



UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA

PROGRAMA DE CAPACITACIÓN PIENSA EN GRANDE ACTUALÍZATE

Autor.-

Miguel Andrés Lazo Franco

GUÍA

Luis Fernando Aguirre Plaza

ASESOR

Viviana Elizalde Jalil

Trabajo final para la obtención del título Licenciado en Comunicación audiovisual y multimedia

Guayaquil, Enero del 2015.

UNIVERSIDAD
CASA GRANDE



FACULTAD DE COMUNICACIÓN
MÓNICA HERRERA
UNIVERSIDAD CASA GRANDE

UNIVERSIDAD CASA GRANDE

FACULTAD DE COMUNICACIÓN MÓNICA HERRERA

MANUAL
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA PARA
CAPACITACIÓN AUTODIDACTA

Autor.-

Miguel Andrés Lazo Franco

Trabajo final para la obtención del título Licenciado en Comunicación audiovisual y multimedia.
Guayaquil, Enero del 2015.

Créditos

Autor de este manual:

Miguel Lazo Franco

Equipo de trabajo:

Andrea Aguilar

Paola Andrade

Ernesto Barbery

Jorge Jiménez

Miguel Lazo

Daniel Marcet

Leonel Váscones

Agradecimientos

La elaboración de este trabajo representa la culminación de una etapa de mi vida, y el inicio formal de mi carrera profesional. Es por esto que se lo dedico a todas las personas que a lo largo de estos años universitarios caminaron junto a mí y me alentaron a seguir adelante.

Gracias a mi familia, por todos los sacrificios que realizaron por mí. Este título es un sueño compartido.

Gracias a mis amigos, porque sin ellos la vida universitaria no hubiera tenido sentido.

Gracias a Dios, por llenarme de bendiciones y acompañarme en mi camino siempre.

Gracias a todos.

Índice

Antecedentes.....	6
Proyecto	8
Introducción	9
Descripción del proyecto	10
Objetivo general del proyecto	11
Límites y alcances del proyecto.....	12
Actores	14
Manual.....	16
Objetivos específicos de este manual	17
Realización del Proyecto	18
Acciones	26
7. Pre-producción	27
8. Producción.....	37
9. Post-producción.....	41

Antecedentes

El proyecto “Piensa en Grande, Actualízate” ha sido trabajado en formato audiovisual y multimedia autodidacto. Fue diseñado para microempresarios de la ciudad de Guayaquil que tienen el deseo de aprender como manejar su negocio, pero por lo general no cuentan con el tiempo ni capital para invertir en su educación porque hay otras prioridades económicas. Es por esto que los cursos han sido creados con formatos de educación a distancia y constan de capítulos, evaluaciones, videos y una acreditación final.

El contenido fue dividido en 6 áreas claves para el desarrollo de un negocio. Son temas lineales que poco a poco se desarrollan a medida que el negocio evoluciona. La metodología utilizada ayuda muchísimo al entendimiento rápido y concreto por parte del estudiante. Los 6 temas elegidos son Analiza el mercado, Realiza una correcta investigación de mercado, Ofrece un servicio de calidad, Usa las tendencias tecnología a tu favor, Muestra lo mejor de tu negocio, Controla y registra tus operaciones.

Proyecto

Introducción

El proyecto “Piensa en Grande Miraflores, Actualízate”, nace en respuesta a la problemática de los dueños de negocios que desconocen cómo manejar, gestionar y potenciar sus negocios; enfatizando el buen uso del marketing y la comunicación para atraer, mantenerse y consolidarse en el mercado y la relación con el consumidor.

El propósito es dar a conocer la existencia del proyecto “Piensa en Grande Miraflores, Actualízate” a los microempresarios del sector; mientras se logra elevar la percepción de liderazgo y cercanía hacia la marca; al mismo tiempo que el nivel de servicio, beneficios consumidor-clientes se incrementa.

Descripción del proyecto

“Piensa en Grande Miraflores, Actualízate” se basa en curso de capacitación interactiva audiovisual y multimedia de Marketing y Comunicación; dirigido a los microempresarios de Miraflores y de distintas comunidades de Guayaquil en donde podrán aprender como potenciar sus negocios a través de diferentes herramientas, talleres y ejemplos claros, para posteriormente evaluar su aprendizaje con una prueba de conocimientos. Lo que se busca es formar y obtener un emprendedor empoderado de la correcta gestión de su negocio.

Objetivo general del proyecto

Crear una capacitación interactiva, audiovisual y multimedia; amigable para el estudiante, que permita a los microempresarios de Miraflores potenciar sus negocios.

Límites y alcances del proyecto

“Piensa en Grande Miraflores, Actualízate” no está planteado como un “do it yourself” ya que esta modalidad no es la adecuada para enseñar a los microempresarios los temas que se van a tratar. El proyecto es un curso de capacitación autodidacta interactiva que consta de 6 capítulos. Se entregará en un DVD junto con instrucciones en el mismo empaque.

Un proyecto autodidacta de capacitación presenta ciertos límites, algunos de ellos se derivan de la realidad de que no hay supervisión al momento de la enseñanza, por lo que existe una falta de control y guía inmediato; las preguntas son respondidas a lo largo del curso. La atencionalidad es otro aspecto que se presenta como limitación debido a que se depende cien por ciento del autocontrol del estudiante.

Este proyecto depende de la motivación personal del estudiante para completar el curso. Como se menciona anteriormente, los

microempresarios de Miraflores sí están motivados a aprender temas que están relacionados con la mejora de sus negocios.

Al ser entregado en formato de DVD se puede entregar a cualquier persona interesada y en cualquier lugar de la ciudad e incluso del país, lo

que se requiere es que el estudiante tenga acceso a una laptop o una computadora de escritorio que acepte DVD. Si bien el proyecto es para

Miraflores, no se descarta que pueda ser distribuido en otras zonas de la ciudad ya que consta de temas útiles para todo microempresario.

Actores

Equipo de trabajo:

Miguel Lazo
Andrea Aguilar
Paola Andrade
Ernesto Barbery
Jorge Jiménez,
Daniel Marcet
Leonel Váscones

Guía:

Luis Fernando Aguirre Plaza

Asesor:

Viviana Elizalde Jalil

Manual

Objetivos específicos de este manual

Especificar los contenidos y pasos para la realización del Proyecto audiovisual actualizate miraflores.

Buscar la coherencia de los aspectos audiovisuales del Proyecto con el contenido

Desarrollar una guía para la realizaciones de proyectos audiovisuales futuros en el marco de este Proyecto de titualcion

Realizacion del Proyecto

1. Atributo diferenciador

El proyecto audiovisual y multimedia de Piensa en Grande Miraflores es el único proyecto educacional segmentado y diseñado especialmente para microempresarios de Miraflores, lo cual ofrece una visión focalizada de las necesidades del sector.

2. Concepto creativo

Actualízate Miraflores.

- Racional Creativo

En el estudio realizado, los microempresarios expresaron su gusto y aceptación por la idea del proyecto y su disposición al uso de los medios digitales. Es por esto que se decidió que el concepto creativo debería invitar y promover la mejora constante. “Actualízate” refiere a conocimientos nuevos, frescos, a estar en boga con las últimas tendencias de la comunicación; además del uso de los medios digitales y redes sociales que están al alcance de todos en la actualidad y que hoy en día representan la herramienta de mayor impacto social.

En esta época la constante revisión y aprendizaje de material es vital para continuar siendo relevante en el mercado. La educación en el tiempo libre o incluso en horario laboral ayuda a que el negocio se potencie y no se quede con técnicas que funcionaban hace unos años. Con el constante cambio e innovación en tecnología, si los negocios no se actualizan en las tendencias sus clientes continuarán sin ellos.

3. Nombre y logotipo del proyecto



“Piensa en Grande Miraflores, Promoción en Redes Sociales” es el tema que se trata en la capacitación presencial. Como una expansión de línea, la capacitación autodidacta lleva el nombre de “Piensa en Grande Miraflores, Actualízate”, ya que como se lo mencionó antes, lo que se pretende es refrescar la memoria y adjuntar conocimientos relevantes a la promoción de diferentes negocios en esta etapa del mercado.

Al utilizar el imperativo “Actualízate” se hace un llamado de atención a realizar una acción inmediata y específica. Se utiliza la segunda persona del singular porque de esa manera el nombre se convierte en algo menos formal y el proyecto es automáticamente más amigable para los microempresarios.

Para el diseño del logo se utilizó el color celeste en las palabras “Piensa en grande” dando referencia del cielo y su inmensidad. El color negro se empleó de manera central en la palabra ‘Miraflores’ por ser indicador de un tono neutral. Se pensó en el naranja para el enunciado “Actualízate” ya que es indicador de atención.

4. Ficha técnica

Capítulo	Tema	Sinopsis	Formato	Duración	Programa
1	Analiza el mercado	Analiza la importancia del cliente y la competencia.	Animación 2D:	6 - 7 minutos	After effects y Adobe Premiere Animación vectorial, usando deformadores y rigging.
2	Realiza una correcta investigación de mercado	Aplica una investigación de mercado para su negocio.	Es decir se utilizarán 2 planos o dimensiones.		
3	Ofrece un servicio de calidad	Comprende la importancia de la calidad del servicio.	Donde la sensación de profundidad se logrará a partir del		
4	Usa las	Entiende la			

	tendencias tecnología a tu favor	correcta forma de comunicarse hacia sus clientes.	manejo de la perspectiva, el color, sombras.		
5	Muestra lo mejor de tu negocio	Desarrolla una estrategia comercial teniendo en cuenta distintos aspectos comerciales			
6	Controla y registra tus operaciones	Familiarizarse con herramientas contables básicas para su negocio			

Acciones

7. Pre-producción

7.1 Dirección del arte

La dirección de arte es el primer proceso en el cual se proyectó, visualizó y determinó las líneas a seguir, contemplando la idea del proyecto, características, elementos, entornos, colores del ambiente guiones y situaciones a desarrollarse esperando tener una reacción específica.

Una vez definida la dirección del arte, se creó el guion en base a los contenidos de cada capítulo, tanto el literario como el técnico, los que sirvieron de guía para realizar el storyboard,

Se creó un storyboard para cada capítulo y paralelamente se fue creando la imagen de cada personaje, matizándolo con el contenido creado y que se fue mejorando progresivamente.

Se decidió realizar la animación con vista en 2D. Se entregaron las directrices necesarias para el desarrollo de personajes, se crearon diferentes facetas y presentaciones en ilustraciones digitales hechas en vectores de cada protagonista, basadas en los guiones. Se grabaron las voces de los diálogos de los guiones como conversaciones naturales, sin incluir música.

7.2 Diseño del personaje

En esta etapa es importante tener claras las características, misión y necesidades del personaje a diseñar, a fin de que el dibujo gráfico final pueda ser apto para animación. Es decir que el diseño del personaje implica, ver y entender como el personaje en cuestión se comporta y se desenvuelve en su entorno, para así poder realizar la rotación del personaje que es una vista minuciosa de cada parte del personaje en un ángulo frontal, perfil derecha e izquierda, $\frac{1}{4}$ espalda y espalda.

Dentro de la rotación, los puntos más críticos son los ojos y la boca. Estos deben ser congruentes y capaces de transmitir diferentes emociones. También deben de representar fonemas y expresiones básicas para darle vida.

Una combinación adecuada de ojos y boca, logran diferentes actitudes faciales y son capaces de transmitir diferentes sensaciones sin necesidad de dialogo.

7.2.1 Personaje principal

José tiene 37 años de edad, es alto y de contextura delgada. Desde el año 2010 es propietario de un pequeño restaurante ubicado en la ciudadela Miraflores. Es emprendedor innato pero desconoce sobre cómo llevar la administración de una empresa, motivo que le ha impedido incrementar sus ganancias. No obstante, está dispuesto a pedir ayuda para salir adelante con su negocio.

El personaje representa, de algún modo, a los microempresarios a los que está dirigido el proyecto que son hombres y mujeres que se encuentren en el rango de 27 y 40 años de edad, que sean propietarios y/o administradores de algún negocio en el sector, que utilicen las redes sociales para promocionar sus productos y servicios pero, sobre todo, que tengan la intención y pre disposición de progresar.

7.2.2 Personajes secundarios

Guía

Dr. C. tiene 30 años de edad, es alto y de contextura delgada. Es especialista en administración de empresas y, pese a su corta edad, ha trabajado en varias de las empresas más importantes del país; lo que le ha permitido aprender a resolver de manera efectiva los diversos problemas que presenta una de las mismas. Es extrovertido, le gusta hacer bromas y ayudar a las personas que necesitan de su asesoría.

El personaje es planteado de esta manera porque representa que la preparación y el cambio son síntomas de juventud, y que ambos procesos no deben ni tienen que resultar tediosos, sino todo lo contrario, divertidos.

Villano

Lowe tiene 54 años de edad, es bajo y de contextura gruesa. Es un empresario con pocos escrúpulos que busca sobresalir del resto de la competencia mediante acciones ilícitas. Siempre está en los negocios que tienen problemas para empeorarlos e impedir que se desarrollen.

El personaje es planteado de esta manera porque representa la antítesis de lo que propone Dr. C., es decir, a todas las actitudes y situaciones negativas que se deben evitar al momento de administrar un negocio, en particular si el interés es salir adelante.

7.3 Diseño de entornos

En este proceso se contempla todos los ambientes en los cuales se va a desarrollar la historia, limitando los espacios narrativos. Los fondos o escenarios fueron netamente tomados del guion, buscando también una diversidad de ambientes bajo el mismo marco que comprende a los locales comerciales.

Como referencia se tomó al barrio de Miraflores y sus diversos espacios de restaurantes, centros de belleza, entre otros negocios. Se buscó crear ambientes muy realistas en el sentido de que los colores y la composición dada por el conjunto de objetos sean acordes a la realidad cotidiana.

El estilo gráfico de escenario y personajes es una combinación de ilustraciones caricaturescas e ilustraciones realistas. Por un lado, es realista el detalle de las ilustraciones y su parecido con la vida en Miraflores; pero por otro lado, es caricaturesca la exageración de los tamaños y distorsiones del diseño en los

personajes. Aun cuando las partes de color son planas, se maneja un nivel medio de detalle, para evidenciar las expresiones faciales y corporales, además de las áreas a resaltar en los escenarios.

De esta manera, se procura llegar a una gráfica que sea divertida de visualizar, fácil de interpretar y empática a la realidad; todo con el fin de que el grupo objetivo pueda sentirse relacionado o identificado con los personajes de la animación. Revisar **Anexo 9**: Propuesta gráfica de elementos del proyecto.

En cuanto a la línea narrativa, se utilizará en primera persona e informal ya que se busca crear un vínculo con el estudiante y no mantener una relación alejada y con uso de lenguaje netamente técnico de espectador-instructor.

7.4 Guión literario

El guion literario no es otra cosa que el relato puntual y descriptivo de los sucesos a narrarse, por lo que debe ser concreto, conciso y preciso. Su formato es estándar y debe ser legible para todos, por lo que se trabaja con una tipografía Courier o New Courier a 12 puntos, con márgenes de 4 cm a la izquierda y 3 cm a la derecha y un interlineado de 1.5. El diálogo va centrado y alineado a la izquierda. Si el guion está correctamente elaborado se estima que cada página corresponde a un minuto de animación en pantalla.

7.5 Guion técnico.

En cuanto al guion técnico y el storyboard, es el guion que nos va indicar los movimientos de cámara y sus planos en las diferentes escenas. Es así que en el cuadro de video y música, se nos indica que es lo que va a salir en pantalla y como montarlo; en este punto abarca diálogos, efectos y música.

7.6 Audios

Una vez que los guiones han sido establecidos junto con el storyboard, se procede a dar voz a nuestros personajes, para ello se realizó un casting de voces a fin de encontrar el tono perfecto para cada uno de nuestros protagonistas. Dentro del casting participaron los miembros del grupo de tesis.

8. Producción

8.1 Animación

Una vez que se cuenta con todos los elementos gráficos diseñados de acuerdo a lo establecido en la etapa de preproducción, podemos comenzar a animar y ver como nuestro proyecto va tomando vida. Todas las imágenes creadas mediante el programa Adobe Illustrator CC están compuestas de vectores, y se hizo uso del programa After Effects para animarla. Además, se realizó un track breakdown para que exista coherencia entre el diálogo escuchado con la animación de la boca de cada personaje, para esto, se editó y se separó cada diálogo.

El layout sirvió para mostrar a los personajes en su fondo o escenario, sus movimientos y relación con cada escena. Se crearon deformaciones para poder mostrar el movimiento de los personajes, como reemplazo al rigging. También se realizó el proceso de keyframes y los dibujos inbetween. Todo lo relacionado a cámaras y enfoques de filmación y composición, fue realizado digitalmente.

Finalmente, cada capítulo se renderizó para mostrar las pre-visualizaciones de video que luego sean aplicados los trabajos de post producción.

8.2 Descripción de cada elemento del proyecto

Programación y formatos.

El DVD está configurado con una interfaz sencilla y amigable al usuario para que pueda realizar la capacitación con más facilidad, rapidez y sin complicaciones. Se utilizó una programación Action.

Script 3.0, la que permite el desarrollo de los cuestionarios y la muestra de los videos con facilidad, ayudándonos a reducir el tamaño de la memoria que ocupa, permitiendo de esta manera una transportación de datos más acertada para el público. A la vez, su capacidad lo hace fácilmente descargable, reduciendo el tiempo de la misma.

En la programación para la web, se utilizó PHP, HTML y CSS para la creación del examen final de la capacitación autodidacta. Se realizó de esta manera ya que sirve como método de evaluación al culminar los talleres. Fue configurada en opciones múltiples para que salgan aleatoriamente. El examen es calificado y tiene indicadores de si las respuestas son correctas o incorrectas.

9. Post-producción

9.1 Edición.

En la etapa de edición se busca el perfecto y armonioso montaje de las escenas, y es así que luego de todo lo realizado en la preproducción y producción ya podemos apreciar el trabajo final, agregando los archivos de audio finales con sus ediciones finales, lo que incluye efectos, cambios de tempo, transiciones entre otros, para posteriormente mezclarlos con agregar la música, sonidos y voces editados.

La música fue creada a partir de un workstation (sintetizador de sonido con secuenciador) marca Korg, modelo microSTATION y el sonido fue guardado en una grabadora marca Zoom modelo H4n.

9.2 Formatos

Los videos realizados para este proyecto tienen como formato e información los siguientes datos:

Extensión: .mp4

Codec: H.264

Preset: HD 1080p 29,97

Dimensiones del video: 1920 x 1080

Guayaquil, jueves 15 de enero de 2015.

**AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE PROYECTOS DE APLICACIÓN PROFESIONAL
ESTUDIANTES EGRESADOS**

Yo **Miguel Andrés Lazo Franco** autorizo, libre y voluntariamente, a la UNIVERSIDAD CASA GRANDE (UCG) para que difunda y publique a través de cualquier medio que considere pertinente con el propósito de evaluación, entrenamiento, capacitación, estudio, promoción, exhibiciones, demás fines académicos u otros permitidos por la Ley a las Instituciones de Educación Superior, mi trabajo de titulación, el cual forma parte de los Proyectos de Aplicación Profesional (PAP).

Guía del PAP: **Luis Fernando Aguirre Plaza**

Asesor del PAP : **Viviana Elizalde Jalil**

Acepto y manifiesto que:

1. Autorizo utilizar todo el material y el informe final producido como estudiante egresado en publicaciones académicas y otras sin fines de lucro.
2. En razón de que el objetivo que persigue UCG es la difusión del conocimiento esta autorización es a título gratuito;
3. Este documento tendrá plena vigencia indefinida, salvo comunicación en sentido contrario por parte del suscrito o representante legal.
4. Me hago responsable de la originalidad del trabajo realizado, por lo cual, deslindo de responsabilidad a la Universidad Casa Grande por cualquier contenido del documento que no se ajuste a la normativa de trabajos académicos.
5. Renuncio a presentar cualquier reclamación a la Universidad Casa Grande, por cualquier vía, derivada o relacionada con lo autorizado y declarado en este documento.

Firma:

C.I. 0923969091

CARTA AVAL

I N S T A N C I A _ _ G R A D O _ _

Carta Aval para la presentación

Tema de Trabajo Titulación de Proyecto de Aplicación Profesional:
PIENSA EN GRANDE ACTUALÍZATE

Nombre de alumno: Miguel Lazo Franco

Guía/Asesor: Luis Fernando Aguirre Plaza

Fecha: 20 noviembre 2014

1. El número de reuniones efectuadas con los alumnos durante este período fue a mi criterio, esta cantidad de reuniones ha sido:
 - a. Suficiente _____
 - b. Insuficiente _____
 - c. Excesivo _____

-
2. Los alumnos han alcanzado a internalizar y hacer comprensiones de los contenidos y hallazgos de su trabajo y se aprecia crecimiento académico:
- a. En buena medida _____
 - b. En mediana medida _____
 - c. En poca medida _____
3. Los alumnos me dieron a conocer los contenidos de la versión definitiva del documento antes de entregarlo a la universidad
- a. Si _____
 - b. No _____
 - c. Parcialmente _____

Por lo tanto, respaldo el trabajo realizado por el alumno/a hasta este avance y les concedo el aval para la presentación.

SI _____

NO _____

Firma del Guía/Asesor: _____



PIENSA EN GRANDE

ACTUALÍZATE

