

En un primer plano, la iguana ve a nuestros personajes y se sonroja, abre y cierra sus ojos románticamente.

**-Iguana:** Ahhh!

Se hace un acercamiento al rostro de Anita mientras está hablando y mirando fijamente a Pedro

**-Anita:** Te quiero Pedro

Se hace un acercamiento al rostro de Pedro mientras está hablando y mirando fijamente hacia Anita.

**-Pedro:** Yo también te quiero Anita

**-Pedro y Anita:** Ahhhhh...





Plano general de los jóvenes en posiciones comprometedoras, haciendo directas insinuaciones uno al otro.

**-Pedro:** Anita

Se hace un acercamiento del rostro de Pedro, con una expresión de deseo, mira fijamente a Anita.

**-Pedro:** ¡Anita que buena que estas!

**-Anita:** mua, mua (besos) Papito?

**-Pedro:** Mamacita

En un primer plano vemos a la iguana en un cambio radical en el cual se emociona y babea de ver tal escena.

**-Iguana:** Guaaaaauuuuuu!

Se ve la escena subida de tono de los enamorados y aparece de nuevo Polito horrorizado

**-Polito:** Aaahhhhhh!(susto)

Polito aún asustado, para evitar que se siga viendo la escena, pone delante de ellos un cartel de censurado. Se observa a la iguana en primer plano, tapándose apresuradamente los ojos con un antifaz negro.

**-Polito:** Glup!...

La pareja que se encontraba detrás del cartel dejan de hacer lo que estaban haciendo para asomarse y leer el cartel , mientras Polito habla.

**-Polito:** Es verdad que son tiempos modernos y que de las relaciones entre compañeros pueden surgir relaciones afectivas...

Se empieza abrir la escena y mientras Polito sigue hablando los chicos se esconden detrás del cartel muertos de la vergüenza. Luego Polito aparece de nuevo en primer plano hablando y gesticulando, enseñando las actividades que se podrían hacer. Se observa a los chicos sentados en la misma banca, pero han abierto los libros y se han puesto a estudiar, Polito los ve con mucha satisfacción. en el mismo lugar se aprecia también a la iguana en una esquina de la banca. Con iguana en primer plano sentada, de repente aparece una iguana hembra para hacerle compañía y luego se aprecia un corazón en los alrededores que cierra finalmente la escena.

**-Polito:** Emplea esa magia del amor en algo más provechoso para tí y tu pareja , como practicar algún deporte o actividad cultural, social o académica que invite a superarte como ser humano.

## NO DESTRUYAS

Ha anochecido en el campus y la iguana se prepara a descansar, pero...

**-Iguana:** Uaaah!! (Bostezo)







Entonces, la iguana escucha un ruido en la parte inferior del árbol... ¿qué será?... se pregunta y se apresta a averiguarlo...

**-Iguana:** Aaaaah!!, a pintar!!!

Se observan dos alumnos (Wacho y Rafa) preparándose a pintar con aerosol una pared del campus. Mientras conversan la iguana los está observando... Se aprecia que los chicos casi han terminado con sus intenciones.

**-Wacho:** Rafa, tu crees que esto le va a gustar a mi pelada?

**-Rafa:** Claro Wacho, le va a encantar y lo mejor de todo es que es gratis

Polito, pasando por el lugar se percata de algo extraño.

**-Polito:** Tralalalala... Mmmm... Uhhh!??

Un primer plano de Polito, molesto y confuso, casi balbuceando palabras por el shock.

**-Polito:** P... Pe... pero...

Los chicos muy tarde tratan de esconder la evidencia, Polito en plano general y los chicos de espaldas a la cámara.

**-Polito:** pero que están haciendoooo!!?

Un plano general de ambos chicos, con expresiones de vergüenza, con lo que pintaron a sus espaldas.

**-Wacho:** ¡Ah!!, Polito!? Qué fue!!?

Plano general de iguana de espaldas, pintando con entusiasmo mientras Polito conversa con los chicos.

**-Iguana:** Pinta!!, pinta!!

Se aprecia a los alumnos en primer plano, Polito se encuentra de espaldas. Rafa haciendo gestos graciosos.

**-Wacho:** Lo que pasa es que mañana cumpla cinco meses con mi pelada y no tenía plata para comprarle algo.

**-Rafa:** Sí, y decidimos pintarle un gran corazón en la pared

**-Iguana:** Pinta!!, pinta!!

El rostro de sorpresa y horror dice que Polito les dijo en los problemas que se iban a meter. Polito esta en primer plano con la iguana a una lado.

**-Polito:** Pues, esta expresión de amor por tu pelada te puede salir más caro de lo que piensas, no se dan cuenta que es motivo de grandes sanciones académicas, que incluso pueden costarles la carrera universitaria.

**Wacho y Rafa:** ¡¡QUEE!!

Se observa a la iguana en primer plano, tratando de esconder el pincel detrás de su espalda, después de oír lo que Polito dijo quedó perplejo.

**-Iguana:** Mmm







Los alumnos y la iguana se encuentran en plano general. De forma confusa se señalan uno al otro.

- Wacho: Pero fue tu idea!...
- Rafa: No loco, fue tuya!...
- Wacho: Pero tu pintaste una parte!..
- Rafa: Pero si tu pelada, es tu culpa!
- Iguana: Tú, tú, tú !!!

En primer plano el rostro disgustado de Polito.

- Polito: Bueno, ya bastaaa!!

En primer plano Polito saca un bote de pintura y la iguana a su izquierda presenta una brocha.

- Polito: Yo tengo la solución a este problema.

Polito y la iguana en primer plano. La iguana con la brocha a su espaldas y un tanto nerviosa.

- Iguana: Ji, ji, ji!!
- Polito: Pero tú tampoco te salvas de esto...

Aparece Polito en primer plano.

- Polito: Asegurémonos una convivencia armoniosa dentro del campus, aprendiendo a respetar los bienes que existen en la Universidad...

Con un movimiento de la cámara de izquierda a derecha se puede observar a los chicos tapando el gran corazón.

- Polito: Recuerda que está ahí para proporcionarnos un buen ambiente de estudios y comodidades y no para destruirla.

Primer plano de la iguana con el tarro de pintura sobre la cabeza, lloriqueando.

- Iguana: ¡Buaaah! No destruyas!



**ANEXO**

**POLITO DICE**

**2**

**CREACIÓN DE PERSONAJES**



# Personajes principales



Polito, el protagonista en cada una de las historias y cabeza del Multimedia que contiene las reglas esenciales de comportamiento en el campus. Este personaje a sido desarrollado progresivamente hasta convertirse en esta versión actualizada de este personaje representativo de la ESPOL.

- PIEL EN LILA
- PIEL AMARILLO
- PIEL VERDE
- PIEL ROJO
- PIEL AZUL
- PIEL NARANJA
- PIEL ROSA
- PIEL PURPURA
- PIEL GRISETA
- PIEL NEGRO
- PIEL BLANCO

La Iguana, casi como un antagonista en cada historia, pero lo que hace mejor es provocar risas en el momento en que se presenta en cada una de las historias. Lo opuesto a Polito y al mismo tiempo el complemento para crear divertidas situaciones. Este Personaje ha ido evolucionando hasta llegar a su actual forma.



- 100% de piel amarilla
- 100% de piel roja
- 100% de piel verde
- 100% de piel azul
- 100% de piel naranja
- 100% de piel rosa
- 100% de piel púrpura
- 100% de piel gris
- 100% de piel negro
- 100% de piel blanco

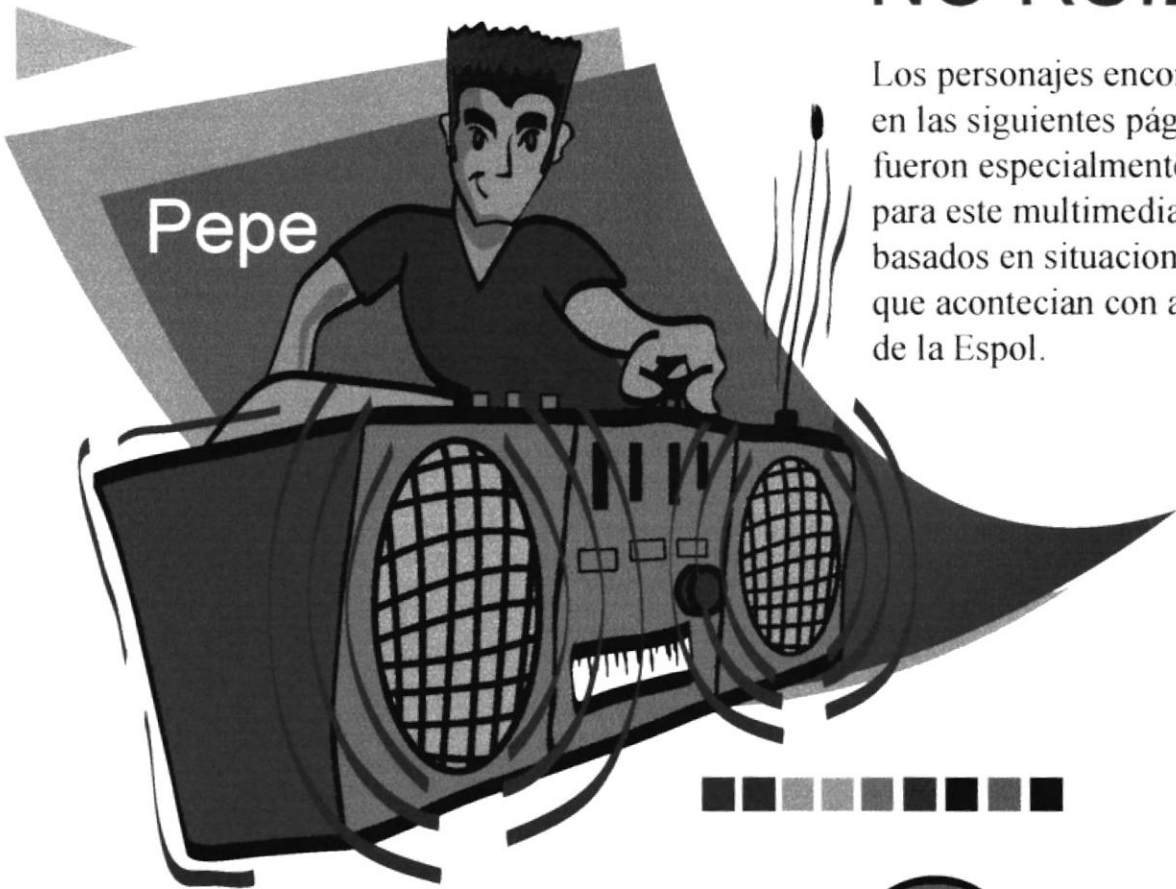




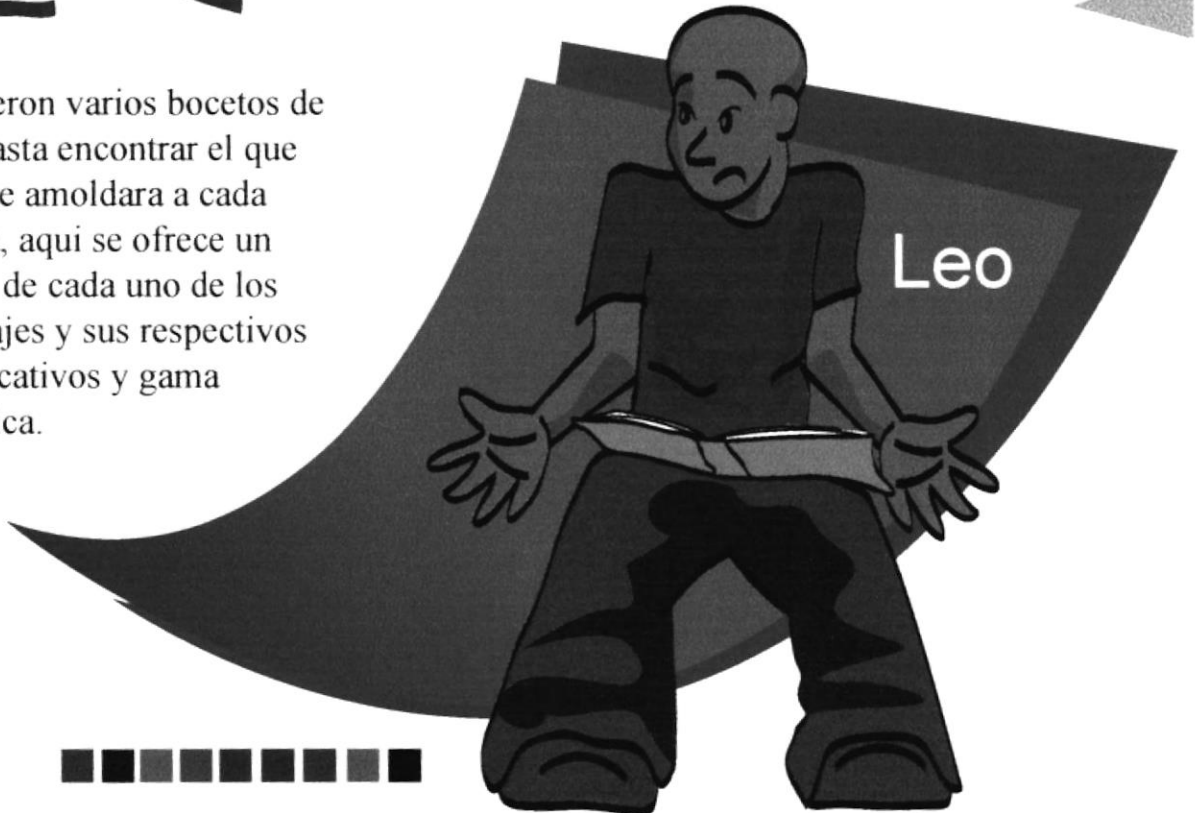
**Personajes secundarios**

# NO RUIDO

Los personajes encontrados en las siguientes páginas fueron especialmente creados para este multimedia, basados en situaciones reales que acontecían con alumnos de la Espol.

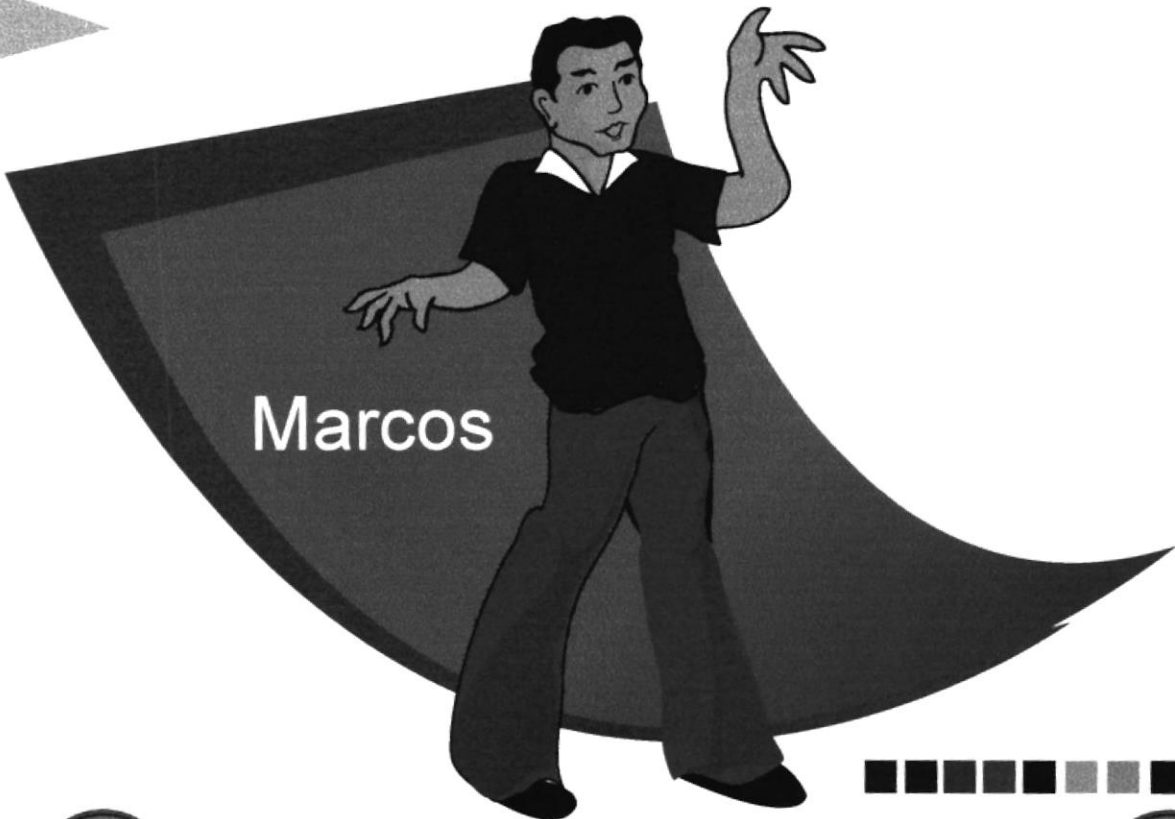
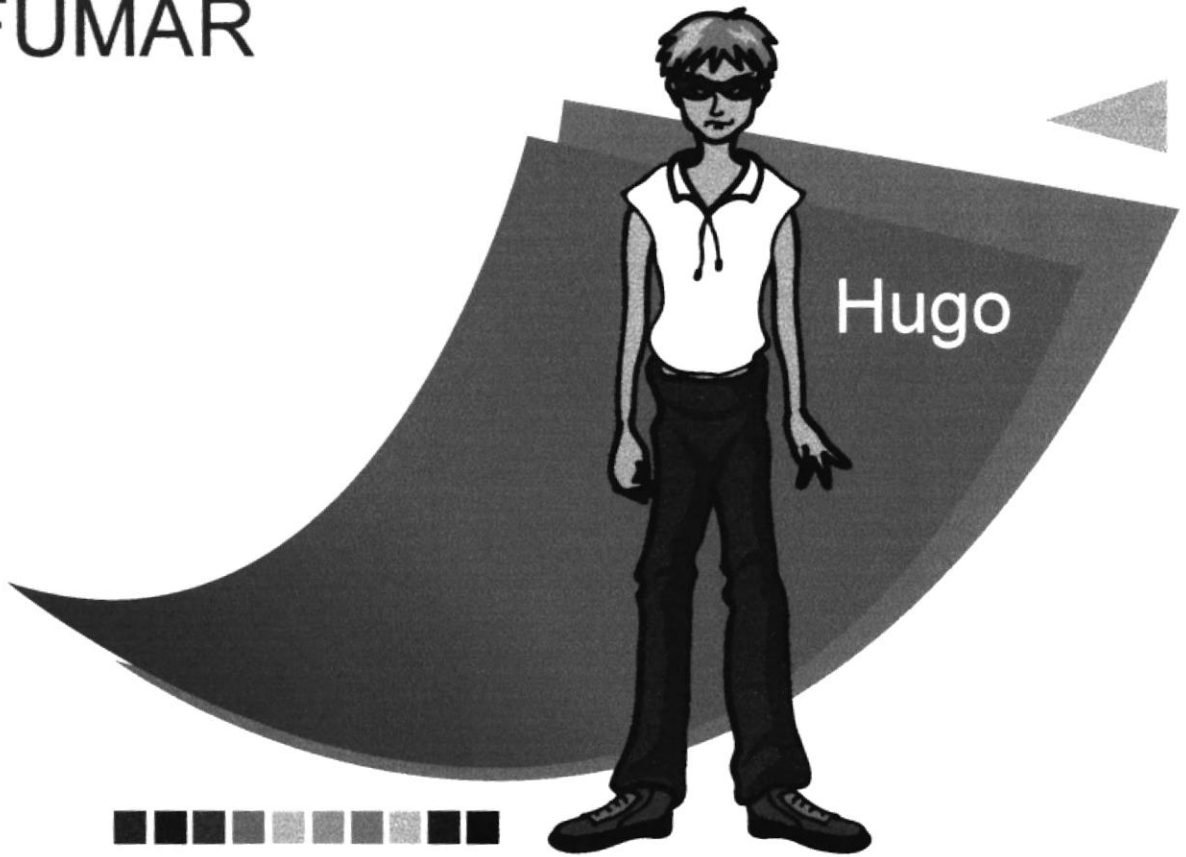


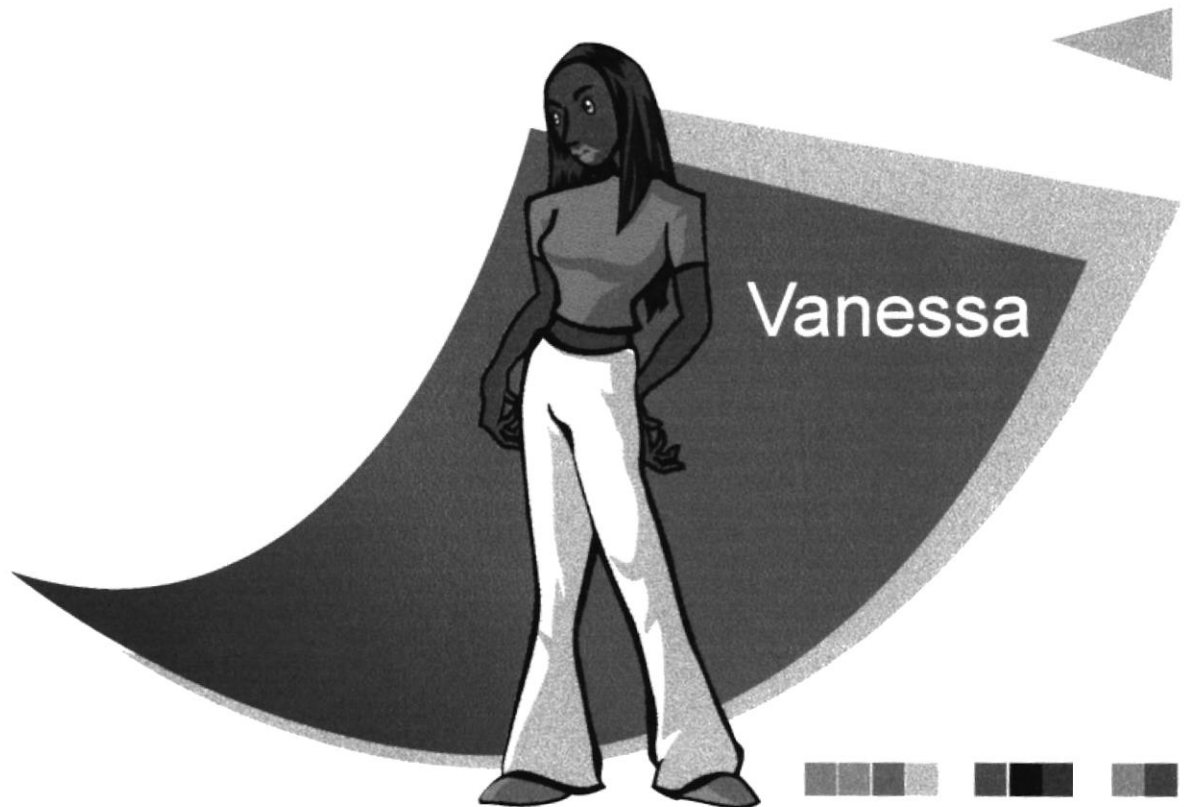
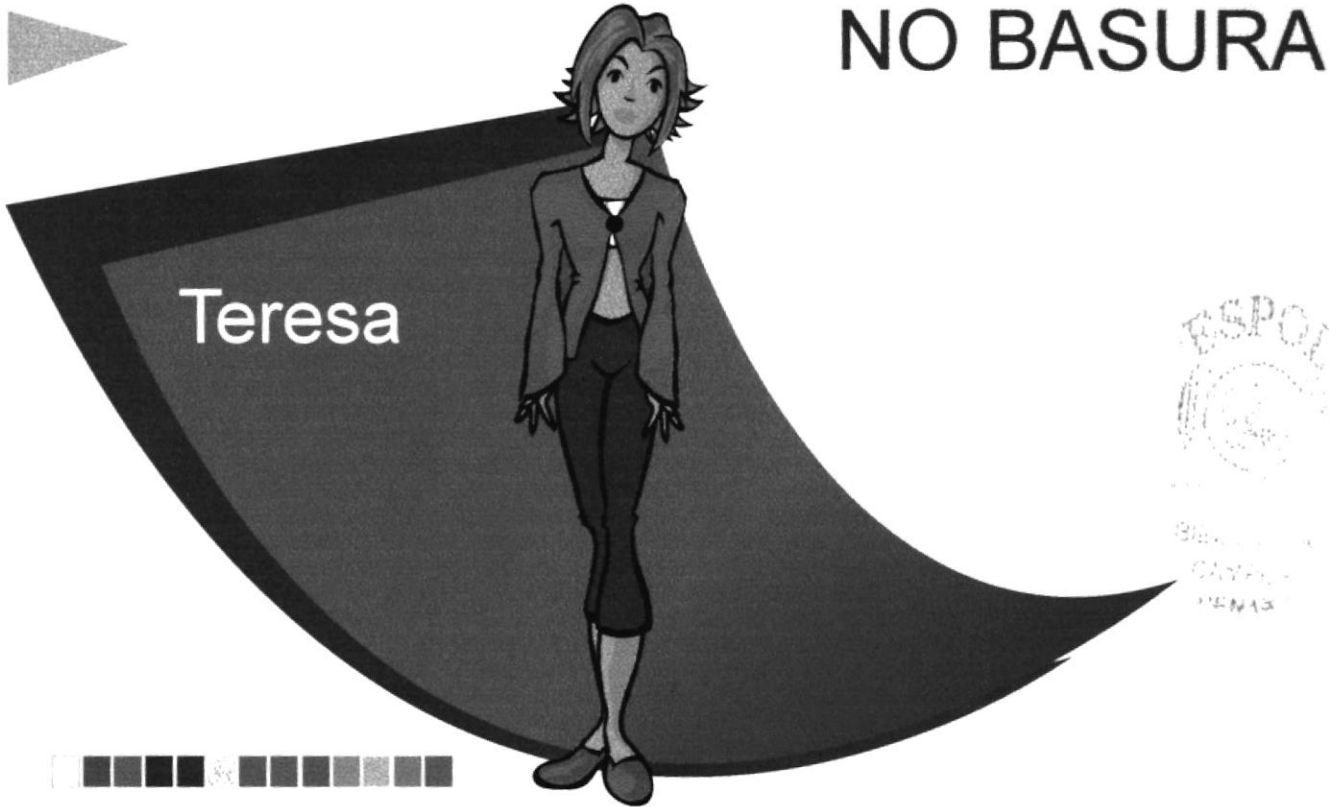
Se hicieron varios bocetos de estos hasta encontrar el que mejor se amoldara a cada historia, aquí se ofrece un vistazo de cada uno de los personajes y sus respectivos identificativos y gama cromática.





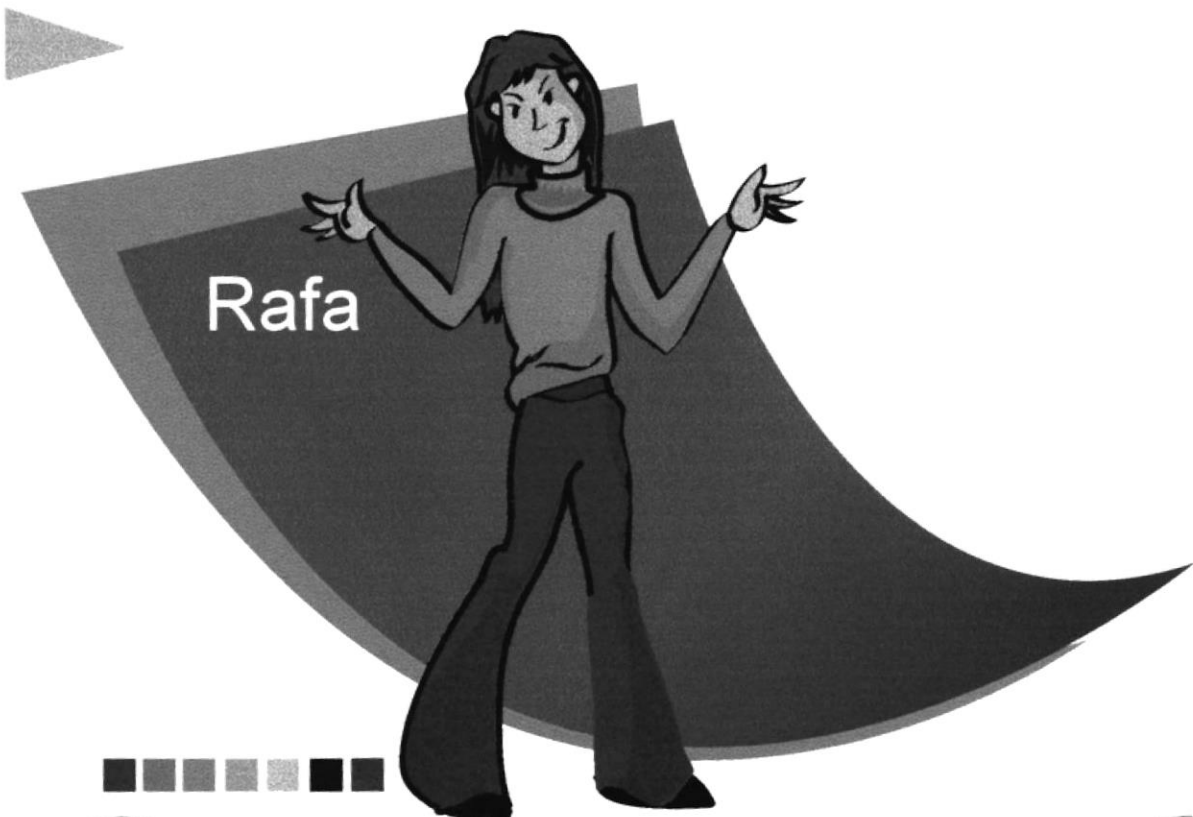
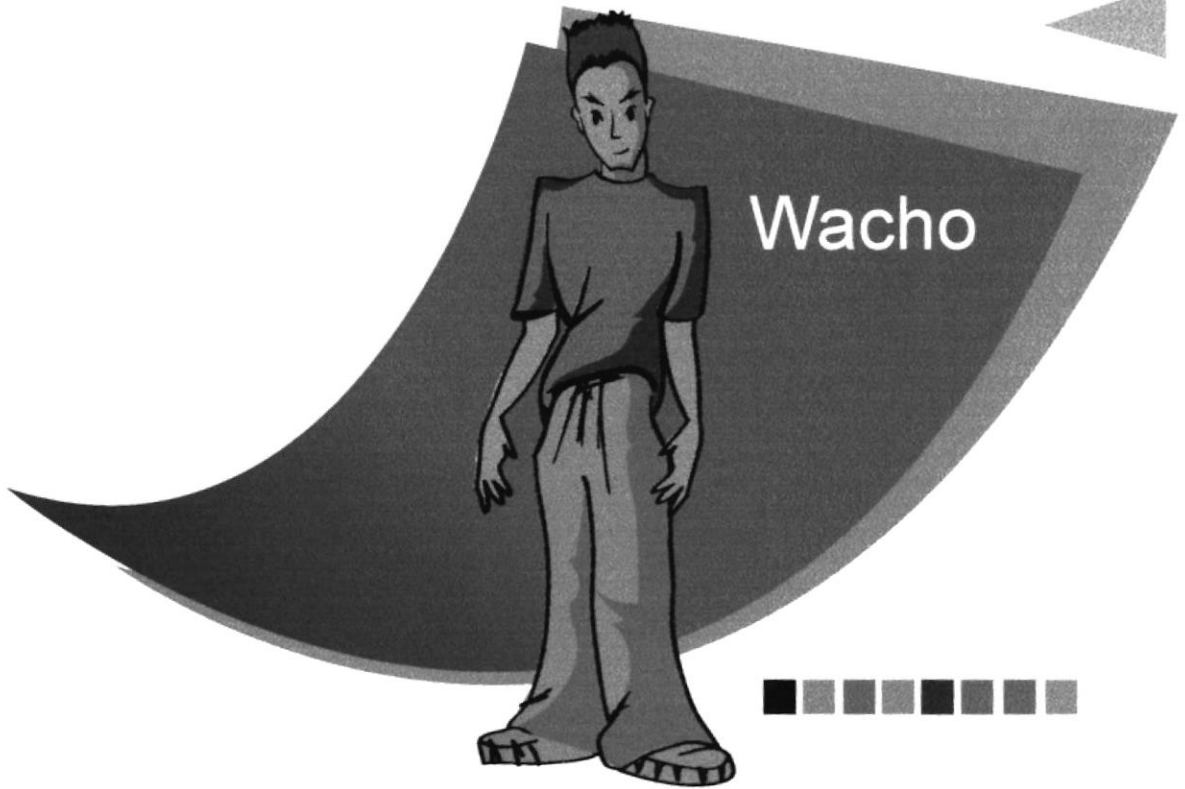
# NO FUMAR







# NO DESTRUIR





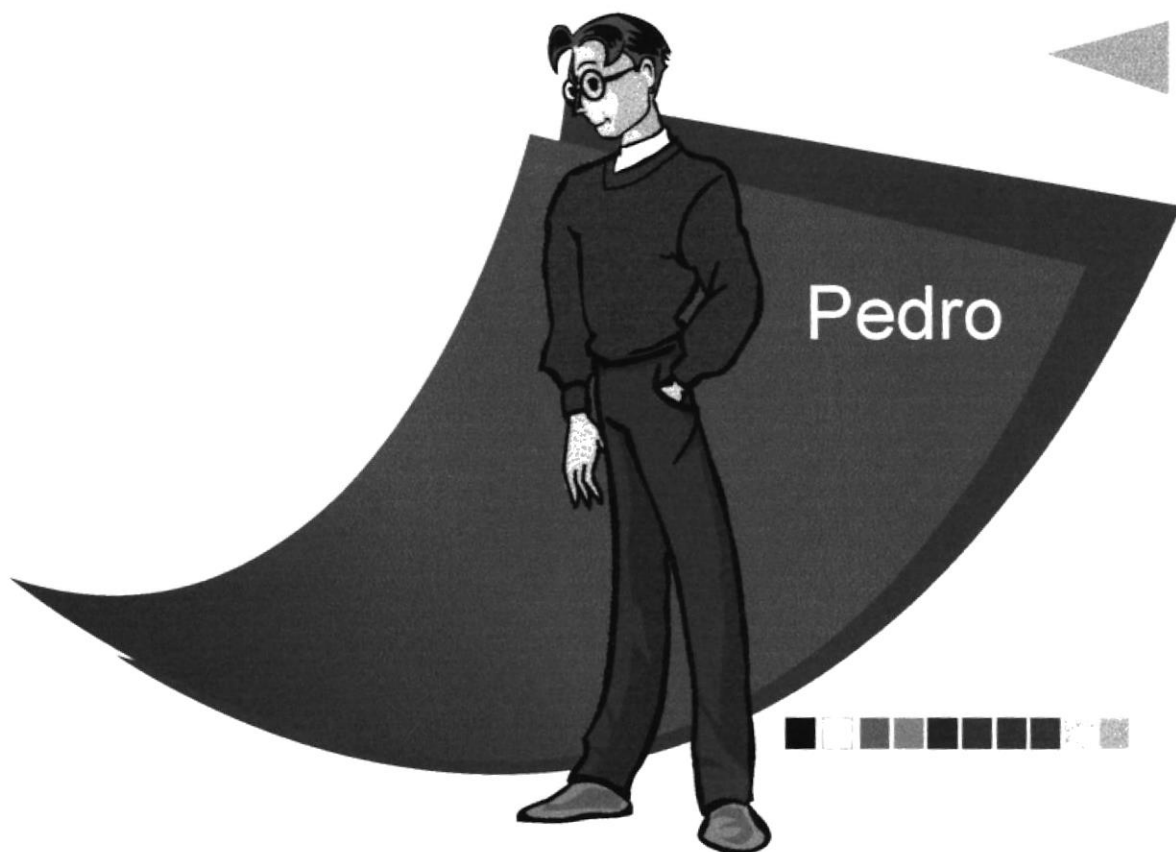


# NO INDECENCIA

Ana



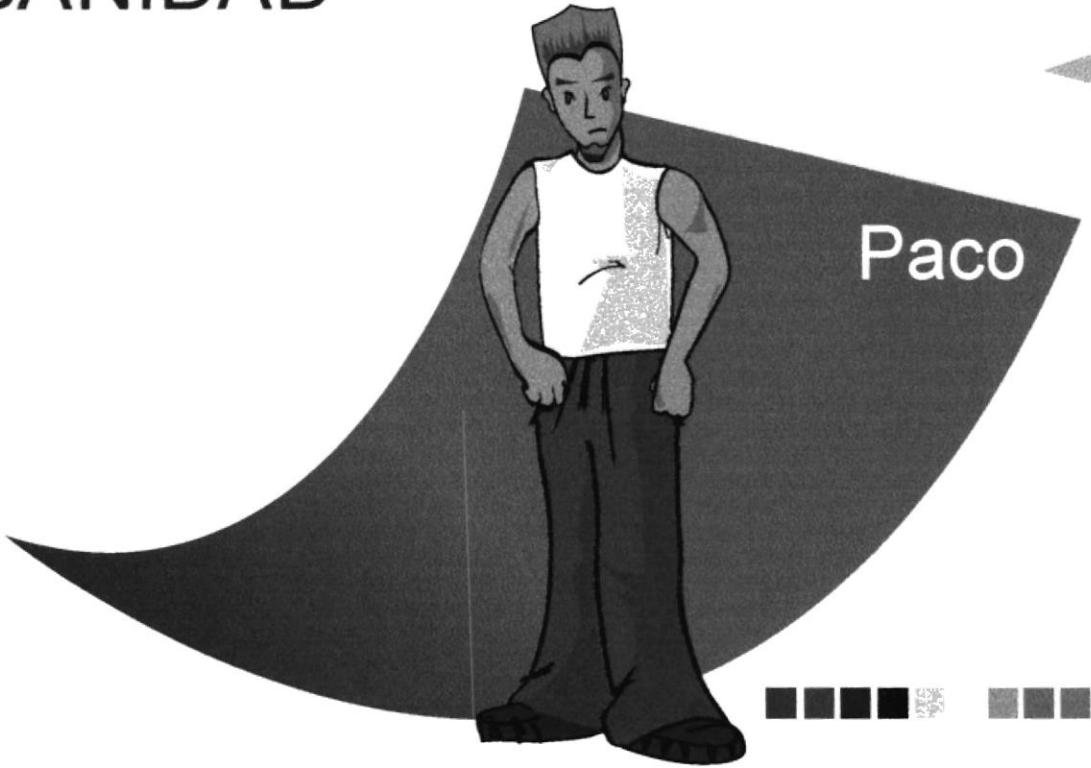
Pedro







# URBANIDAD





**ANEXO**

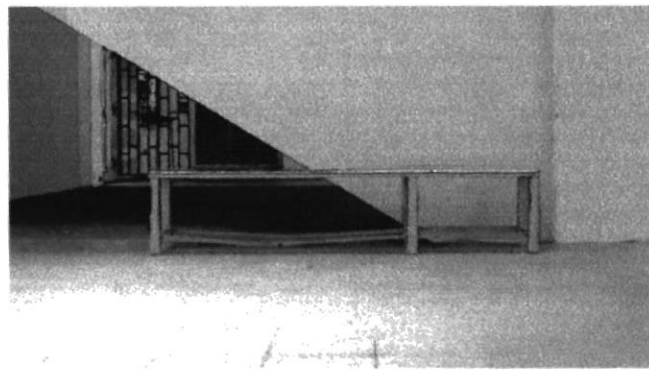
**POLITO DICE**

**3**

**CREACIÓN DE AMBIENTACIÓN**

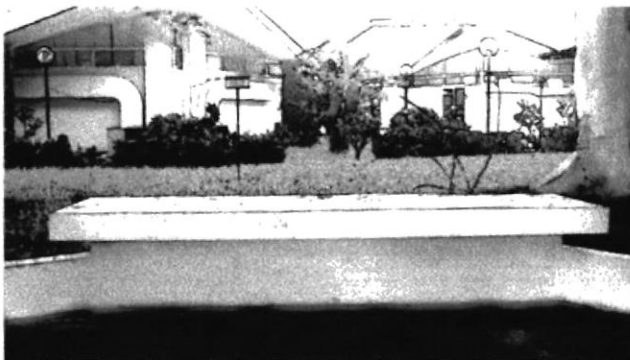


# No Ruido





# No Basura



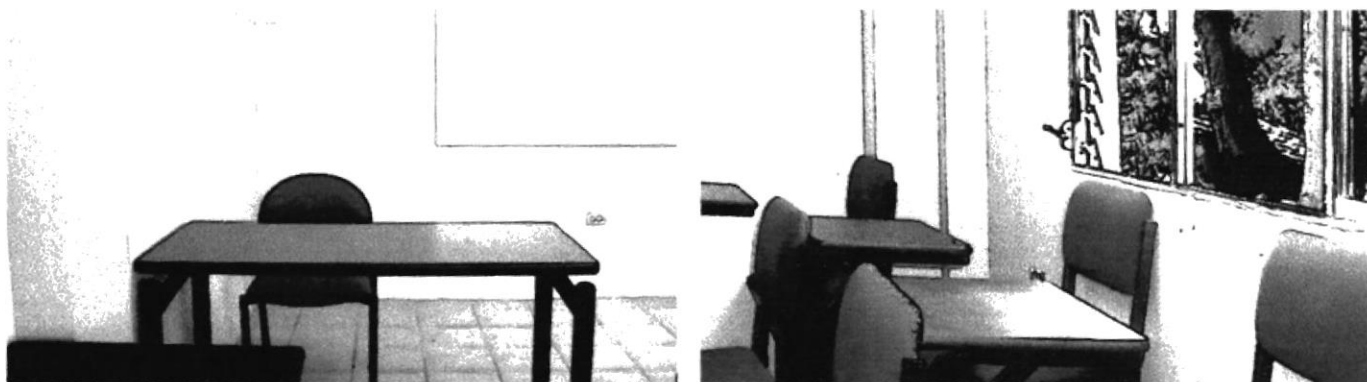
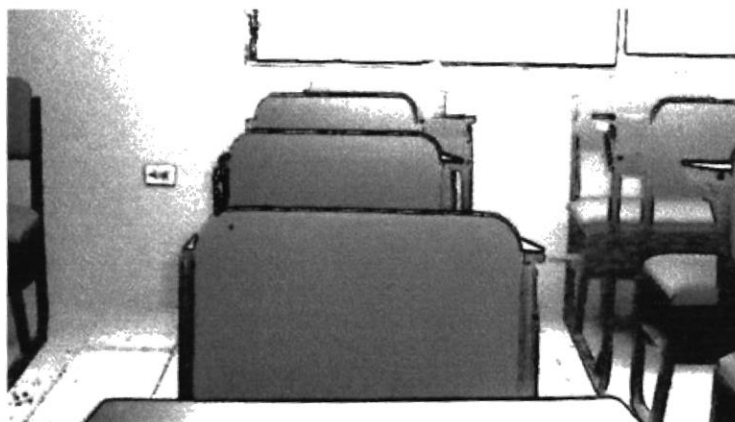






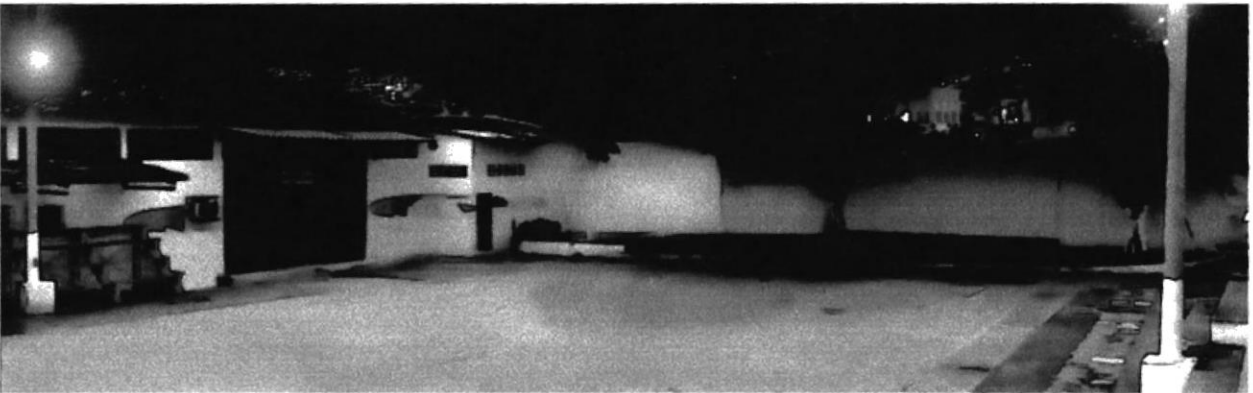
# No Fumar



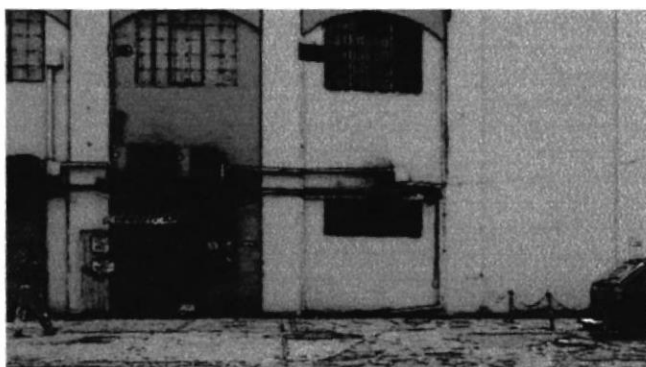




# No Ruido



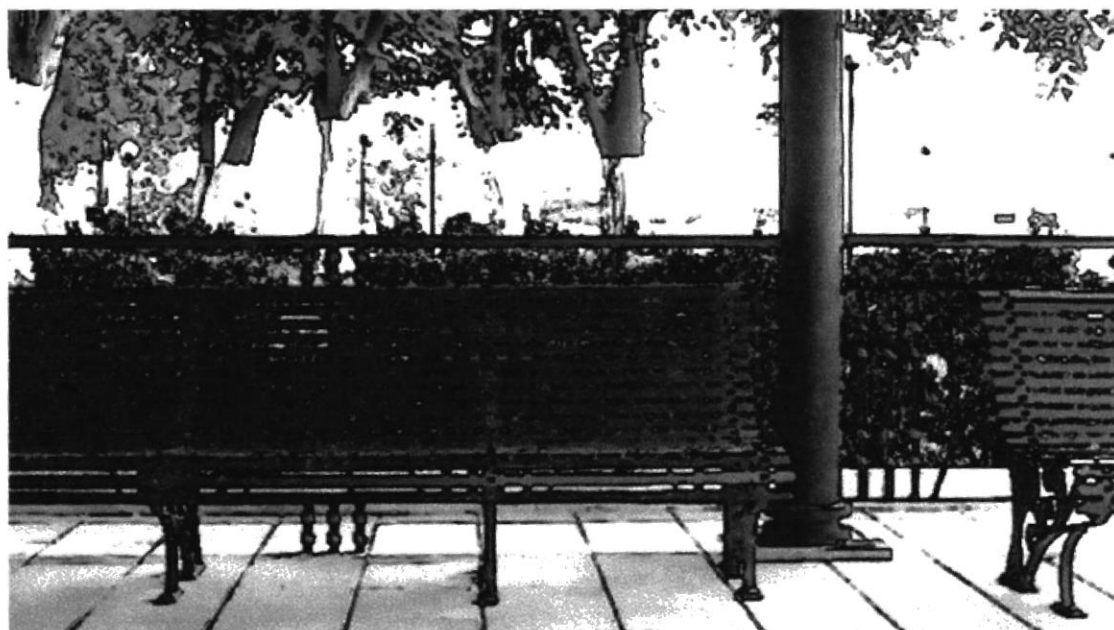
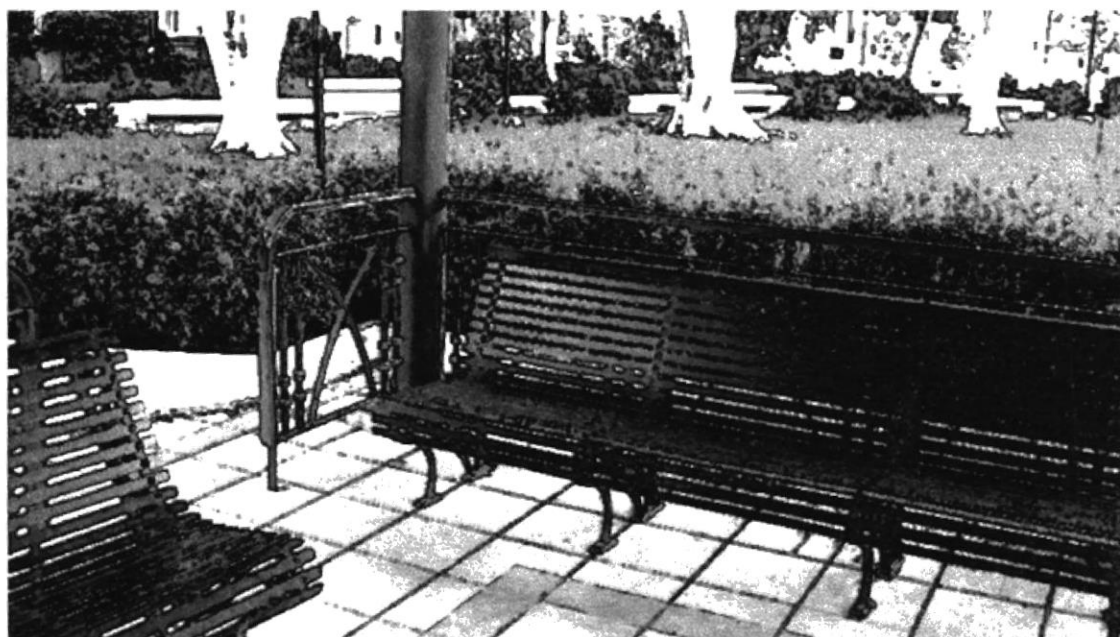
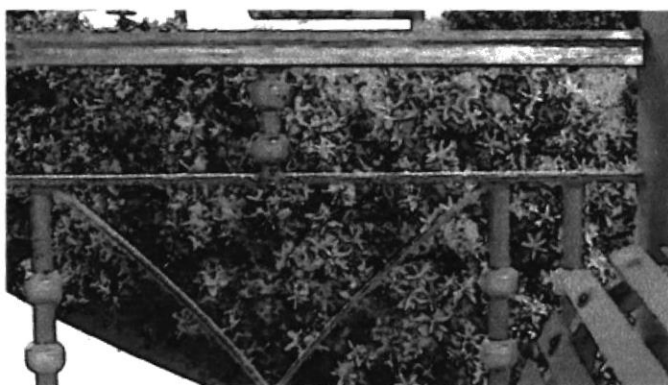
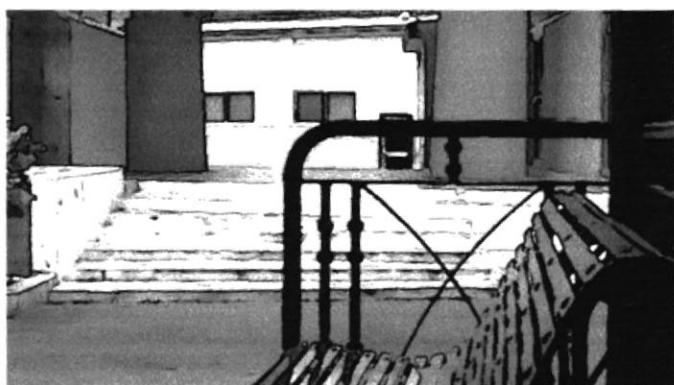






# No Indecencia



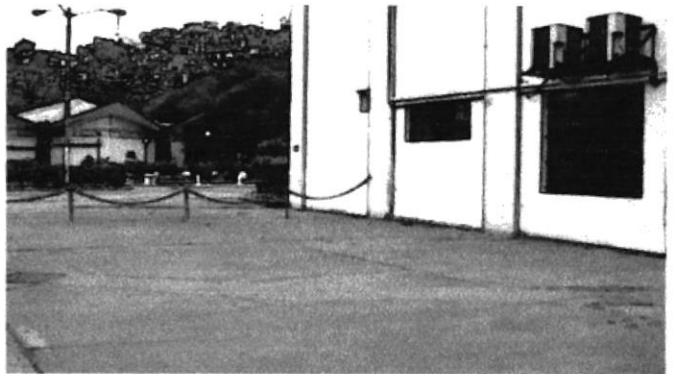


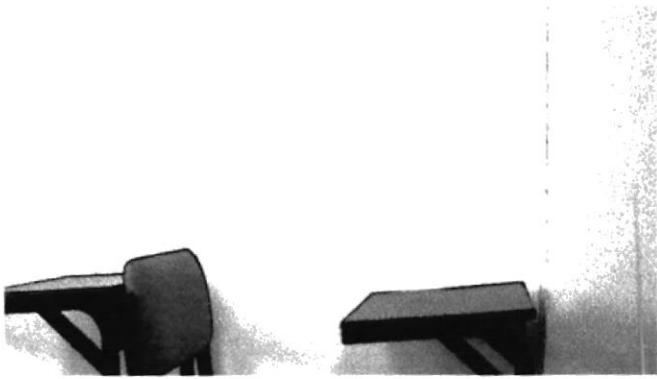
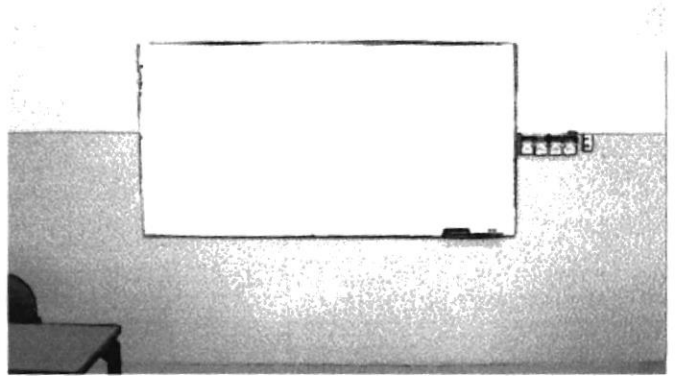
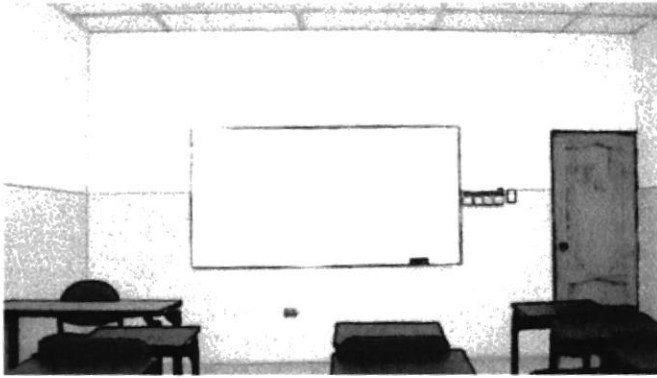






# Urbanidad







**ANEXO**

**POLITO DICE**

**4**

**STORYBOARD**



NO RUIDO



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

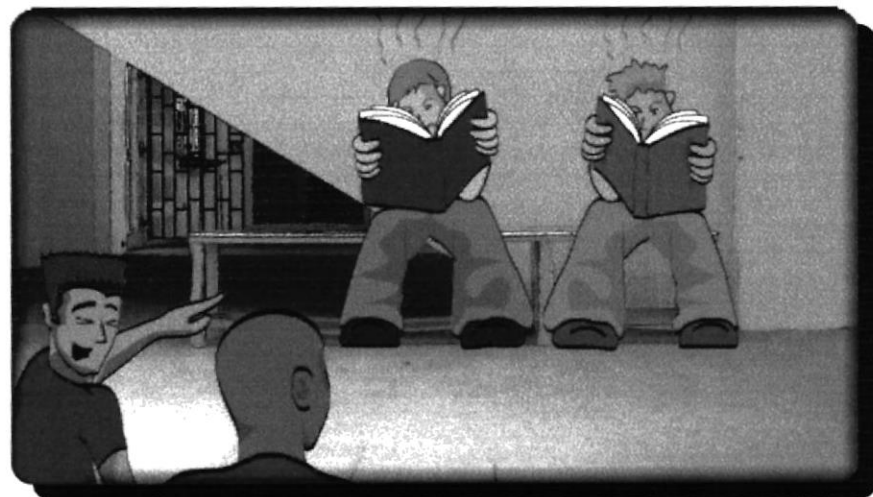
En la puerta principal, la cámara va entrando y se va escuchando música. Se observa a 2 jóvenes y a la iguana con una super-mega grabadora.

DIÁLOGO

**Pepe:** Ahhh.La música esta CHEVERE  
**Leo:** Súbele un poco más!!!!

AUDIO-EFECTO

Audio: Música



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se observa a un lado chicos estudiando y con gestos de disgusto mientras nuestros tres personajes se ríen de ellos y le suben más el volumen.

DIÁLOGO

**Pepe:** Mira esos ilusos tratando de estudiar

AUDIO-EFECTO

Audio: volumen más alto







DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se ve en un plano principal la mano de Polito apagando la grabadora

DIALOGO

AUDIO-EFECTO

Audio: sonido click, y se apaga la música y aparece la música intro de Polito



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se observa al par de chicos que protestan, mientras la iguana habla en forma de gruñidos y le salen susurros ofensivos de la boca.

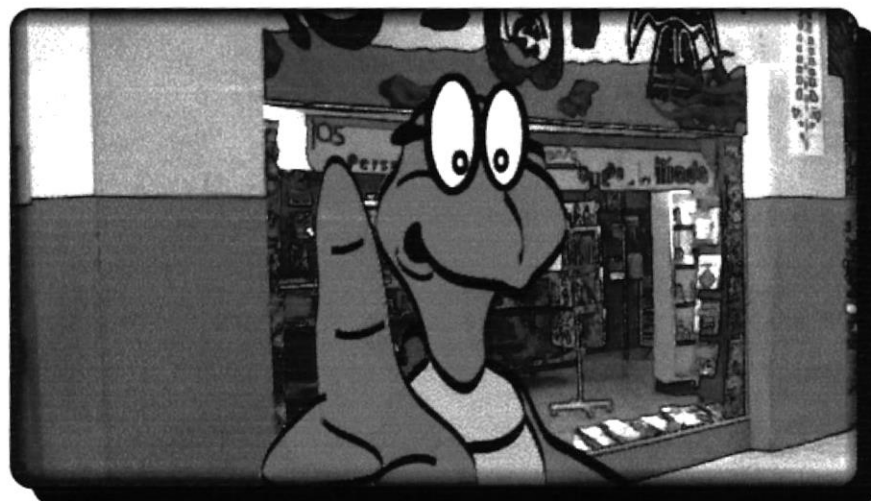
DIALOGO

**Pepe :** Heyy!!!  
**Leo:** Tenía que ser Polito el aguafiestas  
**Iguana:** ##\$!\$^& (insultos)

AUDIO-EFECTO

Audio: música Intro de Polito





DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Polito en un primer plano les indica lo que está pasando

DIALOGO

**Polito:** Esta bien que se diviertan chicos, pero recuerden que compartir la vida universitaria significa también respetar el derecho ajeno a la tranquilidad.

AUDIO-EFECTO



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Los chicos se burlan de Polito, al igual que la iguana

DIALOGO

**Pepe :** *ZZZZZ*  
**Leo :** Sí, que aburrido (bostezo)  
**Iguana :** (muy grosera le saca la lengua y se la suena a Polito.

AUDIO-EFECTO

Audio: Efecto de sacar y sonar la lengua.





DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

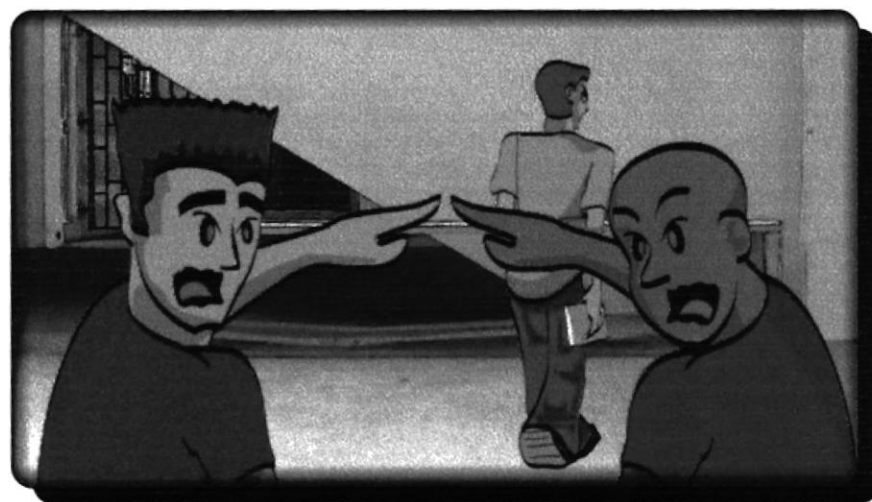
En ese momento se acerca un compañero de clases con unos cuadernos debajo del brazo

DIALOGO

Compañero: y Que tal! estan listos para el examen

AUDIO-EFECTO

Audio: efectos de pasos



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Mientras el se aleja, Pepe y Leo con rostros de terror se acuerdan del examen

DIALOGO

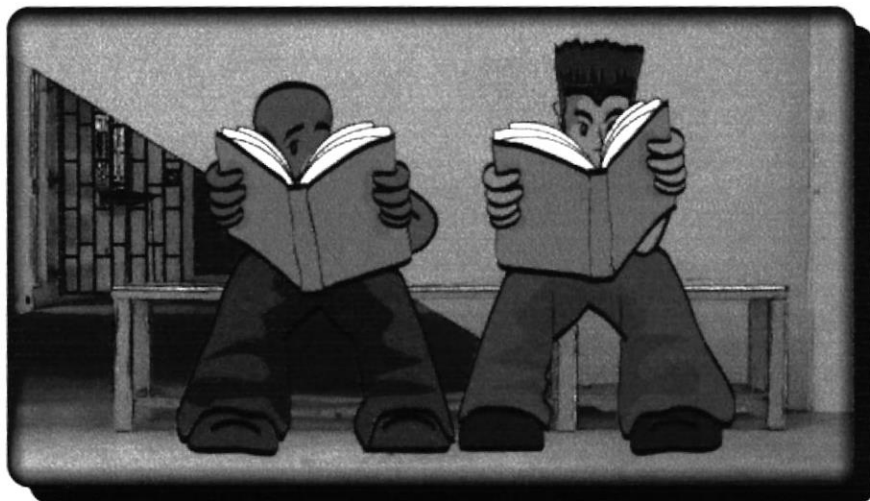
Pepe y Leo: EL EXAAMEN!!!!!!!

AUDIO-EFECTO

Audio: sonido de alerta







DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Enseguida sacan sus libros en un instante se encuentran leyendo al apuro...

DIALOGO

MURMULLOS

AUDIO-EFECTO

Música de la radio



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

mientras la iguana con una mueca sube el volumen a la radio y ellos frustrados le contestan.

DIALOGO

Pepe y Leo: Buah, Buah (llantos)

AUDIO-EFECTO

Música de la radio





DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Polito les hace ver la realidad y ellos se avergüenzan

DIÁLOGO

**Polito:** ejem, ejem  
**Leo :** Tenias razón, Polito  
**Pepe:** Pero has que se acabe ese ruido, por favor

AUDIO-EFECTO

Música de la radio



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

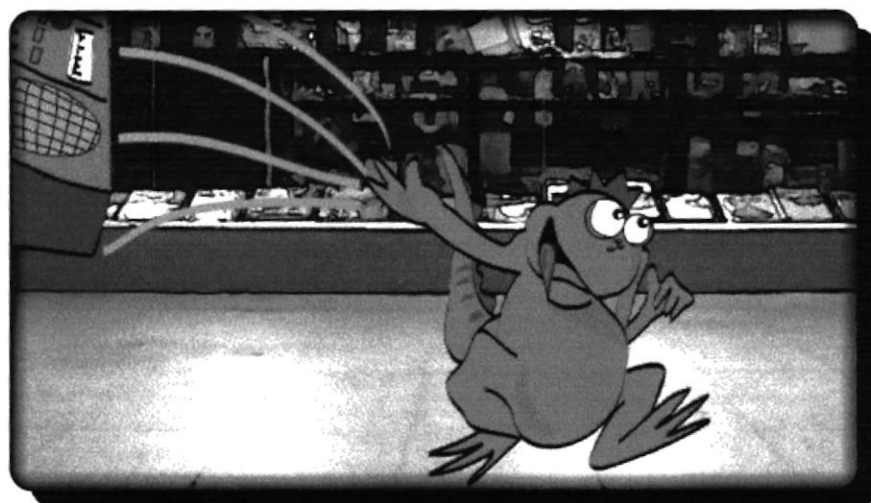
En esta escena se ve a Polito que le hace un silbido a la iguana y lanza una ramita lejos de donde encuentran los chicos

DIÁLOGO

**Polito:** Silbido

AUDIO-EFECTO





DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

al ver volar la ramita la iguana se pone alerta y con expresión de ansiedad empieza a correr despavorido tras

DIÁLOGO

AUDIO-EFECTO

Audio: Se escucha un efecto de viento que se aleja



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Primer plano de Polito

DIÁLOGO

**Polito:** ahh, Qué cosas no???

AUDIO-EFECTO

Música de clausura







**NO DESTRUIR**



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Ha anochecido en el campus y la iguana se prepara a descansar, pero...

DIÁLOGO

**Iguana:** Uaaah!! (Bostezo)

AUDIO-EFECTO

Audio: Ruidos de ambiente y música de fondo.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

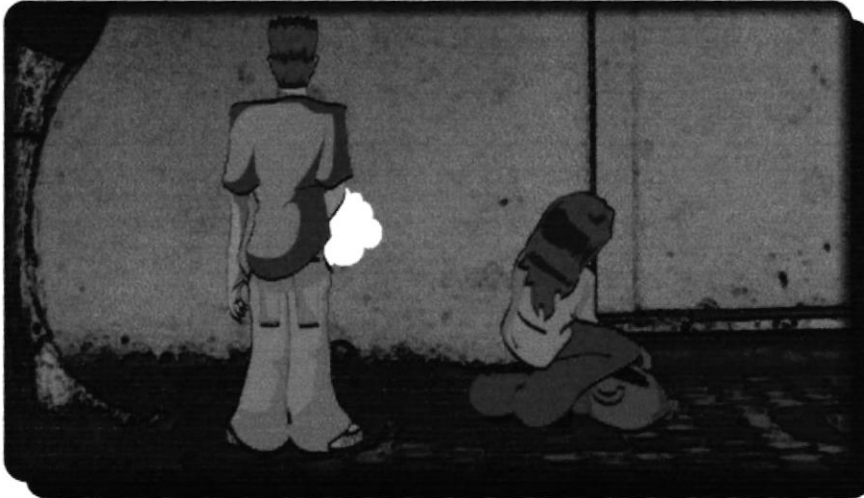
Entonces, la iguana escucha un ruido en la parte inferior del árbol... ¿qué será?... se pregunta y se apresta a averiguarlo...

DIÁLOGO

**Iguana:** Mmm...!?

AUDIO-EFECTO

Audio: Efecto de distorsión y el sonido de un aerosol o spray.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se observan dos alumnos (Wacho y Rafa) preparandose a pintar con aerosol una pared del campus. Mientras conversan la iguana los está observando...

DIÁLOGO

**Wacho:** Rafa, tu crees que esto le va a gustar a mi pelada?  
**Rafa:** Claro Wacho, le va a encantar y lo mejor de todo es que es gratis

AUDIO-EFECTO

Audio: Sonido de aerosol.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

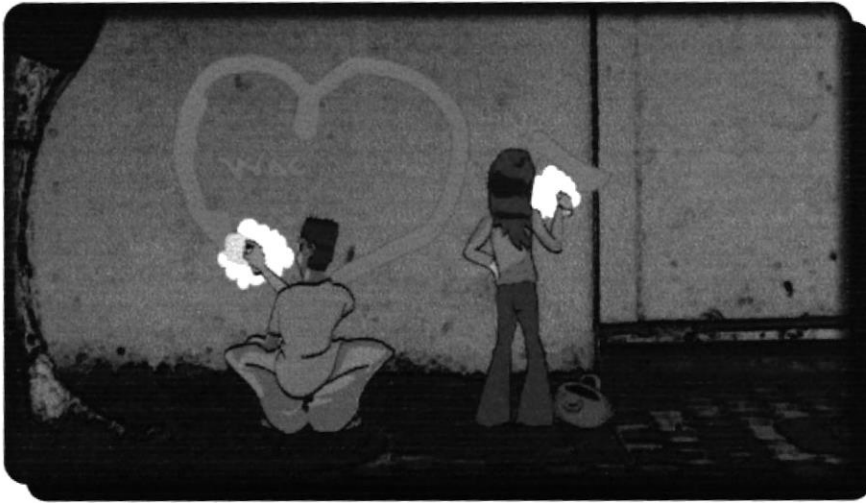
La iguana emocionada por lo que ve, saca sus herramientas para inmiscuirse en lo que sea que estén haciendo esos chicos...

DIÁLOGO

**Iguana:** Aaaah!!, a pintar!!!

AUDIO-EFECTO





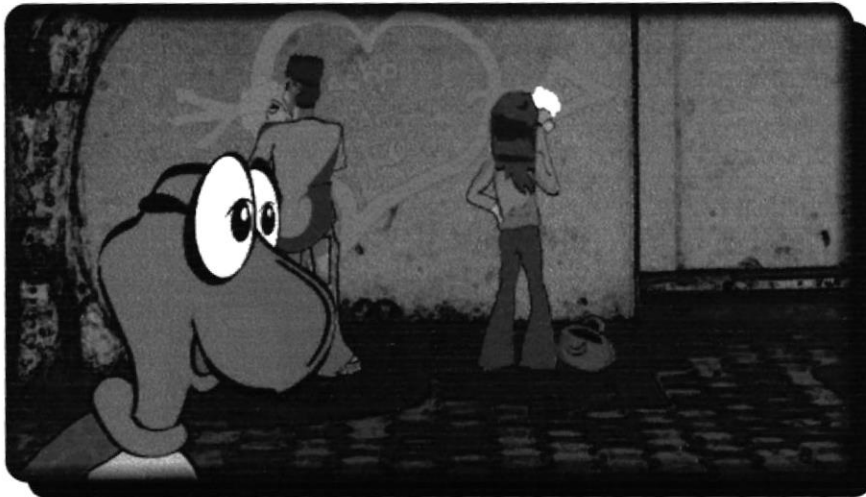
DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se aprecia que los chicos casi han terminado con sus intenciones.

DIÁLOGO

AUDIO-EFECTO

Audio: Sonido de aerosol.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Polito, pasando por el lugar se percata de algo extraño.

DIÁLOGO

AUDIO-EFECTO

**Polito:** Tralalalala... Mmmm... Uhhh!??

Audio: Efecto de pisadas y sonido de aerosol



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

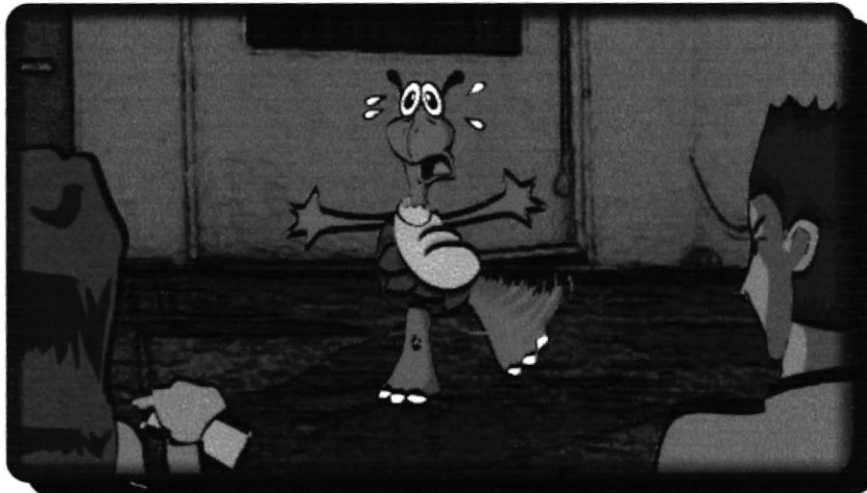
Un primer plano de Polito, molesto y confuso, casi balbuceando palabras por el shock.

DÍALOGO

**Polito:** P... Pe... pero...

AUDIO-EFECTO

Audio: Música de fondo.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

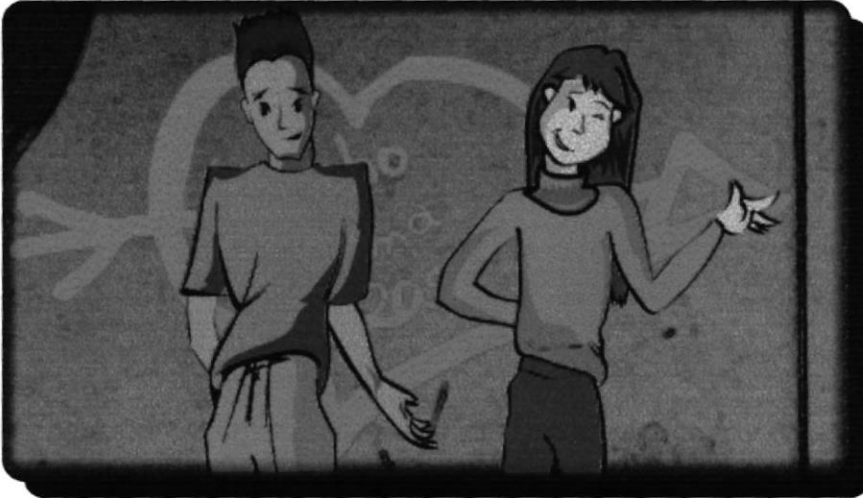
Los chicos muy tarde tratan de esconder la evidencia, Polito en plano general y los chicos de espaldas a la cámara.

DÍALOGO

**Polito:** pero que están haciendoooo!!?

AUDIO-EFECTO





DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Un plano general de ambos chicos, con expresiones de vergüenza, con lo que pintaron a sus espaldas.

DIÁLOGO

**Wacho:** ¡Ah!!, Polito!? Qué fue!!?

AUDIO-EFECTO

Audio: Sonido de atención.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Plano general de iguana de espaldas, pintando con entusiasmo mientras Polito conversa con los chicos.

DIÁLOGO

**Iguana:** Pinta!!, pinta!!

AUDIO-EFECTO

Audio: Sonido de brochazos



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

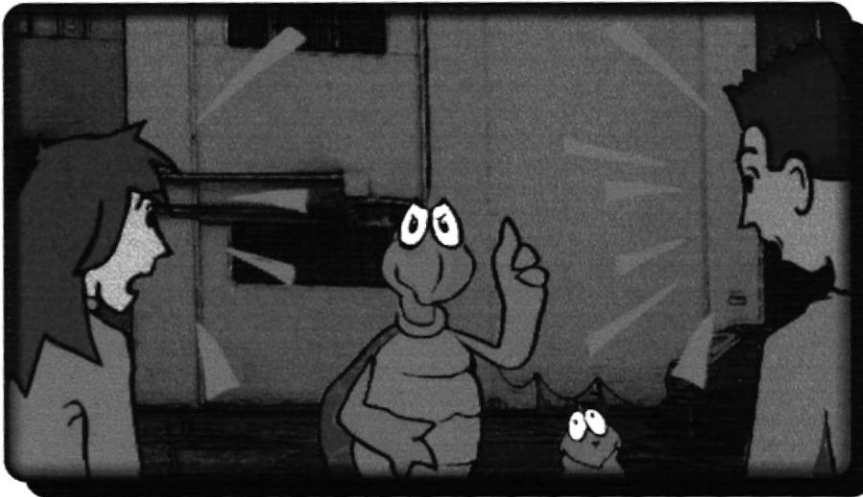
Se aprecia a los alumnos en primer plano, Polito se encuentra de espaldas. Rafa haciendo gestos graciosos.

DIALOGO

**Wacho:** Polito, lo que pasa es que mañana cumpla cinco meses con mi pelada y no tenía plata para comprarle algo.

**Rafa:** Si, y decidimos pintarle un gran corazón en la pared

AUDIO-EFECTO



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

El rostro de sorpresa y horror dice que Polito les dijo en los problemas que se iban a meter. Polito esta en primer plano con la iguana a una lado.

DIALOGO

**Polito:** Pues, esta expresión de amor por tu pelada te puede salir más caro de lo que piensas.

**Wacho y Rafa:** Aahh!!

AUDIO-EFECTO





## DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se observa a la iguana en primer plano, tratando de esconder el pincel detrás de su espalda, después de oír lo que Polito dijo quedó perplejo.

## DIÁLOGO

**Iguana:** Mmm

## AUDIO-EFECTO



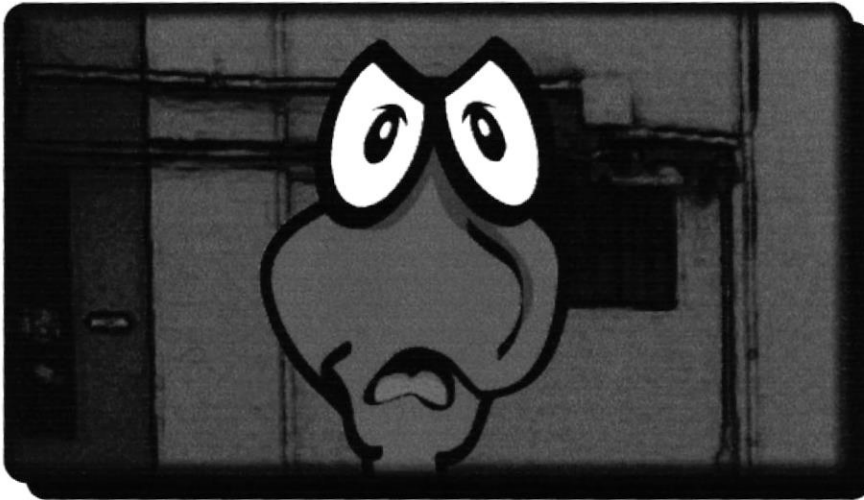
## DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Los alumnos y la iguana se encuentran en plano general. De forma confusa se señalan uno al otro.

## DIÁLOGO

**Wacho:** Fue tu culpa!!...  
**Rafa:** No, fue tu culpa!!...  
**Wacho:** Pero tu pintaste una parte!..  
**Rafa:** Si, pero es para tu pelada, es tu culpa!  
**Iguana:** Tú, tú, tú !!!

## AUDIO-EFECTO



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

En primer plano el rostro disgustado de Polito.

DIALOGO

**Polito:** Bueno, ya bastaaa!!

AUDIO-EFECTO



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

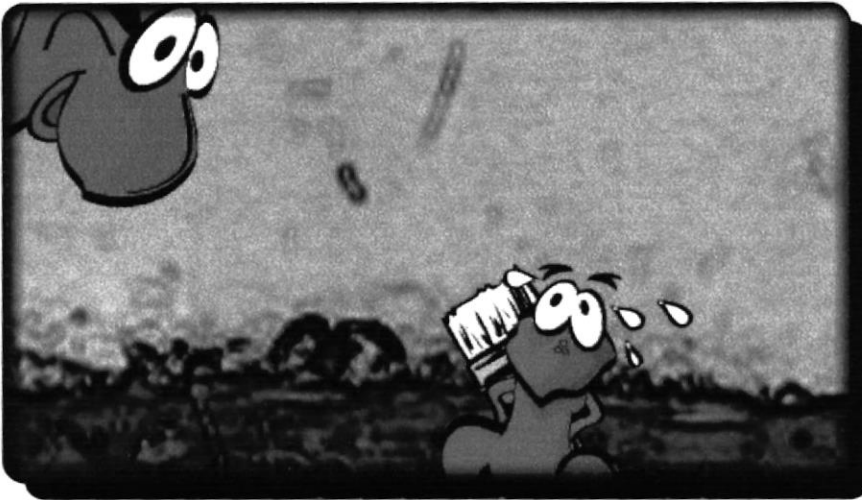
En primer plano Polito saca un bote de pintura y la iguana a su izquierda presenta una brocha.

DIALOGO

**Polito:** Yo tengo la solución a este problema.

AUDIO-EFECTO

Audio: Música de fondo y efecto de zumbido.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Polito y la iguana en primer plano. La iguana con la brocha a su espaldas y un tanto nerviosa.

DIALOGO

**Iguana:** Ji, ji, ji!!  
**Polito:** Pero tú tampoco te salvas de esto...

AUDIO-EFECTO

Audio: Música de fondo.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Aparece Polito en primer plano.

DIALOGO

**Polito:** Aseguremosnos una convivencia armoniosa dentro del campus, aprendiendo a respetar los bienes que existen en la Universidad...

AUDIO-EFECTO

Audio: Música de fondo.





DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Con un movimiento de la cámara de izquierda a derecha se puede observar a los chicos tapando el gran corazón.

DIALOGO

**Polito:** Además recuerda que está ahí para proporcionarnos un buen ambiente de estudio y comodidad, no para destruirla.

AUDIO-EFECTO

Audio: Música de fondo.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Primer plano de la iguana con el tarro de pintura sobre la cabeza, lloriqueando.

DIALOGO

**Iguana:** ¡Buaaah! No destruyas, no destruyas!

AUDIO-EFECTO

Audio: Música de fondo.





**NO BASURA**



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

En un día normal se observa a un par de amigas acercándose una tienda para comprar algo de comer.

DIALOGO

AUDIO-EFECTO

Audio: Murmullos y ruidos de ambiente.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

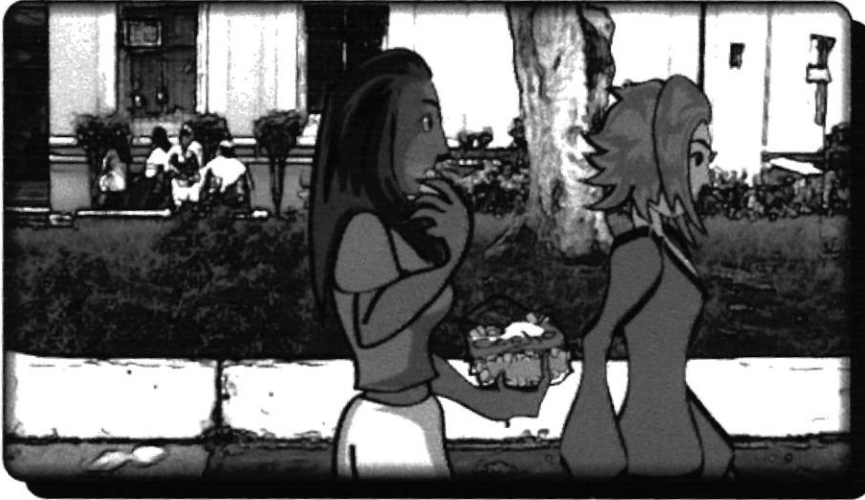
En primer plano ambas chicas conversando ya en la tienda.

DIALOGO

AUDIO-EFECTO

**Tere:** Nooo, eso yo no lo usaría ni loca...  
**Vanessa:** Bueno, yo... Heyyy!! Mira la hora que es!!!  
 Vamos a clases!!!

Audio: ruidos de ambiente.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

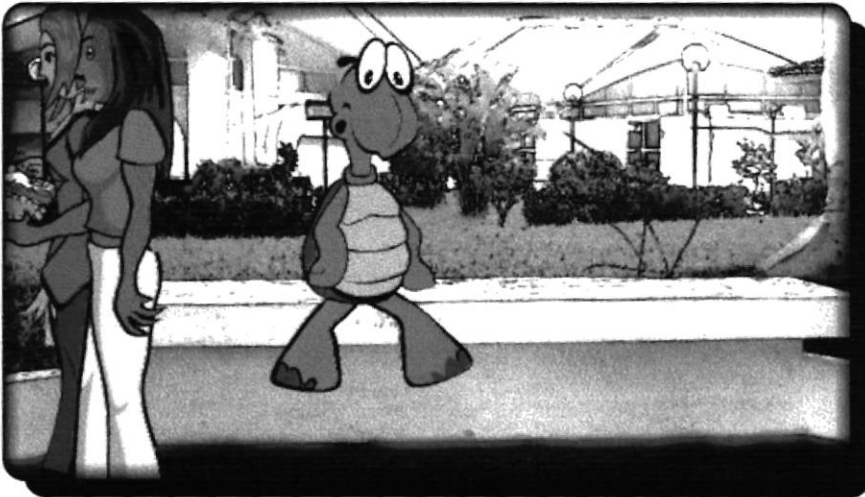
Tere y Vanessa se dirigen a clases apresuradamente, comiendo la funda de frituras.

DIALOGO

**Vanessa:** Ñam ñam, ñam! ¡Qué rico!  
**Tere:** ¡¡Apresurate Vanessa!!

AUDIO-EFECTO

Audio: Efecto de masticar pasos al caminar y sonido de funda de funda



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

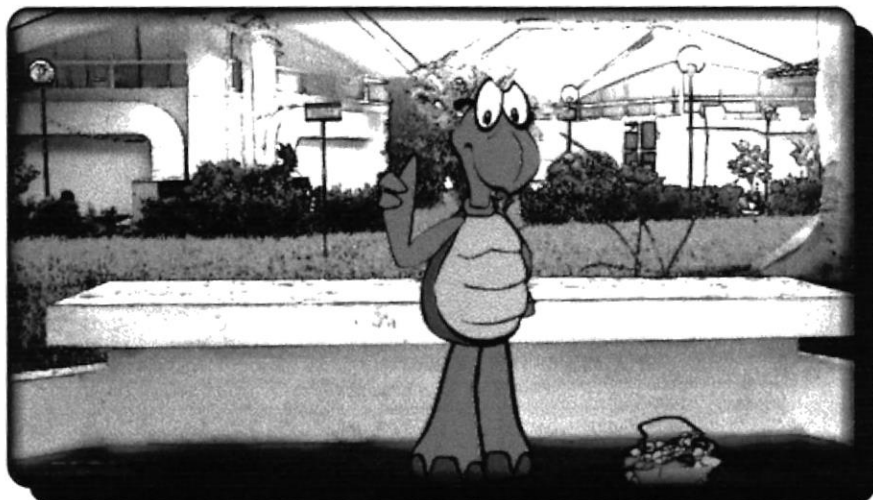
Mientras caminan se observa que Vanessa arroja la funda al suelo sin darse cuenta que Polito estaba cerca.

DIALOGO

**Vanessa:** ¡¡ Ya Tere!!

AUDIO-EFECTO

Audio: sonido de funda al arrugarse.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

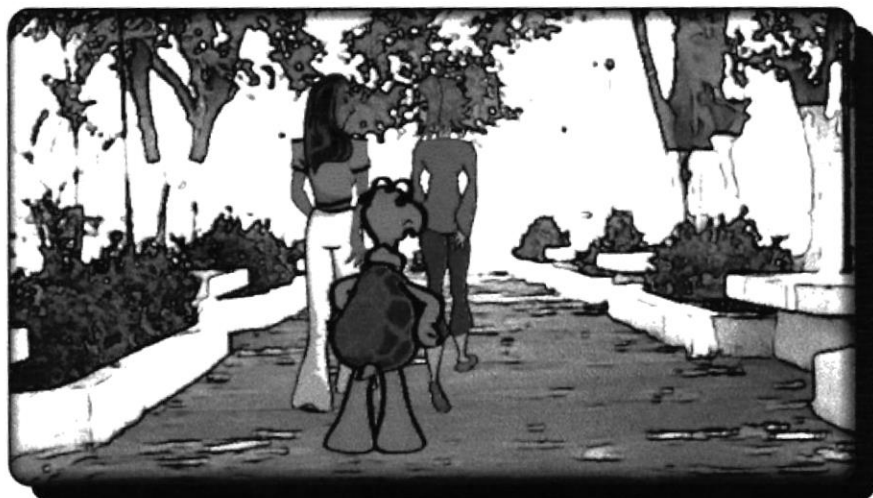
Se hace un acercamiento a polito, que luego de ver caer la funda al suelo, se observan diferentes muecas en su rostro.

DIALOGO

**Polito:** Uhh?

AUDIO-EFECTO

Audio: Efecto de distorción



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Polito las llama con desesperación y se les acerca luego que las chicas finalmente se detienen relucantes.

DIALOGO

**Polito:** Hey!!, Chicas, esperen!!  
**Tere:** Ahh... Hola Polito!  
**Vanessa:** Ahora no, Polito... que tenemos clases

AUDIO-EFECTO

Audio: Efecto de pisadas.







DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Un primer plano de Polito un poco molesto, que insiste en hablar con ellas

DIÁLOGO

**Polito:** Si, pero lo que acaban de hacer es más urgente!!

AUDIO-EFECTO



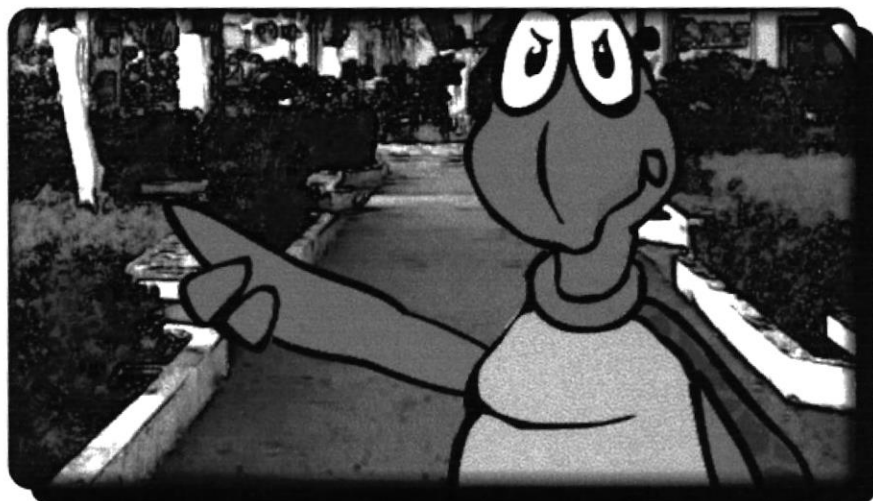
DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Tere y Vanessa sorprendidas se preguntan que es lo que pasa.

DIÁLOGO

**Vanessa:** Qué!?  
**Tere:** ¿Qué cosa?

AUDIO-EFECTO



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Un primer plano de Polito señalando la funda que habían lanzado al piso.

DIALOGO

**Polito:** Eso!!

AUDIO-EFECTO

Audio: Sonido de atención.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Plano general de ambas chicas, mirando hacia Polito.

DIALOGO

**Vanessa:** Pero no te preocupes que ya la recogen  
**Tere:** Sí, para eso están los conserjes.

AUDIO-EFECTO





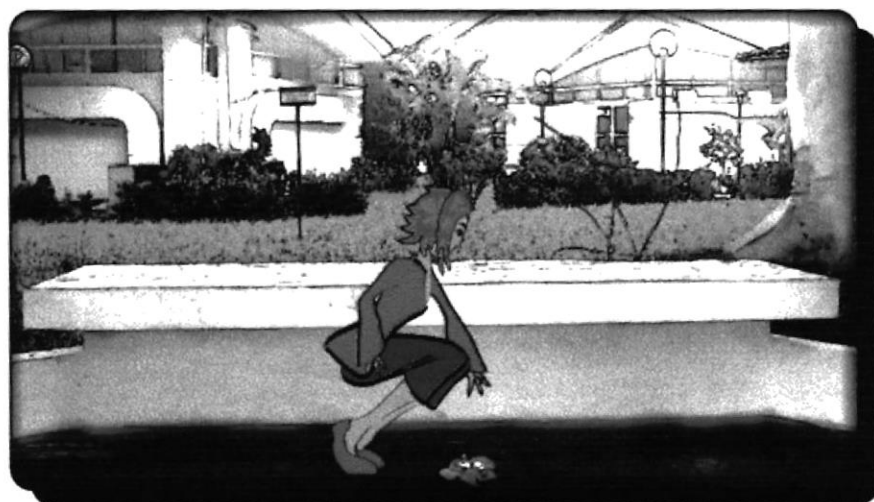
## DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se ve un primer plano de polito

## DIALOGO

**Polito:** Pues se equivocan, poner la basura en su lugar es un buen hábito que evita el desorden y la contaminación, y que debemos practicar, no sólo en casa sino en todas partes. Así nos aseguramos una convivencia más armoniosa como ciudadanos.

## AUDIO-EFECTO



## DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Vanessa avergonzada se agacha para recoger la funda vacía y ponerla donde corresponde.

## DIALOGO

**Tere:** Tienes razón, Polito... disculpame!  
(recogiendo la funda)  
**Vanessa:** Uhhh (torciendo la boca)

## AUDIO-EFECTO





DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Tere, no muy convencida, comienza a reclamar... mientras la iguana se encuentra comiendo una banana en la rama de un árbol encima de ella.

DIALOGO

**Iguana:** Yumm, yumm, Mucha hambre !!

AUDIO-EFECTO

Audio: Silbido



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

La cascara impacta en la cabeza de Vanessa.

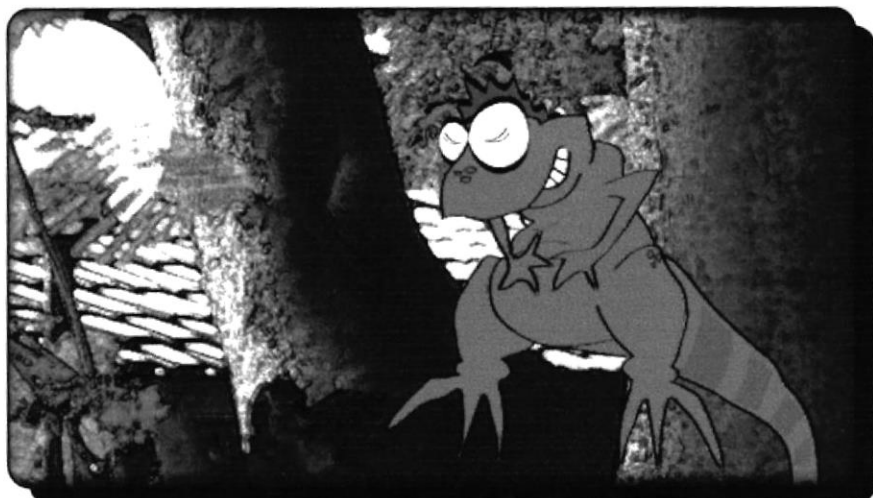
DIALOGO

**Vanessa:** Ayyy!, ya... que no es para tanto!!!  
¡¡¡Ayyy!!! Pero qué...!!

AUDIO-EFECTO

Audio: Efecto de impacto.





DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se observa a la iguana riendose a carcajadas de su fechoría sobre un árbol.

DIALOGO

**Iguana:** Ji, ji, ji!!  
Ah, ah, Aayyy!!  
**Tere:** Mira iguana cochina, no te han enseñado... a no botar basura!!

AUDIO-EFECTO



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

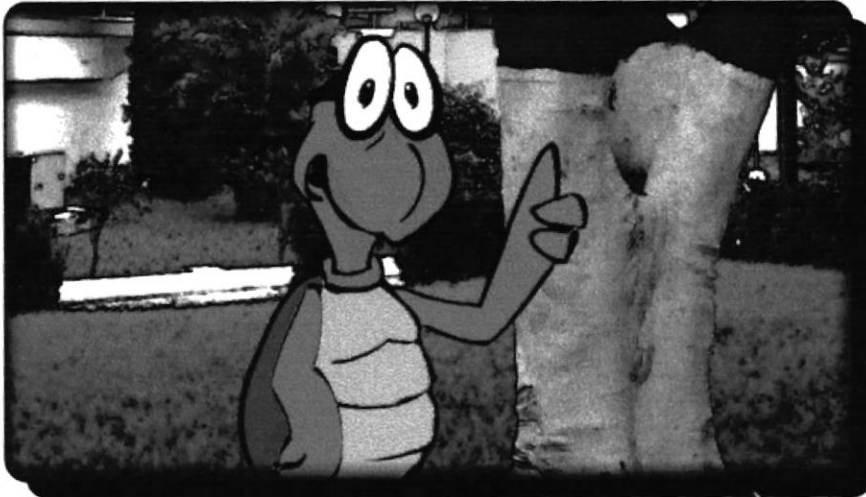
Tere furiosa se da cuenta de lo que dice. Se pone roja y avergonzada.

DIALOGO

**Tere:** Uuyyyy!!

AUDIO-EFECTO





DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Polito en primer plano.

DIALOGO

**Polito:** Así es amigos, demostremos que la higiene no es solo cuestión personal, sino un asunto de importancia en general.

AUDIO-EFECTO

Audio: Música de fondo.



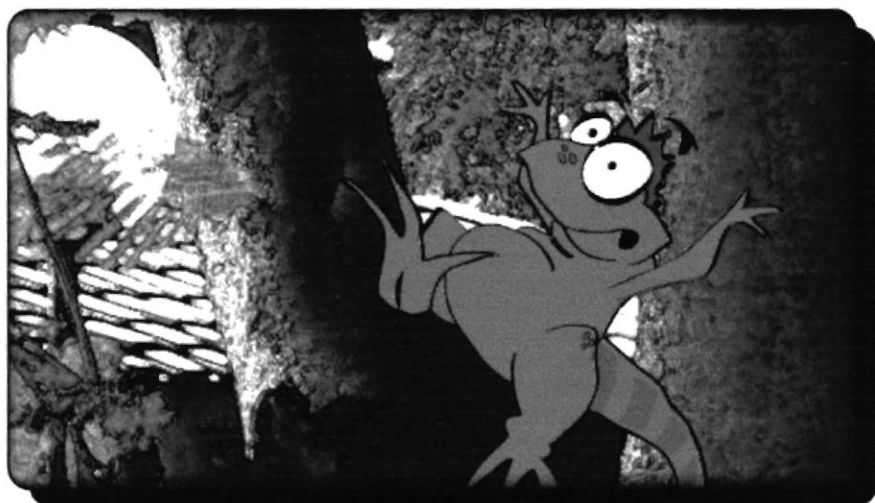
DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

La iguana dispuesta a botar otra cascara de banana a Polito, de repente algo sale mal...

DIALOGO

**Iguana:** Je, je , je! (risa malévola)  
Eh?

AUDIO-EFECTO



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

con movimiento brusco se resbala de la rama y empieza a caer.

DIÁLOGO

**Iguana:** Ah, ah, Aayyy!!

AUDIO-EFECTO

Audio: Efecto de caída.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se observa a la iguana en el suelo, toda lastimada y adolorida.

DIÁLOGO

**Iguana:** ¡Ouch!

AUDIO-EFECTO

Audio: Efecto de impacto.



**NO FUMAR**



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Todo empieza en las bancas del pasillo cuando tres amigos se encuentran conversando amigablemente.

DIALOGO

**Mario:** Y cuando el Chino metió el gol, hubieran visto como grité...

AUDIO-EFECTO

Audio: Murmullos y ruidos de ambiente.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

De repente una nube de humo inunda el rostro de de estos tres chicos.

DIALOGO

**Mario, Fernando y Raquel:** Coff, coff, coff.

AUDIO-EFECTO



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Los chicos comienzan a protestar después que se el humo se empieza a extender alrededor de ellos.

DIALOGO

**Mario, Fernando y Raquel:** Cof, cof, cof.. Ahh!! Pero quien fuma!!?

AUDIO-EFECTO



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Vemos a un estudiante llamado Hugo que se encuentra cómodamente sentado y fumando un cigarrillo.

DIALOGO

AUDIO-EFECTO

Audio: Sonido de aspirar y exalar.





DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

La iguana que se encuentra en la ventana entra e inmediatamente es sofocada por el humo del cigarrillo y comienza a lágriamar

DIALOGO

**Iguana:** Cof, Cof (tos seca)

AUDIO-EFECTO



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

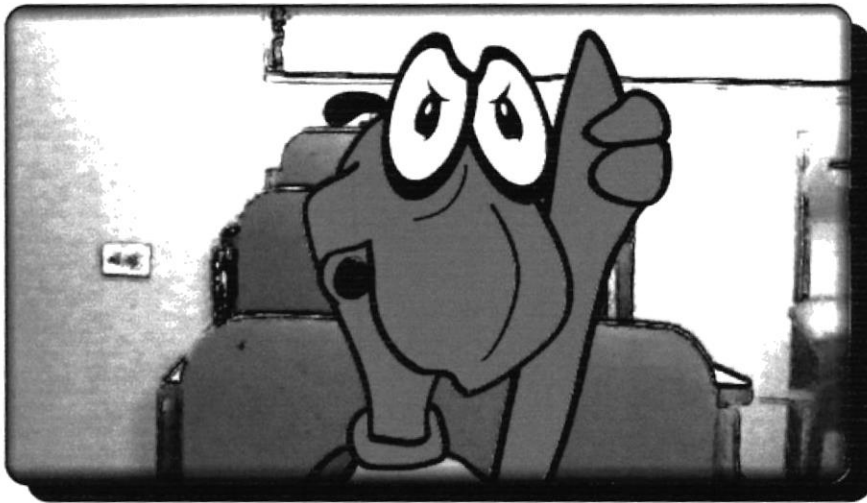
Con lo poco que le queda de aire, la iguana, intenta soplar el humo para lanzarlo contra este fumador, pero en este momento se aprecia a Polito bastante molesto.

DIALOGO

**Polito:** Amigo, haz el favor de apagar ese cigarrillo?  
**Hugo:** Yo? ¿Y porque?

AUDIO-EFECTO

Audio: Sonido de soplo



DIÁLOGO

**Polito:** Porque, tus gustos no son los nuestros y tenemos derecho de respirar aire puro

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Un primer plano de Polito un poco molesto.

AUDIO-EFECTO

Audio: Música Intro de Polito



DIÁLOGO

**Hugo:** Bahhh, yo opino que....

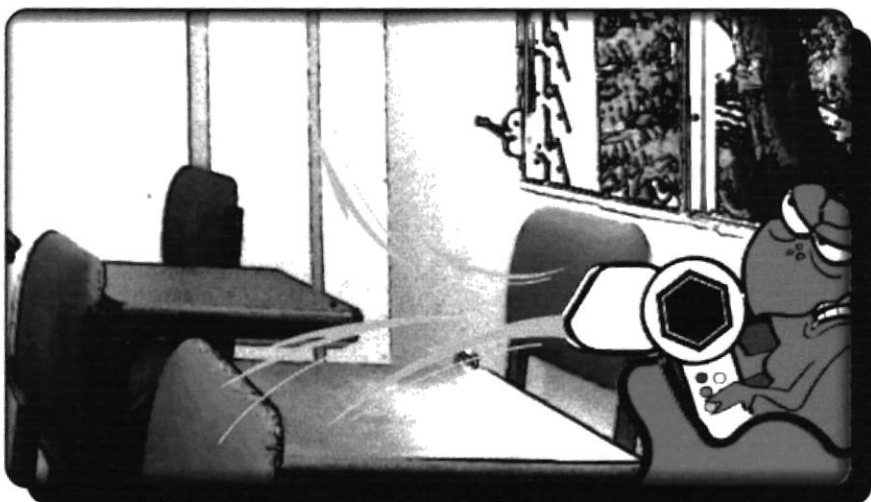
DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Un primer plano de Hugo

AUDIO-EFECTO

Audio: Música Intro de Polito





DIÁLOGO

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Hugo no termina de hablar porque en ese momento iguana a sacado una secadora de pelo y la hace funcionar para expeler el humo hacia el muchacho.

AUDIO-EFECTO

Audio: Sonido de secadora



DIÁLOGO

**Hugo:** Pero que!! ¿? Coff, coff, coff

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Ahora es Hugo el que se encuentra inundado de humo y suelta el cigarrillo.

AUDIO-EFECTO



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se ve un primer plano de polito

DIALOGO

**Polito:** El fumar , como el beber es una elección de la cual solo tú eres responsable, ya que lo puedes practicar en privado o momentos y lugares adecuados, donde no afecte el aire de quienes no comparten esos gustos.

Solo así nos garantizamos el derecho a la armonía ¿Verdad?

AUDIO-EFECTO



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Aparece un plano general de la iguana saliendo de un salto de la mochila, luego termina con un gesto de triunfo y mirando al frente realiza un gesto de "no fumar".

DIALOGO

**Iguana:** No, no, no

AUDIO-EFECTO







**NO INDECENCIA**



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

En un primer plano cerca de la glorieta encontramos a una pareja de enamorados, cogidos de las manos y muy tiernos.

DIÁLOGO

Anita y Pedro: Suspiros

AUDIO-EFECTO

Audio: Sonido de pajaros y una melodía romántica.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Aparece la iguana, que a pegado un brinco de un árbol

DIÁLOGO

AUDIO-EFECTO

Audio: Sonido de Salto(point)



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

En un primer plano, la iguana ve a nuestros personajes y se sonroja, abre y cierra sus ojos románticamente.

DIÁLOGO

**Iguana:** Ahhh!

AUDIO-EFECTO

Sonido clin, clin (ojitos)  
Y suspiro



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se hace un acercamiento al rostro de Anita mientras está hablando y mirando fijamente a

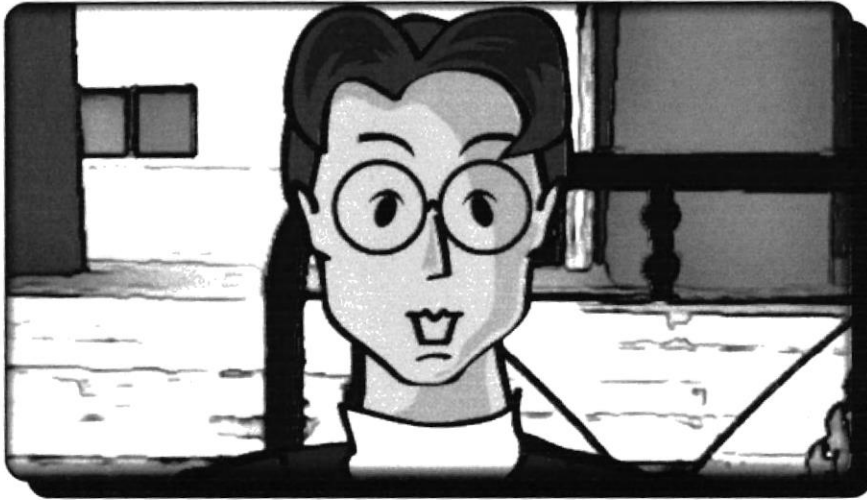
DIÁLOGO

**Anita:** Te quiero Pedro

AUDIO-EFECTO

Audio: Sigue la melodía romántica y suspiros





DIÁLOGO

**Pedro:** Yo también te quiero Anita

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se hace un acercamiento al rostro de Pedro mientras está hablando y mirando fijamente hacia Anita.

AUDIO-EFECTO

Audio: Sigue la melodía romántica y suspiros



DIÁLOGO

**Pedro y Anita:** Ahhhhh...

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Polito, pasando por el lugar se percata de algo extraño.

AUDIO-EFECTO

Audio: Efecto de fade in, distorsión.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Un primer plano de la iguana, poniendo mucha más atención a los sucesos, y suspirando.

DIÁLOGO

**Iguana:** Ahhhhh!

AUDIO-EFECTO

Audio: Música de fondo.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Plano general de los jóvenes en posiciones comprometedoras, haciendo directas insinuaciones uno al otro.

DIÁLOGO

**Anita:** Papito  
**Pedro:** Mamita

AUDIO-EFECTO

Audio: Música de fondo y Efectos de besos..





DIÁLOGO

**Pedro:** Anita que buena que estas!

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se hace un acercamiento del rostro de Pedro, con una expresión de deseo, mira fijamente a Anita.

AUDIO-EFECTO

Audio: Música de fondo



DIÁLOGO

**Iguana:** Guaaaaauuuuuu!

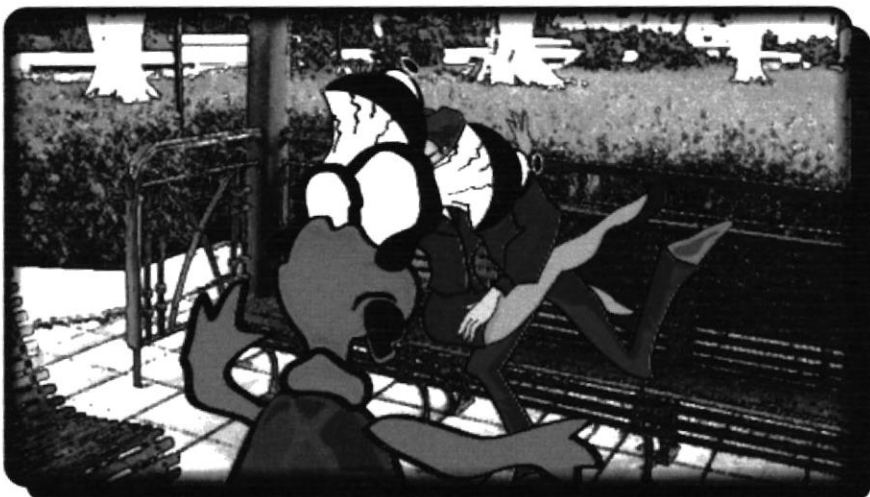
DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

En un primer plano vemos a la iguana en un cambio radical en el cual se emociona y babea de ver tal escena.

AUDIO-EFECTO

Audio: Música de fondo y Efectos de besos.





DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se ve la escena subida de tono de los enamorados y aparece de nuevo Polito horrorizado

DIÁLOGO

**Polito:** Aaahhhhhh!(susto)

AUDIO-EFECTO

Audio: Se siguen escuchando besos, de fondo musica intro y cuando se aleja Polito.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Polito aún asustado, para evitar que se siga viendo la escena, pone delante de ellos un cartel de censurado.

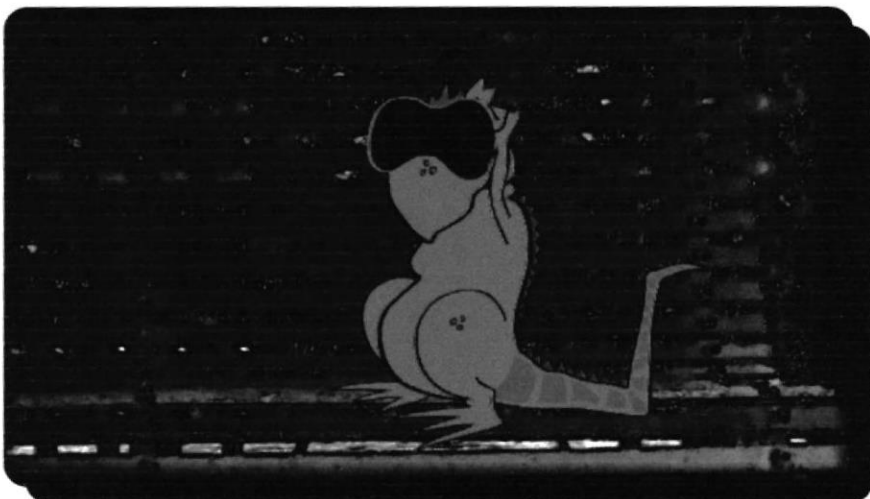
DIÁLOGO

**Polito:** Glup!...

AUDIO-EFECTO

Audio: Música Intro de y cuando se acerca Polito.





## DIALOGO

Iguana: Mmm

## DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se observa a la iguana en primer plano, t a p a n d o s e apresuradamente los ojos con un antifaz negro.

## AUDIO-EFECTO

Audio: Música Intro de Polito y cuando la iguana se pone el antifaz.



## DIALOGO

**Polito:** Es verdad que son tiempos modernos y que de las relaciones de compañeros pueden surgir relaciones afectivas...

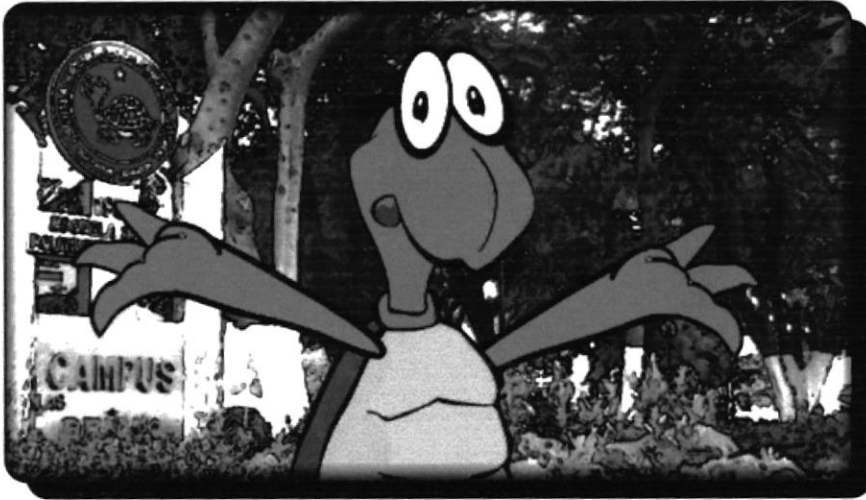
## DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

La pareja que se encontraba detrás del cartel dejan de hacer lo que estaban haciendo para asomarse y leer el cartel , mientras Polito habla.

## AUDIO-EFECTO

Audio: Música Intro de Polito





DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se empieza abrir la escena y mientras Polito sigue hablando los chicos se esconden detrás del cartel muertos de la vergüenza. Luego Polito aparece de nuevo en primer plano hablando y gesticulando, enseñando las actividades que se podrían hacer.

DIALOGO

**Polito:** Emplea esa magia del amor en algo más provechoso para tí y tu pareja , como practicar algún deporte o actividad cultural, social o académica que invite a superarte como ser humano.

AUDIO-EFECTO

Audio: Música Intro de Polito



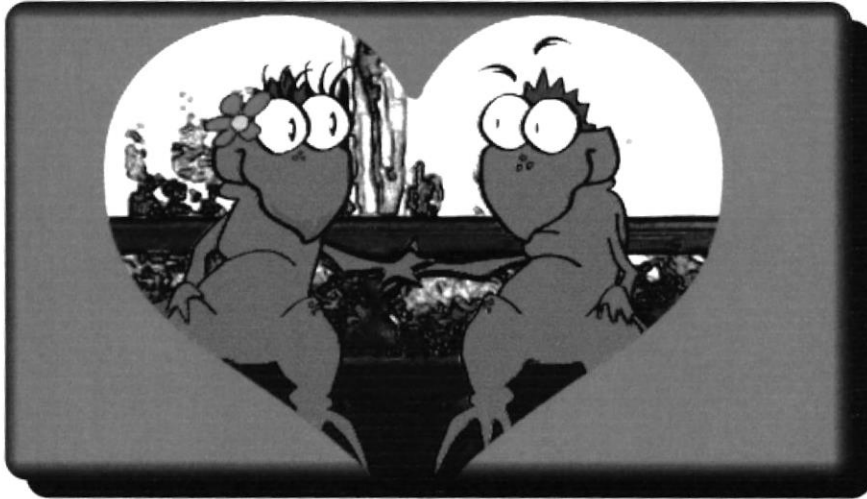
DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se observa a los chicos sentados en la misma banca, pero han abierto los libros y se han puesto a estudiar, Polito los ve con mucha satisfacción. en el mismo lugar se aprecia también a la iguana en una esquina de la banca.

DIALOGO

AUDIO-EFECTO

Audio: Música de fondo y susurros de los chicos estudiando.



DIALOGO

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

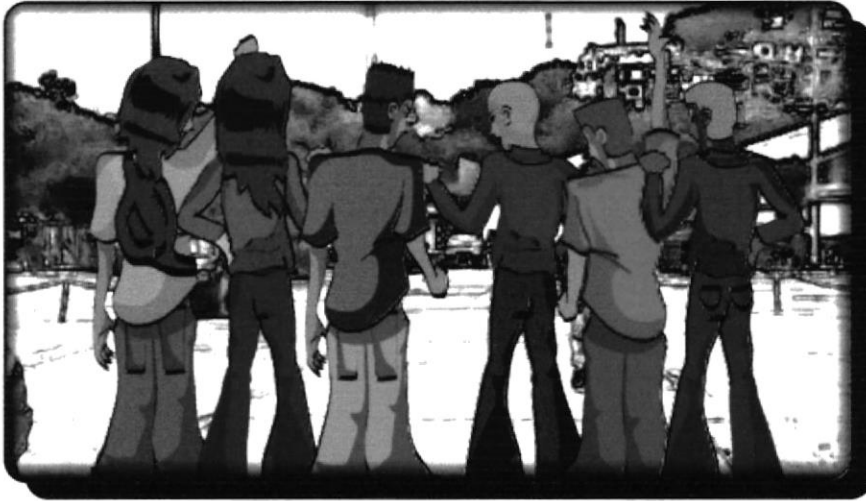
Con iguana en primer plano sentada, de repente aparece una iguana hembra para hacerle compañía y luego se aprecia un corazón en los alrededores que cierra finalmente la escena.

AUDIO-EFECTO

Audio: Música de fondo.



# URBANIDAD



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

En un día soleado, alrededor del estacionamiento de PROTCOM se observa a un grupo de personas, que están bitoreando por algo o por alguien.

DIÁLOGO

AUDIO-EFECTO

Audio: Gritos de la multitud



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

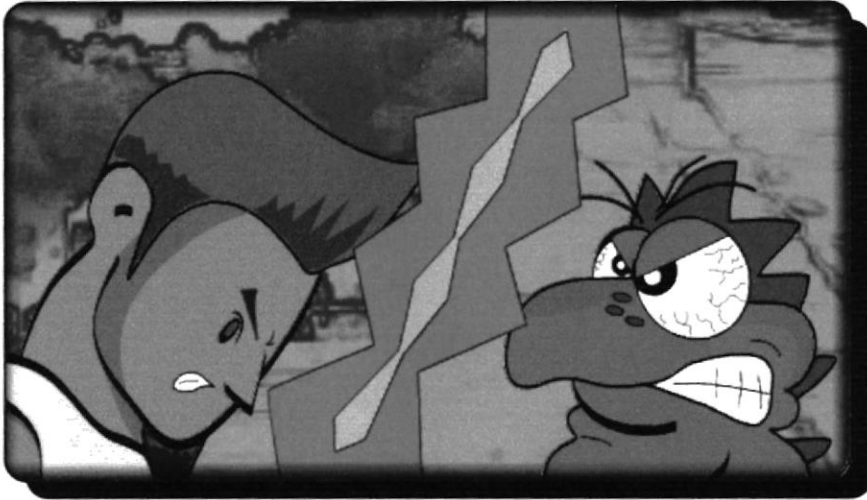
Cuando la cámara se acerca cada vez más observamos en el centro a La Iguana y a un estudiante llamado Paco enfrentan

DIÁLOGO

AUDIO-EFECTO

Audio: Susurros de la multitud y música de un duelo del viejo oeste.





DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

La cámara hace un acercamiento de los ojos furiosos de la iguana y luego de los ojos de Paco.

DIALOGO

AUDIO-EFECTO

Audio: Susurros de la multitud, respiración agitada y música de un duelo del viejo oeste.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Aparece Polito en medio de los dos para evitar la risa boca.

DIALOGO

AUDIO-EFECTO

**Polito:** Un momento!!!!  
**Iguana y Paco :** Ehh??  
**Polito:** En primer lugar, el Campus universitario es un centro de Estudios, no de riñas y de peleas.

Audio: Termina la música tipo oeste y aparece la música del Intro de Polito.







DIÁLOGO

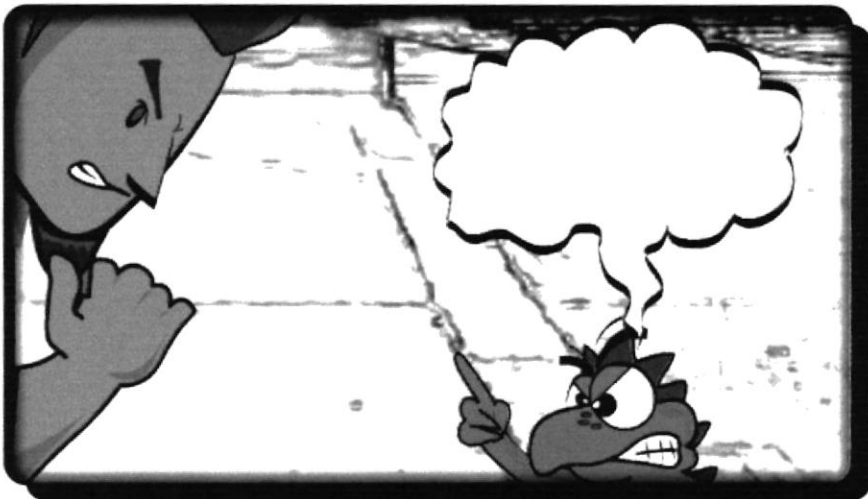
**Polito:** Aprendamos a asumir responsabilidades, por algo nos estamos educando

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

La Iguana y Paco abandonan la actitud ofensiva , mientras Polito sigue hablando..

AUDIO-EFECTO

Musica Intro de Polito y sonido de látigazo.



DIÁLOGO

**Iguana:** Tú, tú, tú!!!

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Entonces la Iguana empieza a hacer señas, señala a Paco y lo acusa, mientras que de su cabeza salen imagenes que relatan los motivos de la riña.

AUDIO-EFECTO

Audio: sonido acusador y sonidos de recuerdo.





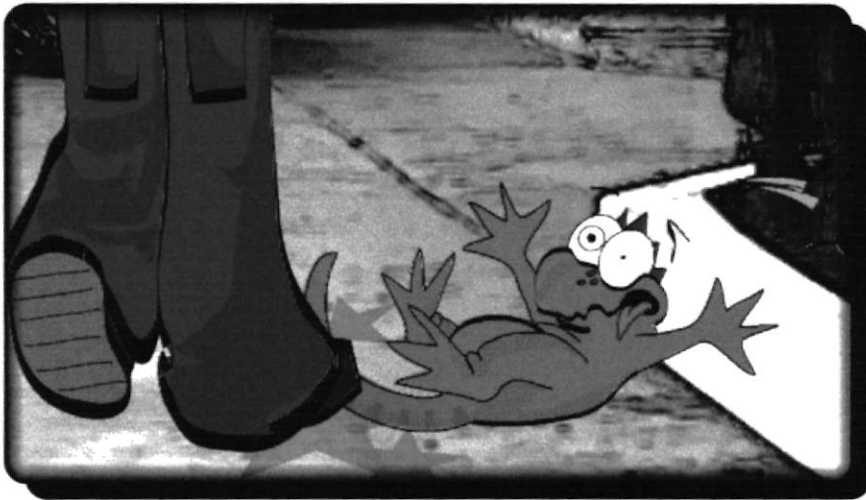
DIÁLOGO

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

La iguana a salido a darse un baño de sol y Paco caminando hacia el lugar.

AUDIO-EFECTO

Audio: Sonido de la naturaleza, y pisadas.



DIÁLOGO

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

De repente su cola es aplastada por Paco que se encuentra apresurado y ni siquiera se a detenido para pedir disculpas.

AUDIO-EFECTO

Audio: Sonidos de zapatos que van corriendo y efecto de algo que se aplasta.





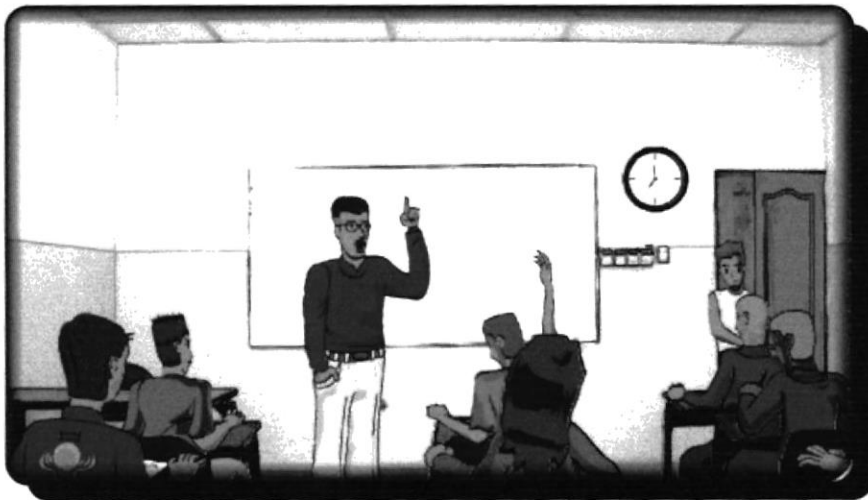
DIÁLOGO

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Mientras este personaje se aleja, se ve a la Iguana muy molesta, dando brincos y produciendo alaridos como de insultos.

AUDIO-EFECTO

Audio: Pisadas de alguien que va corriendo y se aleja, sonido de cámara fotográfica, sonidos de brincos e insultos.



DIÁLOGO

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se abre la escena con Fade in en la cual se ve la puerta del salón de clases llena de alumnos que se abre, y Paco que entra muy apurado que ni siquiera dice buenos días y se sienta en la última banca del salón.

AUDIO-EFECTO

Audio: Puerta que se abre y sonidos de murmullos y pasos.





DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

La cámara enfoca al profesor que señala el reloj y da la señal de comenzar el examen..

DIALOGO

**Profe:** Pueden empezar el examen!

AUDIO-EFECTO

Audio: Sonido del tic tac del reloj y un ring de empezar, cesan los murmullos.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Paco a sacado sigilosamente una polla, mientras la iguana a través del vidrio de la puerta se a percatado de esto.

DIALOGO

**Iguana:** Ahhh? (sorprendida)

AUDIO-EFECTO

Audio: Sonido de papel al arrugarse y de la iguana al apoyarse en el vidrio.





DIALOGO

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Empieza a hacer señas desesperadas para que el profesor se fije en este chico tramposo.

AUDIO-EFECTO

Audio: Gritos de desesperación de la Iguana, sonido de saltos.



DIALOGO

**Profe:** Paco!, esta expulsado...

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se ve el dedo señalador del profe cuando lo expulsa a Paco, su rostro denota tristeza y decepción.

AUDIO-EFECTO

Sonido de alerta





DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

La cámara enfoca a Paco que sale del salón cabisbajo y triste, mientras que la iguana se encuentra riendo de satisfacción

DIALOGO

Iguana: Ji, Ji, Ji!!

AUDIO-EFECTO

Audio: Fanfarronea burlona, música de fondo.



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

La imagen comienza a esfumarse, y se regresa a la escena en donde la iguana se encontraba narrando.

DIALOGO

AUDIO-EFECTO

Audio: Sonido de campanitas, efecto de la iguana al acusar a Paco.





DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se ve a polito en primer plano.

DIALOGO

**Polito :** Comprendo pero dejame decirte se ve muy mal que seamos chismoso, burlones o soplones.

AUDIO-EFECTO



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

En un primer plano se ve a la iguana como si le hubiera caido un balde de agua fría, mientras que Paco se ríe de ella.

DIALOGO

**Paco:** Ja, Ja, Ja!! bien hecho por soplona!

AUDIO-EFECTO

Audio: Sonido recriminador.



## DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se abre la escena y Polito se dirige a Paco que ha cambiado su rostro de satisfacción por la de asombrado.

## DIALOGO

**Polito :** Es nuestro derecho y el de los demás de exigir que nos traten con respeto y educación, por otro lado al violar el código de honor de la institución demuestra que no la respetas, mucho menos a tus profesores, compañeros, e incluso a tus padres que costean tu educación.

## AUDIO-EFECTO



## DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

Se aprecia la cara triste de Paco.

## DIALOGO

**Polito :** Comencemos a actuar con gentileza y buenas costumbres porque son ellas que nos permiten convivir en la sociedad.

**Paco :** Pero de esa forma no hay libertad Polito, yo quiero ser yo mismo!

**Polito :** Pero la educación no tiene nada que ver con tu personalidad, se puede ser educado sin tener que perder tu identidad.

**Paco :** O.K. Listo! Ya entendí.

## AUDIO-EFECTO





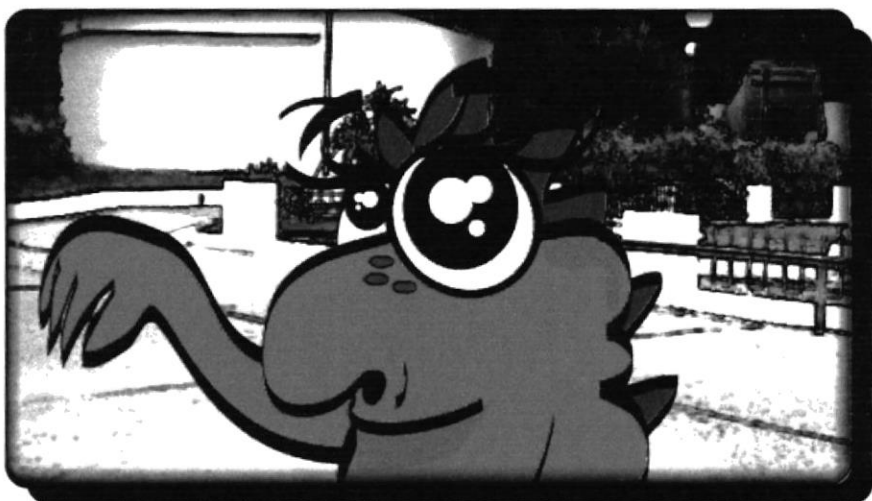


DIÁLOGO

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

El chico se acerca a la iguana para extenderle la mano.

AUDIO-EFECTO



DIÁLOGO

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

La iguana le extiende la pata para que se la bese y además hace ojitos de coqueta.

AUDIO-EFECTO





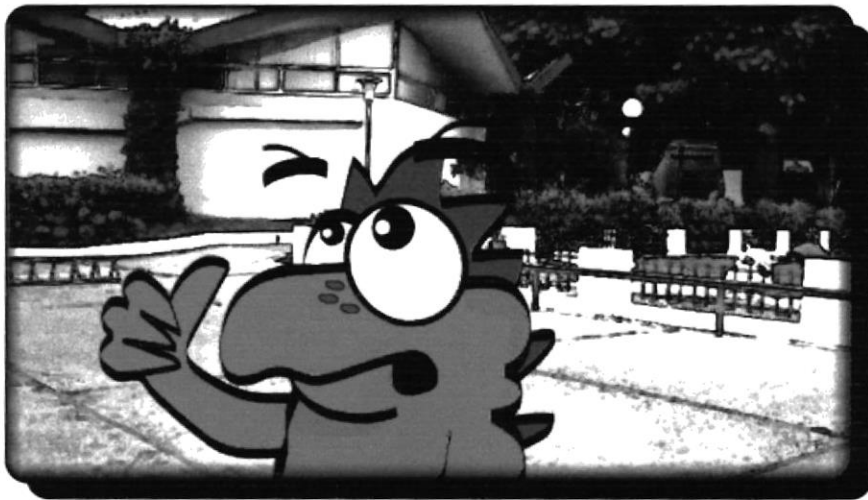
DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

El chico le estrecha la pata y se la sacude fuertemente , la iguana queda mareada del apretón mientras que Paco le pregunta

DIALOGO

**Paco:** Amigos??

AUDIO-EFECTO



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

La iguana se recupera y le responde

DIALOGO

**Iguana:** Migos!!

AUDIO-EFECTO



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

En esta escena Polito ve alejarse a estos dos amigos muy felices, entonces se da vuelta y mira hacia la cámara.

DIALOGO

AUDIO-EFECTO

Música alegre de fondo



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA

La cámara le da un acercamiento.

DIALOGO

AUDIO-EFECTO

**Polito :** Ten presente, que todos los individuos son libres de adaptarse a una sociedad que cambia continuamente y que hacen que el progreso sea inevitable.

Audio: Sonido de campanitas





### Secuencia del Video Introducción de "Polito dice"



**Hola**

---

**Te felicito por formar parte  
de la ESPOL...**

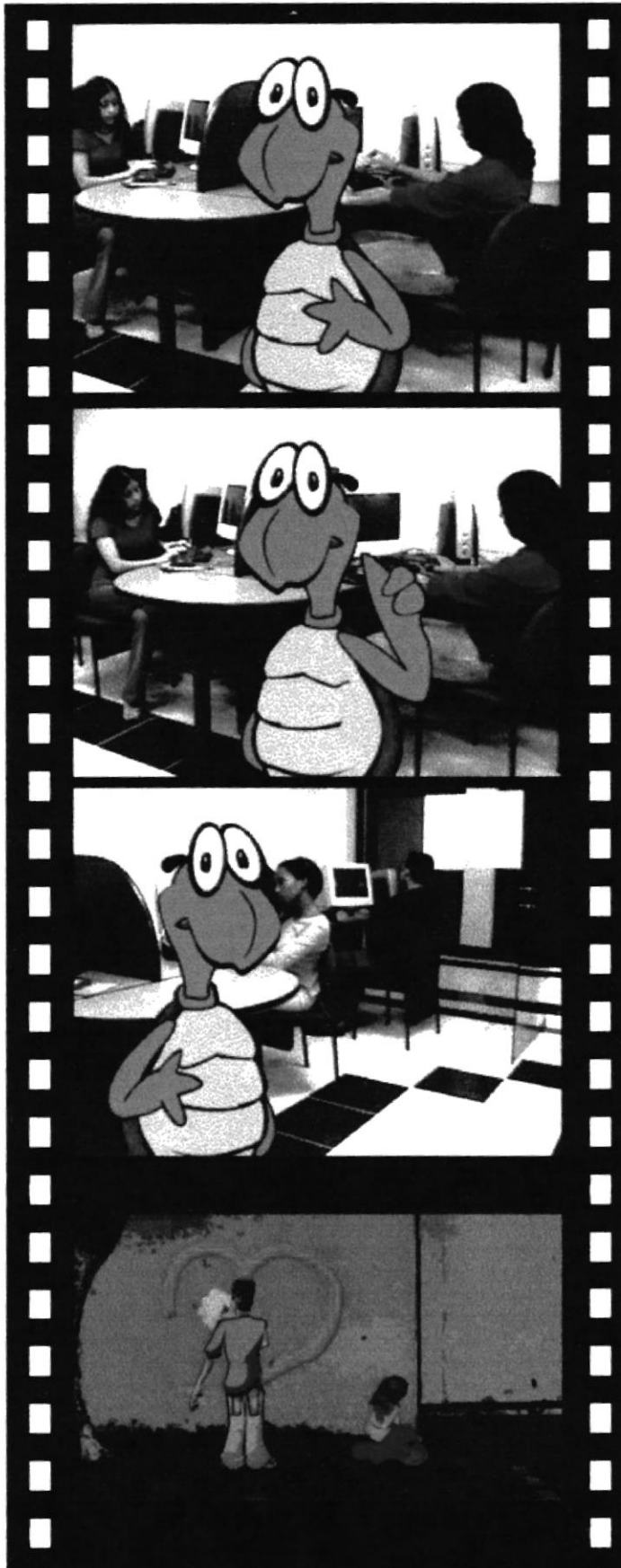
---

**Un centro de estudios, donde  
estamos siempre a la  
vanguardia, haciendo de la  
calidad y la excelencia,  
nuestra norma de conducta.**

---

**Hey!!, Holaaa!!**





**Pero la misión de la ESPOL no solo consiste en formar profesionales calificados...**

---

**Pues aquí también consideramos que la práctica de los valores morales, de disciplina y de respeto mutuo...**

---

**Son normas fundamentales de la convivencia politécnica y base del desarrollo institucional...**

---

**Las infracciones al reglamento, son materia de sanciones que dependiendo de su gravedad...**







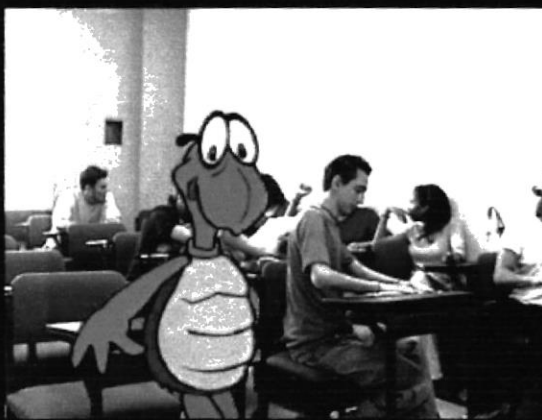
pueden ir desde las amonestaciones, suspensión o anulación de exámenes a la reprobación de materias...

---



o incluso a la expulsión temporal o definitiva del estudiante

---



Por ello, ahorrate malos ratos, observando estos consejos sabios de tu amigo y servidor, Polito, a preparado para tí y sientete orgulloso de ser parte de la comunidad más pilas de Guayaquil... verdad chicos!!!

---



Claro que sí!!!!





**ANEXO**

**POLITO DICE**

**5**

**GUIÓN LITERARIO  
PERSONAJES**





## GUIÓN LITERARIO DE LOS PERSONAJES

### POLITO

#### NO RUIDO

- Polito: Esta bien que se diviertan chicos, pero recuerden que compartir la vida universitaria significa también respetar el derecho de los demás a la tranquilidad.
- Polito: ejem, ejem
- Polito: Silbido
- Polito: hay, Qué cosas no???

#### NO FUMAR

- Polito: Amigo, haz el favor de apagar ese cigarrillo.
- Polito: Porque, tus gustos no son los nuestros y tenemos derecho de respirar aire puro
- Polito: El fumar, como el beber es una elección de la cual solo tú eres responsable, ya que lo puedes practicar en privado o momentos y lugares adecuados, donde no afecte el aire de quienes no comparten esos gustos.  
Solo así nos garantizamos el derecho a la armonía ¿Verdad?

#### NO BASURA

- Polito: Silbido
- Polito: Uhh, Uhh,?
- Polito: Hey!!, Chicas, Chicas, esperen!!, Hey!
- Polito: Sí, pero lo que acaban de hacer es más urgente!!
- Polito: Eso!!
- Polito: Pues se equivocan, poner la basura en su lugar es un buen hábito que evita el desorden y la contaminación, y que debemos practicar, no sólo en casa sino en todas partes. Así nos aseguramos una convivencia más armoniosa como ciudadanos.
- Polito: Así es amigos, demostremos que la higiene no es solo cuestión personal, sino un asunto de importancia que incumbe a todos en general.

#### URBANIDAD

- Polito: ¡¡¡¡Un momento!!!!
- Polito: En primer lugar, el Campus universitario es un centro de Estudios, no de riñas y de peleas.
- Polito: Aprendamos a asumir responsabilidades, por algo nos estamos educando
- Polito: Comprendo pero déjame decirte se ve muy mal que seamos chismoso, burlones o soplones.
- Polito: Es nuestro derecho y el de los demás de exigir que nos traten con respeto y educación, por otro lado al violar el código de honor de la institución demuestra que no la respetas, mucho menos a tus profesores, compañeros, e incluso a tus padres que costean tu educación.





- Polito: Comencemos a actuar con gentileza y buenas costumbres
- Polito: Pero la educación no tiene nada que ver con tu personalidad.
- Polito: Ten presente, que todos los individuos son libres de adaptarse a una sociedad que cambia continuamente y que hacen que el progreso sea inevitable.

**NO INDECENCIA**

- Polito: Aaahhhhh!(susto)
- Polito: Glup!...
- Polito: Es verdad que son tiempos modernos y que de las relaciones entre compañeros pueden surgir relaciones afectivas...
- Polito: Emplea esa magia del amor en algo más provechoso para tí y tu pareja , como practicar algún deporte o actividad cultural, social o académica que invite a superarte como ser humano.

**NO DESTRUYAS**

- Polito: Tralalalala... Mmmm... Uhhh!??
- Polito: P... Pe... pero...
- Polito: pero que están haciendoooo!!?
- Polito: Pues, esta expresión de amor por tu pelada te puede salir más caro de lo que piensas, no se dan cuenta que es motivo de grandes sanciones académicas, que incluso pueden costarles la carrera universitaria.
- Polito: Bueno, ya bastaaaa!!
- Polito: Yo tengo la solución a este problema.
- Polito: Pero tú tampoco te salvas de esto...
- Polito: Asegurémonos una convivencia armoniosa dentro del campus, aprendiendo a respetar los bienes que existen en la Universidad...
- Polito: Recuerda que está ahí para proporcionarnos un buen ambiente de estudios y comodidades y no para destruirla.

**IGUANA**

**NO RUIDO**

- Iguana: ##\$!\$^& (insultos)
- Iguana: muy grosera le saca la lengua y se la suena a Polito.
- Iguana: bla, bla, bla, bla
- Iguana: ¡rama, rama!

**NO FUMAR**

- Iguana: Cof, Cof (tos seca)
- Iguana: No, no, no

**NO BASURA**

- Iguana: Yumm, yummm, Mucha hambre !!
- Iguana: Ji, ji, ji!!





Ah, ah, Aayyy!!  
 -Iguana: Je, je , je! (risa malévola)  
 Eh?  
 -Iguana: Ah, ah, Aayyy!!

**URBANIDAD**

-Iguana: Ehh??  
 -Iguana: Tú, tú, tú!!!  
 -Iguana: Ahhh? (sorprendida)  
 -Iguana: ¡Ahhh !, ¡Ahhh !, ¡Ahhh !  
 -Iguana: Ji, Ji, Ji!!  
 -Iguana: Migos!!

**NO INDECENCIA**

-Iguana: Ahhh!  
 -Iguana: Guaaaauuuuuu!

**NO DESTRUYAS**

-Iguana: Uaaah!! (Bostezo)  
 -Iguana: Aaaah!!, a pintar!!!  
 -Iguana: Pinta!!, pinta!!  
 -Iguana: Pinta!!, pinta!!  
 -Iguana: Mmm  
 -Iguana: Tú, tú, tú !!!  
 -Iguana: Ji, ji, ji!!  
 -Iguana: ¡Buaaah! No destruyas!

**PEPE**

-Pepe: ¡Ahhh!. La música esta CHEVERÍSIMA  
 -Pepe: Mira esos ilusos tratando de estudiar  
 -Pepe: Hey!!!  
 -Pepe: zzzzz  
 -Pepe: ¡EL EXAAMEN!!!!!!!!  
 -Pepe: MURMULLOS  
 -Pepe: ¡Buah, Buah! (llantos)  
 -Pepe: Si, Pero has que se acabe ese ruido, por favor

**LEO**

-Leo: Súbele un poco más!!!!  
 -Leo: Tenia que ser Polito el aguafiestas  
 -Leo: Sí, que aburrido (bostezo)  
 -Leo: ¡EL EXAAMEN!!!!!!!!







- Leo: MURMULLOS  
-Leo: ¡Buah, Buah! (llantos)  
-Leo: Tenías razón, Polito

## COMPAÑERO

- Compañero: ¡Que tal! listos para el examen

## MARIO

- Mario: Y cuando el Chino metió el gol, hubieran visto como.... Coff, coff,  
-Mario: Coff, coff, coff.  
-Mario: Cof, cof, cof.. Ahh!! Pero quién fuma!!?

## HUGO

- Hugo: ¿Yo? ¿Y porque?  
-Hugo: Bahhh, yo opino que....  
-Hugo: Coff, coff, coff coff...

## FERNANDO

- Fernando: Coff, coff, coff.  
-Fernando: Cof, cof, cof.. Ahh!! Pero quién fuma!!?

## RAQUEL

- Raquel: Coff, coff, coff.  
-Raquel: Cof, cof, cof.. Ahh!! Pero quién fuma!!?

## TERE

- Tere: Nooo, eso yo no lo usaría ni loca...  
-Tere: ¡Ñam ñam, ñam! ¡Qué rico que está!  
-Tere: ¡¡Hay ya Vane!!  
-Tere: Ahora no, Polito... que tenemos clases ya?  
-Tere: Qué ha!?  
-Tere: Pero no te preocupes que ya la recogen  
-Tere: Uhmm (torciendo la boca)  
-Tere: Ayyy!, ya... que no es para tanto!!!  
-Tere: ¡¡¡AAyyy!!! Pero qué...!!  
-Tere: Mira iguana cochina, no te han enseñado... que no hay que botar la basura!!  
-Tere: Uuyyyy!!





## VANESSA

- Vanessa: Bueno, yo... Heyyy!! Mira la hora que es!!!  
Vamos a clases!!!
- Vanessa: ¡¡Apresurate Teresa!!
- Vanessa: Ahh... Hola Polito!
- Vanessa: Sí, para eso están los conserjes.
- Vanessa: Tienes razón, Polito... discúlpame! (recogiendo la funda)

## PACO

- Paco: Ehh??
- Paco: Ja, Ja, Ja!! bien hecho por soplona!
- Paco: Pero de esa forma no hay libertad Polito, quiero ser yo mismo!
- Paco: O.K. Listo! Ya entendí.
- Paco: ¿¿Amigos??

## PROFESOR

- Profe: Pueden empezar el examen!
- Profe: Paco!, estás expulsado...

## ANITA

- Anita: Suspiros
- Anita: Te quiero Pedro
- Anita: Ahhhhh...
- Anita: mua, mua (besos) Papito?

## PEDRO

- Pedro: Suspiros
- Pedro: Yo también te quiero Anita
- Pedro: Ahhhhh...
- Pedro: Anita
- Pedro: ¡Anita que buena que estas!
- Pedro: Mamacita

## WACHO

- Wacho: Rafa, tu crees que esto le va a gustar a mi pelada?
- Wacho: ¡Ah!!, Polito!? Qué fue!!?
- Wacho: Lo que pasa es que mañana cumplo cinco meses con mi pelada y no tenía plata para comprarle algo.
- Wacho: ¡¡QUEE!!





-Wacho: Pero fue tu idea!!...  
 -Wacho: Pero tu pintaste una parte!..

**RAFA**

-Rafa: Claro Wacho, le va a encantar y lo mejor de todo es que es gratis  
 -Rafa: Sí, y decidimos pintarle un gran corazón en la pared  
 -Rafa: ¡¡QUEE!!  
 -Rafa: No loco, fue tuya!!...  
 -Rafa: Pero sí tu pelada, es tu culpa!

**GUIÓN LITERARIO DEL VIDEO**

-Se ve en un plano principal a los personajes de las historias, representados por algunos alumnos de la ESPOL, saludándose y dialogando.

Polito entra a escena saludando a todos.

**Polito:** ¡Hola! Te felicito por formar parte de la ESPOL.  
 Un centro de estudios donde estamos siempre a la vanguardia.  
 Haciendo de la calidad y la excelencia nuestra norma de conducta.  
 ¡Hey ¡, ¡Hola!

**Chicos:** ¡Hola!

**Audio:** Música

-Se observa una toma abierta de un laboratorio de computación y a los alumnos trabajando con las computadoras.

Polito habla sobre la ESPOL, mientras aparecen fragmentos de las seis historias .

**Polito:** Pero la misión de la ESPOL no solo consiste en preparar profesionales calificado, pues aquí también consideramos que la práctica de los valores morales de disciplina y de respeto mutuo, son normas fundamentales de la convivencia Politécnica y base del desarrollo institucional, las infracciones al reglamento son materia de sanciones que dependiendo de su gravedad pueden ir desde las amonestaciones, suspensión o anulación de exámenes, a la reprobación de materias o incluso a la expulsión temporal o definitiva del estudiante.

**Audio:** Música

-Hay una toma principal de un aula de clases y se observa a los alumnos sentados en los pupitres.

Polito y los chicos se despiden.

**Polito:** Por ello ahórrate malos ratos observando estos concejos sabios que tu amigo y servidor Polito ha preparado para ti, y siéntete orgulloso de ser parte de la comunidad más pilas de Guayaquil. ¿Verdad chicos?

**Chicos:** ¡Claro que sí!

**Audio:** Intro de Polito





**ANEXO**

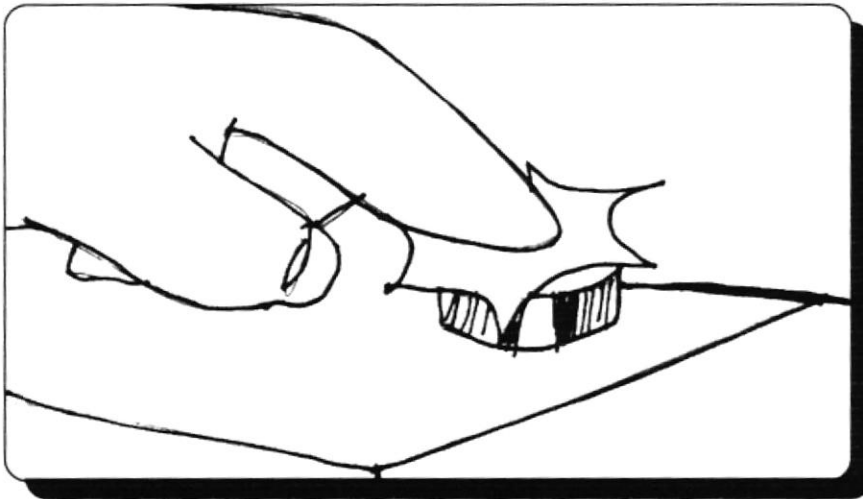
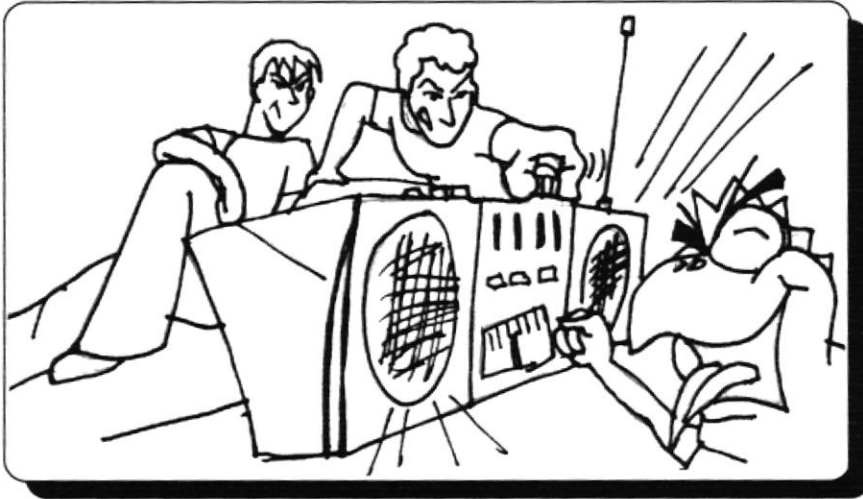
**POLITO DICE**

**6**

**ANIMACIÓN**

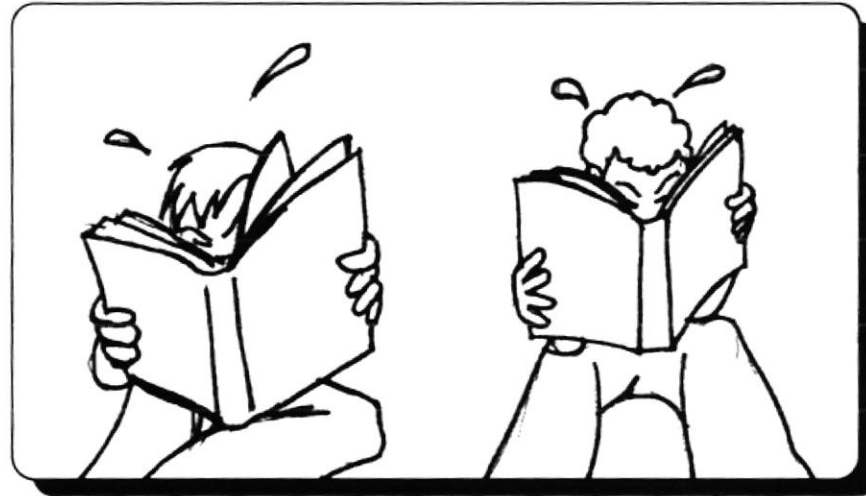


# No Ruido



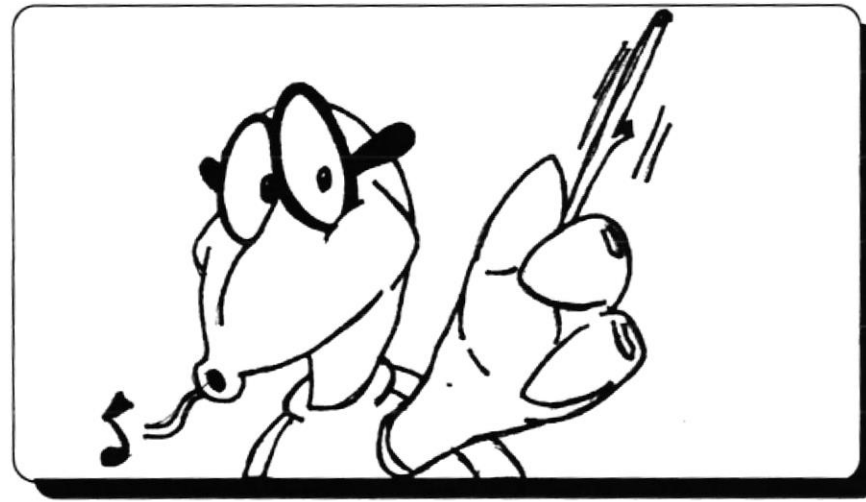
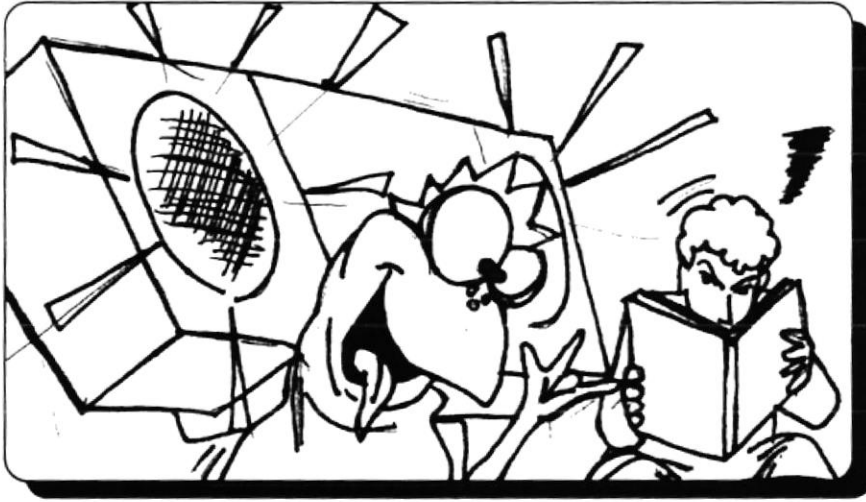






WIKIPEDIA  
ENCICLOPEDIA  
LIBRE





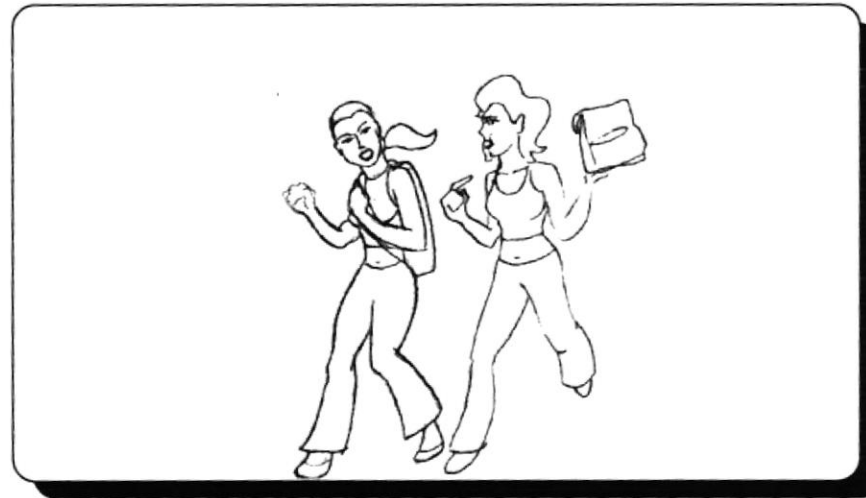


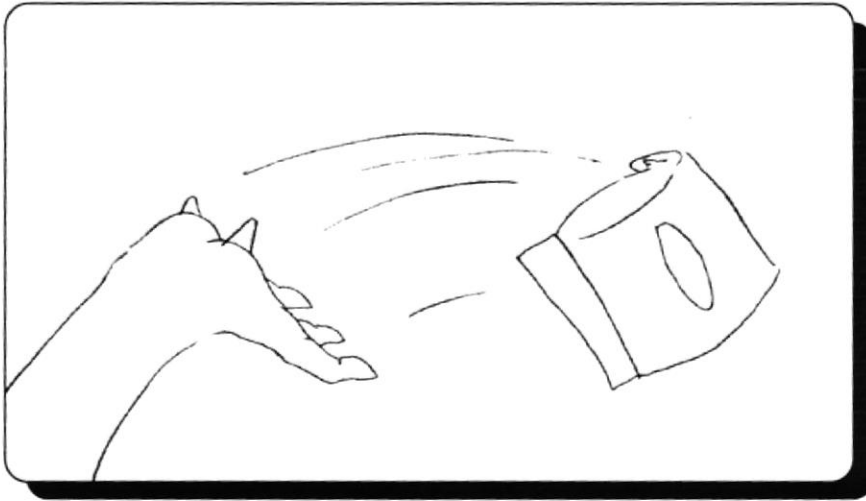
ESTADO DE GUATEMALA  
SECRETARÍA DE CULTURA Y DEPORTES  
DIRECCIÓN GENERAL DE CINE Y AUDIOVISUAL  
BOGOTÁ, COLOMBIA





# No Basura



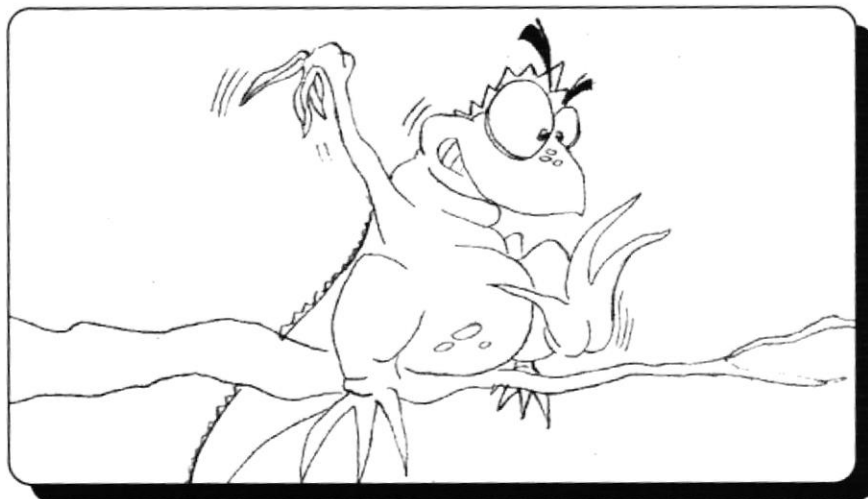
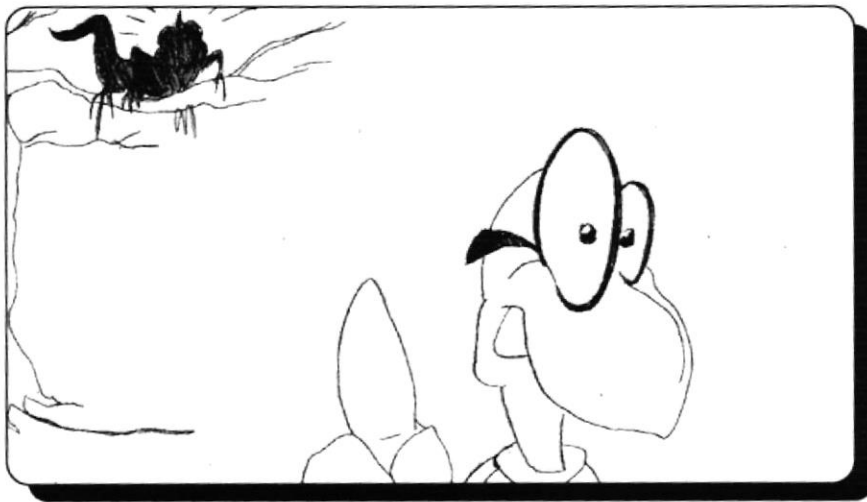


ESPOL  
ESTUDIO  
DE  
ANIMACIÓN







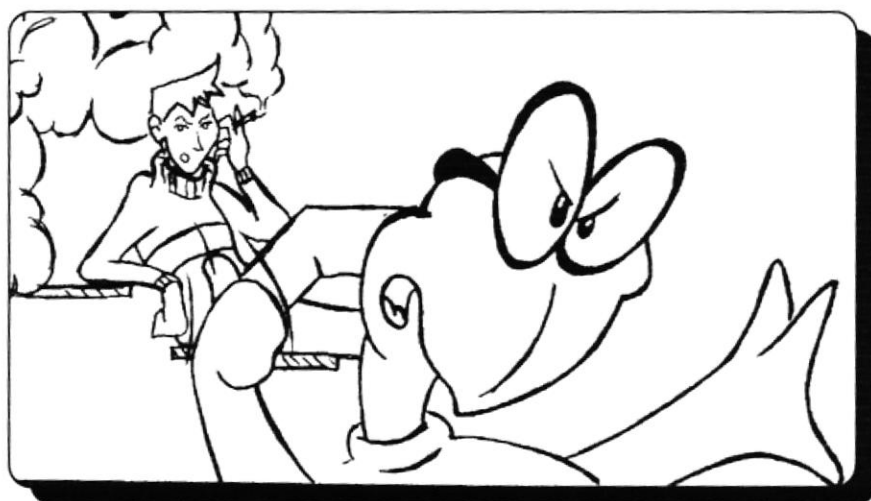
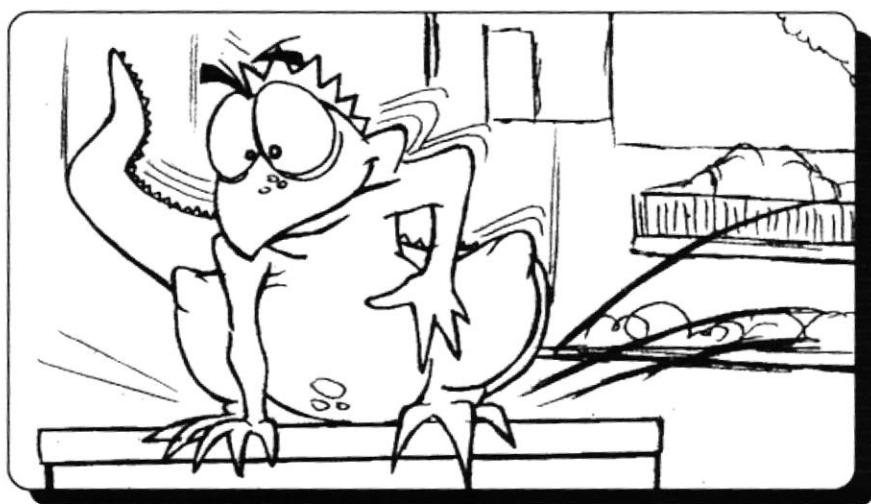






# No Fumar





ESPOL  
SERVICIO  
DE INVESTIGACIONES  
POLICIALES  
062649







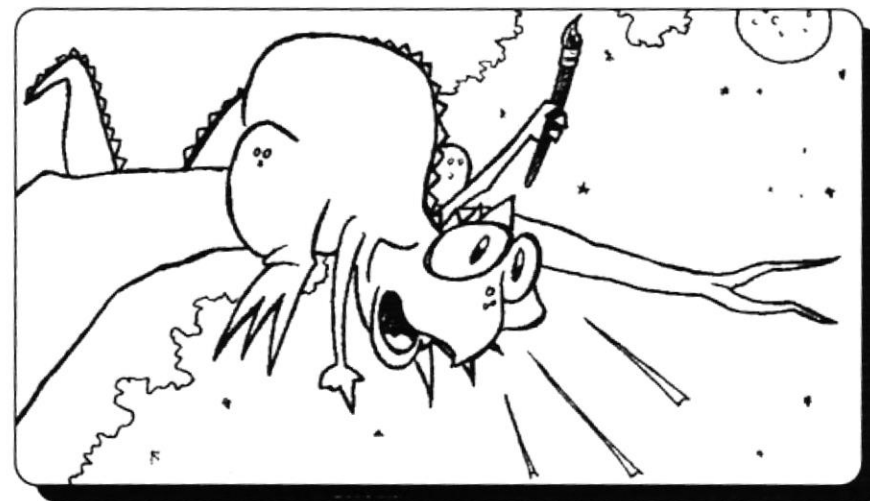
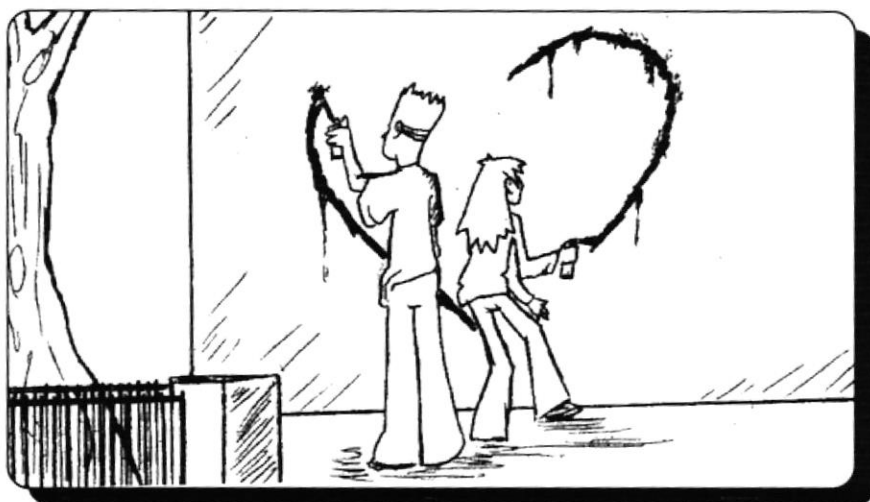
ESPOL  
BIBLIOTECA  
CENTRO  
PENAS

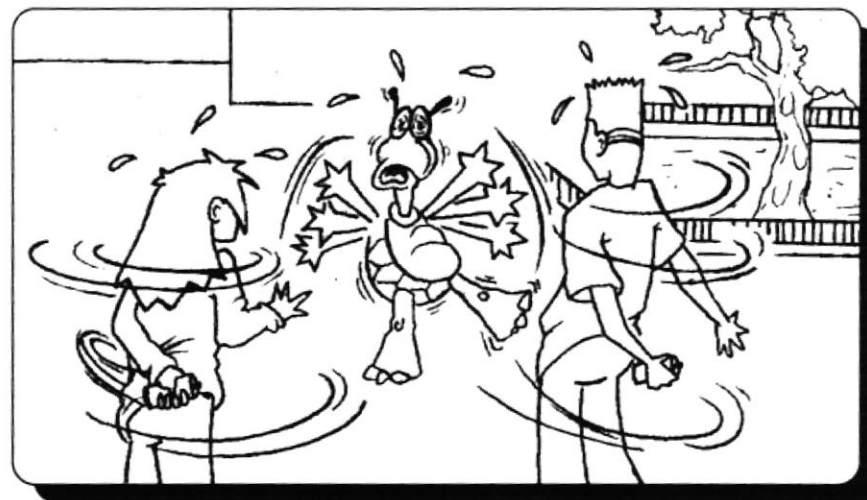
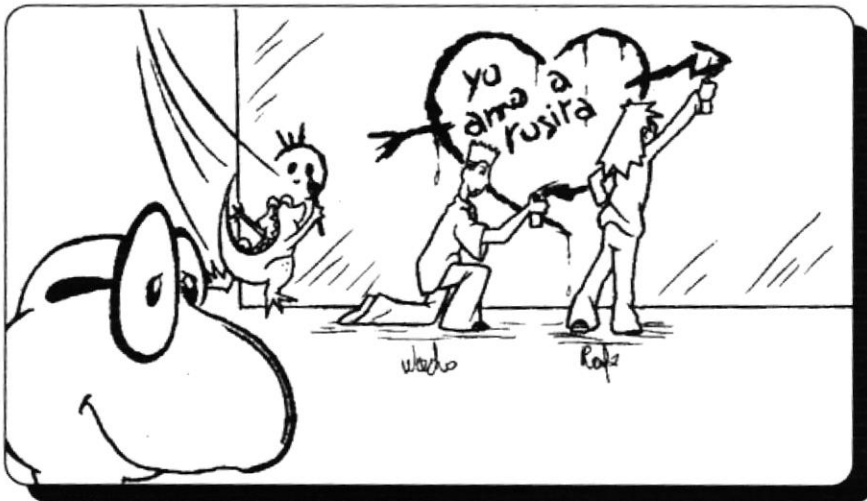




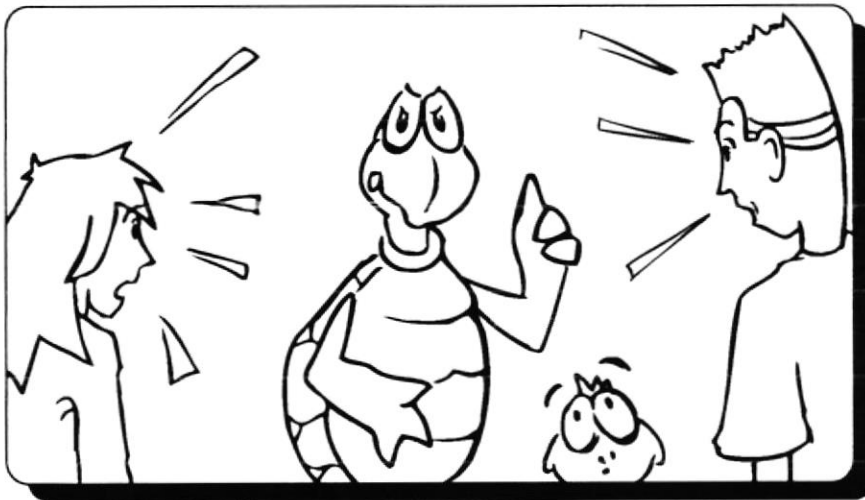


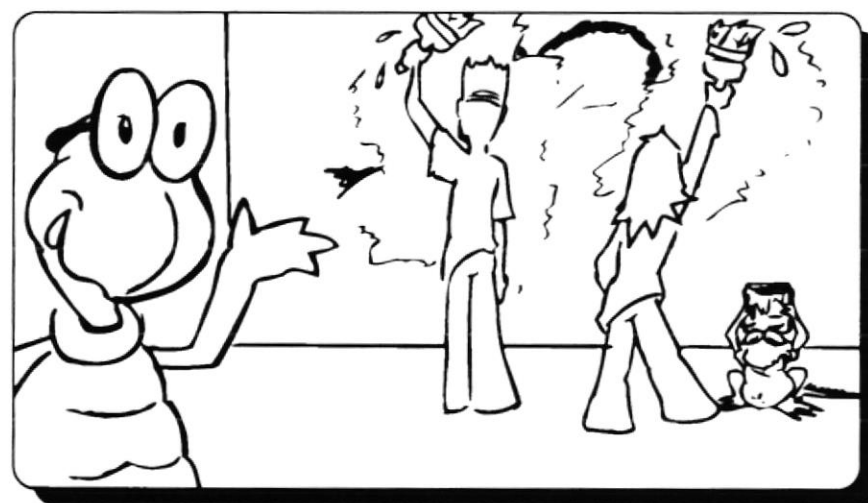
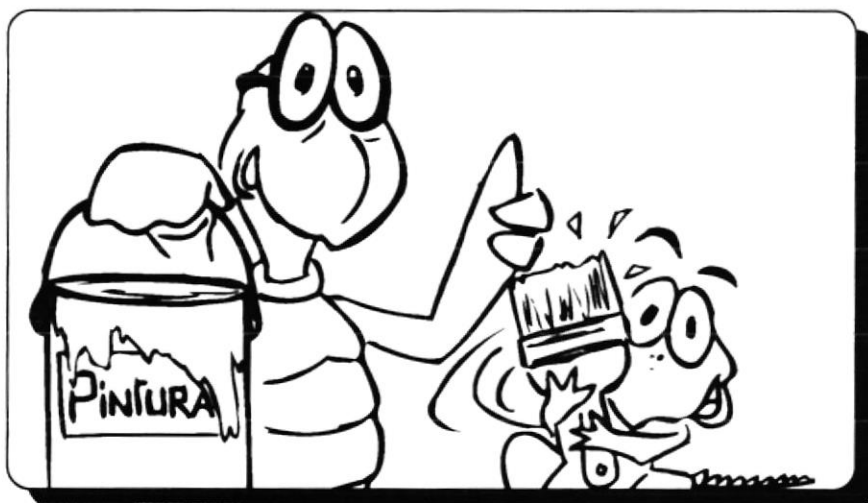
# No Destruir





ESPOL  
ESTADO  
POLICIA



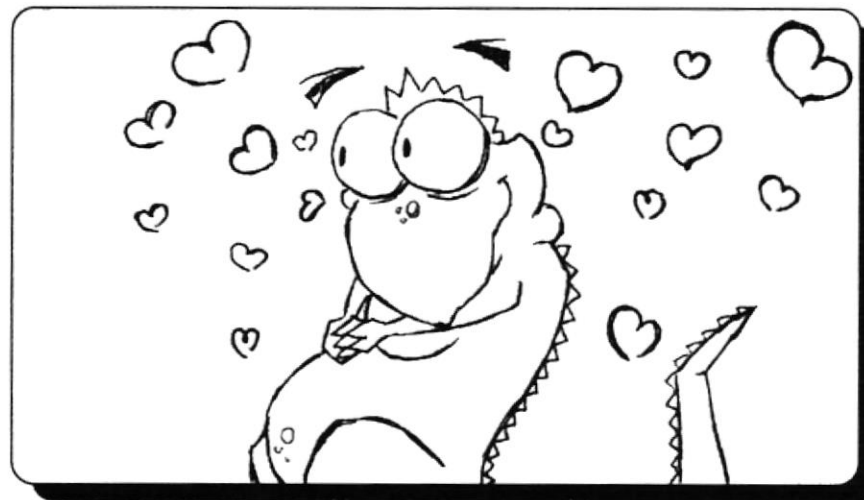
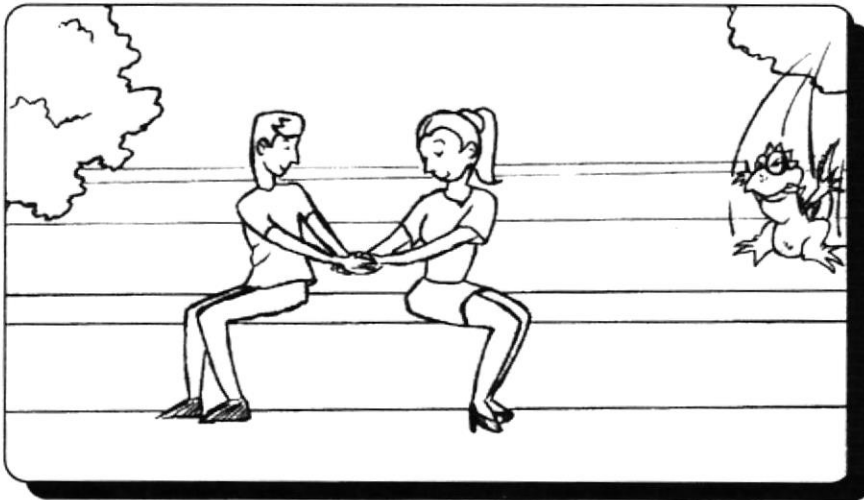


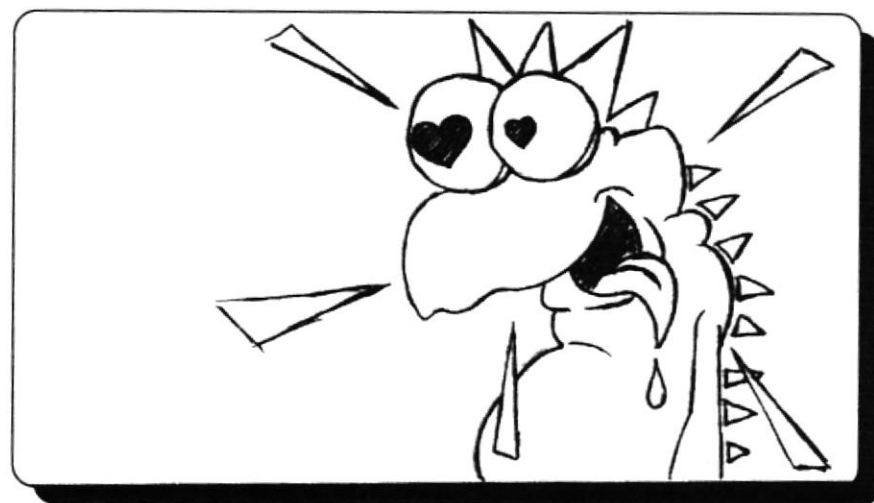
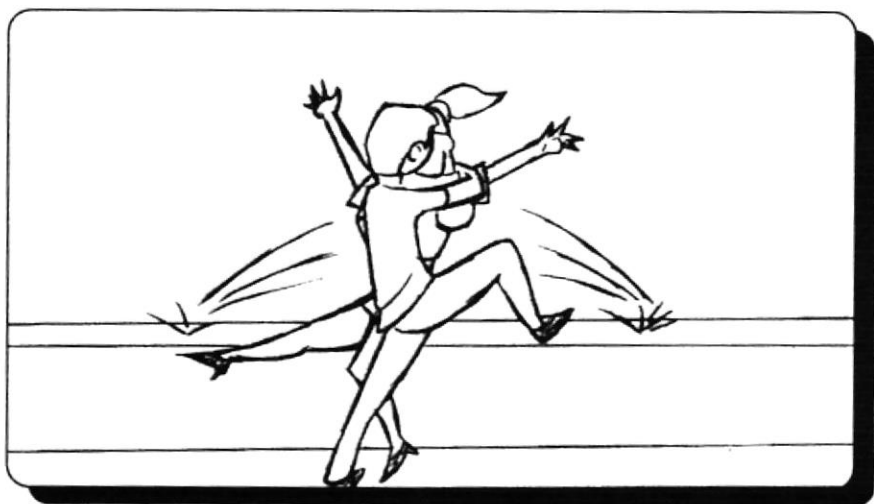
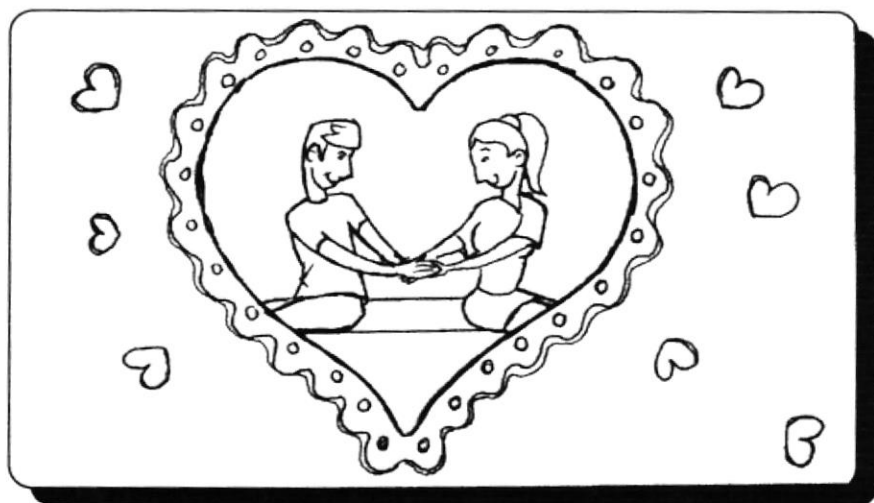
ESK  
2011



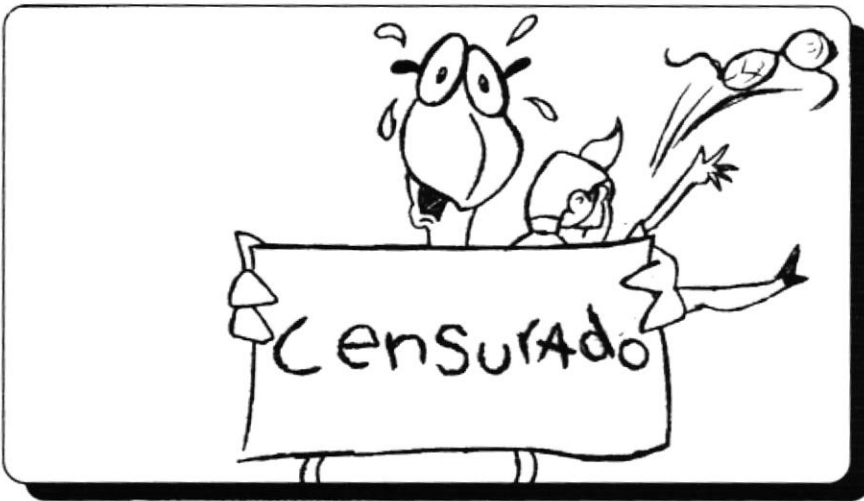
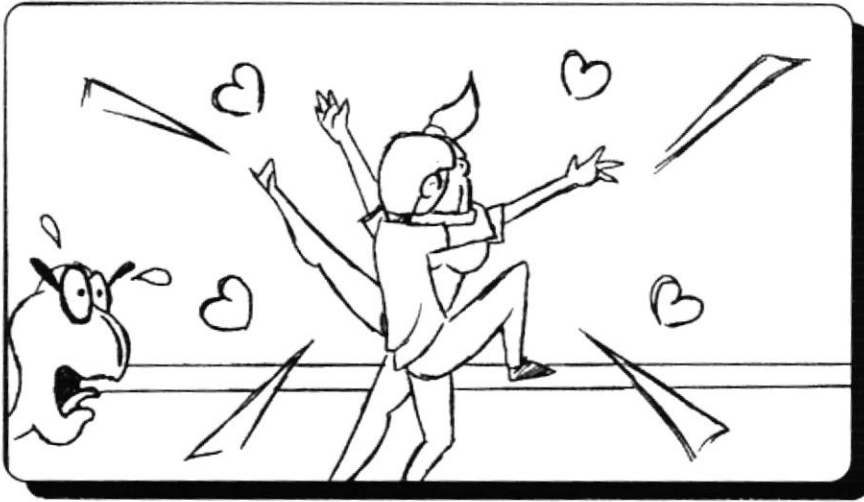


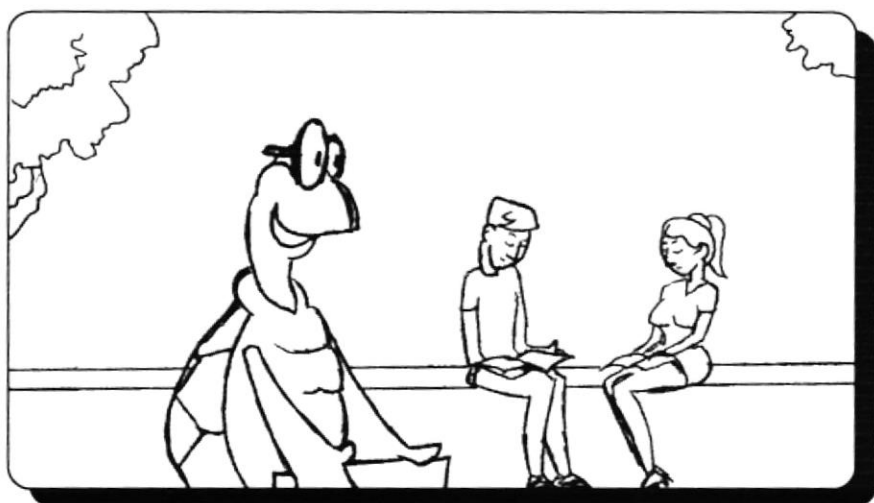
# No Indecencia





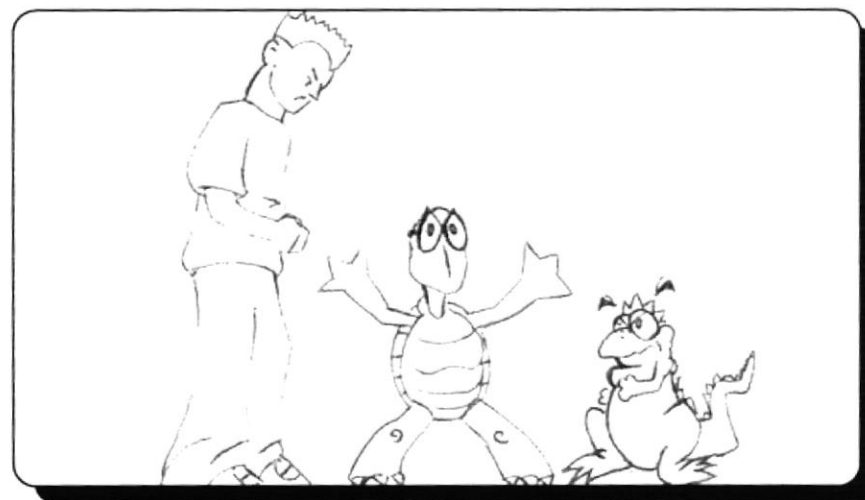
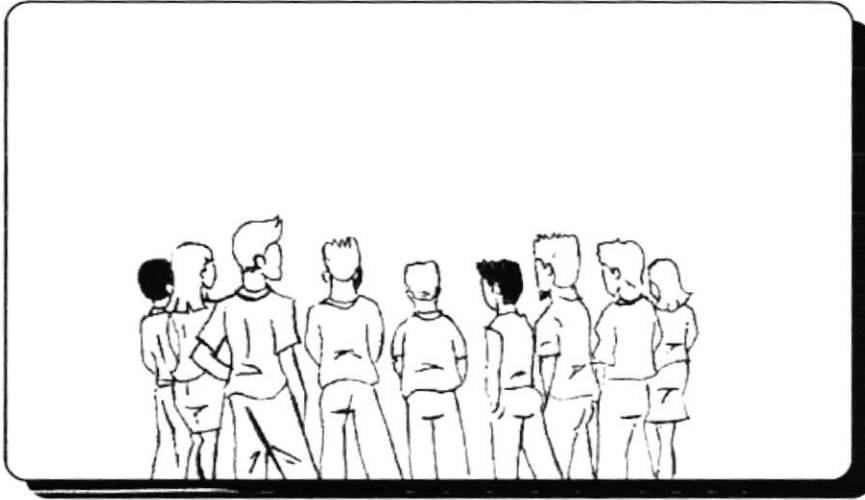


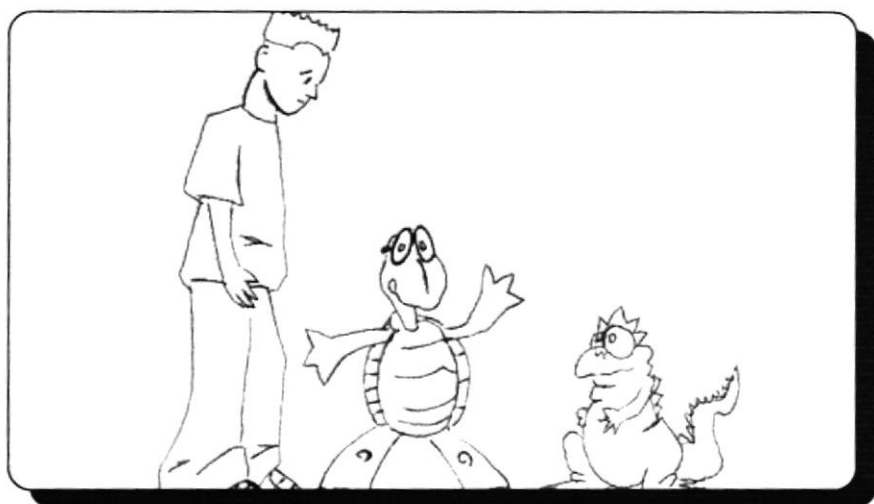


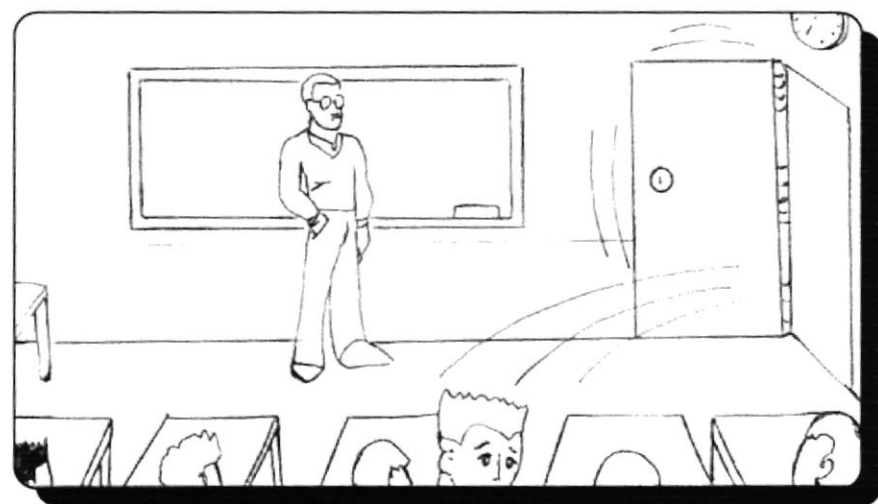


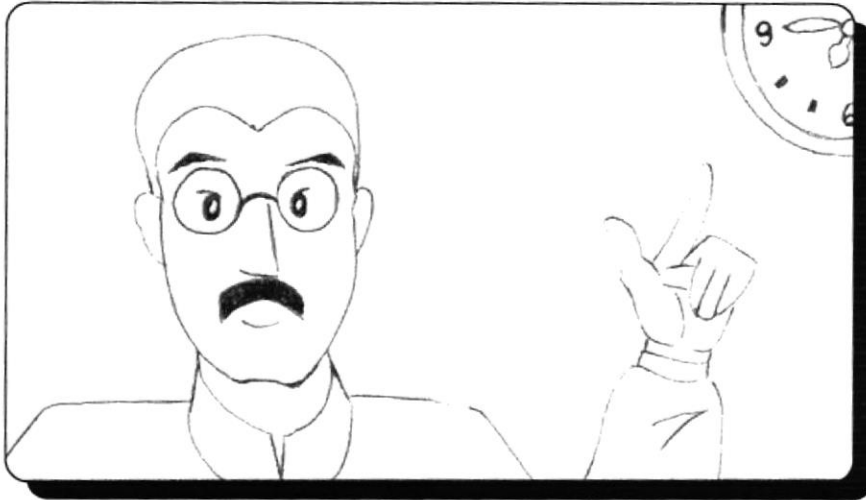


# Urbanidad

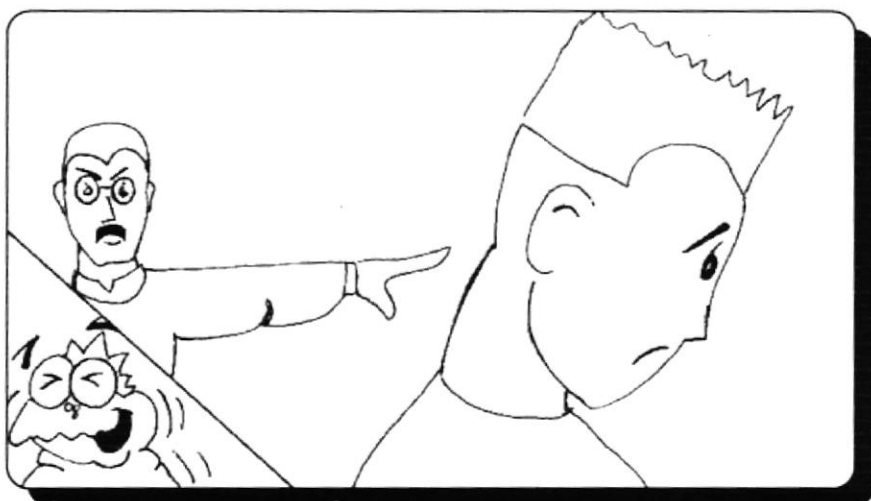
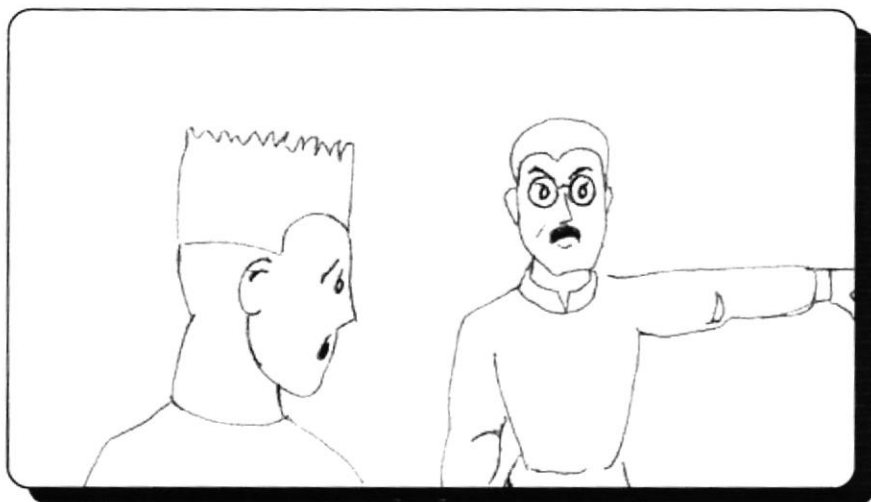


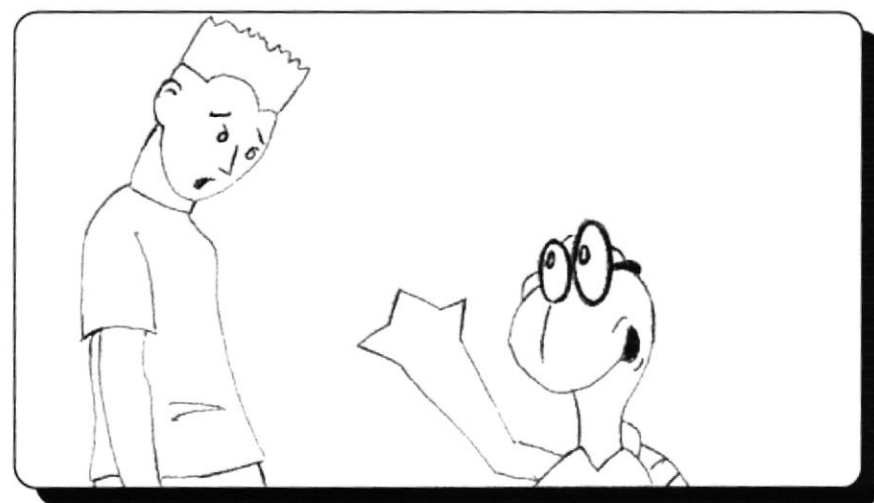
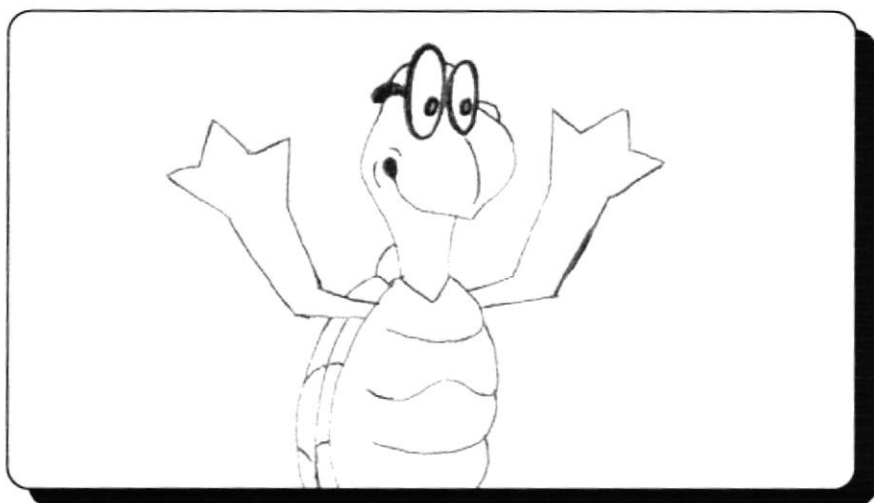






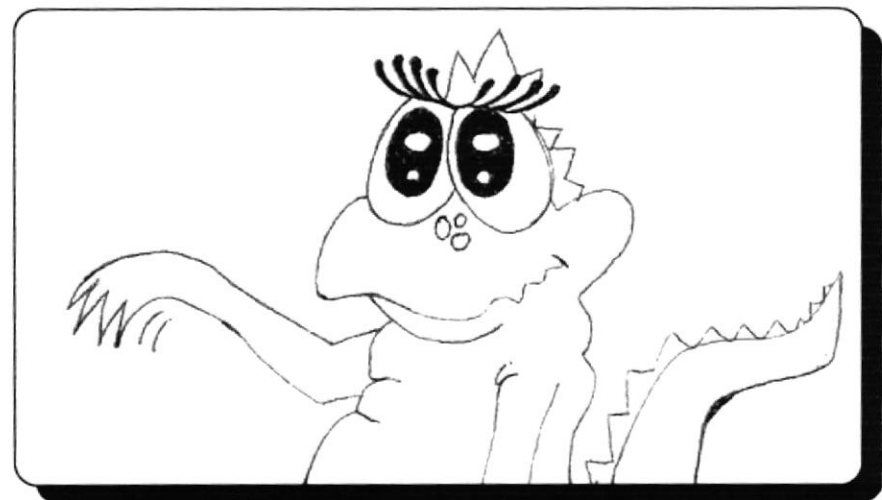
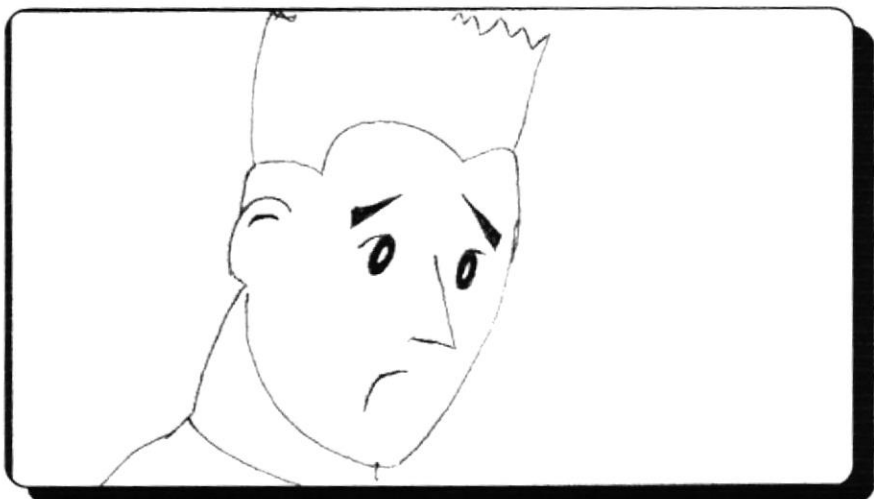






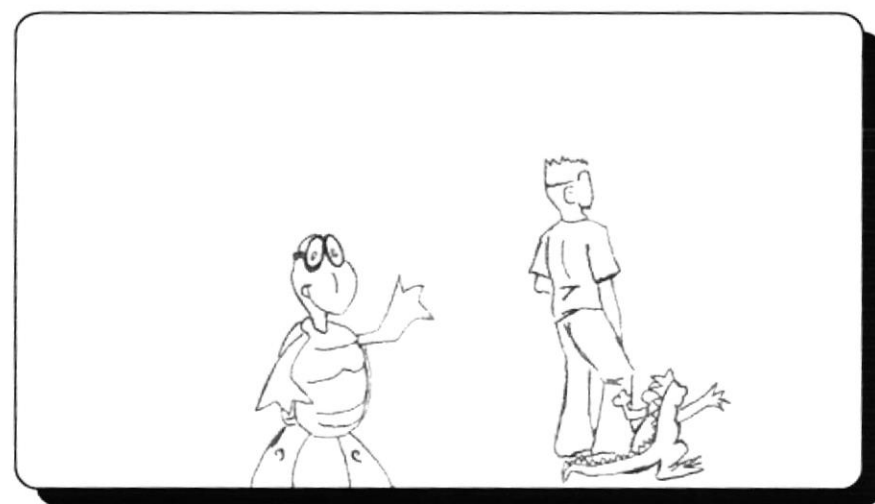
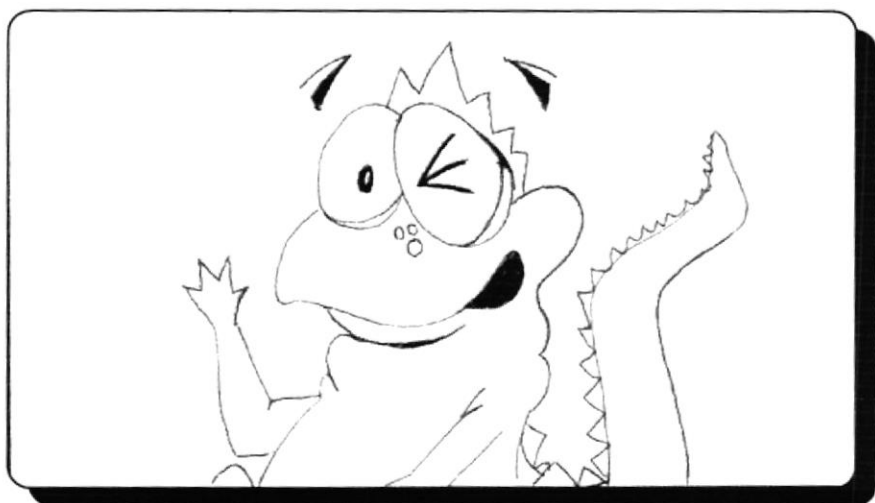
ESPOL  
ESTADO PLURAL  
COMUNIDAD  
CANTONALES





ESPOL  
CARTAS  
HENAS





ESPOL  
ESTADO  
SECRETARÍA  
DE CULTURA  
Y DEPORTES  
DISEÑO  
GRÁFICO  
2010





**ANEXO**

**POLITODICE**

**7**

**INTEFAZ GRÁFICA**





## Sección A

Pantalla Principal - Paneo - Selección de historias



Pantalla Principal - Selección historia "No Ruido"

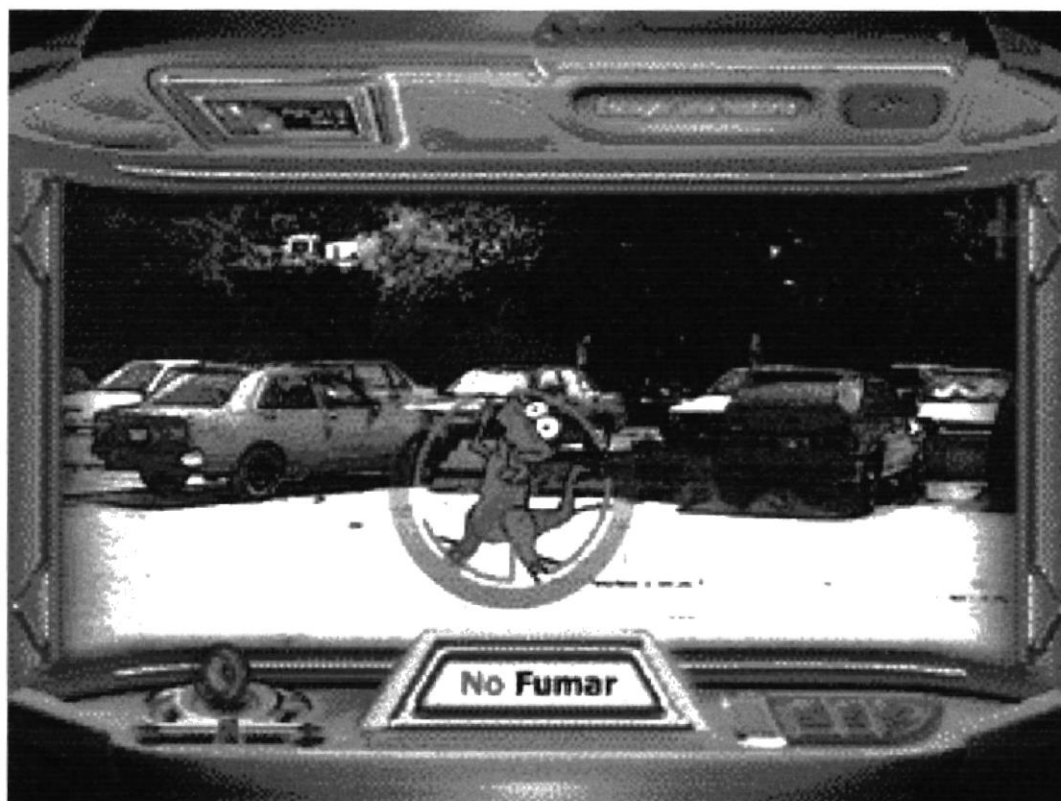




**Pantalla Principal - Selección historia "No Basura"**

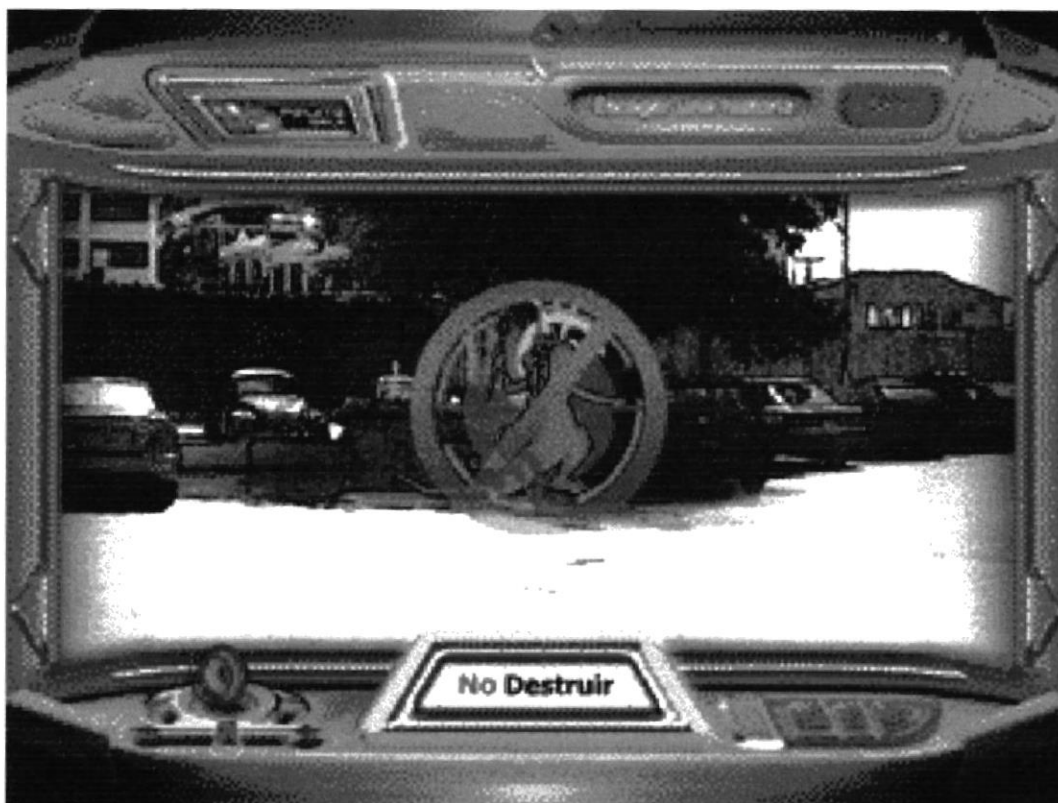


**Pantalla Principal - Selección historia "No Fumar"**





**Pantalla Principal - Selección historia "No Destruir"**



**Pantalla Principal - Selección historia "No Indecencia"**





**Pantalla Principal - Selección historia "Urbanidad"**



**Pantalla Principal - Selección video introducción "Polito dice"**







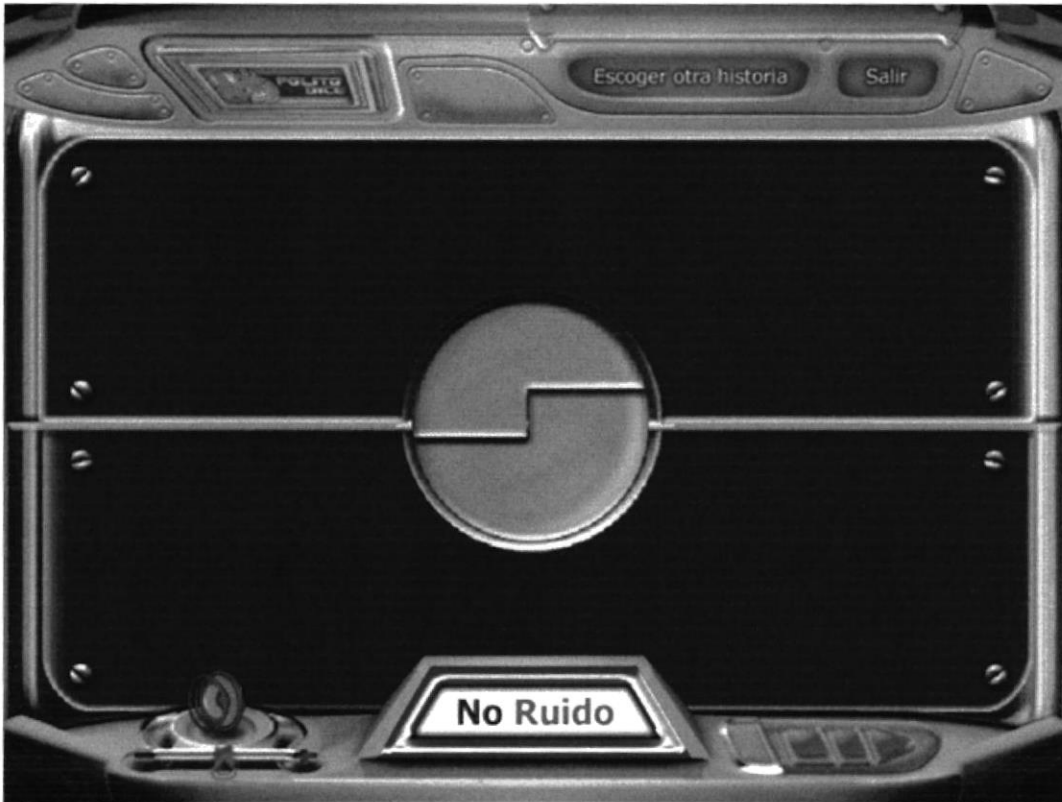
**Pantalla Principal - Compuerta de inicio y salida del CD**



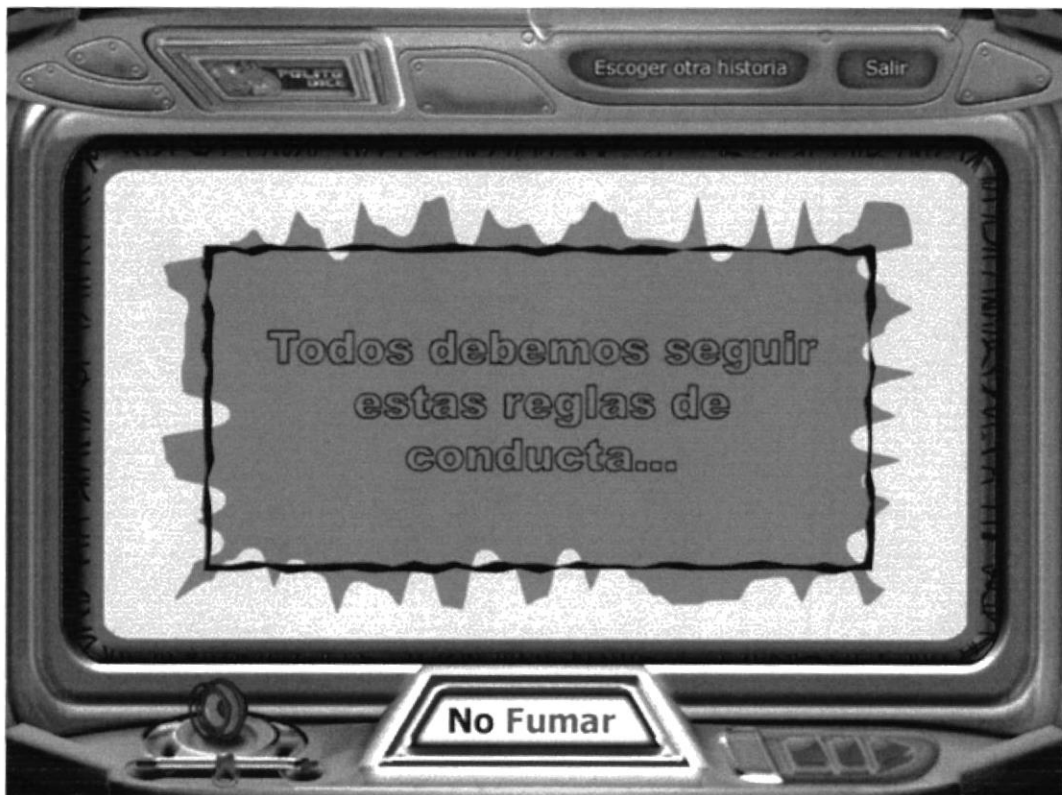


## Sección B

Pantalla de historias - compuerta previa y de finalización



Pantalla de historias - mensaje de advertencia previo







**Pantalla de historias - "No Ruido"**



**Pantalla de historias - "No Basura"**





**Pantalla de historias - "No Fumar"**



**Pantalla de historias - "No Destruir"**

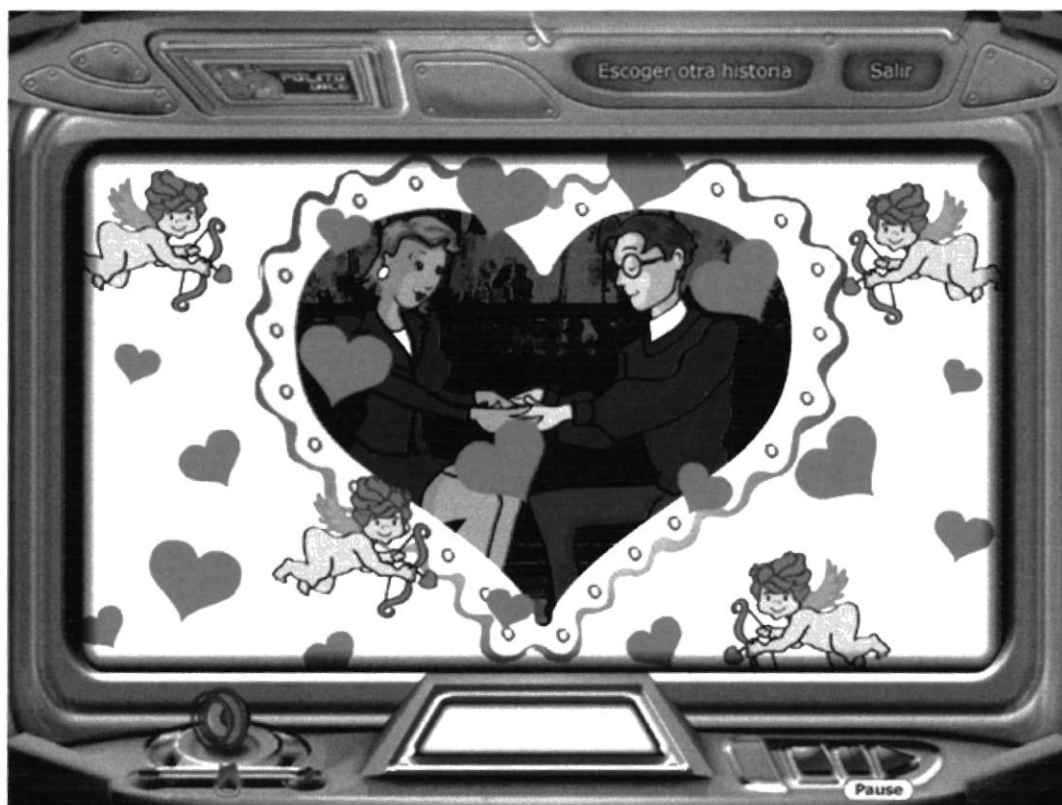


ESPOL  
COMANDO EN JEFE  
CALLE CALLES  
1000





**Pantalla de historias - "No Indecencia"**



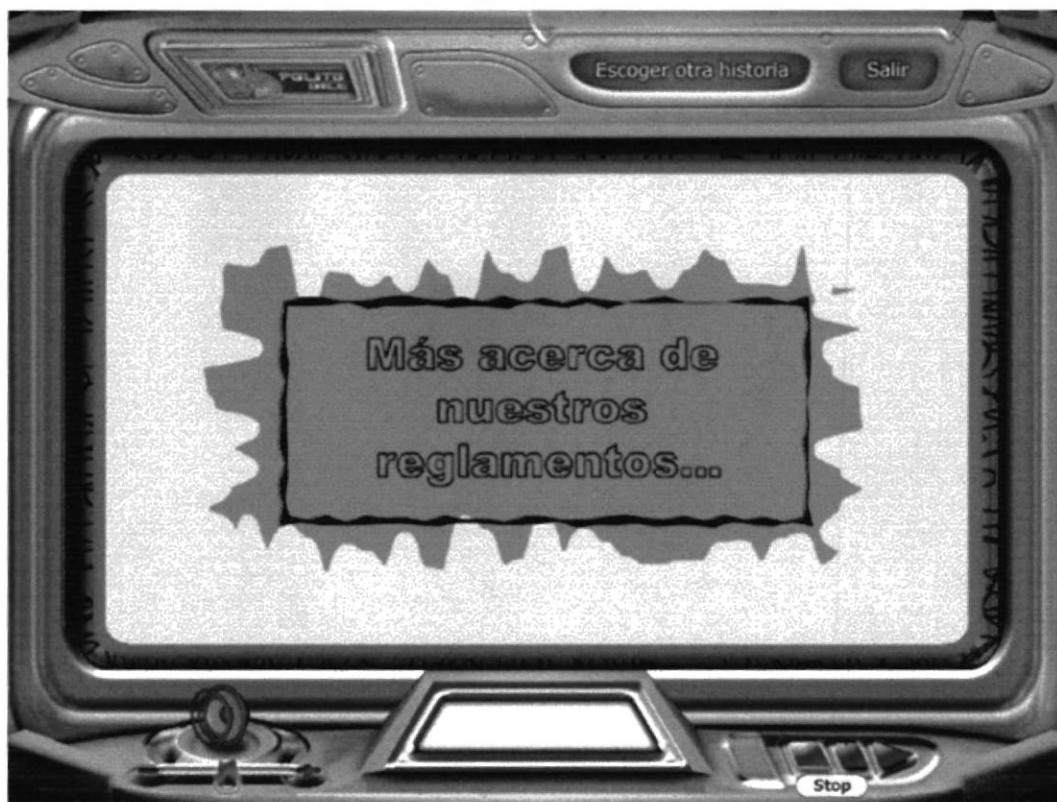
**Pantalla de historias - "Urbanidad"**



ESPOL  
Escuela Superior de  
Policias  
CARRANZA  
19448



**Pantalla de historias - mensaje de advertencia al finalizar historia**





# Sección C

Pantalla de video introducción







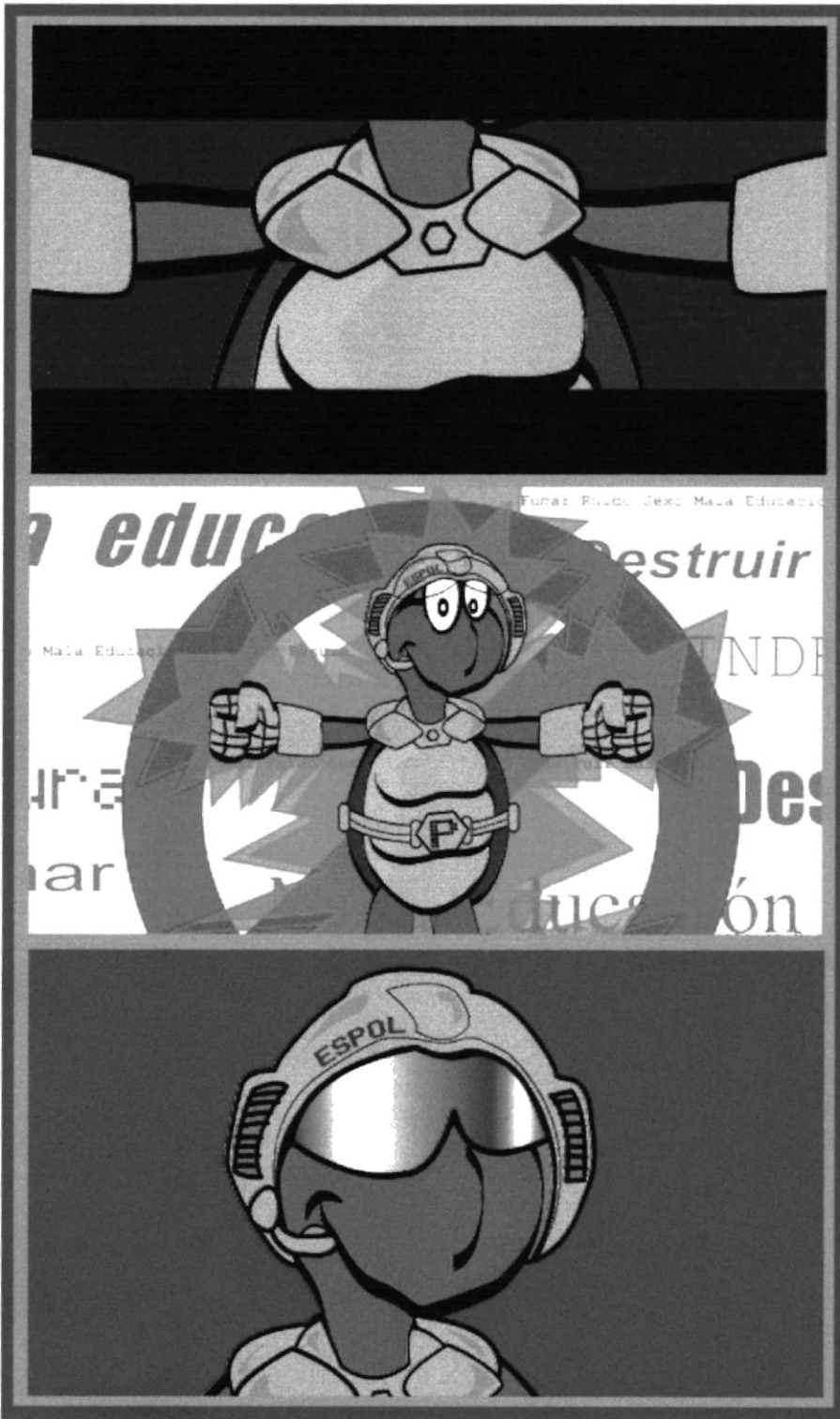
# Sección D

Secuencias animadas de introducción y fin del CD "Polito dice"

## Secuencia de inicio

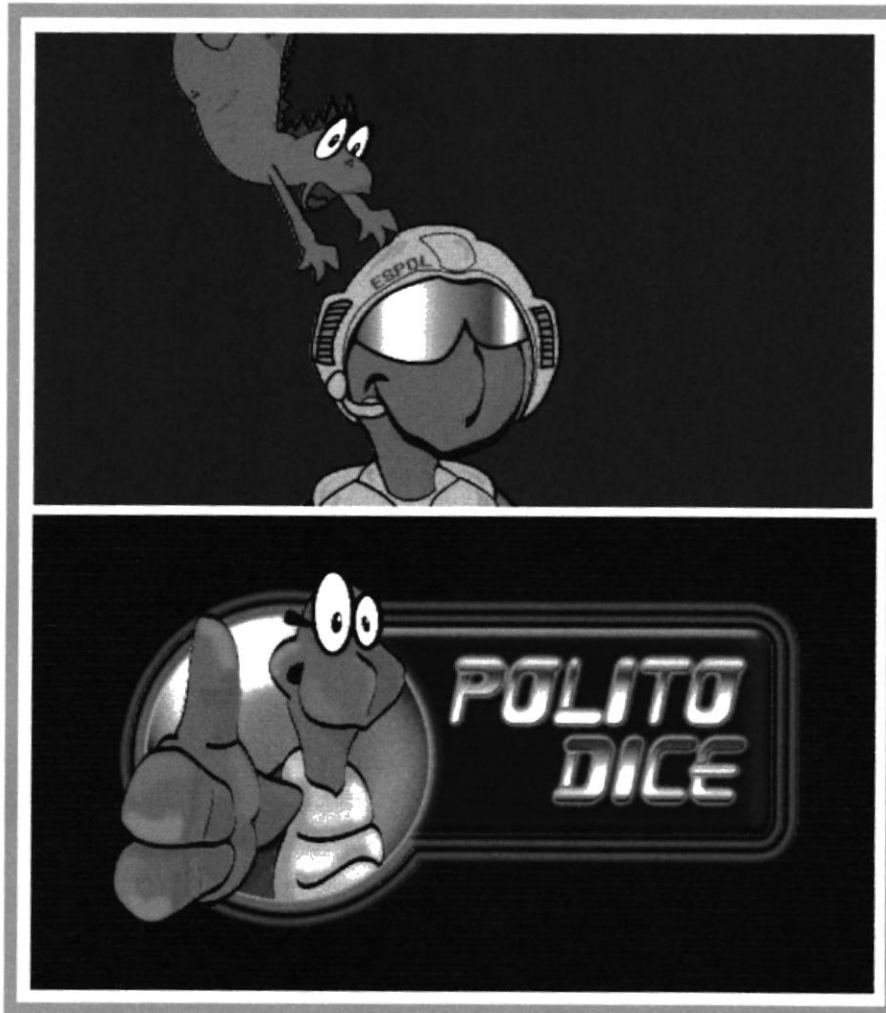














## Secuencia de salida

*Desarrollado por:*

**GAMA•ESPOL**  
AGENCIA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA ESPOL

*Dirección del Proyecto  
& Dirección de Arte*  
**Mónica Robles Granda**

*Coordinador de Estándares  
Multimedios*  
**Alex Espinoza Cárdenas**

*Supervisor General*  
**Nayeth Solórzano de Nan**









***Agradecimientos a:***

***Ing. Cristóbal Mariscal***  
**GERENTE DE FUNDESPOL**



***Agradecimientos Especiales a:***



***Anl. Jorge Lombelida Chávez***  
**COORDINADOR DE PROTCOM**



**PROTCOM**  
Programa de Tecnología en  
Computación y Diseño Gráfico



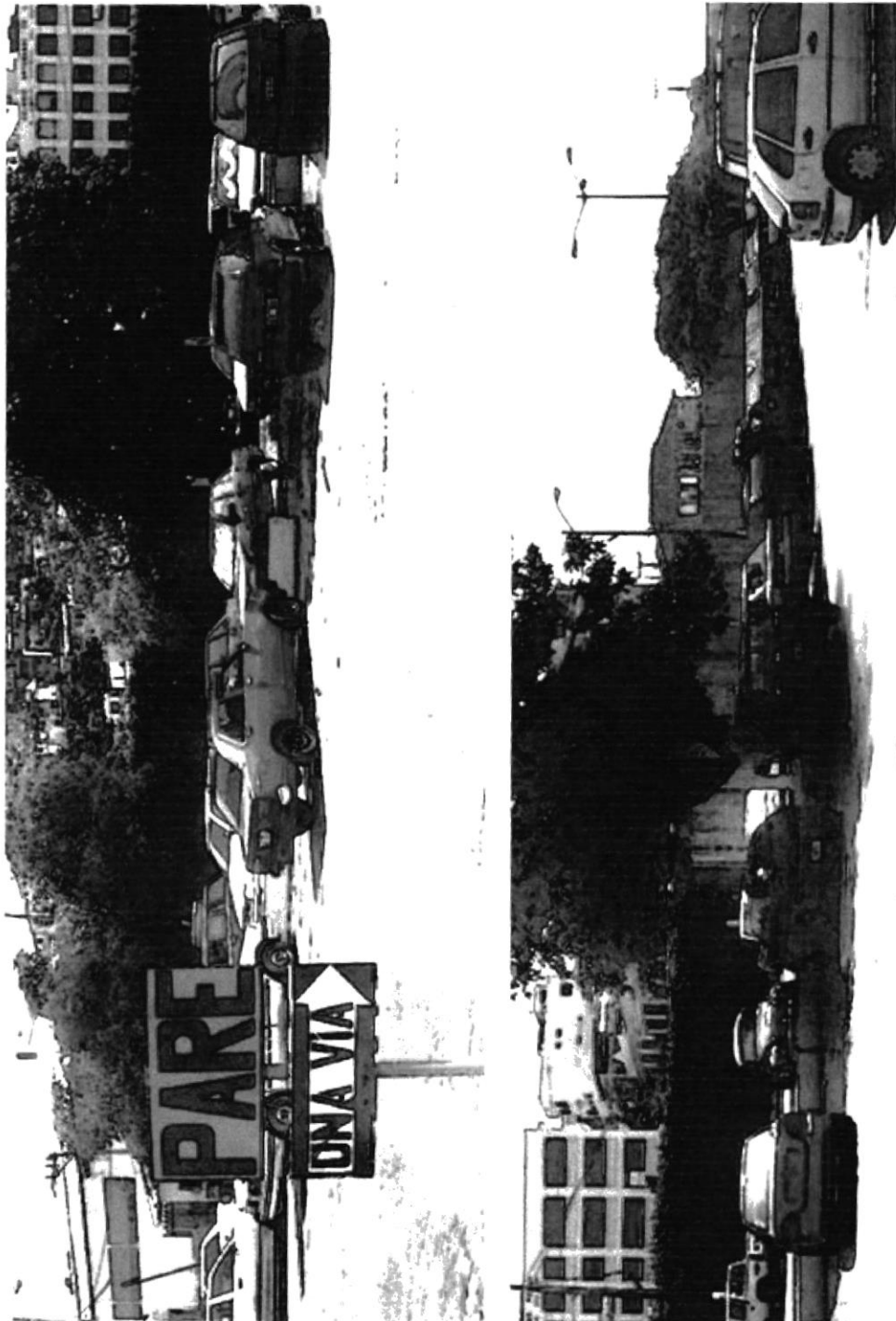


# Paneo



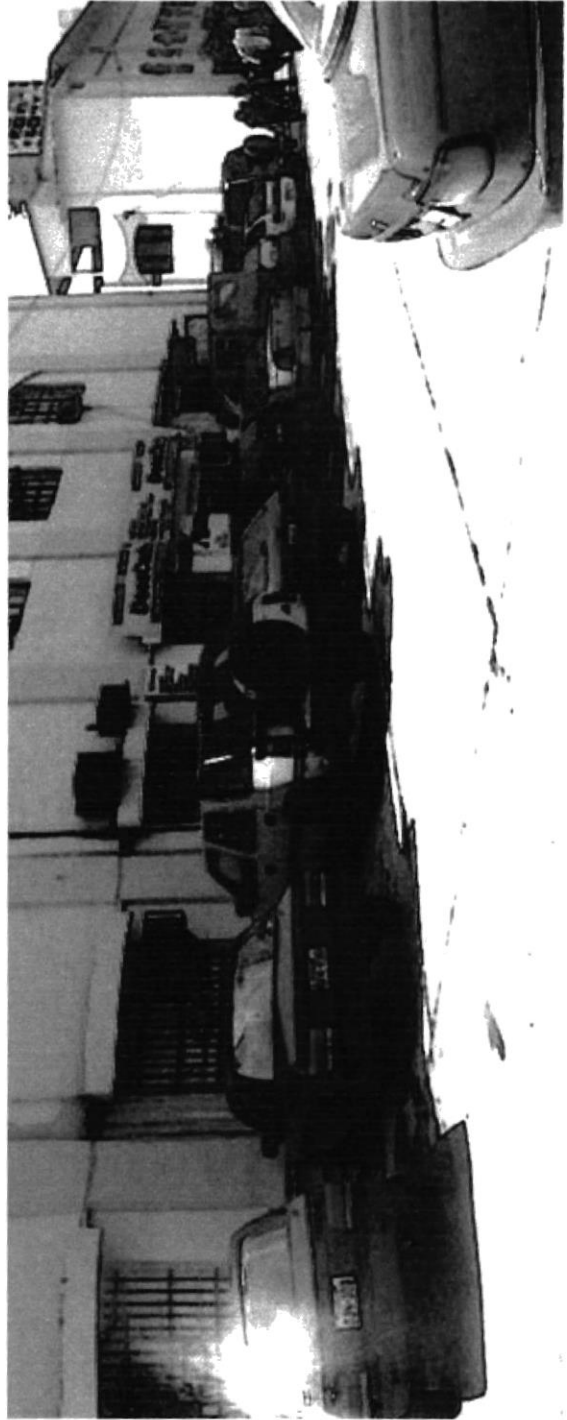


# Paneo





# Paneo



# Paneo





**ANEXO**

**POLITO DICE**

**8**

**DISEÑO DE PORTADA Y CD**



BIBLIOTECA  
CAMPUS  
PENAS





Portada de CD





Cubierta de CD

