



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

MOTION GRAPHICS QUE PROMUEVA EL BUEN USO DE RECURSOS
NATURALES EN EL DESARROLLO DE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS
SUSTENTABLES EN EL ECUADOR

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Tecnólogo en Animación Digital
Tridimensional.

Profesor/a guía
Lcdo. Roberto Andrés Souza Hidalgo

Autor
David Alexander Angulo Diaz

Año
2017

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el (los) estudiante(s), 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”

Roberto Andrés Souza Hidalgo
Licenciado en Bellas Artes
C.I. 171397537-1

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro(amos) haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Diego Alberto Latorre Villafuerte
Ingeniero en Diseño Gráfico y
Comunicación Visual
C.I. 1711434421

Daniel Alberto Reyes Castro
Licenciado en Artes y
Tecnologías Digitales
C.I. 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.”

David Alexander Angulo Diaz

C.I. 1711976744

AGRADECIMIENTOS

El presente trabajo de investigación fue realizado gracias a mis padres Augusto Angulo y Lupe Diaz, a quienes me gustaría mostrar mi más profundo agradecimiento por hacer posible la realización de este estudio.

DEDICATORIA

El presente proyecto buscar entregar la información necesaria al sector inmobiliario recreando los panoramas que tendría la construcción para elaborar más proyectos sustentables para el futuro.

RESUMEN

Este trabajo de titulación se concibe como un estudio teórico-práctico, cuya finalidad es el desarrollo de un producto audiovisual de *motion graphics* correspondientes al diseño multimedia para el fortalecimiento de la identidad y las estrategias de comunicación de este recurso, desarrollada además en función de las características del medio y las técnicas de comunicación previamente establecidas.

Los principales intereses en los que se basa esta investigación son la identificación de los procesos relacionados a la gestión del diseño audiovisual y su aplicación a través del desarrollo concreto de proyectos sustentables en el sector inmobiliario.

Es necesario para esto evaluar que el concepto de construcción verde tiene una gran ventaja ayudando a promover el uso de recursos renovables al momento de construir, creando de esta manera un menor impacto en la propagación de gases invernadero, además generando conciencia en los usuarios de este producto.

El proyecto se ajusta a la disciplina del diseño audiovisual conocido como *Motion Graphics*, específicamente en lo que se refiere al diseño gráfico multimedia.

ABSTRACT

This academic work has been created through a theoretic/practice study, its objective is to develop an audiovisual product of motion graphics which responds to the multimedia design with the purpose of strengthening identity and communication strategies of this resource, developed also by the characteristics of the environment and the communication techniques previously established.

The main interest that led this investigation is the relationship between the processes involved in the management of the audiovisual design and its application through the final development of sustainable projects within the real estate industry.

We must evaluate that the green/construction concept has a huge advantage helping promote the use of renewable resources when building, thus creating less impact on the propagation of greenhouse gases, in addition to generating awareness to users of this product.

This project fits the audiovisual discipline known as Motion Graphics, specifically to what refers to graphic design multimedia.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2
1.1 Planteamiento del problema	2
1.1.1 Formulación del problema	2
1.1.2 Preguntas directrices.....	3
1.2 objetivo	3
1.2.1 Objetivo general.....	3
1.2.2 Objetivos especificos.....	4
1.2 Justificación.....	4
2. CAPITULO II. MARCO TEORICO.....	5
2.1 Antecedentes	5
2.2 Fundamentación teorica	5
2.3 Definición de terminos basicos.....	7
2.4 Fundamentación legal	9
3. CAPITULO III. METODOLOGIA	11
3.1 Diseño de la investigación	11
3.1.1 Grupo objetivo	12
3.2 Técnica y recolección de datos.....	12
3.3 Técnica para el procesamiento de datos	13
3.4 Caracterización de la propuesta	13
3.4.1 Idea	14
3.4.2 Presentación del Producto	15
4. CAPITULO IV. RECURSOS	17
4.1 Recursos.....	17
4.1.1 Recursos Financieros	17
4.1.2 Recursos Materiales y Tecnológicos	17
4.1.3 Recursos Humanos	17
4.2 presupuestos y gastos.....	18
4.3 cronograma	19

5. CAPITULO V. DESARROLLO DEL PRODUCTO	
AUDIOVISUAL	20
5.1 Pre-Producción	20
5.2 Producción	21
5.3 Post-Producción	22
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	23
6.1 Conclusiones	23
6.2 Recomendaciones	23
REFERENCIAS	24
ANEXOS	25

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo pretende elaborar un video con técnica Motion Graphic, de aproximadamente 45 segundos a 1 minuto, proponiendo el uso de figuras gráficas representativas y estilos de autor. Utilizando la herramienta digital se procederá a la realización y edición de cada uno de los componentes del video. Cuya finalidad es encontrar soluciones sostenibles al momento de construir.

El problema consiste en proponer al sector inmobiliario en el Ecuador, adaptar estos criterios en sus proyectos para de esta manera promover la optimización de los recursos no renovables, preservación del agua, energía y atmósfera y utilización de materiales hechos en el país.

La construcción cada vez va adquiriendo mayor importancia en el sector inmobiliario del país, este producto ira mejorando la calidad de vida de sus clientes además de generar un menor impacto en el medio ambiente. No cabe duda que las construcciones actuales son eficientes, pero no sostenibles.

1. CAPITULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El estudio teórico-práctico, tiene como finalidad el desarrollo de elementos audiovisuales llamado motion graphics correspondientes al diseño web o desarrollo multimedia. Es importante destacar que el desarrollo está hecho en función de las características del medio y de una estrategia de comunicación previamente establecida. Los principales intereses en los que se basa esta investigación son la identificación de los procesos constructivos actuales en el Ecuador dando así nuevas alternativas al momento de construir respetando el medio ambiente. Además de las piezas audiovisuales que integran el resultado final, se pretende generar una pieza de comunicación promoviendo la identidad visual y cultural que se van a ver reflejados en una guía de estilo con elementos para figuras representativas.

1.1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

De manera objetiva el área que aborda la investigación se conoce comúnmente como Motion Graphics o gráficas en movimiento es una herramienta que busca resolver problemas de comunicación.

Posteriormente, es elaborar un estudio en el campo de las redes de internet o la web, generando así una propuesta experimental que intenta agrupar los elementos considerados más importantes, lo que constituye un acercamiento personal a un área del diseño gráfico que posee una gran potencialidad de desarrollo en el país.

Este proyecto va dirigido a abordar el tema del "*motion graphics*" herramienta la cual, comprende una extensa cantidad de elementos en el escenario comunicacional, específicamente en lo que concierne al *diseño web y redes*.

¿Cómo desarrollar piezas audiovisuales de *motion graphics* correspondiente al diseño web, redes y enmarcarlo con una fuerte identidad corporativa?

Para resolver la problemática que se encuentran la identidad corporativa, se busca con el Motion Graphics ilustrara al sector inmobiliario la alternativa de construir proyectos con criterios sustentables, para de esta manera brindar un mejor producto para sus usuarios y el bienestar de los recursos naturales.

1.1.2 PREGUNTAS DIRECTRICES

1.- ¿Qué motores de renderización son los más adecuados para que el trabajo sea más eficiente y dinámico?

2.- ¿El producto video lograra captar la atención del grupo objetivo?

3.- ¿Es viable en el Ecuador el producto de video institucional?

4.- ¿El enfoque del proyecto debe estar direccionado solo a una identidad corporativa?

5.- *¿De qué manera el producto Motion graphic puede ser un elemento visual rentable?*

1.2 OBJETIVO

1.2.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar elementos audiovisuales de *motion graphics* mediante herramientas digitales para lograr un fortalecimiento en el área de la comunicación visual y criterios de arquitectura sustentable.

El objetivo principal de esta herramienta es elaborar un mensaje para el sector inmobiliario en el país comprenda de manera más amigable y entretenida los elementos alternativos que pueden utilizar al momento de realizar un proyecto arquitectónico.

1.2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

1. Para el desarrollo del video comunicacional en la pre-producción se presentara un plan de investigación con la técnica de entrevista a profesionales en el desarrollo proyectos sustentables en el Ecuador.
2. Con la información obtenida de las entrevista se sustentara la producción del video comunicacional además de incorporar la guía de estilos y la paleta de colores ya definida.
3. Parte fundamental en la producción es el story board que delimitara de manera clara y ordenada la selección de escenas mas importantes durante el video comunicacional.
4. Post-producción de sonido se lo hará con la empresa profesional en locucion Zoom producciones que gracias a que poseen el equipo necesario para lograr un producto final profesional.
5. Se estima que en el Render tenga un tiempo aproximado de duración de 20 minutos, esto se hizo mediante el de iluminación de acuerdo al material copilado, elementos generados en Ilustrador y After Effects los cuales no generaron un mayor impulso al ordenador.

1.2 JUSTIFICACIÓN

La importancia de esta investigación radica en el marco referencial actual de la comunicación, el diseño y el mensaje que permiten las herramientas digitales dentro del sector inmobiliario.

El motivo de este proyecto es buscar de manera amigable y entretenida entregar un mensaje a la industria de la construcción, los beneficios al momento de construir bajo los criterios sustentables que detalla el video.

2. CAPITULO II. MARCO TEORICO

2.1 ANTECEDENTES

El Propósito de este artículo es proporcionar antecedentes dentro del marco teórico, los antecedentes de la investigación fueron parte de una revisión de varios trabajos realizados sobre Motion Graphics, los cuales están elaborados por elementos importantes en el área de la animación.

1.- *The girl effect: the clock is ticking* es un motion graphics infográfico de temática social difundido por internet realizado por el movimiento de the girl effect, creado por la fundación Nike. Esta organización busca apoyar a las niñas adolescentes que son víctimas de la pobreza. ONG. (2010) *The girl effect*.

El discurso audiovisual relata la situación de una niña que cumple los 12 años y vive en la pobreza. Su futuro es incierto y ya es considerada una mujer, por lo que debe casarse a la edad de 14. A los 15 ya esta embarazada y sobrevive al parto tendrá que verse obligada a vender su cuerpo corriendo el riesgo de contraer VIH. Sin embargo se propone una solución y retrocede en el tiempo. Finalmente, describe el posible futuro que podría tener si recibiera el cuidado apropiado de una niña de esa edad.

2.2 FUNDAMENTACIÓN TEORICA

MOTION GRAPHICS

Las tecnologías de información y comunicación incluyen innovaciones en todas las áreas de los medios de comunicación, a través de diversos soportes se presentan múltiples imágenes, textos, colores y formas. Estos mensajes sobre todo los derivados del diseño gráfico están constantemente en evolución, como parte de esta evolución aparece el motion graphic, el cual se hace presente en

todos los espacios relativos a la vida cotidiana, la producción cultural, la educación, el arte y el comercio.

Dado que la mirada central de este análisis estará centrada en la representación de las imágenes, formas y signos. En primera instancia se analiza la narrativa de esta pieza audiovisual que esta estructurada con la técnica de voz en off que esta asociada directamente con las imágenes proyectadas. El presente texto elabora 3 actos durante todo el video, inicio desarrollo y desenlace.

Todos estos episodios emplean elementos gráficos representativos añadiéndoles el sonido generando de esta manera interactividad con el usuario. Esta estructura lineal busca la necesidad de interactuar y concienciar al espectador, esto da como resultado la configuración de nuevas formas de consentir la arquitectura sustentable en el país.

Con respecto al sonido, cabe señalar que se lo abordara en la instancia de post-producción la cual va estar a cargo de la productora Zoom encargada de digitalizar y grabar la locución y la banda sonora que hace de telón durante todo el video. Obteniendo así de esta manera un mensaje continuo y concreto, constituyendo de esta manera parte fundamental durante del video.

Arquitectura Sustentable.

Teoría Superior de la Arquitectura. (2004). Arquitectura sustentable en la actualidad. Ing. Andrés Aguayo. España.

La arquitectura sostenible se basa en cuatro criterios:

- 1.- Uso eficiente del agua: Recolección de agua de lluvia para riego y limpieza de áreas comunes. Además una disminución en el consumo de agua viéndose reflejado en las facturas de agua.
- 2.- Energía y atmósfera: Colocación de luces led en algunas áreas comunes y viviendas logrando de esta manera mitigar los altos consumos de energía y eficiencia energética.
- 3.- Materiales y recursos: Optimizar los recursos nacionales y uso de combustibles fósiles utilizando acabados de la construcción hechos en el país o productos reciclados.
- 4.- Innovación en el diseño: Planificación al momento de elaborar los diseños tomando en cuenta una amplia conservación de la naturaleza creando grandes áreas verdes comunales, mitigando de esta manera la contaminación del aire y haciendo más seguro las zonas de caminerías de los propietarios del inmueble.

2.3 DEFINICIÓN DE TERMINOS BASICOS

AEP: After Effects Project. Formato de archivos de proyecto.

AIFF: Recurso AIFF de Macintosh. Formato de archivo de intercambio de Audio (AIFF).

Animación: En el ámbito de la animación se crea gráficos por medio del ordenador y con el uso de una herramienta digital se produce el movimiento que equivale un segundo a 24 fotogramas generando de esta manera la sensación de movimiento.

Animatic: grabar el Storyboard en secuencia apoyados en la pista sonora.

Anti-aliasing: técnica que suaviza los bordes dentados e indeseados en la representación raster de curvas y diagonales, lo que resulta especialmente útil al presentar tipografía en pantalla.

ASF: Advanced Streaming Format. Formato de streaming avanzado.

Bug: Termino para un DOG (Gráfico originado digitalmente), logo permanente en pantalla.

Chroma Key: es una técnica que sustituye un color de pantalla por otra imagen que deseemos. Para llevar esta técnica a cabo es necesario que nuestro personaje o cosa, no lleve el mismo color que el fondo, que debe de ser de color matte que eviten los reflejos y que estén bien iluminados (sin sombras).

Compress: comprimir o reducir la capacidad de un archivo para permitir su almacenamiento o transmisión de forma eficiente.

Crawl: líneas de texto que discurren en sentido horizontal sobre la pantalla, izquierda a derecha.

Digitalización: Proceso de codificación o conversión de una señal analógica. El ritmo de digitalización de la señal analógica se denomina frecuencia de muestra.

Edición: proceso de compilación de distintas secuencias de video en un soporte final único.

Efectos especiales: Instancia de la post-producción en la que se crean por medio de un ordenador una serie de elementos gráficos para dar un estilo mas autentico y original al producto final

Elipsis: es el salto que se hace en la linea temporal de la secuencia del tiempo dando de esta manera una continuidad a la narración.

Frame: El conjunto de líneas de escaneo que forman una imagen completa. Si el video es entrelazado el cuadro consiste de ambos campos que forman el entrelazado. Si el video es progresivo el cuadro es compuesto de las líneas de escaneo de arriba hacia abajo. El número de líneas de escaneo varía en un cuadro de acuerdo al estándar usado.

Fotogramas Clave: fotogramas específicos que designan el principio y el final de un movimiento o dirección, opacidad, escala, y cualquier otra transformación.

Network: es el conjunto de una o varias redes de ordenadores conectados entre sí a través de diversos mecanismos para compartir información y servicios a diferentes usuarios a nivel mundial.

Pixel: Elemento pequeño que compone una imagen, la resolución de un display o imagen es comúnmente expresada en términos de pixeles(ancho y alto) y profundidad de color.

2.4 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Las constructoras en el Ecuador que perjudican directamente a los recursos no renovables en el país y el mundo y permite que el sector inmobiliario se vuelva mas competitivo.

El aprendizaje que pretende lograr este proyecto es exponer varios criterios a nivel ambiental par que el constructor tome en cuenta al momento de empezar un proyecto de construcción, tomando en cuenta que esto puede conllevar a una certificación internacional avalada por los Estados Unidos.

Esto conduce al sector empresarial en el Ecuador a la comprensión y el significado que tiene el buen manejo de los recursos naturales y el diseño, llevando así a solucionar problemas que podrían tener las siguientes generaciones del planeta. Ya que para un construcción de calidad necesitamos optimizar los recursos naturales y los sistemas de edificación de tal modo que minimicen el impacto ambiental.

CAPITULO I DEL DESARROLLO SUSTENTABLE

Art. 7.- La gestión ambiental se enmarca en las políticas generales de desarrollo sustentable para la conservación del patrimonio natural y el aprovechamiento sustentable de los recursos naturales que establezca el Presidente de la República al aprobar el Plan Ambiental Ecuatoriano.

Las políticas y el Plan mencionados formarán parte de los objetivos nacionales permanentes y las metas de desarrollo. El Plan Ambiental Ecuatoriano contendrá las estrategias, planes, programas y proyectos para la gestión ambiental nacional y será preparado por el Ministerio del ramo.

Para la preparación de las políticas y el plan a los que se refiere el inciso anterior, el Presidente de la República contará, como órgano asesor, con un Consejo Nacional de Desarrollo Sustentable, que se constituirá conforme las normas del Reglamento de esta Ley y en el que deberán participar, obligatoriamente, representantes de la sociedad civil y de los sectores productivos.

CAPITULO II DE LA EVALUACION DE IMPACTO AMBIENTAL Y DEL CONTROL AMBIENTAL

Art. 19.- Las obras públicas, privadas o mixtas, y los proyectos de inversión públicos o privados que puedan causar impactos ambientales, serán calificados previamente a su ejecución, por los organismos descentralizados de control, conforme el Sistema Único de Manejo Ambiental, cuyo principio rector será el precautelatorio.

3. CAPITULO III. METODOLOGIA

3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Debido a que el principal propósito descansa en la presentación de un proyecto de diseño audiovisual, la investigación es de carácter exploratorio-descriptivo e instrumental, con una visión de búsqueda y preserva de los recursos naturales en el ámbito de la construcción.

En cuanto a la labor documental, se realizó la recolección de datos, mediante consultas bibliográficas, digitales y de video. Estas consultas contribuyeron a un mayor conocimiento sobre el tema a tratar, es decir, no solo se limitaron a la revisión del material bibliográfico de la generalidad del motion graphics, también se examino información específica acerca de los diversos métodos constructivos siendo más responsables con el medio ambiente.

Este tipo de investigación permite la existencia de una interacción entre los objetivos planteados y la realidad del objeto a estudiar; ya que, existe un contacto directo entre el investigador y la realidad, lo que le permite tener una mayor comprensión de los resultados. De esta manera, se pretende dar resultados en dos ámbitos uno teórico y otro operativo.

La investigación bibliográfica y el desarrollo del proyecto comprenden los mecanismos fundamentales en la consecución de objetivos. En función de clarificarlos términos con los que se definen las piezas que el presente proyecto brindará como resultado, se recurrió a diferentes fuentes bibliográficas, audiovisuales. Se llevará a cabo la propuesta de identidad, en función de los requerimientos y las características operativas que se proponen para el sector inmobiliario.

3.1.1 GRUPO OBJETIVO

Personas entre 30 a 50 años, con necesidad de expresarse a través de la arquitectura y la cultura, con sentido crítico y con necesidad de consumo de contenidos alternativos.

Por este motivo el grupo objetivo al cual esta orientado es al del sector empresarial, específicamente al sector inmobiliario. Enfocada en satisfacer las demandas de las constructoras y empresas del sector, el producto audiovisual Motion Graphic busca, sobre todo, abordar criterios de arquitectura sustentable para comunicar de manera mas dinámica y entretenida conceptos medio ambientales al momento de construir. De esta manera la constructora que opte por proyectos de este estilo podrán captar un *Target* muy específico, además de promocionar la venta y renta de los inmuebles.

3.2 TECNICA Y RECOLECCIÓN DE DATOS

Las técnicas de recolección de datos se harán bajo la observación, y entrevistas.

a.- Observación: Esta técnica permitirá elaborar un mejor concepto del Motion Graphic, mediante la observación de materiales de archivo se obtendrá una serie de variables utilizadas en diferentes piezas publicitarias.

b.- Investigación: Esta técnica se obtendrá con ayuda de entrevistas con expertos en el tema de motion graphics logrando así un análisis mas profundo de los elementos y componentes mas utilizados con la herramienta digital. Mucho depende del investigador como lleve la entrevista. Dando de esta manera un resultado muy importante ya que el entrevistador nos puede manifestar el proceso para llegar a un producto audiovisual con un mensaje dinámico y con gran impacto en el espectador.

3.3 TÉCNICA PARA EL PROCESAMIENTO DE DATOS

El procesamiento de datos fue por medio de un ordenador empleando el programa After Effects CC para el tratamiento de los datos.

Análisis descriptivo: Adobe After Effects es uno de los softwares basados en línea de tiempo más potentes, es una herramienta para la creación de elementos dentro de una o varias composiciones.

Los recursos de la investigación se definen por medio de la técnica de entrevistas, con el apoyo de Nicolás Calderón egresado de la Licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad San Francisco, me puede colaborar con una entrevista llegando así a los conceptos básicos y avanzados siguiendo la herramienta de After Effects.

Además del recurso tecnológico de la web llegué a captar gran parte de información como técnicas y desarrollo de una pieza audiovisual.

3.4 CARACTERIZACIÓN DE LA PROPUESTA

Por lo que se refiere a la caracterización de la propuesta, sobre Motion Graphics busca comunicar de manera clara y objetiva las bondades que ofrece la Arquitectura sustentable, la ventaja de este recurso es ayudar al usuario a familiarizarse con este tema que es muy importante al momento de construir no solo en aspectos económicos sino además en aspectos medio ambientales.

Planteo del proyecto

¿Qué se va a realizar?

Por medio de un video se hará contar a través de un personaje con voz en off los criterios para preservar los recursos naturales en el ámbito de la construcción.

¿Qué contiene?

Gráficas con formas básicas representativas y textos en movimiento, fondo musical (por definir) y voz en off.

¿A quién se va dirigir?

Este video está dirigido al sector empresarial dedicado a la construcción.

¿Dónde se podrá exhibir el proyecto?

Este proyecto se pretende exhibir en las diferentes plataformas como existentes internet, televisión, y redes sociales.

3.4.1 Idea**¿Qué va a contar?**

El objetivo principal es mostrar de forma clara y entretenida los diferentes criterios para obtener construcciones más amigables con el medio ambiente.

¿Cuál es el objetivo?

Concienciar al sector inmobiliario en el Ecuador para integrar un sistema más eficiente y sustentable.

¿Qué pretende que el espectador sienta/piense?

El proyecto busca que el espectador se conecte por medio del video en una búsqueda de criterios alternativos al momento de construir.

¿Cómo se lo va a entretener?

Por medio de gráficas representativas, colores dinámicos y divertidos a través de un estudio preliminar lograr que el espectador comparta este video con sus redes de contactos, generando de esta manera un retorno muy importante en las ventas del producto.

¿Qué se requiere saber e investigar para contar bien la historia?

En primera instancia se hará una investigación de los recursos no renovables y renovables dentro de la construcción además de promocionar este tema con la ayuda de una herramienta digital.

3.4.2 Presentación del Producto

Este aporte para el sector Inmobiliario busca promocionarse de manera atractiva, para que cada concepto se presente de manera clara al usuario deseando este compartirlo con sus seguidores más fieles. Este video pretende mostrar el contenido que refleje experiencias al sector de la construcción, comunidades y redes sociales afines.

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789!/?#**

Figura 1 . Foto Tipografía

Tomado de: dafont tipografía

*ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789!/?#
%&\$@*{(| \) }*

Figura 2.. Foto Tipografía

Tomado de: dafont tipografía



Figura 3. Logo

4. CAPITULO IV. RECURSOS

4.1 RECURSOS

Con respecto a los recursos a continuación pasara a indicar todos los recursos que serán utilizados durante el proceso de producción del vídeo.

4.1.1 Recursos Financieros

Es fundamental para la elaboración del video, por lo cual se planificara invertir una total de \$400 (CUATRO CIENTOS DOLARES AMERICANOS CON 00/100), obtenidos de la elaboración de modelados 3D arquitectónicos. Este capital lo pienso utilizar para gastos operativos y servicios básicos, y además para al entrevista para obtención de información de Motion Graphics.

4.1.2 Recursos Materiales y Tecnológicos

Primeramente los recursos monetarios que están otorgados para la elaboración del video son:

- Laptop MacBook Pro 13" procesador 3.1 GHz,
- Imac 21 " procesador 2.7 GHz.
- Software para efectos visuales(after effects CC) y para el montaje (adobe Premier CC).
- Cámara de video Panasonic GH4 4K. Con Micrófono.
- Lente Zoom 35mm – 110 mm.
- Trípode Manfrotto.
- ADATA disco duro 1T

4.1.3 Recursos Humanos

- Ing. Sistemas Lenin Angulo Master en Arquitectura Sustentable.
- Arquitecto Antonio Naranjo LEED Fellow.
- Nicolás Calderón Licenciado en Diseño Grafico de la USFQ.
- Personal que labora en el área de programación del Hotel Quito.

4.2 PRESUPUESTOS Y GASTOS

En la actualidad el video en Motion Graphics no tiene un valor establecido, esta herramienta implica, conocimientos, actualización constante y experiencia, esto claro esta hay que mostrar detalladamente al cliente para que pueda entender el proceso para llegar al producto final. A continuación paso a detallar una presupuesto.

Tabla 1. Costos Operativos

COSTOS OPERATIVOS		
Luz	\$25.00	Costo Semanal $\$1180/4 = \295
Agua	\$15.00	
Internet	\$40.00	
Arriendo	\$750.00	
Teléfono	\$50.00	Costo Diario $\$295/5 = \59
Transporte	\$200.00	Costo x hora $\$59/8 = \7.38
Salud	\$100.00	
Total	\$1,180.00	

Tabla2. Desglose precios

Storyboard x viñetas= \$12.63	Guión= \$300
	Story/Animatic= \$240
	Diseño de personajes= \$750
Animacion x segundos= \$13.66	Layouts= \$80
	Audio/sonido= \$600
	Director= \$750
Ilustración x hora= \$303.12	Director de arte= \$750
	Director de Animación= \$750

Tabla 3. Mano de obra – Hora de Trabajo

HORA DE TRABAJO		MANO DE OBRA	
Costos Operativos	\$7.38	Costo por hora de trabajo	
Gastos(Equipos)	\$2.44	\$450 / 4 semanas	\$112.50
Mano de obra	\$2.81	\$112.50 / 5	\$22.50
	\$12.63	\$22.50 / 8	\$2.81

5. CAPITULO V. DESARROLLO DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL

5.1 Pre-Producción

Por lo que se refiera a la pre-producción combinando la Animación y el Diseño Gráfico se procederá al término de la aprobación del presente proyecto. De la siguiente manera delimitare las siguientes fases de la pre-producción.

- **Paso 1 : Idea**

Primeramente con el objetivo de buscar la solución a ciertos problemas medio ambientales dentro del ámbito de la construcción, Se propondrá a través de un video en Motion Graphics narrado con una voz en off las variables al momento de construir generando un menor impacto en el ambiente.

- **Paso 2: Estilo General y Propuesta Estética**

Para la diagrama del Motion Graphics se combinara un estilo minimalista siguiendo un eje de colores fríos que tienen jerarquía dentro de la composición y un uso menor de colores cálidos.

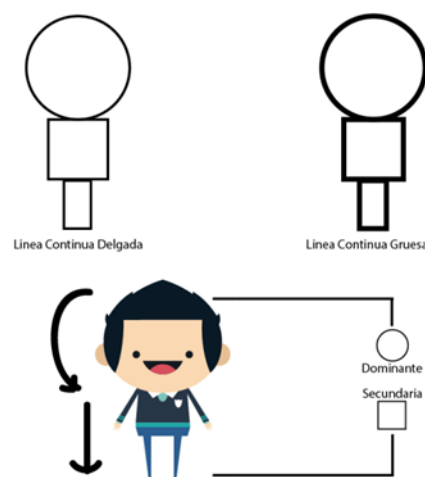


Figura 4. Personaje

- **Paso 3: Story Board**

El objetivo del story board es mostrar la secuencia combinando las escenas y movimientos de cámara para que al momento de editar, además como en este caso hay voz en off hay que verificar el tiempo para hacer el Lip Sync.

- **Paso 4: Diseño**

Cabe destacar que los estilos para el desarrollo del video van a ser con formas básicas representativas, la cromática va a ser bicromática con redundancia de colores fríos y una pequeña preponderancia de los colores cálidas logrando así cierto equilibrio. En lo que es tipografía se empleara dos tipos de letras Lemon Milk, y Lobster, ambas presentan diferentes trazos, dando énfasis a la narrativa del video.

DESARROLLO DEL PERSONAJE

El objetivo principal en el desarrollo del personaje mas allá que su diseño es los movimientos generados en post-producción por la herramienta digital además de la sincronización con la musica y el lip sync, que darán un tono dinámico a todo el video.

5.2 Producción

Una vez terminada la pre-producción, se hará la producción con la ayuda de expertos en el tema del uso de herramientas digitales con el desarrollo del guión, para tener un line-up de cada una de las escenas y acciones del personaje principal, para de esta manera mantener la continuidad de la historia.

- Layout
- R&D
- Texturizado
- Animación y Programación
- Render

Tomando en cuenta los conceptos de composición de imagen la disposición en los encuadres del video se presentaran bajo la ley de tercios, para poder disminuir de esta manera problemas de simetría en la imagen.

Los elementos que son objeto el video comunicacional, tienen una línea gráfica representativa continua generando de esta manera un producto con una menor carga de pixels, dando como resultado un render mas dinámico.

5.3 Post-Producción

La ultima instancia se hará el trabajo de edición por medio de una herramienta digital para lograr la continuidad de la historia, además de la grabación del la voz en off que esta a cargo de Carlos Grijalva, este va a dar vida al personaje principal del video y además de promocionar los criterios sustentables.

- Composición
- 2D VFX
- Motion Graphics
- Corrección de Color
- Entrega final

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Diseñar este video comunicacional fue uno de los mayores retos ya que generar interés en el sector inmobiliario donde se elaboran varias técnicas publicitarias para la venta de inmuebles fue una dificultad durante todo este proceso. La ventaja de este video comunicacional es la narrativa la cual esta enfocada a un rubro no muy conocido en el país que es la arquitecta sustentable, además durante la investigación no se encontró muchos ejemplares de motion graphics orientados a este concepto.

Más allá de los procesos creativos y técnicos sobre lo gráfico, las inmensas potencialidades de expansión de contenidos visuales ponen en evidencia los grandes retos de la práctica de la comunicación visual contemporánea. Espero finalmente que este humilde trabajo de grado, constituya un aporte teórico-práctico al *motion graphics*, en el que se debe tener en cuenta que la tecnología siempre debe estar al servicio del concepto creativo.

6.2 Recomendaciones

Existen temas claves para la elaboración de un proyecto de titulación, la clave en este proyecto fue conectar al público con el contenido que narra los beneficios de adquirir un producto inmobiliario amigable con el medio ambiente. La gráfica audiovisual exige un compromiso enorme, debido a que se debe manejar un factor primordial que es el tiempo, ya que una pieza audiovisual entre menor sea el tiempo del mensaje y el contenido sea más convincente para el cliente, lo hará sentirse parte de este común que es el medio ambiente.

REFERENCIAS

- Broto, Eduard. (2014). HIGH DENSITY Arquitectura para el futuro. España: Link books.
- Colectivo Motion Graphics. (s.f.). Platform for motion designers. Cap 1. Recuperado el 08 septiembre 2016. www.motiongraphicscollective.com.
- GF. (2010). The girl effect: The clock is ticking. www.youtube.com/watch?v=1e8xgF0JtVg.
- Hervas, I. (2002). El diseño gráfico en televisión. Madrid: Editorial catedra signo e imagen.
- INCEER, M. (2007) An Analysis of the Opening Credit Sequence in Film. College of Arts and Sciences, University of Pennsylvania.
- Monaco. (2014). Working on the connected city: Bosch and Monaco 3.0. Recuperado el 22 de noviembre 2016. www.youtube.com/watch?v=4I3jPOCeBLw.
- Krauel, Jacob. (2013). Arquitectura Digital Innovación y Diseño. España: links books.
- Mira, Oscár. (2013). Green Houses new directions in sustainable architecture. Barcelona: Estudio Monsa.
- Planeta Motion Graphics. (s.f.). ¿Qué es un Motion Graphics?. Recuperado el 04 noviembre 2016. www.planetmotiongraphics.com/que-es-un-motion-graphics/.

ANEXOS

ANEXOS 1

GUIÓN

Esc1/Plano1-Día/PD

Movimiento de cámara en eje y, elementos figurativos en eje x-y-z, movimiento de personaje en eje y, con elementos gráficos representativos. Cada figura tiene como objetivo sostener la narrativa de la voz en off.

Voz en off

Nuestro mundo enfrenta hoy, la preocupante realidad del cambio climático, la contaminación de la tierra el agua y el aire. El calentamiento global se evidencia cada vez con fenómenos más frecuentes.

Como huracanes y sequías sin precedentes.

El desarrollo económico mal orientado

consume recursos sin medida

y afecta el medio ambiente

tanto como los mayores centros urbanos.

Las consecuencias las sufrirán las generaciones venideras y el costo para lograr el estado de equilibrio del ecosistema resulta aun impredecible.

Esc2/Plano2/PG

Movimiento de cámara en eje y, elementos figurativos en eje x-y-z, con elementos gráficos representativos. Cada figura tiene como objetivo sostener la narrativa de la voz en off.

Voz en off

Conscientes de esta realidad hemos diseñado estrategias de sostenibilidad ambiental utilizando parámetros LEED.

¿Qué es LEED?

Es un sistema de certificación voluntario sobre la utilización de estrategias de sostenibilidad ambiental para todo tipo de edificios.

Esta compuesto por 6 criterios:

Desarrollo sostenible del sitio
Eficiencia en el uso de agua
Energía y atmósfera
Materiales y recursos
Calidad ambiental interior
Innovación en el diseño

Tiene como objetivo promover la utilización de medidas que permitan una mejora global en el impacto ambiental que produce la industria de la construcción.

En el Ecuador se pueden aplicar 4 de estos criterios.

Esc3/Plano3/PG

Cada criterio de sostenibilidad aparecerá con desplazamiento de cámara, hasta llegar al elemento figurativo. Graficas de naturaleza y animales aparecen en el encuadre para luego con efecto escala salgan de la composición, para dar paso al edificio y el texto de la narrativa voz en off.

Voz en off

Desarrollo sustentable del sitio

La ubicación del proyecto no debe afectar ninguna zona natural o ecosistema.

Durante la construcción evitamos al máximo la contaminación ambiental.

Esc4/Plano4/PG

Cada criterio de sostenibilidad aparecerá con desplazamiento de cámara, hasta llegar al elemento figurativo.

Aparato sanitario con flujo de agua continuo e interrumpido, con movimiento en Y aparece un contenedor de agua.

Voz en off

Eficiencia en el uso de agua

Sistema de recolección por medio de aparatos sanitarios de bajo consumo,

reduciendo el exceso de agua evitando el desperdicio.

Esc5/Plano5/PG-PD

Cada criterio de sostenibilidad aparecerá con desplazamiento de cámara, hasta llegar al elemento figurativo.

Movimiento de cámara en eje Y desplazándose hasta mano sujetando foco, con efecto de opacidad.

Voz en off

Energía y atmósfera

Impulsar el uso lamparas LED

para un bajo consumo en todas las áreas de la vivienda.

Esto se va a ver reflejado en la planilla de energía con un 22% de ahorro.

Esc6/Plano6/PG-PD

Cada criterio de sostenibilidad aparecerá con desplazamiento de cámara, hasta llegar al elemento figurativo. Movimiento de cara en eje Y, desplazándose a plano arquitectónico y texto.

Voz en off

Calidad ambiental interior

Creamos un ambiente fresco que mejorara la productividad y la calidad de vida de las personas.

Esc7/Plano7/PG

Movimiento de cámara en eje Y, desplazándose a personaje acompañado de texto recurrente.

Voz en off

Buscamos que en el Ecuador se vuelvan pioneros en la elaboración

de construcciones sustentables, creemos en la posibilidad
de mejorar nuestro entorno para que nuestros hijos
tengan un mejor lugar donde vivir.

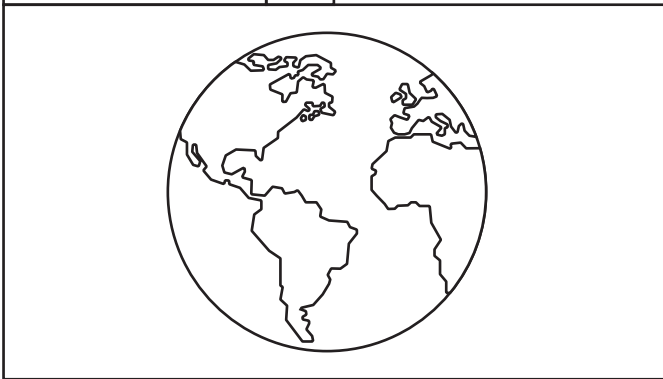
ANEXO 2 STORY BOARD

TITULO

PAG

ESC PANEL

ESC1/Plano1/Dia



ACCION

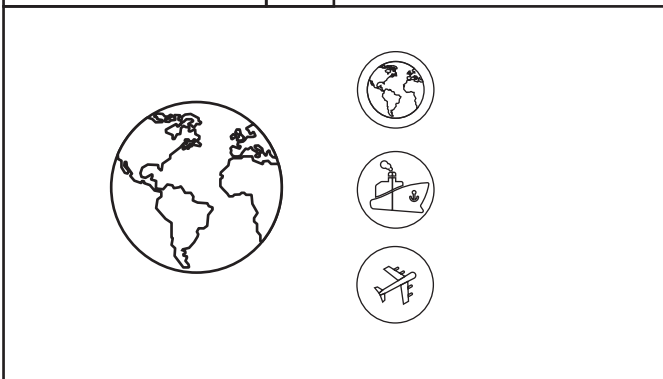
Rotación globo terraqueo, movimiento de camara eje Y.

AUDIO

Voz en off
Nuestro mundo enfrenta hoy la realidad del cambio climático, la contaminación de la tierra el agua y el aire. El calentamiento global se evidencia cada vez con fenómenos mas frecuentes

ESC PANEL

ESC2/Plano2/Dia



ACCION

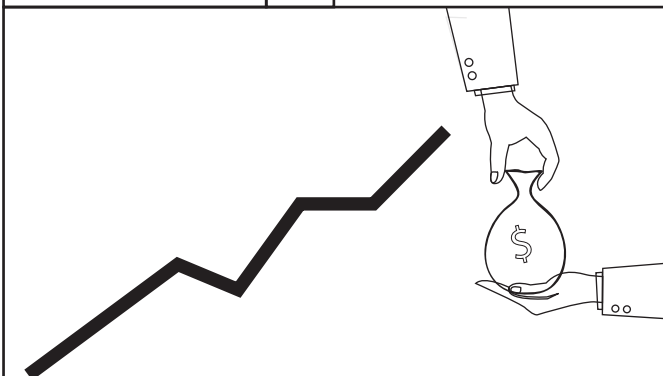
Movimiento de camara en eje Y, hasta que aparezca la tierra y los textos descriptivos.

AUDIO

Tiene como objetivo promover la utilización de medidas que permitan una mejora global en el impacto ambiental que produce la industria de la construcción.

ESC PANEL

ESC3 /Plano3/Dia



ACCION

Movimiento de camara en eje Y, elementos graficos desplazamiento de figuras en ejes x-y.

AUDIO

El desarrollo económico mal orientado consume recursos sin medida y afecta el medio ambiente tanto como los mayores centros urbanos.

TITULO

BioHabitat

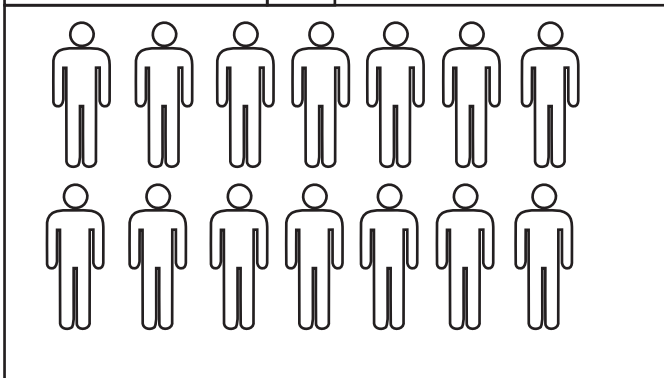
PAG

2

ESC

PANEL

ESC4/Plano4/Dia



ACCION

Movimiento de cámara eje Z

AUDIO

Las consecuencias las sufrirán las generaciones venideras y el costo para lograr el estado de equilibrio del ecosistema resulta aun impredecible.

ESC

PANEL

ESC5/Plano5/Dia



ACCION

Movimiento de camara en eje Y, elemntos graficos desplazamiento de figuras en ejes x-y.

AUDIO

Conscientes de esta realidad hemos diseñado estrategias de sostenibilidad ambiental utilizando parámetros LEED. ¿Qué es LEED? Es un sistema de certificación voluntario sobre la utilización de estrategias de sostenibilidad ambiental para todo tipo de edificios. Esta compuesto por 6 criterios:

ESC

PANEL

ESC6 /Plano6/Dia



ACCION






Movimiento de camara en eje Y, hasta que aparezca la tierra y los textos descriptivos.

AUDIO

Esta compuesto por 6 criterios:
Desarrollo sostenible del sitio
Eficiencia en el uso de agua
Energía y atmósfera
Materiales y recursos
Calidad ambiental interior
Innovación en el diseño

ESC PANEL

ESC4/Plano4/Dia

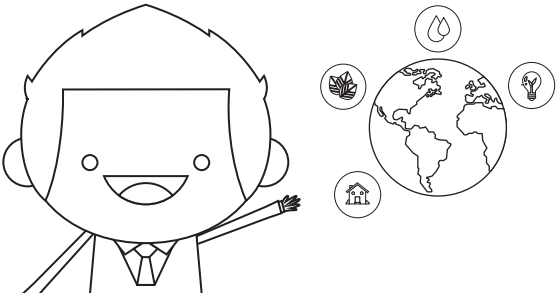
 DESARROLLO SOSTENIBLE DEL SITIO	 MATERIALES Y RECURSOS
 EFICIENCIA EN EL USO DEL AGUA	 CALIDAD AMBIENTAL INTERIOR
 ENERGÍA Y ATMÓSFERA	 INNOVACIÓN EN EL DISEÑO

ACCION
 En cada uno de los criterios se mostraran con un movimiento de camara en el eje x o y, para generar cierta dinamica.

AUDIO

ESC PANEL

ESC5/Plano5/Dia




ACCION
 En cada uno de los criterios se mostraran con un movimiento de camara en el eje x o y, para generar cierta dinamica.

AUDIO
 Tiene como objetivo promover la utilización de medidas que permitan una mejora global en el impacto ambiental que produce la industria de la construcción.
 En el Ecuador se pueden aplicar 4 de estos criterios.

ESC PANEL

ESC6 /Plano6/Dia

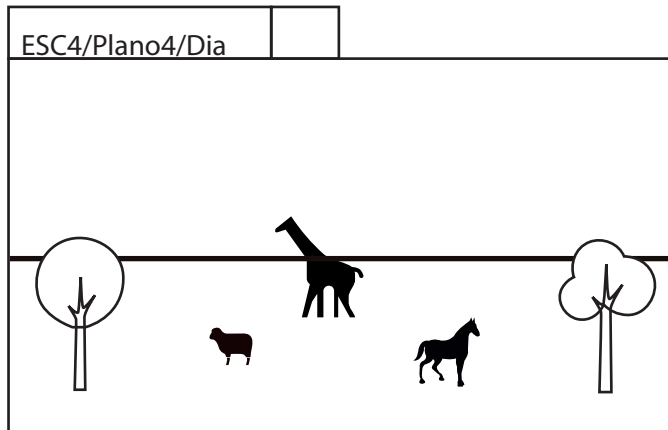


DESARROLLO SOSTENIBLE DEL SITIO

ACCION
 En cada uno de los criterios se mostraran con un movimiento de camara en el eje x o y, para generar cierta dinamica.

AUDIO

ESC PANEL



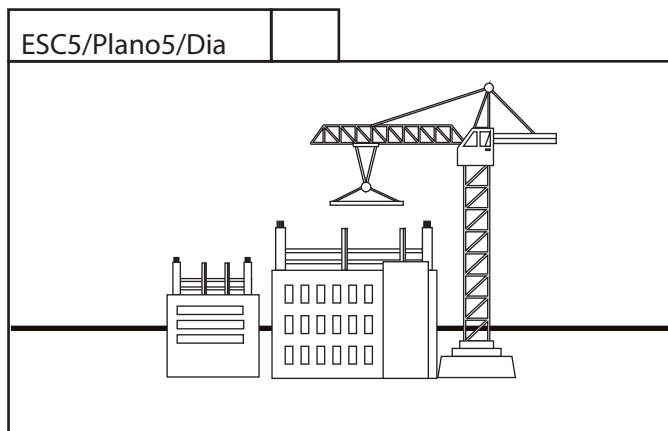
ACCION

Movimiento de camara en eje Y, elementos graficos desplazamiento de figuras en ejes x-y.

AUDIO

La ubicación del proyecto no debe afectar ninguna zona natural o ecosistema.

ESC PANEL



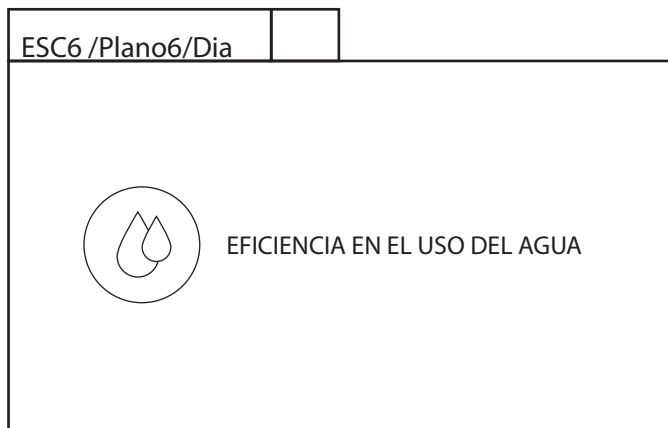
ACCION

Movimiento de camara en eje Y, desplazamiento de edificios y elementos figurativos de naturaleza.

AUDIO

Durante la construcción evitamos al máximo la contaminación ambiental.

ESC PANEL



ACCION

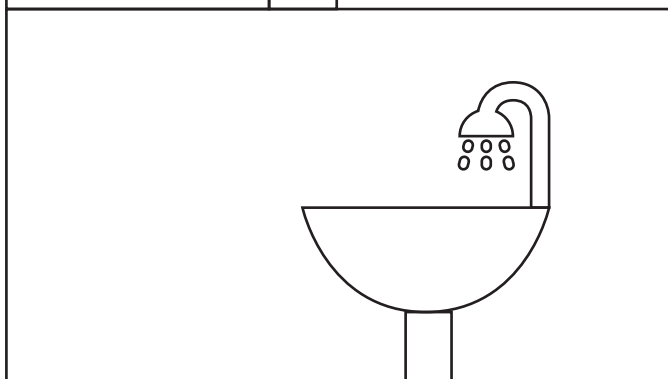
En cada uno de los criterios se mostraran con un movimiento de camara en el eje x o y, para generar cierta dinamica.

AUDIO

ESC

PANEL

ESC4/Plano4/Dia



ACCION

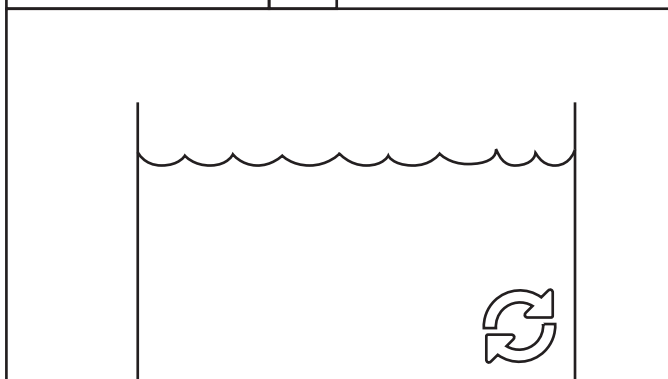
Aparato sanitario, desplazamiento de agua en eje x,
movimiento de camara eje y.

AUDIO

ESC

PANEL

ESC5/Plano5/Dia



ACCION

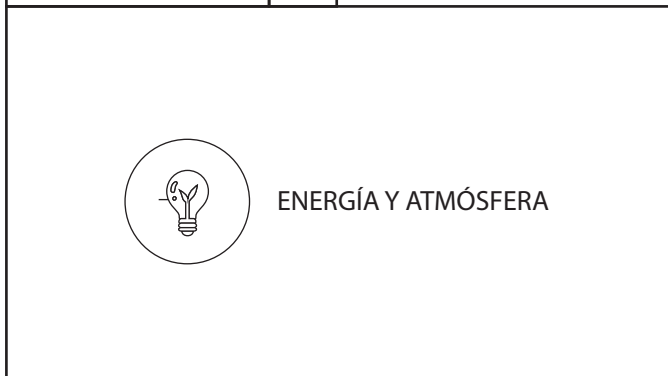
AUDIO

Sistema de recolección por medio de aparatos sanitarios de bajo consumo,
reduciendo el exceso de agua evitando el desperdicio.

ESC

PANEL

ESC6 /Plano6/Dia



ACCION

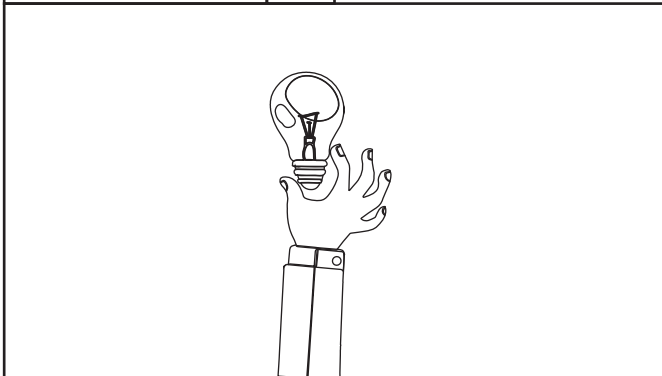
En cada uno de los criterios se mostraran con un movimiento de
camara en el eje x o y, para generar cierta dinamica.

AUDIO

ESC

PANEL

ESC4/Plano4/Dia



ACCION

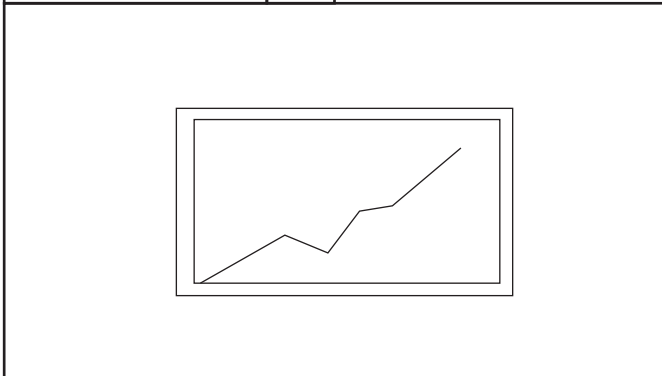
Movimiento de camara en eje Y, elementos graficos desplazamiento de figuras en ejes x-y.

AUDIO

ESC

PANEL

ESC5/Plano5/Dia



ACCION

AUDIO

Impulsar el uso lamparas LED para un bajo consumo en todas las áreas de la vivienda.

ESC

PANEL

ESC6 /Plano6/Dia



ACCION

En cada uno de los criterios se mostraran con un movimiento de camara en el eje x o y, para generar cierta dinamica.

AUDIO

ESC

PANEL

ESC4/Plano4/Dia

Mejora la productividad y la calidad de vida de las personas.

ACCION

AUDIO

ESC

PANEL

Pioneros en construcción sustentable
 Posibilidad de cambiar nuestro entorno
 Para que nuestros hijos tengan un mejor lugar dónde vivir

ACCION

Movimiento de camara en eje Y, elementos graficos desplazamiento de figuras en ejes x-y.

AUDIO

ESC

PANEL

CREDITOS

FIN

ACCION

AUDIO