

DIRECCIÓN DE ARTE DEL PROGRAMA “¡QUÉ MONADA!”

Oscar Guisseppi Mosquera Vargas

José Luis Vizuite Yacila

José Carlos Zambrano Moreira

Director de Proyecto de Graduación: Lcdo. Roberto Córdova

Escuela de Diseño y Comunicación Visual

Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)

Campus Gustavo Galindo, Km 30.5 vía Perimetral

Apartado 09-01-5863. Guayaquil-Ecuador

ogmosque@espol.edu.ec jvizuite@espol.edu.ec joscazam@espol.edu.ec

Resumen

El motivo de éste informe de Materia de Graduación, es proponer el diseño de un set de televisión y además producir la línea gráfica del programa “¡QUÉ MONADA!”, el cual tiene como meta principal, brindar una excelente comunicación visual al televidente mediante múltiples elementos visuales, tales como color, forma, textura e implementar técnicas visuales acoplándolos a las tendencias guayaquileñas. Los monólogos, entrevistas, juegos y sketch serán el contenido del programa, de este modo llegar de manera divertida y atrayente al televidente. Se tomaron como referencias idóneas de programas internacionales y nacionales antiguas y actuales para crear la propuesta del contenido de ¡Qué Monada!.

En este manual se mostrará todo el contenido de la línea gráfica que se requiere para poner en marcha el proyecto, el cual contendrá animaciones, levantamiento del escenario en 2D - 3D, construcción de la marca asimismo presupuestos de personal y de materiales para la construcción del set, porcentajes, investigaciones de campo.

Palabras Claves: Línea gráfica, monólogos, sketch.

Abstract

The reason for this matter report of Graduation, is to propose the design of televisión set and also produce the plot line of the programme “Qué Monada”, which has as a main goal, providing an excellent piece of visual communication to the viewer through visuals multiple, such as color, shape, texture and implement visual techniques sorting them to the trends guayaquileñas. The monologues, interviews, games and sketch will be the content of the programme, in this way to get so funny and appealing to the viewer. They were taken as proper references of international programmes and old national and current to create the proposal of the content of “¡Qué Monada!”.

In this manual will be all the content of the plot line that is required to implement the Project, which will contain animaciones, lifting the stage in 2D - 3D, construction of the Brand also personal budgets and materials for the construction of the set, percetages, field research.

Keywords: visual techniques sorting, appealing.

1.1. Introducción

El objetivo es crear una buena imagen de un proyecto audiovisual basándonos de la identidad y referencias de Guayaquil y sus habitantes.

Nuestra propuesta es intentar cambiar e innovar el pensamiento o criterio que tienen los televidentes de la programación y producción ecuatoriana.

En este manual se expondrá todo el paquete gráfico que se demanda como lo son: bocetos, logo, composición de la marca, ilustraciones, animaciones y modelados 3D.

1.2. Planteamiento del problema

La programación televisiva ecuatoriana contiene pocos programas con una temática similar a la planteada en “¡Qué Monada!”, encargada en divertir a las personas mediante la comedia y el Talk Show que contiene el talento nacional.

Lo que caracteriza la temática de esta propuesta es que no será adaptación de programas extranjeros motivo por el cual se buscará implementar la creatividad del medio local aportando con las ideas sin tener la necesidad de recurrir al (morbo, inclinación sexual, raza y nivel social).

1.3. Justificación

Se plantea tener referencias visuales para una correcta dirección de arte, promover una gráfica fuerte, y así aumentar su calidad visual. Además basándonos en el estudio de tendencia donde se evaluó el contenido de programas similares, esté tendrá un nivel más competitivo en producción nacional, mostrando la realidad de la ciudad de Guayaquil y del país, con un carácter alegre y espontáneo para lograr que los televidentes se sientan identificados.

1.4. Proceso de creación del mensaje visual

Para lograr que la mirada de los televidentes sea un radar es inevitable pasar por alto la coordinación entre la forma y el contenido, el encargado de realizar este proceso es el Director de Arte, el cual debe poner en práctica los conocimientos de comunicación y no pasar por alto los conceptos básicos en el diseño, ya que dicho procedimiento no debe contemplar gustos personales, más bien realizar una investigación adecuada y así la parte funcional del mensaje sea explorada por el televidente.

1.4.1. Diseño. Para que un diseño sea fiel y eficaz a su función, refiriéndonos a su propósito, sea un

mensaje o un producto, el diseñador debe de indagar la mejor forma posible para que esa causa pueda ser formada, fabricada, distribuido, usado y relacionado con su ambiente.

1.4.2. Alfabetidad Visual. Se refiere a como leer la imagen, es decir son todos los elementos que componen un objeto de comunicación visual, básicamente todo lo que nos rodea que sea o que contenga una imagen o diseño.

1.4.3. Definición de Marca. Es un término que cuenta con varios usos y significados. Uno de los más frecuentes está vinculado al manejo de una palabra, frase, imagen o símbolo para identificar un producto o un servicio.

1.4.4. Dirección de Arte. Se encarga de la imagen, esto quiere decir que abarca la escenografía, ambientación, vestuario, utilería, locaciones, etc. Se trabaja esencialmente en la gama de colores que se verá junto con el Director de Fotografía en otras áreas como diseño y publicidad.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general. Proponer la línea gráfica y visual al proyecto televisivo “¡Qué Monada!” con una correcta dirección de arte y así brindar una excelente comunicación visual al televidente.

1.5.2. Objetivos específicos. Los cuales son:

- Investigar tendencias guayaquileñas para conceptualizar la marca.
- Generar una marca que contribuya a transmitir la ideología del nuevo programa.
- Proponer la línea gráfica y escenografía para el proyecto televisivo.
- Manejar los múltiples elementos visuales, color, forma, textura e implementar técnicas visuales acoplándolos a las tendencias guayaquileñas.
- Presupuestar los materiales propuestos para la elaboración de la escenografía.

1.6. Misión y Visión

1.6.1. Misión. Poner en funcionamiento la dirección de arte del proyecto “¡Qué Monada!”, aplicando los métodos necesarios para llevar a cabo el contenido indispensable en base al grupo objetivo al que se busca llegar, implementando un diseño eficaz, fiel con identidad propia.

1.6.2. Visión. Brindar un contenido actual y de entretenimiento. Se pretende que el televidente se identifique y sea nuestro frecuente seguidor.

2. Situación Actual

2.1. Presentación del Proyecto

Al trabajar con la imagen del programa se manejará un adecuado perfil del presentador que pueda representar la algarabía, felicidad y el sentimiento de los guayaquileños asimismo la producción de los personajes y temas que vaya a presentar al espectador deberá ser fresco, innovador y de total importancia para la sociedad de esta forma llegar al público objetivo

2.2. Plan estratégico

Para este proyecto incluyendo su nombre y contexto en general, se tomó como referencia los iconos y símbolos representativos de la cultura popular guayaquileña tales como el mono Machín, Malecón 2000, la metrovía, edificios y las calles más representativas de la ciudad, resaltando además todo lo concerniente a una civilización rica en anécdotas, costumbres y creencias.

2.3. Motivación

Es el entorno, la cultura, el pueblo guayaquileño, sus raíces, el poder identificarse los unos con los otros como un contexto en la sociedad que genere cambio y logre captar al televidente, al transmitir nuevos pensamientos. Generando en los jóvenes la idea de que se puede realizar proyectos audiovisuales en el Ecuador.

2.4. Delimitación

Tc Televisión “Mi Canal”, es un canal de televisión con señal nacional, en donde se espera que el proyecto “ ¡Qué Monada! ” tenga su target específico, personas que prefieren el horario nocturno y principalmente está dirigido a la población guayaquileña debido a que su producción se propone en la ciudad de Guayaquil.

2.5. Justificación

Se propone a “¡Qué Monada!” como un programa de entretenimiento con identidad propia utilizando referencias visuales en su línea gráfica que logren denotar parte de la identificación guayaca absorbiendo costumbres típicas de la ciudad.

3. Marco Conceptual

3.1. Concepto del Programa

Antiguamente en la trasmisión ecuatoriana se conocieron programas de conceptos de entretenimiento con monólogos, sketch, juegos, invitados y música en vivo, sin embargo enfocados a otro tipo de cultura.

3.2. Duración y horario del programa

Se propone como un programa de producción en vivo, con una hora de duración con comerciales, a televisar los jueves, al término del horario estelar (AAA) y a inicios del Late, de 22:30 a 23:30 en TC televisión que cuenta con tecnología satelital y en HD para transmitir en vivo.

3.3. Target del programa

El público objetivo al que apunta es de ámbito nacional, con lo cual el nivel socioeconómico que va dirigido el proyecto “¡Qué Monada!”, es hacia hombres y mujeres mayores de 18 años apasionadas a este género de programas, de clase social media y media baja que frecuenta más televisión nacional de señal pública, debido a que la clase media alta y alta prefieren contratar televisión por cable según un estudio realizado por el INEC.

3.4. Tipos de géneros

Los géneros de la televisión se dividen en tres formatos: ficción, informativo, entretenimiento.

3.4.1. Formato informativo. Tienen como referencia hechos que han sucedido realmente, además de cubrir necesidades locales. Por su temática pueden ser:

- *Informativo diario o telediario:* Combina grabación en estudio, grabación de redactor y noticia elaborada.

- *Reportaje:* Profundiza en temática de actualidad con libertad formal, organización creativa del tiempo y presencia de los sujeto de la enunciación y recepción.

- *Documental:* Con temática atemporal, composición narrativa y estructura sujeta a temas, que pueden ser: geográfico o viaje, etnográfico, histórico, artístico, científico, y de naturaleza, etc.

- *Debate:* Que puede ser electoral, especialista y temas de actualidad.

- *Entrevista:* Diferido o grabado y editado. El entrevistador puede ser el público.

3.4.2. Formato Ficción. Cuenta una historia inventada, relatada de forma serial, con una trama en su totalidad en un solo capítulo. Por su temática pueden ser: comedia de situación, teledrama, miniseries, telefilmes.

3.4.3. Formato Entretenimiento. La exhibición o el humor. Por su temática pueden ser: concursos, magazine, humor.

3.5. Género del Programa

Es una propuesta de un programa cómico, ubicado en el género de entretenimiento nocturno además de ser representativo de una nación. El motivo es que sea un producto innovador, además que el programa compita con otros que sean de géneros parecidos.

3.6. Contenido del Programa

Su contenido sería 100% de entretenimiento además apto para público adulto, su transmisión será en vivo y en directo, en donde se desarrollaran monólogos, juegos, entrevista con sus respectivos invitados.

3.7. Investigaciones de Tendencias

Para desarrollo de este proyecto se tomó en cuenta diferentes programas televisivos a nivel nacional e internacional, vigentes y programas que ya no se estén produciendo.

3.7.1. Referencias. Los tipos de programas que se tomaron en cuenta para el proyecto de ¡Qué Monada!, tienen en común el género de entretenimiento, sus horarios, su contenido, su transmisión tales como Otro Rollo (México), La Noche (Ecuador), Puro Teatro (Ecuador).

3.7.2. Competencia. La lista de programas catalogados como competencias son de transmisión nacional, los cuales son: Granados en Pijama, PHD.

3.8. Requerimientos del Programa

Para poner en práctica la realización del proyecto son necesarios ciertos requerimientos, desde sus fases primarias, bocetos, línea gráfica, levantamientos 2D, 3D, producción, post-producción, construcción, montaje y acabado del set.

Tabla 1. Equipo Humano

EQUIPO HUMANO		
Cantidad	Cargo	Descripción
1	Arquitecto	Desarrollar la línea gráfica.
3	Camarógrafos	Maneja las cámaras del set.
1	Director de Arte	Responsable de elegir, supervisar y guiar al equipo de trabajo.
1	Director de fotografía	Determina la apariencia visual.
1	Diseñador Gráfico	Maneja el sonido en directo.
3	Ebanistas	Maestro en madera.
1	Editor	Manipula sonido e imagen.
1	Escenógrafo	Dirige el montaje y desmontaje del set.
1	Generador de caracteres	Encargado de proporcionar información adicional en vivo.
1	Luminotécnicos	Elige la iluminación que se requiere.
2	Maquillistas	Encargado del aspecto del presentador y maquillaje.
1	Modelador 3D	Elabora los diseños y animaciones en 3D.
1	Post- Productor	Editor de material audiovisual.
1	Presentador	Conduce el programa.
1	Productor	Maneja el presupuesto y contactos.
1	Reportero	Realiza los reportajes.
1	Sonidista	Manipula el sonido ambiental.
1	Técnico Acabado	Elabora los acabados de la obra.
2	Técnico de luces	Manipula la parte técnica de las luces.
1	Técnico Pintura	Especialista en pigmentos y materiales para superficies.
1	Vestuarista	Encargado de la vestimenta del elenco.

Tabla 2. Equipo Técnico y Suministros

EQUIPO TÉCNICO Y SUMINISTROS		
Cantidad	Equipo	Descripción
2	Audifonos	Escuchar grabaciones y para Post-Producción.
2	Cámara fotográfica	Canon t3, Nikon d3000.
4	Cámaras de Video	Marca Sony Profesional.
2	Disco Duro Externo	Samsung, almacena Información (capacidad 1Tb).
3	DVD (50 unidades)	Grabar Información.
3	Extensiones Eléctricas	Proveen energía.
2	Imac	Procesador Core i7/ S.O. Mac OSX Lion / Memoria RAM 4Gb.
1	Impresora	Impresora HP Officejet 4575.
Varias	Luces	Fresnel, Softlight, Robóticas.
1	Micrófonos	Micrófono Inalámbrico para entrevistas externas.
4	Micrófonos Corbateros	Para el elenco.
2	Pc	Procesador Core i7/ S.O. Windows 7 / Memoria RAM 4Gb.
1	Pluma Tv	Permite realizar tomas abiertas, Travelling.
2	Regulador	Regular el voltaje.
2	Resma de Papel	Impresiones, bocetos, presupuesto.
1	Teleprompter	Herramienta de lectura.
2	Trípodes	Estabilizador y soporte de las cámaras.

Tabla 3. Software

SOFTWARE		
Cantidad	Software	Descripción
1	Cinema 4D Versión 13	Modelar y Animación 3D.
1	Adobe After Effects CS6	Creación de Efectos Visuales.
1	Adobe Illustrator CS6	Creación de gráficos vectoriales, ilustraciones.
1	Adobe Photoshop CS6	Edición de imágenes digitales.
1	Final Cut Pro	Edición de videos.
1	Soundtrack Pro	Edición de audio, inserción de efectos de sonido.
1	Pro Tools 10	Grabación de Audio.

3.9. Marca

Es necesario tener en cuenta ciertos aspectos como la identificación, la diferenciación, la comunicación, sin olvidar las habilidades necesarias de diseño como lo Conceptual, lo Analítico, lo Modeladora/creativa, la Técnica/ interpersonal.

3.9.1. Isotipo . El procedimiento de la creación de un Isotipo de manera abstracta, se resalta la eliminación de sus detalles realistas, figurativos y significativos para así poder reducir, simplificar gráficamente el objeto y convertirlo en simbólico.



Figura 1. Isotipo ¡Qué Monada!.

3.9.2. Logotipo . Es la representación tipográfica, en este caso es la frase “Qué Monada” que hace la similitud de la sonrisa del mono abstracto usado en el Isotipo.



Figura 2. Logotipo ¡Qué Monada!.

3.9.3. Desarrollo del Imagotipo . Una función es que sea de fácil identificación y memorización, en el caso de “¡Qué Monada!”, se jugó con partes esenciales y representativas, se tomó muy en cuenta la asimetría, las formas curvas, colores planos y la abstracción.



Figura 3. Imagotipo ¡Qué Monada!.

3.9.4. Variaciones. Imagotipo que van acorde a su utilización, este se aplicaría en publicaciones, papelería, premios, artículo y promociones del programa. Además se incorpora en fondos de blanco y negro.



Figura 4. Imagotipo ¡Qué Monada! aplicación B/N.

3.10. Estilo Visual y Movimiento Artístico

La tendencia Artística que sirvió de base para la creación de la línea gráfica y escenografía del programa “¡Que Monada!”. Es una combinación de movimientos artísticos como, Futurismo, Arte Cinético, Posmodernismo.

3.10.1. Futurismo. Surgió en un momento difícil de ajuste social y político en una Italia atrapada entre las estructuras obsoletas del pasado y desafío de la moderación.

3.10.2. Arte Cinético. Está dotada de movimiento real, y juega con efecto óptico, le provoca al espectador que experimente distintas interpretaciones.

3.10.3. Arte Posmodernismo. El retomar cosas de ciertos artistas, argumentos y obras, muchas veces o alterándolas dándole otra connotación diferente.

3.11. Definición Gráfica

Teniendo en cuenta el objetivo principal el apelativo “MONO” con el que se lo denomina a los guayaquileños, se creará un concepto utilizando las formas, colores del Neo Pop, relacionándolas con las formas geométricas minimalistas.

3.11.1. Forma. Fluidez y dinamismo, para lograr este objetivo se tomó en cuenta las formas asimétricas, curvas, oblicuas, y ovaladas.

3.11.2. Tipografía. Realizada a mano alzada incluyendo su forma básica triangular en cada carácter y además su estructura conjunta en formas de curvas indicando la representación del movimiento.

3.11.3. Colorimetría. El procedimiento utilizado en la medida del color consiste sustancialmente en sumar la respuesta de estímulos de colores y su normalización a la curva espectral de respuesta del fotorreceptor sensible al color.

4. Desarrollo de Escenografía

4.1. Proceso de elaboración de escenografía

Este proceso consiste primeramente en una planificación de construcción hecha por el Director de Arte, que prevé el tiempo necesario para que el proyecto esté terminado, una vez ya aprobado las propuestas de escenografías, se pone en marcha la construcción.

4.1.1. Espacio y medidas del set de televisión. El set mide 14 metros de ancho por 14 metros de profundidad adicional posee una altura de 6 metros y la parrilla de luces se encuentra a 4.25 metros.

4.1.2. Boceto e ilustración 2D. Tomando en cuenta la lógica y el entendimiento del programa, y además basándonos en las medidas del set, notamos que debe ser 100% funcional con respecto a lo que va suceder en todo el programa.



Figura 5. Escenografía ilustración 2D.

4.1.3. Levantamiento 3D. Se la trabaja con medidas reales a las del set original, se utilizan tiros de cámaras, composición de la iluminación, modelos de personas, simulaciones de texturas, etc.

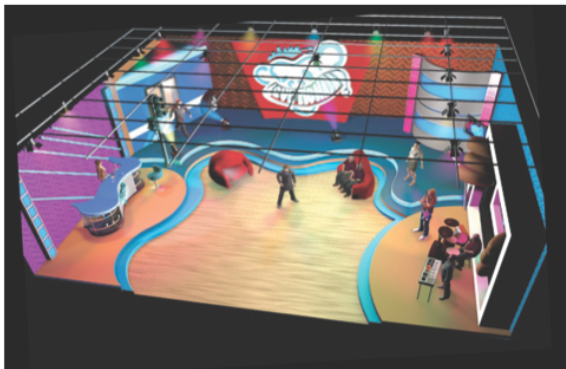


Figura 6. Escenografía Levantamiento 3D.

4.1.3.1. Implementación de la escenografía en 3D. El software 3D, el que se selecciono fue Cinema 4D, primeramente debemos de tener en cuenta que para el proceso del levantamiento de la escenografía es

necesario ubicar un espacio físico real del set de televisión que fue escogido.

4.1.4. Iluminación. Considerada como un atractivo de sensaciones y sentimientos, esta pueda hacer variar el ánimo a una persona, como ejemplo se puede considerar las luces naturales es decir luz del sol, luna etc.

4.1.5. Planos sugeridos. Es necesario concordar entre el Director de Arte, el Director de Fotografía y sugerírselos a los Camarógrafos.

4.1.6. Materiales Sugeridos. Son los materiales con los cuales se va a poner en construcción la escenografía, teniendo en cuenta que al moldear, texturizar o crear formas, se sugirió los tipos de materiales.

Tabla 4. Materiales básicos

MATERIALES BÁSICOS	
Material	Detalle
Aluminio	Material Ligero y flexible.
Mdf	Tablero fibra de madera.
Vinil	Adhesivo decorativo.
Metal	Varia de espesor, pesado difícil de moldear.
Acrílico	Polímero muy resistente.
Led	Luces de dos módulos.
Linóleo	Polímero de baja densidad, sirve para simular textura de madera.
Acero trasmisión	Es una de las alineaciones más utilizadas en la industria automotriz, construcción.

4.1.7. Mano de obra. Compone al equipo humano quienes están encargados de poner en pie el levantamiento y construcción física de la escenografía.

Tabla 5. Equipo de trabajo

EQUIPO DE TRABAJO	
Cargo	Descripción
Arquitecto	Encargado en realizar los planos de la obra y supervisa su construcción.
Escenógrafo	Encargado de dirigir el montaje del trabajo.
Ebanistas	Maestro en madera, se encarga de la construcción de lo mobiliario.
Maestro en Materiales Traslúcidos	Delegado en la colocación de Acrílicos.
Maestro Enfibrador	Encargado de trabajar con fibras de vidrio.
Pintor	Maestro especialista en pigmentos y texturas en superficies.
Luminotécnico	Monta la iluminación requerida.
Electricista	Encargado de las conexiones eléctricas.
Técnico Acabado	Realiza los acabados finales de la obra.

5. Desarrollo del paquete gráfico para medios

Primeramente se trabaja en la idea, y se la plasma textualmente hasta obtener su aprobación, una vez terminado este paso se comienza con las creaciones de

los storyboard y bocetos, también se plantea hacer ilustraciones acorde a lo necesario del programa, y se pasa a la implementación de software en 3D.

5.1. Bumper in -out

5.1.1. Implementación bumper en software. Se basó totalmente al storyboard y para crearlo se requirió algunos software como son: Cinema 4D, Adobe Photoshop Cs6, Adobe After EffectsCs6, Soundtrack Pro y Final Cut.

5.1.1.1. Creación del personaje para el bumper Luchin es el nombre del personaje, es la representación de un mono perdido en la ciudad de Guayaquil. Aprobado el boceto se lo crea en un software plataforma de 3D en donde se le pone sus respectivos joints para realizar movimientos.

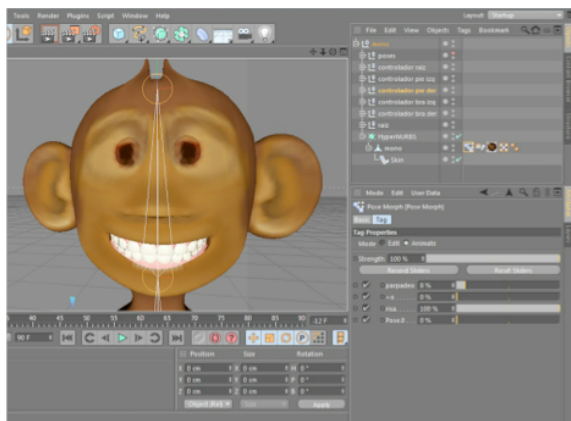


Figura 7. Animación del personaje.

5.1.1.2. Implementación de personaje en el bumper. Todos los elementos usados en el área designada del bumper están realizados en 3D, el propósito es proyectar dinamismo y un pequeño ecosistema en el cual “Luchin” se desempeña.

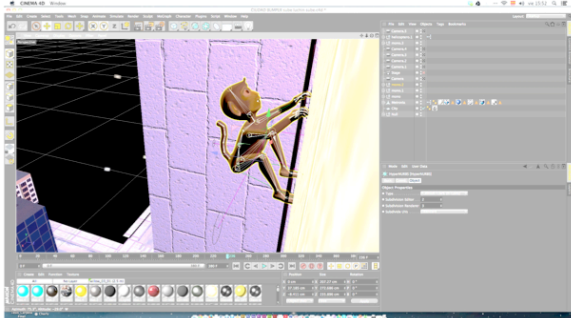


Figura 8. Animación del personaje en el bumper.

5.2. Sin Fin

Es una pieza gráfica de mucha importancia para el

programa, motivo por el cual se lo utilizara en el plasma ubicado en la escenografía. Este sin fin tiene una trayectoria continua que no termina, a esto se lo denomina loop.

5.3. Segmentos

Para cada segmento consta con una animación, esta cuenta con la animación del nombre del segmento por encima de las tomas del bumper-out.

5.3.1. Implementación de segmentos. Se utilizaron los juegos de cámara del bumper-out y se le pone un sólido de los colores de la línea gráfica, para crear un filtro rosa.

5.4. Sobreimposiciones

5.4.1. Lower Third. Tiene que ir de acuerdo a la línea gráfica para que no pase desapercibida, inclusive contrastando con el encuadre pero armonizando con la escenografía y así no causar un ruido visual en el espectador.



Figura 9. Información en el Lower Thrid.

5.5. Pantallas Divididas

Beneficia tanto programa como al televidente en el momento de crear atmosferas en el programa que permite al espectador experimentar sensaciones como por ejemplo, enfrentamientos, unidad, etc.



Figura 10. Pantalla dividida.

5.6. Anti-Zapping

Su función es evitar que los televidentes, intenten cambiar de canales al momento de la transmisión del programa.

En esta animación se utilizó la frase “Más ADELANTE...” esperando así, poder tener intrigada a la teleaudiencia, y evitar que cambien de canal.



Figura 11. Anti-zapping.

6. Organigrama, cronograma y presupuesto

6.1. Organigrama

Para el progreso de este proyecto, el cual se encuentra bajo la tutela del Director de Arte, es indispensable contar con un grupo de trabajo, dicho equipo debe estar totalmente capacitado para ejecutar sus designaciones de la manera correcta, en el plazo establecido desde la concepción, el diseño hasta la producción y post-producción del mismo.

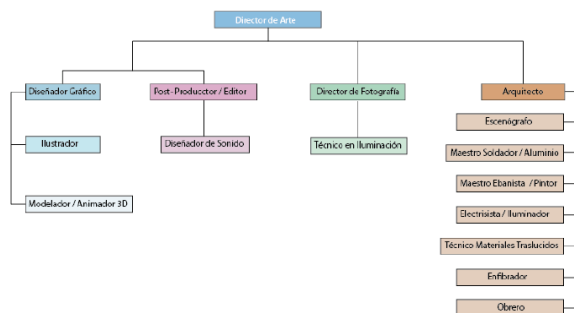


Figura 12. Organigrama.

6.1.1. Funciones delegadas del organigrama.

6.1.1.1. Director de Arte. Persona capacitada para poder comunicar el sentido y el motivo del programa. Trabaja de manera artística, esto quiere decir que primeramente trabaja a papel y lápiz, después a la

manera digital.

6.1.1.2. Diseñador Gráfico. Encargada de plasmar las ideas del Director de Arte en los software correspondientes, colaborador participe en la creación de la línea gráfica.

6.1.1.3. Ilustrador. Responsable de plasmar y ampliar el concepto visual del director de arte, bocetos de la escenografía, marca y piezas gráficas, etc.

6.1.1.4. Modelador/animador 3D. Persona que domina a la perfección los gráficos tridimensionales, modela, ilumina, texturiza.

6.1.1.5. Post-Productor. Encargado de supervisar a todo su equipo de Post-Producción que se encargan de la edición, diseño de sonidos, etc.

6.1.1.6. Diseñador de Sonido. Profesional encargado del sonido, crea, modifica y acopla sonidos a las diferentes piezas gráficas y así poder crear ambientes sonoros para la escenografía.

6.1.1.7. Director de Fotografía. Su trabajo se realiza bajo el mando del Director de Arte, encargado del tipo de imagen que se requiere dar del programa, con aspectos como la iluminación, composición, movimientos de cámara además supervisa a los luminotécnicos.

6.1.1.8. Técnico Iluminación. Responsable de alcanzar los efectos indicado por el Director de Arte y Fotografía, escoge y ubica los equipos necesarios basándose en un plano de luces.

6.1.1.9. Arquitecto. Elaboración de planos, controla la construcción de set.

6.1.1.10. Escenógrafo. Supervisa la construcción, pintura, instalación mobiliaria y los demás elementos necesarios para el set junto con el Director de Arte.

6.1.1.11. Maestro Soldador. Encargado de la elaboración de las estructura de metal y aluminio. Sugiere la pintura para que se conserve y no se desgaste en poco tiempo.

6.1.1.12. Maestro Ebanista/pintor. Encargado de construir mueble “counter”, set utilizando ergonomía para su funcionalidad, recubrir la estructura de metal “paredes” con madera.

6.1.1.13. Electricista/ iluminador. Persona encargada de las instalaciones y mantenimiento de estructuras eléctricas, trabaja también en coordinación con el maestro ebanista.

6.1.1.14. Técnico en materiales Traslucidos.

Personal encargado de la realización y colocación de paneles y muebles con formas translúcidas.

6.1.1.15. Enfibrador. Encargado en formar y moldear estructuras a base de fibras de vidrio.

6.1.1.16. Obrero. El quehacer de un trabajo manual que requiere de un esfuerzo físico, corta madera, ensamblar, lijar, corta fierro, pulir. Las piezas o accesorios que forma parte del set.

6.2. Cronograma

Importante para la gestión del proyecto, elaboración de secuencias y el perfeccionamiento de la dirección de arte de un programa televisivo, se dividen en tres etapas: Preproducción, Producción y Post-producción.

Tabla 5. Cronograma

CRONOGRAMA 2013 - PROGRAMA ¡QUE MONADA!												
Actividades	Marzo			Abril			Mayo			Junio		
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
PRE-PRODUCCIÓN												
Investigación de Antecedentes/Tendencias.												
Medición de Área / Realización de Bocetos / Línea Gráfica.												
Presentación (Aprobación Propuesta.												
Contratación de Recursos Humanos.												
PRODUCCIÓN												
Levantamiento del Set 3D / Planos Set 3D.												
Desarrollo Marca.												
Realización de Línea Gráfica.												
Cotización de Material.												
Creación del Set / Decoración de Ambientes.												
POST-PRODUCCIÓN												
Supervisión de la Obra.												
Montaje Escenografía / Prueba de Luces.												
Diseño de Sonido.												
Animación.												
Edición / FX.												
Ensayo / Mantenimiento.												

6.3. Presupuesto

Es planificación anticipada de las actividades, reflejadas en cantidad monetaria para la producción del proyecto. El responsable de la elaboración es el director de arte, gasto total de la parte operativa el talento humano, cotización de materiales.

6.3.1. Presupuesto por etapas. Se encuentra detallado por fases Pre, Producción, Post Producción e incluye valor relacionado talento humano, materiales, improvisado. Se muestra valores por pago mensual o por obra y servicios prestados.

Tabla 6. Tabla de parámetros

PARÁMETROS	
PROGRAMA ¡QUE MONADA!	
CANTIDAD	UNIDAD
0,25	1 Semana
0,50	2 Semana
0,70	3 Semana
1	Mes

6.3.2. Costo de materiales para la escenografía. Especifican los valores de los diferentes materiales para la elaboración del set, cálculo de acuerdo a su

medida y forma de presentación.

6.3.3. Presupuesto de Escenografía. Se detalla un resumen del presupuesto solo para realización de escenografía, incluyendo talento humano e improvisado. No consta el desarrollo de la línea gráfica.

Tabla 7. Presupuesto resumen Escenografía

PRESUPUESTO - IMPLEMENTACIÓN		
ESCENOGRAFÍA PROGRAMA ¡QUE MONADA!		
CODIGO	CATEGORÍA	SUBTOTAL
1	MATERIALES	
0.1.1	Madera	4.199,97
0.1.2	Metal	527,99
0.1.3	Pintura	842,97
0.1.4	Enfibrador	115,50
0.1.5	Traslucidos	1.005,78
0.1.6	Impresiones	1.913,19
0.1.7	Eléctrico/Luces	494,90
0.1.8	Accesorios	617,74
0.1.9	Mueble	1.177,00
0.1.10	Varios	810,20
SUBTOTAL RUBRO		11.705,24
2	EQUIPO HUMANO	
0.2.1	Maestro Soldador/Aluminio	375,00
0.2.2	Maestro Ebanista/Pintor	740,00
0.2.3	Electricista /Iluminador	175,00
0.2.4	Enfibrador	275,00
0.2.5	Técnico Materiales Traslucidos	250,00
0.2.6	Obrero	2040,00
SUBTOTAL RUBRO		3.855,00
TOTAL		15.560,24

6.3.4. Entregables del Proyecto. Se detallan en esta tabla las partes que forman el producto audiovisual, piezas gráfica, manual, para el desarrollo del este proyecto. Entregado en un CD los artes finales.

7. Derechos de Autor

El derecho de autor tiene una vigencia de 70 años después de la muerte del autor. El uso puede ser castigado con prisión. El registro de una obra, patente, signo distintivo se realiza en el IEPI (Instituto Ecuatoriano de la Propiedad Intelectual), por medio de formulario la búsqueda fonética.

8. Conclusión y Recomendaciones

8.1. Conclusión

El objetivo primordial de este proyecto es desarrollar la imagen del producto audiovisual, estética, marca, escenografía que sea aplicable y su línea gráfica sea funcional para el medio televisivo, el cual será reproducido.

8.2. Recomendaciones

Implementar de forma correcta y coherente este producto audiovisual, es necesario seguir las instrucciones para la elaboración de este proyecto, sugiere registrar la idea, marca, contenido del programa, para que no sea plagiado. Se indica trabajar con el equipo idóneo para el desarrollo de este proyecto.

9. Agradecimientos

Se agradece a la Escuela Superior Politécnica del Litoral por haber permitido el desarrollo de este proyecto.

Oscar Guisseppi Mosquera Vargas.

Se agradece a todas las personas e instituciones que hicieron posible la realización del trabajo. Por el apoyo brindado debo al Master. Roberto Córdova me ha orientado y corregido en mi labor, gracias por depositar su confianza.

José Luis Vizueté Yacila.

A todos los profesores y compañeros universitarios se les agradece su infinita ayuda y a la admirable institución Escuela Superior Politécnica del Litoral por permitirnos realizar este trabajo.

José Carlos Zambrano Moreira.

10. Bibliografía

- [1] John Murphy/ Michael Rowe (1988). *How to Design Trademarks and Logos. (Como diseñar marcas y logotipos)*. **Editorial:** Gustavo Gili, S.A., Barcelona 87-89. (ISBN: 84-252-1406-8)
- [2] D.A. Dondis. (1973). *A Primer of Visual Literacy (La sintaxis de la imagen)*. **Editorial:** The Massachusetts Institute of Technology, 1973 y para edición castellana, Editorial Gustavo Gili, S.A., Barcelona 1976. (ISBN: 84-252-0609- X).
- [3] Joan Costa (2003). *Diseñar para los ojos*. **Editorial:** Grupo Editorial Design. La Paz – Bolivia 2003.
- [4] Wucius Wong - Fundamentos del diseño Bi- y Tri-dimensional.
- Link de visualización:**
<http://mgmuth.files.wordpress.com/2011/05/wong->

[wucius-fundamentos-del-diseño-bi-y-tridimensional.pdf](#)

- [5] Art Nouvean, Paris, 1880-1910.
Link de visualización:
<http://www.portaldearte.cl/educacion/basica/7to/movimientos.htm>
- [6] PHD (ECUADOR).
Link de visualización:
<http://www.tctelelevision.com/phd>
- [7] Granados en Pijama (ECUADOR).
Link de visualización:
<http://www.tctelelevision.com/granados>
<http://www.telegrafo.com.ec/tele-mix/item/pablo-granados-alista-la-tercera-temporada-de-granados-en-pijamas.html>
- [8] Formas Asimétricas.
Link de visualización:
<http://www.fotonostra.com/grafico/equilibriosimetrico.htm>
- [9] Descarga de Monumento del Mono, al norte de Guayaquil.
Link de visualización:
<http://suitesguayaquil.com/guayaquil-fotos.html>
- [10] Concepto de Zapeo o Zapping
Link de visualización:
<http://es.wikipedia.org/wiki/Zapeo>
- [11] INEC
Link de visualización:
<http://www.inec.gob.ec/>

Lcdo. Roberto Córdova
Director de Proyecto de Graduación
18 de Noviembre del 2014