



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

MOTION GRAPHICS DEL PROCESO DE ELABORACIÓN ARTESANAL DE
LOS CAMELOS "ROCK CANDY" DE LA CIUDAD DE QUITO PARA SUS
CONSUMIDORES.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos
para optar al título de
Tecnólogo en Animación Digital Tridimensional.

Profesor Guía
Lcdo. Daniel Alberto Reyes Castro

Autor
Pablo Javier Espinosa Torres

Año
2016

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

Daniel Alberto Reyes Castro
Licenciado en Artes y Tecnologías Digitales
1713091526

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

Pablo Javier Espinosa Torres

1723781322

AGRADECIMIENTOS

Agradezco especialmente a mi madre que desde el cielo me ha cuidado dando la fuerza para poder seguir, a mis hermanas por su respaldo y confianza, a Cristina T. quien me apoyo para culminar mi proceso académico, a mis amigos más cercanos que siempre me apoyan, a mi tutor de titulación por guiarme y brindarme los conocimientos necesarios.

DEDICATORIA

Dedico este gran logro a la memoria de mi madre, Angelina, a mis hermanas Nathali E. y Rosa E. quienes estuvieron en todo momento apoyándome.

RESUMEN

En el presente trabajo se demostrarán todos los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, haciendo énfasis en la animación e ilustración digital.

El proyecto cuenta con seis capítulos en los cuales se expondrá con detalle el problema que presenta la empresa Rock Candy artesanal.

En el primer capítulo se establecerá y se formulará el problema de dicha empresa, preguntas, directrices y los objetivos que tendrá el trabajo.

En el segundo capítulo se desarrollarán los antecedentes y la fundamentación teórica y legal.

En el tercer capítulo se expondrá una investigación formal efectuada como fundamento para el proyecto.

En el cuarto capítulo se visualizarán los recursos humanos, material y costo que se usarán en el proyecto.

En el capítulo cinco se desarrollará la propuesta gráfica y el estilo a usar, así como la creación de un guion, diseño de personajes, escenarios y su respectiva animación.

Para finalizar en el capítulo seis se presentarán las conclusiones y recomendaciones pensadas a lo largo de la realización del proyecto.

ABSTRACT

In this work all the knowledge acquired throughout the study process will be show, highlighting the animation and digital illustration part.

The project has six chapters in which will be discussed the problem that Rock Candy business has.

In the first chapter will be established the problem that the company has, questions, guidelines and the work objectives will be formulated.

In the second chapter the theoretical background and legal foundation will be developed.

In the third chapter it's going to be a formal investigation as the basis for the project.

The fourth chapter will show the human resources, materials and cost for the project.

In chapter five the visual style will be develop as well as the script, character design, environment design, the animation and finally post production process.

The conclusions and recommendations planned along the project will be show at the end in chapter six.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. Capítulo I. Problema	2
1.1. Planteamiento del Problema.....	2
1.1.1. Formulación del problema	2
1.1.2. Preguntas directrices.....	3
1.2. Objetivos	3
1.2.1. Objetivo general.....	3
1.2.2. Objetivos Específicos	3
1.3. Justificación e importancia	4
1.4. Alcance	5
2. Capítulo II. Marco Teórico.....	6
2.1 Antecedentes	6
2.2. Fundamentación Teórica	7
2.2.1 ¿Qué es un artesano?.....	7
2.2.2. Producto artesanal.....	7
2.2.3. Tendencia actual para el desarrollo productivo	8
2.2.4. Productos industriales	11
2.2.5. Historia del caramelo artesanal	11
2.2.6. La diferencia de un caramelo industrial y artesanal.....	12
2.2.7. Proceso de elaboración de los caramelos Rock Candy.....	12
2.2.8. Diversidad de caramelo industrial al de Rock Candy.....	18
2.2.9. Animación Digital	19
2.3. Definición de Términos Técnicos	21
2.4. Fundamentación Legal	22
3. Capítulo III. Metodología.....	24
3.1 Diseño de la Investigación	24
3.2 Caracterización de la Propuesta.....	25

4. Capítulo IV. Aspectos Administrativos	26
4.1 Recursos	26
4.1.1. Recursos Humanos	26
4.1.2 Recursos Técnicos	26
4.1.3 Recursos Materiales	26
4.1.4 Recursos Económicos	27
4.2 Presupuesto de Gastos.	27
4.3 Costo total de producción para la presentación de este proyecto de tecnológico de titulación.	27
4.4 Cronograma.....	28
5. Capítulo V. (Pre-producción del Proyecto/Desarrollo del producto Audiovisual).....	29
5.1 Estilo gráfico	29
5.2 Guion Candy Fantasy.....	31
5.3 Storyboard	36
6. Capítulo VI. Conclusión y Recomendación.....	49
6.1. Conclusiones:.....	49
6.2. Recomendaciones	49
Referencias.....	50

INTRODUCCIÓN

La empresa confitera Rock Candy artesanal, la misma que se dedica a la elaboración de caramelos duros, desde su apertura se ha evidenciado que la mayoría de clientes que llegan al establecimiento desconocen cómo se elabora los caramelos con diseños en su interior.

La población del Distrito Metropolitano de Quito, tiene una idea errada de cómo son producidos dichos caramelos, para lo cual se ha propuesto crear un producto audiovisual donde se explique gráficamente el proceso de producción de los caramelos artesanales y de esta forma brindar una mayor información al cliente.

Este proyecto demostrará y expondrá todo los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera de Tecnología en Animación Digital Tridimensional, en cada capítulo contendrá detalladamente los objetivos, alcances, justificación, los mismos que nos permitan solucionar el problema.

1. Capítulo I. Problema

En este capítulo especificaremos el problema que vamos a solucionar durante la realización de este proyecto, redactaremos las preguntas directrices, las cuales ayudarán para el desarrollo posterior del marco teórico, estará determinado el objetivo general y los objetivos específicos, permitiéndonos tener una guía hacia donde queremos llegar con el producto audiovisual, justificaremos su importancia y el alcance que se proyecta al culminar la investigación.

1.1. Planteamiento del Problema

La mayoría de los clientes que llegan al establecimiento no saben cual es el procedimiento para elaborar los caramelos artesanales, pero además existe otro porcentaje de clientes que les gustaría conocer como es el procedimiento, por lo que, preferirían que se los explique el dueño del negocio, sin embargo, el tiempo que se invertiría en esta explicación no siempre es factible para las personas que trabajan o el dueño de la empresa, eliminando por completo el acceso de información de la elaboración de los dulces, dejando inquietudes a los clientes jóvenes adulto, por lo tanto, se considera de manera efectiva, la elaboración de un producto audiovisual animado, el mismo que será protagonizado por el dueño de la empresa, para que a través de este video, se explique el proceso de la elaboración de los caramelos, brindando información a los clientes y optimizando el tiempo de los trabajadores.

1.1.1. Formulación del problema

En el tiempo que la empresa se encuentra en funcionamiento, se ha suscitado varias especulaciones de como se elabora los caramelos artesanales, esto se ha ocasionado por la poca información acerca de la elaboración del producto, lo que ha generado una serie de inquietudes por parte de los clientes, tales

como: ¿El personal de Rock Candy está capacitado para brindar y proporcionar la información necesaria a todos los clientes que llegan?

Es por tanto indispensable crear un producto audiovisual animado que explique el proceso de fabricación del mismo, trabajando en conjunto con los empleados y el dueño de la empresa, de tal forma que este video optimice el tiempo y aliviane la realización de sus labores.

1.1.2. Preguntas directrices.

- ¿Qué se considera un producto artesanal?
- ¿Cuándo nace el caramelo artesanal?
- ¿Qué hace especial al caramelo artesanal de los demás productos industriales?
- ¿Cuál es el proceso de elaboración de los caramelos Rock Candy?
- ¿Cuál es la diferencia del proceso de elaboración de un caramelo industrial a de Rock Candy?
- ¿Cuál es el sistema animado más eficaz para mostrar el proceso de elaboraciones de caramelo artesanal en la empresa Rock Candy?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Desarrollar un corto animado, que permita comprender el proceso de elaboración de los caramelos artesanales (Rock Candy).

1.2.2. Objetivos Específicos

- Elaborar los procesos que implican la confección del corto animado.
 - a) Desarrollo de la Idea general.
 - b) Desarrollo del Guión.

- c) Desarrollo de Storyboard.
- d) Desarrollo gráfico y creación de personajes.
- e) Desarrollo de pruebas y render.
 - Explicar gráficamente uno a uno los pasos de elaboración de los caramelos artesanales, mediante una dramatización animada.
 - Diseñar personajes animados que capte la atención de un público joven adulto para fomentar el consumo de los caramelos artesanales Rock Candy.
 - Usar el corto para promocionar los caramelos artesanales, siendo este difundido por redes sociales y en el mismo local.

1.3. Justificación e importancia

Las personas que llegan a Rock Candy se interesan por lo novedoso de sus productos, un producto dulce y elaborado artesanalmente con diseños únicos, por este motivo sienten curiosidad hacia los procesos involucrados en la elaboración de los mismos, debido al poco tiempo que se posee y a las atareadas actividades que los empleados y el dueño realizan, la información difundida acerca de la elaboración de los dulces está a cargo de los empleados, esta información no siempre es la correcta, ya que la misma no ha sido normada, estandarizada ni difundida de una manera adecuada, y esto ha generado que los miembros del personal tengan una visión distinta y no institucionada, es por tanto que el cliente siempre busca al dueño, sin embargo, su tiempo es mínimo para dar la información solicitada.

El público en general prefiere alimentos o dulces elaborados de manera industrializada, por desconocimiento de la fabricación de productos artesanales con estándares de calidad, normadas por el Ministerio de salud pública, es por tanto necesario un producto audiovisual que muestre el procedimiento que interviene en la este producto artesanal.

En el producto audiovisual se pretende mostrar: cómo se produce los caramelos artesanales de una manera sencilla y simple. Se busca también promover el consumo de productos nacionales artesanales, ya que en su mayoría los productos no contienen preservantes en contraste con los productos industrializados.

1.4. Alcance

- Este proyecto pretende optimizar el tiempo de trabajo en la empresa, poniendo el video a disposición de todos los empleados, de manera que sea más sencillo explicar al cliente la elaboración de los caramelos.
- Se establecerá una viabilidad en cuanto a la elaboración de productos artesanales.
- Con este proyecto se podrá mostrar todo lo aprendido en lo largo de la carrera de animación digital tridimensional, empleando todas sus habilidades y así demostrando una captación de todos sus conceptos y conocimientos.
- La animación pretende fomentar el consumo y valoración de los productos nacionales, mediante propuestas audiovisuales que describan el proceso de elaboración de su trabajo. Siendo estos proyectos transmitidos a través de redes sociales para una mayor aceptación del público en general.

2. Capítulo II. Marco Teórico

En este capítulo se explicará todos los referentes teóricos que enmascaran la investigación para el desarrollo y la fundamentación teórica que tendrá el producto audiovisual, se expondrá la fabricación de los caramelos artesanales, conceptos y términos técnicos necesarios para una mayor comprensión, también detallaremos la fundamentación legal basado en el Plan Nacional de buen vivir.

2.1 Antecedentes

Rock Candy es la primera empresa en elaborar caramelos artesanales en Quito, su principal atracción son los caramelos personalizados para empresas, el mismo que nos permite colocar el nombre, colores corporativos y logo. Se elaboran también dulces para matrimonios, ferias, campañas publicitarias, etc. Los medios de comunicación tanto escrita como visual han realizado diversos reportajes acerca del proceso de la fabricación de los caramelos artesanales teniendo una gran acogida por la población ecuatoriana. (Líderes, 2015).

Con los beneficios de la tecnología y la facilidad de la elaboración de piezas audiovisuales, se pretende realizar un corto animado (Motion Graphics) para fomentar la comprensión de los clientes sobre el proceso de producción de los caramelos de la tienda de dulces Rock Candy. El video sugerido a elaborar, además de ser un medio audiovisual, es también un recurso didáctico que accede a la estancia del mensaje en el receptor.

“También nos ofrece su propia clasificación. En este caso, en función de los objetivos didácticos que pueden alcanzarse con su empleo. Estos pueden ser instructivos, cuya misión es instruir o lograr que los alumnos dominen un determinado contenido; Cognoscitivos, si pretenden dar a conocer diferentes aspectos relacionados con el tema que están estudiando; Motivadores, para disponer positivamente al alumno hacia el desarrollo de una determinada tarea; Modelizadores, que presentan modelos a imitar o a seguir; y Lúdicos o

expresivos, destinados a que los alumnos puedan aprender y comprender el lenguaje de los medios audiovisuales”.(M.Schmitd,1987, p. 1).

2.2. Fundamentación Teórica

2.2.1 ¿Qué es un artesano?

Se define artesano a la persona que elaboran artículos artesanales o artesanías netamente con sus manos o con instrumentos manuales persiguiendo las técnicas ancestrales, mostrando su destreza y creatividad en cada artículo.

“Persona que ejercita un arte u oficio meramente mecánico. U. Modernamente para referirse a quien hace por su cuenta objetos de uso doméstico imprimiéndoles un sello personal, a diferencia del obrero fabril”.
(RAE, 2015).

2.2.2. Producto artesanal

Se puede derivar del término artesano haciendo énfasis en productos o artículos elaborados manualmente o por máquinas que sean maniobradas por una o más personas.

“La Organización Mundial Aduanera (WCO por sus siglas en inglés) definió artesanal: ...elaborado por artesanos, completamente a mano o con la ayuda de herramientas manuales o mecánicas, tanto como que la contribución directa del artesano permanezca como el componente substancial del producto terminado. Estos (productos) son elaborados sin restricción en términos de cantidad y utilizando materias primas de recursos renovables...”.
(SCielo, s.f.).

Un producto artesanal debe tener originalidad en sus diseños, los que identifiquen a cada artesano en su respectiva área, demostrando su habilidad con las herramientas y materiales que se emplean en su campo.

Cuando el artesano fabrica varios productos con el mismo diseño, *"jamás dos artículos son exactamente iguales"*. (SCielo, s.f.). Notando así una leve línea que separa el producto artesanal y la creación artística

"Producto artesanal se hace referencia a un producto tradicional considerando y haciendo énfasis que se puede definir en un grupo de personas que incorporan un lugar determinado. Fomentando la interacción entre individuos, la cooperación de las personas es fundamental para crear un producto apto para identificar y representar a todos los individuos que incorporan la comunidad". (Bertozzi, 1998).

"La UNESCO en el 2003 incluye un término designado "Patrimonio Cultural Intangible". El cual incluyen "conocimiento y prácticas..." y "artesanía tradicional" definida como "...prácticas, representaciones, expresiones, conocimiento, habilidades... que comunidades, grupos y en algunos casos, algunos individuos reconocen como parte de su herencia cultural... transmitidas de generación en generación... dándoles un sentido de identidad y continuidad". (SCielo, s.f.).

2.2.3. Tendencia actual para el desarrollo productivo

En la investigación se propone un desarrollo dinámico estratégico en América Latina utilizando la oportunidad de contexto actual y las ventajas que ofrece la región.

América Latina se enfrenta a dos realidades de desarrollo las que dependen de las estrategias de mercado, frente a la lucha con los países asiáticos en los mercados globales.

La segunda, forma parte de la inadmisibile pobreza que se encuentre la población latinoamericana. El continente Asiático en la globalización actual, con su gran desarrollo, ha tomado un rol importante en las fábricas del mundo, enfocándose en la elaboración de ropa, aparatos eléctricos, electrónica y otros similares. La carencia de materia prima en el continente Asiático ha permitido América Latina pueda exhibir progresión de energía, minería y productos agrícolas a costos más elevados.

La gran ventaja que tiene el continente americano es contar con recursos naturales como materia prima, conviniéndose en un gran exportador, el mismo que podría formar parte como proveedor de insumos materiales, comida y otros bienes agrícolas para el resto del mundo.

Los recursos naturales implicarían una estrategia que permita superar el escalamiento tecnológico, esperando que la globalización tienda a elevar los precios.

“Asociación de empresas locales formales e informales (como los productores de vino, de flores, de cacao, los cultivadores de productos orgánicos, las posadas y guías turísticas, los diseñadores de textiles, entre otros). Siendo un procedo de fortalecer el conocimiento de técnico y tradicional acumulado por cada país de Latinoamérica en su desarrollo de exportación actuales.

Los esfuerzos se dirigirían a un conjunto de objetivos específicos definidos según la dotación de recursos naturales y la acumulación de capacidades previamente lograda por cada país. Entre estos se pueden encontrar los siguientes:

- *Dar calidades especiales a los materiales de exportación actuales para apuntar a mercados de nicho, como por ejemplo, madera antitermitas (o elástica), materiales adaptados al cliente o biodegradables, o aleaciones y compuestos especiales.*

- *Desarrollar mayores capacidades en cuanto a productos adaptados al cliente o nichos en las grandes industrias procesadoras (metalurgia, petroquímica, papel, vidrio, y otros).*
- *Aumentar las capacidades tecnológicas de las industrias de bebidas y procesamiento de alimentos (en relación con las tecnologías de productos y de procesos).*
- *Incrementar las capacidades tecnológicas de las industrias relacionadas con la agricultura de exportación, productos animales, pesca, silvicultura, y otras, y desarrollar aún más las industrias productoras de insumos para ellas.*
- *Rescatar los innumerables vegetales y frutas autóctonas -con su agradable sabor y textura- y desarrollar las tecnologías necesarias para que lleguen en perfecto estado a mercados de nicho gourmet con altos precios.*
- *Definir áreas destinadas a productos “orgánicos” y establecer un sistema de otorgamiento de certificados de origen.*
- *Desarrollar la biotecnología orientada a la salud para la identificación de necesidades locales humanas, animales o vegetales, y para la mejora de las exportaciones relacionadas con ellas. .*
- *Explotar los diversos tipos de turismo moderno, aprovechando todas las ventajas de la variedad de condiciones naturales e históricas existentes y utilizando modelos de negocio imaginativos.*
- *Alcanzar capacidad de diseño a la medida, en aditivos, catalizadores y otros químicos especializados que puedan requerir las industrias de procesos (locales o globales).*
- *Impulsar una industria especializada de bienes de capital, capaz de responder a las especificaciones sencillas o sofisticadas de las industrias de procesos (grandes, medianas o pequeñas).*
- *Desarrollar o fortalecer industrias complementarias de programas, sistemas y otros servicios de computación (software) e instrumentos electrónicos igualmente capaces de responder a especificaciones de los usuarios”. (Dialnet, 2010).*

2.2.4. Productos industriales

Se comprende por producto industrial al bien, artículo u objeto de ámbito duradero, es la conclusión de un proceso industrial para proceder con la comercialización del mismo en un ámbito directo al cliente o mediante establecimientos,

También se puede denominar producto industrial, a toda creación que haya sido producido, elaborada por maquinaria y tecnología.

2.2.5. Historia del caramelo artesanal

El caramelo artesanal nace de la búsqueda del hombre por hallar un pequeño alimento aligere la carga mientras realizaba largos viajes, pero que a su vez aporte una gran cantidad de energía y sea fácil de llevar, ya que los trabajos de la época conllevaba un arduo esfuerzo físico.

El hallazgo del confite tiene conexión con el descubrimiento de los dulces, para ser más específico de la miel, tomando en cuenta que los primeros dulces fueron elaborados con pulpa de fruta, cereales y miel. Se sospecha que el caramelo del modo antes mencionado se origina en el año 200 A.C., antiguos escritos citan el descubrimiento del caramelo en la época de Noe; los antiguos egipcios elaboraban sus caramelos en base de miel y fruta, estos eran moldeados a mano, también poseían moldes de bronce. Los excursionistas se vieron en la necesidad de elaborar una pasta dulce, jugosa con pulpa de fruta y cereal molido con miel, siendo este reducido a fuego, formando una mezcla homogénea de fácil transportación y ligera para los viajes.

El descubrimiento del azúcar se dio en la India, en donde se cultivaba la caña de azúcar, obteniendo así el jugo de caña, que al pasar por un largo proceso de cocción, donde al excluir el agua de la caña de azúcar dejaba a la sacarosa

en estado sólido, el mismo que al enfriarse obtenemos el azúcar. (Amores, Martínez, & Proaño, 2013).

2.2.6. La diferencia de un caramelo industrial y artesanal

El caramelo artesanal se destaca por su forma de fabricación, ya que al ser elaborados por hábiles manos de artesanos se convierte en un producto único, cada caramelos es meticulosamente diseñado y procesado. Al ser artesanal no contiene ningún tipo de conservante o químico, cada caramelo es único tanto en su sabor, diseño, color, tamaño. Sin embargo este producto se enfrenta a un producto que conlleva un proceso de fabricación industrial, en donde la mano de obra es suplantada por máquinas y tecnología, de una forma automatizada y mecanizada, que elimina el proceso del artesano.

2.2.7. Proceso de elaboración de los caramelos Rock Candy

La creación de caramelos comienza con un previo estudio de la necesidad de cada cliente, el mismo que puede ser empresarial, temático y de ocasiones especiales. Después de realizar la observación, se elabora un boceto del diseño a producir, terminado el análisis, se procede a la cocción de los ingredientes.

- Los ingredientes a utilizar son:

Agua, azúcar, Glucosa, saborizante natural, ácido cítrico, colorante vegetal. El azúcar y glucosa se proceden a pesar la cantidad necesaria o solicitada por el cliente, el caramelo requiere una cocción aproximada de 30° a 35° grados, este valor depende mucho del clima.



Figura 1. Medida de temperatura

- Una vez alcanzado la temperatura correcta, se procede a agregar el saborizante natural. El caramelo es separado, escogiendo la cantidad necesaria para dar el color requerido para cada una de ellas. Generalmente siempre se divide en tres partes, una corresponde a la cobertura del caramelo, las mismas que será vaciada en la mesa de mármol, las dos partes restantes se vaciarán en sartenes, para dar a cada uno de ellos colores distintos.



Figura 2. Separación



Figura 3. Mezcla de colores

- Al culminar el proceso (figura 3), el caramelo es vaciado en la mesa de mármol, para un proceso de enfriamiento, manteniéndolo así por máximo cinco minutos, la combinación de los mismos es fundamental para obtener una masas homogénea, seguido de este procedimiento, el caramelos es trasladado a una mesa de calor, que conserva el caramelo a la temperatura correcta para ser moldeado.



Figura 4. Mesa fría y caliente

- Siendo un caramelo artesanal se busca obtener una contextura agradable al paladar de cada cliente. El caramelo es batido en un gancho en forma de una U, este procedimiento se efectúa varias veces, de tal forma que se

obtenga una textura diferente, esto se consigue cuando el aire entra en el caramelo.



Figura 5. Proceso de batido

- Una vez culminado los procesos antes mencionados, se empieza a moldear el caramelo dando la forma deseada, la misma que pueden ser letras, figuras de personajes, logo de empresas, etc. Cada diseño es cubierto con caramelo blanco formando un gran cilindro alargado.



Figura 6. Elaboración de diseño

- Terminado el diseño se cubre el cilindro con una cobertura de diferentes colores, el cual se obtiene de la mezcla de las mismas y separa con una línea blanca para evitar la unión de cada uno, el cilindro debe estar siempre en un movimiento circular para mantener su forma, caso contrario el diseño se deformará.



Figura 7. Proceso de cubierta

- Antes de finalizar, se procede a estirar el cilindro de caramelos para obtener unas tiras largas, las mismas que se mueven en forma circular para ser enfriadas y que estas no pierdan su forma.

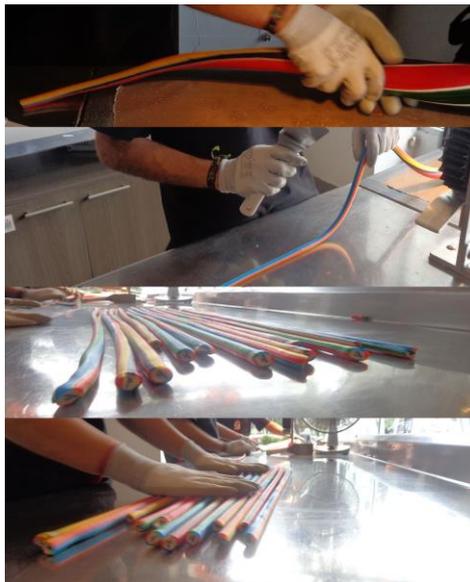


Figura 8. Estirado y Enfriado

- Para finalizar, las tiras enfriadas se cortan a mano con un cuchillo previamente afilado, para obtener una mayor precisión en el corte, dando así el tamaño perfecto para poder envasarlos e ingerirlos.

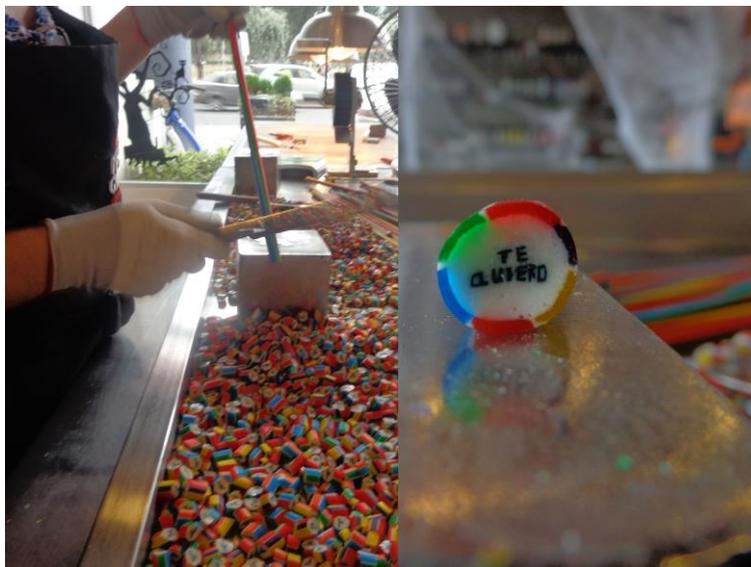


Figura 9. Proceso de corte

2.2.8. Diversidad de caramelo industrial al de Rock Candy

El caramelo siendo una extensión de la confitería, el cual es un producto alcanzado por la evolución sufrida por el azúcar y demás ingredientes a la temperatura correcta.

Rock Candy es primer Candy estudio en el Distrito Metropolitano de Quito Considerando su proceso de elaboración tradicional, se enfrenta a una industria confitera producida a gran escala con maquinaria experta.

Al ser un producto artesanal creado por hábiles manos, existe una gran distinción del proceso industrial como su nombre lo refiere es un proceso elaborado por maquinas junto con la tecnología apropiada, la elaboración industrial de caramelo es muy similar al de Rock Candy, sin embargo flamea una leve particularidad en sus procesos realizados a mano, los mismos que son suplantados por máquinas de indumentaria apropiada para dicha fabricación.

La fabricación industrial se ve un tanto delimitada al contrario de Rock Candy, ya que la creación de los confites se enfoca a una infinidad de productos elaborados tras un previo estudio de mercado.

Rock Candy se especializa en los caramelos con diseños en su interior, cada sabor, color y diseño nunca serán del mismo tipo, convirtiéndose así en un producto exclusivo, cada creación tiene un proceso de elaboración único, a diferencia del proceso industrial.

El proceso industrial tiene una cierta similitud al de Rock Candy, esto se evidencia en el proceso de cocción, ingredientes, enfriados, no obstante los productos industriales no cuentan con la personalización del mismo, creando un producto secuencial, convirtiéndose en un caramelo estandarizado, con el mismo sabor, la misma forma y textura.

La industrialización del caramelo ha exigido el aumento de preservantes y conservantes a la receta, para obtener una mayor conservación de los mismos, esto perfilado a una gran distinción del producto elaborado por Rock Candy, que en sus recetas no se usan estos ingredientes, dando así como resultado un producto de alta calidad, el mismo que le ha permitido abrirse paso en el mercado industrial.

2.2.9. Animación Digital

La animación digital un mezcla de arte y tecnología, formada por una ilusión entretenida y atractiva para todo público, se transforma en una manera entretenida la que permite captar la atención de la población para transmitir un mensaje mediante figuras y objetos en 2D, por lo tanto se ha escogido este método, que se verá implícito en la elaboración del proyecto de titulación, sabiendo que esta me generará gastos menores que una animación tradicional y complementándole con la técnica de Motion Graphics, siendo esta una manera de expresar movimientos con letras, formas, figuras, etc., que en conjugación de ambos permitirá obtener mensaje claro y conciso.

A continuación se describe breves conceptos sobre animación digital y motion graphics para un posterior entendimiento.

Animación digital: una ilusión de movimiento proporcionada por una serie de imágenes fijas siendo estas bidimensionales o tridimensionales formando un frame (fotograma), hoy en día esto se produce a través de un ordenador. Según John Halas (1968), uno de los especialistas en la materia, “*el movimiento es la esencia de la animación*”. (Gil Tévar. 2008. P. 1).

Motion Graphics: Es una secuencias grafica en movimiento que asocia imágenes 2D y 3D, fotografías, tipografías, sonido, música y colores, siendo una extensión del diseño gráfico conformadas con elementos visuales y sonoros que trasmiten un mensaje comprensivo hacia el receptor. El programa

especializado para realizar esta propuesta audiovisual es Adobe After Effects, la que agrupa efectos especiales, corrección de color entre otros, se puede expresar dinamismo en los mismos.

“El diseño gráfico y el cortometraje de ficción” llega a una termino de que Motion Graphics “no se trata sino de diseño gráfico en el medio audiovisual, lo cual implica que tiene a su disposición todo el catálogo formal que utiliza el diseño gráfico, pero con una concepción de tiempo y espacio característicos del lenguaje audiovisual. Esto quiere decir que conserva las características formales de las manifestaciones del diseño gráfico, además de los procesos metodológicos para la construcción del mensaje visual”. (Bohórquez, 2014).

El Motion, hoy en día forma parte fundamental dentro de las propuestas audiovisuales, ya que permite una mayor captación de información, brindando a este medio dinamismo e interactividad, por lo que se obtiene un nivel de persuasión en la gente, ya que los medios gráficos generan una narrativa y estética moderna para el receptor.

Este medio audiovisual, al ser una combinación de imágenes que conforman un escenario visual entretenido, ha generado una gran acogida en el cine, televisión, web, videoclip. Es el medio para presentar créditos, comerciales animados, infografía de producción.

Duik: Una herramienta para de adobe After Effects que nos permite animar personajes humanos o bípedos especialmente a correr, caminar, también lo podemos usar para animar procesos mecánicos de cualquier tipo. Duik permite centrarnos en la animación, ya que sus controladores los podemos ubicar en un extremo de un brazo, de una pierna o en hombros, depende las necesidades.

2.3. Definición de Términos Técnicos

Artesanal: Un derivado de la artesanía siendo esta un arte u obra que fue elaborado por manos de expertos artesanos siguiendo sus técnicas tradicionales. “Clase social constituida por los artesanos” (RAE, 2015).

Glucosa: Fórmula que se halla independiente en las frutas y miel. “Aldohexosa de seis átomos de carbono, que constituye un sólido blanco, muy soluble en agua, de sabor muy dulce y presente en muchas frutas maduras” (RAE, 2015).

Ácido cítrico: Es un ácido orgánico que se encuentra presente en las frutas cítricas con limón, naranja, mandarina, etc.

Frame: “Equivalente del fotograma en soporte magnético (cinta de vídeo, donde la imagen está codificada electrónicamente). Un segundo de vídeo está compuesto de diversos números de frames, según la norma de grabación. En la norma PAL, utilizada en la mayoría de países europeos, un segundo contiene 25 frames. En la norma NTSC, estándar norteamericano, un segundo contiene aproximadamente 30 frames.” (Glosario de cine, s.f.).

Fotograma: “Cada uno de las imágenes que se suceden en una película cinematográfica rodada en celuloide. Es el elemento más pequeño de la película.” (Glosario de cine, s.f.).

Bidimensionales: se refiera a figuras de dos dimensiones altura y ancho más no de profundidad.

Tridimensionales: hace referencia a los objetos que se pueden ver en x, y, z anchura, longitud y profundidad.

Videoclip: “Cortometraje en que se registra, generalmente con fines promocionales, una única canción o pieza musical”. (RAE, 2015).

Infografía: una técnica visual que tramite información, datos y de más que explica un proceso u otra contenido mediante gráficos de una forma didáctica y entretenida.

2.4. Fundamentación Legal

En este capítulo se relata la fundamentación legal que cumple este proyecto para mejorar, fomentar el bienestar y el buen vivir de la población, junto al (Plan nacional del desarrollo del buen vivir), una forma de vida fundamentada en la diversidad cultural y ambiental, enfocados con los siguientes objetivos de este proyecto junto a la empresa Rock Candy Artesanal, lo que permitirá promover y fortalecer las industria artesanal.

El proyecto está fundamentado en los objetivos 5 y 10 del “Plan nacional del desarrollo del buen vivir 2013-2017” (Plan Nacional del buen vivir 2013-2017, s.f.) en la que se expresa la identidad nacional y cultural en el país, ya siendo Rock Candy un producto 100% ecuatoriano, el mismo que contribuye con la materia productiva del país. A continuación se especifican los objetivos a usar:

*“**OBJETIVO 5:** Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad”* (Senplades, 2013, p. 181).

Con este producto audiovisual ayudaríamos alcanzar una de las metas que tiene este objetivo:

5.4 *“Promover las industrias y los emprendimientos culturales y creativos, así como su aporte a la transformación de la matriz productiva.*

1. *Definir los bienes y servicios culturales estratégicos y promover su circulación, en el marco de la integración regional.*

d. Estimular la creación, la producción, la difusión, la comercialización, la distribución, la exhibición y el fortalecimiento de emprendimientos e industrias culturales y creativas diversas, como sector estratégico en el marco de la integración regional.

l. Promover la innovación tecnológica y la modernización de emprendimientos e industrias culturales y creativas en los eslabones prioritarios de la cadena productiva.

m. Estimular mecanismos de digitalización de bienes culturales y crear plataformas nacionales para la circulación, difusión, comercialización, promoción y exhibición en línea.

p. Incorporar los patrimonios a la cadena de valor del turismo.” (Plan Nacional del buen vivir 2013-2017, 2013, pp. 192-193).

El material audiovisual ayudará también a fomentar que otras empresas del mismo ámbito productivo acudan a realizar proyectos visuales que contribuyan con la matriz productiva del país como se estipula en el siguiente objetivo:

“OBJETIVO 10: Impulsar la transformación de la matriz productiva”
(Plan Nacional del buen vivir 2013-2017, 2013, pp.291).

Aportará a una de sus metas, para promover el consumo de los productos nacionales entre la población.

10.1 *“Diversificar y generar mayor valor agregado en la producción nacional.*

2. *Consolidar la transformación productiva de los sectores prioritarios industriales y de manufactura, con procesos de incorporación de valor agregado que maximicen el componente nacional y fortalezcan la capacidad de innovación y de aprendizaje colectivo.*

e. *Fortalecer el marco institucional y regulatorio que permita una gestión de calidad en los procesos productivos y garantice los derechos de consumidores y productores.” (Plan Nacional del buen vivir 2013-2017, 2013, pp. 300).*

3. Capítulo III. Metodología

En este capítulo describiremos el método de investigación que se realiza con el propósito de obtener y recopilar los datos necesarios para el respectivo desarrollo del proyecto, se relatará una reseña de la propuesta gráfica que tendrá en producto audiovisual.

3.1 Diseño de la Investigación

Por las facilidades proporcionadas debido a que trabajo en la empresa y se me ha pedido realizar un audiovisual, en donde se explique el proceso de elaboración del producto.

La propuesta audiovisual tiene un método de investigación:

Investigación formal con todos los datos obtenidos, permitirá que se mejore las necesidades a través de un producto audiovisual, esta investigación va cambiando y actualizándose según las necesidades requeridas, la misma que desembocará en la solución del problema, mediante métodos factibles de entendimiento, el cual se transmitirá en una pieza audiovisual basado en la técnica de Motion Graphics, siendo esta una manera de transmitir conceptos, procesos y demás, de una manera fácil y dinámica para una mayor recepción del mensaje. La investigación que se ha escogido, permitirá mejorar y comprender la fabricación de los caramelos artesanales.

Acoplado las investigaciones pura o formal y aplicada o práctica se obtendrá un mejoramiento y entendimiento del proceso de la creación de caramelo, que será transmitido a la población joven adulta para solventar posibles inquietudes.

3.2 Caracterización de la Propuesta

Según el análisis de los temas desarrollados dentro del marco teórico, la elaboración de este anteproyecto, se enfoca al producto a desarrollar, el cual seguirá las siguientes características, las mismas que se destacarán en el producto audiovisual:

1. Idea
2. Guión
3. Storyboard
4. Exploración visual
5. Diseño de personajes
6. Diseño de Motion Graphics
7. Animación
8. Edición
9. Render

Esta propuesta partirá de una idea general relatado en una animación 2D, con el objetivo de obtener una mayor acogida por el público, un medio de transmisión de ideas, críticas, también se crearán escenarios donde interactúan dos personajes que mostrarán el proceso de los caramelos de una forma dinámica y sencilla. Con la colaboración del Motion Graphics se obtendrá una secuencia dinámica y entretenida.

4. Capítulo IV. Aspectos Administrativos

Este capítulo describirá los recursos económico, técnico y humanos necesarios para el desarrollo del proyecto.

4.1 Recursos

4.1.1. Recursos Humanos

Para desarrollar este producto audiovisual se contará con la colaboración de la empresa Rock Candy, junto con la participación activa del tutor de tesis asignado por la universidad y el autor del proyecto.

4.1.2 Recursos Técnicos

Para este punto técnico se basa en la ley:

“Plan nacional del desarrollo del buen vivir 2013-2017” (Documentos Senplade, s.f.)

4.1.3 Recursos Materiales

A continuación un listado de todos los materiales a utilizar en la investigación:

- Computadora
- Software
- Impresora
- Tintas
- Hojas
- Lápices
- Grabadora
- Cámara fotográfica
- Tableta digitalizadora
- Celular

4.1.4 Recursos Económicos

Los gastos económicos serán autónomos, debido a que el proyecto será realizado por el autor.

4.2 Presupuesto de Gastos.

GASTO	VALOR
1. Elaboración del proyecto	\$ 500
2. Material de escritorio	\$ 1050
3. Material bibliográfico	\$ 50
4. Copias	\$ 50
5. Adquisición de equipos	\$ 2.500
6. Gastos administrativos	\$ 150
7. Pagos a asesores y especialistas	\$ 1500
8. Transporte	\$ 100
9. Imprevistos	\$ 1500
TOTAL	\$ 7500

Debido a que es un proyecto de titulación la gran parte de los costos serán utilizados para adquisición de equipos que servirá para el desarrollo del mismo.

4.3 Costo total de producción para la presentación de este proyecto de tecnológico de titulación.

Al evaluar los aspectos necesarios para producir este proyecto se tomó en cuenta que su realización parte de cero, el cual dio un aproximado de \$7.500.

5. Capítulo V. (Pre-producción del Proyecto/Desarrollo del producto Audiovisual)

5.1 Estilo gráfico

Sinopsis

Rocker explica el proceso de elaboración de los caramelos.

Presentación del Producto

Presentación mediante el programa Motion Graphics, cuya duración será de aproximadamente 2 minutos, en la que se mostrará la elaboración de los caramelos artesanales que contiene diseños en el interior, este video va dirigido a la población joven adulta, para una mayor difusión e información acerca de la fabricación de dichos caramelos, el video será difundido en redes sociales y exhibido en el establecimiento.

Idea Original

Pedro camina por la acera mirando al frente, de su lado izquierdo observamos varios edificios, sin embargo en esta escena se destaca una tienda de dulce "Rock Candy". Pedro en un momento de descuido cae en una alcantarilla.

La alcantarilla lleva a Pedro al interior de la fábrica de caramelos, llega a un lado de la fábrica, él cae en una entrada donde hay un río de chocolate y varias cosas hechas de dulces.

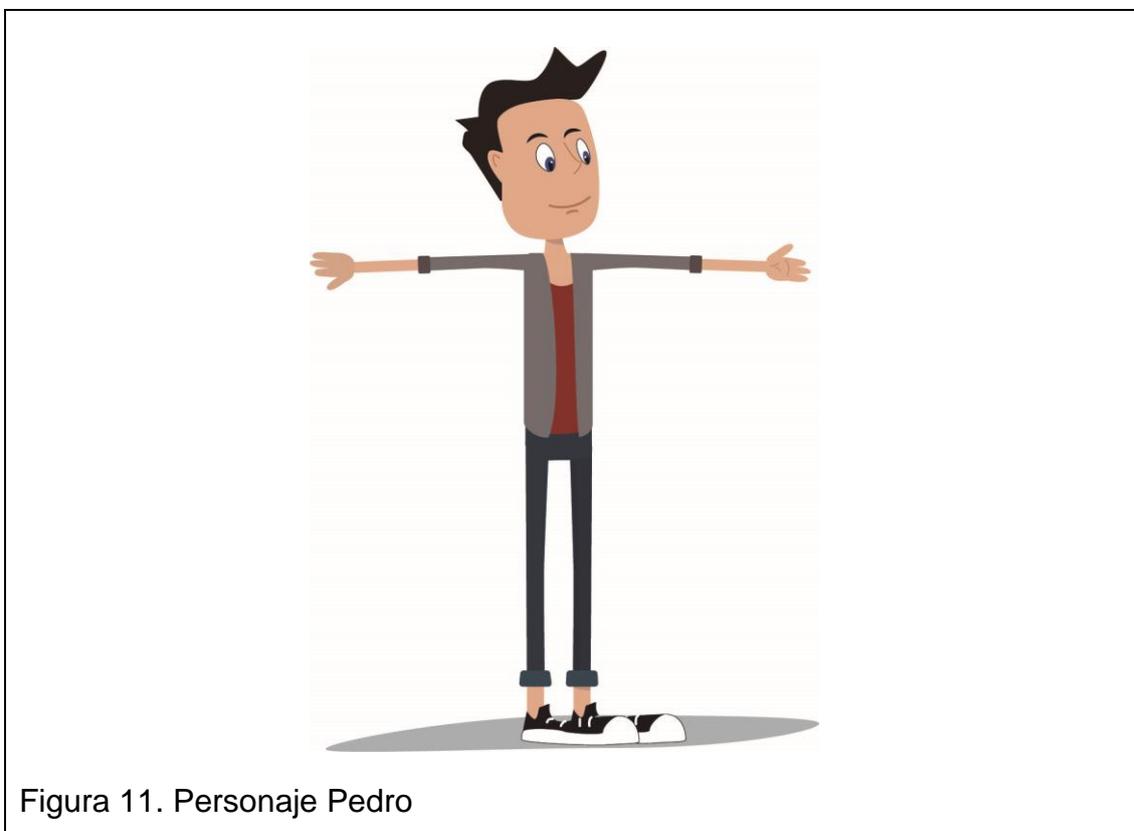
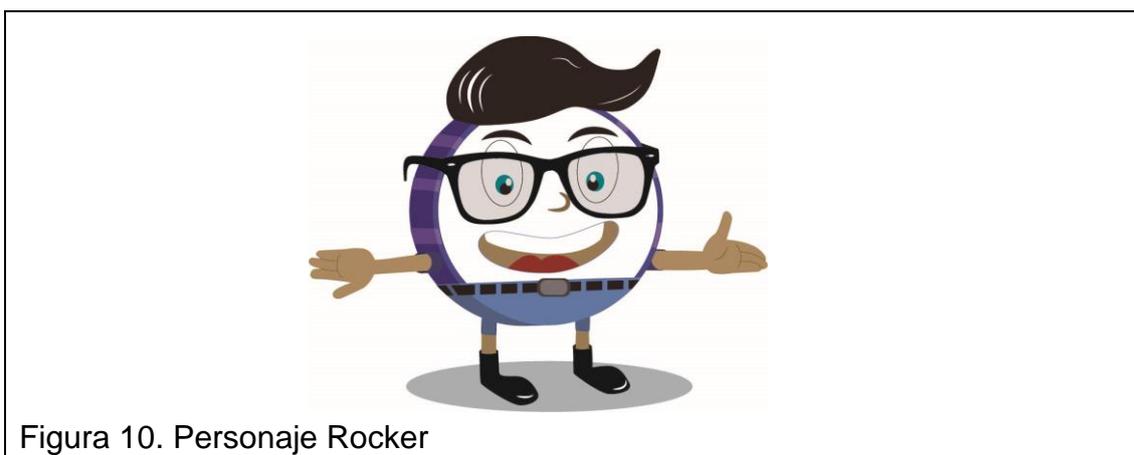
De repente aparece Rocker un singular personaje de caramelo, empieza a interactuar con Pedro. Rocker lleva a Pedro a ver cómo se fabrican los caramelos.

En el interior de la fábrica, Rocker le pide a Pedro que escoja una de las puertas, una de ellas conduce a Pedro a la cocina, en donde se elaboran los caramelos.

Pedro escoge las frutas, las que son mezcladas con los demás ingredientes, que más tarde es llevado a una máquina para proseguir con el armado del caramelo.

Diseño de personajes

Estará basado en líneas curvas de forma suelta, de tal forma que de elasticidad a todo el cuerpo.



5.2 Guion Candy Fantasy

<p>ESC 1</p> <p>Pedro camina frente a una tienda de dulces, no se percata de que al frente hay una Alcantarilla abierta</p>	<p>Música de ambiente</p> <p>Por definir</p>
<p>ESC 2</p> <p>Pedro cae en el agujero con los brazo hacia arriba</p>	
<p>ESC 3</p> <p>Sigue cayendo en la alcantarilla de manera que sube y baja.</p>	
<p>ESC 4</p> <p>Plano general, entrada de la fábrica</p>	
<p>ESC 5</p> <p>Pedro sale de la pared revotando en el suelo</p>	
<p>ESC 6</p> <p>Plano medio de Rocker, le hace señas con su mano diciendo que le siga.</p>	<p>TEXTO Rocker</p> <p>Sígueme nuevo</p>
<p>ESC 7</p> <p>Plano medio de pedro</p>	<p>Texto Pedro</p> <p>¿A dónde?</p>
<p>ESC 8</p> <p>Plano general, Rocker y Pedro en la entrada de la fábrica</p>	<p>Texto Rocker</p> <p>A fantasear</p>
<p>ESC 9</p> <p>Transición en espiral</p>	

ESC 10 Plano general, interior fábrica con tres puertas, cada una con caminos automáticos	Texto Rocker escoge
ESC 11 Zoom out a la puertas, Una de temáticas, frutas y personalizados.	
ESC 12 Encima de Pedro aparecen unas frutas, el camino se enciende llevándoles a la puerta de frutas.	Texto Rocker Te explicare el proceso de elaboración.
ESC 13 Cambio de escenario, plano general cocina Pedro y Rocker	Texto Rocker Empecemos
ESC 14 Zoom in, Rocker empezando a mezclar los ingredientes estira sus brazo de lado a lado.	
ESC 15 Rocker Extiende su mano y aparecen unas frutas	Texto Pedro Limón
ESC 16 Limón explota	
ESC 17 Rocker Extiende su mano y aparecen unos círculos de colores	
ESC 18 Pedro escoge el color verde explota, manchando a Pedro	

ESC 19 Pedro está cubierto los ojos, al abrir sus brazo rápidamente el color desaparece	Texto Pedro Heee!!
ESC 20 Plano general cocina, Rocker y Pedro	Texto Rocker sigamos
ESC 21 Dos máquinas bombean de arriba a bajo el caramelo, la mezcla cae de color blanco y verde.	
ESC 22 Rocker presiona el botón que dice ON que enciende la máquina de batido.	
ESC 23 El botón On sale destellos de luz, haciendo el cambio de escenario	
ESC 24 Vista superior el caramelo cae dentro de la maquina mezcladora	Texto La masa se empieza a batir
ESC 25 Vista superior del lado izquierdo sale las tiras de caramelo blanco y triángulos verdes	Texto Necesitamos 4 tiras blancas 6 triángulos verdes
ESC 26 Vista superior, 6 triángulos verdes y 4 tiras blancas de caramelo	Texto Piezas del caramelo
ESC 27 Rocker pega una tira blanca de caramelo sobre el triángulo	Texto Cubrimos todos los triángulos con las tiras blancas

ESC 28 Todos los triángulos cubiertos con caramelo blanco	
ESC 29 Rocker levanta la mitad de los triángulos colocando sobre la otra mitad formando así un cilindro	Texto Unimos todas las piezas hasta formar un cilindro
ESC 30 Rocker cubre todo el cilindro de caramelo con una cobertura verde	Texto Colocamos la cobertura verde
ESC 31 Rocker gira el cilindro de caramelo hasta obtener	Texto Giramos el caramelo Hasta tener unas tiras pequeñas de caramelo
ESC 32 Las tiras de caramelo cruzan de lado izquierdo al derecho para ir a la máquina de corte	Texto Cada tira de caramelo es cortado en pequeñas unidades
ESC 33 La máquina cortadora corta cada tira de caramelo en pequeñas unidades	
ESC 34 Plano detalle, zoom in del caramelo terminado	Texto Boom, yee!.,si!
ESC 35 Plano general Rocker y Pedro	Texto Listo!!! terminamos
ESC 36 Rocker salta para chocar su mano con la Pedro	

<p>ESC 37</p> <p>Plano detalle del choque de manos, aparece una explosión</p> <p>Cubriendo todo de blanco</p>	
<p>ESC38</p> <p>Fondo rojo, zoom in del logo Rock Candy</p> <p>Fin.</p>	

5.3 Storyboard

STORYBOARD
AUDIOVISUAL
OPCION 1

TITULO

PAGINA

1

ESC

1



ACCIÓN

Pedro camina frente a una tienda de dulces, no se percata de que al frente hay una Alcantarilla abierta

TEXTO

ESC

2



ACCIÓN

Pedro cae en el agujero con los brazo hacia arriba

TEXTO

ESC

3



ACCIÓN

Sigue cayendo en la alcantarilla de manera que sube y baja.

TEXTO

STORYBOARD
AUDIOVISUAL
OPCION 1

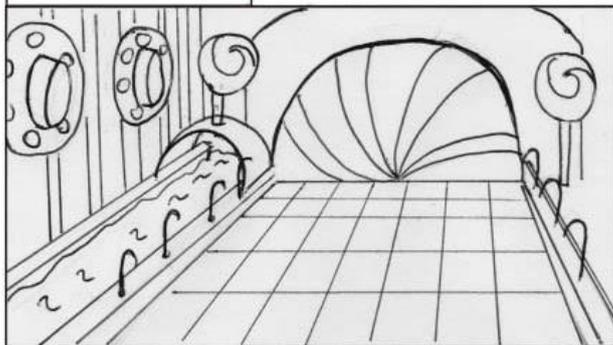
TITULO

PAGINA

2

ESC

4



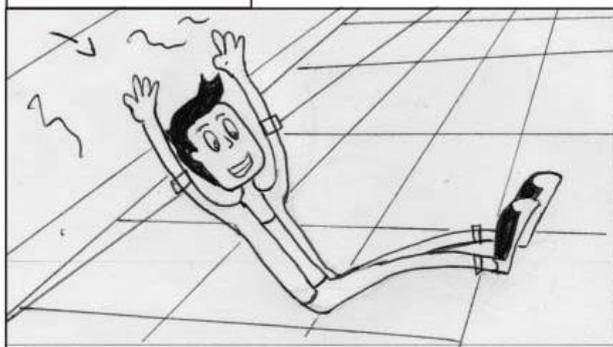
ACCIÓN

Plano general, entrada de la
fabrica

TEXTO

ESC

5



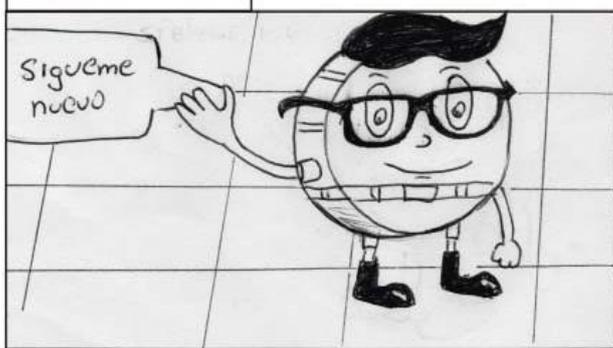
ACCIÓN

Pedro sale de la pared revo-
tando en el suelo

TEXTO

ESC

6



ACCIÓN

Plano medio de Rocker, le hace
señas con su mano diciendo que
le siga.

TEXTO

Sígueme nuevo

STORYBOARD
AUDIOVISUAL
OPCION 1

TITULO

PAGINA

3

ESC

7



ACCIÓN

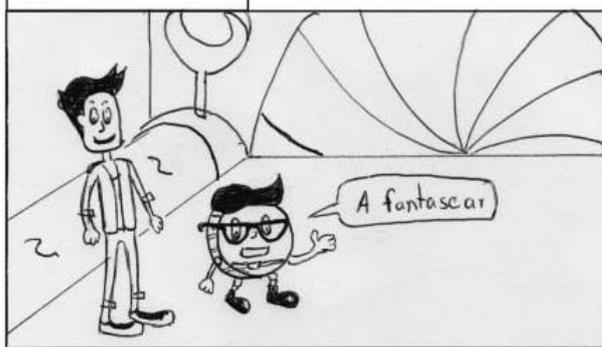
Plano medio de pedro

TEXTO

¿A dónde?

ESC

8



ACCIÓN

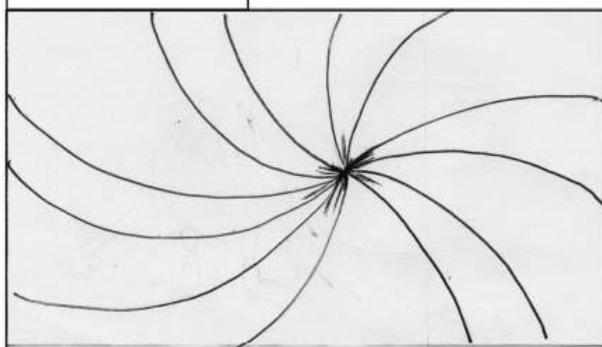
Plano general, Rocker y pedro
en la entrada de la fabrica

TEXTO

A fantasear

ESC

9



ACCIÓN

Transición en espiral

TEXTO

STORYBOARD
AUDIOVISUAL
OPCION 1

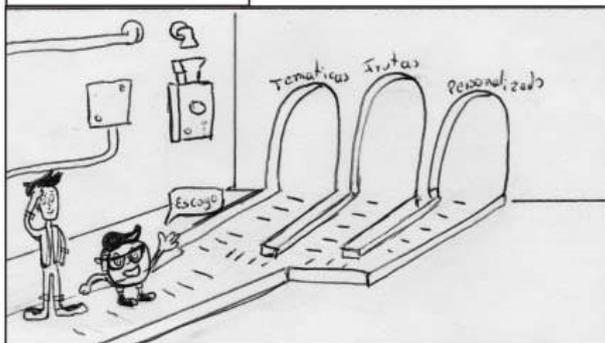
TITULO

PAGINA

4

ESC

10



ACCIÓN

Plano general, interior fabrica con tres puertas, cada una con caminos automáticos

TEXTO

escoge

ESC

11



ACCIÓN

Zoom out a la puertas, Una de temáticas, frutas y personalizados.

TEXTO

ESC

12



ACCIÓN

Encima de pedro aparecen unas frutas, el camino se enciende llevándoles a la puerta de frutas.

TEXTO

A la cocina!!
Te explicare el proceso de cómo elaborar los caramelos.

STORYBOARD
AUDIOVISUAL
OPCION 1

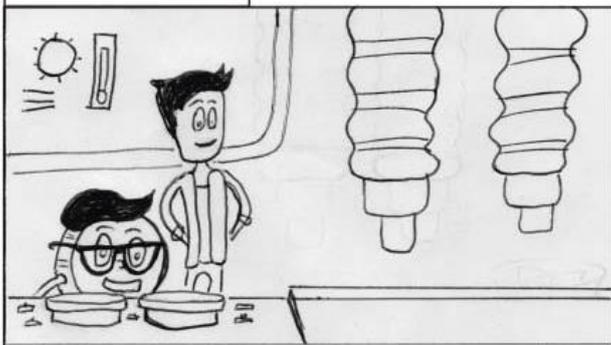
TITULO

PAGINA

5

ESC

13



ACCIÓN

Cambio de escenario, plano general cocina Pedro y Rocker

TEXTO

Empecemos

ESC

14



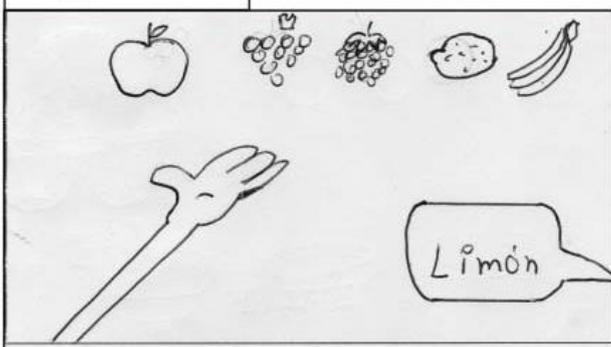
ACCIÓN

Zoom in, Rocker empezando a mezclando los ingredientes estira sus brazo de lado a lado.

TEXTO

ESC

15



ACCIÓN

Rocker Extiende su mano y aparecen unas frutas

TEXTO

Limón

STORYBOARD
AUDIOVISUAL
OPCION 1

TITULO

PAGINA

6

ESC

16



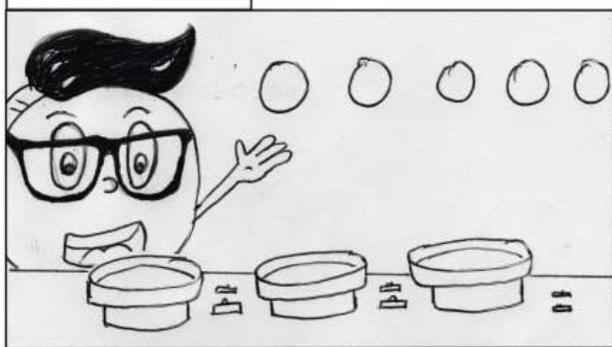
ACCIÓN

Limón explota

TEXTO

ESC

17



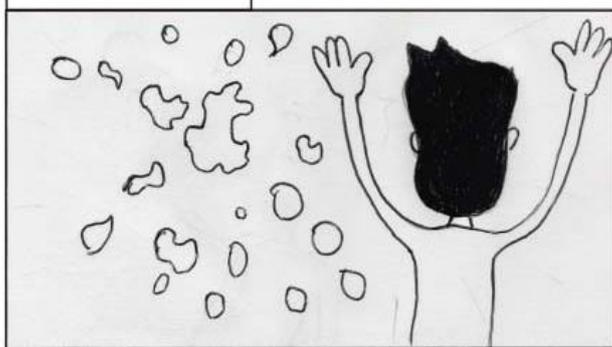
ACCIÓN

Rocker Extiende su mano y aparecen unos cirulos de colores

TEXTO

ESC

18



ACCIÓN

Pedro escoge el color verde explota, manchando a pedro

TEXTO

STORYBOARD
AUDIOVISUAL
OPCION 1

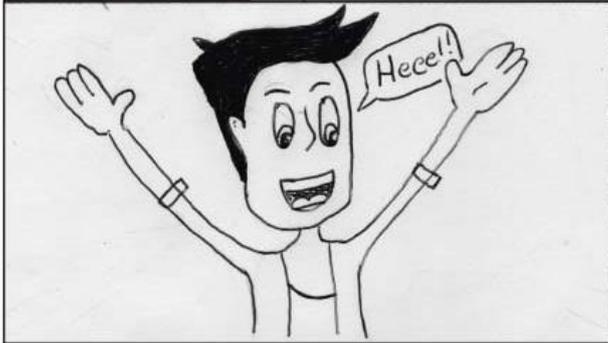
TITULO

PAGINA

7

ESC

19



ACCIÓN

Pedro está cubierto los ojos, al abrir sus brazo rápidamente el color desaparece

TEXTO

Heee!!

ESC

20



ACCIÓN

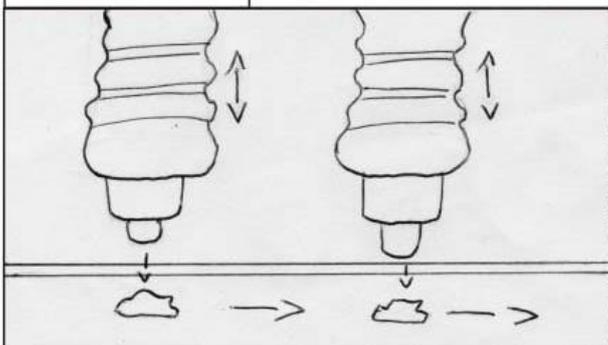
Plano general cocina, Rocker y pedro

TEXTO

sigamos

ESC

21



ACCIÓN

Dos máquinas bombean de arriba a bajo el caramelo, la mezcla cae de color blanco y verde.

TEXTO

STORYBOARD
AUDIOVISUAL
OPCION 1

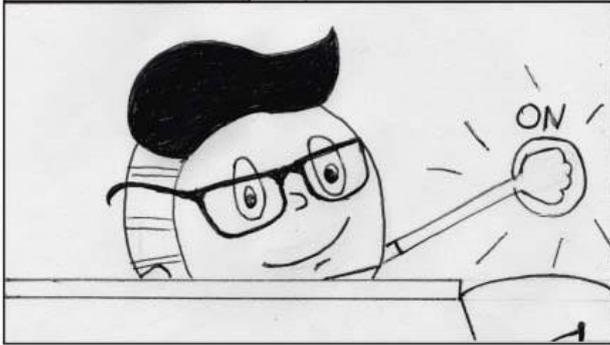
TITULO

PAGINA

8

ESC

22

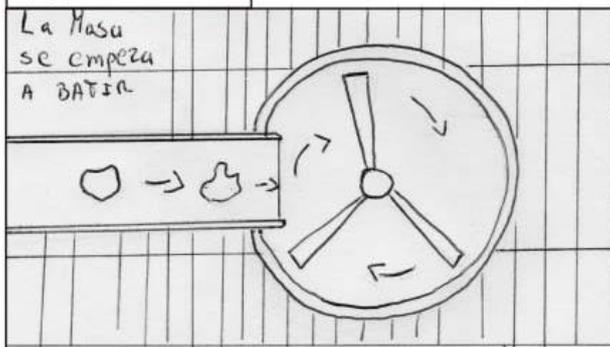


ACCIÓN
Rocker presiona el botón que dice ON que enciende la máquina de batido y sale un destello de luz

TEXTO

ESC

23



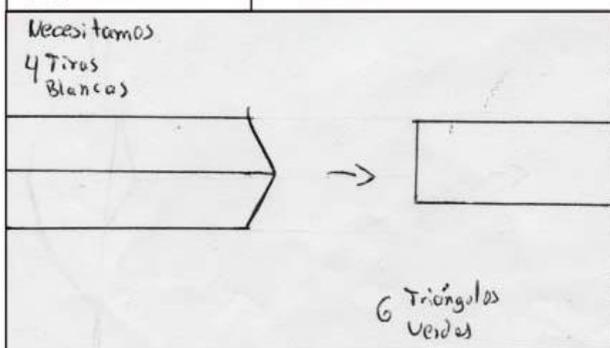
ACCIÓN
Vista superior el caramelo cae dentro de la maquina mezcladora

TEXTO

La masa se empieza a batir

ESC

24



ACCIÓN
Vista superior del lado izquierdo sale las tiras de caramelo blanco y triángulos verdes

TEXTO

Necesitamos 4 tiras blancas
6 triángulos verdes

STORYBOARD
AUDIOVISUAL
OPCION 1

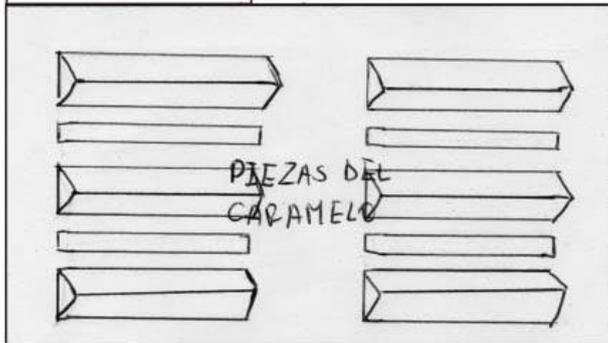
TITULO

PAGINA

9

ESC

25



ACCIÓN

Vista superior, 6 triángulos verdes y 4 tiras blancas de caramelo

TEXTO

Piezas del caramelo

ESC

26



ACCIÓN

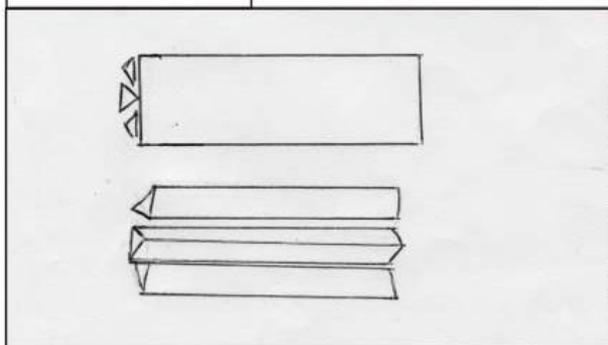
Rocker pega una tira blanca de caramelo sobre el triángulo

TEXTO

Cubrimos todos los triángulos con las tiras blancas

ESC

27



ACCIÓN

Todos los triángulos cubiertos con caramelo blanco

TEXTO

STORYBOARD
AUDIOVISUAL
OPCION 1

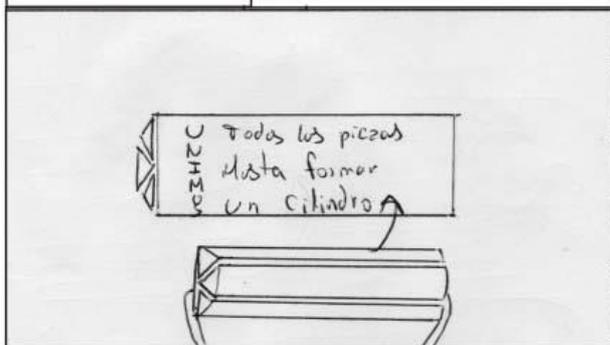
TITULO

PAGINA

10

ESC

28



ACCIÓN

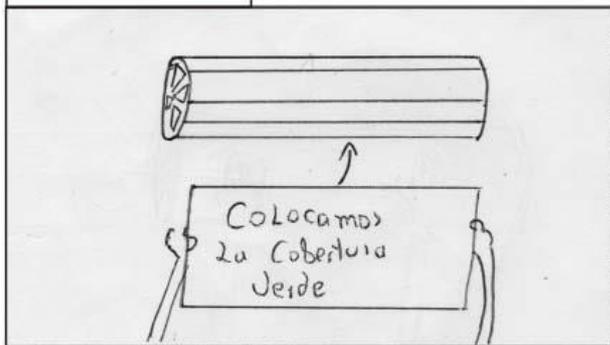
Rocker levanta la mitad de los triángulos colocando sobre la otra mitad formando así un cilindro

TEXTO

Unimos todas las piezas hasta formar un cilindro

ESC

29



ACCIÓN

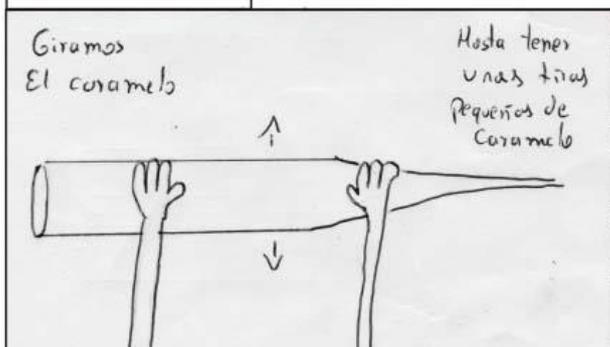
Rocker cubre todo el cilindro de caramelo con una cobertura verde

TEXTO

Colocamos la cobertura verde

ESC

30



ACCIÓN

Rocker gira el cilindro de caramelo hasta obtener

TEXTO

Giramos el caramelo hasta tener unas tiras pequeñas de caramelo

STORYBOARD
AUDIOVISUAL
OPCION 1

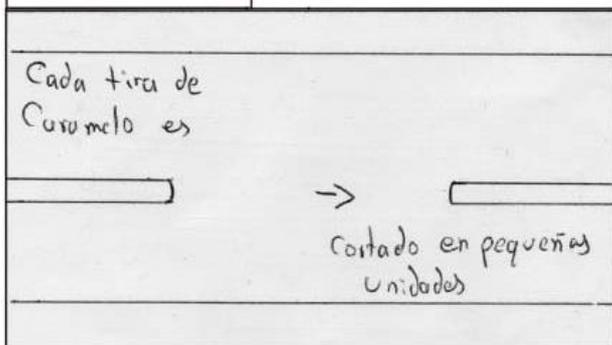
TITULO

PAGINA

11

ESC

31



ACCIÓN

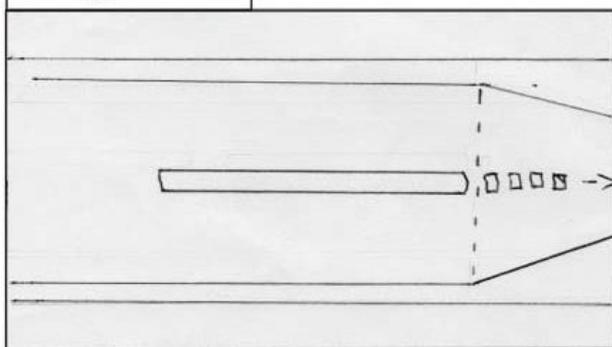
Las tiras de caramelo cruzan de lado izquierdo al derecho para ir a la máquina de corte

TEXTO

Cada tira de caramelo es cortado en pequeñas unidades

ESC

32



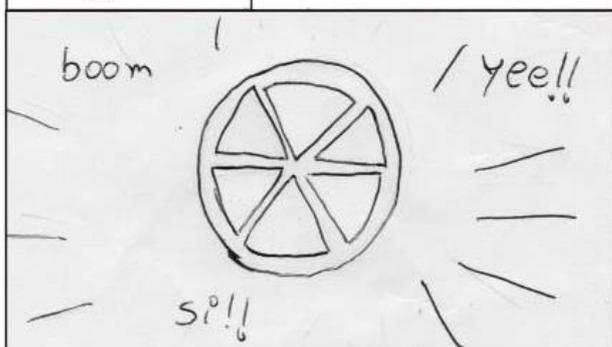
ACCIÓN

La máquina cortadora corta cada tira de caramelo en pequeñas unidades

TEXTO

ESC

33



ACCIÓN

Plano detalle, zoom in del caramelo terminado

TEXTO

boom, yee!!, si

STORYBOARD
AUDIOVISUAL
OPCION 1

TITULO

PAGINA

12

ESC

34



ACCIÓN

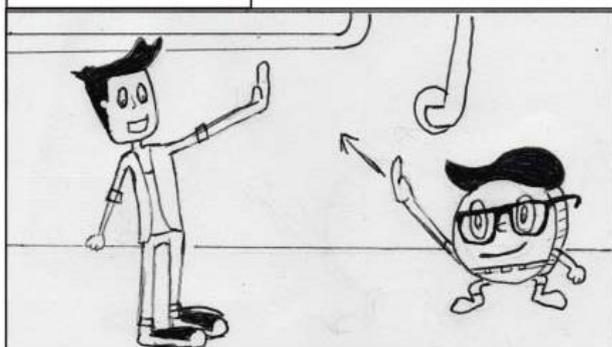
Plano general Rocker y
pedro

TEXTO

Listo!!!
terminamos

ESC

35



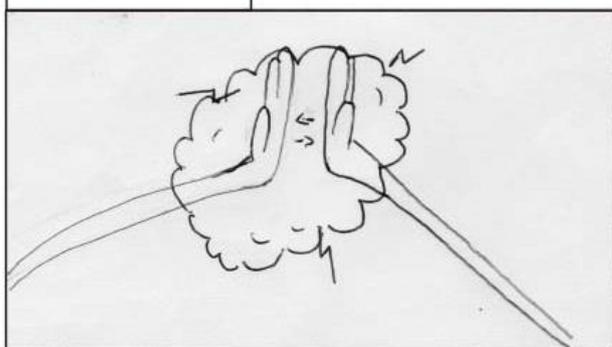
ACCIÓN

Rocker salta para choca su
mano con la pedro

TEXTO

ESC

36



ACCIÓN

Plano detalle del choque de
manos, aparece una
explosión
Cubriendo todo de blanco

TEXTO

STORYBOARD
AUDIOVISUAL
OPCION 1

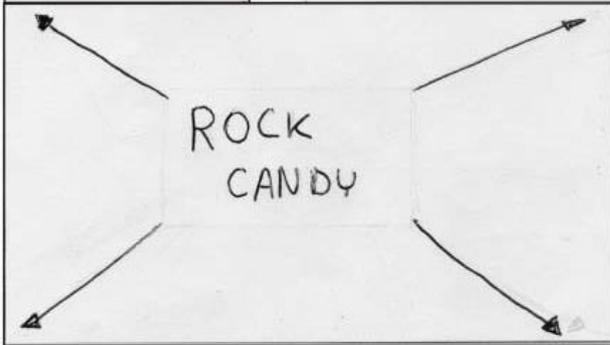
TITULO

PAGINA

13

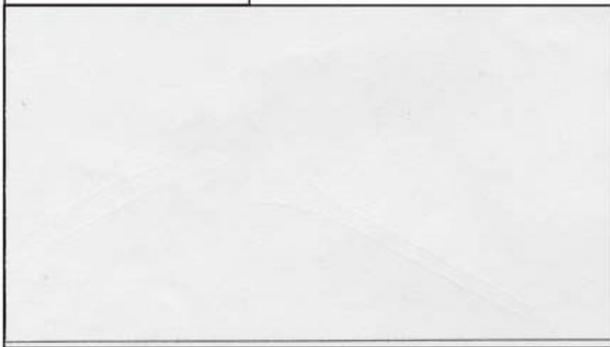
ESC

37



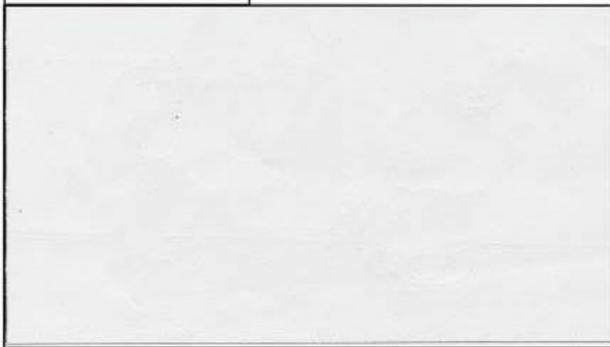
ACCIÓN
Fondo rojo, zoom in del logo Rock Candy
TEXTOS

ESC



ACCIÓN
TEXTOS

ESC



ACCIÓN
TEXTOS

6. Capítulo VI. Conclusión y Recomendación

6.1. Conclusiones:

Con la ayuda del conocimiento acerca de los procesos que involucran la realización de los caramelos artesanales, se ha tomado en cuenta las necesidades, las que se han resuelto a través de una animación dinámica y explicativa, la que tendrá un grado de significancia en cuanto a la ayuda de los usuarios en el conocimiento en la elaboración de los caramelos. Al elaborar esta animación, se demostrará, que mediante el uso de recursos audiovisuales tales como personajes carismáticos, divertidos, escenarios, se puede obtener gran atención por parte de los espectadores.

El audiovisual ayuda a informar pero además da un plus a la comercialización, ayuda a la captación de los nuevos consumidores y eso elevará la producción y ampliaría fuertes de trabajo y además incrementará los ingresos de la empresa, los mismos que pueden ser invertidos en nuevos sketch publicitarios.

6.2. Recomendaciones

Se recomienda realizar animaciones de cada uno de los productos que la tienda oferta tales como los caramelos ácidos, paquetes o kit de los mismos. Los personajes se adecuarán de acuerdo al público que se exponga.

REFERENCIAS

- Amores, E., Martínez, C., y Proaño, J. (2013). *El caramelo, una dulce y bella expresión*. Recuperado el 04 de Noviembre de 2015, de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4689921>
- Bohórquez, M. (2014). *El diseño gráfico y el cortometraje de ficción*. Recuperado el 08 de Noviembre de 2015, de <http://encuadre.org/el-diseno-grafico-y-el-cortometraje-de-ficcion/>
- Diccionario de la lengua española. (2015). *Real Academia Española*. Recuperado el 03 de Noviembre de 2015, de <http://lema.rae.es/drae/>
- Documentos Senplade. (s.f.). *Plan Nacional del buen vivir 2013-2017*. Recuperado el 08 de Noviembre de 2015, de <http://documentos.senplades.gob.ec/Plan%20Nacional%20Buen%20Vivir%202013-2017.pdf>
- Pérez, C. (2010). *Dinamismo tecnológico e inclusión social en América Latina*. Recuperado el 12 de Noviembre de 2015, de <http://www.cepal.org/publicaciones/xml/2/39122/RVE100Perez.pdf>
- Revista lideres. (s.f.). *Ellos recrean la imagen de las empresas en caramelos*. Recuperado el 02 de Noviembre de 2015, de <http://www.revistalideres.ec/lideres/recrean-imagen-empresas-caramelos.html>
- Schmitd, M. (1987). Cine y video educativo. En *Centro de Publicaciones. Ministerio de Educación y Ciencia*. Madrid: MEC.
- SCielo. (s.f.). *Alimentos artesanales y tradicionales: el queso Oaxaca como un caso de estudio del centro de México*. Recuperado el 03 de Noviembre de 2015, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0188-45572011000200007&script=sci_arttext&tIng=pt
- Uhu. (s.f.). *Glosario de cine*. Recuperado el 07 de Noviembre de 2016, de <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/glosariocine.htm>