



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

MOTION GRAPHICS QUE PROMUEVA UNA ALIMENTACIÓN SALUDABLE
DURANTE EL PERIODO DE EMBARAZO EN LAS MUJERES.

Autora

Gilma Lizbeth Lara Pico

Año
2018



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

MOTION GRAPHICS QUE PROMUEVA UNA ALIMENTACIÓN SALUDABLE
DURANTE EL PERIODO DE EMBARAZO EN LAS MUJERES.

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

Profesor Guía

Lic. Roberto Andrés Souza Hidalgo

Autor

Gilma Lizbeth Lara Pico

Año

2018

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, Motion Graphics que Promueva una Alimentación Saludable Durante el Periodo de Embarazo en las Mujeres, a través de reuniones periódicas con Gilma Lisbeth Lara Pico, en el semestre 2017-3 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
Lic. En Bellas Artes
C.C 1713975371

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, Motion Graphics que Promueva una Alimentación Saludable Durante el Periodo de Embarazo en las Mujeres, a través de reuniones periódicas con Gilma Lizbeth Lara Pico, en el semestre 2017-3 dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Harold Ricardo Palacios Cárdenas
Tec. Diseño Gráfico y Comunicación
Visual
C.C. 1710679885

Daniel Alberto Reyes Castro
Lic. En Artes y Tecnologías
Digitales
C.C. 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.”

Gilma Lizbeth Lara Pico
C.I: 1727061770

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi madre por su apoyo y motivación, que me impulsaron a seguir mis sueños y cumplir con mis objetivos.

DEDICATORIA

Este proyecto lo dedico a mis hermanos y mi sobrina que han estado siempre a mi lado apoyándome en todas las decisiones que he tomado.

RESUMEN

La razón de este proyecto está enfocada en la necesidad de eliminar la falta de conocimiento en un tema tan importante como el hábito de una correcta alimentación en el periodo de embarazo, ya que de esta manera se puede prevenir la desnutrición en las mujeres gestantes y en sus fetos; para generar conciencia respecto al tema, es necesario buscar una fuente de información que no solo sea educativa sino también que genere interés al espectador, por este motivo se ha determinado realizar una animación de motion graphics que al tener mayor acogida por parte del espectador lograra el objetivo deseado siendo este la concientización y el conocimiento de cómo se puede cultivar un hábito alimenticio.

El producto es una animación en 2D con estilo gráficos adaptados para todo público con el objetivo de generar conciencia a través de los personajes que están informando sobre el tema en el transcurso del video.

Descriptor. - Animación de la correcta alimentación en el periodo de embarazo en la mujer, Embarazo, Conciencia, Informativo, Animación 2D.

ABSTRACT

The reason of this project is to focus in the need to eliminate the lack of knowledge on an issue as important as the habit of proper nutrition in the period of pregnancy with this we can prevent malnutrition in pregnant women and in their fetuses. To raise awareness about this subject, it is necessary to look for a source of information that is not only educational but also, that generates interest un the viewers, for this reason it has been determined to make a motion graphics animation that will have greater acceptance in the viewers, this will achieve the objective of awareness and the knowledge of how someone can cultivate a good eating habit.

The product is a 2D animation with graphic styles adapted for every kind of public, with the objective of generate awareness with characters who are informing about the subject in the course of the video.

Descriptors. - Informative animation about the correct alimentation in the period of pregnancy of woman, Pregnancy, Knowledge, Informative 2D animation.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. CAPÍTULO I. EL PROBLEMA	2
1.1. Planteamiento del problema	2
1.2. Formulación del Problema.....	2
1.3. Preguntas Directrices	3
2. CAPÍTULO II. OBJETIVOS.....	4
2.1. Objetivo General.	4
2.2. Objetivos Específicos	4
3. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.	5
4. ALCANCE	6
3. CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO	7
5. ANTECEDENTES	7
5.1. Alimentación durante el embarazo	7
5.2. Nutrición de la mujer embarazada y en período de lactancia.	8
5.3. Alimentación durante el segundo y tercer trimestre de embarazo. ...	8
5.4. Consejos de alimentación durante el embarazo:	10
5.5. Difusión del motion graphics.	11
5.6. Pre producción de un motion graphics	12
5.7. Producción de un motion graphics.	14
5.8. Post producción de un motion graphics.....	15
IMAGEN Y EL SONIDO ENRIQUECEN EL CONTENIDO	16
TEMA DE DICHO PRODUCTO FACILITANDO SU COMPRENSIÓN.	16
5.9. Definición de términos técnicos.	17
6 FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	19
4. CAPÍTULO IV	21
7 METODOLOGÍA.	21
7.1. Diseño de la investigación	21
8. GRUPO OBJETIVO	22

9. PROCEDIMIENTO PARA RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS.....	23
9.1. Instrumentos.....	23
9.2. Técnica de Procesamiento de datos.....	23
10 CARACTERIZACIÓN DE LA PROPUESTA.....	24
10.1. Personajes.....	24
10.2. Escenarios y props.....	25
10.3. Paleta de colores.....	27
10.4. Tipografía.....	28
5.CAPÍTULO V.....	29
11 ASPECTOS ADMINISTRATIVOS.....	29
11.1. Recursos.....	29
11.2. Cronograma.....	33
6. CAPÍTULO VI.....	34
12. DESARROLLO DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL.....	34
12.1. Preproducción del proyecto animado.....	34
12.2. PRODUCCIÓN – PROYECTO ANIMADO.....	41
7. CONCLUSIONES.....	61
13. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	61
REFERENCIAS.....	62
ANEXOS.....	63

INTRODUCCIÓN

La idea de este proyecto nace de la necesidad de informar a la población acerca de cómo se debería generar un hábito alimenticio saludable para las mujeres en período de gestación, según los recursos informativos obtenidos a través de fuentes como páginas web, o archivos registrados en páginas de entidades gubernamentales como el Ministerio de Salud Pública o el Ministerio de Inclusión Económica y Social, entre otros. Se ha podido notar que no hay la suficiente difusión del tema, puesto que la información es escasa y no tiene mayor profundidad. Por esta razón, la propuesta de realizar un producto audiovisual que se pueda compartir mediante redes sociales y que tenga un contenido no solo informativo sino también entretenido y fácil de entender es la mejor opción. Para esto se ha realizado un análisis tanto del tema a difundir como del proceso para realizar la animación, se tratarán temas como: Cuáles son los mejores alimentos y qué cantidad de nutrientes aportan al cuerpo, el porcentaje de cada valor nutricional, en qué cantidades deben ser consumidos, además de los horarios en los que la madre debe alimentarse. Todo esto mediante ejemplos que estarán dentro de la animación.

En lo que respecta a la animación, se ha realizado un estudio de personajes, paleta de colores, props, y elementos que puedan ser útiles y efectivos al momento de llamar la atención del espectador. Los personajes están diseñados con formas simples y redondeadas para hacerlos más amigables.

En la actualidad las redes sociales representan una fuerte herramienta en el ámbito comunicacional, y es el medio por el cual se pretende transmitir el mensaje de este proyecto.

El método de investigación con el que se ha desarrollado el trabajo de recolección de datos explica cuál es el proceso completo para una animación en 2D con carácter explicativo/ informativo.

1. CAPÍTULO I. EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

Actualmente las campañas con las que se difunde la información del Ministerio de Salud Pública del Ecuador en temas como la correcta alimentación de mujeres en periodo de embarazo son escasos y poco difundidos, Esto hace que los nuevos sistemas de comunicación masivas como el internet sean poco aprovechados, Después de la búsqueda en navegadores como google, yahoo, bing, se puede determinar que la información acerca de la correcta alimentación durante el embarazo es escasa en el área audiovisual, los únicos resultados encontrados son la publicación de videos referentes al tema, mas no son específicos como la cantidad de porciones, tipos de alimentos, horarios en los que se deben manejar, etc.

Por ejemplo el video encontrado en la cuenta de youtube del Ministerio de Salud Pública con el título de “Control del embarazo” publicado el 31 Octubre del 2012 tiene algunos aspectos que lo hacen poco llamativos, como su producción audiovisual deficiente o que la información del contenido es plana y no genera ningún tipo de interés.

Como consecuencia el alcance obtenido ha sido de 411 vistas hasta la fecha.

Ministerio de Salud Pública Del Ecuador. (Octubre 2012). “Control de Embarazo”

1.2. Formulación del Problema

Con respecto a la publicación del Ministerio de Salud Pública del Ecuador, en el primer trimestre del 2014 su departamento de nutrición reporta, a nivel nacional, un 19.51% de prevalencia de anemia en mujeres embarazadas. Esto

se debe a campañas de difusión masivas ineficaces sobre el tema de nutrición en dicha población.

Por ello, ¿Cuál es la técnica más adecuada para que el producto audiovisual sea efectivo en la población objetiva?

La opción más acertada para llegar a la población de mujeres gestantes pudiera ser un motion graphics, ya que contiene información gráfica que es llamativa, tanto por la animación de personajes como de elementos, y es fácil de asimilar y tendría una acogida en la población de todas las edades.

Ministerio de Salud Pública del Ecuador. (2011). Ley orgánica de salud.

1.3. Preguntas Directrices

¿La población de mujeres embarazadas conoce la manera adecuada de alimentarse durante su periodo?

¿Cuál sería la información más valiosa con respecto al tema?

¿Cuál es el proceso para el desarrollo de un motion graphics?

¿Cuál sería el mejor método para evaluar la efectividad de transmisión del producto animado?

2. CAPÍTULO II. OBJETIVOS

2.1. Objetivo General.

Realizar un motion graphics acerca de la correcta alimentación durante el embarazo, mediante el empleo de técnicas y recursos digitales para generar una respuesta positiva en la población.

2.2. Objetivos Específicos

- Recopilar información concerniente al tema “alimentación saludable en el periodo de embarazo”, a través del material bibliográfico y de la entrevista para elaborar un motion graphics.
- Desarrollar el proceso de preproducción con la información obtenida, y utilizar los recursos gráficos propuestos para el proyecto.
- Animar las gráficas en after effects según la propuesta del guion y el animatic, limitar la historia al tiempo de 1 minuto con 30 segundos e incorporarlos a la animación, tanto de elementos como de personajes, junto con el audio.
- Corregir detalles finales como pequeños errores de animación o agregar efectos especiales y de audio si así se lo requiere.
- Realizar una investigación al público objetivo para conocer si las estrategias utilizadas han tenido el impacto que se buscaba.

3. Justificación e Importancia.

El desarrollo de producto audiovisual que se propone, se realiza con el fin de fortalecer y enriquecer las fuentes de información sobre los temas importantes para la salud tales como la correcta nutrición en mujeres embarazadas, ya que en la actualidad se puede encontrar información de varias fuentes y formatos, pero no se han desarrollado campañas nuevas que llamen la atención de la ciudadanía hace ya varios años.

Además, la información disponible en canales informativos como youtube y la página web que maneja el MSP, no han sido actualizadas con nuevo material, y el que se halla disponible no ha tenido la repercusión que debería. Posiblemente por falencias en los métodos adecuados y material audiovisual poco llamativo.

Adicional a las campañas anuales que promueven entidades gubernamentales como el Ministerio de Salud Pública o el Ministerio de Inclusión Económica y Social y otras interacciones con UNICEF, FAO. Este proyecto desarrolla un producto que se ha destinado a la difusión por medios informáticos por sus características de vistosidad, su rápida asimilación y su mensaje claro. Conseguirán un enfoque adecuado para la difusión por estos medios; ofreciendo un producto de calidad destinado a cubrir los nuevos medios de comunicación masiva y así aprovechar el gran impulso comunicacional que brindan las plataformas informáticas como redes sociales y el internet, para finalmente informar a la mayor cantidad de población sobre este importante tema.

4. Alcance

Este proyecto está destinado principalmente a la población de mujeres en estado de gestación y de manera secundaria al resto de población que tiene en su núcleo familiar a una mujer embarazada siendo estos una influencia para el grupo objetivo.

El tiempo estimado para la elaboración de este proyecto es de tres meses, en los cuales se recolectará la información bibliográfica y de entrevistas con respecto al tema para desarrollar, junto con el guion, la animación del motion graphics.

Gracias a medios como internet y redes sociales es posible difundir esta información de manera que llegue a cada hogar, y cree una conciencia colectiva del tema fundamental (en este caso la alimentación durante el embarazo).

3. CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO

5. Antecedentes

La animación de la campaña del ministerio de Salud Pública fue creada en el año de 1993 con el nombre "Yo soy Máximo" en colaboración con los estudios Disney. Actualmente tiene 23 años y continúa apareciendo en vídeos de la UNICEF para promover las vacunas y ahora la lactancia materna.

Con respecto al material más reciente disponible en la web se puede encontrar el documento "Nutrición de la mujer embarazada y en período de lactancia" publicado por el Ministerio de Inclusión Económica y Social, en el que se expone información valiosa para las futuras madres, como por ejemplo el tipo de alimentación por etapa gestacional, los riesgos del consumo de ciertas sustancias alimentos y forma de ingesta inadecuados, Este documento se encuentra en versión PDF en un folleto animado en formato 2D de 29 páginas. "Yo soy Máximo" El Comercio.com, (2016)

5.1. Alimentación durante el embarazo

Durante el embarazo, las necesidades nutricionales serán un poco mayores, sin embargo, esto no significa que la mujer debe alimentarse de manera abundante. La alimentación diaria debe ser completa, variada y brindar todos los nutrientes necesarios para cubrir los requerimientos de la mujer y del nuevo ser. Durante la gestación se produce un aumento de los requerimientos nutricionales y la calidad de la alimentación que constituye un factor fundamental para la salud de la embarazada y de su hijo o hija, a medida que avanza la gestación.

En los tres primeros meses de embarazo la mujer suele tener náuseas, vómitos, y falta de apetito. Estos malestares no duran mucho tiempo, pero si afectan a su alimentación y hacen que no coma lo necesario. En estos

primeros meses, la cantidad de alimento no es tan importante como su calidad, por lo que se recomienda el consumo de alimentos variados con alto contenido de nutrientes como lácteos, carnes con poca grasa, huevos, frutas, vegetales, frutos secos (maní, nueces), granos, cereales integrales y agua.

María del Carmen Grande, María Dolores Román, Nutrición y Salud Materno Infantil. (2014).

5.2. Nutrición de la mujer embarazada y en período de lactancia.

Si los malestares de alimentación continúan, se recomienda realizar comidas más pequeñas, pero más frecuentes durante el día y evitar preparaciones grasosas con sabores y/u olores fuertes que pueden generar rechazo.

María del Carmen Grande, María Dolores Román, Nutrición y Salud Materno Infantil. (2014). 1ra Edición ISBN: 978-987-591-526-8 Argentina.

5.3. Alimentación durante el segundo y tercer trimestre de embarazo.

Al cuarto mes de embarazo el niño o niña ya está formado y se encuentra en pleno desarrollo; por lo que la madre necesita comer alimentos nutritivos en mayor cantidad que en el primer trimestre. Además, se incrementan las necesidades de nutrientes como proteínas, minerales y vitaminas por lo que su alimentación diaria deberá incluir alimentos ricos en estos nutrientes y agua suficiente para mantenerse hidratada.

Judith E. Brown, Nutrición en las Diferentes Etapas de la Vida . (2014).

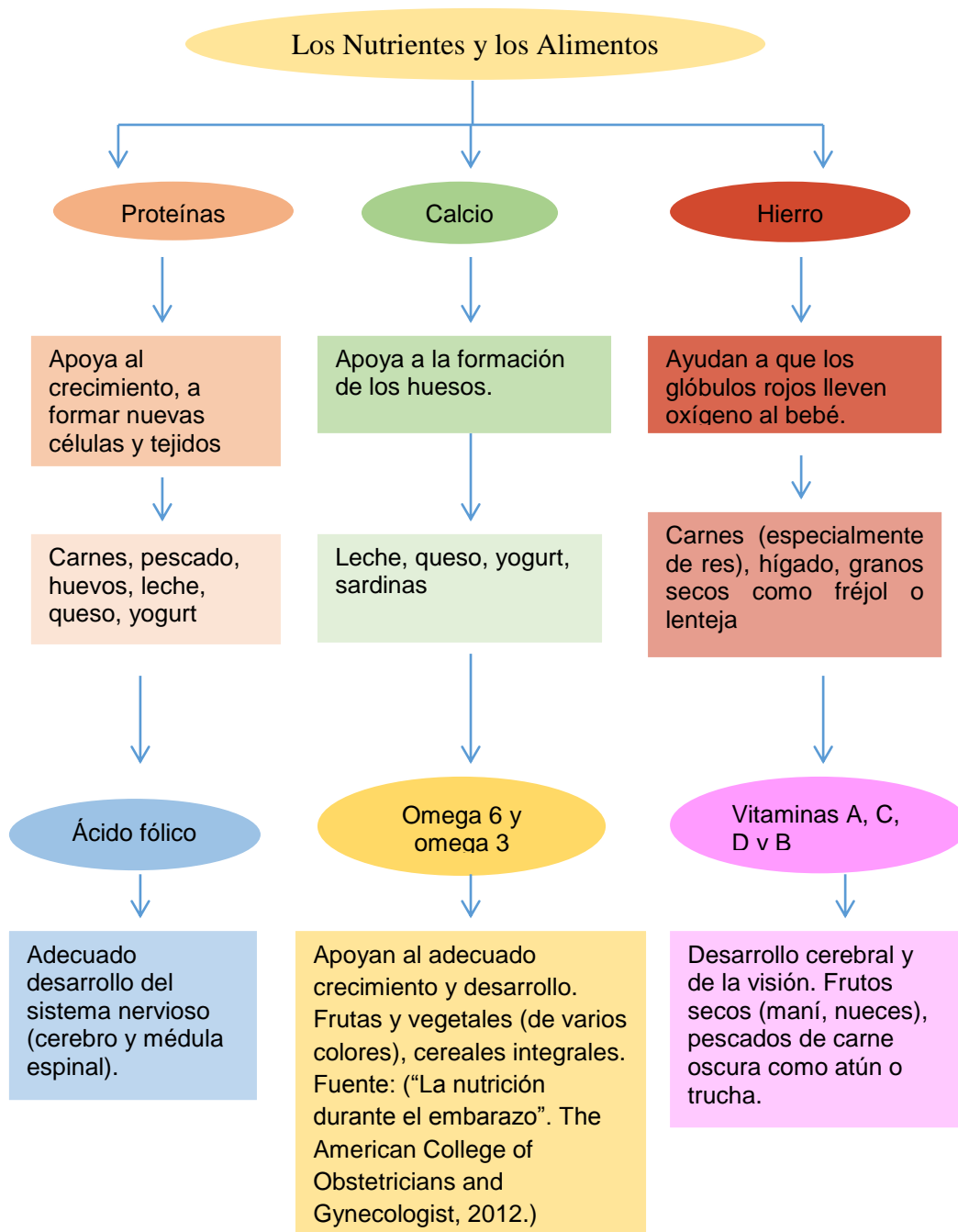


Figura 1. Cuadro Sinóptico

5.4. Consejos de alimentación durante el embarazo:

- 1) Consuma calorías provenientes de alimentos nutritivos.
- 2) Prefiera alimentos naturales y frescos en lugar de procesados.
- 3) No ayune ni elimine comidas.
- 4) Limite el consumo de alimentos con excesivas grasas de origen animal como tocino, mantequilla, embutidos; bebidas azucaradas como gaseosas, jugos artificiales; frituras, enlatados y otras comidas “chatarra”.
- 5) La alimentación debe ser variada, equilibrada y en horarios regulares.
- 6) Consuma alimentos ricos en fibras como frutas, vegetales, cereales integrales.
- 7) Utilice sal yodada en la preparación de sus alimentos.
- 8) No consuma bebidas alcohólicas, no fume ni se exceda en bebidas con cafeína Judith E. Brown, Nutrición en las Diferentes Etapas de la Vida . (2014).

Figura 2. Cuadro consejos de alimentación.

5.5. Difusión del motion graphics.

Un motion graphics es una animación que puede combinar diferentes disciplinas como el diseño gráfico, la fotografía, el vídeo y el audio para comunicar un mensaje.

En su clasificación se puede encontrar algunos tipos de motion graphics tales como kinetic motion graphics, kinetic typography, stop motion y combinado con imagen real, Además podemos clasificarlo según su aplicación como corporativo, educativo/explicativo, logo animado, videoclip, títulos de créditos, presentaciones y anuncios.

Bloglasombraproducciones.wordpress.com (16 de Enero del 2013) sf.

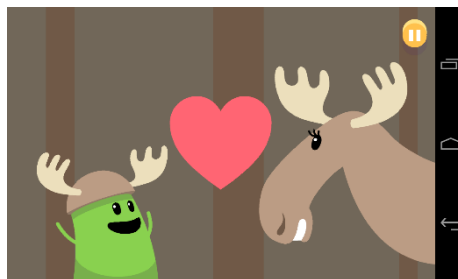


Figura 3. dumb ways to die.

Tomado de youtube 2012

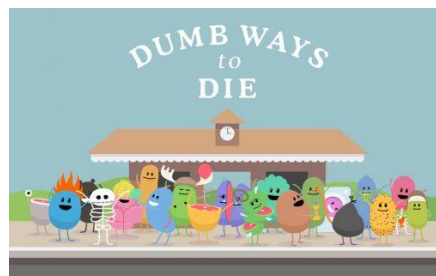


Figura 4. Dumb ways to die.

Tomado de youtube 2012



Figura 5. Animación de vectores

Tomado de youtube,2015



Figura 6. Rigging de un personaje

Tomado de youtube 2013

5.6. Pre producción de un motion graphics

La elaboración de un motion graphics cuenta con varios aspectos, tales como: la pre producción en donde se puede hallar el diseño de personajes, la paleta de colores con la que se trabajará la composición, el sonido o audio que contará con una voz en off, un fondo musical y todo esto será desarrollado según como este realizado el guion, el estilo gráfico debe ser fiel y acorde a todos los elementos en la composición total del producto audiovisual.

“Para el diseño de personajes 2D, Sam Nielson, artista gráfico de la empresa Disney Infinity, expone tres importantes ideas: el efectivo uso de principios de diseño, creatividad y atención a la audiencia y propósito.

Siluetas. “Una Silueta fuerte es todo” indica Chris Oatley, Diseñador de Personajes en Disney y fundador de The Oatley Academy Of Concept Art & Illustration, ya que se dibuja literalmente una conexión con el interior del personaje y el diseño exterior.

Luego vendrá la creación del animatic que se encarga de desarrollar la historia planteada en el guión de manera visual, esto permite tener una idea de cómo se vería el producto final, se organiza a través de planos y acciones que relatan las emociones o ideas que tienen los personajes y lo que estos desean transmitir al espectador. Cabe recalcar que todo esto estará sujeto la fuente de origen que es el guion, este es el primer paso para unificar todos los recursos disponibles y materializarlos en un concepto concreto.

Trish & Chris Mayer. (2013). After Effects Aprentice.

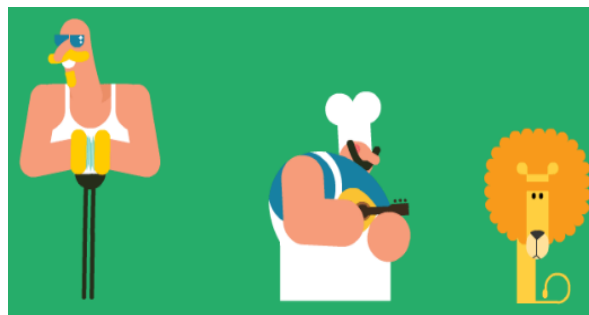


Figura 7. Adobe Creative Cloud
Tomado de youtube 2016



Figura 8. Estilo gráfico de personaje
Tomado de youtube 2015

5.7 Producción de un motion graphics.

Una vez obtenida la gráfica del motion graphic este se debe incorporar a la producción, para desarrollarla se utilizará softwares especializados en edición y producción audiovisual, entre los más utilizados están Apple Motion, Xtranormal, Go Animate, Final Cut, Premiere Pro, After Effects entre otros, siendo este último el escogido para realizar el proyecto.

En el programa After Effects se realizará el proceso de animación de personajes y elementos involucrados incorporando planos y acciones en donde se relate la historia dentro de una línea de tiempo para distribuir la información que contiene cada escena según la dirección del animatic. Los personajes serán animados por piezas como si fueran una marioneta, con el objetivo de que sus movimientos sean fluidos y naturales. Se integrará el resto de elementos a medida que los personajes principales vayan relatando o explicando el tema (correcta alimentación durante el embarazo). Para la animación, after effects cuenta con varias opciones en donde se controla el movimiento, la entrada y salida de objetos, el proceso de caminata, cambios de escenas o de planos. Finalmente se integrará el audio siendo este un fondo musical a lo largo de la animación, añadiendo también una voz en off que corresponderán a la voz del narrador.

Trish & Chris Mayer. (2013). After Effects Aprentice.

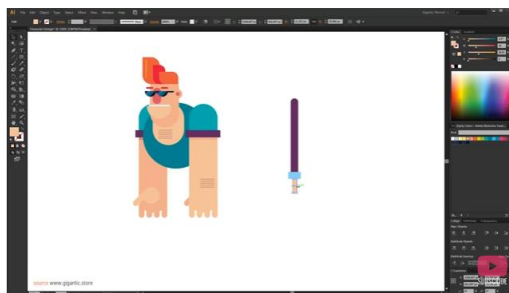


Figura 9. Animación de personaje rigging
Tomado de .youtube 2017.

5.8. Post producción de un motion graphics.

Para la última etapa de la elaboración de un motion graphics está la post producción del producto audiovisual en donde se corregirán algunos detalles de la animación, la secuencia de tiempo por escena o planos. Se puede añadir algún efecto de color o partículas, se sincroniza el audio según las acciones de los personajes o elementos y, una vez pulidos todos los detalles de animación, se realiza el render.

El render es un proceso en el cual un ordenador junto con el programa especializado destinado a este fin genera un cálculo complejo para la creación de un video con la información de la composición, es decir entrega el trabajo final en un formato de video.

Los formatos de video más usados son AVI O MP4 para DVD, MPEG H2.6.4 para páginas web o redes sociales y h264 o hdtv para televisión.

Trish & Chris Mayer. (2013). After Effects Aprentice.

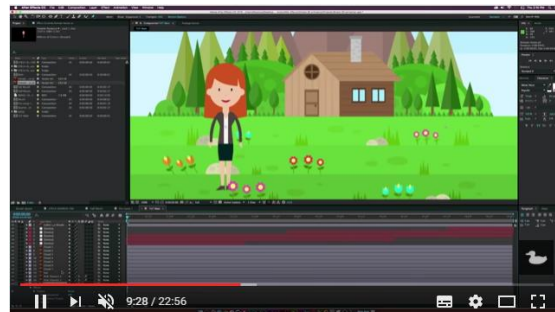


Figura 10. Sounduck Film
Tomado de youtube (2016)sf

La cultura visual se manifiesta cada vez con mayor fuerza, en este contexto la valoración gráfica es importante y debe acaparar varios aspectos para desarrollar un producto audiovisual exitoso.



Figura 11. Cadena de secuencia.

5.9. Definición de términos técnicos.

Glosario.

Motion graphics: su traducción es grafismo en movimiento, es un video o animación digital que crea la ilusión de estar en movimiento a base se imágenes, títulos, fotografías y colores todos incorporados a una composición multimedia.

Animatic: es el proceso por el cual se narra de forma animada la historia que se va a relatar, es decir es el storyboard animado y ajustado a una base sonora.

Vectores: es una imagen digital que ha sido formada por objetos geométricos dependientes como segmentos, arcos polígonos, muros, etc.

Render: Termino usado en la jerga informática para definirla creación de una imagen o video a partir del cálculo de la iluminación o animación de un elemento aplicado al acabado final de un producto audiovisual.

Storyboard: es un conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia que facilitan la comprensión de la historia, para pre visualizar la animación o seguir la secuencia de la historia.

Multimedia: se define a un producto que está destinado a la difusión de varios medios de comunicación como texto, fotografías, imágenes de video o sonido.

Software de animación: se refiere a los programas que están especializados en el proceso de desarrollo y creación de un producto audiovisual o multimedia.

Animación: es un proceso utilizado para dar la ilusión de movimiento a los elementos que la compongan como imágenes o dibujos.

Producción: es la creación y desarrollo de contenidos para medios de comunicación audiovisuales que siguen un orden de elaboración hasta obtener un producto multimedia final.

Guion: es un texto que expone detalladamente como se desarrollara el contenido de una película, historieta, un programa radial o televisivo, especificando a detalle todo lo que la obra necesita para su puesta en escena.

Formato: es la forma, tamaño, peso y modo de presentación de un archivo digital.

Entrevista: es una técnica por la cual mediante el diálogo preparado, diseñado y organizado se obtiene información o criterio de un experto o grupo objetivo en el tema que se va a investigar.

Mensaje: es el conjunto de signos, símbolos o señales que son objeto de una comunicación siendo el mensaje en contenedor de dicha información.

kinetic typography: Combinación de texto y diseño gráfico que juegan entre sí acompañados generalmente de música.

Kinetic Typography (tipografía cinética).- es básicamente texto en movimiento y aunque pueda parecer algo simple, puede ser una técnica muy atractiva.

Stop Motion.- Utilizando la técnica más antigua de vídeo gracias a la cual se inventó el cine: el montaje fotografía a fotografía. Gracias a la combinación de muchas fotos se pueden obtener Motion Graphics muy interesantes.

Combinado con imagen real. - El Motion Graphics interactúa con la imagen real creando un efecto impactante.

6. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

El presente proyecto, fundamenta su desarrollo en función de las siguientes leyes y normativas:

Según el acuerdo ministerial No. 00000413, mediante el registro oficial 449 del 20 de Octubre del 2008.

ART.- 32 La salud es un derecho que garantiza el estado, cuya realización se vincula al ejercicio de otros derechos.

El plan nacional del buen vivir 2006-2013 acuerda:

ART.- 1 Declarar al plan de reducción acelerada de la Muerte Materna y Neonatal, y Los Capítulos Normativos que lo integran como Política Pública prioritaria para el sector de salud.

ART.- 2 Aprobar y autorizar la publicación del Plan de Reducción Acelerada de la Muerte Materna y Neonatal y los capítulos normativos de la Norma y Protocolos de salud sexual y derechos reproductivos que lo integran.

1. Norma de protocolos de Atención Materna.
2. Normas y Protocolos de atención Neonatal.
3. Manual de Estándares. Indicaciones e instrumentos para medir la calidad de la atención Materno-neonatal.

4. Guía técnica para la Atención del parto Culturalmente Adecuado.
5. Guía Metodológica del Parto Culturalmente Adecuado.
6. Manual de Consejería Nutricional para la Atención de la Mujer Embarazada.
7. Protocolo para la Implementación de Prácticas Integrales del Plano.
8. Normas y Protocolos nutricionales para la atención de la Mujer Embarazada.

4. CAPÍTULO IV

7. METODOLOGÍA

7.1. Diseño de la investigación

El tipo de investigación que se utilizará en este proyecto será el método analítico sintético. Cuya finalidad es recopilar la mayor cantidad de datos importantes para obtener información útil en el desarrollo del producto. Realizará un resumen del material obtenido y con esto se trabajará en el contenido del proyecto audiovisual.

La técnica a desarrollar será la entrevista, se indagará a una pequeña parte de la población acerca del tema de interés fundamentándose además en la información obtenida, se considerará solicitar la entrevista a personas especializadas en el tema tales como médicos nutricionistas, médicos obstetras, etc.

8. GRUPO OBJETIVO

Las características del grupo objetivo son las mujeres en estado de gestación que pertenezcan a la clase media, con acceso a medios de comunicación informáticos, en edades que oscilen entre los 18 a 30 años, o mujeres en estado fértil con diferentes ocupaciones laborales.

9. PROCEDIMIENTO PARA RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

Para la técnica de recolección de datos se utilizarán los siguientes medios:

9.1. Instrumentos

Entrevista

Se realizarán entrevistas a personas especializadas en el tema como nutricionistas, neonatólogos y médicos obstetras acerca del periodo de embarazo, para obtener información de todo lo que se requiere para un hábito alimenticio saludable en el estado de gestación.

Fuentes de información.

Se obtendrá información de fuentes bibliográficas tales como Nutrición y Salud Materno Infantil (2014.) y Nutrición en las Diferentes Etapas de la Vida. (2014).

Fuentes secundarias.

Además, se indagará acerca del tema en páginas de internet que contengan los datos requeridos para la recolección de la información como la página web del Ministerio de Salud Pública Del Ecuador Control de Embarazo, entre otros.

9.2. Técnica de Procesamiento de datos.

Para el procesamiento de datos se realizarán mapas conceptuales, cuadros de secuencia y mentefactos de la información obtenida de las fuentes tanto bibliográficas como netgráficas y se hará un resumen de la entrevista.

10. CARACTERIZACIÓN DE LA PROPUESTA

En la elaboración del motion graphics informativo propuesto, se plantean los siguientes parámetros para su realización:

10.1. Personajes.

Los desarrollos de los personajes serán formas simples y vistosas como podemos observar en los primeros bocetos.

Clara: Mujer embarazada



Figura 12. Boceto del proyecto

Alberto: Esposo de clara

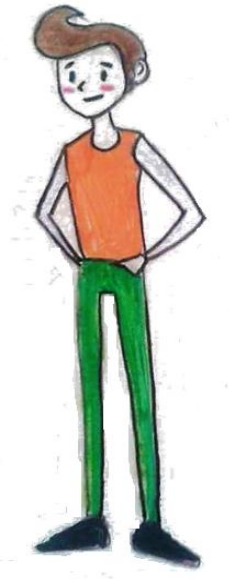


Figura 13. Boceto del proyecto.

10.2. Escenarios y props.

Formas simples y curvas para los elementos y escenarios, en las referencias se puede observar que se respeta la paleta de colores escogida, se relacionan tanto personajes como escenarios.

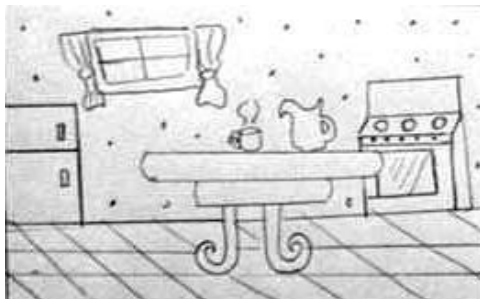


Figura 14. Bocetos de escenarios

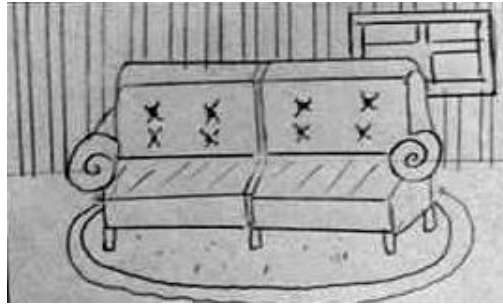


Figura 15. Bocetos de escenarios



Figura 16. Props



Figura 17. Dumb ways to die. Youtube 2012



Figura 18. Dumb ways to die. Youtube 2012.sf.

10.3. Paleta de colores.

La paleta de colores es complementaria, manejan en mayor parte tonos cálidos, pero también un tono análogo como lo son el verde y el azul para lograr un equilibrio cromático.



Figura 19. Paleta de colores

10.4. Tipografía.

Esta tipografía es legible y sin ornamentos, permite una lectura clara y rápida lo cual facilita que el mensaje llegue de mejor manera al público.



Figura 20. Tipografía .

CAPÍTULO V

11. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

11.1. Recursos

Recursos Humanos

Para elaborar un motion graphics es necesario contar con una persona que tenga conocimientos acerca de diseño gráfico y pueda desenvolverse en el área de producción audio visual, manejando correctamente programas como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, y Adobe After Effects.

Recursos Técnicos

Computador adecuado para trabajos audiovisuales (procesador core i7, tarjeta gráfica, memoria RAM de 8GB).

Tableta gráfica

Adobe Illustrator.

Adobe Photoshop.

Adobe After Effects.

Recursos Materiales

Para el desarrollo de este proyecto se requieren los siguientes materiales.

Diseño de personajes (bocetos):

Bocetero A4

Lápiz HB o portaminas

Minas 05

Lápiz de color azul

Lápiz de color rojo

Borrador

Para referencias:

Internet

Para Digitalización:

Programas Adobe Illustrator

Para Animación:

Programa Adobe After Effects.

Recursos Económicos

Este proyecto será autofinanciado por el creador del proyecto, realizando un sondeo de costos en cuanto a materiales y procesos de animación correspondientes al tema

Presupuesto de Gastos

Cotización.

Alcance de la cotización:

Realización de un Motion Graphics en 2D de 120 segundos.

Guion:

Guion para un video informativo acerca de la correcta alimentación durante el embarazo, con una duración de 60 segundos.

Storyboard Animatic:

Realización de storyboard referente al guión y posterior realización de animatic como una propuesta para revisión del cliente, 31

Precio: 150 USD

Arte y Gráfica:

Material de escritorio, lápices, borrador, hojas, copias.

Realización de gráfica, diseño de personajes, diseño de props, diseño de storyboard en estilo 2d y diseño de logotipo.

Precio: 400 USD

Gastos administrativos:

Servicios básicos, transporte, imprevistos.

Animación digital 2D:

-Composición y Animación digital de un motion graphic de 90 seg.

-Rigging de personaje 2D y escenario junto con props e información escrita.

-Animación de personajes en 2D.

Precio: 600 USD

Sonido:

Voz en off (locución de 45 segundos). Música del archivo.

Mezcla y Master

Precio: 200 USD

Subtotal: 1.350 USD

Descuento: 10%

Total: 1.215USD incluye IVA

CAPÍTULO V

12. Desarrollo del producto Audiovisual

12.1. Preproducción del proyecto animado

Propuesta Estética.

Propuesta estética de un motion graphics informativo acerca de la alimentación en el embarazo.

Preproducción proyecto animado.

Tipología de Proyectos: Motion Graphics

Tiempo mínimo: Un minuto treinta segundos

Formato en video: 1280 x 720 Quicktime (extensión .mov)

Logotipo: Desarrollo del logotipo con su respectivo slogan.



Figura 21. Logotipo del proyecto

Personajes:

Personaje principal: Clara.



Figura 22. Expresiones

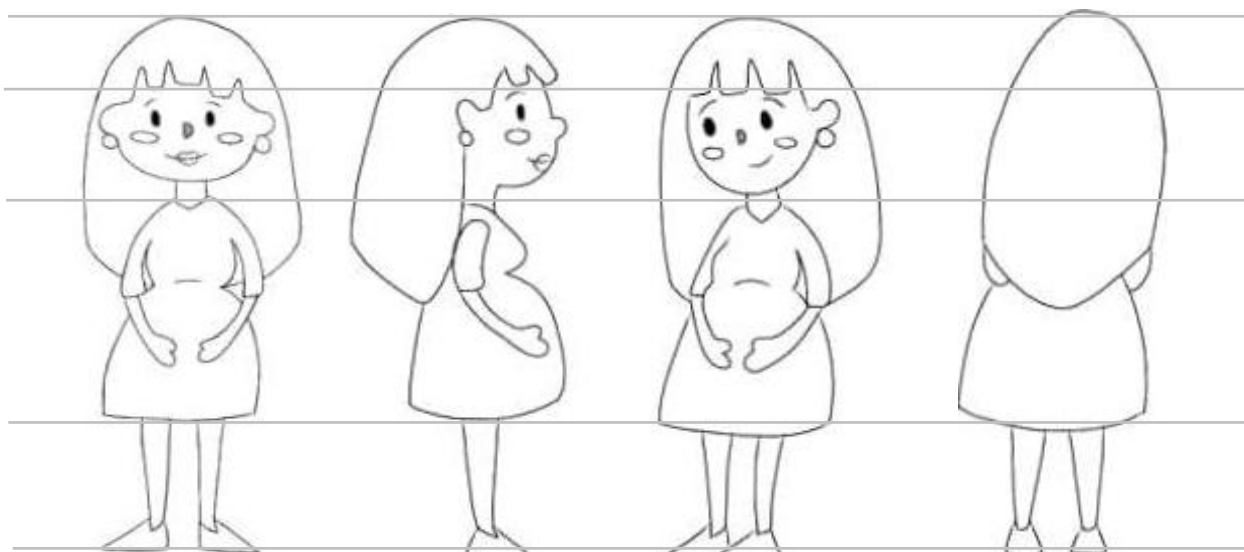


Figura 23. Turn around

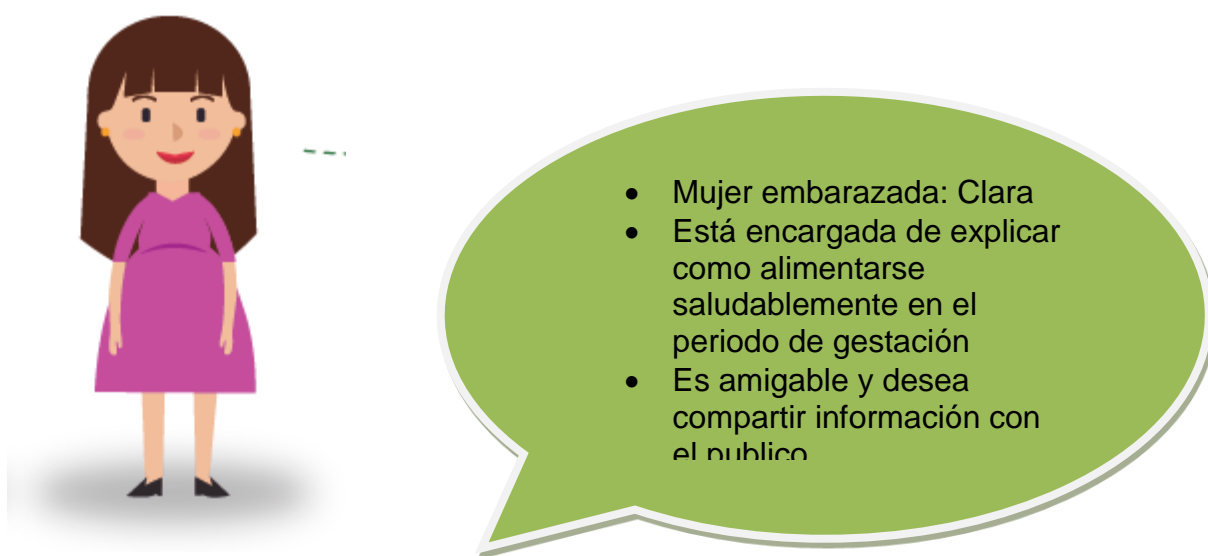


Figura 24. Personaje principal

Personaje secundario: Alberto.

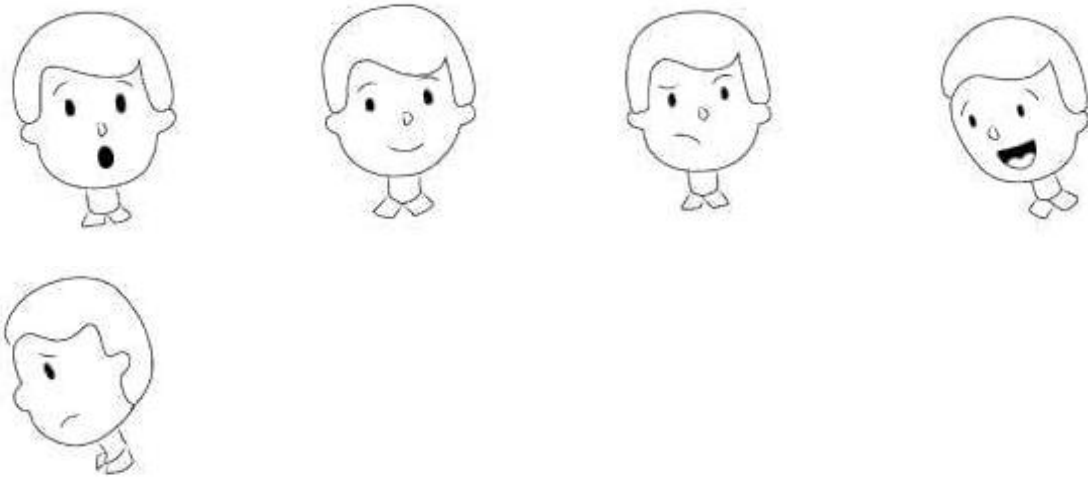


Figura 25. Expresiones

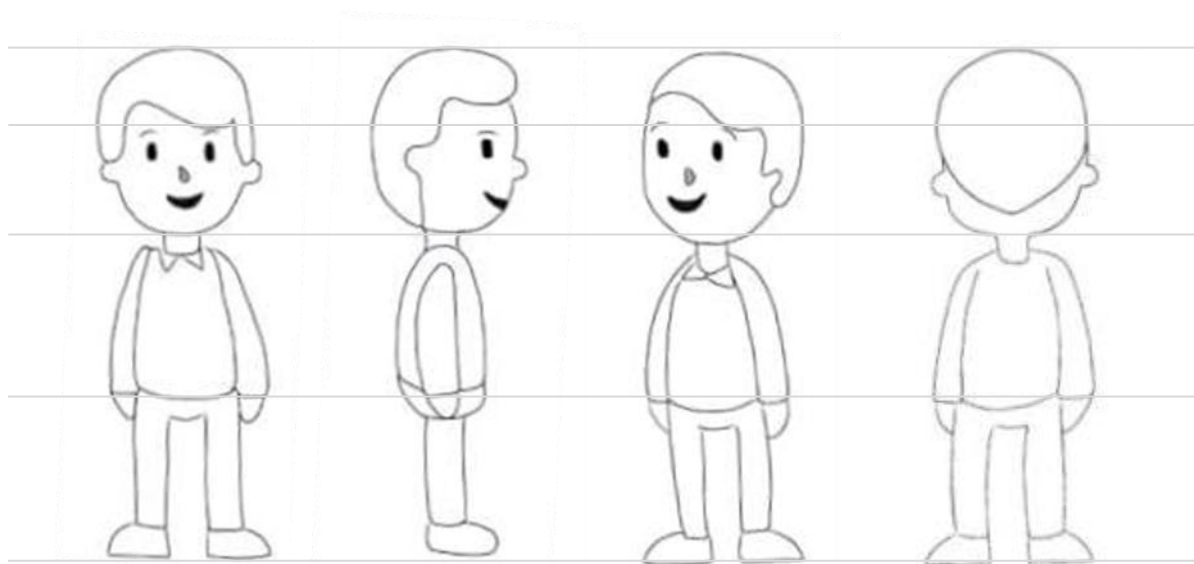


Figura 26. Turn around



Figura 27. Personaje secundario

Escenarios y props:

Propuesta estética escenarios: al igual que la estética de los personajes, los escenarios manejarán formas simples con colores planos que estén acorde y generen una armonía con la composición total de la animación.



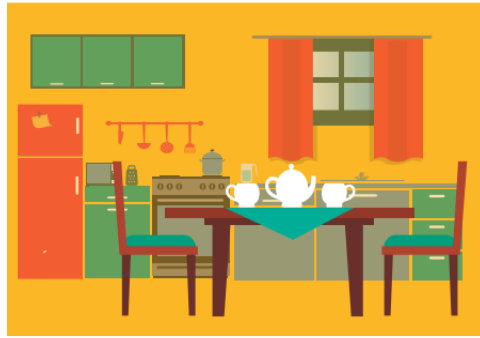


Figura 28. Boceto del proyecto



Figura 29. Boceto del proyecto



Figura 30. Boceto del proyecto

Guión: (ver guion completo en anexo 5 guion pág.47)

Guion

ESC_1. INT - CASA - DÍA

Clara y su esposo están abrazados, acarician el vientre y lo observan. voz en off. Esta es clara. Clara esta embarazada, su esposo y ella saben que la alimentación es una parte fundamental en el periodo de gestación

ESC_2. INT - CASA - DÍA TRANSICIÓN

Clara y su esposo se miran entre si y luego miran a la cámara con expresion de duda.

VOZ EN OFF:

Aquí te daremos recomendaciones que te serán de mucha ayuda durante esta etapa.

Figura 31. Guion

Storyboard: secuencia de imágenes basadas en el guion que facilitan la comprensión de la historia (ver storyboard completo en anexo 3 producción de proyecto animado pág.39).

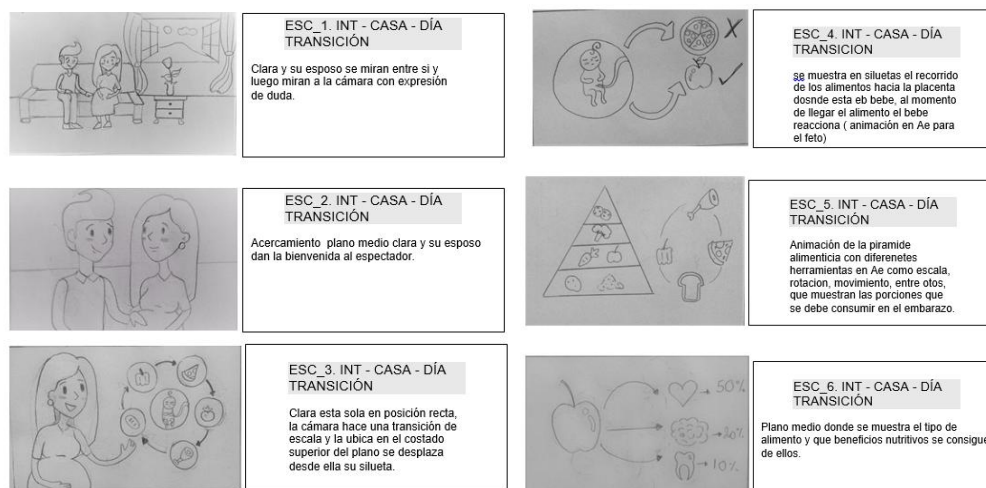


Figura 32. Storyboard

Planificación de Producción:

Tabla 2.
Cronograma de actividades.

CRONOGRAMA PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO MOTION GRAPHICS.														
		Actividades	Semanas											
			s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10	s11	s12
PRE-PRODUCCIÓN	GUIÓN	desarrollo del guion.	■											
	STORYBOARD	elaboración de la propuesta del guion.		■										
	ANIMATIC	puesta en escena de elementos gráficos y guion en animatic.			■	■								
PRODUCCIÓN	ESCENARIOS	montaje de escenarios y color para la animación.			■	■								
	ANIMACIÓN	Animación y desarrollo de escenas del storyboard.				■	■	■	■					
	CORRECCIONES	Corrección animación.					■	■	■	■				
POST-PRODUCCIÓN	EDICIÓN	edición de escenas y pulir efectos en motion graphic.									■			
	MUSICALIZACIÓN	sincronización de audio y video.										■		
	CORRECCIONES FINALES	corrección de detalles finales para la entrega del proyecto.											■	
Preproducción														
Producción														
Postproducción														

12.2. PRODUCCIÓN – PROYECTO ANIMADO

Animación 2D

Layouts:



Figura 33. Layout 1

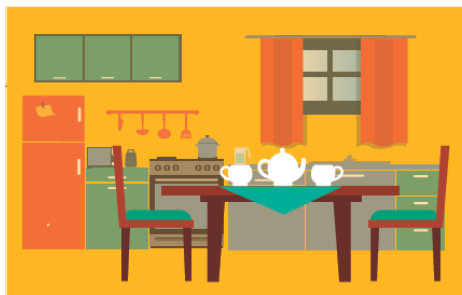


Figura 34. Layout 2



Figura 35. Layout 3



Figura 36. Layout 4



Figura 37. Props 1

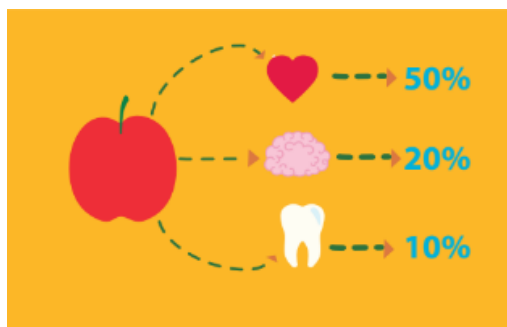


Figura 38. Props 2

Proceso de importación de personajes y escenario.

Para importar un archivo en After Effects es importante tener el archivo de ilustrador o photoshop en capas.

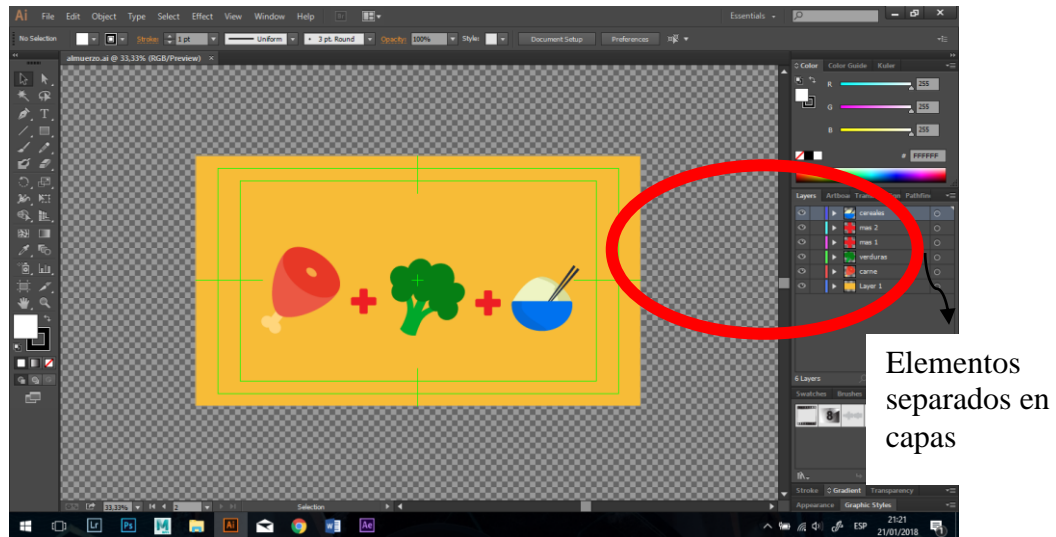


Figura 39. Importación

Luego con el archivo abierto en after effects se realiza el siguiente procedimiento:

File.

Import.

File.

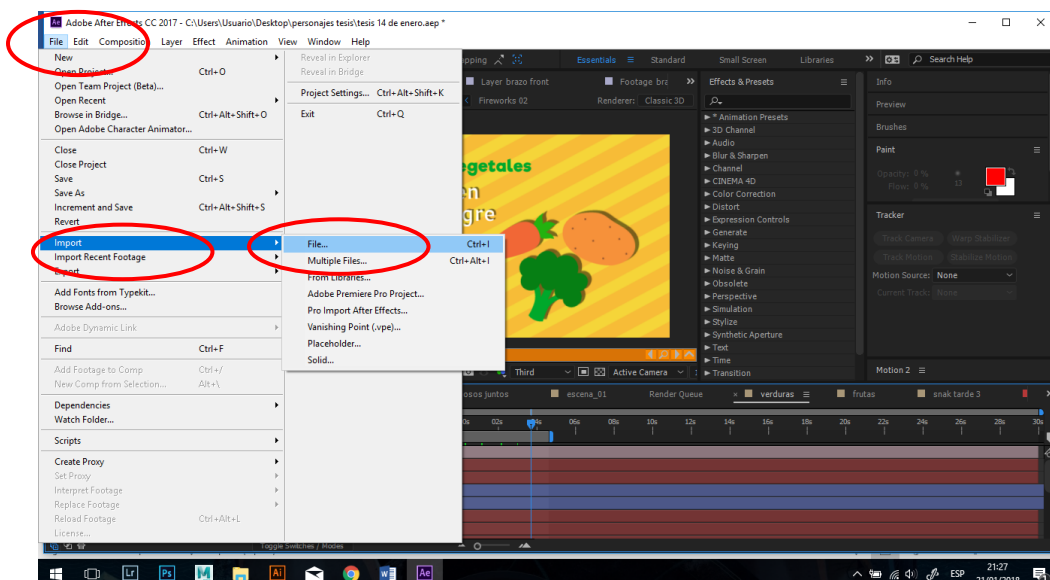


Figura 40. Importación de archivo

Luego se debe seleccionar el archivo a importar eligiendo en modo “composition” ya que si se escoge la opción footage en archivo se importara sin capas.

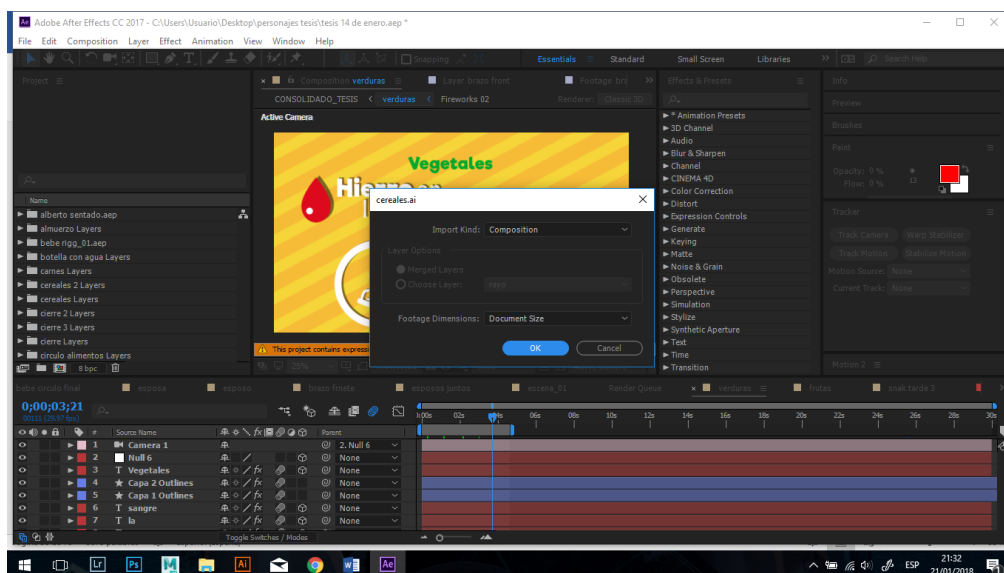


Figura 41. Selección de archivo

Si el archivo contiene varios elementos en formato ai o ae y se necesita agruparlos esta composición se denomina precomposición o precompose, con esto se puede animar un objeto con varios elementos a parte de la composición final, es decir si un objeto como la zanahoria moviese sus hojas u otros elementos se

puede crear una precomposición para ser animado indistintamente de su composición total donde existen otros elementos como una gota de sangre un brocoli, entre otros.

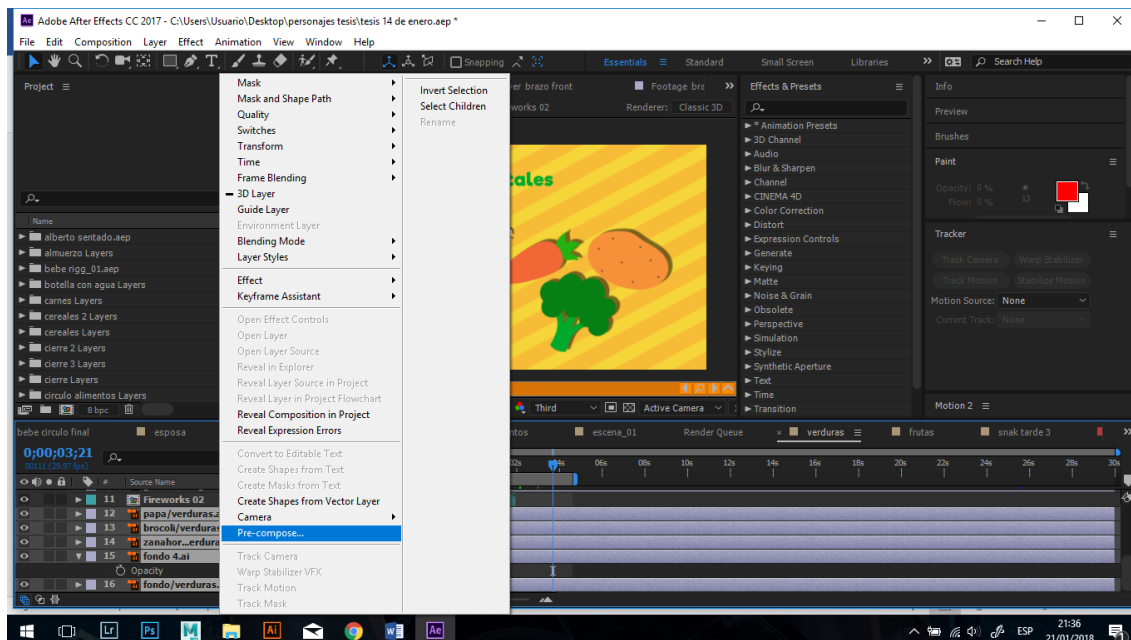


Figura 42. Pre composición

De esta manera se importan los archivos para su respectiva animación con las propiedades que tiene el programa de after effects.

Proceso de rigging

En primer lugar se importa el archivo de formato ai o ae.

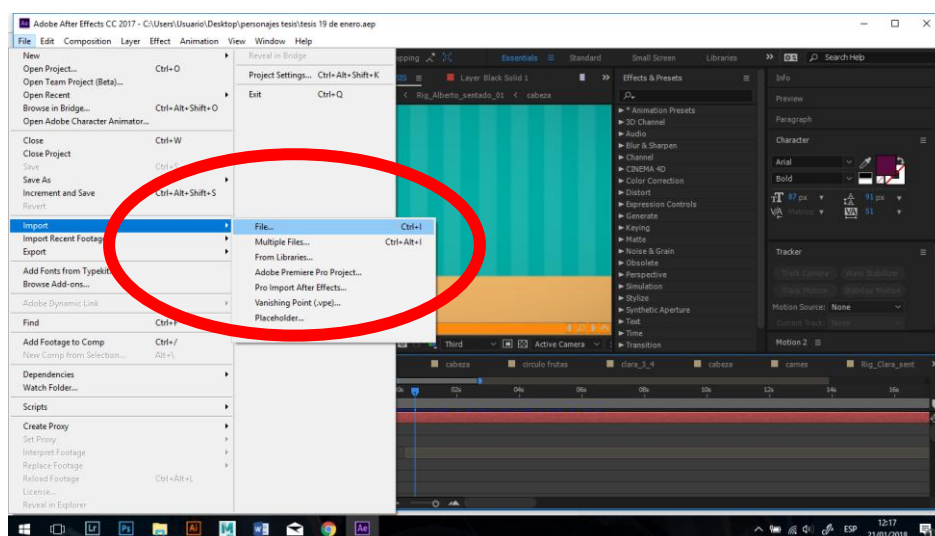


Figura 43. Rigging

Se escoge el archivo a importar.

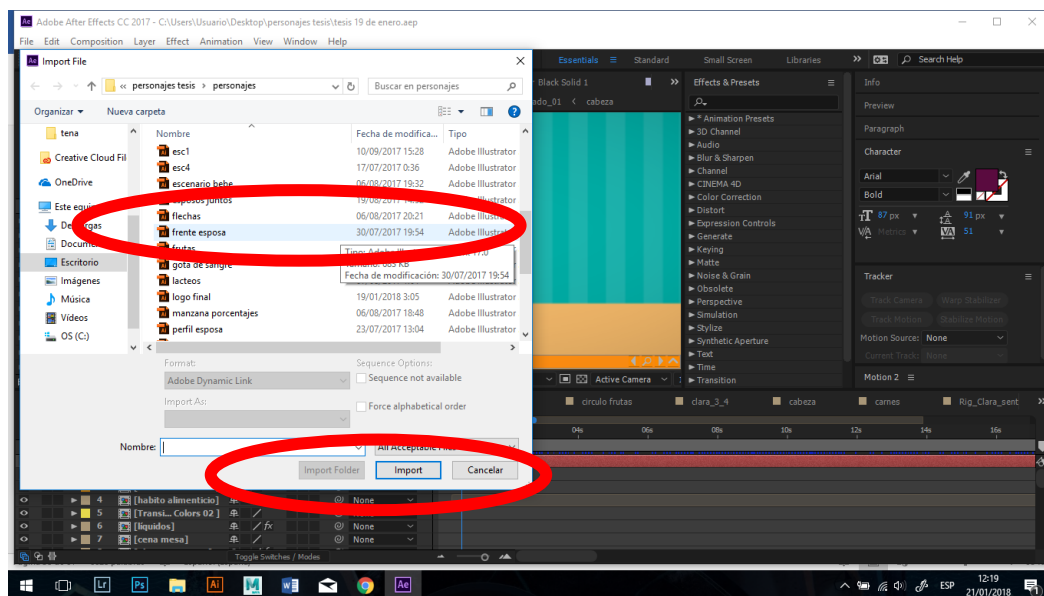


Figura 44. Selección de archivo

Se importa el archivo con la opción composition.

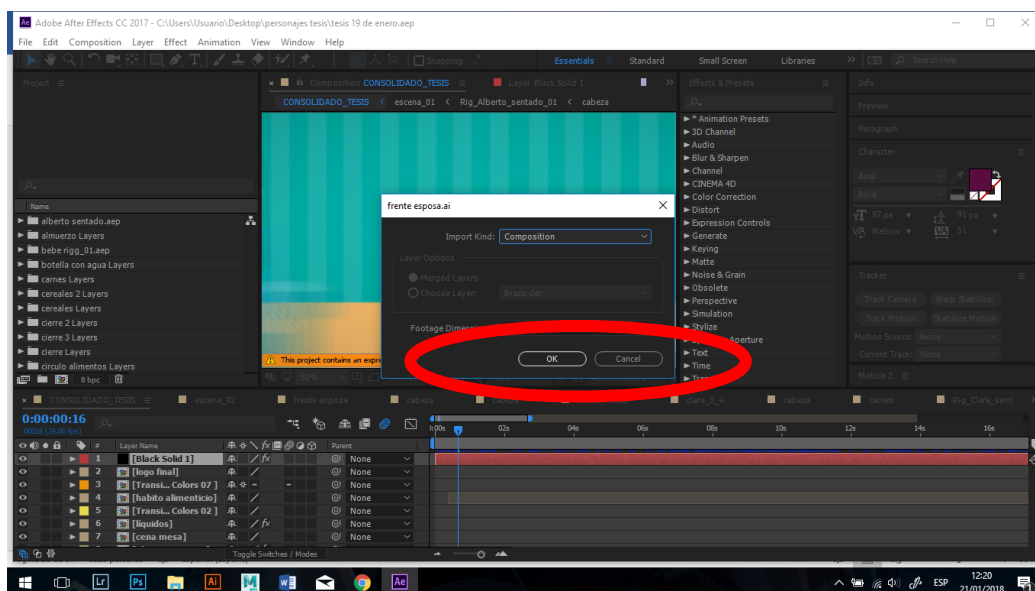


Figura 45. Importación de archivo.

Una vez importado el archivo ya es posible empezar el proceso de rigging.

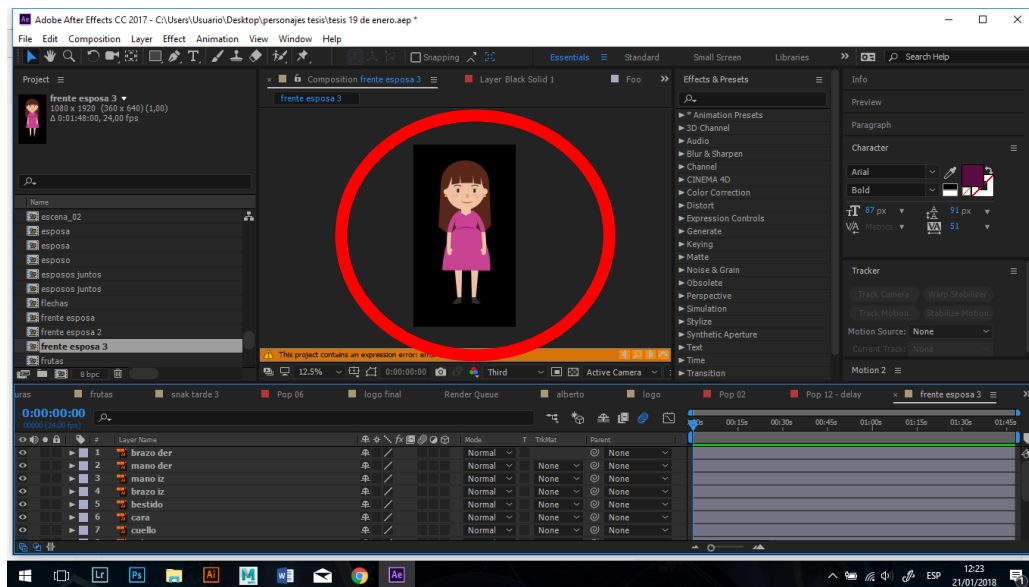


Figura 46. Archivo importado.

Con el plugin libre para after effects Duik, se puede realizar un rigging facilmente con el siguiente proceso.

Seleccionamos la parte que se desea crear el movimiento como un brazo por ejemplo tomamos la opcion puppet tool y creamos puppets en 3 partes de la extremidad hombro, codo, brazo.

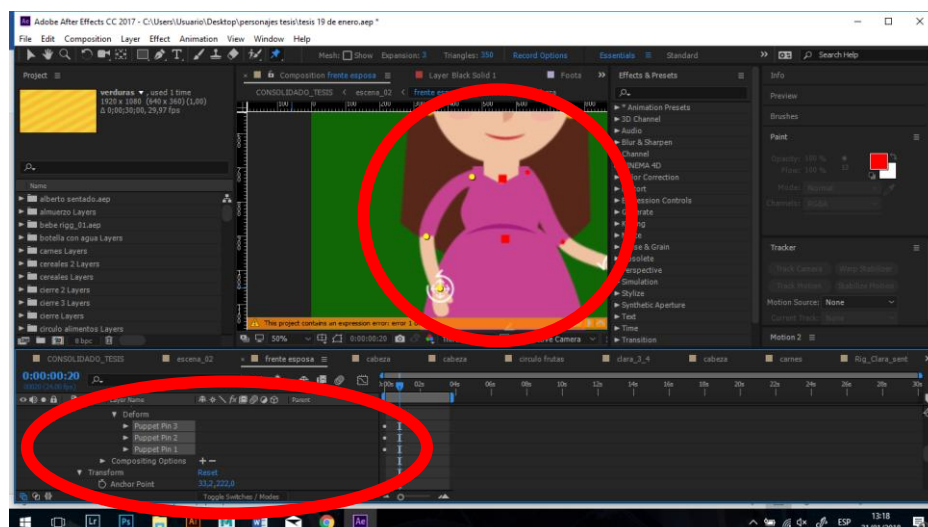


Figura 47. Puppets

Luego con las herramientas de Duik seleccionamos la opción bones para crear los huesos.

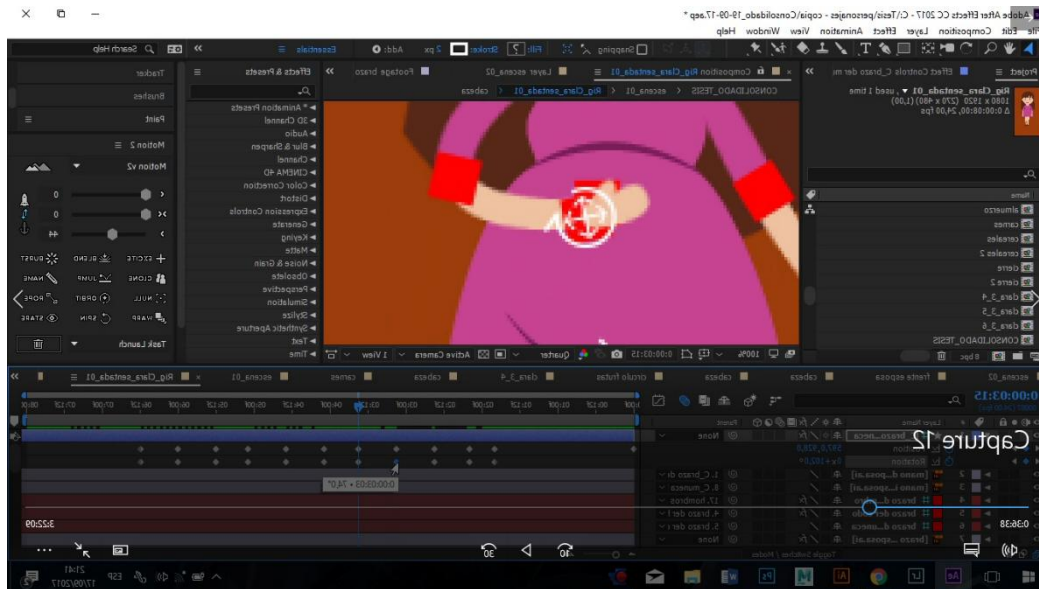


Figura 48. Huesos

Una vez creados los huesos se nombran según la parte que les corresponda.

Se emparentan en jerarquías empezando con la muñeca que será emparentada al codo y el codo al hombro.

Se creará un controlador en la parte principal de la extremidad, en este caso será la muñeca ya que desde esta se moverá todo el brazo, se realiza el mismo procedimiento en las piernas tomando en cuenta que el controlador será ubicado en el tobillo.

Finalmente se escogen los huesos creados en orden jerárquico y con la herramienta IK del plugin Duik se crea la articulación o doblez de codo en el caso del brazo y de la rodilla en el caso de la pierna.

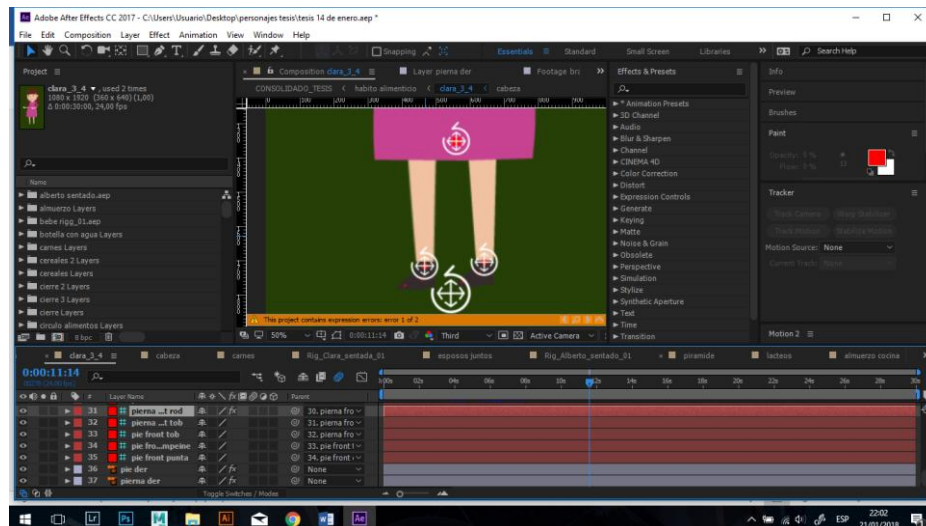


Figura 49. Controladores.

Para que todo el personaje tenga movimiento, una vez creados todos los IK se creará un controlador al que se le emparentará el resto de controladores siendo el mismo el controlador padre, se crea a la altura de la cadera previamente realizado el proceso ubicación de huesos en donde la cadera tendrá el controlador principal emparentando cabeza, pecho y finalmente cadera.

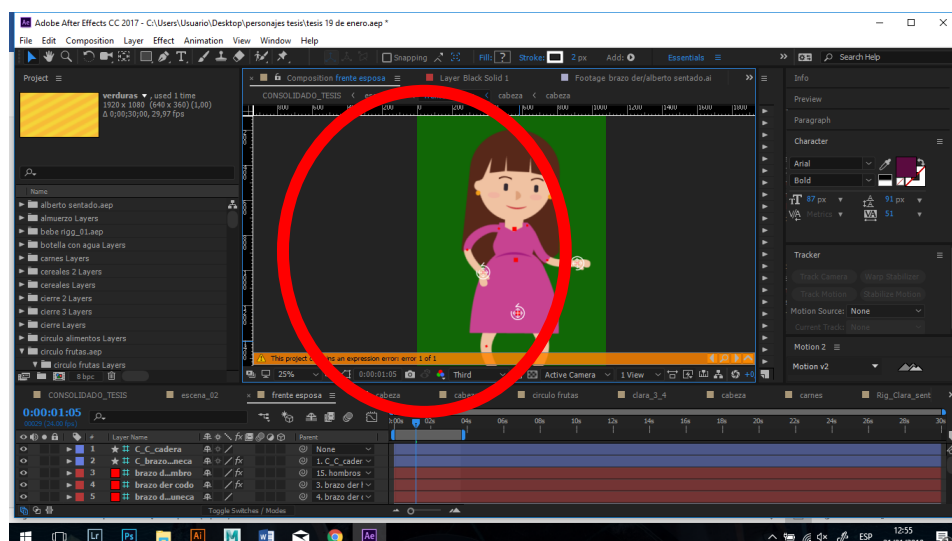


Figura 50. Controladores

Una vez terminado el rigging se procede a la animación del personaje por medio de los controladores en posición.

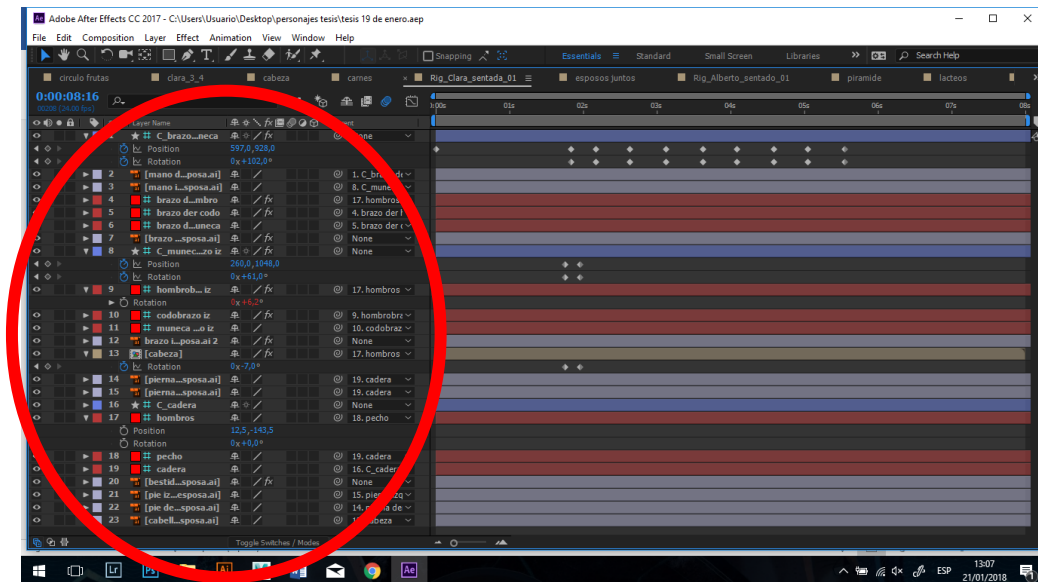


Figura 51. Animación

Para importar archivo el proceso es:

File

Import

File

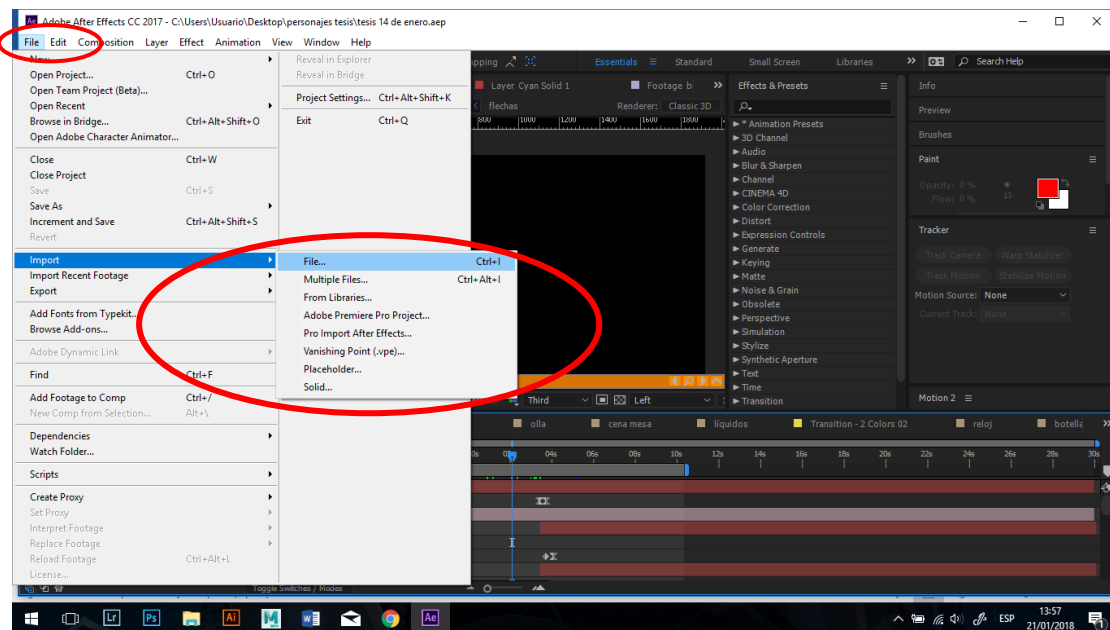


Figura 52. Importación de archivo

Se escoge el archivo a animar.

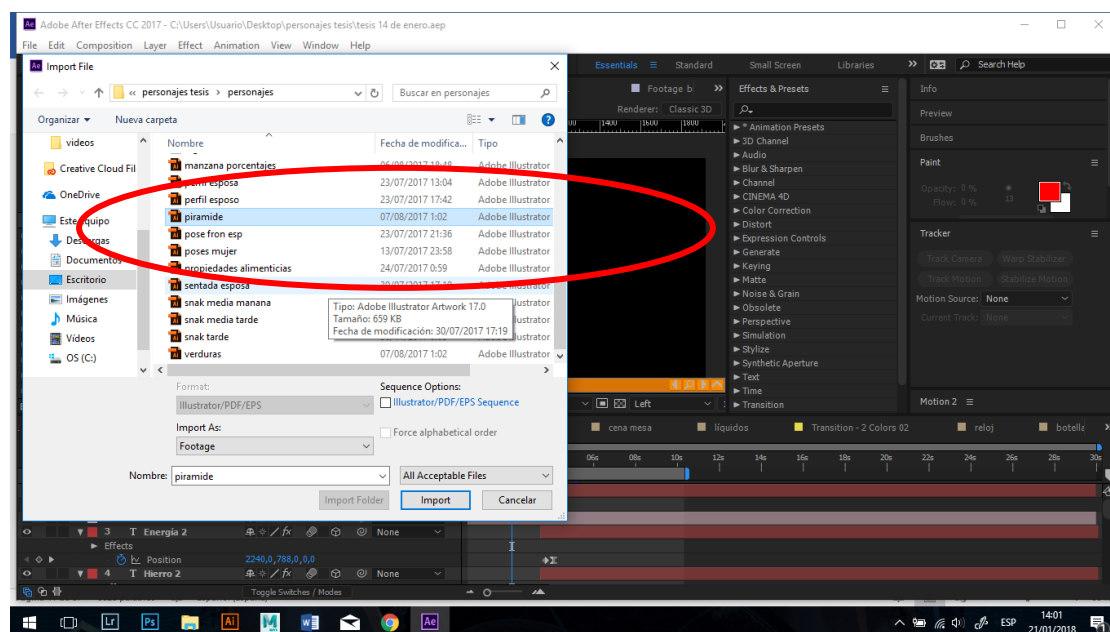


Figura 53. Archivo escogido

Es posible crear un fondo de color haciendo clic derecho tomando la opción

-New

-Solid

Y finalmente escogiendo el color del nuevo sólido o fondo.

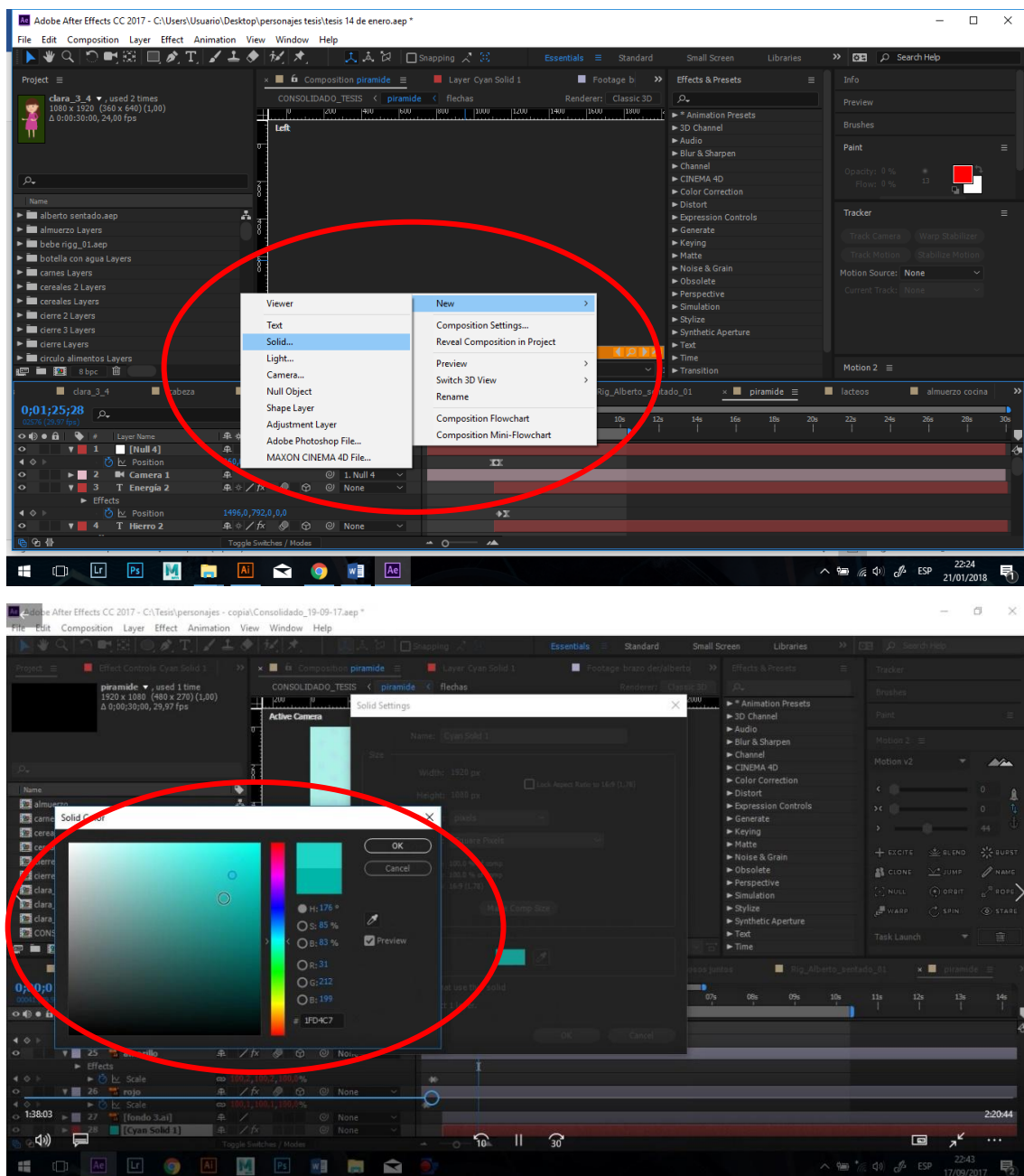


Figura 54. Colores

Una vez obtenida la composición los elementos que están ubicados en capas se animan en escala posición, rotación, entre otros.

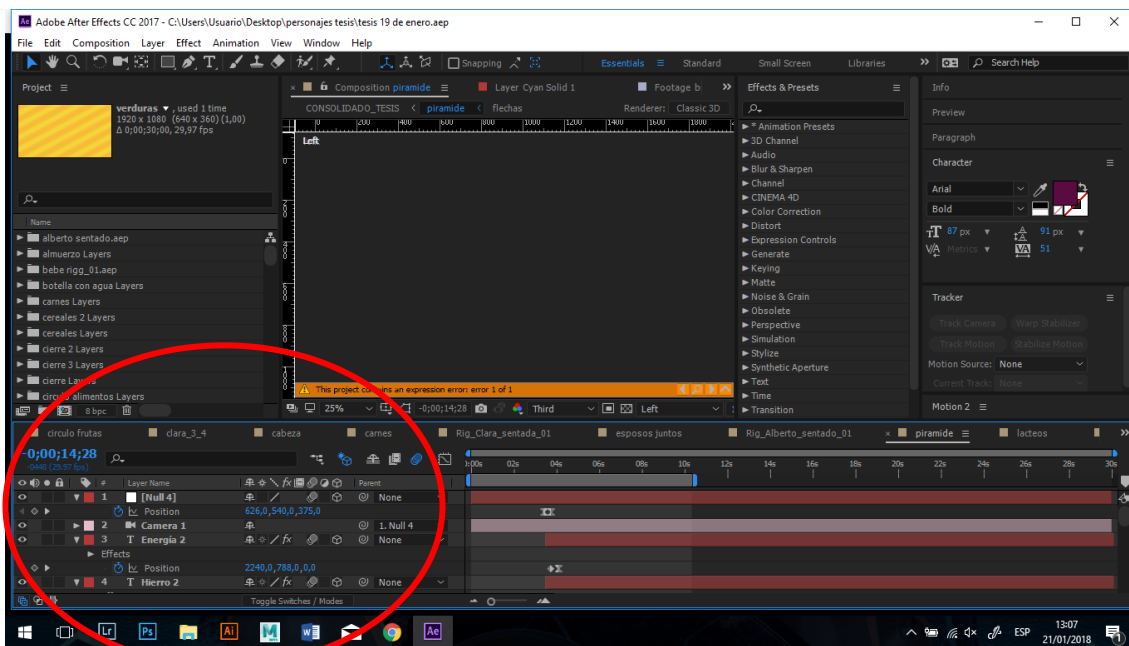


Figura 55. Animación

Para un movimiento más fluido es importante activar la opción motion blur.

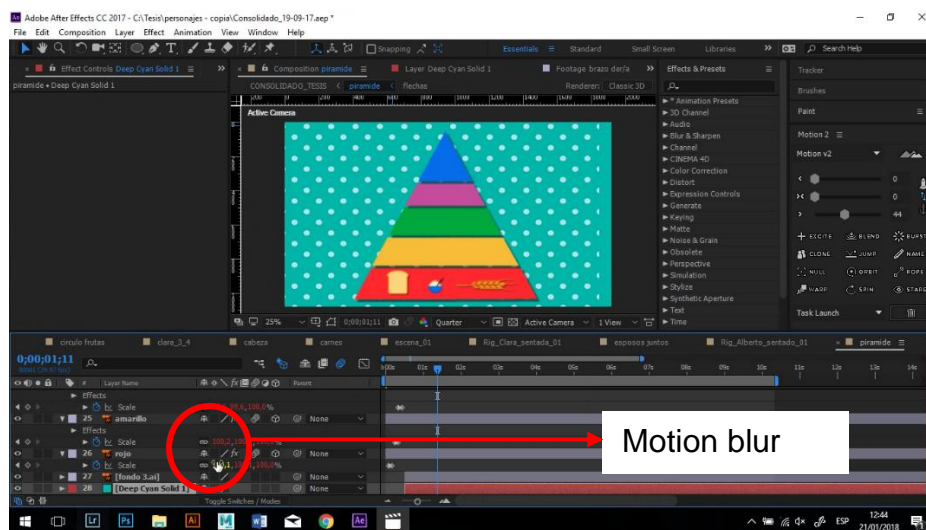


Figura 56 Motion Blur

Para facilitar la fluidez del movimiento en los objetos se utiliza el pluguín Motion 2, en donde existen opciones como excite, jump, blent, entre otros que permiten una animación más rápida y fluida.

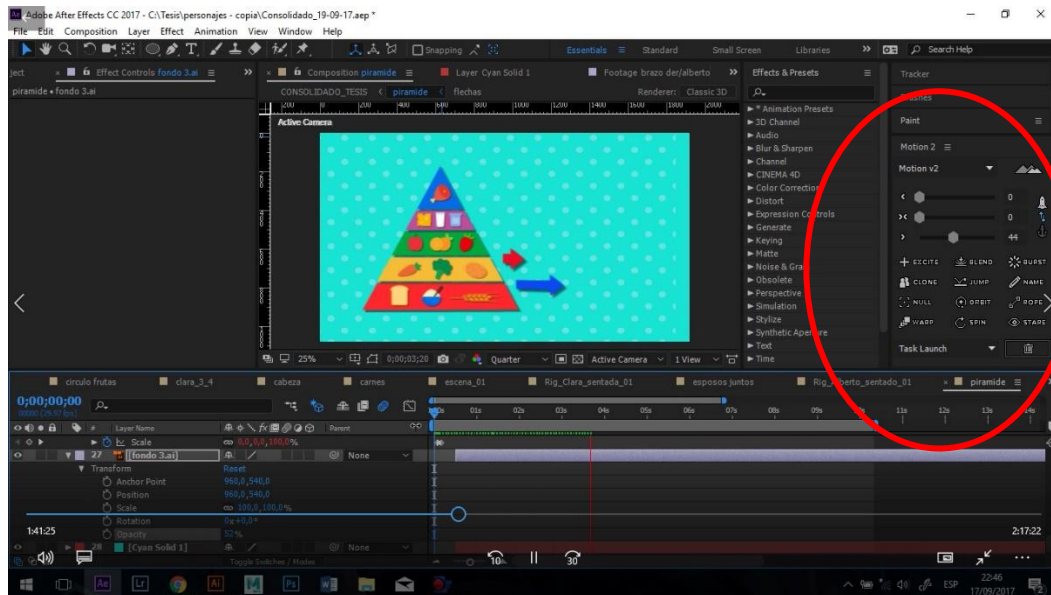


Figura 57. Motion 2

El movimiento de cámara en la animación es importante para lograr un efecto profesional en el proyecto audiovisual.

Para crear una cámara se deben seguir los siguientes pasos.

- clic derecho
- New
- Camera

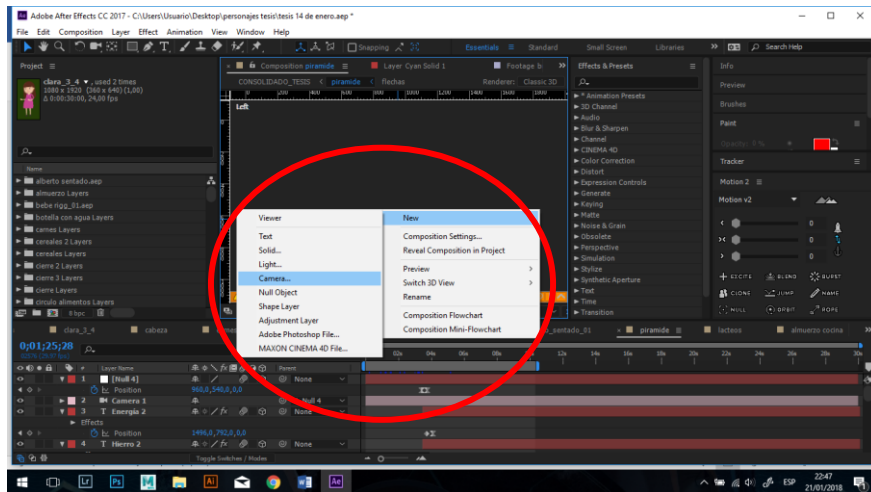


Figura 58. Cámara

Después se creará un objeto nulo de la misma forma:

- clic derecho
- New
- Null Object.

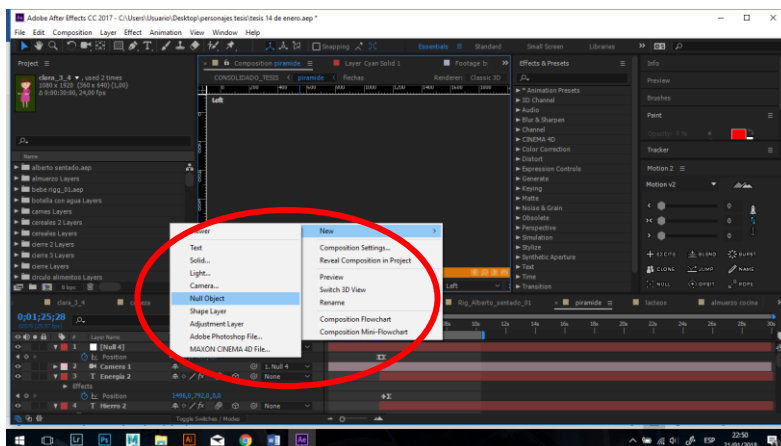


Figura 59. Objeto nulo

El objeto nulo será emparentado a la cámara, y se anima desde el nulo en posición, escala o rotación.

Para poder visualizar el movimiento de cámara tomamos la opción 2 view horizontal y de esta forma aparecerá en una pantalla la imagen real del video animado y en la otra pantalla la ubicación de los elementos y por donde se moverá la cámara.

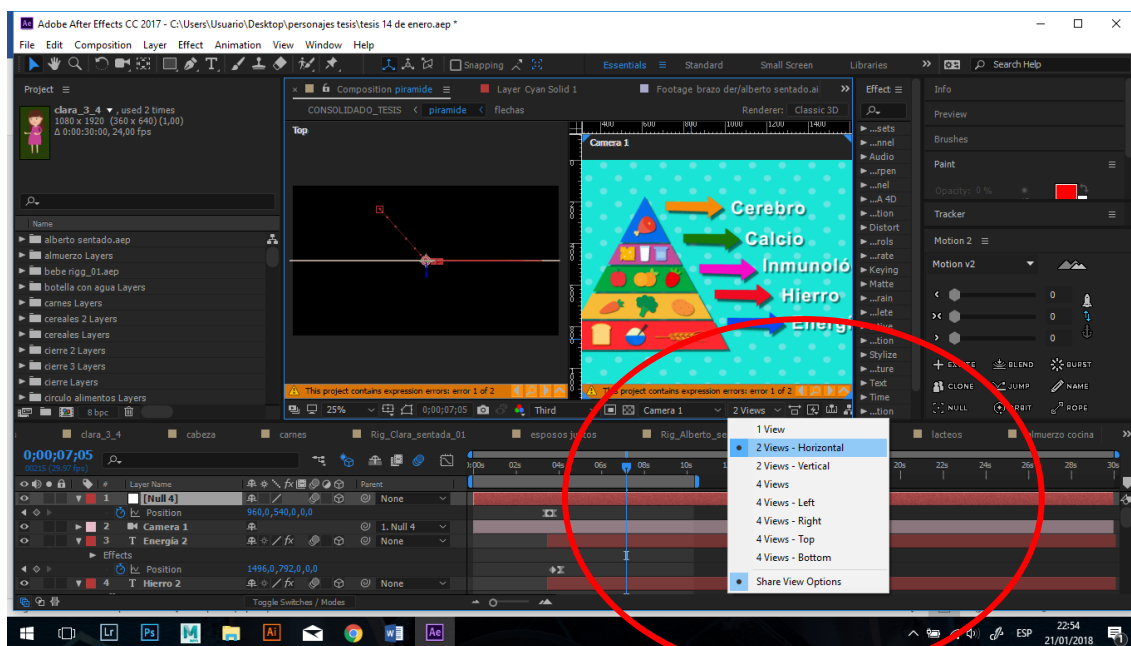


Figura 60. Movimientos de cámara

Tipografía.

Esta tipografía es legible, sin ornamentos, permite una lectura clara y rápida lo cual facilita que el mensaje llegue de mejor manera al público.

Además, tiene un carácter amigable, que es muy importante en este motion graphic,

ya que lo que se pretende dar un mensaje que llegue al público.

Si el mensaje es amigable es más probable que genere un impacto y conciencia al espectador.

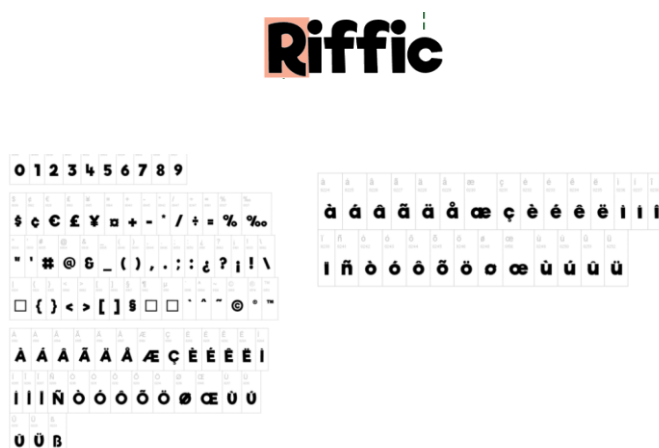


Figura 61. Tipografía

Historia.

Una pareja de esposos, reciben al espectador en su hogar para informarle cual es la manera correcta de alimentarse en el periodo de embarazo. Mediante ejemplos y elementos que interactuarán con los personajes en el transcurso del video explicarán cuales son los beneficios de crear un hábito alimenticio saludable (ver guion en anexos).

Storyboard.

Se trata de contar una historia con pocas imágenes secuenciadas y acompañadas de textos. Pero la historia no es completa, es sólo una guía para la realización de una película. Existen varias formas de construir los storyboards que incluyen los planos, personajes en acción, la duración del rodaje y breve recuento de lo que está sucediendo en la toma.

El storyboard está basado en el guion, obliga a detallar las líneas principales de la película, tomar las decisiones donde había dudas y calcular la duración de cada escena, El storyboard trabaja bajo la dirección del guion (ver storyboard en anexos).

Pipeline

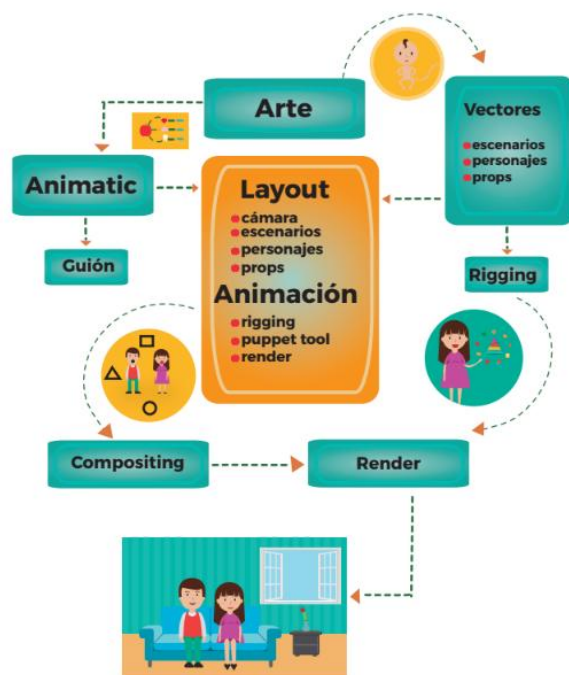


Figura 62. Pipeline

Sistema de nomenclatura.

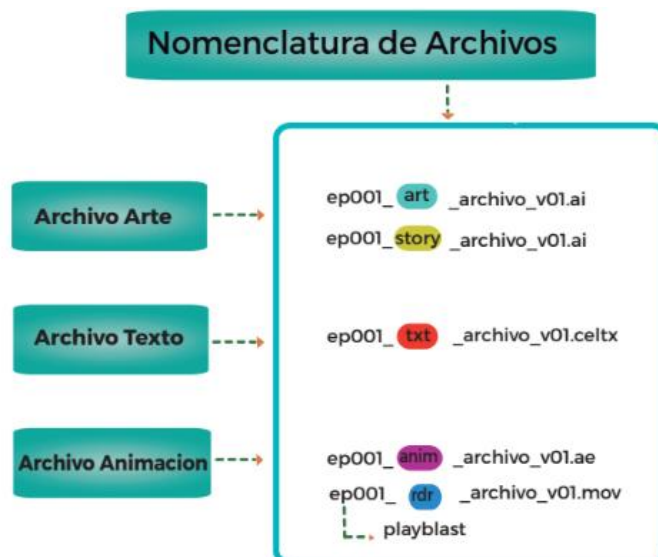


Figura 63. Nomenclatura

Organización de proyectos.



Figura 64. Organización.

Música, efectos de audio y sonido.

El fondo musical empleado para este proyecto audiovisual fue descargado del canal de youtube (Ukelele + silbido/Música para videos publicado el 6 de mayo del 2016) debido a que la música no tiene derechos reservados se puede usar libremente.

<http://musicasdefondo.com>

<https://www.youtube.com/watch?v=SDO8jAlk6SE>

6. CAPÍTULO VI

13. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones.

Se puede concluir que en los últimos 10 años las campañas que se han realizado para informar y concientizar al público objetivo con respecto a la correcta alimentación en el periodo de embarazo, nos permite buscar nuevos métodos para acaparar su atención y de esta manera lograr un cambio pragmático en su estilo de vida.

Los medios y recursos con los que un productor audiovisual cuenta permiten que las campañas sean dinámicas e interactivas, esto facilita enormemente que la calidad del producto que se pretende entregar este a la altura de quien lo consume en este caso un video informativo (motion graphics).

Recomendaciones.

Se recomienda obtener información actualizada de cualquier fuente a la que se vaya a recurrir, de esta manera la información impartida se ajustará a las necesidades del público al que llegue.

Utilizar información corta y concisa es muy importante ya que permite al espectador entender el mensaje, además de tener una gráfica sencilla y familiar facilitará captar su atención.

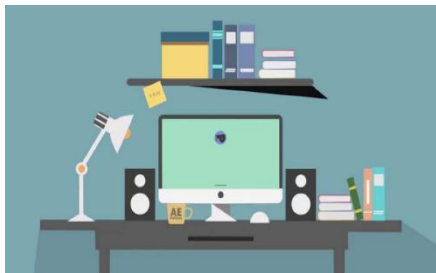
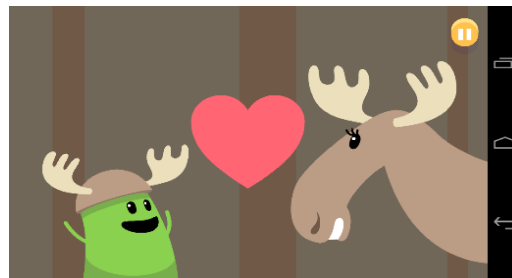
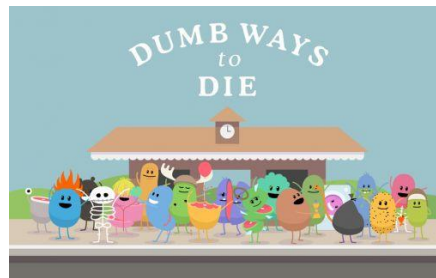
Finalmente se recomienda tener un cronograma y una tabla de actividades donde se pueda desarrollar el proyecto de la mejor manera posible, de este modo habrá un flujo de trabajo eficaz.

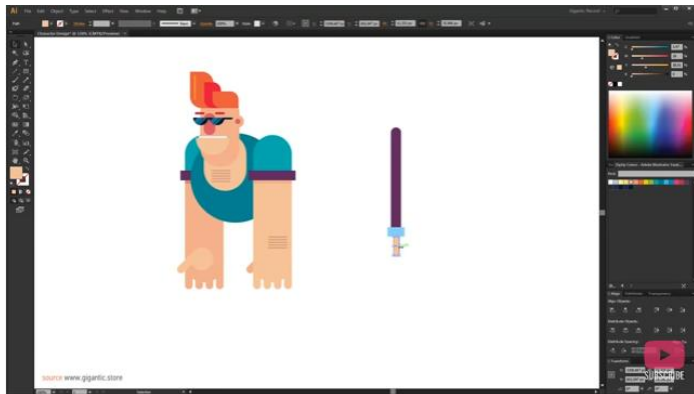
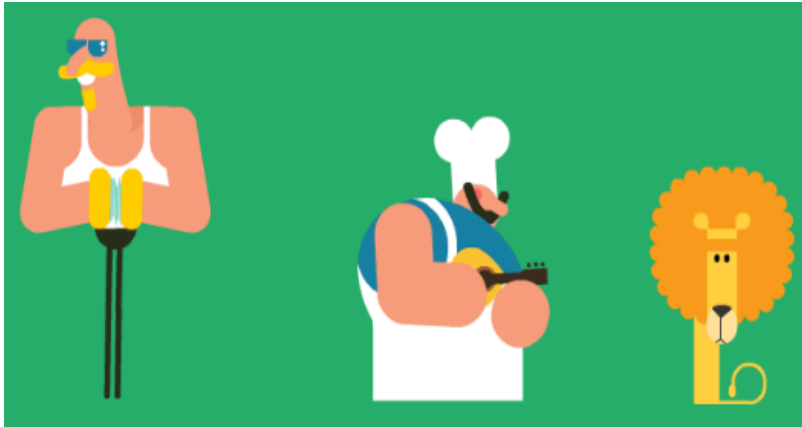
REFERENCIAS

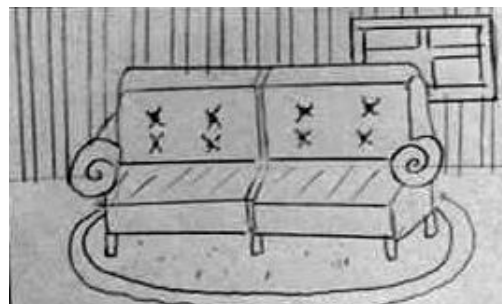
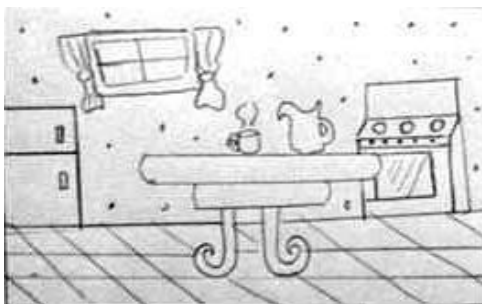
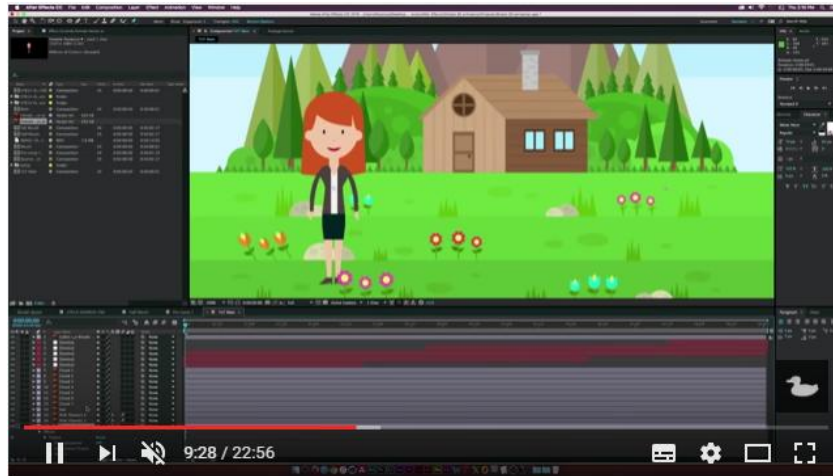
- “Control de Embarazo”, Ministerio de Salud Pública Del Ecuador. (2012).
Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=4dq9o4pKnRU>
- “De donde salió yo soy máximo y aquí estoy”. Ministerio de Inclusión Económica y Social . (2013). Obtenido de <http://www.inclusion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2013/11/GUIA-1-MADRE-EMBARAZADA-Y-LACTANCIA.pdf>
- “De donde salió yo soy máximo y aquí estoy”. Redacción AFULL. (2016). Diario EL COMERCIO. Obtenido de <http://www.elcomercio.com/afull/maximotucan-ecuador-unicef-campana.html>
- Arte y Educacion en la Primera Infancia. (2016). Obtenido de www.oei.es/publicaciones/LibroMetasInfantil.pdf
- DIANA WEYDAND. (2007.Pag.116). Final Cut Pro X Segunda Edición,. Estados Unidos,: Ediciones Peachpit Press,.
- Gina Andrea Ojeda Alvarado, Nadia Lais Ronquillo Cornejo Msc, Jossie Lara Pintado. (2016). Preproducción de las Series de Animación de Stopmotion,. Guayaquil , Ecuador: “Cuenta-Cuentos”
- Judith E. Brown. (2014). Nutrición en las Diferentes Etapas de la Vida Quinta Edición: Guayaquil, México: Editorial Mc. Graw. Hill.
- Judith E. Brown. (2014). Nutrición en las Diferentes Etapas de la Vida Quinta México: Editorial Mc. Graw. Hill.
- Ley Orgánica de Salud. (2011). Obtenido de <https://goo.gl/g6yeds>
Londres: Editorial Roudtldge
- María del Carmen Grande, María Dolores Román. (2014). Nutrición y Salud Materno Infantil, Buenos Aires, Argentina: Editorial Brujas.
- Trish & Chris Mayer.(2013). After Effects Aprentice,

ANEXOS

Difusión del motion graphics.









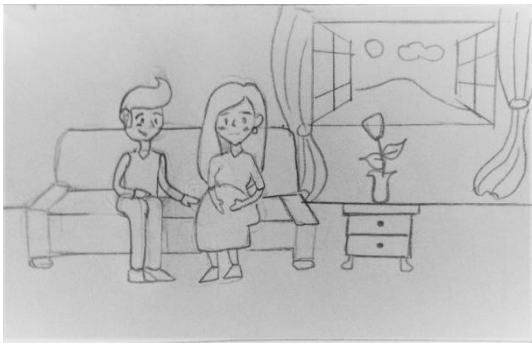
P. (paleta de colores)



Q.(tipografía que se utilizara para el desarrollo del motion graphic).

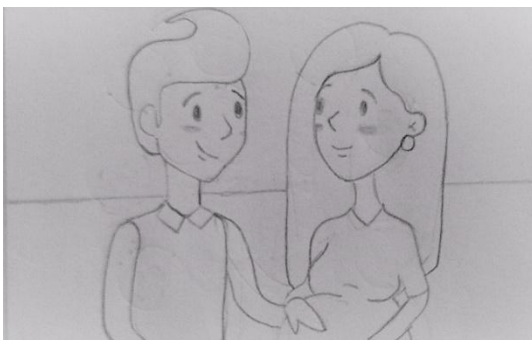
Producción del proyecto animado

n. (storyboard planteado para la animación.)



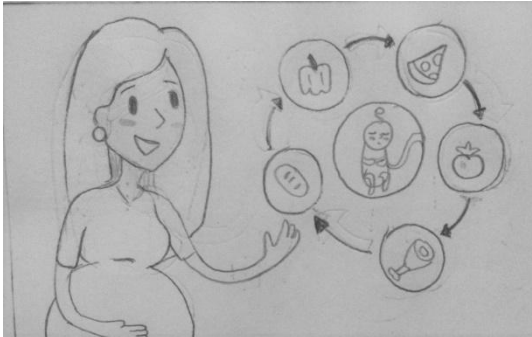
ESC_1. INT - CASA - DÍA TRANSICIÓN

Clara y su esposo se miran entre si y luego miran a la cámara con expresión de duda.



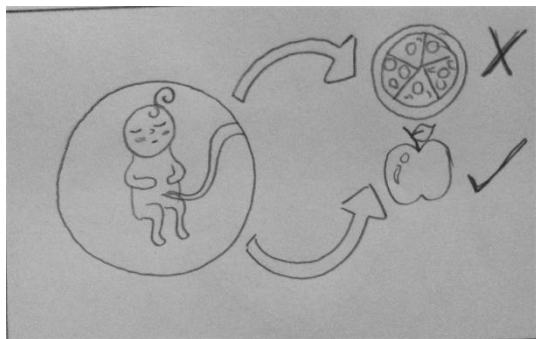
ESC_2. INT - CASA - DÍA TRANSICIÓN

Acercamiento plano medio clara y su esposo dan la bienvenida al espectador.



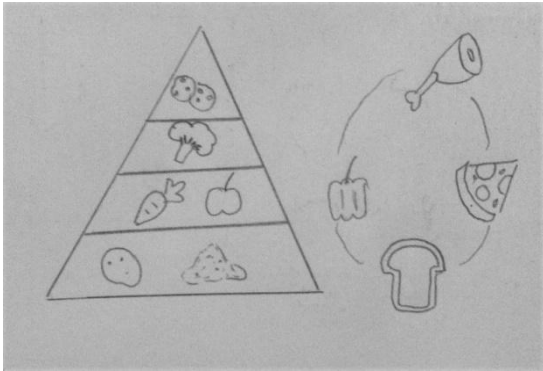
ESC_3. INT - CASA - DÍA TRANSICIÓN

Clara esta sola en posición recta, la cámara hace una transición de escala y la ubica en el costado superior del plano se desplaza desde ella su silueta.



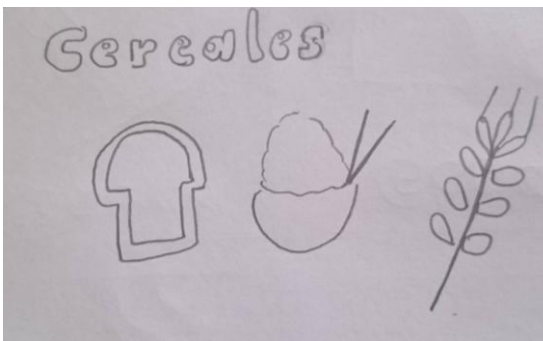
ESC_4. INT - CASA - DÍA TRANSICIÓN

se muestra en siluetas el recorrido de los alimentos hacia la placenta desde esta el bebé, al momento de llegar el alimento el bebé reacciona (animación en Ae para el feto)



ESC_5. INT - CASA - DÍA TRANSICIÓN

Animación de la pirámide alimenticia con diferentes herramientas en Ae como escala, rotación, movimiento, entre otros, que muestran las porciones que se debe consumir en el embarazo.



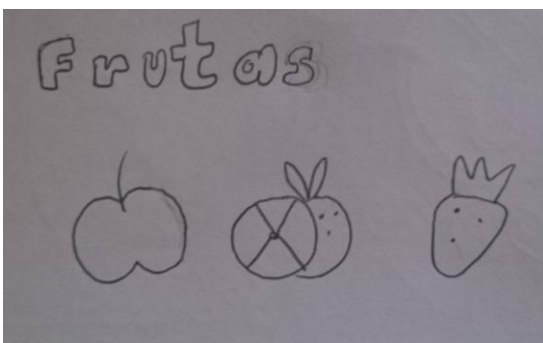
ESC_6. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

Plano medio donde se muestra el tipo de alimento y que beneficios nutritivos se consiguen de los cereales.



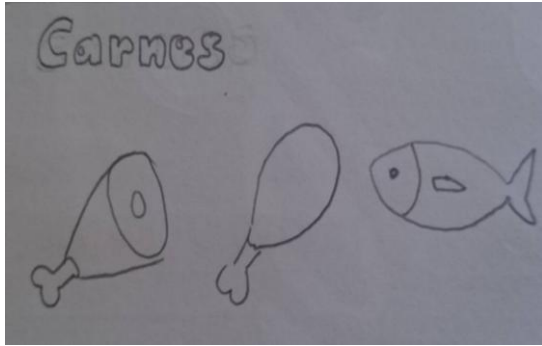
ESC_7. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

Plano medio donde se muestra el tipo de alimento y que beneficios nutritivos se consiguen de los vegetales.



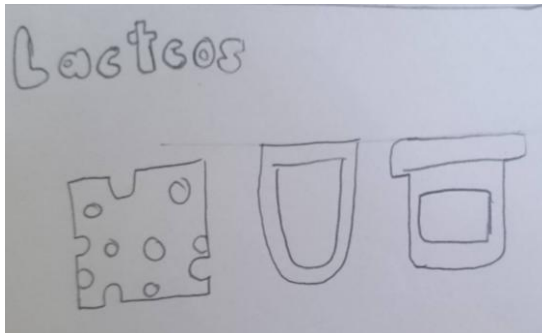
ESC_8. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

Plano medio donde se muestra el tipo de alimento y que beneficios nutritivos se consiguen de las frutas.



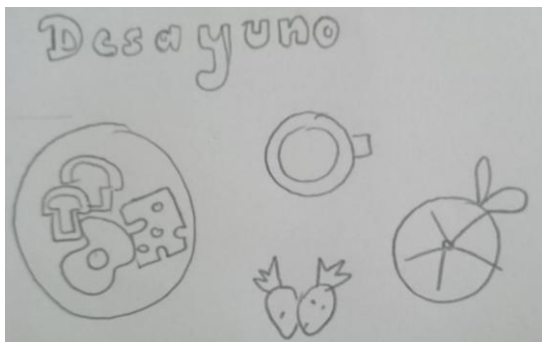
ESC_9. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

Plano medio donde se muestra el tipo de alimento y que beneficios nutritivos se consigue de las carnes.



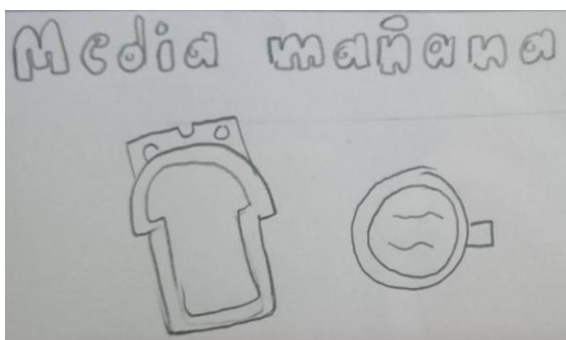
ESC_10. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

Plano medio donde se muestra el tipo de alimento y que beneficios nutritivos se consigue de los lácteos.



ESC_11. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

Plano contrapicado donde se muestra el contenido de un desayuno saludable.



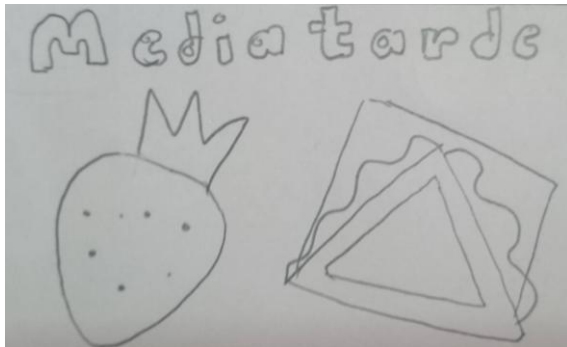
ESC_12. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

Plano contrapicado recomendando el consumo de un snack saludable a media mañana.



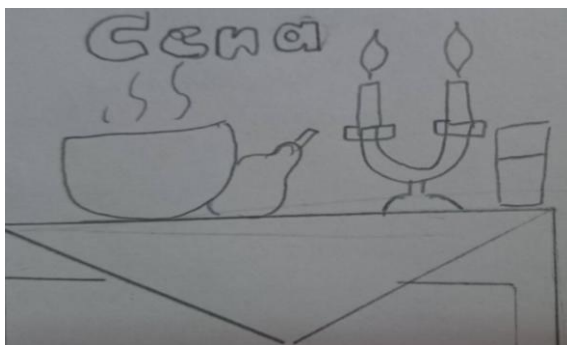
**ESC_13. INT - COCINA -
DÍA TRANSICIÓN**

Plano medio indicando el contenido de un almuerzo saludable.



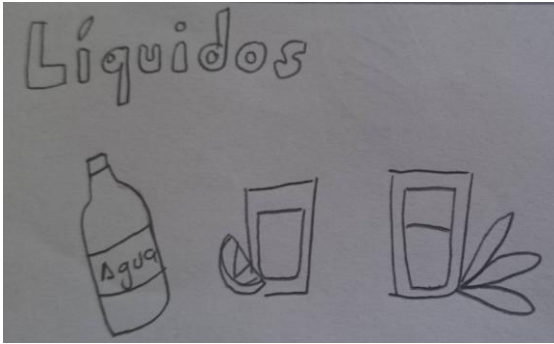
**ESC_14. INT - COCINA -
DÍA TRANSICIÓN**

Plano frontal recomendando el consumo de un snack saludable a media tarde.



**ESC_15. INT - COCINA -
NOCHE TRANSICIÓN**

Plano medio mostrando el contenido de una cena saludable.



ESC_16. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

Recomendación de la importancia del consumo de líquidos.



ESC_8. INT - CASA - DÍA TRANSICIÓN

Plano general donde se explica la importancia de una alimentación balanceada.



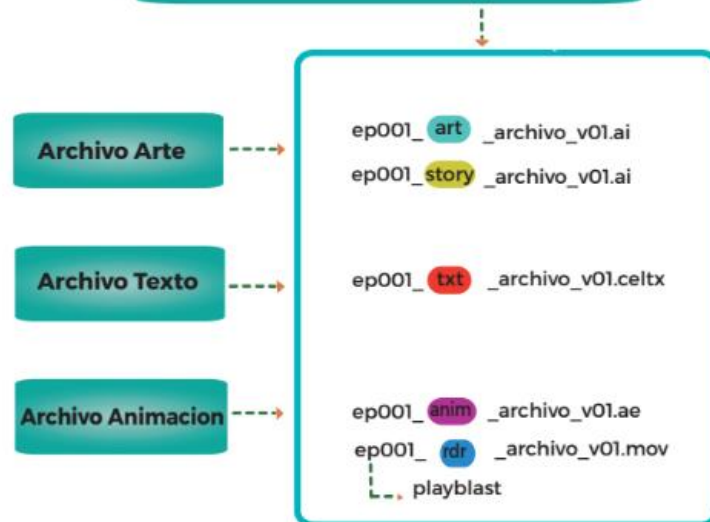
ESC_10. INT - CASA - DÍA TRANSICIÓN

transición en donde aparece el logotipo del proyecto Animado

VOZ EN OFF:
Crece sano Crece en familia.

CRONOGRAMA PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO MOTION GRAPHICS.														
		Actividades	Semanas											
			s1	s2	s3	s4	s5	s6	s7	s8	s9	s10	s11	s12
PRE-PRODUCCIÓN	GUIÓN	desarrollo del guion.	■											
	STORYBOARD	elaboración de la propuesta del guion.		■										
	ANIMATIC	puesta en escena de elementos gráficos y guion en animatic.			■	■								
PRODUCCIÓN	ESCENARIOS	montaje de escenarios y color para la animación.			■	■								
	ANIMACIÓN	Animación y desarrollo de escenas del storyboard.				■	■	■	■					
	CORRECCIONES	Corrección animación.					■	■	■	■				
POST-PRODUCCIÓN	EDICIÓN	edición de escenas y pulir efectos en motion graphic.									■			
	MUSICALIZACIÓN	sincronización de audio y video.										■		
	CORRECCIONES FINALES	corrección de detalles finales para la entrega del proyecto.											■	
Preproducción														
Producción														
Postproducción														

Nomenclatura de Archivos





Guion.

Clara y su esposo pronto tendrán un hermoso bebé, pero... ¿Clara está llevando clara una alimentación adecuada?

ESC_1. INT - CASA - DÍA TRANSICIÓN

Clara y su esposo se miran entre si y luego miran a la cámara con expresión de duda.

Acercamiento plano medio clara y su esposo dan la bienvenida al espectador.

ESC_2. INT - CASA - DÍA TRANSICIÓN

Clara está sola en posición recta, la cámara hace una transición de escala y la ubica en el costado superior del plano.

En el periodo de embarazo una mujer no debe comer por dos, debe alimentarse adecuadamente para no exceder su peso y lo suficiente para no sufrir de anemia o alguna deficiencia nutricional

ESC_3. INT - CASA - DÍA TRANSICION

Se muestra en plano medio al bebé y en la parte derecha dos referencias de alimentos uno saludable y otro que no lo es.

Voz en off:

todo lo que clara consuma lo recibirá en forma de nutrientes el futuro bebé.

ESC_4. INT - CASA - DÍA TRANSICIÓN

Animación de la pirámide alimenticia con diferentes herramientas en Ae como escala, rotación, movimiento, entre otros, que muestran las porciones que se debe consumir en el embarazo introducción de la imagen

ESC_5. INT - CASA - DÍA TRANSICIÓN

Plano medio donde se muestra el tipo de alimento y que beneficios nutritivos se consiguen de ellos.

Plano medio aparecen los siguientes cereales: pan, arroz y trigo

Voz en off:

Los cereales aportan energía y dan la sensación de saciedad.

ESC_6. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

Transición, aparece un fondo y luego aparecen en un recorrido los vegetales

Voz en off:

Los vegetales aportan hierro a la sangre y deben ser consumidas 3 porciones por día.

ESC_7. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

Transición con fondo, aparición de frutas con movimientos de traslación.

Voz en off:

Las frutas son importantes para el desarrollo del sistema inmunológico.

ESC_8. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

Movimiento de transición y aparición de las carnes.

Voz en off:

Las carnes, son fuente de aminoácidos y proteínas que participan en el desarrollo del sistema nervioso, el cerebro y los músculos

Las carnes rojas deben ser consumidas moderadamente.

ESC_9. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

Recorrido de las imágenes a través de flechas e imágenes que indiquen el proceso.

Los lácteos son importantes para el desarrollo de huesos y permiten a la madre conservar el calcio.

ESC_10. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

Clara y su esposo se encuentran en la cocina mostrando en que cantidades se debe consumir cada alimento.

Voz en off:

Para un aporte nutricional completo es importante tener 5 comidas al día.

Transición a escena cocina mostrando elementos del desayuno: pan, queso, huevos, leche y frutas.

Voz en off:

El desayuno debe contener principalmente cereales lácteos y frutas.

ESC_11. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

Transición de elementos mostrando un fondo y luego mostrando un snack saludable.

Voz en off:

ESC_12. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

El almuerzo consistirá de carnes, verduras y una pequeña porción de cereales.

Transición a siguiente escena donde se muestra el un refrigerio que consiste en un sánduche y una fruta

A media mañana se debe consumir un bocadillo saludable.

Voz en off:

A media tarde se debe consumir de igual manera una fruta o snack .

ESC_13. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

Transición con un fondo plano ingreso se elementos de comedor y los alimentos.

Voz en off:

En la cena se consumirán alimentos ligeros como sopas o cualquier alimento en pequeñas porciones.

ESC_14. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

Escena de transición donde aparecen vasos con té, jugo, y una botella y vaso con agua

Voz en off:

Recuerda consumir líquidos en abundancia, es aconsejable tomar 6 vasos de agua al día

ESC_15. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

Transición donde aparecen los personajes indicando el círculo de alimentos y el bebé en el centro.

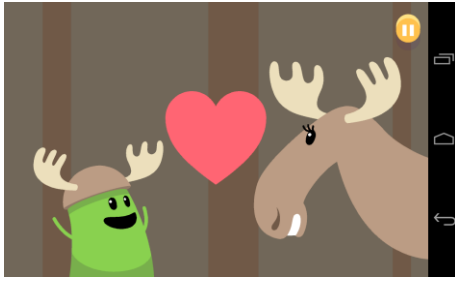
Voz en off:

Generar un hábito alimenticio en el periodo de embarazo garantizará tu bienestar y el de tu bebé.

ESC_16. INT - COCINA - DÍA TRANSICIÓN

Cierre con animación del logotipo y el slogan.

Voz en off:



Ficha 1.

Fecha: 14 - Nov-2012.

Autor: Metro Trains Melbourne .

Tema: Dumb ways to die.

fig. 3 dumb ways to die. Youtube 2012 sf.

Composición: plano medio.

Cromática: paleta de colores complementarios, tonos cálidos.

Narrativa: Campaña de concientización con carácter humorístico.

Tipo de animación: motion graphics 2D



Ficha 2.

Fecha: 14-Mar-2013.

Autor: Adobe Creative Cloud.

Tema: How to create a character to animate.

fig. 4 Adobe Creative Cloud. Youtube 2013 sf.

Composición: plano medio.

Cromática: paleta de colores complementarios, tonos cálidos.

Narrativa: Tutorial para realizar animación motion graphics 2D.

Tipo de animación: motion graphics 2D.



fig.5 Bhutia Shenga Padma ,2015 sf.

Ficha 3.

Fecha: 17-Agosto-2015.

Autor: Bhutia Shenga Padma .

Tema: motion graphics [After Effects] 2D.

Composición: plano medio.

Cromática: paleta de colores complementarios, tonos fríos.

Narrativa: Tutorial para realizar animación motion graphics 2D.

Tipo de animación: motion graphics 2D.

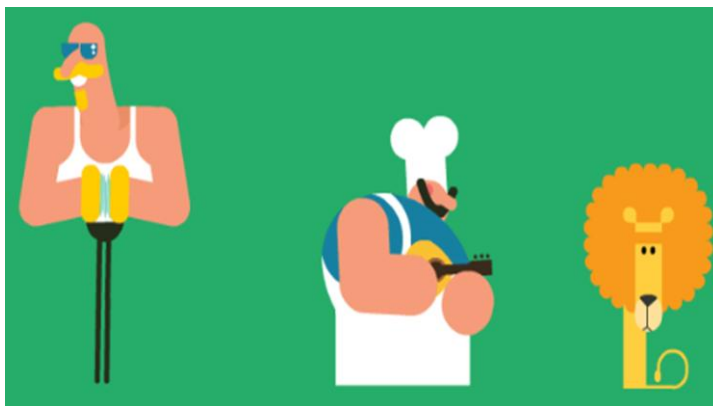


Fig. 6 Adobe Creative Cloud, youtube,(2016)sf.

Ficha 4.

Fecha: 13 -abr- 2016.

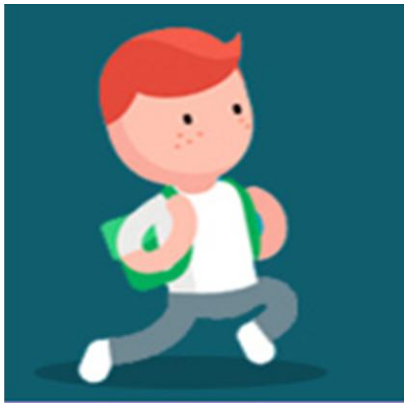
Autor: Adobe Creative Cloud.

Composición: plano general.

Cromática: paleta de colores complementarios, tonos fríos y cálidos.

Narrativa: Tutorial para realizar animación motion graphics 2D.

Tipo de animación: motion graphics 2D.



Ficha 5

Fecha: 24 - Ener-2015

Autor: Modern Toss

Tema: Creación de un personaje en Adobe Illustrator

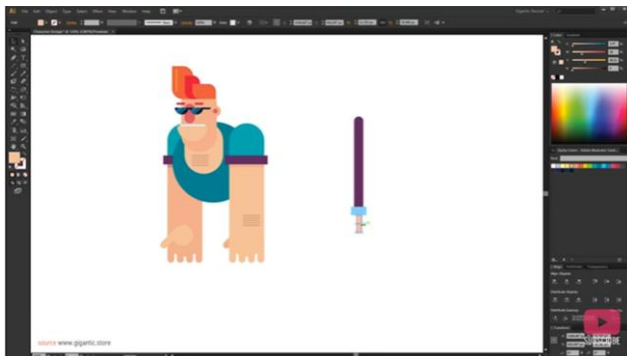
fig.7 Modern Toss (2015)sf.

Composición: plano medio.

Cromática: paleta de colores complementarios, tonos fríos y un color analoco como lo es en naranja.

Narrativa: Tutorial para realizar un personaje vipedo en Illustrator.

Tipo de animación: motion graphics 2D.



Ficha 6.

Fecha: 6-Abr-2017

Autor: Gigantic

Tema: Learn How to Draw Character in Adobe Illustrator

fig.8 Gigantic.youtube (2017)sf.

Composición: plano medio, vista $\frac{3}{4}$, elaboración de personaje.

Cromática: paleta de colores complementarios, tonos fríos y cálidos.

Narrativa: Tutorial para realizar un personaje en Adobe Illustrator.

Tipo de animación: motion graphics 2D



fig.9 SounduckFilm (2016)sf.

Ficha 7.

Fecha: 30-Jun-2016.

Autor: SounduckFilm.

Tema: Easy Animation 2d.

Composición: plano general, vista frontal del personaje introducido en un escenario.

Cromática: paleta de colores complementarios, tonos cálidos.

Narrativa: Tutorial para realizar animación de personaje motion graphics 2D.

Tipo de animación: motion graphics 2D



fig. 13 dumb ways to die. Youtube 2012.sf.

Ficha 8.

Fecha: 14 - Nov-2012

Autor: Metro Trains Melbourne

Tema: Dumb ways to die

Composición: plano general.

Cromática: paleta de colores complementarios, tonos cálidos.

Narrativa: Campaña de concientización con carácter humorístico.

Tipografía: Times New Roman

Tipo de animación: motion graphics 2D.



fig. 14 dumb ways to die. Youtube 2012.sf.

Ficha 9.

Fecha: 14 - Nov-2012

Autor: Metro Trains
Melbourne

Tema: Dumb ways to die

Composición: plano medio.

Cromática: paleta de colores complementarios, tonos cálidos.

Narrativa: Campaña de concientización con carácter humorístico.

Tipografía: Times New Roman

Tipo de animación: motion graphics 2D.

