



UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS  
Laureate International Universities

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

CREACIÓN Y DESARROLLO DE UN SPOT PUBLICITARIO EN ANIMACIÓN 2D  
UTILIZANDO LA TÉCNICA DE MOTION GRAPHICS PARA INFORMAR Y DIFUNDIR EL  
FUNCIONAMIENTO DEL FONSAT (FONDO DEL SEGURO OBLIGATORIO DE  
ACCIDENTES DE TRÁNSITO.)

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos  
para optar por el título de Tecnólogos en Animación e Ilustración Digital  
Tridimensional

Profesor Guía

Tnlg. Ramiro Guamán

Autores

Christian Geovanny Medina Ruiz

Santiago Javier Manrique Báez

Año

2014

## **DECLARACIÓN Y COMPROMISO DEL PROFESOR GUIA**

“Declaro haber participado en la realización de este trabajo y haber guiado con esmero y compromiso, organizando las ideas de los estudiantes para que la temática como tal, se vea reflejada en la animación cumpliendo con los estándares que regulan los Trabajos de Titulación de la Universidad de las Américas”

---

Luis Ramiro Guamán Andrango  
Tecnólogo en Animación Digital 3D  
C.i.:171623216-8

### **DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LOS ESTUDIANTES**

“Declaramos haber trabajado arduamente en este trabajo, que es original, de nuestra autoría, y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”

-----  
Christian Geovanny Medina Ruiz  
C.I.: 170983516-7

-----  
Santiago Javier Manrique Báez  
C.I.: 171656669-8

## **AGRADECIMIENTOS**

A nuestra familia entera por ser la base en donde descansamos, a nuestro tutor guía quien con su conocimiento nos ha orientado para la finalización de este trabajo.

Agradecemos por supuesto a todas las personas tanto profesores, como compañeros y amigos por brindarnos conocimiento a lo largo de estos años para poder culminar nuestra carrera.

## RESUMEN

El presente proyecto pretende presentar un spot publicitario creativo, dinámico con muchos fundamentos corporativos de la institución para poder desarrollar y llegar a la ciudadanía, la misma que por desconocimiento no sabe como hacer prevalecer sus derechos.

Este proyecto mostrará aspectos rigurosamente formales y conceptuales como el creativo, dinámico e interactivo que un Animador puede dar a sus personajes y como llegar al público y ciudadanía sobre este tema valioso para la sociedad.

A lo largo de este proyecto se podrá apreciar conceptos y herramientas útiles para que un animador pueda transmitir el mensaje corporativo de manera simple y útil dentro de lo práctico y conciso.

Por tanto permite demostrar lo importante que son las herramientas de un animador digital a la hora de realizar un proyecto, cada técnica es útil e imprescindible ante la necesidad de un trabajo publicitario bien realizado y con conceptualización de la identidad corporativa.

## ABSTRACT

This project aims to provide a creative advertisement, dynamic with many corporate foundations of the institution to develop and reach the public; the same ignorance does not know how to assert their rights.

This project will demonstrate rigorously formal and conceptual aspects such as creative, dynamic and interactive than an Animator can give your characters and how to reach the public and public about this valuable issue for society.

Throughout this project you will appreciate concepts and useful tools for an animator to convey the corporate message simple and useful way within the practical and concise.

So you can prove how important are the tools of a digital animator when a project, each technique is useful and essential to the need for an advertising job well done and conceptualization of corporate identity.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
CAPITULO I.....	2
MARCO METODOLÓGICO .....	2
1.1 MARCO TEÓRICO .....	3
1.2 OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN .....	4
1.2.1 Objetivo General .....	4
1.2.2. Objetivo Específicos .....	4
1.3 ¿Qué es el FONSAT? .....	5
1.4 Características del FONSAT .....	6
1.5 EN CASO DE SUFRIR UN SINIESTRO DE TRÁNSITO .....	6
1.5.1 Sí sufren un accidente de tránsito usted debe: .....	6
1.5.2 Sí sufrió un accidente de Tránsito:.....	6
1.6.¿CÓMO PREVENIR UN ACCIDENTES DE TRÁNSITO?.....	7
1.6.1 Reducir la velocidad.....	7
1.6.2 Permanecer en tu carril.....	7
1.6.3 Conducir con ambas manos en el volante. ....	8
1.6.4 No seguir de cerca al vehículo que está en frente. ....	8
1.6.5 Usar las señales apropiadamente.....	8
1.6.6 Mantén tus ojos en movimiento. ....	9
1.6.7 Usar siempre el cinturón de seguridad. ....	9
1.6.8 Dedicarse únicamente a conducir.....	10
1.6.9 Evitar conducir por la noche. ....	10
1.6.10 No enviar mensajes de texto ni hablar por teléfono mientras conduces. ....	10
1.6.11 No conducir si está cansado(a), incluso si no es de noche. ....	11
1.6.12 Mantén los neumáticos con una presión de aire adecuada. ....	11
1.6.13 Hacer revisiones mecánicas regulares. ....	11
1.7.METODOLOGÍA .....	12

1.8 ESTÉTICA.....	13
1.8.1 El Diseño .....	13
1.9 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN .....	13
1.10 ANIMACIÓN EN 2D .....	13
1.11 PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN.....	14
1.11.1 ENCOGER Y ESTIRAR (Squash and Strech) .....	14
1.11.2 ANTICIPACION (Anticipation).....	15
1.11.3 PUESTA EN ESCENA (Staging) .....	16
1.11.4 ACCIÓN DIRECTA Y POSE A POSE (Straigh ahead action and pose-to-pose).....	17
1.11.5 ACCIÓN CONTINUADA Y SUPERPUESTA (Follow through and overlapping action) .....	17
1.11.6 FRENADAS Y ARRANCADAS (Ease in and out on slow in and out).....	18
1.11.7 ARCOS (Arcs).....	18
1.11.8 ACCIÓN SECUNDARIA (Secondary action) .....	19
1.11.9 SENTIDO DEL TIEMPO (Timing) .....	20
1.11.10 EXAGERACIÓN (Exageration) .....	21
1.11.11 MODELADOS Y ESQUELETOS SÓLIDOS .....	22
1.11.12 PERSONALIDAD (Acting) .....	22
CAPITULO II .....	24
PRE PRODUCCIÓN.....	24
2.1 GENERALIDADES.....	24
2.2 ¿Quiénes participan directa o indirectamente en el FONSAT? .....	25
2.3 ¿Cómo se identifica que el acto sea un accidente de tránsito? .....	25
2.4 ¿Qué se debería hacer ante un accidente de tránsito? .....	25
2.5 DESARROLLO DE PERSONAJES .....	26
2.6 DESARROLLO DE ESCENARIOS .....	32



CAPITULO III .....	38
PRODUCCIÓN .....	38
3.1 MOTION GRAPHICS .....	38
3.1.1 Origen de los Motion Graphics .....	38
3.2 ADOBE ILLUSTRATOR .....	39
3.3 ADOBE FLASH.....	39
3.4 ADOBE AUDITION .....	40
3.5 ANIMACIÓN DIGITAL .....	42
3.6 PROCESO DE ANIMACIÓN .....	42
3.6.1 CREACIÓN DE KEYFRAMES.-.....	42
3.6.2 COMPOSICIÓN .....	42
3.6.3 INTERMEDIO (Inbetween) .....	42
3.7 COMPONENTES DE UNA ANIMACIÓN:.....	43
3.7.1 Guión. ....	43
3.7.2 Decorado .....	43
3.7.3 Actores.....	43
3.7.4 Focos .-.....	43
3.7.5 Cámaras .....	43
3.7.6 Coreografía.....	44
3.8 USO DEL GUIÓN.....	44
3.9 STORYBOARD .....	44
3.10 NARRACIÓN.....	45
3.11 FONDOS.....	45
3.12 ANIMACIÓN EN ADOBE FLASH.....	45
3.13 IMÁGENES DE PRODUCCIÓN .....	46
CAPITULO IV.....	49
POSTPRODUCCION.....	49
4.1 EDICIÓN DE VIDEO.....	49
4.2 SONORIZACIÓN.....	50

4.3 MONTAJE .....	51
CAPITULO VI.....	52
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	52
6.1 CONCLUSIONES.....	52
6.2 RECOMENDACIONES.....	53
REFERENCIAS .....	54
ANEXOS .....	56

## INTRODUCCIÓN

La ciudadanía tiene un vago conocimiento del FONSAT, sus beneficios, sus funciones, la forma de cómo opera, y es por ello que pese a las extensas campañas de publicidad que realizan día a día, no se ha logrado llegar al 100% de la ciudadanía que por desconocimiento no se puede hacer partícipe de este gran beneficio que brinda el Estado Ecuatoriano.

El acceso a las coberturas y valores para cada uno de los amparos que tiene el FONSAT como la movilización, gastos médicos, gastos funerarios, mortuorios, por incapacidad, etc. se a visto dificultado por la falta de información y hoy en día es frecuente encontrar victimas de estafa por los tramitadores, es por ello que con este spot publicitario se quiere difundir esta valiosa información y así llegar a sectores más vulnerables.

De la misma forma se ayuda e incentiva a la audiencia televisiva a que haga prevalecer sus derechos ciudadanos y se cumpla lo dispuesto en el “Reglamento General para la aplicación de la Ley de Tránsito” libro V en el cual detalla el aseguramiento y sus generalidades, entre otros aspectos.

## CAPITULO I

### MARCO METODOLÓGICO

#### **Premisa**

A través de la creación del spot publicitario se espera que la ciudadanía en general tenga conocimiento sobre la temática del FONSAT.

#### **Metodología**

La presente investigación establece que el FONSAT y sus funciones no han llegado a ser conocidas en el país en relación a su labor y al uso de sus beneficios.

En el reglamento General de la Ley de Tránsito libro V, título III el FONSAT y su funcionamiento, valores a indemnizar entre otros, tenemos una idea clara de la institución y las directrices que hay que manejar para llevar el proyecto hasta el final del spot publicitario, siendo que la metodología que empleamos es investigativa.

Al principio del proyecto el mayor problema es el desconocimiento que mantiene la ciudadanía acerca del FONSAT, sin embargo con un trabajo publicitario llamativo, dinámico, jovial y de fácil comprensión se pretende informar como aprovechar los beneficios propios de la empresa en caso de un accidente de tránsito.

El FONSAT posee una imagen institucional ya posicionada dentro del país a pesar de esto su mensaje no ha sido completamente difundido.

## 1.1 MARCO TEÓRICO

EL FONSAT es la unidad técnica encargada de administrar el Fondo del seguro obligatorio de accidentes de tránsito, organismo adscrito al Ministerio de Transporte y Obras Públicas, quien actuará de manera desconcentrada y para el cumplimiento de sus funciones. El mismo se origino mediante Decreto Ejecutivo No. 809, de 19 de diciembre del 2007, publicado en Suplemento del Registro Oficial No. 243 de 2 de enero de 2008, se expidió el Reglamento del Seguro Obligatorio de Accidentes de Tránsito (SOAT);

El 24 de Julio de 2008, la Asamblea Nacional Constituyente expidió la Ley Orgánica de Transporte Terrestre, Tránsito y Seguridad Vial, la cual fue publicada en el Suplemento del Registro Oficial No. 398 de 7 de agosto de 2008.

Que como resultado de la evaluación efectuada por la Superintendencia de Bancos y Seguros al término del primer año de funcionamiento del SOAT, el organismo de control del sistema asegurador, ha determinado la necesidad de introducir reformas al Reglamento del Seguro Obligatorio de Accidentes de Tránsito "SOAT" para proteger, de mejor manera, el interés de los asegurados que deben contratar este seguro obligatorio, al tiempo de preservar la solvencia de las aseguradoras para operar en este ramo, a cuyo efecto ha presentado su informe con las recomendaciones correspondientes: Que así mismo es necesario reformar el Reglamento en mención para ajustarlo al marco legal vigente, según lo disponen los artículos 215, 217, 221, 228 y 229 de la Ley Orgánica de Transporte Terrestre, Tránsito y Seguridad Vial; y, en ejercicio de la facultad que le confiere el artículo 147 numeral 13 de la Constitución de la República, DECRETA: Expedir el REGLAMENTO DEL SEGURO OBLIGATORIO DE ACCIDENTES DE TRÁNSITO, SOAT.

En el 2012 se crea el nuevo decreto presidencial 1196 que sustituye al anterior expedido por la ley de Tránsito en el Libro V título 1 en donde no solo aumenta

la cobertura de las indemnizaciones sino que también le da un valor mayor al FONSAT para que pueda cubrir siniestros de tránsito como lo ha venido realizando a partir del 2008 cubriendo con más del 40% de las indemnizaciones a nivel nacional.

- **Coberturas FONSAT**

El FONSAT ampara a víctimas peatones, vehículos con SOAT caducado, vehículos fantasmas, no los desampara al tener el seguro universal que tienen como lo es el FONSAT, a continuación describiremos las coberturas que ampara;

- Gastos médicos hasta \$3000
- Gastos por discapacidad hasta \$5000
- Gastos por fallecimiento \$5000
- Gastos funerarios hasta \$400
- Gastos por movilización hasta \$200.

## **1.2 OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.2.1 Objetivo General**

Crear un Spot Publicitario animado para difundir la misión, visión, objetivos y beneficios del **FONSAT (Fondo del Seguro Obligatorio de Accidentes de Tránsito)** para con la ciudadanía.

### **1.2.2. Objetivo Específicos**

- Difundir las responsabilidades del FONSAT para con la ciudadanía como material audiovisual de apoyo.

- Aplicar herramientas útiles y colores corporativos para la realización del spot que tengan como objetivo principal posicionar la visión de los clientes externos y su familiarización con lo que es la institución.
- Definir el estilo de ilustración y animación de personajes que involucra lo que ofrece y asegura el FONSAT en un corto informativo animado dirigido a la ciudadanía en general.
- Establecer los personajes que se desarrollaran como: peatón, vehículos, ambulancia, hospitales, indemnizado, entre otros.

### 1.3 ¿Qué es el FONSAT?

Es el Fondo Obligatorio de Accidentes de tránsito que garantiza la universalidad de la cobertura del SOAT, dado que se hace responsable de las indemnizaciones y amparos para las víctimas de accidentes de tránsito ocurridos bajo las siguientes circunstancias:

- Víctimas de vehículos atropellados por vehículos fantasmas.
- Víctimas en donde esta involucrado un vehículo cuya cobertura de la póliza se caduco.
- Peatones ciclistas o víctimas accidentadas por vehículos de carga mayor en la vía pública.

Este sistema garantiza a los servicios de salud, públicos o privados, que alguien dentro del sistema SOAT cubrirá por las atenciones y daños a las víctimas afectadas por un accidente de tránsito.

El FONSAT para el cumplimiento de sus obligaciones recibe el 25% del valor de las primas que recaudan las aseguradoras, así como sus utilidades y por las multas de contratación tardía del SOAT. (Ley Orgánica de Transporte Terrestre, tránsito y Seguridad Vial, 2014, p49-50)

## **1.4 Características del FONSAT**

Las características principales del FONSAT es la siniestralidad de tránsito de un peatón por un vehículo fantasma, también el acto en donde este involucrado un vehículo automotor con póliza de seguro caducada. La expectativa de la víctima estaría siendo el daño corporal del siniestrado.

## **1.5 EN CASO DE SUFRIR UN SINIESTRO DE TRÁNSITO**

### **1.5.1 Sí sufren un accidente de tránsito usted debe:**

- Brindar la primera atención pre hospitalario para trasladarlo a la casa de salud más cercana.
- En caso de daños mayores en la casa de salud tendrá cobertura de hasta \$3000 por gastos médicos.
- Si un familiar queda incapacitado, según el porcentaje de el MSP y el carné del Conadis recibirá la indemnización de hasta \$5000.
- En caso de fallecimiento de una víctima en el acto de un accidente de tránsito se indemniza \$5000.
- Los gastos exequiales y funerarios cubre hasta \$400.

### **1.5.2 Sí sufrió un accidente de Tránsito:**

- Garantiza el 100% de la cobertura del SOAT.
- Presentar el reclamo por accidente dentro de los 2 años posteriores al accidente.
- En caso de fallecimiento no pasar los 90 días para presentar la documentación.
- Solicitar apoyo y respaldo en las oficinas del FONSAT ubicadas en Quito y Guayaquil.
- En caso de la compra de medicamentos hacerlo con factura a nombre del accidentado.



## **1.6 ¿CÓMO PREVENIR UN ACCIDENTES DE TRÁNSITO?**

### **1.6.1 Reducir la velocidad.**

El exceso de velocidad disminuye el tiempo de reacción e incrementa las probabilidades de sufrir un accidente. Entre más rápido se vaya, será más difícil reducir la velocidad. Si no se reduce, se podría producir un accidente.

- Recordar que a menudo los policías se ocultan mientras buscan a los conductores que exceden la velocidad máxima permitida. Si encuentran conduciendo demasiado rápido, no dudarán en multarte. Aunque no se trate de un accidente, sin lugar a dudas es algo que se debe evitar.

### **1.6.2 Permanecer en tu carril.**

La "conducción preventiva" significa dejar que las otras personas si sobrepasen y no defiendan su posición en el tráfico. Resistir el impulso de tomar la justicia propias manos ("¿A sí? ¡Déjame mostrarte lo que se siente cuando alguien te cierra el paso de esa manera!"), permanecer en el carril para evitar cerrar el paso a los otros conductores y no serpentar por las calles. Aceptar el hecho de que siempre habrá una persona que cree que tiene más afán que otra. Este es el tipo de conductores del que hay que alejarse. Resistir la tentación de "enseñarles una lección", ya que no funciona.

- En general, evitar el carril izquierdo. Es el lugar en el que ocurre la mayoría de los accidentes. También se tiene más "salidas" en el carril derecho, en el caso de que ocurra un problema repentino que obligue a cambiar rápidamente de carril o detenerse en el arcén.

### **1.6.3 Conducir con ambas manos en el volante.**

Conducir con ambas manos en el volante permite tener mayor control sobre el automóvil en el caso de que ocurra una emergencia. Si se que tiene una sola mano reposada sobre el volante al momento de desviar bruscamente se puede producir un accidente. Al ajustar su posición, se pierde esa fracción de segundo valiosa que puede ser la diferencia entre permanecer ileso(a) y sufrir un accidente.

- Mantener las manos en los lados opuestos del volante. Aunque no se trata de la posición más cómoda, es la que permite alcanzar la mayor flexibilidad en el caso de que se necesite ajustar el rumbo.

### **1.6.4 No seguir de cerca al vehículo que está en frente.**

No importa lo lento que vaya el tráfico, mantener al menos 2 segundos de distancia entre un automóvil y otro que está delante. Acortar la distancia, no permite detenerse a tiempo si se frena repentinamente.

- Esto es especialmente importante en las horas que hay mucho tráfico. Quizás creer que el automóvil que está delante acelera rápidamente, cuando en realidad solo avanza para detenerse nuevamente. No seguir de cerca a los otros automóviles, no desgasta tanto los frenos y se ahorra combustible. Los procesos constantes de frenar y arrancar no son buenos para el vehículo.

### **1.6.5 Usar las señales apropiadamente.**

Siempre usar las señales, incluso si se cree que no hay nadie cerca. Al cambiar de carril en la autopista, no usar las señales luego de realizar la maniobra o mientras se cambia de carril. Usar las señales con al menos 2 segundos de

anticipación para que otros conductores sepan lo que se va a hacer y puedan tener en cuenta las acciones en el caso de que surja un problema.

#### **1.6.6 Mantén tus ojos en movimiento.**

No te acostumbres a quedarse mirando la parte trasera del automóvil que está delante de uno. Mueva los ojos periódicamente hacia los espejos laterales, el espejo retrovisor y el lugar en el que está dentro de 10 o 15 segundos. Si lo hace, puede descubrir las situaciones potencialmente peligrosas antes de que ocurran.

- Esto ayuda a predecir lo que va a hacer el tráfico. Al observar los automóviles que están delante se podrá saber si es necesario frenar pronto o seguir avanzando.
- Esto también permite controlar los puntos ciegos, lo que hace que sea más fácil saber si es seguro cambiar de carril.

#### **1.6.7 Usar siempre el cinturón de seguridad.**

Es necesario, independiente del lugar al que se dirija usar el cinturón de seguridad. En muchos países se obliga por ley que todos los automóviles tengan un sistema de seguridad que los conductores deben usar obligatoriamente. Ponerse el cinturón de seguridad solo te toma unos segundos y puede salvar la vida en un accidente.

- Los niños siempre deben estar en un asiento infantil o elevador hasta que sean lo suficientemente altos y tengan el peso necesario para que se sienten en las sillas comunes. Esto generalmente incluye a los niños de 8 años y menos.
- Nunca ponga a un niño en un asiento infantil o elevador en el lugar que está al lado del conductor o en otros asientos que cuenten con bolsas de aire. Los niños generalmente deben tener 12 años o más para sentarse en el asiento que está al lado del conductor.

### **1.6.8 Dedicarse únicamente a conducir.**

- Detener el automóvil si hay necesidad de hablar por el teléfono, leer instrucciones, comer un bocadillo o jugar con tu iPod o reproductor de CD. Solo se necesita uno o dos segundos de distracción para ocasionar problemas o pasar por alto el obstáculo que está en la mitad de la carretera o el vehículo que está delante que está a punto de detenerse bruscamente. Lo último que se desea es que la mente y las manos estén ocupadas cuando ocurra una emergencia.
- Es importante mantener la responsabilidad de los actos, es fundamental alejarse de las personas que no son tan cuidadosas. Concentrar toda la atención al conducir o ayudará a evitar a los conductores que envían mensajes de texto, comán o que en realidad no presten atención a lo que hacen.

### **1.6.9 Evitar conducir por la noche.**

La mayoría de los accidentes ocurren en la noche o en las primeras horas de la mañana. Estos son los motivos:

- Independiente del clima, la visibilidad se dificulta.
- Uno y los demás conductores están más cansados. La velocidad de reacción es menor, lo que hace que conducir sea más peligroso.
- En la noche hay mas probabilidad de encontrarte con un conductor ebrio.

### **1.6.10 No enviar mensajes de texto ni hablar por teléfono mientras conduces.**

Si mantiene la atención puesta en el teléfono o en cualquier otra cosa que no sea el camino, será más probable que se sufra un accidente.

### **1.6.11 No conducir si está cansado(a), incluso si no es de noche.**

Cuando se siente cansancio (en especial si duerme con facilidad o sufre de narcolepsia) la velocidad de reacción se ve disminuida. El cerebro no actúa con su potencial máximo y se conduce como un autómata que no tiene la capacidad de percibir los estímulos alrededor. Cuando eso ocurre, es más probable que se ponga en riesgo la vida.

Hay que tener cuenta que algunos medicamentos pueden causar somnolencia y provocar que conducir sea algo muy peligroso. Si se toma un medicamento nuevo, preguntar al doctor si hay riesgo al conducir.

### **1.6.12 Mantén los neumáticos con una presión de aire adecuada.**

La mayoría de los vehículos tienen problemas con los neumáticos justo antes de un accidente. Los automóviles con neumáticos que están desinflados en más de un 25% tienen 3 veces más probabilidades de sufrir un accidente relacionado con los problemas de las llantas que los vehículos que cuentan con neumáticos inflados apropiadamente.

Los neumáticos que están desinflados en más de un 25% corren el riesgo de sobrecalentarse, lo cual puede ocasionar fallas y por lo menos, afectar la maniobrabilidad y las bandas de rodamiento.

### **1.6.13 Hacer revisiones mecánicas regulares.**

Cuando el automóvil está en condiciones óptimas, las probabilidades de que te accidentes por culpa de una falla técnica se reducen considerablemente. No puede controlar el clima, pero se puede evitar que tu vehículo cause un accidente.

Revisa los frenos. Una manera segura de evitar un accidente es que los frenos no fallen cuando los necesites. La próxima vez que lleves tu vehículo a una revisión, haz que el mecánico revise el forro de los frenos

## **1.7 METODOLOGÍA**

Este proyecto tendrá un marco teórico basado en el trabajo que realiza el FONSAT a nivel nacional

Este trabajo tiene dos partes:

- La primera, es la base, donde se analiza e investiga las competencias y el alcance de el FONSAT
- La segunda parte es práctica, donde se describen todos lo pasos realizados y las técnicas utilizadas para crear la animación o producto final.

## 1.8 ESTÉTICA

### 1.8.1 El Diseño

Es la producción de objetos visuales destinados a dar un mensaje específico, se realiza gráficamente lo que se requiera comunicar.

El diseño es aplicado en todo cotidiano al desarrollo diario y se encuentra por todas partes. Y puede tener diferentes objetivos tales como la publicidad, para crear revistas, periódicos, libros, así como también en mobiliario que se utiliza a diario, una silla, un mueble... (Diseño industrial y ergonomía). De igual manera en la Tv y el cine, y en todo los productos que consumimos actualmente

## 1.9 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

La palabra **animación viene del latín anima** que quiere decir alma o espíritu; mientras que el verbo animar significa dar vida, por lo que es un arte en movimiento, y es un arte poderoso para la comunicación, pues trasciende barreras de lenguaje y culturales siendo su misión comunicar, armonizar, entretener, educar e informar.

(Flores, 2013)

Consiste en enlazar una serie de dibujos para crear la ilusión de movimiento, al proyectarse estos dibujos sucesivamente, (cuadro a cuadro) da la impresión de que aquellos dibujos tienen movimiento

Crear una animación comprende un trabajo largo, y gracias al uso de la tecnología se facilita en gran porcentaje.

### 1.10 ANIMACIÓN EN 2D

En 1914 se empezaron a desarrollar los sistemas para reducir el gran número de fondos estáticos que se necesitaban para cubrir 24 fotogramas/segundo: el celuloide (material plástico transparente e incoloro que se puede colorear,

enrollar y moldear en formas variadas) que se superponían sobre un fondo fijo dibujado en papel.

La perfecta colocación de las imágenes tenía que ser asegurada, por esa razón tenían serie de agujeros a las láminas y se sujetaban a unos pivotes llamados pines que sobresalían de la mesa de animación.

Aproximadamente en 1920 las animaciones eran en blanco y negro con un movimiento irregular, mejor notablemente en parte gracias a la ayuda del rotoscopio, un invento de Max Fleische, excelente dibujante quien empezó a mezclar personajes reales con personajes animados.

Esta técnica la recogió Walt Disney para crear en Hollywood en 1923 Alicia en el país de los dibujos animados, donde una niña real se movía por un mundo de dibujos animados. En 1928 nació Mickey Mouse y una cinta sonora Steamboat Willie a partir de ese momento los estudios Disney se pusieron a la cabeza de las productoras de animación.

(TRADICIONAL, 2013)

## **1.11 PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN**

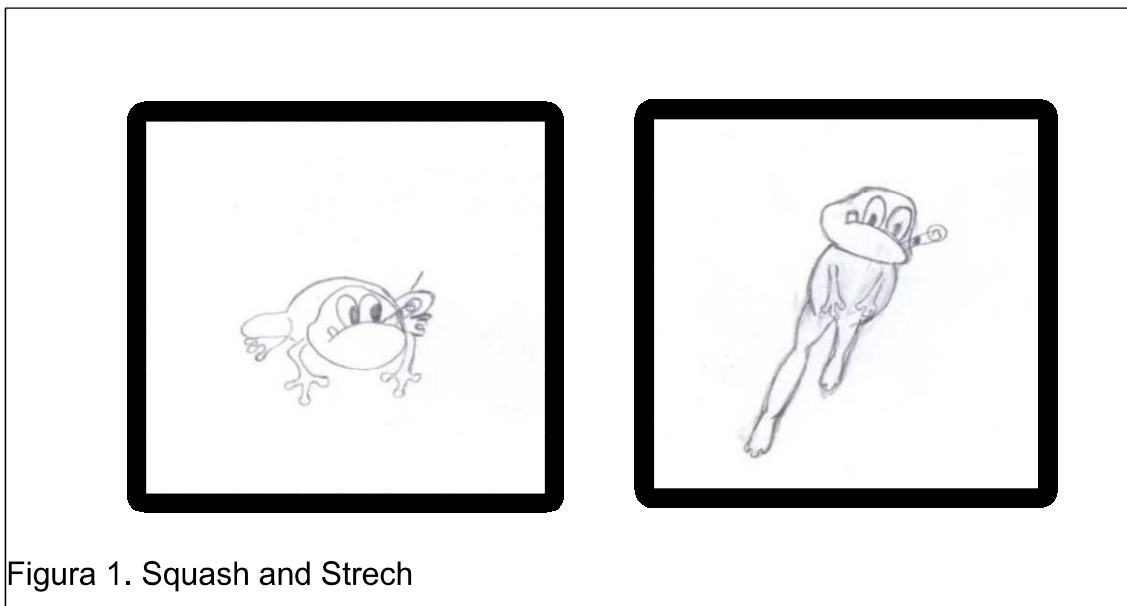
### **1.11.1 ENCOGER Y ESTIRAR (Squash and Strech)**

La exageración en el encogimiento o el estiramiento de un personaje, sirve para darle un efecto más cómico o bien más dramático. El estiramiento generalmente esta relacionado con velocidad y rapidez.

Una característica importante es que independientemente de como un objeto se deforme, debe mantener su volumen, es decir, si un frijol se aplasta hasta casi la mitad de su tamaño normal, tendrá que ser dos veces más ancha para mantener su volumen. Si esto no se llega a dar, la animación perderá credibilidad y el resultado final no será lo esperado.



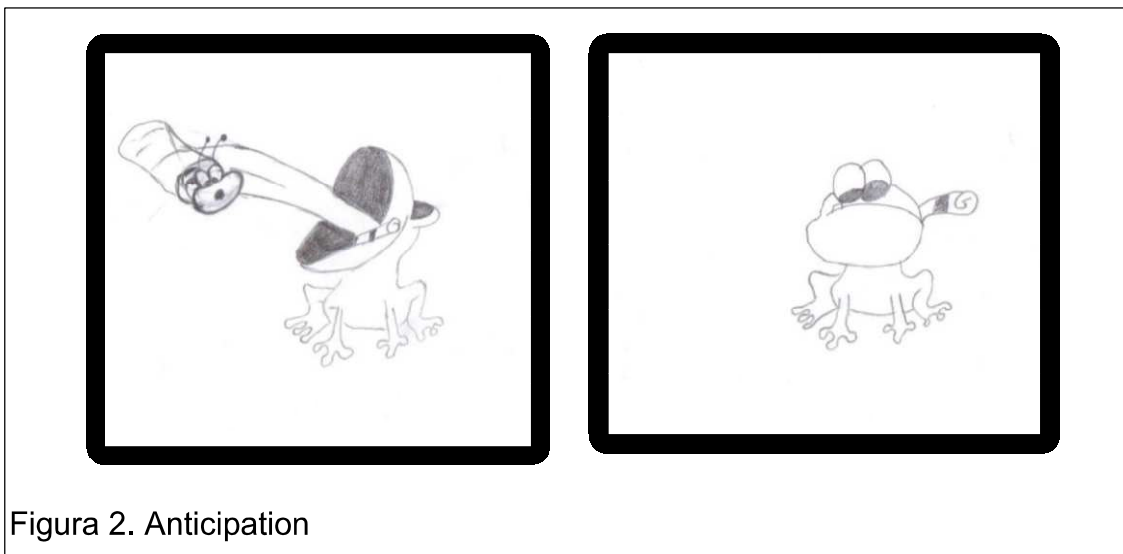
Esta acción da la sensación de peso y volumen a un personaje que se mueve. También es útil para animar el diálogo y hacer expresiones faciales.



### 1.11.2 ANTICIPACION (Anticipation)

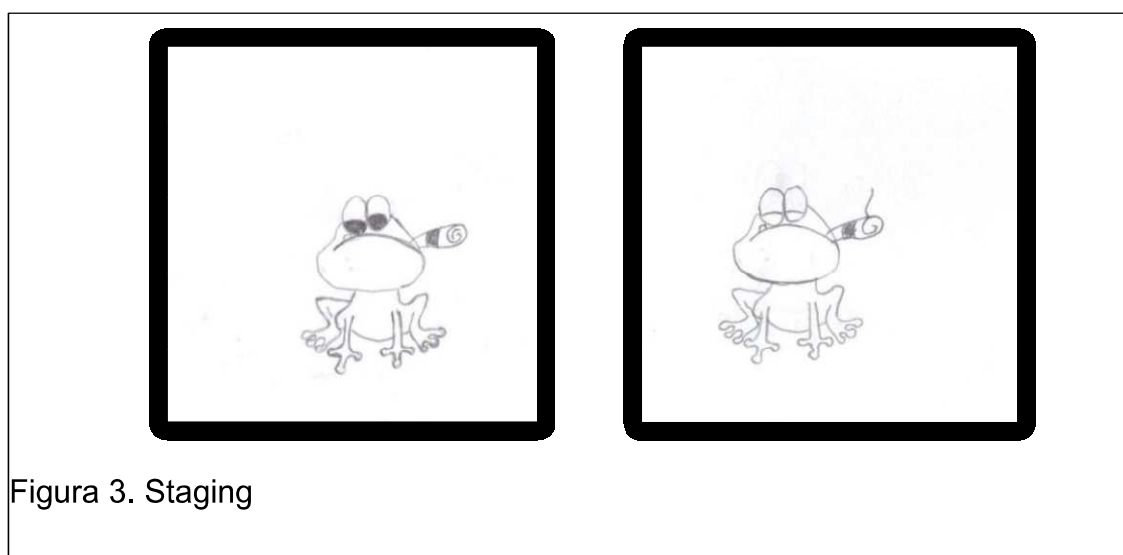
En cualquier animación, la acción tiene normalmente tres etapas: La preparación para el movimiento, el movimiento en si mismo y la prolongación de la acción. A la primera parte se la conoce como Anticipación.

- Esta etapa guía al espectador al lugar donde va a ocurrir la acción. Con esto se consigue "anunciar la sorpresa y dar o no mayor suspenso según cuanto dure.
- Por lo general es un movimiento previo y en sentido contrario al movimiento principal, ésta es la base.
- La anticipación no muestra una razón de la acción principal, pero si "qué" es lo que va a pasar.



### 1.11.3 PUESTA EN ESCENA (Staging)

Aquí es donde las ideas se plasman en un escenario, aquí se encuentra a los personajes realizando sus acciones específicas, sus posiciones claves, y así poder contar una historia



#### 1.11.4 ACCIÓN DIRECTA Y POSE A POSE (Straigh ahead action and pose-to-pose)

Éstas son en realidad dos técnicas de animación diferentes. En la acción directa se crea una acción paso a paso, hasta finalizar, se va creando cuadro por cuadro hasta que se acabe la animación de manera impredecible. En la acción pose a pose se desglosa los movimientos en series estructuradas de

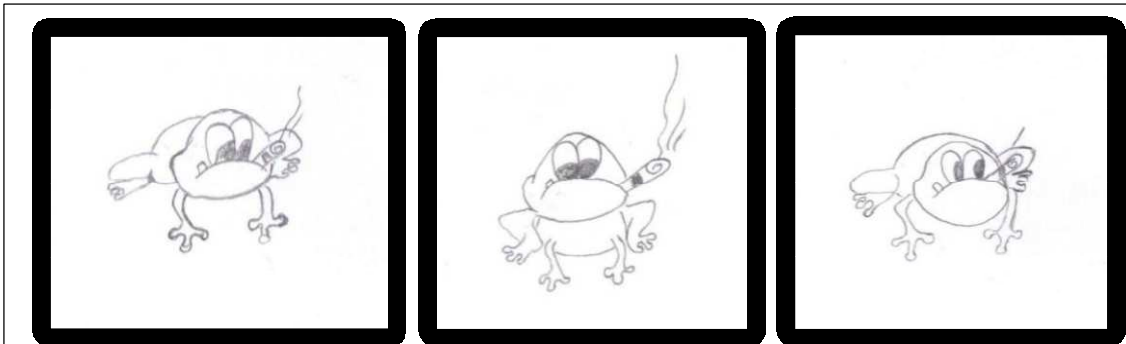


Figura 4. Straigh ahead action and pose-to-pose

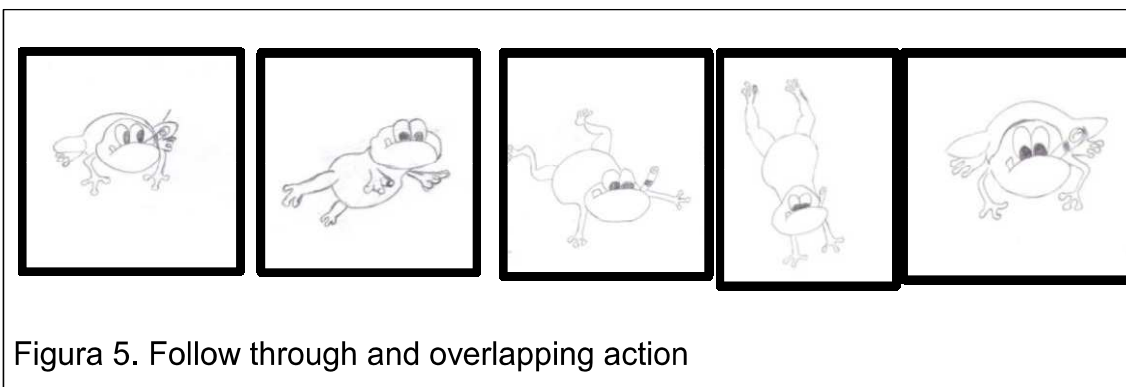
Tomado de: poses clave.

#### 1.11.5 ACCIÓN CONTINUADA Y SUPERPUESTA (Follow through and overlapping action)

Estas acciones enriquecen y dan detalle a la acción, el movimiento continúa hasta finalizar su curso.

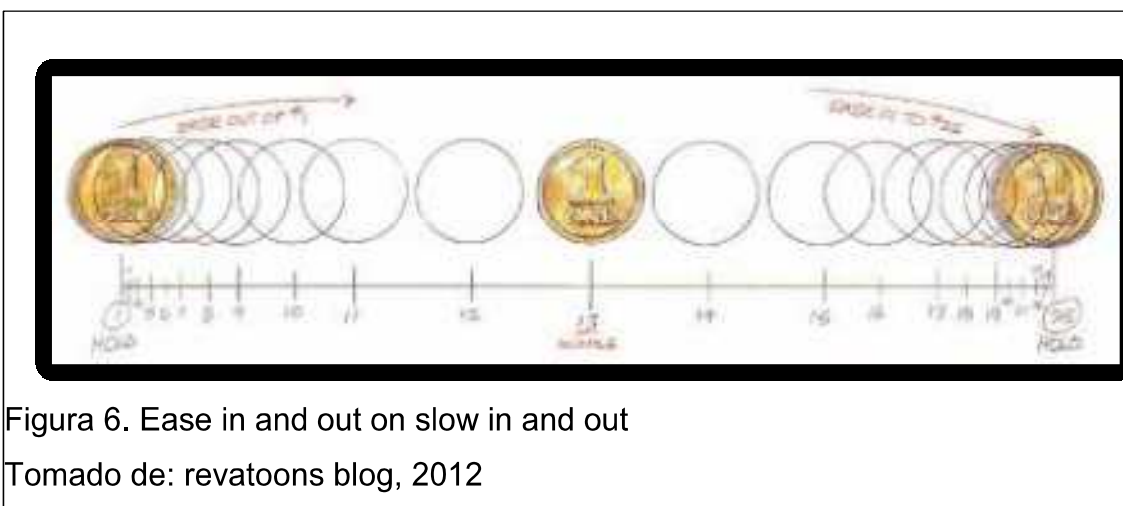
En la acción continuada nos muestra la reacción de un personaje al finalizar una acción, nos dice “cómo se siente el personaje.” Esta es usada mayormente en animación 3D.

En la acción superpuesta, se mezclan varios movimientos, influyendo en la posición del personaje



### 1.11.6 FRENADAS Y ARRANCADAS (Ease in and out on slow in and out)

Acelerar el centro de la acción mientras que se hacen más lentos el principio y el final de la misma.



### 1.11.7 ARCOS (Arcs)

Los movimientos de la naturaleza, específicamente de humanos y animales se realizan en trayectorias curvas, jamás en línea recta, al utilizar arcos la animación se vuelve más natural

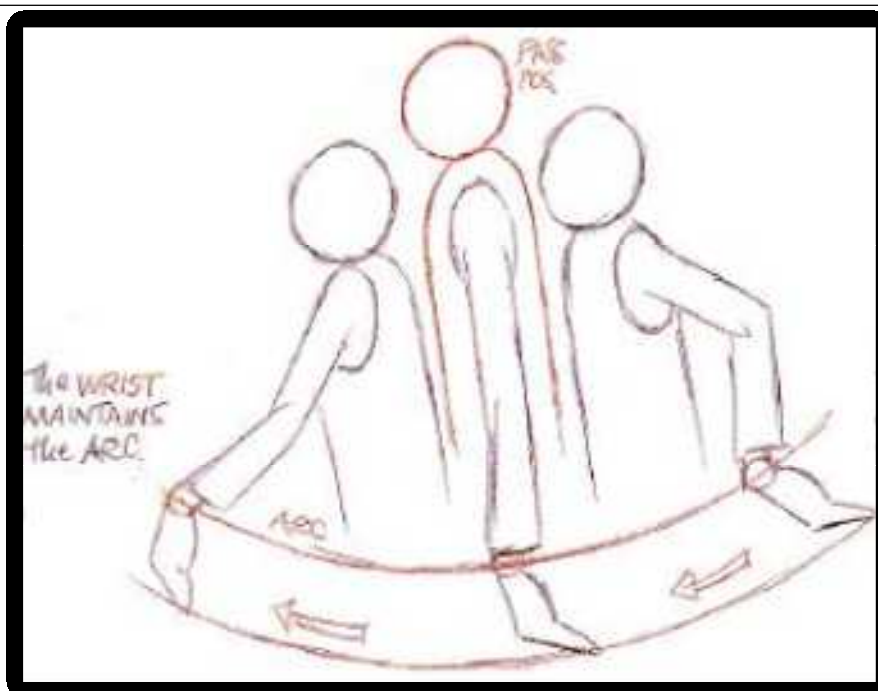


Figura 7. Arcs

Tomado de: revatoons blog, 2012

### 1.11.8 ACCIÓN SECUNDARIA (Secondary action)

Son un complemento para la acción principal, y le dan aumento de interés y añaden cierto grado de complejidad para dar más naturalidad al movimiento

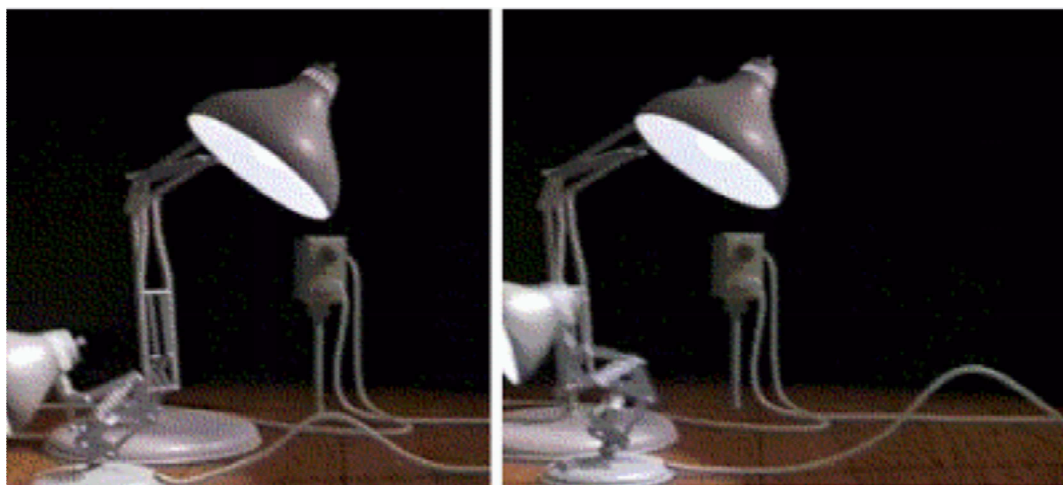


Figura 8. Secondary action  
Tomado de: Secondary action

## Animación facial

Las expresiones faciales suelen ser a veces acciones secundarias para complementar la acción principal como el movimiento del cuerpo.

Ejemplo: Una persona triste limpiar una lágrima de su rostro

Acción principal: La expresión de la cara es la acción principal. Esto es porque es lo que hará el papel del personaje demostrar la tristeza.

Acción Secundaria: La limpieza de la lágrima es la acción secundaria, porque una mano limpiando una lágrima sin la expresión de tristeza no representa la emoción que se necesita para la escena.

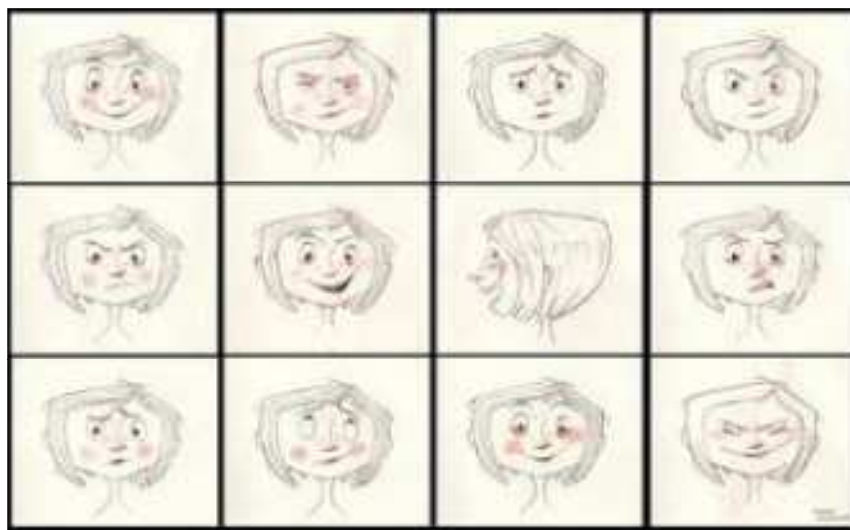


Figura 8. Animación

Tomado de: (revatoons blog, 2012)

### 1.11.9 SENTIDO DEL TIEMPO (Timing)

Es una acción importantísima dentro de la animación ya que define la aparición de los sucesos dentro de escena en un tiempo exacto, por ejemplo en una

caminata la velocidad de ambos pies debe tener iguales tiempos para que se vea natural.

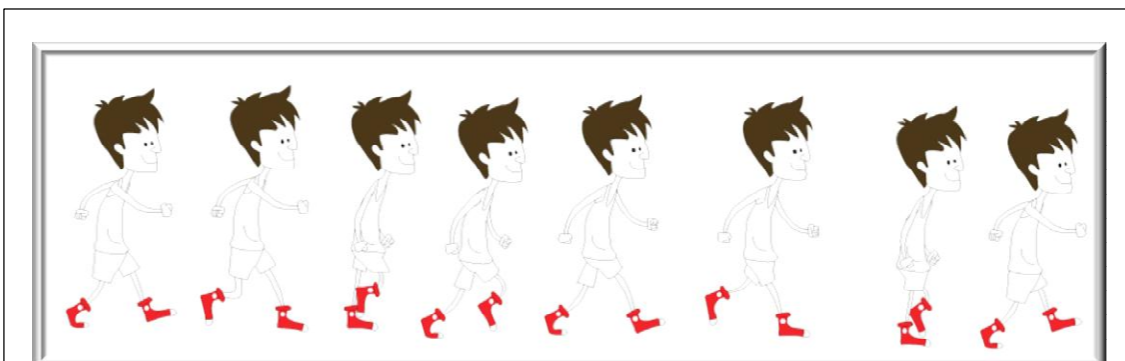


Figura 9. Timing

### 1.11.10 EXAGERACIÓN (Exaggeration)

Acentuar una acción dándole rasgos no naturales, la hace más agradable y cómica.

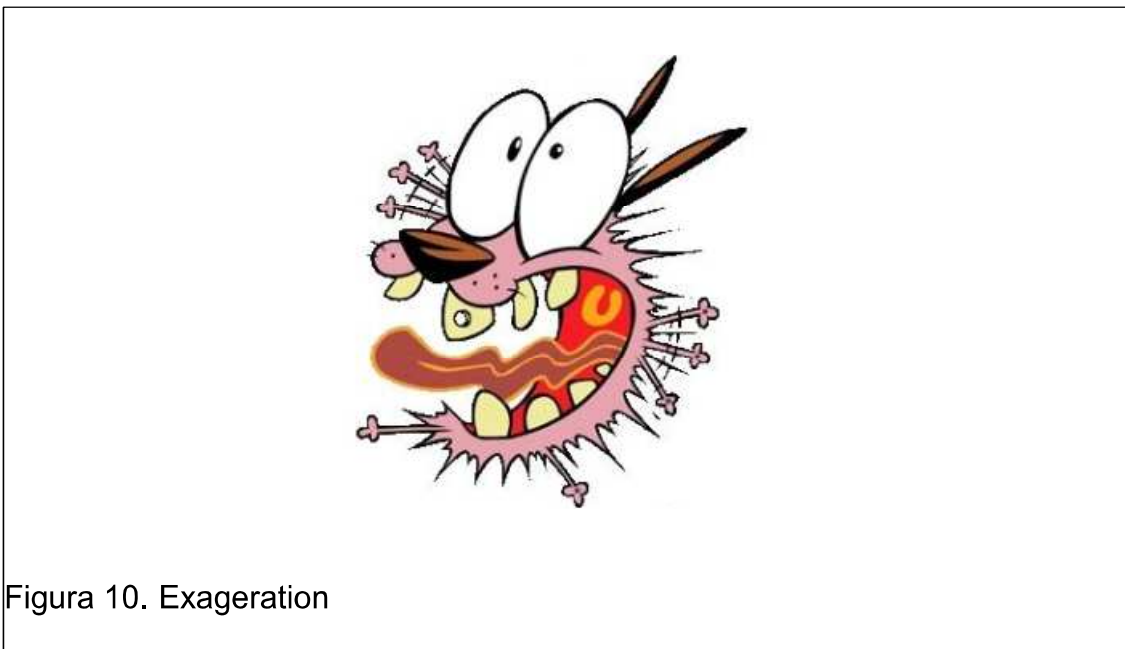


Figura 10. Exaggeration

### 1.11.11 MODELADOS Y ESQUELETOS SÓLIDOS

Crear un personaje correctamente para ser animado, nos evitará problemas y complicaciones durante la realización del trabajo, el personaje deberá estar preparado para los diferentes movimientos que se requiera en el guion.

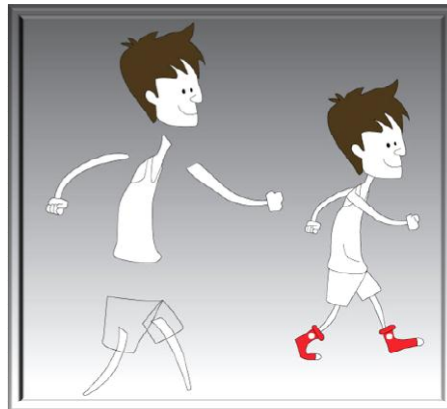


Figura 11. Timing

### 1.11.12 PERSONALIDAD (Acting)

Esto proporciona conexión emocional con el espectador. Se trata de la personalidad del personaje, que sea coherente con sus movimientos.



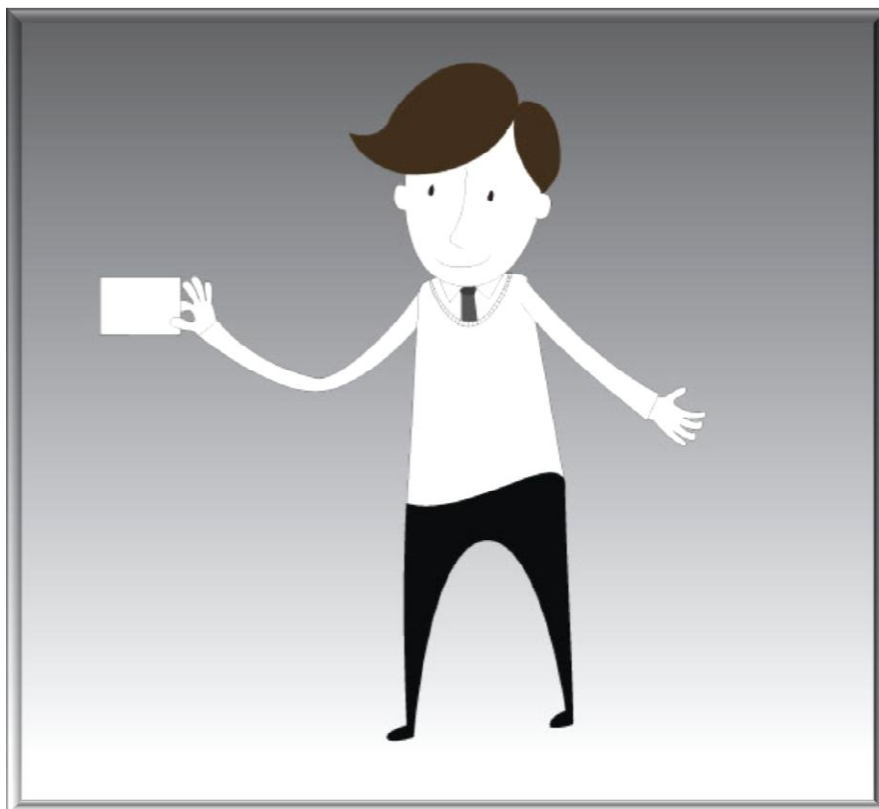


Figura 12. Acting

## CAPITULO II

### PRE PRODUCCIÓN

#### 2.1 GENERALIDADES

Se considera accidente de tránsito a todo suceso súbito, imprevisto y ajeno a la voluntad de las personas, en el que haya intervenido al menos un vehículo automotor en circulación, en cualquier vía sea privada o pública, que sea utilizada por vehículos, personas y/o animales, y que como consecuencia, cause lesiones a cualquier persona, incluyendo la muerte o discapacidad.

El SOAT cubre a cualquier persona, chofer, pasajero o peatón, que sufra distintos tipos de lesiones, o falleciere como consecuencia de un accidente de tránsito, a causa de un vehículo a motor.

El FONSAT es la unidad técnica encargada de administrar el Fondo del Seguro Obligatorio de Accidentes de tránsito, organismo adscrito al Ministerio de Transporte y Obras Públicas, quienes actuarán de manera desconcentrada, para el cumplimiento de fines institucionales quienes gozarán de régimen administrativo y financiero propio.

El FONSAT percibe el 25% del valor de cada prima percibida por concepto del seguro obligatorio de accidentes de tránsito, que se transferirá mensualmente, dentro de los 10 primeros días hábiles al cierre de cada mes.

De este 25%, se destinará un 16,5% para el pago de las indemnizaciones previstas por este seguro y que se deriven de accidentes provocados por vehículos no identificados o que no cuenten con el seguro obligatorio de accidentes de tránsito SOAT: un 4.5% para la implementación de planes, programas, proyectos y actividades relacionadas con la prevención de accidentes de tránsito y educación en seguridad vial, así como implementación

de campañas para la promoción y difusión del SOAT, y de conformidad con la ley, y un 4% se destinara para gastos operativos, administrativos y de funcionamiento del FONSAT.

## **2.2 ¿Quiénes participan directa o indirectamente en el FONSAT?**

### **DIRECTAMENTE**

- Peatón en caso de ser atropello y/o arrollamiento.
- El Vehículo causante del atropello.
- El automotor en donde iba el paciente y produjo el siniestro de tránsito.

### **INDIRECTAMENTE**

- Todo aparato u objeto que participo en el accidente de manera indirecta y produjo el despiste de quien esta a volante para siniestrarse.

## **2.3 ¿Cómo se identifica que el acto sea un accidente de tránsito?**

Todo hecho u acto en donde se vea involucrado un vehículo a motor es considerado un accidente de tránsito.

## **2.4 ¿Qué se debería hacer ante un accidente de tránsito?**

- Hacer valer los derechos como ciudadanos Ecuatorianos que corresponden por accidente de tránsito.
- Brindar las primeras atenciones con el equipo de ambulancias a nivel nacional para el traslado del paciente.
- Ingresar a cualquier casa de salud más cercana al accidente para poder recibir atención por los traumas causados por el siniestro de tránsito.
- Recibir indemnización por discapacidad física o neurológico padecido.

## 2.5 DESARROLLO DE PERSONAJES

En relación a lo investigado y analizado de cómo podríamos llegar a la ciudadanía para informar sobre este beneficio y derecho que como ciudadanos ecuatorianos gozamos, se realiza la creación de los personajes, tomando como referencia de imágenes, bocetos y se arman digitalmente y de una manera sencilla para llegar al cliente externo como es el usuario final.

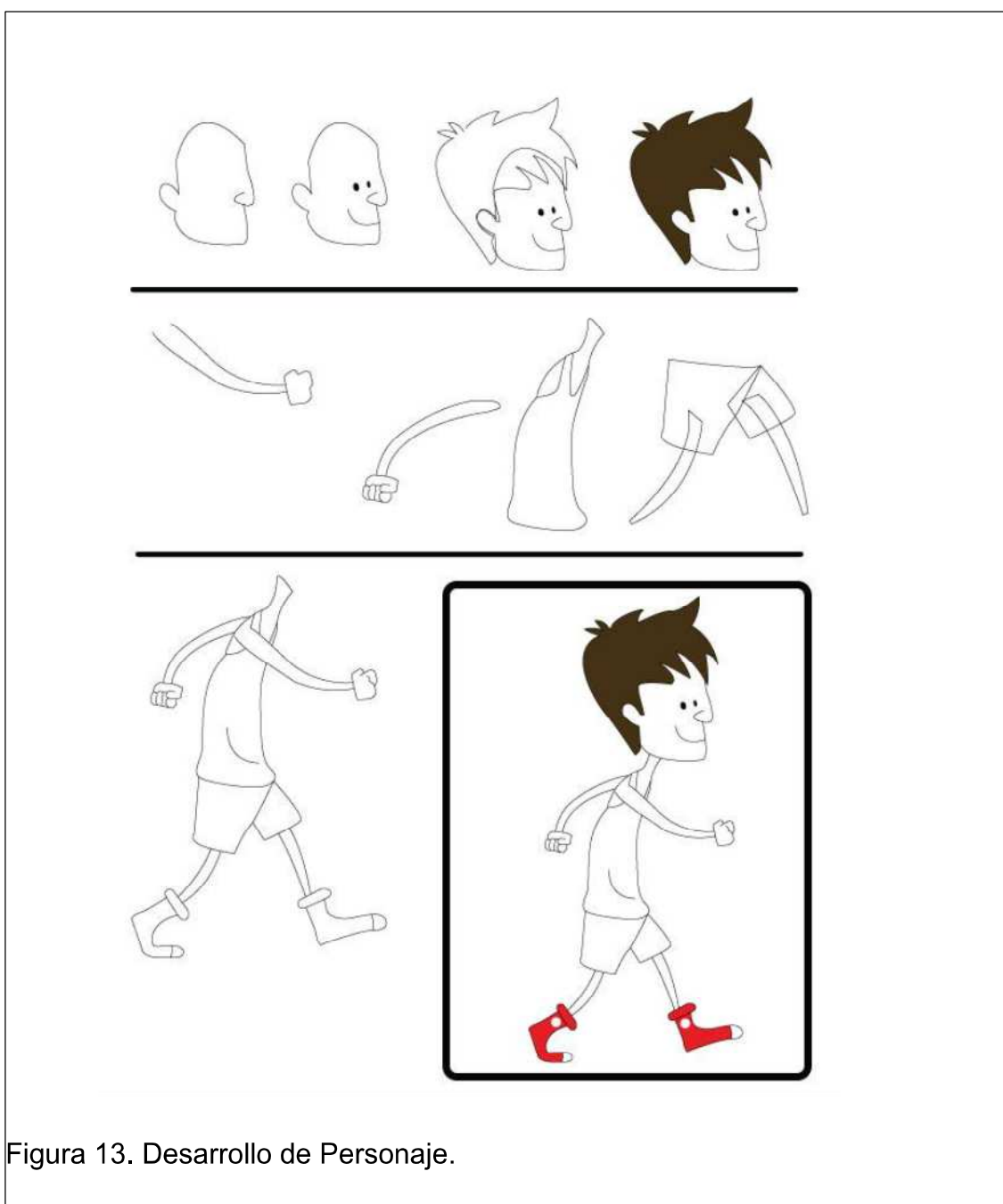


Figura 13. Desarrollo de Personaje.

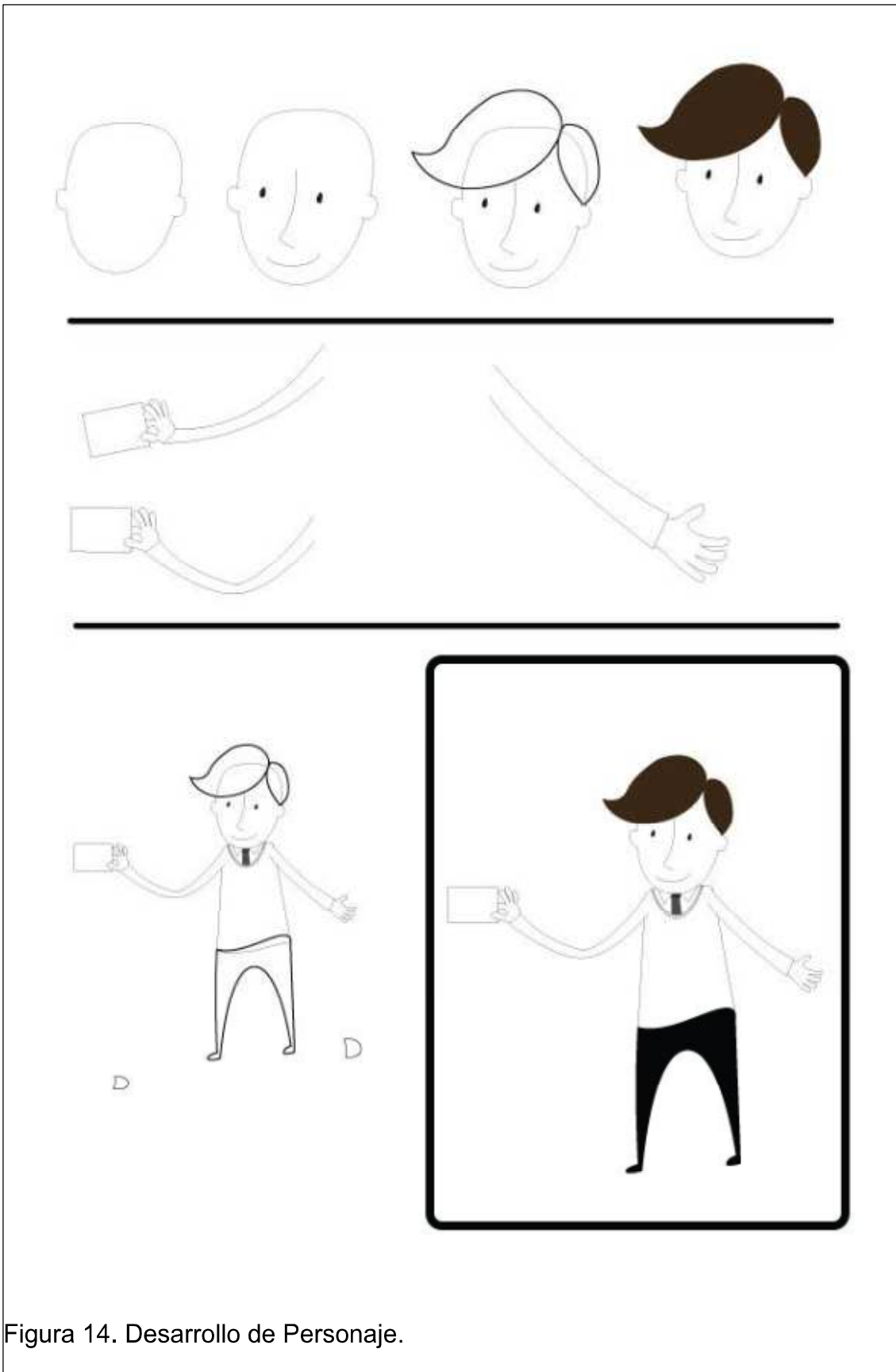


Figura 14. Desarrollo de Personaje.

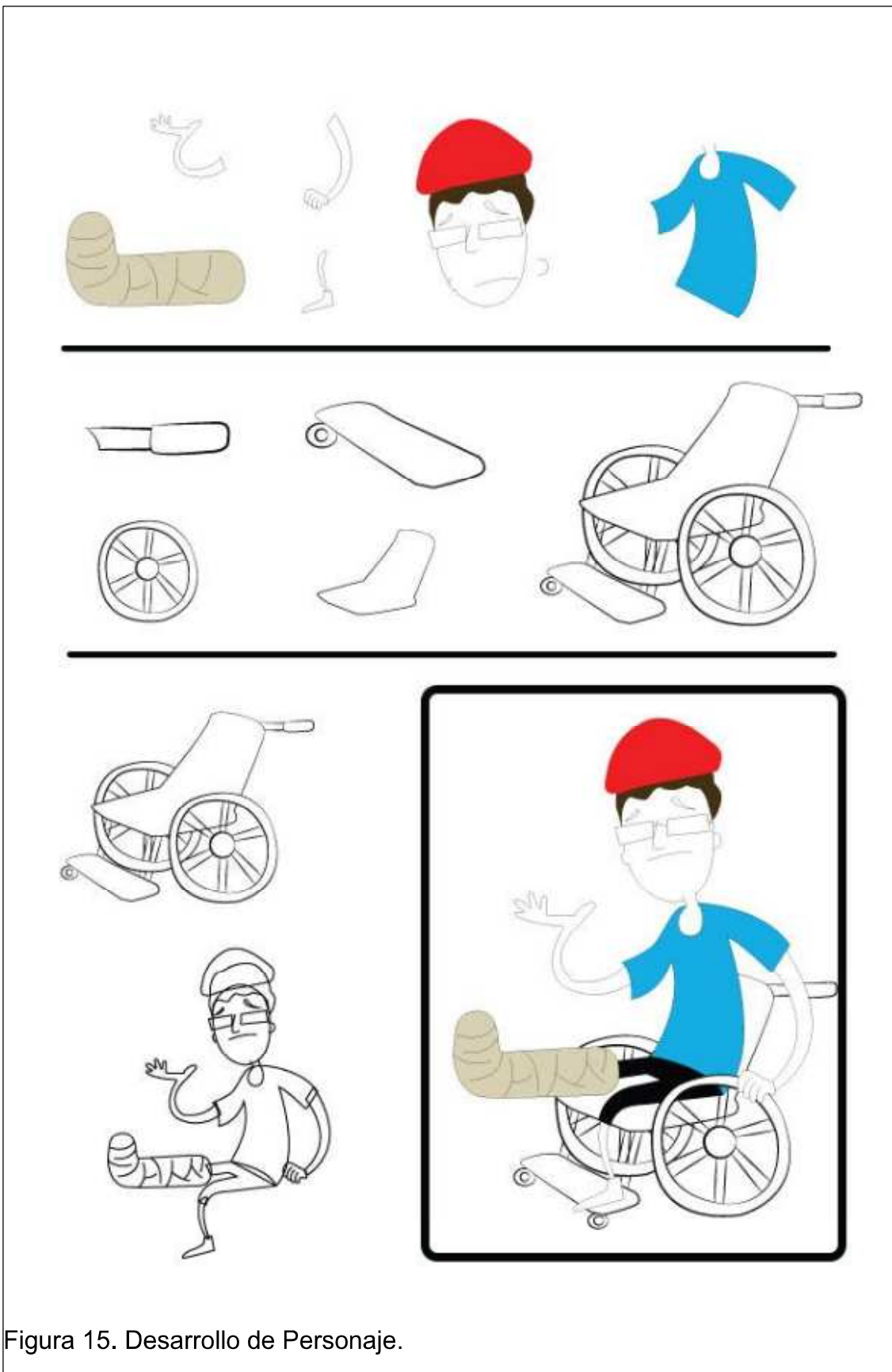


Figura 15. Desarrollo de Personaje.

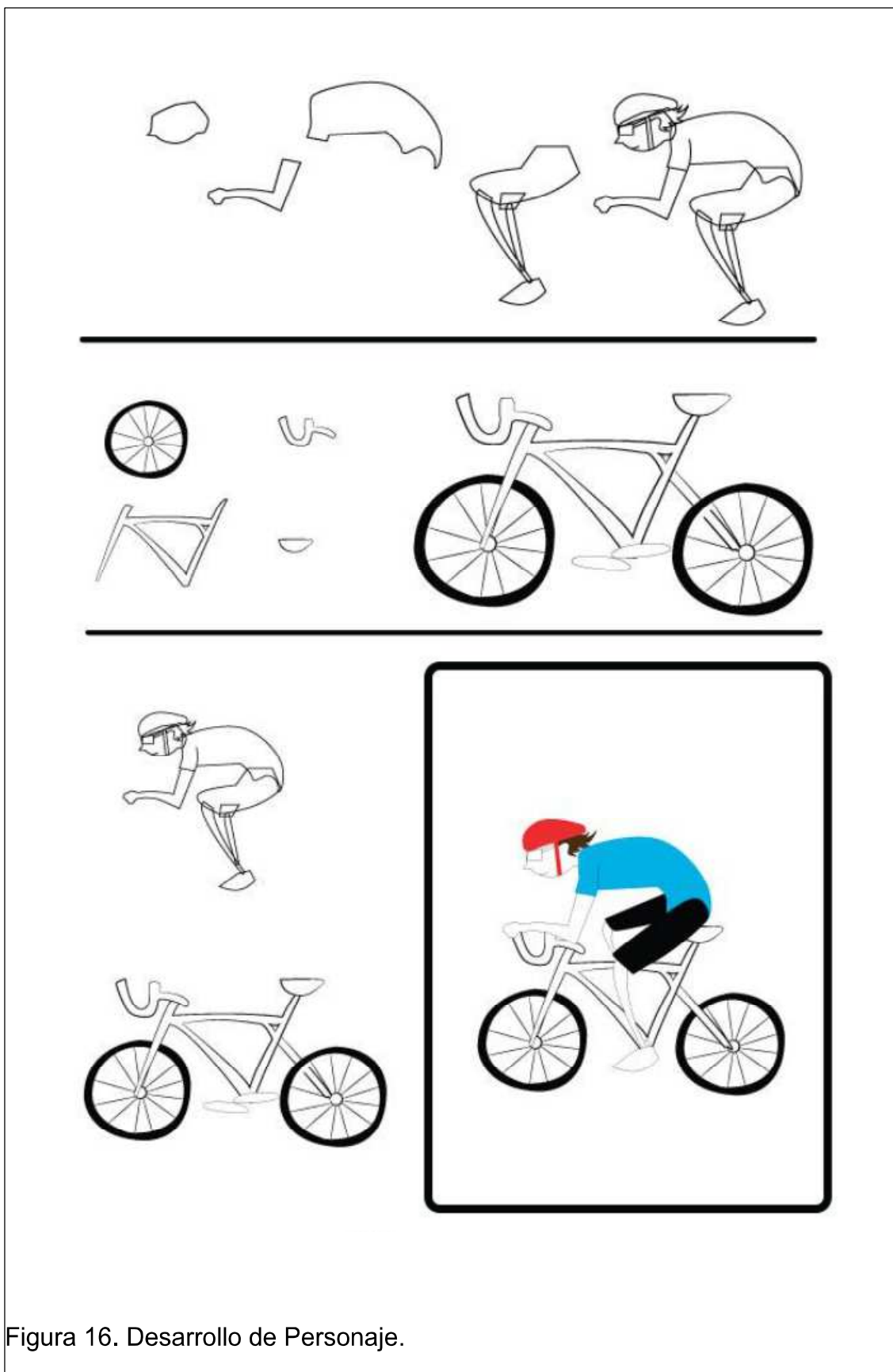


Figura 16. Desarrollo de Personaje.

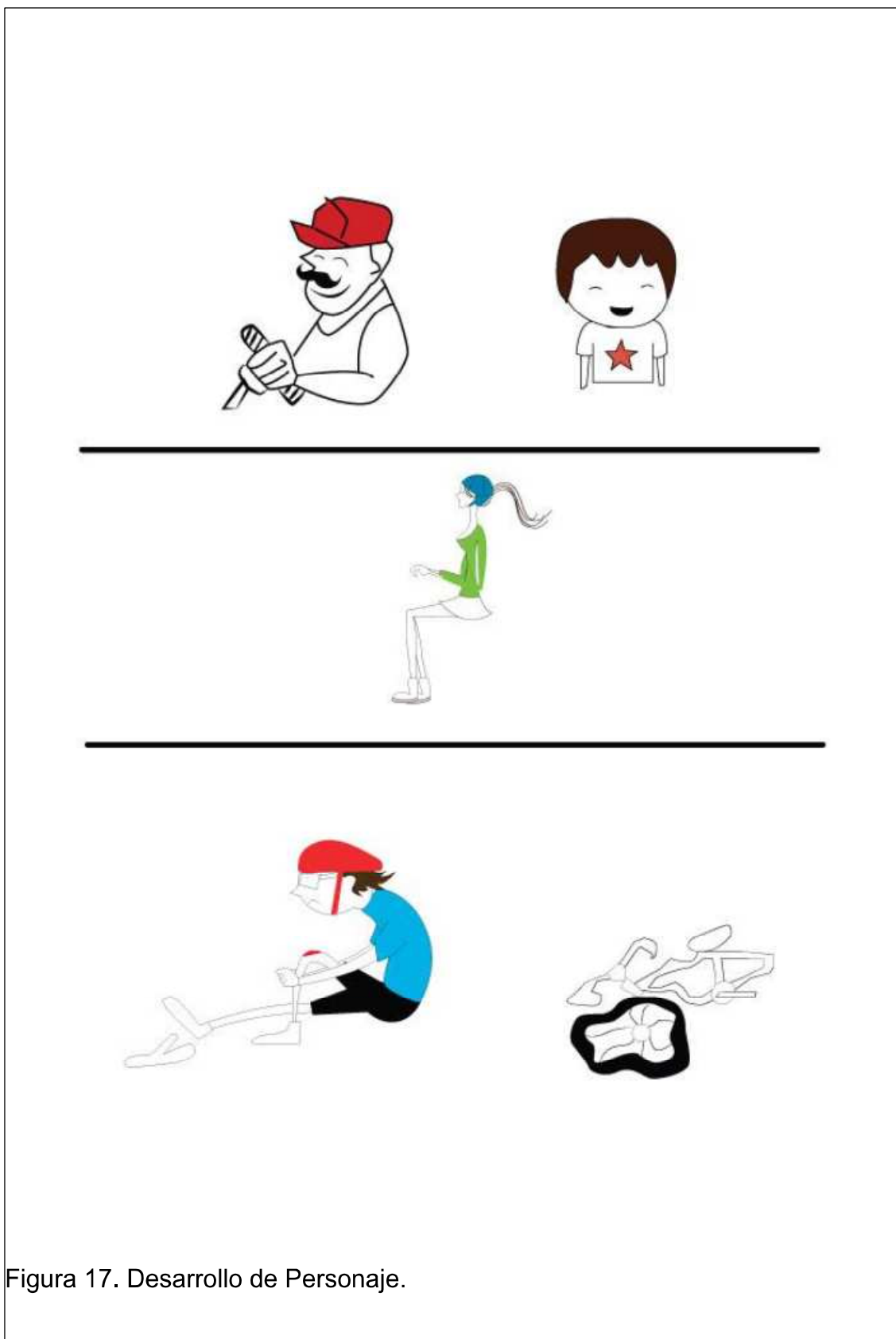


Figura 17. Desarrollo de Personaje.



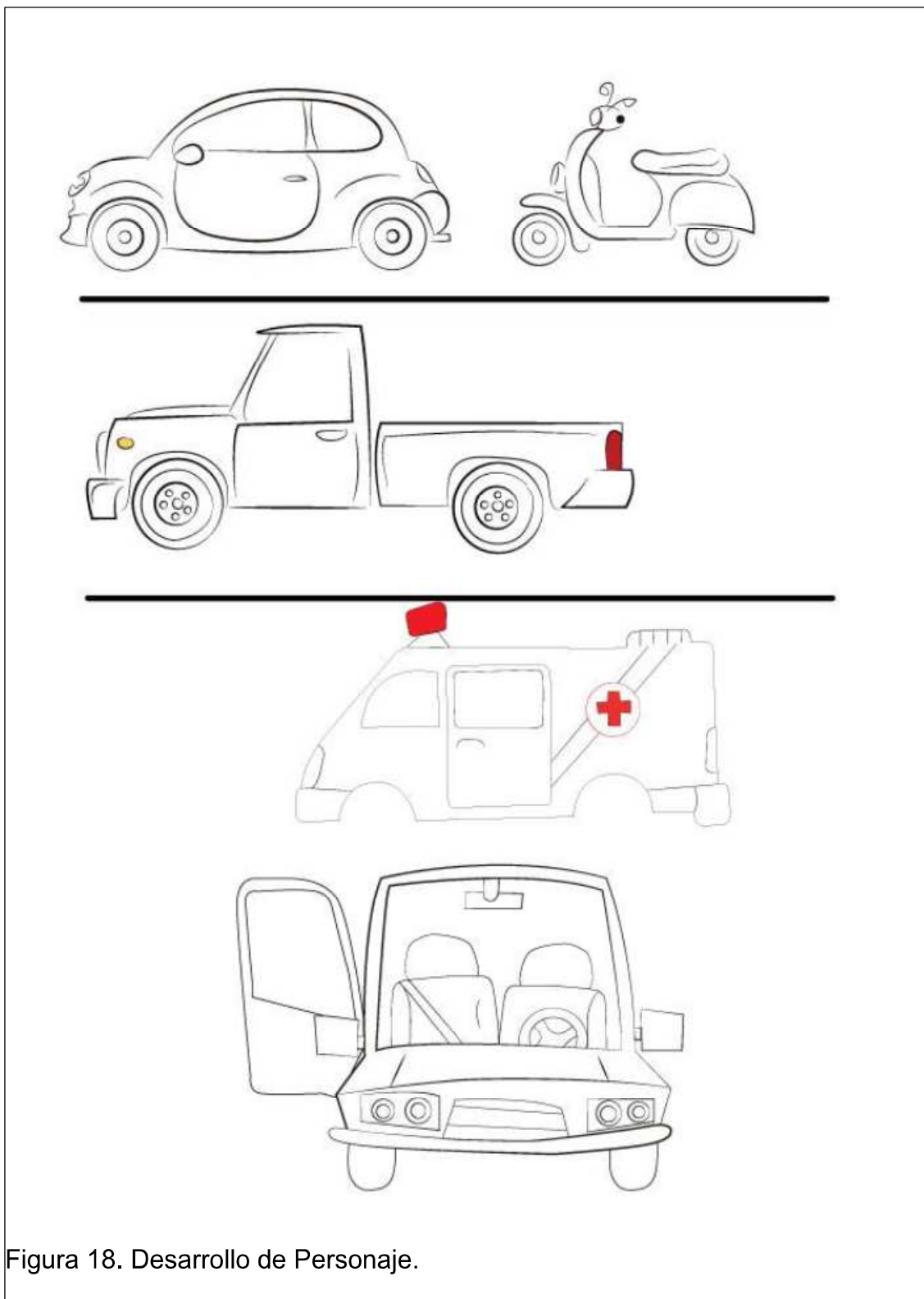
**VEHÍCULOS**

Figura 18. Desarrollo de Personaje.

## 2.6 DESARROLLO DE ESCENARIOS

Para el caso, se desarrollo escenarios sencillos acorde con la animación siendo dibujados directamente en Adobe Illustrator inspirados en varias imágenes obtenidas en Google

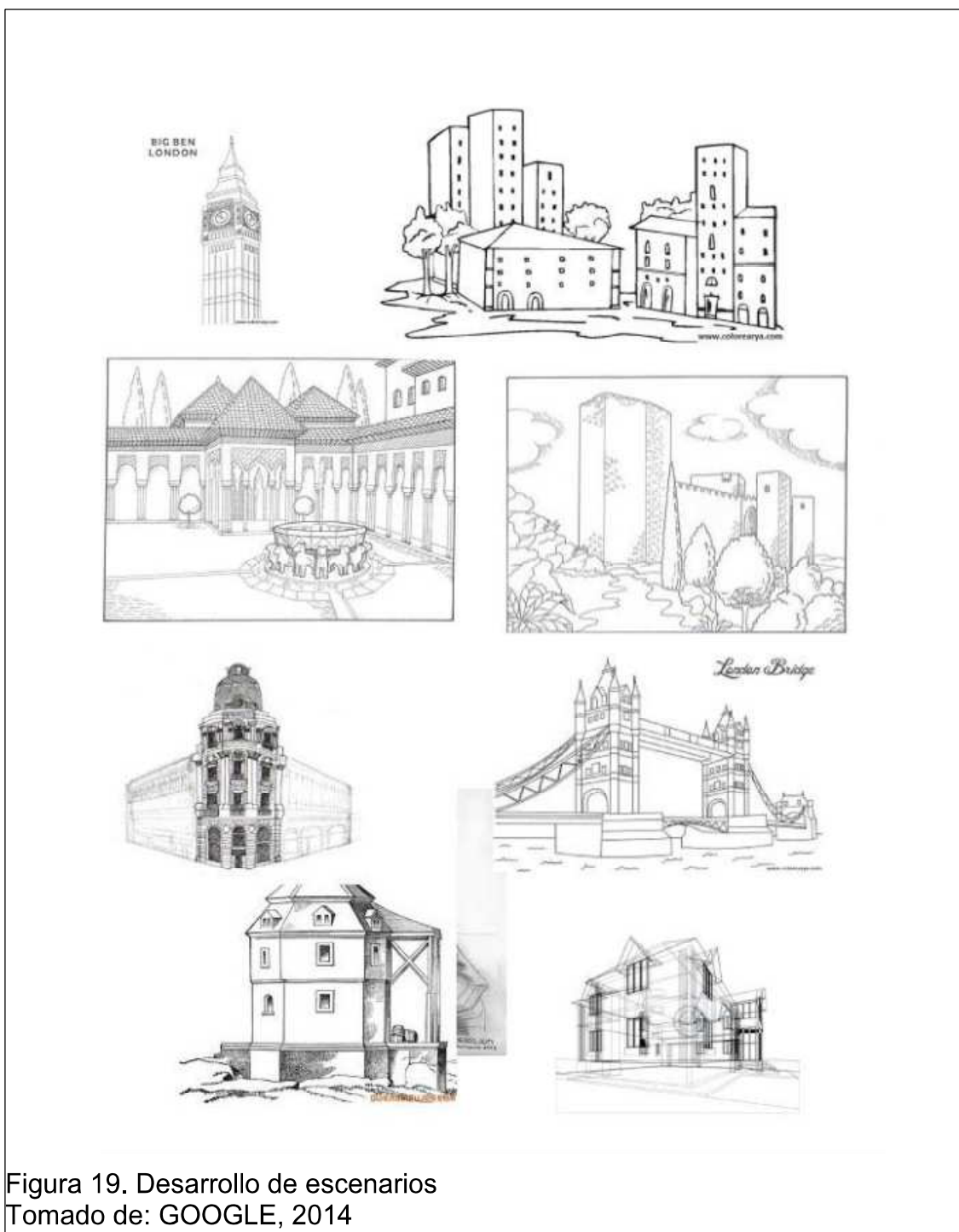


Figura 19. Desarrollo de escenarios  
Tomado de: GOOGLE, 2014



Figura 20. Desarrollo de escenarios

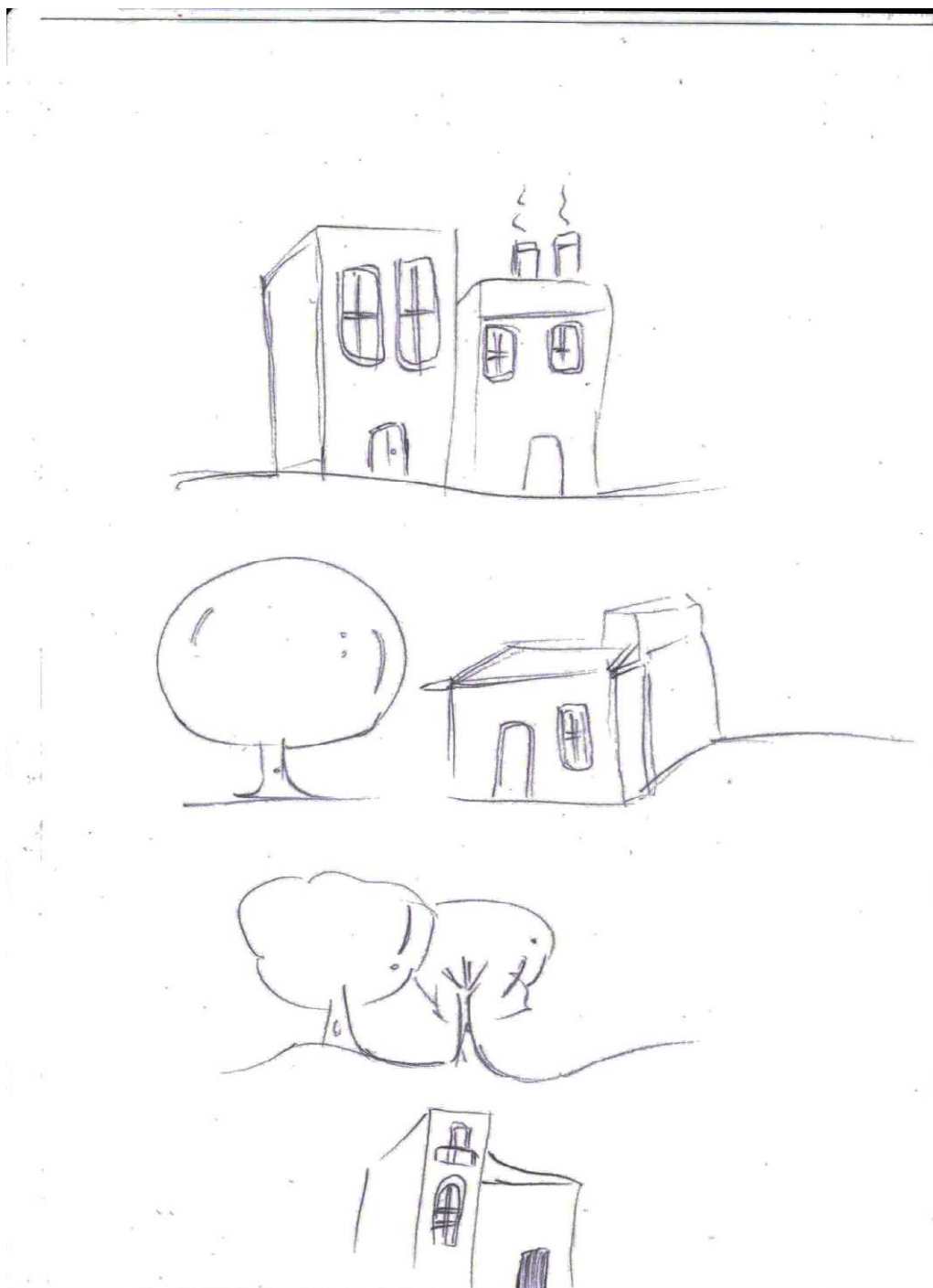


Figura 21. Desarrollo de escenarios



Figura 22. Desarrollo de escenarios



Figura 23. Desarrollo de escenarios

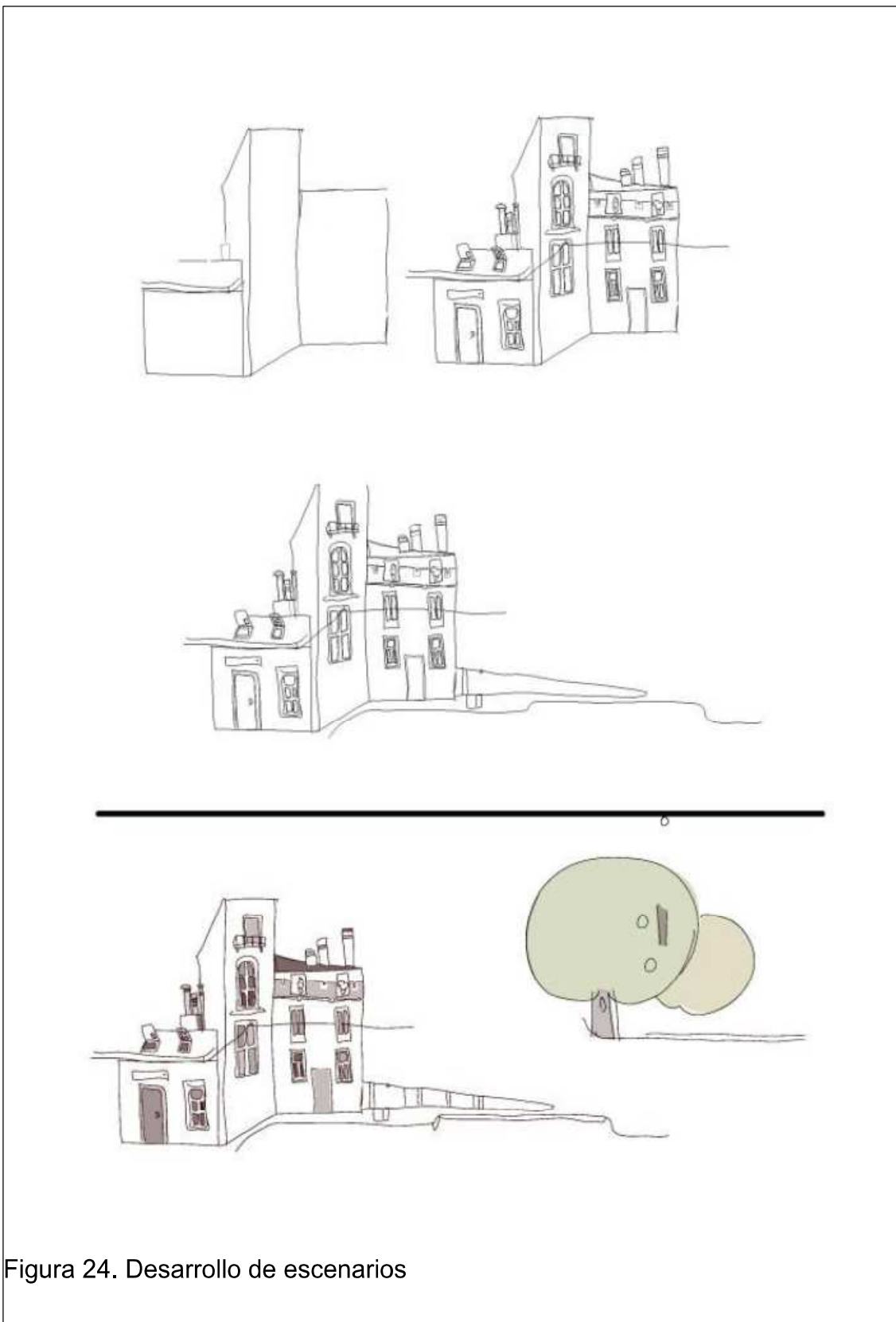


Figura 24. Desarrollo de escenarios

## CAPITULO III

### PRODUCCIÓN

#### 3.1 MOTION GRAPHICS

Son gráficos con movimiento, acompañados de audio y efectos visuales para su uso en proyectos animados, para ser visualizados en distintas formas y medios

Los recursos de los que nos podemos ayudar para crear Motion Graphics son:

- Gráficos vectoriales (ilustraciones & tipografías)
- Gráficos mapas de bits (fotografías y montajes)
- Recursos de video (capturas y clips de películas)
- Recursos de audio (Efectos especiales y música)

Estos pueden ser creados en software como: Adobe Flash, Adobe After Effects, o Apple Motion. Y también en software de edición 3D : Maya, 3d Max, Cinema 4D o Blender.

##### 3.1.1 Origen de los Motion Graphics

Tienen su origen en varios inventos como el Traumatropo, Fenaquitoscopio y el estroboscoio, los cuales generaban sensación de movimiento en las imágenes a través de sus mecanismos

El término se empezó a utilizar en los 60's por John Witney quien creó su empresa bajo el mismo nombre "Motion Graphics Inc.",



### 3.2 ADOBE ILLUSTRATOR

Adobe Illustrator, es un software que da la capacidad de crear imágenes vectoriales a través de varias herramientas que simulan elementos de la vida real tales como la pluma, o el bote de pintura. Su variedad de funciones nos permite crear ya sea gráficos sencillos o complicados rápidamente, gracias a la versatilidad que brinda sus diferentes opciones.

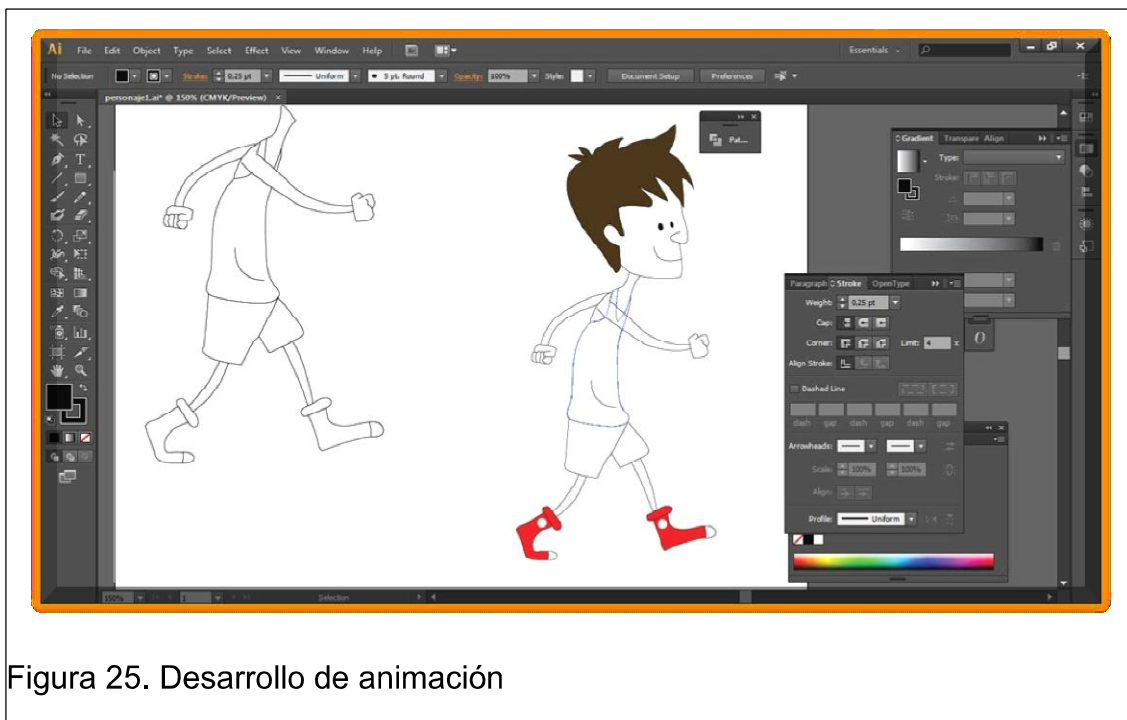


Figura 25. Desarrollo de animación

### 3.3 ADOBE FLASH

Adobe Flash es un software que trabaja en fotogramas sobre una línea de tiempo, para producir contenido animado e interactivo para diferentes usos, como páginas HTML, juegos y aplicaciones. Utiliza gráficos vectoriales, imágenes sonido, programación (action script), vídeo y audio.

Los archivos de Flash, usan la extensión “.swf” y pueden usarse en páginas Webs, o ser reproducidos independientemente por un reproductor Flash comúnmente “Adobe Flash Player”.

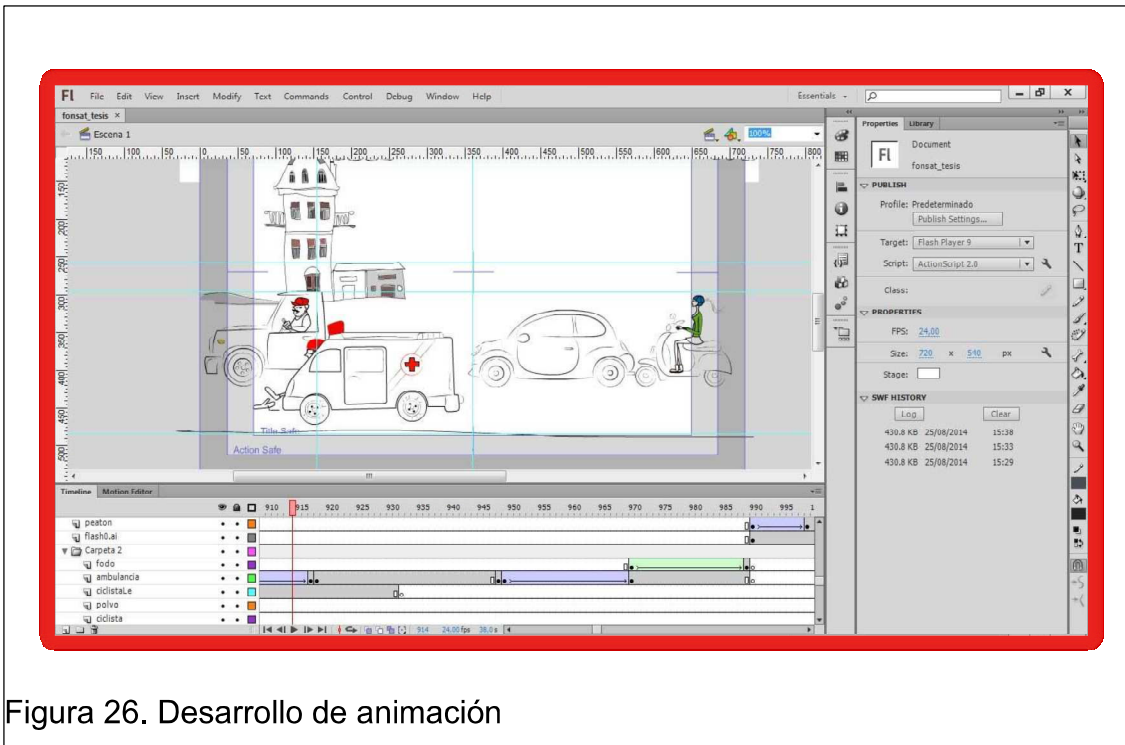


Figura 26. Desarrollo de animación

### 3.4 ADOBE AUDITION

Anteriormente fue conocido como Cool Edit Pro, y es un software que emula un estudio de sonido y sirve para editar audio digital en varios formatos como “wav”, “mp3”, entre otros. Tiene un entorno de edición individual donde se puede hacer reducciones de ruido, cambiar la velocidad, y darle efectos sonoros y otro entorno multipista, para mezclar varios sonidos.

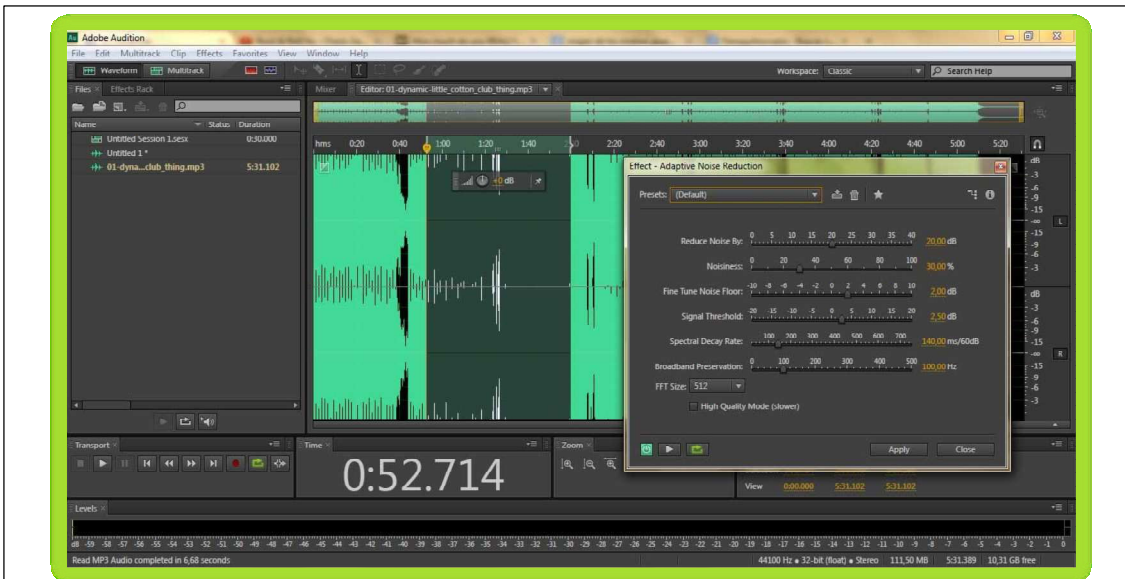


Figura 27. Desarrollo de animación

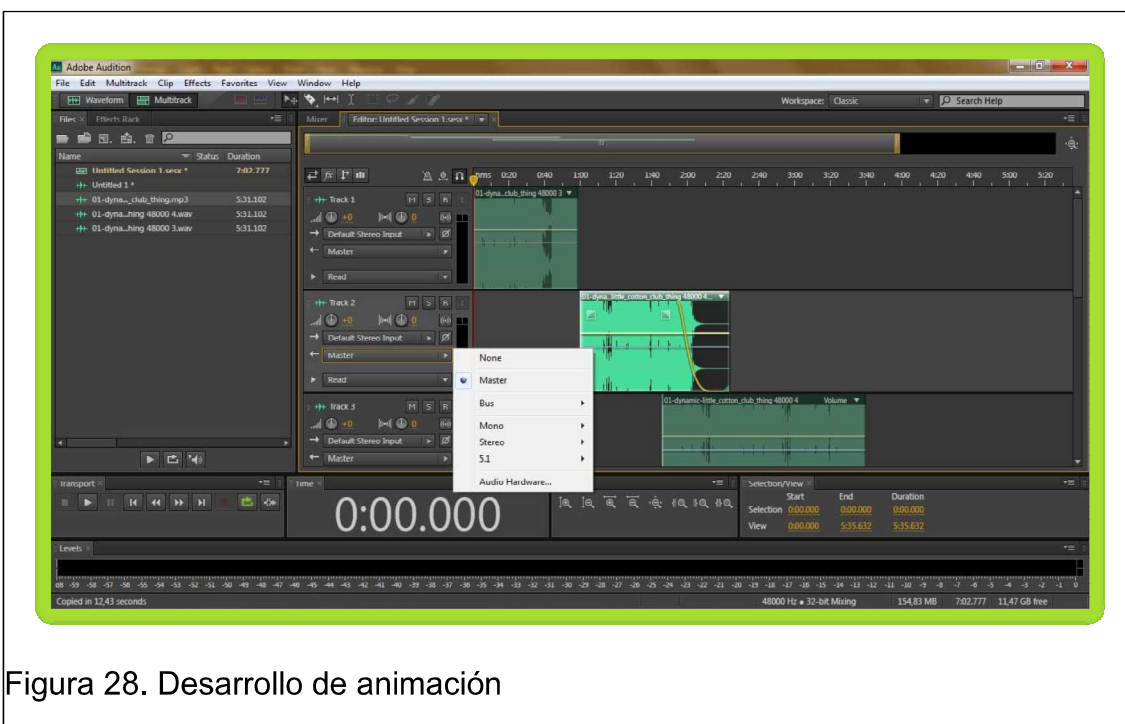


Figura 28. Desarrollo de animación

### **3.5 ANIMACIÓN DIGITAL**

La animación es el proceso fundamental para que exista una película animada, y requiere que el animador tenga la capacidad de dibujar e ilustrar las diferentes situaciones que se presentan en el contexto de la película.

### **3.6 PROCESO DE ANIMACIÓN**

El proceso de una animación se puede dividir en varias etapas, descritas a continuación:

#### **3.6.1 CREACIÓN DE KEYFRAMES.-**

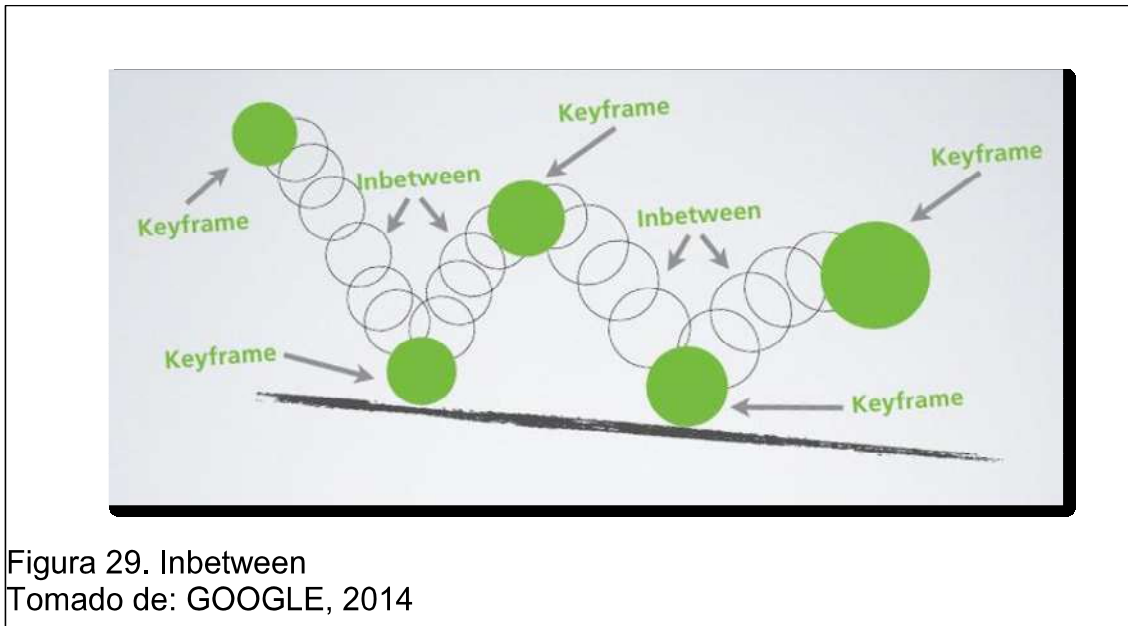
Los keyframes son las representaciones en dibujo de las posiciones extremas o características de un personaje.

#### **3.6.2 COMPOSICIÓN**

Los cuadros individuales de una animación completa (frames) se generan usando técnicas de composición de imágenes combinando elementos de fondos y de primeros planos. La sucesión continua de estos frames producen la sensación de movimiento, cada uno de estos frames representa una posición diferente del movimiento.

#### **3.6.3 INTERMEDIO (Inbetween)**

La sensación de movimiento que se genera requiere la composición de frames con posiciones intermedias para dar una mayor fluidez de movimiento.



En cuanto a animación por fotogramas existen dos peculiaridades con respecto a su velocidad:

- Mientras más frames existan por segundo el movimiento será más lento
- A menor número de frames por segundo, el movimiento será más rápido

### 3.7 COMPONENTES DE UNA ANIMACIÓN:

**3.7.1 Guion.-** Descripción detallada de las escenas de la animación

**3.7.2 Decorado.** -Elementos inmóviles de la escena

**3.7.3 Actores.-** Elementos móviles definidos mediante variables que se modifican en el transcurso del tiempo y siguen reglas determinadas

**3.7.4 Focos .-** Fuentes de luz que iluminan la escena, pueden ser modificados en cuanto a posición y fuerza a los largo del tiempo

**3.7.5 Cámaras.-** Definen el punto de vista y ángulo que se va a mostrar en escena

### 3.7.6 Coreografía.- Sincronización de movimientos

## 3.8 USO DEL GUIÓN

El guion es una parte fundamental para la animación ya que es donde se define el comportamiento de los diferentes elementos que intervienen dentro de una escena.

Un buen guion dará excelentes resultados en el producto final, y a diferencia de una obra de teatro o cine, el guion para animación no debe tener diálogos complejos y de difícil interpretación.

## 3.9 STORYBOARD: (Desarrollo del Storyboard)

Title/Logo									PAGE _____
Scene			Scene			Scene			
Panel	Timing	BG	Panel	Timing	BG	Panel	Timing	BG	
Action _____			Action _____			Action _____			
Dialog _____			Dialog _____			Dialog _____			
Trans _____			Trans _____			Trans _____			
Title/Logo									PAGE _____
Scene			Scene			Scene			
Panel	Timing	BG	Panel	Timing	BG	Panel	Timing	BG	
Action _____			Action _____			Action _____			
Dialog _____			Dialog _____			Dialog _____			
Trans _____			Trans _____			Trans _____			

Figura 30. Desarrollo del Storyboard  
Tomado de : curiosicine, 2012

En términos sencillos, el storyboard es un guion gráfico, que previsualiza la animación antes de que sea terminada; En él se plantean las ideas principales de nuestro guion y dejan en claro los detalles de cada escena, aquí se aclaran las dudas y se determina la duración de cada escena.

### 3.10 NARRACIÓN:

La narración no cuenta lo que se ve en la animación, más bien es aportación de información y explicaciones esenciales de los que se está viendo en pantalla

### 3.11 FONDOS

Muestra el lugar de los hechos, donde se realiza cada acción de la animación, ya sea una habitación o un gran bosque estos determinaran situaciones para condiciones de luz, y sonidos ambientales para complementar la riqueza de la película.

### 3.12 ANIMACIÓN EN ADOBE FLASH

Adobe Flash es un software que utiliza gráficos vectoriales, imágenes, sonido, y video para crear animaciones, pueden ser complementados y controlados con código de programación (Action Script) para tener un control total sobre la misma.

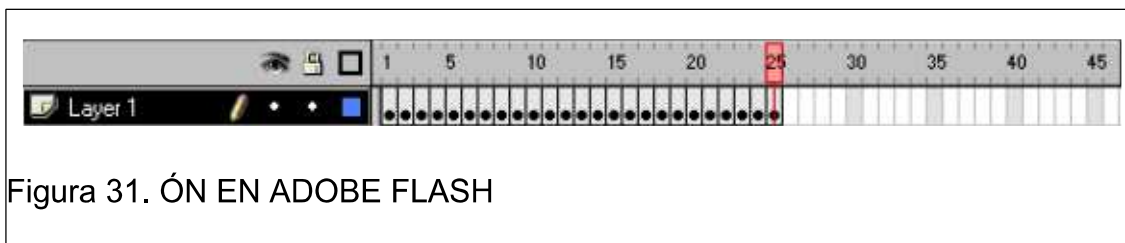


Figura 31. ANIMACIÓN EN ADOBE FLASH

### 3.13 IMÁGENES DE PRODUCCIÓN:



Figura 32. Imágenes de Producción

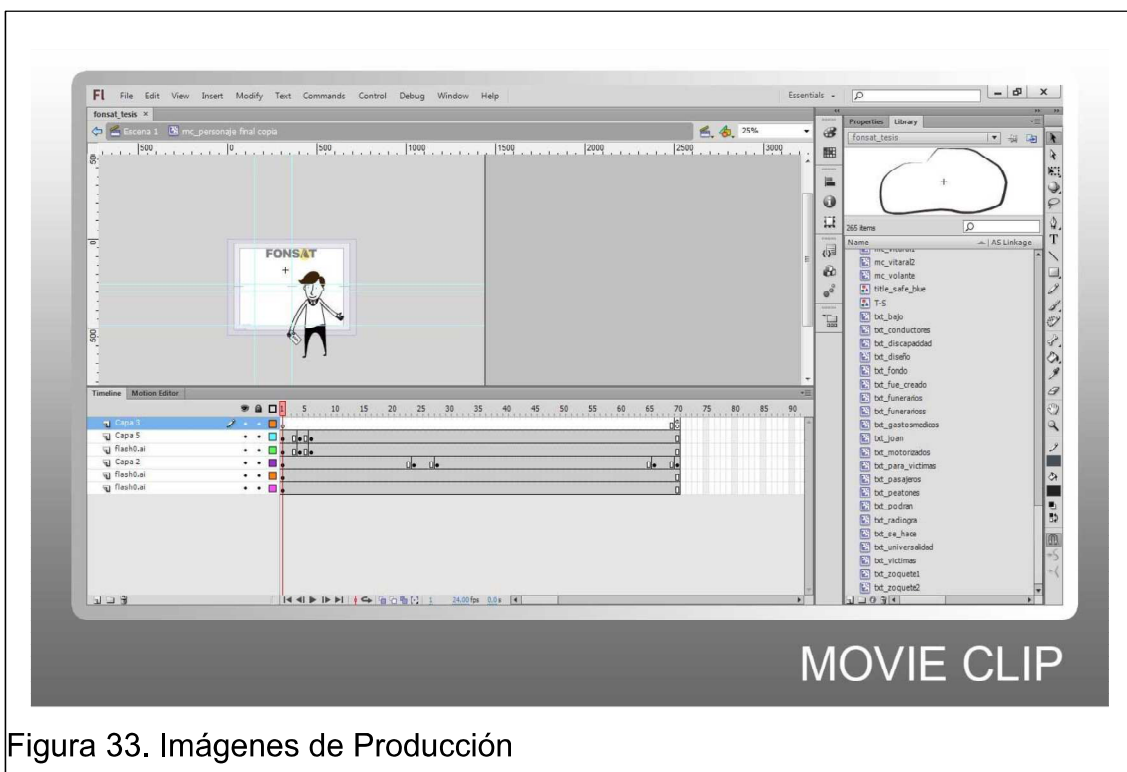


Figura 33. Imágenes de Producción



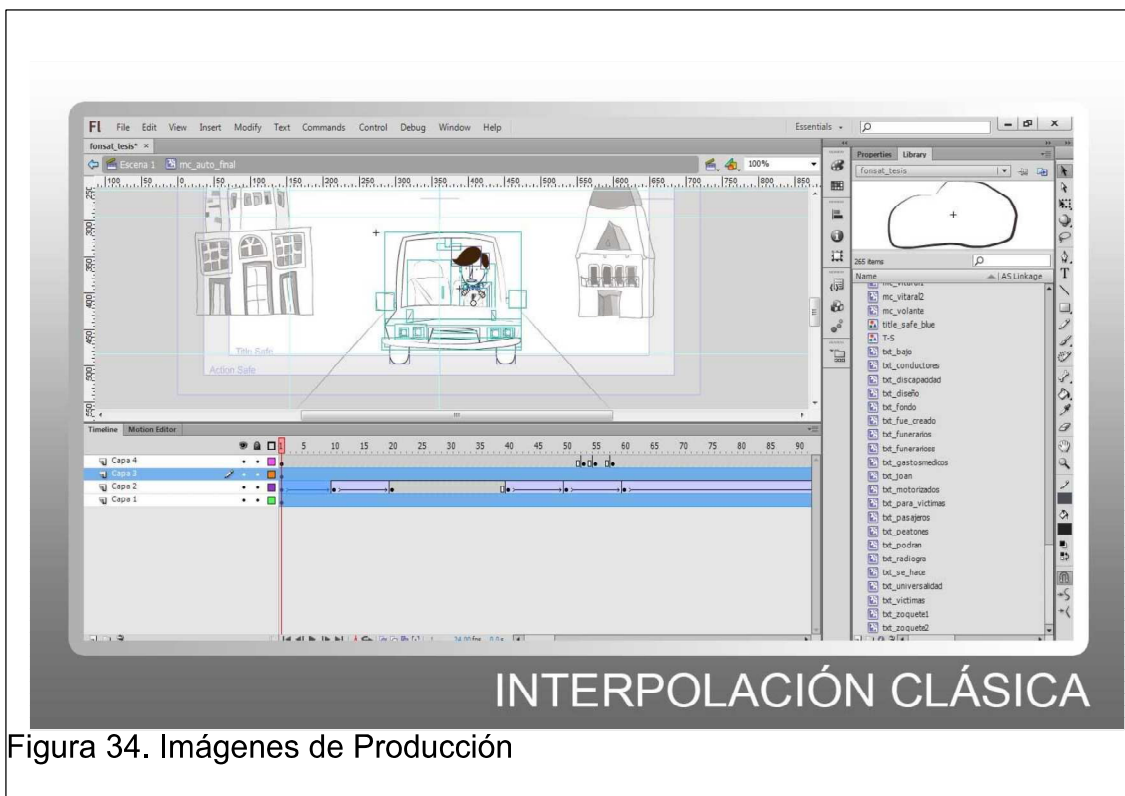


Figura 34. Imágenes de Producción



Figura 35. Imágenes de Producción

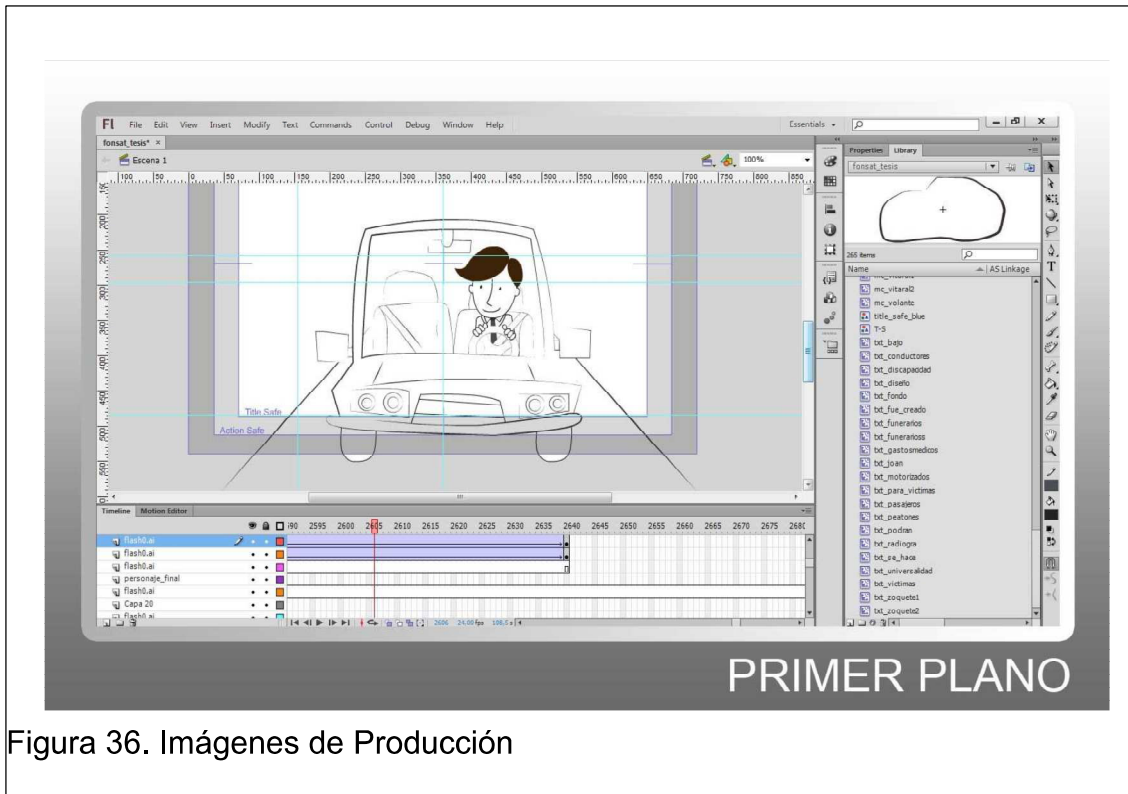


Figura 36. Imágenes de Producción

## CAPITULO IV

### POSTPRODUCCION

La postproducción es la etapa final y de las más importantes del proceso de animación, aquí se corrige, estiliza y provee de personalidad propia al producto final.

#### 4.1 EDICIÓN DE VIDEO

Es la unión de cada secuencia de video de una manera lógica a través de transiciones de pantalla o cortes.



Figura 37. Edición de Video

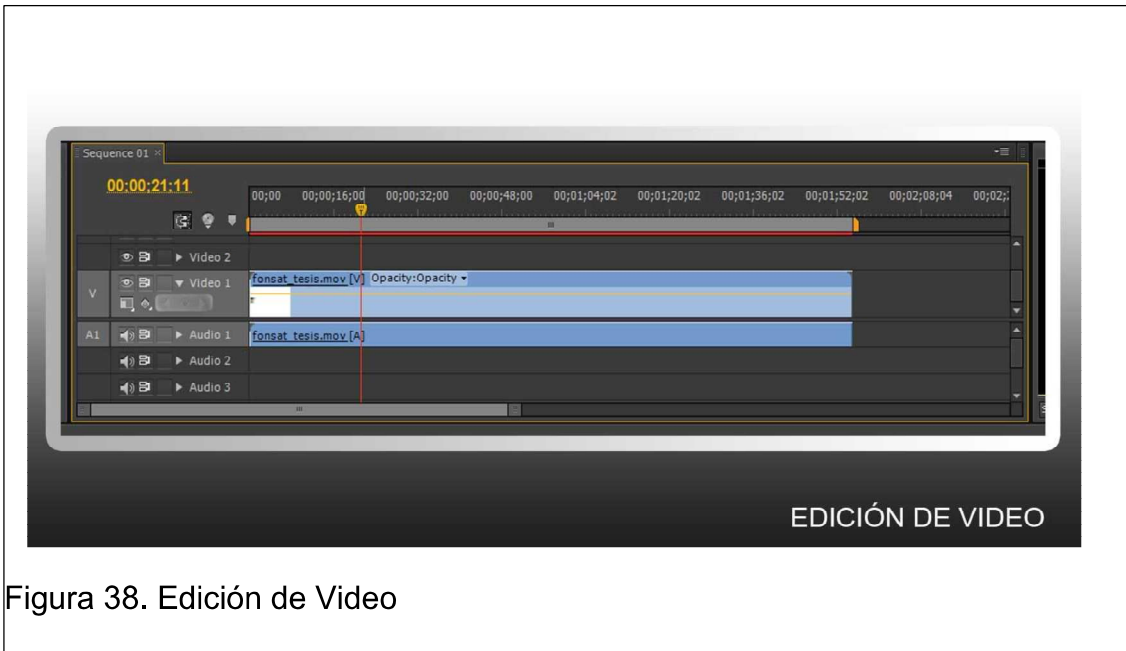


Figura 38. Edición de Video

## 4.2 SONORIZACIÓN

Consiste en el acoplamiento de todos los sonidos acorde a los sucesos de la animación.

Cada elemento de sonido esta editado en el software especializado con anterioridad para evitar ruidos y mantener los niveles de volumen adecuados.



Figura 39. Sonorización

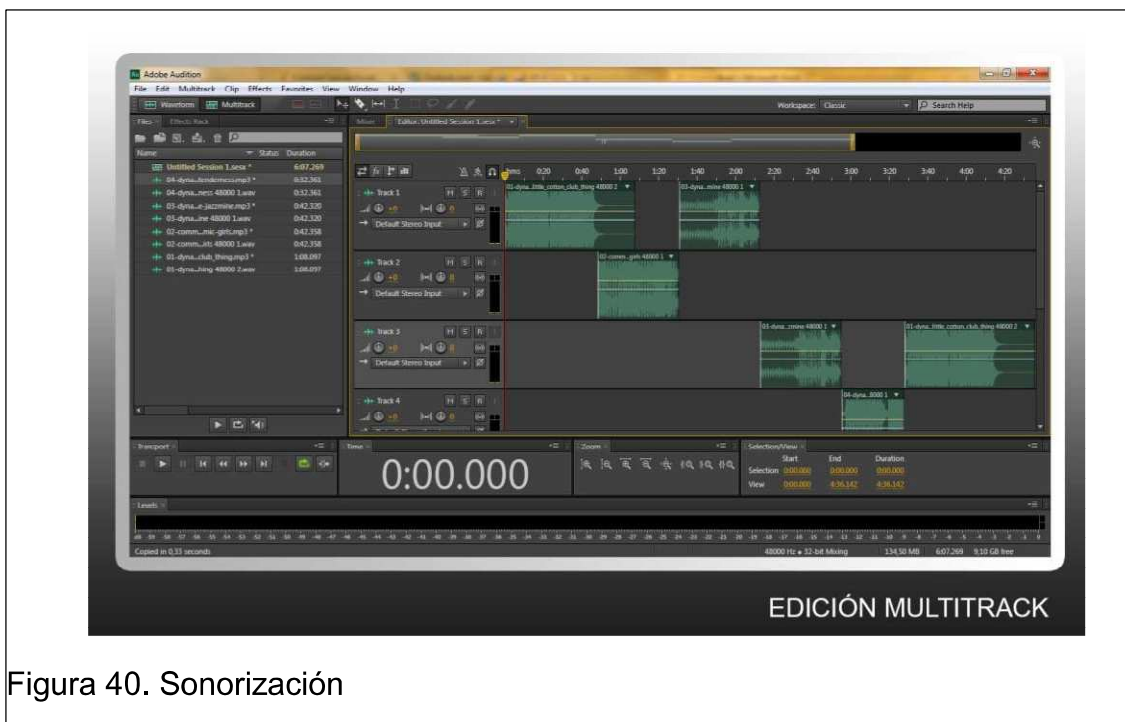


Figura 40. Sonorización

### 4.3 MONTAJE (Montaje de la animación)

Consiste en la armonización de todos los elementos que van a interactuar (gráficos, auditivos y visuales) de acuerdo al guion.

En este proceso se escoge, ordena y se sitúa todos los elementos registrados pensando en una secuencia integral y articulada

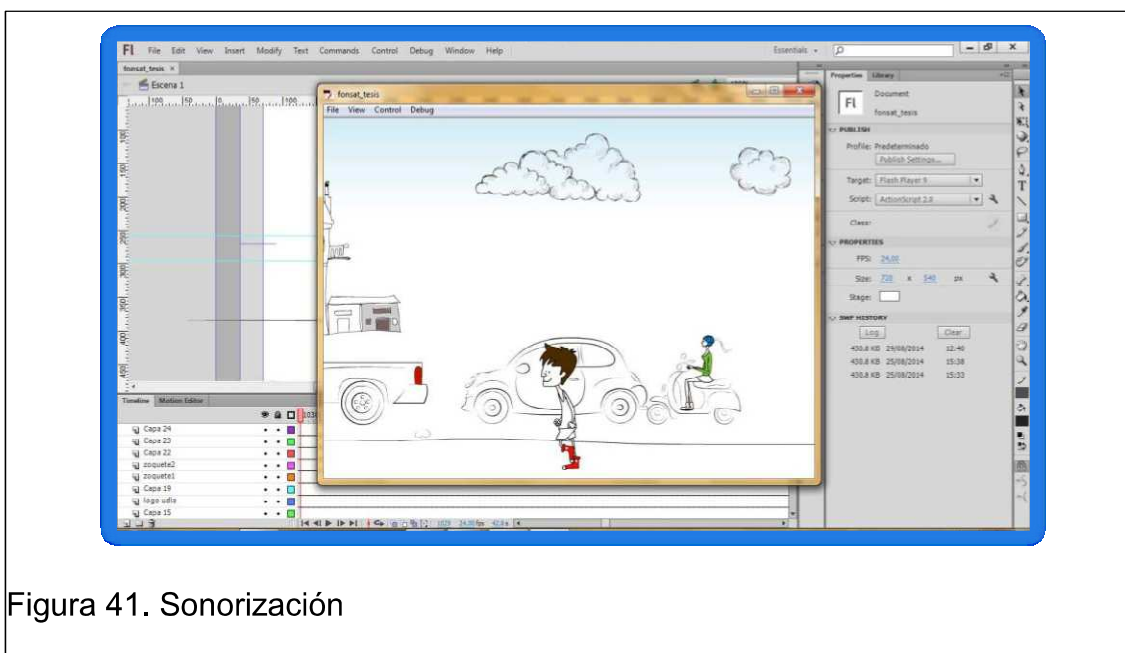


Figura 41. Sonorización

## CAPITULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1 CONCLUSIONES

Para el FONSAT

- Esta animación fue concebida como material de apoyo para el FONSAT y sus campañas de difusión a nivel nacional, para mostrar los beneficios que la empresa brinda a la ciudadanía en una forma entretenida y sencilla.

Proceso de Animación

- El diseño de personajes y escenarios debe darse en un estilo global, es decir que todos tengan una misma estética y se acoplen perfectamente dentro de cada escena.
- El guion y el diseño fueron concebidos el uno para el otro, es decir en unanimidad y consistencia, para mostrar un producto de calidad y que sea accesible a la ciudadanía en general.
- El estilo gráfico fue escogido para mantener sencillez y entendimiento en cuanto a la información presentada.
- La locución fue un aspecto importante en todo el proceso, fue necesario contar con personal experimentado en el campo para no perder la calidad del producto final.

## 6.2 RECOMENDACIONES

Para el FONSAT:

- Es recomendable actualizar constantemente las campañas y el material audiovisual para mantener informada a la ciudadanía

Proceso de Animación

- El orden es primordial para poder mantener el objetivo deseado
- El conocimiento adecuado de las diferentes herramientas para crear la animación será una pieza fundamental para la creación del producto final
- La constante actualización de conocimientos es primordial para el avance profesional, es necesario estar mano a mano con las nuevas tecnologías
- Los efectos de sonido y la locución deben ser escogidos cuidadosamente, para así mantener una alta calidad y performance de la animación

## REFERENCIAS

- Collazos, (2008). Animación digital.  
<http://danielcollazosanimacion.blogspot.com/2010/11/tutorial-para-creartipografia-cinetica.html>
- Birle Diseño <http://www.portaldearte.cl/terminos/realismo.htm>
- Bitácora Bombero. (s.f.). Obtenido de  
<http://bitacorabombero.blogspot.com/2013/09/bombero-el-arte-digital-es-mi-vida.html>
- Definición ABC. (s.f.). Recuperado el 2013, de  
<http://www.definicionabc.com/comunicacion/infografia.php>
- Flores, J. (2013). ORIGENARTS. Obtenido de <http://origenarts.com/que-es-la-animacion-en-el-diseno/>
- foto nostra, (s.)<http://www.fotonostra.com/grafico/definiciondiseno.htm>
- Gallardo, (2011). [http://www.academia.edu/1130989/Posproduccion\\_Digital](http://www.academia.edu/1130989/Posproduccion_Digital)
- Gardner, (2011). Slideshare. <http://www.slideshare.net/imAlfred7/el-proceso-de-animacin>
- Lanay, (2012). Animación por ordenador 2D y 3D.  
<http://computeranimationst2.blogspot.com/>
- Mrkoala, (2005). Manual de animación en flashDe<http://www.cristalab.com/tutoriales/manual-de-animacion-en-flash-c144/>
- Nos vemos igual, (s.f.). Taller de cine y animación.  
<http://nosvemosigual.com.ar/storyboard/>
- Olweus, 1998, p.25). <http://www.youtube.com/watch?v=TDxDkj9ldSE>
- Paco Fraga García, (2007). <http://disayn.blogspot.com/2007/12/definicion-tcnicas-y-estilos-de-animacin.html>
- Perandrés, (sin año). Animación. <http://lsi.ugr.es/~fjmelero/ig/animacion.pdf>
- WIKIHOW. (2013). WIKIHOW. Obtenido de <http://es.wikihow.com/prevenir-accidentes-de-tr%C3%A1nsito>
- Velasco,(2013).Blogspot.<http://manuelvelascotorres.blogspot.com/2013/04/animacion-porordenador.HTML>



- SOAT. (2013). SOATECUADOR. Obtenido de <http://www.soatecuador.info/fonsat.html>
- TRADICIONAL, A. 2. (2013). ANIMACION 2D TRADICIONAL. Obtenido de <http://animacion2dtradicional.blogspot.com/2009/08/historia-de-la-animacion-2d-tradicional.html>
- Soria, E. (2012). Eduardo Soria. Obtenido de <http://eduardosoria1.blogspot.com/p/definicion-de-adobe-ilustrador.html>
- Fan Soluciones. (2012). Obtenido de <http://www.fansolucionescreativas.com.mx/blog/?p=347>
- taringa. (2010). Obtenido de <http://www.taringa.net/comunidades/audio/7790383/Adobe-Audition-CS5-5.html>
- Fan Soluciones. (s.f.). Obtenido de <http://www.fansolucionescreativas.com.mx/blog/?p=347>
- Soria, E. (s.f.). Eduardo Soria. Obtenido de <http://eduardosoria1.blogspot.com/p/definicion-de-adobe-ilustrador.html>
- taringa. (s.f.). Obtenido de <http://www.taringa.net/comunidades/audio/7790383/Adobe-Audition-CS5-5.html>
- visuales, c. (2012). codigos visuales. Obtenido de <http://codigosvisuales7.blogspot.com/>
- TRANSITO, L. D. (s.f.). EL TIEMPO. Obtenido de [http://www.eltiempo.com.ec/images/LEY\\_TRANSITO.pdf](http://www.eltiempo.com.ec/images/LEY_TRANSITO.pdf)
- revatoons blog. (2012). Obtenido de <http://revatoons.blogspot.com/p/conceptos-y-principios-de-la-animacion.html>
- GOOGLE. (2014). Obtenido de [https://www.google.com.ec/search?q=KIDS+DRAWING+BUILDINGS&client=firefox-a&hs=Ld5&rls=org.mozilla:es-ES:official&channel=sb&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ei=EqIAVNzM HY\\_AggSNmYGABw&ved=0CAgQ\\_AUoAQ&biw=1366&bih=605](https://www.google.com.ec/search?q=KIDS+DRAWING+BUILDINGS&client=firefox-a&hs=Ld5&rls=org.mozilla:es-ES:official&channel=sb&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ei=EqIAVNzM HY_AggSNmYGABw&ved=0CAgQ_AUoAQ&biw=1366&bih=605)
- curiosicine. (2012). Obtenido de <http://curiosicine.wordpress.com/tag/storyboard/>

**ANEXOS**

## ANEXO I

### **“Reglamento General para la aplicación de la Ley de Tránsito” libro V**

#### LIBRO QUINTO DEL ASEGURAMIENTO

#### TITULO I

#### DEL SEGURO OBLIGATORIO DE ACCIDENTES DE TRANSITO

##### Art. 215.-

Para poder transitar dentro del territorio nacional, todo vehículo a motor, sin restricción de ninguna naturaleza, sea de propiedad pública o privada, deberá estar asegurado con un Seguro Obligatorio de Accidentes de Tránsito SOAT vigente, el cual se registrará con base a las normas y condiciones que se establezcan en el Reglamento.

##### Art. 216.-

El SOAT es de carácter obligatorio, irrevocable, a favor de terceros, de cobertura primaria y universal; no excluye y será compatible con cualquier otro seguro, sea obligatorio o voluntario, que cubra a personas con relación a accidentes de tránsito, salud o medicina prepagada los cuales se aplicarán en exceso a las coberturas del SOAT.

El seguro obligatorio de accidentes de tránsito a personas, estará gravado con tarifa cero del impuesto al valor agregado, y exento de los demás tributos que gravan, en general, a los seguros.

##### Art. 217.-

El SOAT es un seguro que ampara a las personas víctimas de un accidente de tránsito, conforme las coberturas, condiciones y límites asegurados que se establezcan en el Reglamento.

##### Art. 218.-

El SOAT solo podrá ser emitido por las empresas de seguros legalmente establecidas en el país y autorizadas por la Superintendencia de Bancos y Seguros para operar en el ramo Seguro Obligatorio de Accidentes de Tránsito SOAT.

##### Art. 219.-

Las empresas de seguros autorizadas para operar en el ramo SOAT están obligadas a asegurar cualquier vehículo a motor para el que se le solicitare el seguro, sin distinción de ninguna naturaleza, por lo que no podrán negarse a emitir la respectiva póliza o renovarla, según sea el caso.

##### Art. 220.-

Las empresas aseguradoras que tengan la autorización para operar en el ramo SOAT, lo deberán hacer como mínimo por tres años consecutivos desde la fecha de obtención de tal autorización, sin que exista la posibilidad de retirarse de la operación, salvo en los casos en que el organismo de control así lo sancione o por liquidación forzosa o voluntaria de la empresa de seguros.

##### Art. 221.-

Toda persona víctima de accidente de tránsito ocurrido en el territorio nacional, tiene plenos derechos a las coberturas del SOAT y no se le podrán oponer exclusiones de ninguna naturaleza, salvo las que expresamente se indiquen en el Reglamento del seguro.

##### Art. 222.-

El SOAT es requisito para poder circular en el país y para la obtención de la matrícula, permiso de circulación vehicular, certificado de propiedad o historial vehicular u otros documentos habilitantes; así como para gravar, transferir o traspasar su dominio.

##### Art. 223.-

El retraso en la renovación anual del SOAT dará lugar al cobro de un recargo del quince por ciento (15%) por mes o fracción de mes de retraso. Los montos que se recauden por este concepto se destinarán al Fondo de Accidente de Tránsito (FONSAT).

##### Art. 224.-

El Estado, con la intervención de la Superintendencia de Bancos y Seguros y el Ministerio de Salud Pública, dentro del ámbito de sus competencias, garantizará el cumplimiento de las obligaciones

derivadas de las pólizas de seguros SOAT, así como de la prestación de los servicios de salud que requieran las víctimas de accidentes de tránsito amparadas por el SOAT, lo cuales un derecho humano, inalienable, indivisible, irrenunciable e intransigible.

Art. 225.-

Si el monto total de los perjuicios causados por un accidente de tránsito, no son cubiertos por la respectiva póliza de seguro SOAT, el saldo correspondiente seguirá constituyendo responsabilidad civil del causante, cuando éste sea determinado por autoridad competente.

Art. 226.-

Las pólizas SOAT no sustituyen en ningún caso las responsabilidades civiles originadas por los accidentes de tránsito, sin embargo, las indemnizaciones que son cubiertas por el SOAT serán deducidas a la responsabilidad civil.

Las pólizas SOAT son de carácter acumulativas, incluyendo seguro médico, a cualquier cobertura que por otras pólizas haya a favor de terceras personas, para efectos de indemnizaciones.

## CAPITULO I DEL FONDO DE ACCIDENTES DE TRANSITO

Art. 227.-

Se crea el "Fondo de Accidentes de Tránsito" (FONSAT), que se destinará para atender a las víctimas, transportadas y no transportadas, y deudos de las mismas en accidentes ocasionados por vehículos no identificados o sin seguro obligatorio de accidentes de tránsito. La Comisión Nacional del Transporte Terrestre, Tránsito y Seguridad Vial, dictará el Reglamento de aplicación, funcionamiento y destino de los recursos.

Art. 228.-

A efectos de prestación de coberturas, el FONSAT será considerado como una aseguradora más, prestataria de coberturas del seguro obligatorio de accidentes de tránsito a personas. Todas las aseguradoras autorizadas y prestatarias del seguro obligatorio de accidentes de tránsito, están obligadas a aportar a este fondo un porcentaje de las primas emitidas según lo estipulado en el Reglamento.

Art. 229.-




Las tarifas de primas así como las tarifas de prestaciones médicas serán uniformes, obligatorias y fijas; y requieren de la aprobación de la Superintendencia de Bancos y Seguros o del Ministerio de Salud Pública, según su competencia. Serán revisadas cada año y modificadas, en los casos que amerite, de acuerdo a las variables que establezcan en el Reglamento. Cualquier variación en alguna de las tarifas antes indicadas deberá hacerse en concordancia con la restante y solo podrán ser puestas en vigencia a partir del primero de enero de cada año.

(TRANSITO)

## ANEXO II

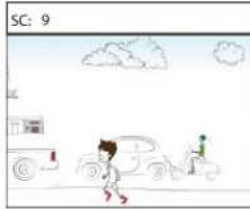
### STORYBOARD



SC: 1	SC: 2	SC: 3	SC: 4
	 <small>Fondo del Seguro Obligatorio de Accidentes de Tránsito</small>	 <small>Es la más responsable de las indemnizaciones y siempre para las víctimas de accidentes de tránsito</small> 	 <small>Fue creado para</small>  <b style="background-color: red; color: white; padding: 2px;">GARANTIZAR</b> <small>la universalidad de la cobertura del</small>
Locación - tiempo	Locación - tiempo	Locación - tiempo	Locación - tiempo
DIÁLOGO	DIÁLOGO	DIÁLOGO	DIÁLOGO
SONIDO	SONIDO	SONIDO	SONIDO
ACCIÓN	ACCIÓN	ACCIÓN	ACCIÓN



SC: 5	SC: 6 EXT. CIUDAD, DIA	SC: 7 EXT. CIUDAD, DIA	SC: 8 EXT. CIUDAD, DIA
 <small>Es la más responsable de las indemnizaciones y siempre para las víctimas de accidentes de tránsito</small> 			
Locación - tiempo	Locación - tiempo	Locación - tiempo	Locación - tiempo
DIÁLOGO locución	DIÁLOGO locución	DIÁLOGO locución	DIÁLOGO locución
SONIDO	SONIDO	SONIDO	SONIDO
ACCIÓN	ACCIÓN	ACCIÓN	ACCIÓN
	Un gato esta parado en medio de la calle, por la parte derecha aparece una camioneta que frena bruscamente para no atropellar al gato	Aparece otro auto por la derecha y choca con la camioneta, la camioneta empuja al gato y desaparece por la izquierda	Paneo horizontal derecha Detrás del ultimo auto, una chica en motoneta choca con el mismo



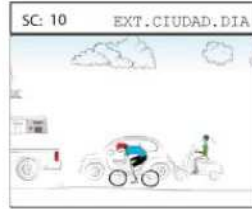
Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

El PERSONAJE 1 camina de izquierda a derecha



Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

Un ciclista aparece de izquierda a derecha y tropieza con una piedra



Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

La llanta del ciclista sale disparada hacia la derecha de la pantalla



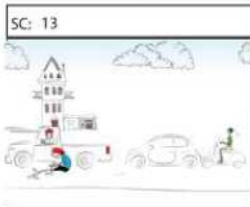
Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

Zoom out  
Al ciclista yace herido en la calle



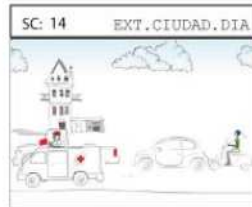
Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

Zoom out  
Al ciclista yace herido en la calle



Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

Una ambulancia aparece desde la derecha, frena donde esta el ciclista y se lo lleva



Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

El PERSONAJE 1 aparece debajo del logo del fonsat, se detiene por un instante y sigue su camino



Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

La camioneta aparece debajo del logo del fonsat, se detiene por un instante y sigue su camino



Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

La chica en motoneta aparece debajo del logo del FONSAT, se detiene por un instante y sigue su camino



Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

Un vehículo SUV con el conductor y un niño aparece debajo del logo del FONSAT se detiene por un instante y sigue su camino



Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

La Ambulancia aparece debajo del logo del fonsat, se detiene por un instante y sigue su camino



Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

La ambulancia llega al edificio del hospital y se detiene, aparece una viñeta con texto informativo debajo del logo del FONSAT y debajo de la viñeta la imagen de un doctor revisando una radiografía



Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

transición  
El ciclista aparece sobre una cama mostrando su herida, aparece una viñeta informativa y una imagen de la radiografía



Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

transición  
El ciclista aparece en silla de ruedas desde la derecha y aparece una viñeta informativa



Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

transición  
Aparece una tumba, encima de esta una viñeta informativa



Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

transición  
Aparece un ataúd, encima de este una viñeta informativa



Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

transición  
Aparece el PERSONAJE 2, mostrando una tarjeta del fonsat



Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

transición  
El PERSONAJE 2, maneja su vehículo haciendo zoom in dando la impresión de acercarse, mientras los edificios que están detrás desaparecen con un fade in



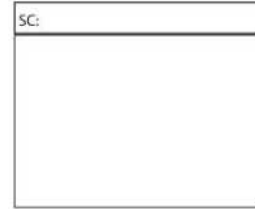
Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN

transición  
el PERSONAJE 2 en el auto desaparece en una transición dando el paso al logo de la UDLA y debajo de este los créditos.



Locación - tiempo

DIÁLOGO locución

SONIDO

ACCIÓN



## ANEXO III

### GUIÓN

EXT.CIUDAD.DIA

Fade in

Un gato esta parado en medio de la calle, por la parte derecha aparece una camioneta que frena bruscamente para no atropellar al gato

EXT.CIUDAD.DIA

Aparece otro auto por la derecha y choca con la camioneta, la camioneta empuja al gato y desaparece por la izquierda

EXT.CIUDAD.DIA

Paneo horizontal derecha

Detrás del último auto, una chica en motoneta choca con el mismo

EXT.CIUDAD.DIA

El PERSONAJE 1 camina de izquierda a derecha

EXT.CIUDAD.DIA

Un ciclista aparece de izquierda a derecha y tropieza con una piedra

EXT.CIUDAD.DIA

La llanta del ciclista sale disparada hacia la derecha de  
la pantalla

EXT.CIUDAD.DIA

Zoom out

Al ciclista yace herido en la calle

EXT.CIUDAD.DIA

Una ambulancia aparece desde la derecha, frena donde esta  
el ciclista y se lo lleva

EXT.CIUDAD.DIA

Transición Zoom out

El PERSONAJE 1 aparece debajo del logo del FONSAT, se  
detiene por un instante y sigue su camino

EXT.CIUDAD.DIA

La camioneta aparece debajo del logo del FONSAT, se  
detiene por un instante y sigue su camino

EXT.CIUDAD.DIA

La chica en motoneta aparece debajo del logo del FONSAT,  
se detiene por un instante y sigue su camino

EXT.CIUDAD.DIA

Un vehículo SUV con el conductor y un niño aparece debajo  
del logo del FONSAT se detiene por un instante y sigue su  
camino

EXT.CIUDAD.DIA

La Ambulancia aparece debajo del logo del FONSAT, se detiene por un instante y sigue su camino

EXT.CIUDAD.DIA

Transición

La ambulancia llega al edificio del hospital y se detiene, aparece una viñeta con texto informativo debajo del logo del FONSAT y debajo de la viñeta la imagen de un doctor revisando una radiografía

INT.HOSPITAL.DIA

Transición

El ciclista aparece sobre una cama mostrando su herida, aparece una viñeta informativa y una imagen de la radiografía

INT.HOSPITAL.DIA

Transición

El ciclista aparece en silla de ruedas desde la derecha y aparece una viñeta informativa

EXT.CIUDAD.DIA

Transición

Aparece una tumba, encima de esta una viñeta informativa

EXT.CIUDAD.DIA

Transición

Aparece un ataúd, encima de este una viñeta informativa

EXT.CIUDAD.DIA

Transición

Aparece el PERSONAJE 2, mostrando una tarjeta del FONSAT

EXT.CIUDAD.DIA

Transición

El PERSONAJE 2, maneja su vehículo haciendo zoom in dando la impresión de acercarse, mientras los edificios que están detrás desaparecen con un fade in

EXT.CIUDAD.DIA

Transición

El PERSONAJE 2 en el auto desaparece en una transición dando el paso al logo de la UDLA y debajo de este los créditos.

## ANEXO IV

### LOCUCIÓN

FONSAT

Fondo del seguro obligatorio de accidentes de tránsito

Fue creada para                      Garantizar                      la universalidad de la  
cobertura del.....

SOAT

Seguro obligatorio de accidentes de tránsito

Se hace responsable de las indemnizaciones y amparo para las víctimas de accidentes de tránsito, bajo las mismas coberturas del SOAT como tal, pese a que solo recibe el 25% del valor de la prima por cada vehículo asegurado....

Este Fondo Obligatorio de Seguro de Accidentes de Tránsito fue creado para cumplir y hacer valer los derechos de las indemnizaciones, garantizando a las víctimas de un siniestro de tránsito la atención inmediata e integral.

Con esta póliza los peatones, conductores y pasajeros de vehículos sin vigencia del seguro sean víctimas de accidentes, podrán hacer uso de sus derechos de:

Gastos médicos Hasta 3000 por cada víctima.

Hasta 200 por motivo de movilización del paciente del siniestro a alguna casa de salud o por la realización de exámenes una vez hospitalizados.

\*discapacidad

Cubre discapacidad hasta 5000 dependiendo el porcentaje de discapacidad dado por el MSP

\*fallecimiento

Indemniza 5000 por cada víctima que fallece a causa de un accidente de

transito, y

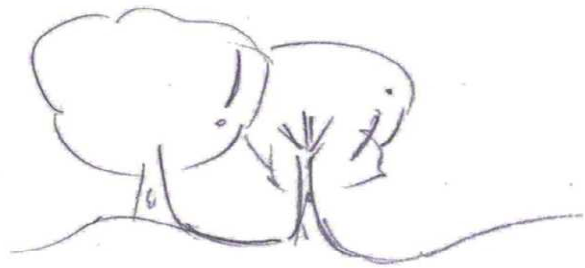
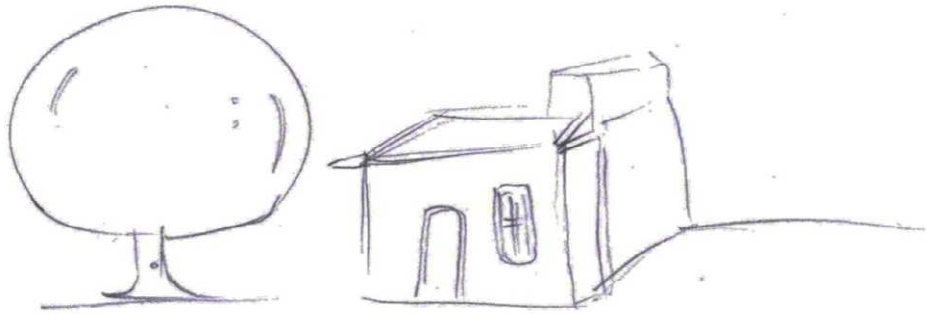
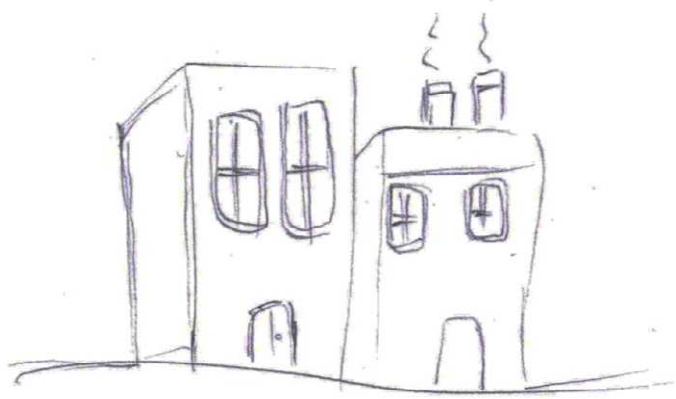
\* funerarios

Cubre hasta 400 por gastos funerarios causados por un siniestro de transito.

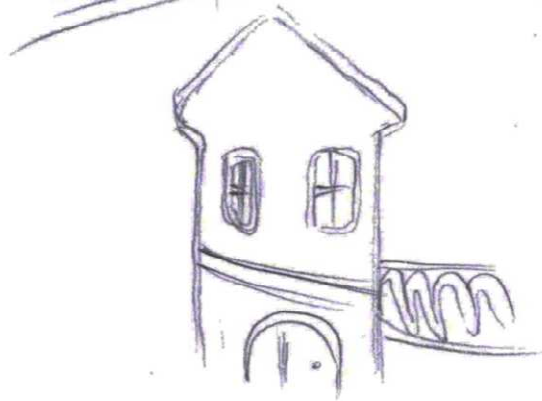
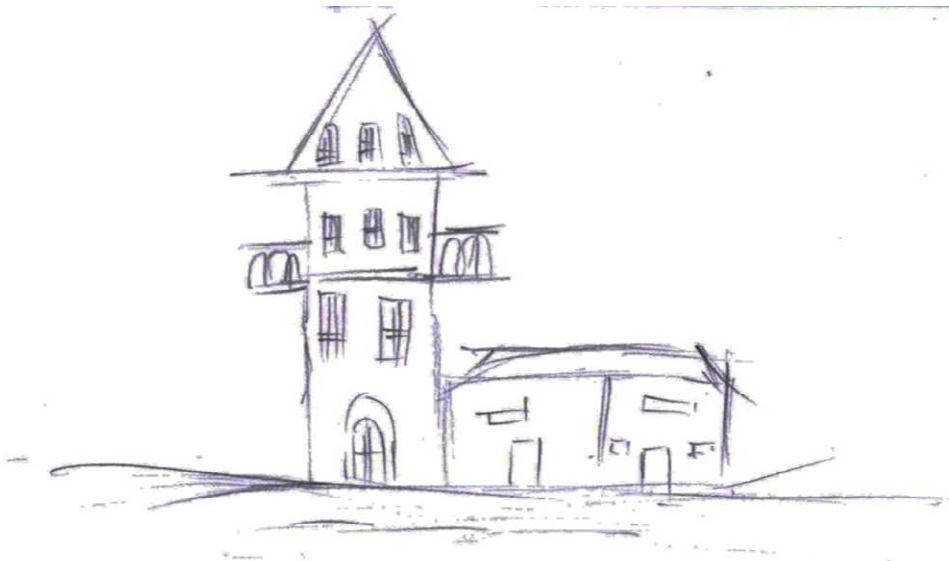
Es importante tener en cuenta que el FONSAT es un amparo a las víctimas que no gozan con el SOAT vigente y cubre los daños ocasionados por un accidente de tránsito, sin embargo hay que tener en cuenta que el estar al volante es una gran responsabilidad y que la vida de uno y los que van con nosotros no es juego.

ANEXO V  
BOCETOS









**ANEXO VI**  
**PRESUPUESTO**

	<b>P/U</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>TOTAL</b>
<b>Área</b>			
<b>Administrativa</b>			
Papel Bond A4	\$ 6,50	2	\$ 13,00
Lápices	\$ 0,30	5	\$ 1,50
Borradores	\$ 0,25	2	\$ 0,50
Esferos	\$ 0,50	5	\$ 2,50
Teléfono	\$ 15,00	1	\$ 15,00
Internet	\$ 22,00	1	\$ 22,00
			\$ 54,50
<b>Área de Diseño</b>			
Papel Bond A4	\$ 6,50	1	\$ 6,50
Lápices	\$ 0,30	5	\$ 1,50
Borradores	\$ 0,25	2	\$ 0,50
Esferos	\$ 0,50	5	\$ 2,50
Lápices Bicolor	\$ 0,50	3	\$ 1,50
	\$		
Computadora	1.200,00	3	\$ 3.600,00

\$ 3.612,50

### Software

	\$		
Adobe por año	1.200,00	1	\$ 1.200,00

Audio		1	\$ 600
-------	--	---	--------

\$ 1.800,00

### Factor Humano

	\$		
Animador	3.000,00	1	\$ 3.000,00
Editor Audio	\$ 400,00	1	\$ 400,00
Persona Audio	\$ 250,00	1	\$ 250,00
Editor Video	\$ 400,00	1	\$ 400,00

\$ 4.050,00

### Alimentación

Cuatro Personas	\$ 2,80	20	\$ 56,00
-----------------	---------	----	----------

\$ 56,00

Movilización

Transporte Bus			\$ 25,00
----------------	--	--	----------

Transporte Taxi			\$ 25,00
-----------------	--	--	----------

Combustible			\$ 50,00
-------------	--	--	----------

\$ 9.423,00