



# **Universidad de las Américas**

FACULTAD DE POSGRADOS

MAESTRÍA EN DIRECCIÓN Y POSPRODUCCIÓN

AUDIOVISUAL DIGITAL

CONTENIDOS PUBLICITARIOS PARA  
DINOSAURIOS MUSEO INTERACTIVO

Autores: Gregory Manzano, Jean Pierre Montoya

2023

## RESUMEN

El Museo Interactivo de Dinosaurios es una exhibición de divulgación científica con animatrónicos y esculturas de tamaño real. Fue creado en Ecuador en 1998 por cuatro hermanos de la familia Rosero y fue el primer museo con animatrónicos de América Latina. Durante años han realizado exhibiciones en diferentes ciudades del país. El museo se ha promocionado de diferentes formas a través del tiempo, principalmente en medios tradicionales. Lamentablemente, las redes sociales no han sido aprovechadas y ha perdido su visibilidad hacia el nuevo público. Es por esto que se propone el siguiente proyecto en el que se promociona con un formato diferente, dirigido específicamente a internet y redes sociales. El principal objetivo es generar intriga y curiosidad para así llamar la atención. El producto se divide en varias partes que cuentan una historia ficticia, de cómo se creó el museo.

## ABSTRACT

The Interactive Dinosaur Museum is a popular science exhibit with life-size animatronics and sculptures. It was created in Ecuador in 1998 by four brothers from the Rosero family and was the first museum with animatronics in Latin America. For years they have held exhibitions in different cities across the country. The museum has been promoted in different ways over time, mainly in traditional media. Unfortunately, social networks have not been used and have lost their visibility to the new public. This is why the following project in which the museum is promoted with a different format, aimed specifically at the internet and social networks. The main objective is to generate intrigue and curiosity in order to attract attention. The product is divided into several parts that tell a fictional story of how the museum was created.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

1. Introducción .....	1
2. Marco Teórico .....	2
2.1. Los Museos .....	2
2.1.1. Los Museos en el Ecuador .....	3
2.1.2. Los Museos Interactivos .....	4
2.2. La Interactividad .....	6
2.2.1. La Inmersión .....	8
2.2.1.1. Los Juegos de Realidad Alterna .....	9
2.2.2. La Puesta en Escena .....	10
2.3. La Cultura Popular .....	12
2.3.1. La Ciencia Ficción .....	13
2.3.1.1. Los Dinosaurios en los Medios .....	15
3. Identificación del Objeto de Estudio .....	17
4. Planteamiento del Problema .....	17
4.1. Problema .....	17
4.1.1. Causas .....	17
4.1.2. Efectos .....	17
5. Objetivos .....	18
5.1. Objetivo General .....	18
5.2. Objetivos Específicos .....	18
6. Metodología.....	18
6.1. Técnicas .....	18
6.2. Justificación .....	18

7. Resultados .....	19
7.1. Observación participativa .....	19
7.2. Encuestas .....	20
8. Propuesta de Solución .....	20
8.1. Campaña Publicitaria .....	21
8.1.1. Spot Publicitario .....	21
8.1.2. Contenido Fluido .....	21
9. Conclusiones .....	22
9.1. Reflexión Final .....	22
9.2. Recomendaciones .....	23
10. Referencias .....	24
11. Anexos .....	26

## 1. Introducción

El Museo Interactivo de Dinosaurios es una exhibición de ciencia popular que presenta animatrónicos de tamaño real y esculturas de dinosaurios y otras criaturas prehistóricas. El museo fue creado en 1998 y se destaca como el primer museo en América Latina en incorporar animatrónicos.

Los dinosaurios que se muestran en la exposición están contruidos en base a los descubrimientos más recientes realizados por paleontólogos. El museo tiene como objetivo presentar representaciones científicamente precisas de estas antiguas criaturas, asegurando una experiencia educativa para los visitantes. El museo tiene una "Exposición itinerante" que ha visitado varias ciudades de Ecuador, entre ellas Quito, Guayaquil, Cuenca, Ambato e Ibarra.

A lo largo de su historia, el museo ha utilizado diferentes formas para promocionarse, principalmente en medios tradicionales. Con la llegada de la era digital, se vieron obligados a mudarse a nuevas plataformas. Sin embargo, estas no han sido usadas de forma frecuente y adecuada, lo que ha provocado una falta de visibilidad al nuevo público.

Para solucionar el bajo nivel de tráfico en redes sociales, el museo debe adaptarse a las nuevas formas de consumo del público actual. Hoy en día las personas buscan contenido interesante y familiar para compartir. Consiguiendo esto, el museo podría expandir su cantidad de clientes.

## **2. Marco Teórico**

### **2.1. Los Museos**

Los museos son lugares extraordinarios que albergan la historia humana, el arte, la cultura y el conocimiento. Son santuarios que preservan y exhiben el pasado, brindando una ventana a nuestro patrimonio. La historia de los museos está llena de curiosidad, descubrimiento, preservación e iluminación que abarca siglos y continentes.

El concepto moderno de museo surgió durante el Renacimiento europeo. Los eruditos, coleccionistas y mecenas de las artes comenzaron a reunir y preservar objetos de la antigüedad y la historia natural. Estas colecciones privadas contenían una variedad de objetos que iban desde especímenes botánicos hasta artefactos exóticos, que reflejaban los intereses y pasiones del coleccionista.

A medida que crecía la sed de conocimiento y la búsqueda de comprensión, estas colecciones privadas se transformaron gradualmente en instituciones públicas. El Museo Británico fue el primer museo público nacional y sentó las bases para una nueva era de acceso público a artefactos culturales y científicos. Este museo se convirtió en un modelo para otras instituciones alrededor del mundo.

Los museos han evolucionado para abarcar una amplia gama de disciplinas y especialidades. Los museos de historia natural albergan ejemplares de flora y fauna. Los museos de arte exhiben obras maestras que abarcan siglos. Los museos de ciencia invitan a los visitantes a participar en experimentos prácticos y aprender sobre las maravillas del mundo natural. Los museos de historia muestran las civilizaciones, guerras y movimientos sociales. Cada museo cuenta una historia única, revelando diferentes aspectos de nuestro pasado colectivo.

Además de su papel como preservadores de la historia y la cultura, los museos también sirven como instituciones educativas. Son plataformas para el aprendizaje que ofrecen exhibiciones, conferencias, talleres, etc. “...durante décadas el estudio de los beneficios de la experiencia museística ha estado centrado en el aprendizaje, como el principal y más importante retorno que se puede obtener de la visita a un museo”. (Mariné, F., Amigo, J., 2020, p 54). Los museos fomentan un sentido de curiosidad y asombro, inspirando a las nuevas generaciones a explorar el mundo y encender sus propias pasiones.

### **2.1.1. Los Museos en el Ecuador**

Ecuador cuenta con una fascinante variedad de museos que muestran su diversa herencia e historia. Desde civilizaciones antiguas hasta influencias coloniales y arte contemporáneo, los museos de Ecuador ofrecen un viaje a través del tiempo y la cultura.

Uno de los museos más reconocidos de Ecuador es el Museo del Banco Central, ubicado en Quito. Este museo alberga una impresionante colección de artefactos precolombinos, que incluyen cerámica, joyas de oro y plata, textiles y esculturas. Los visitantes pueden explorar las ricas tradiciones culturales de las comunidades indígenas de Ecuador, como los Incas, Cañari y Valdivia, y conocer sus costumbres, creencias y expresiones artísticas.

Otro museo notable es el Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo en Guayaquil. Esta institución combina la antropología y el arte contemporáneo, ofreciendo una perspectiva única sobre el patrimonio cultural del Ecuador. La sección antropológica del museo exhibe hallazgos arqueológicos, objetos etnográficos y exhibiciones sobre culturas indígena. Por otro lado, la sección de arte contemporáneo presenta obras de artistas ecuatorianos e internacionales.



También se pueden encontrar museos dedicados a la flora y la fauna. El Mariposario en Mindo ofrece una experiencia única donde los visitantes pueden aprender sobre el ciclo de vida de las mariposas, observar de cerca varias especies y comprender la importancia de su conservación. Estos museos sirven como plataformas educativas, creando conciencia sobre los frágiles ecosistemas del país y la necesidad de su protección.

Los museos ecuatorianos juegan un papel crucial en la preservación del patrimonio cultural y la promoción de la inclusión. Sirven como espacios donde se pueden compartir diversas narrativas, desafiando las perspectivas históricas dominantes y amplificando las voces marginadas. “Garantizar la interculturalidad y la plurinacionalidad en la gestión pública, para facilitar el goce efectivo de los derechos colectivos de los pueblos y nacionalidades” (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017, p. 63).

### **2.1.2. Los Museos Interactivos**

En los últimos años, ha habido un cambio en la experiencia del museo. Las exhibiciones estáticas tradicionales han dado paso a una nueva generación de instituciones conocidas como museos interactivos. Estos espacios innovadores están redefiniendo la forma en que nos involucramos con el arte, la historia, la ciencia y la cultura, cerrando la brecha entre la educación y el entretenimiento.

Los museos interactivos sumergen a los visitantes en una experiencia multisensorial, fomentando la participación y la exploración. Este enfoque práctico despierta la curiosidad y fomenta una comprensión más profunda del tema. Al interactuar activamente con el contenido, los visitantes se convierten en cocreadores de su propia experiencia de aprendizaje.

A través de experimentos prácticos, pantallas interactivas y simulaciones inmersivas, los visitantes pueden explorar conceptos complejos de una manera divertida y accesible. Al participar activamente, los visitantes desarrollan una apreciación más profunda.

Los museos de arte también han adoptado la interactividad como un medio para conectarse con el público. Las instalaciones de arte interactivo invitan a los visitantes a formar parte de la obra de arte en sí. Estas experiencias inmersivas rompen barreras y hacen que el arte sea más accesible y atractivo para todos.

“Entonces, deberíamos preguntarnos si es hora de dar otro peso tanto a los diversos modos y recursos como a la manera en que se potencian al operar de manera conjunta, o por lo menos, no limitarnos a priorizar la tradición logocéntrica. Es decir, el aprendizaje se considera incrustado en el proceso interactivo entre los niños y expertos, y los medios disponibles, lo que hace que el aprendizaje sea tanto dialógico como práctico. (Bengtsson, 2020, p 75)

El impacto de los museos interactivos va más allá del disfrute individual. Están transformando la educación al complementar el aprendizaje tradicional en el aula con experiencias prácticas. Los maestros y educadores pueden aprovechar las exhibiciones interactivas del museo para mejorar su plan de estudios. Los museos interactivos también se adaptan a diferentes estilos de aprendizaje, haciendo que la educación sea más inclusiva y efectiva.

Sin embargo, mantener el equilibrio entre educación y entretenimiento puede ser una tarea delicada. La interactividad agrega emoción, pero no debe eclipsar los objetivos educativos del museo. El uso de la tecnología debe integrarse

cuidadosamente, asegurándose de que mejore el contenido en lugar de distraerlo.

## **2.2. La Interactividad**

En un mundo impulsado por la tecnología y la conectividad persistente, la interactividad se ha convertido en una herramienta poderosa que da forma a nuestras experiencias e influye en la forma en que nos relacionamos con que nos rodea. Desde plataformas digitales hasta entornos inmersivos, la interactividad ha cambiado varios aspectos de nuestras vidas, desde el entretenimiento y la educación hasta la comunicación y la creatividad.

En otras palabras, la interactividad se refiere al intercambio de información y acciones entre individuos y un entorno. Rompe el flujo de comunicación unidireccional tradicional y permite participar activamente, responder y dar forma a nuestras experiencias. La interactividad impulsa compromiso, colaboración y la creatividad, revolucionando la forma en la que aprendemos, jugamos e interactuamos con los demás.

La tecnología digital es una de las áreas más fuertes en donde ha florecido la interactividad. El auge de los smartphones, tabletas y computadoras nos ha permitido establecer conexiones, compartir e interactuar con grandes cantidades de información y recursos. “El nuevo universo digital ha cambiado la percepción del mundo y su imaginación, diluyendo las fronteras entre realidad y virtualidad.” (Aragó, M. 2022, p 74)

En el ámbito del entretenimiento, la interactividad ha abierto nuevas posibilidades. Los videojuegos han evolucionado de experiencias lineales a

mundos inmersivos en donde los jugadores pueden dar forma a la narrativa y tomar decisiones que tendrán peso en la historia. Las tecnologías de realidad virtual (VR) y realidad aumentada (AR) han llevado las experiencias interactivas a nuevas alturas, permitiéndonos entrar en ambientes virtuales, explorar paisajes imaginarios e interactuar con objetos y personajes virtuales. Estas tecnologías brindan un sentimiento de poder, permitiéndonos convertirnos en participantes activos en las historias que encontramos.

La interactividad también ha dejado su huella en la educación, promoviendo herramientas de aprendizaje interactivo, como aplicaciones educativas, simulaciones y cursos en línea, las cuales brindan experiencias personalizadas y comentarios inmediatos. Los estudiantes pueden participar activamente realizando experimentos y resolviendo problemas, lo que resulta en una comprensión más profunda y retención de conocimientos.

En museos e instituciones culturales, la interactividad ha ofrecido otro enfoque a la experiencia del visitante. Las exhibiciones interactivas ofrecen actividades prácticas, exhibiciones multimedia e instalaciones interactivas. Los visitantes pueden tocar, jugar y explorar, profundizando su comprensión y conexión con el tema. Los museos han adoptado la tecnología para crear entornos interactivos que transportan a los visitantes a diferentes tiempos y lugares.

Además, la interactividad se ha extendido al ámbito del diseño y marketing de productos. Las empresas están incorporando elementos interactivos en sus productos y servicios para brindar una experiencia más atractiva y personalizada. Este nivel de interactividad mejora la satisfacción del cliente, fortalece la lealtad a la marca y fomenta un sentido de conexión entre las empresas y los consumidores.

### **2.2.1. La Inmersión**

En nuestro mundo cada vez más digital e interconectado, el deseo de experiencias inmersivas se ha vuelto más frecuente que nunca. Estas experiencias nos transportan más allá de nuestra vida cotidiana, permitiéndonos entrar en nuevas realidades e interactuar con el mundo de formas inimaginables. Desde la realidad virtual hasta las instalaciones multisensoriales, las experiencias inmersivas cautivan nuestros sentidos, encienden nuestra imaginación y ofrecen un vistazo a las posibilidades del futuro.

A la vanguardia de la tecnología inmersiva se encuentra la realidad virtual (VR), un entorno simulado que replica un mundo real o imaginario. Con la ayuda de auriculares y controles, los usuarios pueden ingresar a un lugar virtual e interactuar con su entorno como si estuvieran físicamente presentes. La realidad virtual nos permite explorar lugares distantes, visitar eras históricas o incluso participar en mundos de fantasía.

Las experiencias inmersivas no solo se tratan de realidad virtual, las instalaciones multisensoriales y las exhibiciones interactivas reúnen elementos visuales, auditivos y táctiles para crear encuentros cautivadores y memorables. Estas instalaciones ponen en actividad a múltiples sentidos, amplificando el impacto y profundizando la conexión con el tema. Por ejemplo, una exhibición de museo sobre la vida marina podría incorporar los sonidos del océano, el aroma del agua salada y el toque de las pantallas interactivas, brindando una experiencia inmersiva que educa y deja un impacto en los visitantes.

Las experiencias inmersivas también tienen el poder de revolucionar el aprendizaje y la educación. Los entornos tradicionales de las aulas se están equipando con tecnologías inmersivas que permiten a los estudiantes

profundizar en temas complejos y obtener una comprensión más detallada. Por ejemplo, los estudiantes de medicina pueden practicar procedimientos quirúrgicos en quirófanos virtuales y los estudiantes de ciencias pueden explorar las profundidades del universo a través de simulaciones inmersivas. Al sumergir a los alumnos en entornos realistas e interactivos, estas experiencias hacen que la educación sea más atractiva, memorable y eficaz.

Si bien las experiencias inmersivas ofrecen enormes oportunidades, existen desafíos que deben abordarse. La tecnología requerida para experiencias totalmente inmersivas puede ser costosa e inaccesible para algunos. También es fundamental garantizar la inclusión y la accesibilidad de las personas con discapacidad. Además, las consideraciones éticas con respecto a la privacidad, el impacto psicológico y la regulación del contenido deben abordarse cuidadosamente a medida que las tecnologías inmersivas continúan evolucionando.

#### **2.2.1.1. Los Juegos de Realidad Alterna**

En el ámbito del entretenimiento interactivo, los juegos de realidad alternativa (ARG) han surgido como una forma única de narración. A diferencia de los videojuegos tradicionales o las experiencias inmersivas, los ARG sobrepasan los límites entre el mundo real y la ficción, invitando a los jugadores a convertirse en participantes activos de una narrativa que se extiende más allá de una pantalla. Estos juegos desafían nuestra percepción de la realidad, involucrando nuestras habilidades para resolver problemas, creando experiencias inmersivas que se desarrollan tanto en espacios virtuales como físicos.

Los ARG están diseñados para sumergir a los jugadores en un mundo complejo e interconectado de rompecabezas, desafíos y narraciones. Incorporan

varias plataformas de medios, como sitios web, redes sociales, llamadas telefónicas, objetos físicos y eventos del mundo real. A los jugadores se les presenta una historia interesante que se entrelaza con su vida cotidiana, lo que les exige participar para progresar en el juego. Pueden durar varios días, semanas o incluso meses, creando un sentimiento de compromiso y suspenso continuo.

Los Juegos de Realidad Alterna ofrecen una combinación única de ficción y realidad, la narrativa del juego a menudo se cruza con eventos y ubicaciones del mundo real, como asistir a eventos en vivo, visitar lugares específicos o interactuar con actores y artefactos, se convierten en componentes integrales del juego. Esta integración de realidad y ficción agrega un elemento de autenticidad e inmersión, haciendo que el juego se sienta más real e impactante.

Estas experiencias inmersivas también se pueden aplicar como método de enseñanza y desarrollo de aptitudes. Llamando la atención de niños y adultos. “Para promover la motivación de los niños en las actividades de indagación, los ARG se han aplicado recientemente a promover las interacciones de los niños entre las misiones de juegos digitales y los entornos reales.” (Berge, Muilenburg, 2013).

### **2.2.2. La Puesta en Escena**

En el ámbito del cine, uno de los elementos clave que contribuye al arte y la narración es la puesta en escena, la cual abarca los aspectos visuales que conforman la composición y la estética de una película. Implica la disposición cuidadosa de elementos como el diseño del escenario, el vestuario, la iluminación, la utilería y el posicionamiento de los actores dentro del marco.

Ayuda a los cineastas a transmitir un significado, evoquen emociones y creen una narrativa visual cohesiva.

La escenografía juega un papel crucial en la puesta en escena. La elección de los lugares, la disposición de los muebles y la selección de accesorios contribuyen a la atmósfera general y al tono de una escena. El diseño de vestuario es otro factor esencial de la puesta en escena. La ropa que visten los personajes no solo refleja su personalidad y estatus social, sino que también contribuye a la coherencia visual general de la película. Las paletas de colores, las texturas y los estilos de los disfraces pueden emitir emociones específicas e indicar relaciones entre personajes. Por ejemplo, los disfraces coloridos y extravagantes pueden transmitir una sensación de celebración y alegría, mientras que los atuendos oscuros y apagados pueden transmitir una sensación de melancolía o seriedad.

La iluminación es un aspecto importante de la puesta en escena que da forma al estado de ánimo y al ambiente de una escena. Los directores de fotografía consideran detalladamente la ubicación, la intensidad y el color de las fuentes de luz para crear contrastes visuales, sombras y reflejos. Las luces suaves pueden evocar intimidad o romance, mientras que la iluminación fuerte puede transmitir tensión o peligro.

El posicionamiento y el movimiento de los actores dentro del escenario son vitales. Los directores de fotografía realizan una coreografía de los actores para mejorar la narración. Las relaciones espaciales entre los personajes y su interacción con el entorno contribuyen a la dinámica y las emociones retratadas en la pantalla. A través de la escenografía, el vestuario, la iluminación, la puesta en escena agrega profundidad, significado y belleza visual al proceso narrativo.



### **2.3. La Cultura Popular**

La cultura popular o cultura pop, se refiere a las ideas, creencias, gustos y prácticas colectivas que predominan y son ampliamente aceptadas dentro de una sociedad en un momento dado. Engloba diversas formas de entretenimiento, que incluyen música, cine, televisión, moda, arte, literatura, etc. La cultura popular no es solo un reflejo de las tendencias de la sociedad, sino también una influencia que define nuestros valores, preferencias e identidades.

Una de las características de la cultura pop es su constante evolución y adaptabilidad. Responde en su mayoría a los gustos e intereses cambiantes de las masas, que a menudo son impulsados por los avances tecnológicos. Captura el espíritu de la época y se convierte en un medio para expresar y desafiar las normas y valores sociales.

El cine y la televisión tienen un impacto importante en la cultura popular. Las películas y los programas de televisión capturan nuestra atención, nos transportan a mundos diferentes y nos presentan personajes y narraciones fuera de nuestra imaginación. Dan forma a elecciones de moda e incluso afectan nuestras percepciones de la sociedad. Frases memorables, disfraces icónicos y personajes que marcan tendencia de películas y programas de cultura pop se incrustan en nuestra conciencia colectiva, se apoderan de nuestras conversaciones e influyen en nuestras referencias culturales.

El apogeo de las redes sociales e Internet ha acelerado aún más la difusión y la influencia de la cultura pop. Las plataformas en línea brindan un espacio para que las personas expresen sus intereses, compartan sus “fandoms” y participen en discusiones con personas de ideas afines en todo el mundo. Los desafíos virales, memes y los temas de moda se propagan de forma rápida, amplificando el impacto de la cultura popular y fomentando un sentido de comunidad.

La literatura, el arte y otras expresiones creativas también contribuyen a la cultura pop. Los libros más vendidos, las novelas gráficas y las adaptaciones de cómics capturan la imaginación del público y se convierten en referentes de la cultura pop. Surgen movimientos y estilos artísticos que reflejan los intereses e ideologías predominantes de la sociedad. Desde arte callejero hasta instalaciones contemporáneas, los artistas hacen declaraciones profundas y desafían las normas convencionales a través de su trabajo, dejando una marca indeleble en la cultura pop.

Según Malinowska, Lebek (2017) al hablar de cultura popular, estamos tratando a una práctica social que engloba significado y materialidad. Si bien la cultura pop a menudo se descarta como superficial o intrascendente, es importante reconocer su importancia como reflejo de los intereses, preocupaciones y aspiraciones de la sociedad. Da forma a nuestras identidades, sirve como una forma de escapismo y fomenta un sentido de pertenencia. Además, la cultura pop tiene el poder de desafiar las normas sociales, generar conversaciones importantes e impulsar el cambio social.

### **2.3.1. La Ciencia Ficción**

La ciencia ficción es un género que cautiva a espectadores y lectores al transportarlos a mundos imaginativos que ofrecen un vistazo a las posibilidades de lo que podría deparar nuestro futuro y nos desafía a contemplar las implicaciones éticas, sociales y filosóficas del progreso científico. La ciencia ficción sirve como un medio que invita a la reflexión, empujando los límites de la imaginación y explorando la intersección entre la ciencia y la naturaleza humana.

Una de las características definitorias de la ciencia ficción es su capacidad para imaginar a partir del conocimiento científico existente y especular sobre sus

posibles desarrollos en el futuro. Desde los viajes interestelares hasta la inteligencia artificial, desde la ingeniería genética hasta los viajes en el tiempo, la ciencia ficción presenta escenarios que se basan en principios científicos y los llevan al límite. La ciencia ficción empuja los límites de lo que se conoce y de lo que podría ser posible, despertando nuestra curiosidad e inspirando la exploración científica.

Las narrativas de ciencia ficción comúnmente explora el impacto de la tecnología en la sociedad y las personas. Profundizan en los dilemas morales y éticos que surgen cuando la humanidad se enfrenta a poderosos avances científicos. Ya sean las consecuencias de crear robots inteligentes, las implicaciones éticas de alterar el genoma humano o las implicaciones sociales de la realidad virtual, la ciencia ficción nos lleva a cuestionar los posibles riesgos y recompensas de nuestras actividades tecnológicas.

La ciencia ficción ha tenido un profundo impacto en la cultura popular y ha influido en los avances científicos de varias maneras. Muchos avances científicos e innovaciones tecnológicas se han inspirado en ideas presentadas por primera vez en la literatura y las películas de ciencia ficción. Ideas como la comunicación por video, las tabletas y los asistentes controlados por voz han encontrado sus raíces en las páginas de ciencia ficción. La ciencia ficción sirve como un patio de recreo creativo que alienta a los inventores y científicos a ampliar los límites de lo que es posible.

El género también ha contribuido a la diversidad e inclusión de la narración. Ha desafiado las nociones tradicionales de género, raza y normas sociales, fomentando un panorama narrativo más inclusivo y progresista.

### **2.3.1.1. Los Dinosaurios en los Medios**

Los dinosaurios, los lagartos terribles que alguna una vez vagaron por la Tierra, han cautivado nuestra imaginación durante siglos. Desde los fósiles descubiertos por los paleontólogos hasta su representación en libros, películas y televisión, los dinosaurios se han convertido en una parte integral de la cultura popular. Su representación en diversos medios ha despertado nuestro interés por estos antiguos gigantes y alimentado nuestra curiosidad sobre su existencia, comportamiento y los misterios de su extinción.

En el cine y televisión es donde los dinosaurios realmente cobran vida. El avance de los efectos especiales y de la tecnología CGI ha permitido a los cineastas recrear estos seres antiguos con un realismo asombroso. La película "Jurassic Park" (1993) se caracteriza como la gran representación de los dinosaurios en la pantalla grande. El uso visionario de animatronics y CGI del director Steven Spielberg trajo a los dinosaurios de vuelta de la extinción, emocionando al público con su presencia real y creando una sensación de asombro y peligro. El éxito de la película condujo a una franquicia que continúa cautivando al público con cada nueva entrega hasta la actualidad.

Los programas de televisión también han jugado un papel importante en traer dinosaurios a nuestras salas de casa. Series animadas como "Pie Pequeño" (1988) y "Dinotren" (2009) han presentado dinosaurios al público joven, presentando aventuras educativas y entretenidas que nos enseñan sobre diferentes especies, sus comportamientos y el mundo que habitaron. Estos programas crean una plataforma atractiva y accesible para que los niños fomenten su amor por la ciencia y la historia natural.

Los documentales han contribuido aún más a nuestra comprensión de los dinosaurios al presentar los últimos descubrimientos y nuevas teorías científicas. Documentales como "Walking with Dinosaurs" (1999) de la BBC, utilizan CGI, investigaciones y entrevistas a expertos para brindar al público una experiencia inmersiva y educativa. Demuestran los últimos hallazgos en paleontología, además de los métodos utilizados para reconstruir la anatomía de los dinosaurios y los debates científicos acerca de su biología y comportamiento.

Los dinosaurios también han dejado su huella en los videojuegos, permitiendo a los jugadores ponerse en la piel de los paleontólogos e inclusive controlar sus propias criaturas prehistóricas. Juegos como "ARK: Survival Evolved" (2015) y "Jurassic World Evolution" (2018) ofrecen experiencias inmersivas que permiten a los jugadores explorar mundos virtuales poblados por dinosaurios, crear sus propios parques y participar en aventuras emocionantes de forma solitaria o en modo cooperativo. Estos juegos brindan una plataforma interactiva donde los jugadores pueden aprender sobre diferentes especies de dinosaurios, sus características y los desafíos que enfrentaron en su época prehistórica.

Los dinosaurios en los medios son más que solo criaturas extintas; se han convertido en símbolos icónicos de aventura, asombro y descubrimiento científico. Continúan inspirando nuestra imaginación y curiosidad, alimentando nuestro deseo de descubrir los secretos de su existencia y los misterios de su extinción. A través de libros, películas, programas de televisión, documentales y videojuegos, los dinosaurios han resucitado y vuelto a la vida, mientras nuestro interés por los dinosaurios se mantenga, seguirán siendo parte de nuestro paisaje cultural para siempre.

### **3. Identificación del Objeto de Estudio**

El Museo Interactivo de Dinosaurios ha sufrido por retraso en la implementación de nuevos recursos para publicidad y marketing. Esto se refiere a su falta de presencia en redes sociales, la completa ausencia de manejo de la comunidad digital y la escasa información obtenida en sus perfiles sociales.

Por estas razones, es evidente que su imagen digital ha sido poco trabajada y requiere de un plan estructurado de campaña para reactivar sus perfiles. Las redes sociales pueden ser una herramienta para brindar información y atraer a un diferente público.

### **4. Planteamiento del Problema**

#### **4.1. Problema**

Poca visibilidad en redes sociales.

##### **4.1.1. Causas**

Falta de atención de sus perfiles digitales.

Información poco visible.

##### **4.1.2. Efectos**

Menor cantidad de clientes.

Malos comentarios.

## **5. Objetivos**

### 5.1. Objetivo General

Realizar un producto audiovisual para invitar a pasados y futuros clientes a visitar el Museo Interactivo de Dinosaurios.

### 5.2. Objetivos Específicos

- Reactivar el contenido en redes sociales mediante publicaciones frecuentes.
- Mejorar la difusión de la información a través de posts destacados.
- Aumentar la puntuación en redes, mejorando el manejo de la comunidad.

## **6. Metodología**

### 6.1. Técnicas

- Observación participativa del ambiente laboral del museo.
- Encuestas a visitantes.

### 6.2. Justificación

Se utiliza la técnica de la observación participativa para anotar y analizar los protocolos, horarios y comportamientos de los empleados del museo durante la atención al público.

Las encuestas se hacen para recopilar datos sobre su experiencia durante la visita. También para definir el nivel de visibilidad, en diferentes plataformas, del museo.

Se hacen varias entrevistas con los directivos del museo para conocer su modelo de negocio, así como su misión y visión. Entender su objetivo para crear un producto ideal.

## **7. Resultados**

### **7.1. Observación participativa**

Se visitó el museo durante su atención al público y se pudo observar el comportamiento y reacción de las personas durante todo el recorrido. La mayor cantidad de boletos son vendidos a familias que visitan el parque y les llama la atención la atracción.

El museo ofrece recorridos cada treinta minutos, los cuales son impartidos por tres guías especializados. Durante el trayecto se presentan esculturas de animales de la prehistoria, algunos son mecánicos y son manejados por el guía de turno. En ciertos puntos se utilizan recursos para aumentar la inmersión, como efectos de sonido de los gruñidos de los dinosaurios o agua que es expulsada de la trompa de un mamut.

Cada día se realiza actividades rutinarias, empezando por la limpieza del lugar, luego se colocan los props y parlantes del recorrido, se recargan los compresores de los animatrónicos y se acomodan los productos de la tienda de regalos. También, los empleados perifonean en los alrededores, para captar más público.



## 7.2. Encuestas

Se realizaron 50 encuestas a visitantes al terminar el recorrido, durante días de feriado y regulares. Se obtuvieron resultados con los que se puede concluir lo siguiente:

En general los visitantes quedan felices, en cuanto a tiempo de duración e información brindada por los guías. Se logra una experiencia mayormente satisfactoria en los ámbitos dentro del museo. (Anexo 1, Anexo 2, Anexo 3, Anexo 5)

En cuanto al precio de la entrada, la gente opina que es un bueno, pero no está convencida que sea completamente apropiado para la experiencia que se ofrece. (Anexo 4)

En la siguiente pregunta se trataba de determinar el alcance de las redes sociales en los visitantes del museo. Se pudo confirmar que la presencia digital es baja y la mayoría de gente que visita el museo, es por su visita al parque La Carolina o recomendación de otra persona. (Anexo 6)

## 8. Propuesta de Solución

Para aumentar el tráfico en redes sociales, se propone realizar una campaña publicitaria inmersiva, para así poder llamar la atención y reactivar los canales digitales.

## 8.1. Campaña Publicitaria

La campaña consta de varias partes que, a través de recursos inmersivos, cuentan una historia en la que el centro es el Museo Interactivo de Dinosaurios. El spot y las publicaciones funcionarán como contenido fluido en diferentes redes.

### 8.1.1. Spot Publicitario

El producto principal se cuenta en siete partes. Videos cortos de máximo veinte segundos de duración. Estos son los encargados de contar la base de la historia ficticia a incorporar en el museo. Los videos en conjunto funcionan como uno solo, y cada parte genera expectativa para ver la siguiente.

### 8.1.2. Contenido Fluido

Se propone generar contenido adicional con publicaciones frecuentes que proporcionen información y den pistas de la historia para crear aún más expectativa al momento de la emisión de los videos. Estos posts serán adaptados a cada canal digital.

## **9. Conclusiones**

### **9.1. Reflexión Final**

Las redes sociales son canales esenciales para la publicidad actual. Debido a la naturaleza inmediata de las mismas, es necesario crear contenido corto, interesante y fuera de lo común para poder generar intriga a los posibles clientes del museo.

La viralidad en redes sociales es un tema complicado que depende de muchos factores. Sin embargo, al proponer publicidad poco convencional y disruptiva, que no sobrepone al producto, podemos ofrecer una experiencia diferente al espectador. Generar intriga e incentivar a la curiosidad se vuelven objetivos principales para la campaña.

Durante el desarrollo de los videos para este proyecto se tomó en cuenta varias referencias de series que han tenido éxito en la web. Desde el montaje, los efectos y la sonorización representan partes importantes para generar el interés deseado. También, se usaron varios recursos, como la creación de escenarios 3D, para lograr diferentes momentos dentro de la historia que queremos contar.

## 9.2. Recomendaciones

Finalmente se recomienda a los encargados de la publicidad del museo poner mucha más atención a los canales digitales, que representa una amplia oportunidad para atraer más clientes.

En primer lugar, reactivar las redes sociales mediante publicaciones más frecuentes e interactuar con la audiencia, para lograr mayor tráfico en sus perfiles.

Las redes son buenos canales para difundir información, por esta razón se debería anunciar donde se encuentra el museo y actualizar su información sobre precios, horarios y eventos de manera periódica.

Enlace Videos:

[https://drive.google.com/drive/folders/11KSu36ZCiEcSdA9EbF2O\\_CFyDgnoLCw8?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/11KSu36ZCiEcSdA9EbF2O_CFyDgnoLCw8?usp=sharing)

## 10. Referencias:

Aragó, M. (2022). “Nuevos espacio-tiempos. La inmersividad en la era digital” en: Raquel Sardá & Vicente Alemany (Eds.). La imagen entra en escena. Creaciones digitales en el ámbito escénico, el espacio urbano y el espacio natural. ASRI. N.º 21: Págs. 72-79. URJC.

Recuperado de <http://www.revistaasri.com/article/view/4695/>

Bartlett, C., y Hansen, D. (2009). Dinotren. Estados Unidos: The Jim Henson Company.

Bayón, F., y Cuenca, J. (2020). Públicos en transformación. Una visión interdisciplinar de las funciones, experiencias y espacios del público actual de los museos. Dykinson.

Bengtsson, A. (2020). Multimodalidad e interactividad en algunas formas de contar la ciencia. (Spanish). Cuadernos Del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, 22(89), 69–91.

Berge, Z., y Muilenburg, L. (2013). Handbook of mobile learning. London, Routledge.

Bluth, D., Freudberg J., y Geiss, T. (1988). Pie Pequeño. Estados Unidos: Universal Pictures.

Brookes, M. (Director). (2018). Jurassic World Evolution. Reino Unido: Frontier Developments.

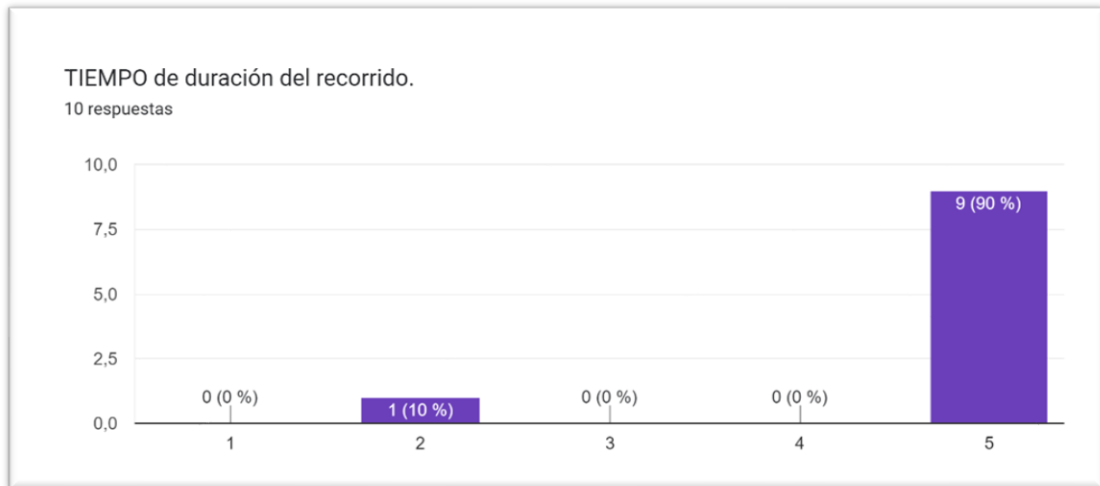
Haine, T. y James, J. (Directores). (2004). Walking with Dinosaurs. Reino Unido: BBC.

Kennedy, K. (Productora), y Spielberg, S. (Director). (1993). Jurassic Park. Estados Unidos: Amblin Entertainment.

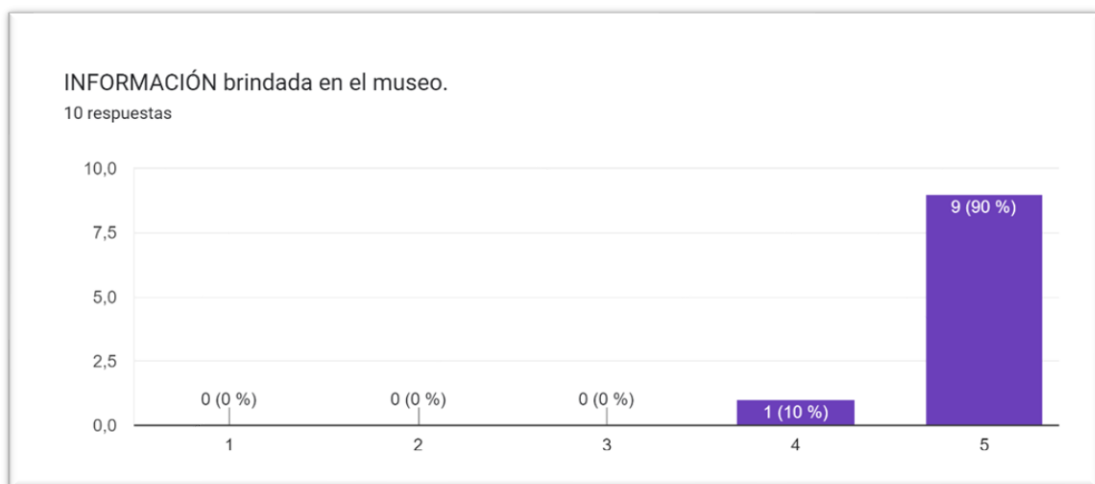
Mitro, y Stieglitz, J. (Directores). (2015). Ark: Survival Evolved. Estados Unidos: Studio Wildcard.

Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2017). Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021. Toda una Vida. <https://bit.ly/35low0Q>

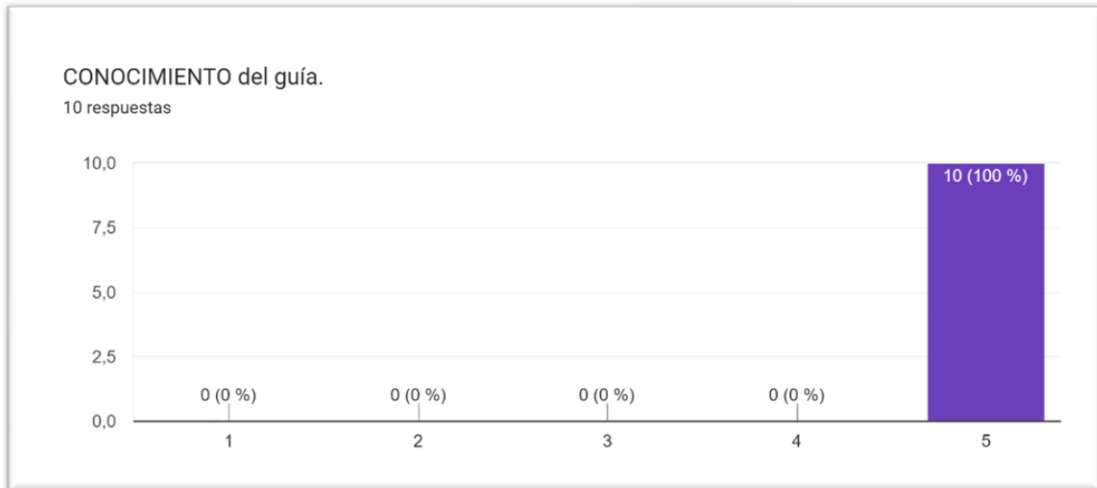
## 9. Anexos



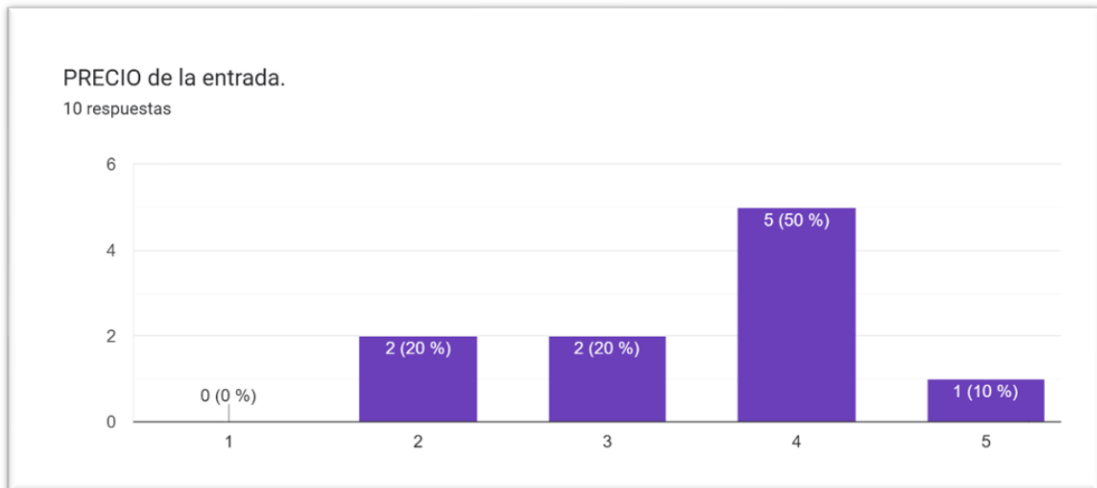
Anexo 1



Anexo 2

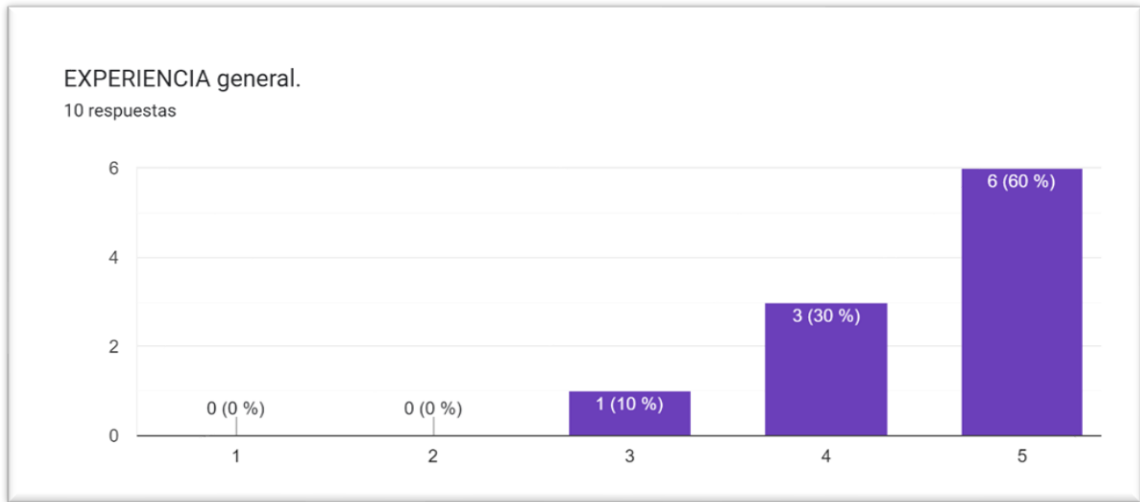


Anexo 3

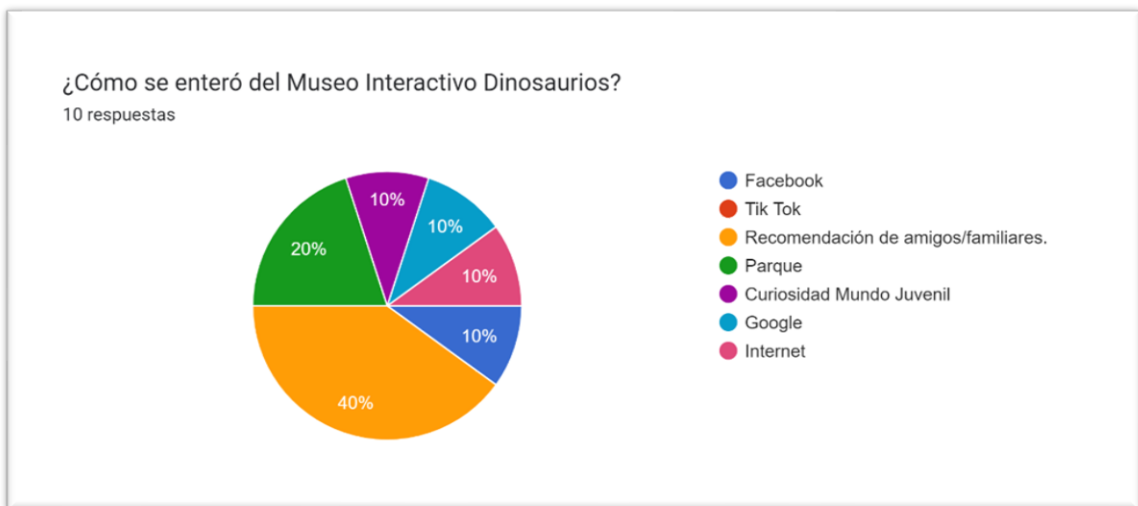


Anexo 4





Anexo 5



Anexo 6

## Guion Literario

MUSEO INTERACTIVO DINOSAURIOS

By  
Gregory Manzano, Jean Montoya

**ESC.1 EXT. MONTAÑA - TARDE**

El explorador camina en una montaña.

**ESC.2 INT. CUEVA**

El explorador (25) se adentra en una cueva, se agacha, mueve la tierra y se ve un huevo grande, despega la cámara de su pecho y se enfoca a sí mismo. El explorador viste una chompa abrigada, botas de excursión, guantes y gorro. Levanta el huevo de la nieve y lo mira asombrado. El explorador se acerca a la cámara.

EXPLORADOR (AGITADO)

Parece que los locales tenían  
razón. Después de tanto tiempo, por  
fin lo encontré.

El explorador voltea a ver detrás de él. Toma su cámara y esconde los huevos en su mochila, sale de la cueva.

CUT TO BLACK

LOGO MUSEO INTERACTIVO DINOSAURIOS

**ESC.3 INT. HABITACION HOTEL - NOCHE**

El explorador está sentado en una habitación de hotel oscura y desordenada, una lampara alumbra su cama. Mira a los huevos con una lupa, toma notas en su libreta, toma muestras con un cotonete y observa en un microscopio. Una luz dura pasa por la ventana. Golpean su puerta.

MUJER DESCONOCIDA

¡Abre la puerta!

El explorador voltea a ver a la puerta.

CUT TO BLACK

LOGO MUSEO INTERACTIVO DINOSAURIOS

**ESC.4 INT. LABORATORIO**

En una incubadora se ve un huevo de dinosaurio.

VOZ (EN OFF CANSADO)

5 de junio del 2008, siendo las  
5:05 am, Intento No 94. Estoy  
perdiendo las esperanzas, todos los  
demás intentos han fracasado.

(CONTINUED)

CONTINUED:

El huevo se agita y se triza.

CUT TO BLACK

LOGO MUSEO INTERACTIVO DINOSAURIOS

**ESC. 5 EXT. BOSQUE - DIA**

2 personas cargan en sus brazos 2 crías de dinosaurios. Los alimentan, acarician y juegan con ellos. Suena una alarma y salen muchas personas con batas blancas caminando. Entre la multitud, sobresale una mujer vestida de negro. Camina con el resto de personas.

CUT TO BLACK

LOGO MUSEO INTERACTIVO DINOSAURIOS

**ESC. 6 INT. LABORATORIOS**

Una mujer misteriosa (30) viste de negro completo, con una gabardina larga. Camina por los pasillos del laboratorio, entra a una habitación y cierra la puerta. Sale de la habitación con una bata blanca. Camina junto a un científico y le roba su credencial de su pecho. Camina por el pasillo hasta llegar a la habitación de incubación.

FADE TO BLACK

LOGO MUSEO INTERACTIVO DINOSAURIOS

**ESC. 7 EXT. MUSEO DINOSAURIOS - DIA**

El explorador expone un dinosaurio adulto a un grupo de personas.

EXPLORADOR

Este dino puede olfatear a sus  
presas a varios kilómetros.

El público se sorprende.

EXPLORADOR

Gracias por su visita, no olviden  
visitar nuestra tienda de regalos.

La gente se aleja. Grupos de personas caminan por el museo, mientras un voz suena de una bocina.

(CONTINUED)

CONTINUED:

HOMBRE (VOZ EN OFF)

El día de hoy se cumplen 15 años  
desde que encontramos los primeros  
huevos. Desde entonces nuestra  
misión es protegerlos y  
preservarlos.

FADE TO BLACK

LOGO MUSEO INTERACTIVO DINOSAURIOS

## Guion Técnico

Esc	Acción	No Plano	Plano	Angulación	Movimiento	Sonido	Tiempo
1	El explorador camina en una montaña.	A	Subjetivo	N/A	Cámara en mano	Foleys, ambiente, respiración	2 sec
2	El explorador se adentra en una cueva y encuentra unos huevos.	A	Subjetivo	N/A	Cámara en mano	Foleys, ambiente, respiración	3 sec
	El explorador se enfoca a si mismo y habla a la cámara.	B	Medio Corto	Frontal	Cámara estática	Diálogo, foleys	10 sec
3	El explorador está sentado en una habitación de hotel.	A	Medio	Frontal	Cámara estática	Música, foleys, diálogo.	10 sec
4	Huevo en la incubadora.	A	Detalle	Picado	Zoom In	Música, foleys, diálogo.	10 sec
5	Los exploradores alimentan a las crías de dinosaurios.	A	Subjetivo / Detalle	Picado	Cámara en mano	Foleys, ambiente.	2 sec
	Los exploradores acarician a las crías de dinosaurios.	B	Subjetivo / Medio	Frontal	Cámara en mano / Zoom In	Foleys, ambiente.	2 sec
	Los exploradores juegan con las crías de dinosaurios.	C	Subjetivo / General	Picado	Zoom Out	Foleys, ambiente.	2 sec
	Científicos se cruzan.	D	Subjetivo / General	Frontal	Zoom Out	Alarma, ambiente.	4 sec
6	Mujer camina por el pasillo de laboratorio	A	Entero	Dorsal	Traveling	Foleys, música, ambiente.	2 sec
	Mujer entra y sale de una habitación.	B	Medio	Frontal	Cámara estática	Foleys, música, ambiente.	4 sec
	Mujer choca con un científico en el pasillo.	C	Objetual	Picado	Cámara estática	Foleys, música, ambiente.	3 sec
	Mujer se disculpa con el científico.	D	Americano	Frontal	Cámara estática	Foleys, música, ambiente.	3 sec
	Tarjeta de acceso	E	Detalle	Picado	Cámara estática	Foleys, música, ambiente.	1 sec
	Mujer Sonríe	F	Detalle	Frontal	Cámara estática	Foleys, música, ambiente.	1 sec
	Se abre la puerta de la habitación de incubación.	G	General	Frontal	Cámara estática	Foleys, música, ambiente.	3 sec
7	El explorador expone un dinosaurio adulto a un grupo de personas.	A	Subjetivo	Frontal	Cámara en mano	Diálogo, ambiente	5 sec
	El explorador se despide del público	B	Primer Plano	3/4 / Dorsal	Orbit	Diálogo, ambiente	5 sec
	Grupos de personas caminan por el museo.	C	General	Picado	Zoom Out	Diálogo, ambiente	5 sec

## Desglose Simple de Producción

ESC	Personajes	Locaciones	Vestuario	Utilería
1	Explorador	Montaña	Chompa Abridada, botas, guantes, gorro, bufanda, googles.	Bastón, cámara (Go Pro), arnés
2	Explorador	Cueva	Chompa Abridada, botas, guantes, gorro, bufanda, googles.	Huevos, bastón, cámara (Go Pro), bolso.
3	Explorador	Cuarto de Hotel	Camisa beige, pantalón café, cinturón.	Mesa, sombrero, lámpara, laptop antigua, papeles, microscopio, cotonete, libreta, esfero, reloj, portaobjetos, lupa, huevos, cama.
4	Explorador	Laboratorio	N/A	Mesa, lámpara, cobija, huevo.
5	2 exploradores, 9 científicos, mujer misteriosa.	Bosque	<b>Exploradores:</b> Camisa beige, pantalón café, sombrero, cinturón. <b>Científicos:</b> Bata blanca, camisa, pantalón. <b>Mujer Misteriosa:</b> Blusa negra, pantalón negro, gabardina negra, tacos negros, gafas oscuras.	2 títeres de Dinosaurios, ramas con hojas, juguete de perro, carpetas, caja (frágil), kennel.
6	Científicos (5), mujer misteriosa.	Pasillos	<b>Científicos:</b> Bata blanca, camisa, pantalón. <b>Mujer Misteriosa:</b> Blusa negra, pantalón negro, gabardina negra, tacos negros, gafas oscuras.	Tarjeta de acceso, carpetas, googles, títere de dinosaurio, huevo.
7	Explorador, personas (10), mujer misteriosa.	Museo Interactivo Dinosaurios	<b>Explorador:</b> Camisa beige, pantalón café, sombrero, cinturón. <b>Personas:</b> Ropa Casual	Títeres de dinosaurio, animatrónicos de dinosaurios, huevos, celular, juguetes de dinosaurio.

## Casting de Actores

**Personaje en la obra:** Explorador

**Nombre:** Andrés

**Apellido:** Coloma

**Edad:** 28

**Contacto:** 252 2112

**Mail:** andrescoloma2008@hotmail.es



**Teléfono:** 0984581816

**Dirección:** Cdla. El Vergel Calle Surinam 38

**Vive en Quito:** si no

**Requiere transporte:** si no

**Altura:** 1.75

**Color de ojos:** Negros

**Color de cabello:** Negro

**Aspectos especiales:** N/A

**Personaje en la obra:** Mujer Misteriosa

**Nombre:** Joselyn

**Apellido:** Montoya

**Edad:** 27

**Contacto:** 242 3848

**Mail:** joselynmontoya1996@gmail.com



**Teléfono:** 098 389 2021

**Dirección:** Bolívar 07-22 y Ayllón

**Vive en Quito:** si no

**Requiere transporte:** si no

**Altura:** 1,60 cm

**Color de ojos:** Café

**Color de cabello:** Castaño

**Aspectos especiales:** N/A



# Storyboard

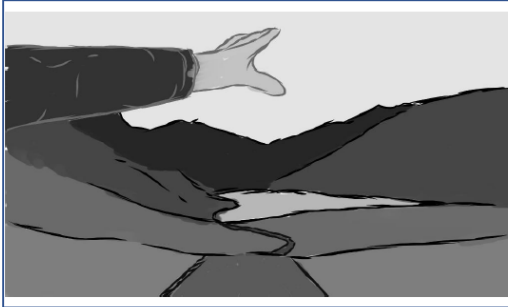
Esc: 1

Plano: A

Tipo de plano: Subjetivo

Movimiento: Cámara en mano

Angulación: N/A



Acción:

El explorador camina en una montaña.

Audio: Foleys, ambiente, respiración

Esc: 2

Plano: A

Tipo de plano: Subjetivo

Movimiento: Cámara en mano

Angulación: N/A



Acción:

El explorador se adentra en una cueva y encuentra unos huevos.

Audio: Foleys, ambiente, respiración

Esc: 2

Plano: B

Tipo de plano: Medio Corto

Movimiento: Cámara estática

Angulación: Frontal



Acción:

El explorador se enfoca a sí mismo y habla a la cámara.

Audio: Diálogo, foleys

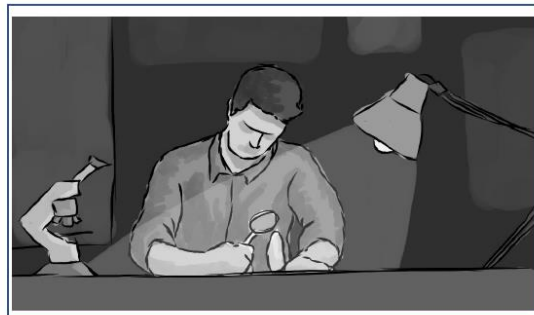
Esc: 3

Plano: A

Tipo de plano: Medio

Movimiento: Cámara estática

Angulación: Frontal



Acción:

El explorador está sentado en una habitación de hotel.

Audio: Música, foleys, diálogo

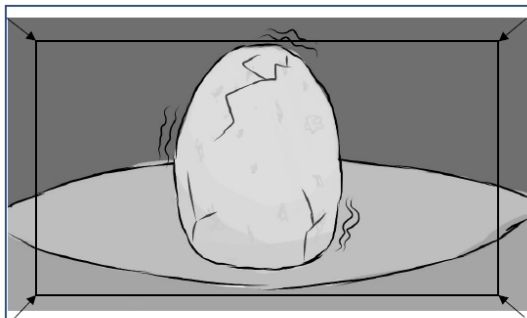
Esc: 4

Plano: A

Tipo de plano: Detalle

Movimiento: Zoom In

Angulación: Picado



Acción:

Huevo en la incubadora.

Audio: Música, foleys, diálogo

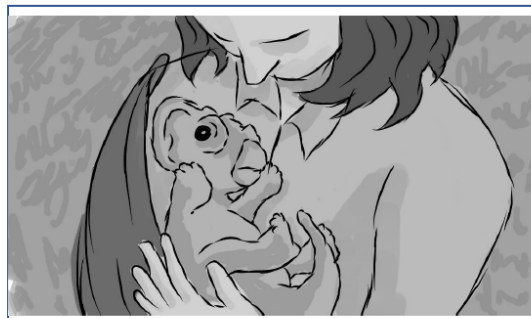
Esc: 5

Plano: A

Tipo de plano: Subjetivo / Medio

Movimiento: Cámara en mano

Angulación: Picado



Acción:

Los exploradores cuidan a las crías de dinosaurios.

Audio: Foleys, ambiente

Esc: 5

Plano: B

Tipo de plano: Subjetivo General

Movimiento: Zoom Out

Angulación: Frontal



Acción:

Científicos se cruzan.

Audio: Alarma, ambiente

Esc: 6

Plano: A

Tipo de plano: Entero

Movimiento: Traveling

Angulación: Dorsal



Acción: v

Mujer camina por el pasillo de laboratorio

Audio: Foleys, música, ambiente

Esc: 6

Plano: B

Tipo de plano: Objetual

Movimiento: Cámara estática

Angulación: Picado



Acción:

Mujer choca con un científico en el pasillo.

Audio: Foleys, música, ambiente

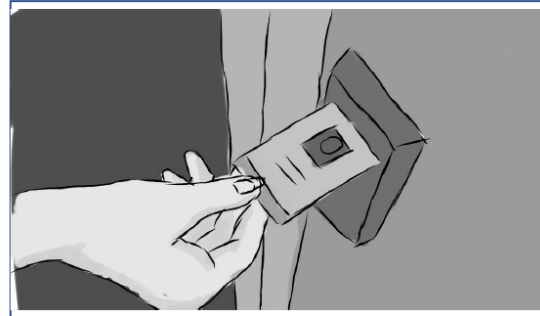
Esc: 6

Plano: C

Tipo de plano: Detalle

Movimiento: Cámara estática

Angulación: Picado



Acción:

Mujer coloca tarjeta de acceso en la puerta.

Audio: Foleys, música, ambiente

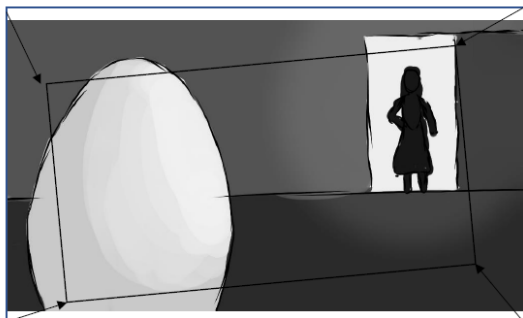
Esc: 6

Plano: D

Tipo de plano: General / Holandés

Movimiento: Roll

Angulación: Frontal



Acción:

Se abre la puerta de la habitación de incubación.

Audio: Foleys, música, ambiente

Esc: 7

Plano: A

Tipo de plano: Primer plano

Movimiento: Orbit

Angulación: Dorsal, 3/4



Acción:

El explorador se despide del público

Audio: Diálogo, ambiente.

# Autorización Uso de Imagen

Ambato, a 13 de Junio del 2023

## CARTA DE AUTORIZACIÓN

Joselyn Jazmín Montoya Izurieta portador/a de la cédula de ciudadanía No 1804001681, por mis propios y personales derechos, autorizo a la Universidad de Las Américas y a Black Pattern Studio a la utilización de mi imagen para la creación de obras fotográficas y audiovisuales (con o sin sonido) y su fijación en piezas publicitarias así como su exhibición permanente o itinerante en medios tradicionales (incluyendo sin que la presente enumeración resulte taxativa a televisión, prensa escrita, cine, vía pública) y medios digitales (incluyendo, sin que la presente enumeración resulte taxativa a redes sociales y páginas web), a su sola discreción y por plazo indefinido.

Atentamente,



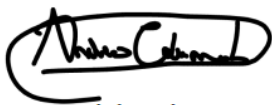
Joselyn Montoya  
C.C. 1804001681

Ambato, a 13 de Junio del 2023

## CARTA DE AUTORIZACIÓN

Andrés Sebastian Coloma López portador/a de la cédula de ciudadanía No 1803595345, por mis propios y personales derechos, autorizo a la Universidad de Las Américas y a Black Pattern Studio a la utilización de mi imagen para la creación de obras fotográficas y audiovisuales (con o sin sonido) y su fijación en piezas publicitarias así como su exhibición permanente o itinerante en medios tradicionales (incluyendo sin que la presente enumeración resulte taxativa a televisión, prensa escrita, cine, vía pública) y medios digitales (incluyendo, sin que la presente enumeración resulte taxativa a redes sociales y páginas web), a su sola discreción y por plazo indefinido.

Atentamente,



Andrés Coloma  
C.C. 1803595345

## Buyer Person

### BUYER PERSON



#### Luis Martínez

Generación Z  
19 Años  
Estudiante Universitario  
Quito - Ecuador

#### INTERESES:

Gusto por las películas y la fotografía.  
Fan del terror analógico.  
Videojuegos.

#### RETOS:

Mantener su beca de universidad.  
Conseguir un trabajo de medio tiempo.

#### HÁBITOS:

Mira videos cortos en diferentes redes sociales.  
Consume mucho YouTube.  
Escucha música en plataforma de streaming.  
Pasa mucho tiempo navegando por la internet.

#### FRUSTRACIONES:

Sufre de ansiedad.  
Se preocupa por sus calificaciones.  
No se siente suficiente.

#### OBJETIVOS:

Graduarse.  
Viajar.

#### FRASE:

Trabaja duro en silencio y tu éxito hará todo el ruido.

### BUYER PERSON



#### Eduardo Reinoso

Milenial  
33 Años  
Asesor Financiero  
Padre de 2 hijos  
Quito - Ecuador

#### INTERESES:

Le gusta cocinar viendo tutoriales en YT.  
Fan de la ciencia ficción.  
Visitar nuevos lugares en su ciudad.

#### RETOS:

Organizar su tiempo.  
Conseguir un ascenso.

#### HÁBITOS:

Su trabajo es muy atareado.  
Consume TV Nacional (Noticieros).  
Mira series y películas en plataforma de streaming.  
Gusta de pasar tiempo en familia fines de semana.

#### FRUSTRACIONES:

Sufre de estrés por su trabajo.  
Siente que pasa poco tiempo con su familia.

#### OBJETIVOS:

Hacer feliz a su familia.  
Mantenerse económicamente.

#### FRASE:

Uno tiene que vivir la vida mientras puede.

## PARTE II: ESTRATEGIA CREATIVA

### INSIGHTS DEL BUYER PERSON

- ◀ Le preocupa el precio de las entradas.
- ◀ Organiza el tiempo para visitar el museo.
- ◀ Busca maneras diferentes de pasar un fin de semana en familia.



## PARTE III: EJECUCIÓN

### FUNNEL

