



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES 

CREACIÓN DE UN CORTOMETRAJE DE FICCIÓN SOBRE EL
BENEFICIO CIENTÍFICO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA SALUD Y
EDUCACIÓN DE NIÑOS Y ADOLESCENTES



AUTOR

LUIS ISRAEL PROAÑO ROBALINO

AÑO

2018



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y ARTES
AUDIOVISUALES

CREACIÓN DE UN CORTOMETRAJE DE FICCIÓN SOBRE EL BENEFICIO
CIENTÍFICO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA SALUD Y EDUCACIÓN DE
NIÑOS Y ADOLESCENTES

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos
para optar por el título de Licenciado en Producción Audiovisual y Multimedia,
Mención Producción Audiovisual.

Profesor Guía
Ing. Fernando Sánchez Oviedo M. Sc.

Autor
Luis Israel Proaño Robalino

Año
2018

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, Creación de un cortometraje de ficción sobre el beneficio científico de los videojuegos en la salud y educación de niños y adolescentes, a través de reuniones periódicas con el estudiante Luis Israel Proaño Robalino, en el semestre 2018-2, 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”.

Fernando Sánchez Oviedo

Magister en post producción digital audiovisual

CI: 0502399223

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, Creación de un cortometraje de ficción sobre el beneficio científico de los videojuegos en la salud y educación de niños y adolescentes, en el semestre 2018-2, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajo de Titulación”.

Juan Diego Andrango Bolaños
Master en Artes Visuales y Educación
CI: 1720876133

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”.

Luis Israel Proaño Robalino

CI: 1713134631

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia, amigos y mi novia porque me ayudaron en mi proceso de titulación. En especial a mis padres, Milton y Fanny, porque todo lo que soy se lo debo a ustedes.

DEDICATORIA

Dedico a mis padres, Milton y Fanny. A mi difunta abuelita, Hortencia, por darme siempre su apoyo incondicional y por enseñarme a ser perseverante en la vida para alcanzar mis sueños.

RESUMEN

En la sociedad sigue existiendo los prejuicios sobre el uso de videojuegos. Por esta razón el objetivo del presente trabajo de titulación es desarrollar un cortometraje de ficción que demuestre los beneficios encontrados científicamente de los videojuegos en niños y jóvenes, y así aclarar ciertos prejuicios creados en la sociedad ecuatoriana. Se pensó la idea del cortometraje, en donde un joven atleta luego de tener un accidente se deprime y su actitud es negativa, su mamá averigua que hacer para ayudarlo, entonces le regala una consola de videojuegos y mientras va jugando su actitud mejora, se da cuenta que su capacidad de concentración mejora y así mismo sus habilidades físicas y mentales han ido mejorando. Además, comprende que así como en los videojuegos, cuando se pierde hay la opción de continuar hasta ganar, en la vida se puede aplicarlo igual. Una vez con la idea y el mensaje que se quiere transmitir se realizó la preproducción, producción y postproducción de este cortometraje, obteniendo de resultado final un producto audiovisual: cortometraje de ficción.

ABSTRACT

In society there are still prejudices about the use of video games. For this reason, the objective of the degree work is to develop a fiction short film that demonstrates the scientifically proven benefits of video games for children and young people, and thus clarify certain prejudices created in Ecuadorian society. It was thought that the idea of the short film, where a young athlete after having an accident gets depressed and his attitude is negative, his mother finds out what to do to help him, then gives him a videogame console and while his attitude improves, he realizes that his capacity for concentration improves and so his physical and mental abilities have improved. In addition, he understands that just like in video games, when you lose the option to continue until you win, in life you can apply the same. Once with the idea and the message to be transmitted, the preproduction, production and postproduction of this short film was made, obtaining a final result of an audiovisual product: fiction short film.

ÍNDICE

CAPÍTULO I	1
INTRODUCCIÓN	1
1.1. Introducción	1
1.2. Antecedentes	2
1.3. Justificación	5
CAPÍTULO II	8
ESTADO DE LA CUESTIÓN	8
2.1. El efecto positivo de los videojuegos en niños y adolescentes 8	
2.1.1. Origen e historia de los videojuegos	8
2.1.2. Tipos de videojuegos	10
2.1.3. Efectos negativos de los videojuegos en niños y adolescentes.....	14
2.1.4. Beneficios del uso de videojuegos en niños y adolescentes.....	17
2.1.5. Videojuego: <i>Crash Bandicoot</i>	20
2.2. Cortometraje de ficción como medio de información	20
2.2.1. Origen y evolución del cortometraje.....	20
2.2.2. Tipologías de cortometraje.....	22
2.2.3. El cortometraje de ficción en el Ecuador	23
2.2.4. Productos audiovisuales enfocados en el uso de videojuegos	25
CAPÍTULO III	27
DISEÑO DEL ESTUDIO	27
3.1. Planteamiento del problema.....	27
3.2. Preguntas	28
3.2.1. Pregunta general	28
3.2.2. Preguntas específicas.....	29
3.3. Objetivos	29
3.3.1. Objetivo general.....	29
3.3.2. Objetivos específicos	29
3.4. Metodología	30
3.4.1. Contexto y población	30
3.4.2. Tipo de estudio	30
3.4.3. Herramientas a utilizar	31
3.4.4. Tipo de análisis	31

CAPÍTULO IV	32
DESARROLLO DEL PROYECTO	32
4.1. Preproducción	32
4.1.1 Guion literario.....	33
4.1.2 Storyboard	34
4.1.3 Guion Técnico.....	34
4.1.4 Scouting.....	36
4.1.5 Casting.....	37
4.1.6 Visión del director	38
4.1.7 Arte	39
4.1.8 Plan de Rodaje	41
4.1.9 Presupuesto.....	42
4.2. Producción	43
4.2.1 Rodaje.....	43
4.2.2 Scripts	45
4.2.3 Equipo humano.....	47
4.2.4 Equipos de rodaje	47
4.3. Post Producción	47
4.3.1 Edición	48
4.3.2 EFX Post.....	49
4.3.3 Sonido.....	51
4.3.4 Render	52
CAPÍTULO V	53
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	53
5.1. Conclusiones	53
5.2. Recomendaciones	56
REFERENCIAS	57
ANEXOS	61

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Introducción

El presente trabajo de titulación tiene como objetivo mostrar los beneficios de los videojuegos en niños y adolescentes mediante un producto audiovisual, un cortometraje de ficción. Donde se visualice los aspectos positivos que tienen estos en las habilidades y destrezas cognitivas y motrices de los jugadores que los usan, con el fin de aclarar ciertos prejuicios creados por la sociedad ecuatoriana que muchas veces son infundados por medios de comunicación, que suelen ser opiniones basadas en experiencias personales, observaciones anecdóticas o situaciones aisladas carentes de rigurosidad científica (MeriStation, 2012). Y presentar un producto audiovisual que oriente a los padres a guiar a sus hijos al buen uso de los videojuegos y no excederse en estos.

La intención del cortometraje es que el espectador visualice la interacción de los videojuegos con el cerebro y su respuesta en el jugador al adquirir y mejorar sus habilidades y destrezas, tanto oculomotoras como cognitivas, así como la facilidad de resolver circunstancias de la vida real. Además de los beneficios en los videojuegos educativos que sirven para mejorar los procesos educativos debido a la influencia de estos en las capacidades de los estudiantes.

Por ello este trabajo se desarrollará en cinco capítulos: capítulo I contiene la introducción, antecedentes de donde proviene el tema y la justificación del por qué y para qué del estudio. El capítulo II, estado de la cuestión que se subdivide en: el efecto positivo de los videojuegos en niños y adolescentes y el cortometraje de ficción como medio de información. El capítulo III contiene el diseño del estudio, con el problema, preguntas, objetivos y metodología a emplear. El capítulo IV, el desarrollo del proyecto, por último, el capítulo V

expondrá las conclusiones y recomendaciones del estudio.

1.2. Antecedentes

Jugar es una característica innata en el hombre, cuando se juega se aprende a subsistir, adquirir comportamientos y establecer relaciones. Los videojuegos potencian la formación de actitudes y capacidades necesarias para el eficiente desenvolvimiento en una actividad o circunstancia particular y poseen además la funcionabilidad del ocio cultural. Siendo así, estos proveen a los jugadores de habilidades y destrezas que facilitan el aprendizaje de situaciones y procesos complejos (Chipia, 2011).

Entre los años 50 y 60 salieron los primeros videojuegos, *NIM*, *Tennis for Two* y *Spacewar*. Estos despertaron un gran interés en el público por estudiar sus consecuencias sociales, especialmente por los educadores, que aprovecharon las características de estos juegos por sus beneficios, sobre todo las relacionadas con la motivación, con el fin de ser usados en el diseño instruccional. En los años 70 y 80, en cambio, los fabricantes de los juegos: *Odyssey*, *Space Invaders* y *Asteroids*, trataron de promover la idea de estos videojuegos como un medio de entretenimiento que podrían unir a las familias. Mientras tanto, aparecieron las máquinas Arcade con juegos como el famoso *Pac-Man*, y con su aparición investigadores se plantearon la posibilidad de transportar el potencial de los videojuegos a las aulas de clase, con el objetivo de mejorar el rendimiento y participación de los estudiantes y su compromiso con sus estudios. Es así como aparecieron los primeros intentos por establecer pautas dirigidas a la creación de videojuegos educativos. En otros estudios de la época se muestra que benefician a la formación de habilidades y destrezas de atención, creatividad, concentración espacial y resolución de problemas. Además, la evolución de la tecnología fue de la mano con estas investigaciones educacionales, puesto que con esto existía una mayor posibilidad y facilidad para interactuar con los videojuegos (Eguía, Contreras y Solano, 2013).

Según Eguia, Contreras y Solano 2013, a finales del año 2010 aparece Kinect, un sistema para jugar sin mandos, que cuenta con una cámara y reconocimiento facial y de voz. Muchos desarrolladores aprovecharon sus beneficios para el desarrollo de proyectos en el área de salud y educación. Aun así, el futuro y la evolución de los videojuegos está formado e influenciado por factores externos, tales como las redes sociales, y no tanto por la misma industria, ya que las tendencias actuales son los juegos en línea y compartidos (Eguia et al., 2013).

Como ya se mencionó, muchos investigadores han usado los beneficios de algunos videojuegos como métodos para la enseñanza en la educación, ya que el uso de estos en el ámbito educacional es lógico con una teoría basada en competencias que destacan el desarrollo constructivo de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes. Además permiten el desarrollo de habilidades sociales, la mejora en el rendimiento escolar, mejora en la concentración, pensamiento, ayuda en la planificación de estrategias, ser críticos y fortalecen las habilidades para resolver problemas; puesto que los videojuegos ayudan al desarrollo de habilidades cognitivas y también motivan el aprendizaje. Por lo tanto, los videojuegos pueden considerarse un medio para muchas ventajas, logrando nuevas formas de interacción con el entorno y facilitar el uso de tecnologías de la información y comunicación (Eguia et al., 2013).

La teoría de los juegos es una herramienta matemática que se encarga del estudio de los comportamientos estratégicos y de la cooperación entre los individuos, implicados en situaciones de conflicto, utilizándolos con modelos matemáticos para calcular en cada caso la solución. Esto resulta útil para la comprensión de cómo los problemas que suceden en las situaciones de la vida real se pueden modelar en forma de reglas de juego que actúen como simuladores para un fin puramente lúdico o incluso para ensayar la toma de decisiones en circunstancias reales (Morales, 2014).

Las destrezas cognitivas son un conjunto de procedimientos mentales, los cuales se ponen en función para recoger, analizar, procesar, comprender, coordinar y guardar información en la memoria, para después tener la capacidad de recuperarla y utilizarla dónde, cuándo y cómo sea. También existe otro tipo de habilidades con una gran importancia en el aprendizaje y habilidades adaptativas que radican en el desarrollo de destrezas relacionadas con el aprendizaje que tienen aplicación directa con la vida real. A la vez, se encuentran implícitas la inteligencia conceptual, la capacidad para razonar y resolver problemas intelectuales, abstractos y para interpretar procesos simbólicos, mismas que están compuestas por varios procesos que intervienen, en conjunto, con las destrezas cognitivas. Por lo tanto, las habilidades adaptativas se desempeñan como el grado de competencia con el cual un individuo se enfrenta para lograr realizar una tarea, un objetivo, o resolver un problema, que son actividades diarias necesarias para el desarrollo personal (Contreras y Contreras, 2014).

Tipos de videojuegos que intervienen en el aprendizaje del usuario (Contreras y Contreras, 2014):

- Arcade (plataformas, laberintos): este tipo de juegos piden atención y memoria y esto favorece al desarrollo psicomotor y a la orientación espacial.
- Estrategia: necesita concentración, pensar, plantear estrategias y saber administrar recursos esto ayuda a la organización mental y espacial.
- Deportivos: desarrollan la habilidad de rapidez y precisión.
- Simulación: aportan conocimientos específicos y claves, ya que se necesita investigar y experimentar el funcionamiento de las máquinas o consolas, fenómenos y situaciones, y así asumir el mando estrategias complejas.
- Los juegos de plataformas: ayudan al desarrollo psicomotor y a la orientación espacial de los jugadores.
- Los puzzles: ayudan al desarrollo de la percepción espacial, la

imaginación y la creatividad.

También los videojuegos se han usado en el área de la salud como, por ejemplo, en terapias de rehabilitación por medio de computadoras, son un método para mejorar la calidad y estilo de vida de los pacientes. Los videojuegos auto-adaptativos, juegos que modelan y optimizan la satisfacción del jugador, son la base para lograr la rehabilitación de los pacientes, debido a la capacidad que poseen para ajustar las terapias a las características del paciente y al desempeño del mismo. Como por ejemplo juegos de tipo Por lo tanto, se ha utilizado para tratamientos de padecimientos que afectan las funciones motoras y psicológicas (Correa, 2015, p. 5).

Existen muchos beneficios del uso de los videojuegos desde los años 50 y han venido utilizando por diversos investigadores, sobre todo en el área de la educación. Además, es importante recalcar la importancia en el área de salud del uso de ciertos videojuegos para la ayuda de tratamientos, gracias a sus beneficios para las habilidades motoras y psicológicas, tal es el caso de los adultos mayores que padecen enfermedades degenerativas y que necesitan ir reforzando sus capacidades mentales. Es por esto que el fin de esta investigación es mostrar algunos de los beneficios que tienen los jugadores por el uso de los mismos y así aclarar los prejuicios que tiene la sociedad de sobre videojuegos.

1.3. Justificación

La falta de un producto audiovisual donde se visualice los beneficios de los videojuegos, como habilidades cognitivas y motoras, y los prejuicios que existen de estos, hace que exista la necesidad de realizar una investigación basada en revisiones bibliográficas para mostrar estos beneficios mediante un cortometraje de ficción. El presente trabajo de titulación se enfocará en investigar y explorar las ventajas de jugar videojuegos, basándose en una revisión teórica pormenorizada, tanto en niños como en jóvenes, con el fin de

mostrar a la sociedad a través de un cortometraje de ficción, además de difundir el uso benéfico de los videojuegos.

Este proyecto va dirigido a todos los usuarios de videojuegos, padres de familia y personas que tienen prejuicios contra ellos, que según Sánchez, Alfageme y Serrano (2010) tienen la percepción de que los videojuegos son perniciosos para los niños y adolescentes y que incluso suelen decir que son los causantes de aislamiento en los jugadores. No obstante, esta es una afirmación que no ha sido demostrada en la mayoría de las investigaciones realizadas sobre este tema, puesto que suelen ser ideas infundadas por experiencias personales o por una mala información por parte de los medios de comunicación.

Los efectos principales de jugar videojuegos en niños y jóvenes es adquirir e ir mejorando las destrezas y habilidades motoras y mentales, es así que en el caso de los niños y adolescentes ayudará a que en circunstancias de la vida real sepan cómo evadir una situación o cómo solucionarlas, ya que como se mencionó anteriormente, hay juegos que fortalecen la habilidad de crear estrategias ante una situación, además de tener mejores reflejos y agilidad mental. También en los adultos mayores el beneficio es grande puesto que estos juegos van a hacer trabajar la corteza cerebral y, por lo tanto, es una forma de realizar ejercicios mentales y que su cerebro esté en constante funcionamiento además de que también adquieren habilidades motrices, por ejemplo, se ha descubierto que para personas con Alzheimer es muy bueno el beneficio que trae el jugar juegos de video. Por ende, es importante mostrar a las personas que los videojuegos no son tan malos como se les ha hecho creer, al contrario, con el buen uso trae beneficios para la mente y la motricidad, además de ser personas sociales al compartir sus experiencias con otros jugadores.

El tiempo estimado en el que se terminará con el proyecto será de seis a ocho meses, incluidos el tiempo del presente trabajo escrito de investigación y del tiempo de rodaje para el cortometraje de ficción. Los resultados se podrán ver

reflejados después de un corto período de haber presentado el cortometraje. En un plazo de un mes, el producto audiovisual se dispondrá en las redes con la intención de difundir el mensaje.

CAPÍTULO II

ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1. El efecto positivo de los videojuegos en niños y adolescentes

Este apartado del presente trabajo de titulación comprende la revisión del origen e historia de los videojuegos y se mencionará sus tipos. Además, se explica los beneficios del uso de videojuegos frente a los efectos negativos en niños y adolescentes.

2.1.1. Origen e historia de los videojuegos

Los inicios de la industria de los primeros videojuegos empezaron a partir de los años 60, pero se estima que el origen de este fenómeno está mucho más atrás en el tiempo. Los sucesos culturales, sociales y económicos de la segunda mitad del siglo XIX confirieron vida a una sociedad más moderna y a las tecnologías de la información y comunicación, además a los antecedentes culturales e históricos de los videojuegos. La conexión que se estableció entre el ser humano y las máquinas fue un elemento ineludible del desarrollo, social, cultural y económico de las sociedades en aquella época (Trenta, 2012).

Como ha sucedido en lo largo de la historia de la comunicación moderna con los otros medios, como el cine o la radio, los videojuegos son el resultado de los experimentos y estudios aislados de diversos científicos y técnicos. Los creadores de los primeros videojuegos usaron la tecnología de su época, apoderándose de elementos descubiertos o ya inventados por otros y añadiéndoles en su proyecto tecnológico. Cada avance entró en contacto de forma esporádica, pero suficiente para que saliera el primer juego electrónico y, después de algunos años, la industria de los videojuegos. Por lo tanto la aparición del primer juego electrónico se remonta al año de 1952, donde Alexander Douglas, un estudiante de la universidad de Cambridge de doctorado, creó un “tres en raya” para el ordenador o computadora EDSAC (Trenta, 2012).

A pesar de haber sido documentado como el primer juego electrónico, el trabajo de Douglas no es tan reconocido como el de William Higinbotham (1958). Este norteamericano convirtió un osciloscopio, instrumento de medición electrónico para la representación gráfica de señales eléctricas y su variación en el tiempo, en un simple y sencillo juego de tenis; llamado *Tennis for Two* (Trenta, 2012).

Siendo así que, a lo largo de la década de los años 50, el continuo y acelerado desarrollo de la informática y de la electrónica preparó rápidamente un territorio muy fértil para que se crearán máquinas electrónicas dirigidas al entretenimiento, y así hasta la actualidad todos estos han tenido una gran evolución y cambio. El nacimiento de los primeros videojuegos ya comerciales se produjo diez años después de la creación de *Spacewar*, por el trabajo de Ralph Baer, el creador de la primera consola de videojuegos y Nolan Bushnell, el inventor de las máquinas arcade (Trenta, 2012).

Se vive en un mundo de transformaciones sociales, tecnológicas y económicas, en donde la crisis que se está padeciendo ahora está acelerando cambios estructurales. En el caso del sector de la comunicación y de la cultura se han ido convirtiendo en uno de los nuevos motores para la economía, por lo que el desarrollo de las industrias creativas y culturales están marcando el camino a seguir. El sector de los videojuegos empieza con ventaja en todo este cambio, al estar influenciado por los avances tecnológicos, así como también de poseer una rapidez estructural que marca tendencia, atrayendo a los sectores implicados (Morales, 2014).

El videojuego posee de una presencia establecida en el ámbito mediático actual, debido a su creciente variación y especialización, tanto en géneros y temas como en plataformas de distribución. La importancia de estos radica en su consumo, su uso, dimensión económica y su aplicación en distintos ámbitos de la vida social y además a la investigación académica y científica (Aranda, Sánchez, y Martínez, 2016).

Los videojuegos tienen una gran aceptación entre niños y jóvenes, siendo una herramienta que puede ser utilizada con éxito como apoyo en el área de salud, educación y para conceptos de difícil explicación (Morales, 2014). Hoy en día son una de las vías directas para llegar a los niños y adolescentes a la cultura informática, sin embargo, son poco utilizados debido a que son criticados por su contenido, pero sin base verídica que lo sustente. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación son componentes naturales en la vida cotidiana, sobre todo en edades tempranas. Por lo tanto, son los elementos del presente, pero estos en el futuro serán mucho más influyentes en la sociedad (Morales, 2009).

Actualmente, el perfil compuesto por niños y adolescentes se mantiene, al mismo tiempo que están apareciendo otros perfiles de jugadores como personas mayores o empresarios de éxito, en definitiva, que se han ido aficionando, esto debido al masivo y universal uso de los teléfonos celulares. Por consiguiente, el mercado de videojuegos ha tenido que adaptarse a los nuevos perfiles o targets en términos socioeconómicos, sin descuidar al tradicional. Existe una variedad de temáticas y géneros, que en los últimos años ha ayudado para atraer a estos perfiles de jugadores, por lo tanto, demanda de una continua renovación y un aumento en la calidad de los juegos. De esta manera, el mercado de los videojuegos se encuentra forzado a estar en continua evolución (Martín, y Vílchez, 2013).

2.1.2. Tipos de videojuegos

Los videojuegos tienen como objetivo principal el entretenimiento, ya sea para adultos, adolescentes o para los pequeños del hogar. De manera generalizada, recrean situaciones y entornos virtuales en los que el jugador puede controlar a uno o más personajes, con el fin de lograr uno o varios objetivos mediante reglas determinadas. No obstante, el mundo de los videojuegos es tan amplio que es importante establecer una clasificación (González, 2016).

Dentro de la industria de los videojuegos la primera y más sencilla clasificación

aparece de las habilidades necesarias para su uso, apareciendo dos extremos: los juegos corporales o motrices, y los juegos de intelecto. Las principales tipologías investigadas dividen a los videojuegos en tres dimensiones esenciales: el número de jugadores, el hardware en el que funcionan, y el contenido del software (González, 2014).

2.1.2.1 Número de jugadores

Existen videojuegos individuales y multijugadores. Los juegos individuales son en los que el jugador se enfrenta contra personajes dirigidos por la máquina misma, como *Super Mario Bros*, o son juegos en donde se resuelven pruebas de manera individual, como *Tetris*. En el caso de los videojuegos multijugador, son aquellos donde se permiten dos o más jugadores de forma simultánea, ya sea desde una misma máquina o de máquinas distintas; aquí se puede establecer una relación entre los participantes: colaborativa (compartiendo los jugadores en un mismo equipo) o competitiva (cada jugador en un equipo). Existen videojuegos con varias de estas posibilidades, como por ejemplo en *Fifa 2014*, puede jugarse de manera individual o multijugador, desde una misma máquina u online (González, 2014).

2.1.2.2 Temática

Dentro de la clasificación de los videojuegos, la manera más común de hacerlo ha sido por medio del análisis del contenido. Este tipo de clasificación es fácil de aplicar en los juegos clásicos pero en los actuales es complicado debido a la existencia de la tendencia a la hibridación temática, con el fin de enriquecer la jugabilidad (González, 2014). Para este trabajo se ha estructurado en la dimensión temática la siguiente clasificación:

Tabla 1

Tipos de videojuegos

Tipo	Descripción
Plataformas	Este tipo de videojuego es donde el usuario manipula a un personaje que debe continuar por el escenario eludiendo obstáculos físicos, ya sea, escalando, saltando, nadando o agachándose. Además, los personajes de estos juegos tienen generalmente la habilidad de ejecutar ataques para derrotar a sus enemigos, de esta manera se convierten en juegos de acción (Duarte, 2012). Por ejemplo, <i>Mario Bros.</i>
Habilidad	Es el género más popular y viejo, iniciando con las primeras máquinas de arcade. Este tipo de videojuegos se caracteriza por solicitar al jugador coordinación óculo-motor (mano-ojo) y buen tiempo de reacción (Iglesias, 2011). Por ejemplo <i>Wolfenstein</i>
Simulación	Son los juegos que permiten al jugador hacer actividades virtualmente de la vida real de una manera más o menos realista (Carrasco, 2006).
Combate o Lucha	Es un subgénero de los juegos de acción, caracterizado por basarse en combates o luchas uno contra uno, ya sea en contra de una inteligencia artificial creada por el juego o contra otro jugador. La jugabilidad en este tipo de juegos se centra en un sistema de combos (conjunto de acciones consecutivas) y el elemento “piedra, papel o tijera”, es decir que para cada acción hay otra que la supera (Iglesias, 2011). Por ejemplo, <i>Street Fighter</i> y <i>Mortal Kombat</i> .
Deportivo	Son aquellos que simulan la práctica de un deporte, como golf, básquet, fútbol, etc. Sobre todo, se ha encontrado especial interés en los juegos que son de equipo (Carrasco, 2006). Por

	ejemplo, <i>FIFA</i>
Aventura	Se basan en la adquisición de objetos y de información, mediante el diálogo y observación, para después usarlos en la resolución de retos que presenta la historia (Iglesias, 2011).
Serios	Los videojuegos serios tienen el fin de ir más allá del entretenimiento. Este tipo de juegos tienen un software interactivo que otorga al jugador habilidades, conocimientos y actitudes que pueden ser usadas en el mundo real, como en la educación, defensa, salud, entrenamiento y arte (Iglesias, 2011). Por ejemplo <i>Ayti: The cost of life</i> .
Estrategia	Este tipo de juegos buscan emplear planes para la coordinación de un grupo de personajes, datos u objetos, usando de la inteligencia. La mayoría de estos videojuegos son de estrategia bélica, pero también existen de estrategia empresarial, económica o social (Martín y Vílchez, 2013). Por ejemplo <i>Warcraft</i>
<i>Shoot 'em up</i> (Dispárale a todos)	La jugabilidad de este tipo de videojuegos se centra en el reconocimiento de patrones de disparos, movimientos y orden en el que aparecen los enemigos. Por lo tanto, se centra en destruir múltiples enemigos por medio de disparos (Iglesias, 2011). Por ejemplo <i>Space Invaders</i> .
Rol (<i>Role Playing Games</i>)	Los videojuegos de rol se caracterizan por tener la opción de personalizar a su personaje de manera estética y funcionalmente. El personaje puede obtener habilidades en el transcurso del juego centrados en las experiencias que tiene realizando acciones como eliminar enemigos y cumplir objetivos diseñados por el juego (Iglesias, 2011). Por ejemplo <i>Diablo II</i> .

Nota: Clasificación de los videojuegos según su temática.

2.1.2.3 Soporte

Los videojuegos son programas informáticos que demandan de un soporte, es decir, requieren de una máquina (computadoras o consolas) que los haga funcionar, también conocido como hardware. En la clasificación clásica de videojuegos, los hardware pueden estar clasificados en función del tipo de utilidad que se puede realizar de él. Es porque se tendría videojuegos abiertos al público, como máquinas recreativas y de uso privado. Los videojuegos de uso privado tienen una subdivisión de acuerdo con su autonomía: soportes estáticos o portátiles (González, 2014).

2.1.3. Efectos negativos de los videojuegos en niños y adolescentes

Antes de todo, es importante recalcar el elevado uso de los videojuegos en actividades formativas y educativas, así como también su aplicación en terapias y entrenamiento de distintas habilidades intelectuales y sociales. Por lo tanto, el tema de los videojuegos parece transformarse en un tema orientado al futuro de la educación. Sin embargo, desde la creación de los primeros juegos (ping-pong) hasta los actuales, ha sobrevenido una evolución que permite observar diferencias enormes en el ambiente de los mismos. Frente a los videojuegos, como los *Sims*, *Tetris*, *Mario Bros*, etc, existen otros juegos que tienen una vinculación con la violencia entre otros efectos negativos como como *Carmageddon* que se trata de atropellar ancianitas y embarazadas; por lo cual la sociedad ha creado prejuicios contra los videojuegos haciendo a un lado el aspecto positivo que tienen sobre los jugadores con el buen uso y control de estos (Etxeberría, 2011).

Los videojuegos del tipo “disparadores” son un claro ejemplo de estos prejuicios, así también en los que aparecen escenas de asesinatos, la extrema violencia e imágenes de sangre que resultan contraproducentes para algunas personas y, sobre todo, para los niños y adolescentes, debido a que pueden recibir un serio impacto emocional. A este respecto, este tipo de videojuegos

utiliza una tecnología que proporciona al jugador una inmersión completa, ya que se brinda la experiencia de matar o herir a un enemigo y al introducirlo al entorno del juego a través de un “arma” (Reyes et al., 2014).

Si bien, en estos videojuegos los jugadores no diferencian entre la fantasía y la realidad, ya que piensan que lo que están a la mirando es algo real, constituyendo su comportamiento en base en lo que han visto, tendiendo a imitar lo que las personas realizan en el juego, por ejemplo, si es sobre un “héroe” con quien los niños se sienten identificado, lo van a imitar. Es de esta forma adultos, adolescentes y niños, se insensibilizan ante las situaciones o ambientes violentos que se muestran, igualmente de llegar al nivel de convertir sus pensamientos y conductas a una manera agresiva, actuando de forma hostil con otras personas (Reyes et al., 2014).

Se han descrito varios de los efectos negativos sociales por el uso de algunos videojuegos como, por ejemplo, que afecta la relación afectiva con los padres y con otras personas de su misma edad. En niños se ha observado que mientras utilizan los juegos de video no les permite formar importantes destrezas y habilidades sociales, puesto que la naturaleza de los mismos no les permite tener interacciones con otras personas, debido a que estos juegos los distraen; afectando negativamente su socialización. En el caso de los adolescentes, se menciona que los que están entre 14 y 19 años de edad gastan más tiempo frente a una pantalla y personas menos sociables y menos unidos a sus padres. Se estima que en promedio, los jóvenes pasan unas 3.2 horas del día frente a una pantalla, y por cada hora extra más que estén frente a una pantalla existe un 13% de probabilidades de riesgo de tener menos cercanía con sus padres y un 24% de probabilidad de menor apego hacia otras personas de su misma edad (Moncada y Chacón, 2012, p. 45).

Uno de los aspectos más cuestionados es la enorme agresividad que presentan muchos de los videojuegos. Considerando a la tipología antes mencionada, se puede observar que gran parte de ellos basan su juego en la

violencia y acción por medio de disparos, golpes y la eliminación de los enemigos. A pesar de existir una normativa en la cual los fabricantes deben etiquetar los videojuegos en función a la edad recomendada para su debido uso, sin embargo en muchas ocasiones esto no es respetado y es debido a la falta de conocimiento por parte de los padres, que son los que compran estos videojuegos a los menores, ya que son compradores mas no consumidores (Martín y Vílchez, 2013).

Otro de los aspectos que es muy mencionado es la adicción a los videojuegos, en este sentido, los videojuegos cumplen una función en el entretenimiento muy importante, sobre todo entre la población de los jóvenes y de los menores (Martín y Vílchez, 2013). Por lo tanto, este entretenimiento se puede convertir en un abuso y en una adicción. Según Urra (2011), los síntomas observados en niños y adolescentes, que indican un abusivo y nocivo uso de los videojuegos y proclividad a la adicción, son (Urra, 2011):

- No querer ir a casas de otras personas en donde no tengan consola u ordenador.
- Ansiedad en los momentos en que no se encuentre jugando.
- Preferir quedarse en casa jugando a videojuegos que salir al exterior a realizar otras actividades con sus amigos.
- Estar pendiente de lo que ocurre en el mundo de los videojuegos.
- No poder parar de jugar a pesar de quererlo hacer.
- Pensar o hablar de videojuegos en todo momento.
- Cae su rendimiento escolar.
- Presentan alteraciones en el sueño, horarios y alimentación.

A todo esto es importante mencionar que existe una variedad de géneros de videojuegos entre los que están los juegos violentos, pero de ahí su categorización con el fin de advertir para que tipo de personas es apto el videojuego. Está demostrado que los niños y adolescentes tienen fácil acceso a este tipo de videojuegos y además de su falta de criterio ante estos, estarían

expuestos a tener los efectos negativos ya mencionados. Es por esto que para obtener beneficios de los videojuegos se necesita de preocupación y conocimiento del contenido de estos por parte de los padres, ya que se debe enseñar a los niños y jóvenes a ver los videojuegos de manera crítica para así poder diferenciar entre la realidad y la ficción. De esta manera los niños y jóvenes pueden pensar en alternativas ante la presencia de mensajes y situaciones de violencia presentados en los videojuegos (Reyes et al., 2014).

También se debe recalcar que los videojuegos no son una amenaza, sino que todo depende del control y buen uso que se les dé. Hay una serie de factores que favorecen a la adicción y a tener esas actitudes violentas en los niños y adolescentes, estos factores pueden ser personales, del entorno y sociales (depresión, baja autoestima, aislamiento, problemas familiares, etc.). Por lo tanto, todos estos efectos negativos ya revisados no se centran en los videojuegos en sí, sino en la conducta abusiva y descontrolada que se puede vincular a ellos (Martín y Vílchez, 2013).

2.1.4. Beneficios del uso de videojuegos en niños y adolescentes

Si bien se acabaron de mencionar los aspectos y factores más controvertidos de los videojuegos en la sociedad, pero no se puede obviar que también se puede resaltar el gran impacto para favorecer a algunas conductas positivas, mejorando habilidades o motivar en el jugador el aprendizaje (Martín y Vílchez, 2013). Aunque relativamente existe poca investigación que se centre en los beneficios de jugar videojuegos, las funciones y los beneficios del juego en general se han estudiado durante muchas décadas.

En muchas áreas se ha destacado que las funciones adaptativas y positivas del juego son un tema importante para estudiarlo, ya que existe poco conocimiento de estos beneficios, los cuales sirven como herramienta para áreas como la salud y educación. Algunos investigadores han propuesto que el contexto del juego permite que los niños y adolescentes experimenten

experiencias sociales y simular alternativas, que pueden ser aplicadas en la vida real en la resolución de problemas (Granic, Lobel y Engels, 2014).

Entrenamiento en habilidades

Algunos estudios han demostrado que el uso habitual de los videojuegos se relaciona con la mejora en las habilidades cognitivas y óculo-motoras como, por ejemplo, en la ejecución de pruebas de atención visual, sucesión de tareas, tiempos de reacción y el seguimiento de objetivos múltiples (Martín y Vílchez, 2013). Los principales efectos positivos de los videojuegos en las habilidades se relacionan con la actividad neuronal. Este efecto es principalmente importante en las personas que requieren mantener su mente activa y así evitar el deterioro de sus habilidades cognitivas, tanto niños por su desarrollo como en las personas mayores para evitar el deterioro de su mente (González, 2014).

Cada vez se menciona más de las utilidades terapéuticas que se obtienen de jugar videojuegos, como intervención o apoyo al tratamiento de distintos problemas médicos, psicológicos, fisioterapéuticos, etc. En niños autistas y no autistas se ha demostrado un incremento del autoconcepto, el autocontrol y del autoestima; además de la enseñanza de ciertas habilidades a pacientes con discapacidades psíquicas o físicas. Otros de los beneficios terapéuticos son el control del dolor, psicoterapia infantil, rehabilitación cognitiva y habilidades en ancianos (Martín y Vílchez, 2013).

Es por esto que algunos investigadores y creadores de videojuegos, están aprovechando el hardware disponible y han creado diversos productos (juegos y dispositivos) para jugar en consolas o en ordenadores personales, con el fin de ayudar a los tratamientos prescritos por el médico en diferentes especialidades. Un claro ejemplo de este tipo de dispositivo es el *Glucoboy*, un aparato que trabaja a modo de cartucho para las consolas de Nintendo DS y Game Boy Advance. Este dispositivo funciona con un sistema integral que

ayuda tanto a los niños con diabetes, como a los padres y al personal médico para el control de la enfermedad: en este sistema el paciente podrá medir sus niveles de glucosa en sangre en el mismo dispositivo. Este funciona de modo en el que el nivel de glucosa deberá estar dentro de los rangos normales para así obtener puntos de recompensa, y con estos desbloquear juegos que lleva integrado dentro del videojuego (Perandones, 2010).

También existen otros dispositivos que están relacionados con la estimulación del ejercicio físico, conocido como "Exergaming". Por lo tanto, jugar puede convertirse en un ejercicio saludable y divertido. En este caso, ciertos dispositivos se centran en los ejercicios repetitivos de rehabilitación, para el caso de fisioterapia, y otros solo ayudan a mejorar la forma física, como el Wii Fit para la consola de Nintendo Wii. Este tipo de dispositivos incentiva al usuario para hacer más ejercicio e ir mejorando, y no aburrirse de hacerlo por las gráficas que presenta el juego (Perandones, 2010).

Respecto al impacto cognitivo, se han demostrado efectos muy positivos en varios aspectos, sobre todo en la mejora de la memoria, en la velocidad de procesamiento de un problema o situación y en la mejora de la habilidad de realizar multitarea, entre otros más (González, 2014).

Medio didáctico

El uso de videojuegos en las aulas de clases es razonable con una teoría de la educación, basada en competencias que priorizan el crecimiento constructivo de algunas actitudes, habilidades y conocimientos. Es así como las múltiples dimensiones que constituyen el proceso de significación, que se constituye por jugar y de los videojuegos como un producto y material de apoyo para el profesor en el aula, ya que los juegos de video permiten el crecimiento y el desarrollo de las habilidades sociales, el rendimiento escolar, desarrollan en los alumnos habilidades cognitivas y también motivan su aprendizaje. Además, es importante resaltar que mejoran el pensamiento, la concentración, y la

planificación estratégica; en la obtención de información y conocimientos multidisciplinares, en el pensamiento lógico y crítico y en la facilidad para solucionar problemas (Eguía, Contreras y Solano, 2013).

2.1.5. Videojuego: *Crash Bandicoot*

Crash Bandicoot es un juego clásico, de plataforma, que salió en los años noventa y en este año fue remasterizado, con nuevos gráficos para una nueva plataforma de la nueva generación. Es apto para todas las edades y evidencia los beneficios que los videojuegos tienen. Se entiende por juego de plataforma aquel que está basado en recoger objetos y pasar por mundos inmensos con una argumentación sencilla. Este tipo de juegos son los preferidos de entre los niños y adolescentes, por su valor innegable para el entretenimiento, la autonomía, la motivación y el desarrollo de ciertas competencias psicomotrices. Es por esto que se decidió usar este juego en el cortometraje (Revueña y Guerra, 2012).

2.2. Cortometraje de ficción como medio de información

Esta sección está compuesta del producto audiovisual (cortometraje), su origen y evolución, los tipos de cortometrajes que hay y la historia del cortometraje de ficción en el Ecuador. También se abarcará los productos audiovisuales enfocados en el uso de videojuegos.

2.2.1. Origen y evolución del cortometraje

Desde los inicios del cine se ha usado el formato corto para presentar las ideas artísticas revolucionarias, y así, experimentar múltiples posibilidades y llamar la atención del público con un entrenamiento basado en unos pocos minutos. Thomas Alva Edison perfeccionó el kinetoscopio, un instrumento a través del cual el espectador veía una sucesión de fotografías que pasaban rápidamente, el cual en 1893 fue exhibido en la Exposición Universal de Chicago. Este

invento, suponía el nacimiento del arte del cine, con rodajes de cortometrajes en sus primeros avances (Polo, 2015).

Por lo tanto, en todos los documentos de la red y de los libros se encuentra más o menos la misma historia, que en los comienzos del cine todas las películas que se hacían eran cortometrajes. En el siglo XX, hasta el año de 1910, todas las películas tenían una duración de más o menos 15 minutos, y así fue evolucionando hasta llegar a los largometrajes (Correa, 2006).

Un punto interesante al momento de definir el cortometraje lo hace el gestor, realizador y crítico Takashi Nakajima en su breve historia del cine japonés experimental. En Japón el cine contó desde un principio con una producción regular, comenzando con cortos y muy pronto con largometrajes. El cine nipón tenía un mercado muy establecido, recursos abundantes y una fuerte manera conservadora de la defensa de sus propias historias y tradiciones, lo que hacía que esté asegurada por el apoyo estatal para el cine. En los años veinte la industria del cine japonés fue una importante fábrica de sueños para la sociedad japonesa. A pesar de esta factoría de sueños, Teinosuke Kinugasa estableció lo que se consideran los primeros y verdaderos cortometrajes japoneses de la época (Correa, 2006).

El documental de corta duración era también un camino lleno de deslumbrantes momentos que ayudaron a darle identidad al cortometraje. Una línea de la evolución del cortometraje se encuentra alrededor de la obra de John Grierson y sus colegas Basil Wright y Edgar Ansty, en el *Empire Marketing Board* en Inglaterra. Los cineastas trataron de generar opiniones entre los espectadores y llamar la atención de los gobernadores. La animación también se estableció en el cortometraje, desde sus comienzos, con un espacio privilegiado para su desarrollo y evolución. Como es el caso más reconocido de todos, Walt Disney y nacimiento y desarrollo de la industria de la animación en América (Correa, 2006).

Cuando en los años 50 empezó el mundo de la televisión, hubo grandes cambios en los cortometrajes y largometrajes, cambió la manera de producirlas y de exhibirlas. En esa época se popularizó el formato de 30 a 60 minutos; con lo que hubo una gran proliferación de cortos (Polo, 2015).

Por lo tanto, la industria del cortometraje ha ido evolucionando en conjunto con la tecnología. En los años sesenta, en los EEUU, la realización de cortometrajes como trabajos de grado o titulación se convirtió en algo obligatorio en las escuelas de cine. Siendo así como nombres muy conocidos de la industria se iniciaron de esta manera, como: Oliver Stone, Susan Seidelman, Martin Brest, Martin Scorsese, Francis Ford Coppola y George Lucas. (Correa, 2006).

Desde los años 80 empezó la revolución tecnológica, también la mejora de los sistemas digitales y la creciente proliferación del video en la industria cinematográfica. Esto ha logrado abrir las puertas de la producción y de la realización de pequeños o grandes proyectos narrativos en pantalla. Es por esto que cada día son más las personas que están interesadas en grabar cortometrajes y cada vez más, este pequeño formato está siendo reconocido mundialmente en la industria del cine, dándole la importancia que se merece y que había sido arrebatado por el largometraje (Polo, 2015).

2.2.2. Tipologías de cortometraje

El cortometraje se define como una producción audiovisual o cinematográfica que no posee una duración determinada. Sin embargo, los cortometrajes son dirigidos a festivales de cine, por lo que su duración generalmente es de quince minutos, porque así lo solicitan en las normativas de los mismos (Baño, 2012).

Se menciona tres tipos de cortometrajes (Baño, 2012):

- Cortometraje documental: es de carácter empírico, en este se consigue

documentar hechos históricos o también la vida de una persona, aquí se puede realizar entrevistas, etc. Además puede usarse como arma de denuncia, en el caso de mostrar ciertas situaciones específicas.

- Cortometraje experimental: Se caracteriza principalmente por experimentar con las alternativas audiovisuales que se encuentren al alcance, combinar distintos colores, ritmos, formas, ruidos y silencios, usarse fotografías, dibujos, vídeo o animaciones de forma combinada o separada.
- Cortometraje Ficción: se caracteriza por relatar una historia totalmente ficticia a un público en específico. En este tipo de cortometrajes se pueden emplear perfectamente los géneros de terror, comedia, drama, entre otros.

2.2.3. El cortometraje de ficción en el Ecuador

En los últimos años en Ecuador, se ha ido desarrollando significativamente en la producción cinematográfica, por el apoyo estatal ofrecido por el gobierno y sus políticas en sustento al desarrollo audiovisual. En el año 2007 se realizaba una película por año, pero en el 2014, la cifra aumento a 14 películas. Sin embargo, este crecimiento en la producción audiovisual no quiere decir que exista una real y verdadera industria en Ecuador (Mendizábal, 2015).

No es casualidad que los primeros cineastas ecuatorianos hayan iniciado filmando películas cortas y documentales, esto pertenece a la etapa primigenia que cursaron todas las cinematografías y cineastas, aprendiendo a construir el discurso cinematográfico desde los inicios del cortometraje y reconociendo que el Ecuador no contaba de una tradición dramática y teatral y por lo tanto a partir de esa experiencia construir la ficción. Y no es casual que su temática haya sido la historia del país, tanto como los grandes sucesos del pasado í como la vida cotidiana indígena, rural y popular, que aun contenía los vestigios

de las maneras de pensar y vivir propias del pasado antes a la conquista española y a la modernidad (Luzuriaga, 2013, p. 76).

En los años ochenta y noventa se puede citar esta clase de acontecimientos históricos y culturales en el espacio cinematográfico en el país, en conjunto con la producción audiovisual de Latinoamérica. Un ejemplo, en 1990 *La Tigra*, es el primer largometraje de ficción del Ecuador el cual recrea el panorama rural montubio de la costa del país. Con estos productos audiovisuales, *La Tigra* y *Entre Marx y Una mujer desnuda*, se comienza por establecer un cine de ficción que utiliza a elementos del cine de época e históricos. Por lo tanto, la literatura y el cine ocupan esa responsabilidad de investigar y mostrar aquellos rasgos de identidad expresados en la realidad local (Rubio, 2016).

El cortometraje de ficción tiene pocos ejemplos comerciales. Como referencias se tiene un programa de televisión dirigido a niños, llamado de *Satur Niño*, en el año de 1980, y otra serie para la televisión local, dirigida a niños y jóvenes, conocido como el *Capitán Expertus*. En el cine, en el 2014, dos jóvenes cineastas Juan Fernando Moscoso y César Izurieta, hicieron un cortometraje *Quito 2023*, en un intento de presentar el futuro de Ecuador (Mendizábal, 2015).

El primer cortometraje de ficción del Ecuador en formato animado es *Brote subversivo*. Un mundo mecanizado en el que se destruye con todo signo de naturaleza, el repentino nacimiento de una flor en medio de rocas hace que un robot quiera cuidarla. El corto es instructivo, sus partes luego fueron utilizadas en el videoclip *Salió el sol*, en el año 2012, del Proyecto Santacoto donde el tono pesimista de la animación inicial se convierte, mediante montaje, a uno más esperanzador (Mendizábal, 2015).

Un cortometraje ecuatoriano importante de ficción es la representación del futuro apocalíptico como en *Silencio nuclear*. De forma abstracta y metafórica el director, con claras intenciones filosóficas, se refiere a la destrucción de la

naturaleza ocasionada por el mismo ser humano, pero también cómo ello le lleva a su soledad (Mendizábal, 2015).

La cinematografía cubre un lugar significativo en la sociedad mediática actual, admite entender la compleja realidad que rodea a las personas. Es así que, el cine de ficción es una excelente herramienta para pensar críticamente sobre la realidad del mundo y sus hechos (Rubio, 2016).

2.2.4. Productos audiovisuales enfocados en el uso de videojuegos

Los videojuegos constituyen la mayor parte del consumo audiovisual de la sociedad, por encima de películas de vídeo, cine, y música grabada. Incluyendo la creación de los videojuegos así como también la presentación de un producto audiovisual dirigido a un público específico como: películas y cortometrajes. Sin embargo, existen muy pocos productos audiovisuales que se enfoquen en mostrar los beneficios de jugar videojuegos, existen más sobre sus efectos negativos y cómo este puede convertirse en una adicción. Es por esta razón que este proyecto se enfocará en demostrar los beneficios de los videojuegos, con el fin de mostrar a la sociedad que no todo es malo y que su uso es favorable para niños y adolescentes si existe un buen control y uso de estos, con la debida supervisión de los padres.

Existe un cortometraje que explora los lazos que se forman entre hermanos a través de los videojuegos, llamado *Player two*, que trata de la peculiar y característica relación que se forma entre hermanos pero relacionada con los videojuegos, los cuales son una herramienta fundamental de la relación, tanto física como metafóricamente, puesto que al jugar como número uno (hermano mayor) se convierte en una guía y ejemplo para el jugador número dos (hermano menor), quien silenciosamente sigue los pasos de su hermano mayor, y así aprende con sólo verlo (Álvarez, 2016).

Otro tipo de productos audiovisuales son los documentales como, por ejemplo,

Como nos influye los videojuegos que se enfoca en mostrar que a pesar de que los videojuegos tienen la fama por su violencia y adicción a ellos, este documental muestra que tienen influencia en el desarrollo de las habilidades motoras y mentales del jugador, y como este resulta una herramienta para la educación y para la rehabilitación de ciertas enfermedades.

CAPÍTULO III

DISEÑO DEL ESTUDIO

3.1. Planteamiento del problema

El problema radica en la falta de un producto audiovisual que demuestre los beneficios en las habilidades físicas y destrezas cognitivas en los jugadores, al jugar los distintos videojuegos en niños y adolescentes, además de su uso como una herramienta en la educación para mejorar su rendimiento y como ayuda en la rehabilitación y mejora de enfermedades, como en el caso de afecciones que hayan perdido funciones motrices o mentales.

Los videojuegos son un elemento más en todo el abanico de nuevas tecnologías que han invadido la vida cotidiana y que ha ido revolucionado la manera de comunicarse, conectarse, de aprender y de entretenerse. Con los videojuegos se potencia la plasticidad cerebral, es decir, la capacidad que todos tienen y que hay que ejercitar como un músculo para aprender y adaptarse a los cambios que suceden desde la niñez hasta la vejez, es por esto que con este trabajo se desea llegar a las personas con el fin de aclarar los prejuicios que existen en la sociedad e incentivar su uso de una manera correcta.

En el área social y educacional este proyecto promueve la iniciativa del uso de videojuegos de manera moderada, debido a los beneficios de estos en el desarrollo de habilidades y capacidades motoras y cognitivas en los jugadores, sobre todo en los niños y adolescentes, puesto que es en estas etapas donde más se debe ejercitar al cerebro y qué mejor de una manera divertida y entretenida. Es una buena alternativa, para los padres y profesionales de la educación, como medio de enseñanza y entrenamiento de sus habilidades cognitivas y físicas aumentando su capacidad lógica y creativa, además para mejorar la toma de decisiones y resolución de problemas en la vida real.

De esta manera, también se pretenden difundir el uso benéfico del uso de

videojuegos en la sociedad y que sirva para esclarecer ciertas opiniones creadas por la sociedad, sin un sustento claro que lo afirme, que dejan al uso de videojuegos como algo negativo en los niños y adolescentes, pero lo que se desconoce es que mediante un buen uso de los videojuegos las consecuencias de jugar son buenas y resulta beneficioso para los niños y adolescentes como una herramienta para mantener entrenado su cerebro y no ir perdiendo sus capacidades cognitivas, además de mejorar sus destrezas motoras.

En cuanto al área profesional se irán fortaleciendo los conocimientos adquiridos y poniendo en práctica lo aprendido en el transcurso de la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual, con la ayuda de nuevas tecnologías y de la experiencia propia. Esto ayudará al desarrollo de habilidades y así en la elaboración de productos audiovisuales paso por paso en cada fase, desde crear una historia acorde con la temática que se quiere comunicar y transmitir, filmar de una manera profesional y hasta una postproducción acertada para llegar al público o target deseado, logrando transmitir el mensaje de una manera eficaz, veraz y efectiva.

Por lo tanto, la problemática está en la falta de un producto audiovisual que transmita a la sociedad lo beneficioso que es jugar videojuegos, sobre todo en los niños y adolescentes, mostrando cómo funcionan estos beneficios en el desarrollo de las capacidades motoras y cognitivas de los jugadores, y también incentivar su uso como una herramienta didáctica en el área de la educación y de la salud.

3.2. Preguntas

3.2.1. Pregunta general

¿Cómo se puede elaborar un producto audiovisual que permita mostrar los beneficios en el uso de videojuegos y aclarar los prejuicios sociales que tienen los ciudadanos ecuatorianos?

3.2.2. Preguntas específicas

1. ¿Cómo adaptar los beneficios del uso de videojuegos en la escritura de un guion de cine?
2. ¿Qué fases forman parte de la elaboración de un cortometraje ficticio sobre el uso benéfico de los videojuegos?
3. ¿Qué efectividad tiene el cortometraje ficticio sobre el mensaje que se quiere transmitir al público?
4. ¿Qué beneficios tiene el uso de videojuegos en niños y adolescentes?

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo general

Desarrollar un cortometraje de ficción donde se visualice los beneficios de los videojuegos en niños y jóvenes.

3.3.2. Objetivos específicos

- Investigar los beneficios de jugar videojuegos con bases científicas en niños y adolescentes.
- Adaptar los resultados obtenidos a la elaboración de un guion de un cortometraje ficticio.
- Desarrollar las fases técnicas para la elaboración de un cortometraje ficticio que se centre en el uso benéfico de la práctica de los videojuegos.
- Evaluar la efectividad del cortometraje ficticio en la recepción del

mensaje en favor del uso de videojuego por parte del público

3.4. Metodología

3.4.1. Contexto y población

El proyecto se llevará a cabo en la ciudad de Quito, Ecuador, como parte del trabajo de titulación de la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual de la Universidad de las Américas; en un periodo de tiempo desde septiembre del 2017 hasta marzo del 2018.

La población a la cual va dirigido este proyecto es a todas las personas del Ecuador que puedan acceder a este cortometraje, haciendo énfasis en padres de familia, con un nivel socioeconómico del dos al cuarto quintil, e instituciones educativas del país.

3.4.2. Tipo de estudio

Este estudio es de tipo cualitativo, ya que en él se describe, comprende e interpreta el contenido desde varias fuentes de investigación como artículos científicos, textos, videos y páginas web en general. Además, no se está usando datos estadísticos o encuestas, sino que se hace un análisis en base a información investigada de varias fuentes y se destaca la información más relevante y necesaria para el estudio. También por medio de un grupo focal para evaluar la efectividad cortometraje para ver si realmente tiene un mensaje efectivo.

El alcance es exploratorio porque busca familiarizarse con un tema poco analizado, debido a que más existen productos que muestran los efectos negativos más no los beneficios, que se pretende mostrar en este trabajo de titulación. Es descriptivo porque indaga, investiga y desarrolla una serie de pautas a seguir para el buen uso de los videojuegos y así puedan disfrutar de sus beneficios sobre los jugadores; además de porque toda investigación realizada será plasmada por medio de un cortometraje ficticio.

3.4.3. Herramientas a utilizar

Tabla 2

Herramientas de investigación

Herramienta	Descripción	Propósito
Grupo focal	De entre ocho a doce personas del público objetivo.	Evaluar la efectividad del mensaje del cortometraje de ficción en favor del uso benéfico de los videojuegos.

3.4.4. Tipo de análisis

El estudio se realizará de los beneficios de los videojuegos en los usuarios y difundir su uso benéfico en la sociedad, mediante la elaboración de un cortometraje de ficción que muestre los beneficios cognitivos y motores que se desarrollan en los jugadores.

Lo primero que se hará es investigar sobre los beneficios de los videojuegos en los niños y adolescentes; cómo estos influyen en su salud mental y física. Se realizará un diagnóstico de los beneficios, sobre todo como herramienta en la educación y en la salud, como parte de terapias de rehabilitación. Una vez que se tenga toda la información y realizada la investigación necesaria, se procederá a armar los componentes del cortometraje, el guion, storyboard, organizar el plan de rodaje y realizar casting de los personajes. Ya con todo lo mencionado se comenzará a realizar el rodaje del cortometraje de ficción, posterior a todo esto se realizará la post producción para finalizar el cortometraje y así pasar a mostrar al grupo focal.

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DEL PROYECTO

4.1. Preproducción

Para esta fase el primer paso es plasmar la idea de realizar un cortometraje de drama que muestre los beneficios de los videojuegos en niños y adolescentes. La idea debe desarrollarse tomando en cuenta el tema y los aspectos que se quiere resaltar para dar un buen mensaje al espectador.

Segundo paso procede a desarrollarla en un guion en el programa Cltx en el que se redacta la historia más detallada y bien redactada. Tercer paso es hacer el guion técnico en el cual se desglosa cada escena y dentro de la misma se describe cada acción con el plano correspondiente.

Tercer paso se realiza el storyboard dentro de este se dibuja a mano o en digital cada secuencia para que al momento de filmar la historia sea contada según el criterio del director. El cuarto paso es realizar scouting en el que se visita cada locación con el director, productor, director de arte y director de foto para que cada departamento mire los beneficios e inconvenientes que se puede presentar al momento de rodar el cortometraje. Quinto paso que realizar es el casting de personajes con características adecuadas a la trama del filme.

Sexto paso es grabar donde se coordina con todo el equipo humano los días, lugares y horas donde se filmara. La siguiente parte y no menos importante es revisar el material y escoger las mejores tomas y sonido según el script , realizar la post producción que abarca editar la el audio y el video para que quede limpio, con las tomas adecuadas, sonido nítido, efectos especiales y finalmente se coloriza, para dar aspecto acorde con las emociones que se quiere emitir dando paso al render del proyecto donde se escoge el formato conveniente para que el producto audiovisual salga sin fallas de sonido ni video.

4.1.1 Guion literario

Un guion es un tipo de escrito para registrar una historia y posterior exhibirla en un video y audio representada por personajes en acción (Peña, 2016). Es un documento donde se describe todo lo que se visual y auditivo y no se describe emociones ni sentimientos.

En este caso se plasmó la idea ya mencionada en un guion claro y con buena narrativa. Para esto, se realizó con la ayuda de un programa online llamado “Celtx” ya que cuenta con los elementos necesarios (título de escena, acción, personaje y dialogo), formato, tipografía (New Courier o Courier) y las indicaciones para redactar un buen guion y así facilitar su escritura y comprensión.

Para este proyecto audiovisual se ha propuesto un guion de 15 páginas (véase anexo1) lo que estima que el cortometraje durara entre 15 a 20 minutos. Cabe recalcar que este documento es uno de los más importantes ya que es la idea desarrollada en papel y por lo tanto sin esto no se puede continuar con la preproducción y además si se continuaría sería un fracaso.

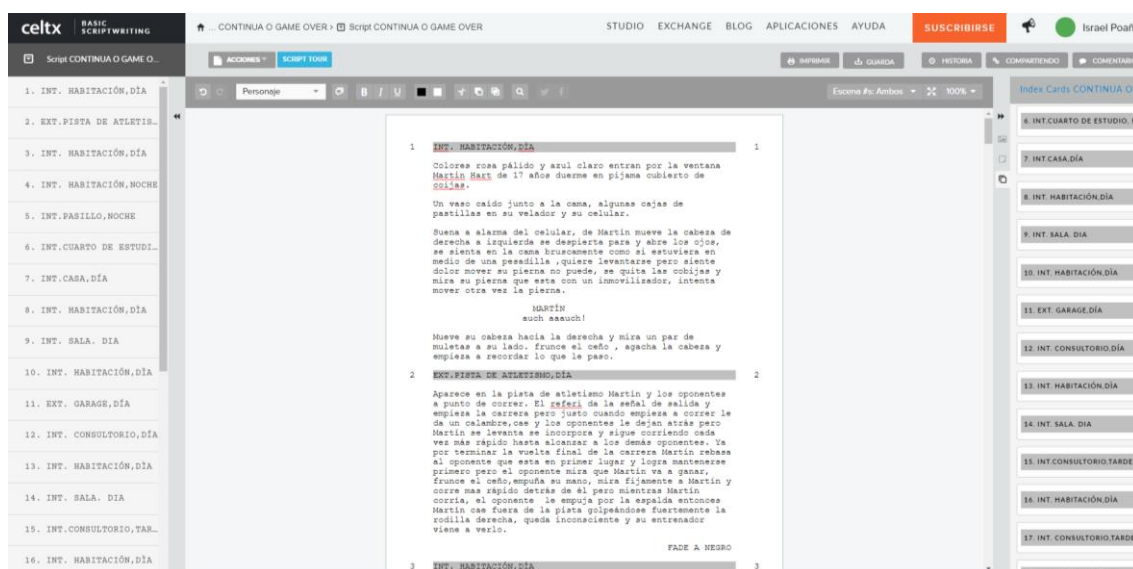


Figura 1. Captura de pantalla la cual muestra la página donde se realizó el guion literario y los elementos que se utilizó.

4.1.2 Storyboard

El Storyboard es un conjunto de ilustraciones en el cual se dibuja cada plano de un largometraje o cortometraje y se coloca los diálogos, con el fin de tener una idea precisa y clara de lo que se quiere grabar. Además permite una pre visualización del resultado final del producto audiovisual. (Tomillo, 2014). Por lo tanto, se desarrolló el Storyboard de este producto audiovisual en el cual se realiza una ilustración de cada plano detallando cada escena (véase anexo 2). Quien está encargado de realizarlo es el director puesto que es el que tiene la idea de cómo quiere que se vea el cortometraje.

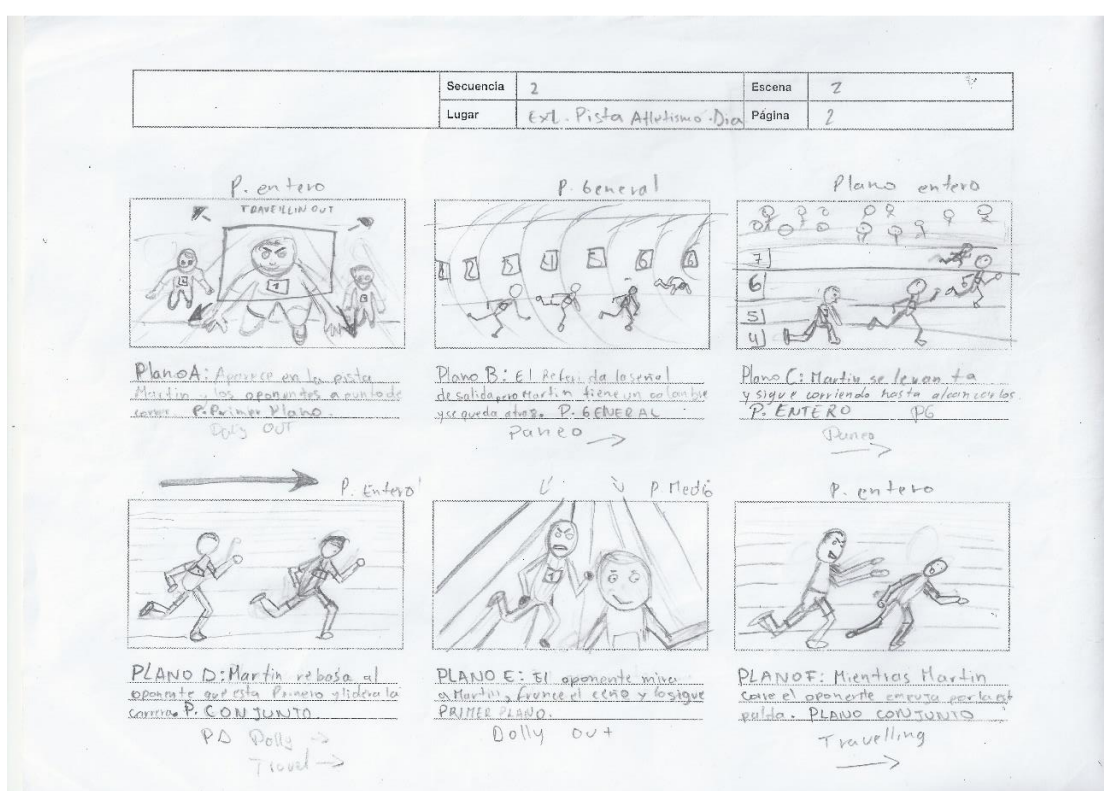


Figura 2. Formato storyboard realizado a mano.

4.1.3 Guion Técnico

El guion técnico es un bosquejo escrito de cómo se verá ya en cámara el cortometraje, el cual incorpora las escenas en planos, la segmentación de las secuencias y la información técnica que se requiere para planear el rodaje, como: la identificación del plano, objeto o sujeto encuadrado, ángulo de la toma, movimientos de cámara, tipo de plano, ópticas, etc. Por lo tanto es un

documento importante que está dirigido a todo el equipo técnico y se usa de base para planear y facilitar el rodaje (Benítez, Rodríguez y Utray, 2013).

Para su realización en este proyecto se lo realizo en una tabla (véase en anexo 3), en la cual incluye varios elementos: escena, plano, valor de plano, descripción, ángulo, movimiento y nota. En escena, se coloca el número de escena según como este en el guion literario y se coloca el lugar donde ocurre, si es de día o de noche y si es en el interior o exterior (INT. O EXT.). En plano, se determina la cantidad de planos que una toma puede llegar a tener y se los pone con letras. En valor de plano, se establece que tipo de plano se va a realizar en cada plano como plano medio, plano general, etc. La descripción, se describe lo que se va a realizar en el plano. En ángulo, se especifica el ángulo que se quiere para cada plano (normal, perfil, etc.). Para el movimiento hace referencia al movimiento de la cámara y se determina cual se va a usar para cada plano, como: Dolly, estático, etc. Finalmente, las notas es la parte donde se coloca alguna especificación extra y no es necesario de llenar

GUIÓN TÉCNICO						
Director: Luis Proaño			Fecha:			
Director de Foto: Andres Arias						
Asistente de Dirección: Daniel Andocilla						
Escena	Plano	Valor de Plano	Descripción	Ángulo	Movimiento	Nota
1. INT. HABITACIÓN, DÍA	A	PLANO MEDIO	Martin sobre la cama dormido	NORMAL	TRAVELLING OUT	El plano se va abriendo
1	B	PLANO MEDIO CORTO	Suena la alarma Martin mueve la cabeza	CENITAL	DOLLY	El personaje esta boca arriba
1	C	PRIMER PLANO	Martin se sienta bruscamente en la cama	NORMAL	TRAVELLING IN	
1	D	PLANO SUBJETIVO	se quita las cobijas y mira su pierna que esta con un inmovilizador	NORMAL		
1	E	PLANO MEDIO	Mueve su cabeza hacia la derecha y mira un par de muletas a su lado	NORMAL		
1	F	PRIMER PLANO	Agacha la cabeza y empieza a recordar lo que le paso.	PERFIL	ESTÁTICO	Plano fijo
2. EXT. PISTA DE ATLETISMO, DÍA	A	PRIMERISIMO PRIMER PLANO	Aparece en la pista de atletismo Martin y los oponentes a punto de correr.	NORMAL	TRAVELLING OUT	Aparece los ojos de martin y se va abriendo el plano
2	B	PLANO GENERAL	El referi da la señal de salida y empieza la carrera, pero justo cuando empieza a correr le da un calambre, cae y los oponentes le dejan	CENITAL	DOLLY	CON DRON O GIMBAL

Figura 3. Captura de pantalla del formato del guion técnico.

4.1.4 Scouting

Es la exploración de las locaciones que se requiere usar, una vez elegidos los lugares y de haberse asegurado de que estén disponibles las fechas de rodaje y sean lugares seguros para trabajar, se toma fotografías de los espacios a usar y se llena la ficha de scouting (véase anexo 4). Las locaciones en donde se desarrolla este cortometraje son tres: un consultorio, una casa y una pista de atletismo.

Para lo cual se buscó lugares seguros, que contaran con lo necesario y que estén estéticamente bien y acorde a lo que se quería mostrar en el cortometraje. En el caso de la pista de atletismo, el lugar que se quiso usar es la Concentración Deportiva de Pichincha para lo cual se requirió de una carta de solicitud, a nombre de del presidente de la concentración, donde se pedía la utilización de sus instalaciones las fechas establecidas del rodaje. La solicitud fue enviada con días de anticipación y esta fue aceptada, brindando la facilidad de la utilización de sus instalaciones. Para las otras locaciones se obtuvo la autorización necesaria.



Figura 4. Fotografía de la locación en el interior “sala”.



Figura 5. Fotografía de la locación en el exterior “pista de atletismo”.

4.1.5 Casting

Un casting es el proceso mediante el cual se elige al personaje o los personajes que cumpla con lo que se busca mostrar en un cortometraje o largometraje. El casting para este cortometraje estuvo a cargo del director y productor, quienes sabían las características que debían cumplir los asistentes para poder ser los personajes. Previo a esto se publicó mediante redes sociales un afiche (véase anexo 5) en el cual se especificaba que características debían cumplir para asistir. Se solicitó jóvenes con buen estado físico de entre 18 a 25 años, mujeres de 28 a 35 años, niñas de 11 a 15 años y señores de 30 a 35 años. El casting se lo realizó en dos días en la Universidad de las Américas y a cada uno de los asistentes se les llenó la ficha de casting para posteriormente escoger de entre todos cada uno de los personajes para el cortometraje.

El casting realizado a cada persona se lo hizo en dos fases: la primera se determinó que actuaran una escena del guion para evaluar las características del personaje y su habilidad de actuación y para la segunda fase se les pidió que interpretaran ciertas situaciones que tenían que ver con el guion para evaluar su voz, gesticulación, expresión corporal y estatura; y así elegir el mejor para cada personaje. Una semana después al casting se llamó a las

personas que se eligió, de acuerdo con lo evaluado el día del casting, para que sean los personajes: Martín, Maggie, padre e hija. Asegurándose que estas personas estén disponibles y contarán con el tiempo para los días de rodaje.

FICHA CASTING

Director: Luis Prieto
 Director de Foto: Andrés Arias
 Asistente de Dirección:

Fecha: 5 de abril del 2018

NOMBRES Y APELLIDOS	EDAD	D	CELULAR	EMAIL	EXPERIENCIA	NOTA
Ana Sofía Sampedra Peña	22	172756224	0983987026	ana.g.1996@hotmail.com	Ninguna	Sección
• LA VOZ						le falta timbre
• Estilización						es buena
• Expresión Corporal						es buena
• Cuerpo						bien para el personaje

Figura 6. Ficha de casting donde se indica los datos recolectados para contactar al actor.

4.1.6 Visión del director

La visión del director da la forma a la apariencia de un producto audiovisual. El director es la persona de la fuerza creativa que un cortometraje, el responsable de transformar las palabras de un guion en imágenes en una pantalla (Annenberg Foundation, 2016). Por lo tanto, la visión del director es la idea por la cual se decide realizar un proyecto audiovisual.

Al escuchar en la sociedad que hay personas que opinan que los videojuegos son malos y que solo causan adicción en quienes lo juegan, sin tener un sustento que lo afirme, es lo que llevo a investigar sobre los beneficios de

estos científicamente comprobados y así demostrar con respaldos bibliográficos y científicos, que aquellos prejuicios están mal llevados y que el uso de videojuegos tiene una gran variedad de beneficios sobre sus jugadores, pero estos deben ser usados con responsabilidad y moderación. Además, de experiencias personales del director con el uso de videojuegos llevo a crear la idea de mostrar los beneficios de los videojuegos en niños y adolescentes a través de un cortometraje de ficción que transmita este mensaje al espectador y que eso prejuicios vayan cambiando en la sociedad.

Para transmitir este mensaje por medio del cortometraje cada uno de las actuaciones deben ser naturales sin exageraciones. En el caso del personaje principal (Martin) debe expresar una variedad de emociones que va desde un estado deprimido y frustrada hasta una persona motivada y perseverante. En el caso de la madre (Madre de Martin) debe expresar que es una mujer que siempre se mantiene fuerte y firme ante su hijo, a pesar de que por dentro sufría por su hijo, que busca la manera de ayudarlo y no se da por vencida. Los planos al inicio del cortometraje serán de medios a cerrados para dar énfasis esas emociones y sentimientos de las actuaciones, y para que las escenas sean fluidas y puedan transmitir el mensaje.

4.1.7 Arte

Una de las partes importantes dentro de la carpeta de preproducción es la propuesta de arte, documento que especifica las paletas de colores, el maquillaje, vestuarios, características de los personajes, escenografía y utilería que se usara y esto permite visualizar la estética final del cortometraje (Erazo, 2017).

Para este cortometraje, la propuesta de arte es sencilla ya que no se requiere de grandes cosas ni de mucho presupuesto para llevarlo a cabo. La composición de las locaciones es ordenada y sin muchos distractores, con elementos necesarios para dar ambiente a cada escena deseada por el director para transmitir el mensaje al espectador. El consultorio debe ser

iluminado, limpio y transmitir bienestar, salud, decisión y esfuerzo, con una camilla y los equipos médicos. El dormitorio es pequeño y con poca iluminación y debe transmitir un sentimiento de frustración y tristeza en las primeras escenas y en las demás debe ir transmitiendo motivación y perseverancia. En la locación de la sala es un lugar iluminado y sencillo con un sillón, la televisión, la consola de videojuegos y el mueble de la televisión. Para la pista de atletismo tiene que ser un lugar amplio con una tribuna y que transmita disciplina y triunfo. La estética será limpia y la paleta de colores varía según el estado de ánimo del personaje y de lo que se quiere transmitir en la escena. Se tiene tonos grises para el inicio del cortometraje ya que se enfoca en el estado de ánimo de Martin (protagonista), tonos azules sobretodo en el consultorio ya que transmite bienestar y los tonos amarillos para las escenas donde el estado de ánimo de Martin cambia y está motivado y feliz como en la sala y la pista de atletismo.

La propuesta de maquillaje y vestuario varia, en el caso de Martin se requiere que resalte su estado de ánimo, como en el principio se verá desaliñado y frustrado. Para los demás personajes se necesita que sea natural e imperceptible que resalte la naturalidad de cada uno de ellos sin exageraciones. Para el vestuario se les solicito que los actores traigan sus propias opciones de acuerdo con las escenas que deben actuar. En el caso de las escenas en la pista de atletismo se compró los uniformes de atletas para los actores (véase anexo 6), de colores que estén en armonía con la pista.

En el presente cortometraje se quiere transmitir como el personaje va recuperándose anímicamente entonces para este cortometraje se usaron diferentes gamas de color según el estado de ánimo del personaje principal y a los entornos en el que se desenvuelve el mismo. En el principio se usó la paleta de color de gris a blanco porque en un inicio el personaje está totalmente abatido y se quiere transmitir tristeza, aburrimiento etc.

Después en su recuperación en la locación del consultorio se aplicó la paleta

de color azul a celeste para transmitir tranquilidad y seguridad en el personaje por que entra en una etapa de recuperación.

En la etapa final se quiere comunicar como el personaje se recupera por completo con la gama de color amarillo la cual nos evoca seguridad, vitalidad y a un personaje activo (véase anexo 6).

4.1.8 Plan de Rodaje

El plan de rodaje es un documento que se hace en un cuadro en forma de tablero y es elaborado por el productor y el director. En donde se indica a los participantes del rodaje el calendario de trabajo según las locaciones, el número de escenas, planos o secuencias que se van a rodar por día, además de la disponibilidad de los actores, es decir los días que serán requeridos (Plan de rodaje, 2012).

Para el cortometraje se estableció un rodaje de cuatro días, las horas y los días se establecieron de acuerdo a la disponibilidad del personal y de las locaciones. Para el día uno se establecieron horarios en la tarde que es el tiempo que disponía la loción para su uso y se requirió la presencia solo de los actores necesarios y del equipo técnico (véase anexos 7) . En este se supo aprovechar el tiempo ya que la locación solo fue prestada por cuatro horas y para lo cual el único inconveniente que hubo fue que el micrófono no era compatible con la cámara Canon C100, por lo tanto para grabar los audios se usó el boom para luego empatarlo manualmente. El segundo día el rodaje fue en el exterior en las instalaciones de la concentración deportiva de Pichincha, en donde se grabó lo que más se pudo puesto que las condiciones climáticas no permitieron seguir grabando. Para el día tres se volvió a llamar a las instalaciones de la concentración para terminar de grabar las tomas que faltaron del día anterior, para lo cual fue mejor ya que este día hubo una carrera de atletismo y se pudo hacer tomas de ello y usar en el cortometraje. En la tarde se trasladó a otra locación para grabar las escenas en el interior de la casa. El cuarto día se terminaron de grabar todas las escenas restantes en

la locación de la casa para lo cual se usó todo el día, resultando todo favorablemente. En todos los días de rodaje se establecieron horarios de lunch y de descansos.

DIRECTOR: ISRAEL
PROAÑO
1AD: DANIEL
ANDOCILLA
DIR. FOTO: ANDRÉS
ARIAS

CONTINUA O GAME OVER
PLAN DE RODAJE

FECHA: 3 DE MAYO DE 2018
DÍA: Jueves
LLAMADO EN SET: 3 pm, consultorio
LISTOS PARA FILMAR: 3:00 pm

EMP	ESCENA	PLANO	DESCRIPCION	HORA INICIO	TIEMPO EST	HORA FINAL	NOTAS
A	12	PLANO MEDIO	Martin y Maggie llegan y se sientan y esperan a que lo llamen.	3:10 pm	5 min	3:15 pm	TARDE
B	12	PLANO MEDIO CORTO	Entran al consultorio y saludan	3:16 pm	15 min	3:31 pm	TARDE
C	12	PLANO ENTERO	El doctor procede hacerle el tratamiento con algunos aparatos entre ellos los electrodos.	3:33 pm	30 min	4:00 pm	TARDE
A	15	PLANO AMERICANO	Maggie abre la puerta del consultorio y Martin entra	4:08 pm	15 min	4:23 pm	TARDE
B	15	PLANO ENTERO	Martin empieza hacer pero solo alcanza dos series y ya pasaron diez minutos.	4: 25 pm	15 min	4: 40 pm	TARDE
C	15	PLANO MEDIO	Martin solo escucho continua o pierdes entonces recordó el juego que decía CONTINUE O GAMEOVER.	4: 41 pm	5 min	4: 46 pm	TARDE
D	15	PLANO ENTERO	cambio de actitud y empieza otra vez y acaba las tres series, pero en 8 minutos.	4: 47 pm	15 min	5:02 pm	TARDE
E	15	PLANO AMERICANO	Así transcurrieron dos meses ya solo llegaba al consultorio en una muleta, hacía los ejercicios en menos tiempo y le dolía menos la pierna.	5: 05 pm	10 min	5: 15 pm	TARDE
A	17	PLANO ENTERO	A los cuatro meses llega al consultorio solo con bastón, haces más ejercicios y en menos tiempo terminaba la terapia.	5: 20 pm	10 min	5: 30 pm	TARDE
A	19	PLANO MEDIO	llega al consultorio sin usar ningún soporte para caminar	5:35 pm	5 min	5: 40pm	TARDE
B	19	PLANO ENTERO	Uso la bicicleta estática y la caminadora y termino en menos tiempo que siempre que el doctor se sorprendió.	5:41 pm	8 min	5: 49 pm	TARDE
C	19	PLANO DETALLE	El doctor saca su celular y mira una imagen donde anuncian una competencia de atletismo.	5: 50 pm	8 min	5: 58 pm	TARDE
NOTA: LAS HORAS MARCADAS SON ESTIMADAS. LA HORA MÁXIMA PARA EL CIERRE ES 13 HORAS DESPUÉS DEL LLAMADO							

Figura 7. Captura de pantalla del plan de rodaje.

4.1.9 Presupuesto

El presupuesto para este cortometraje fue patrocinado por el director. En el caso de los actores y equipo técnico no fue remunerado, fue algo voluntario ya que es un proyecto universitario. En cuanto a las locaciones no se tuvo que pagar nada y lo mayoría de los equipos fueron prestados sin tener que gastar, solo el dron se tuvo que pagar por usar los días que se requería. Utilería, transporte y alimento fue lo que se tuvo que costear.

(véase anexo 8)

TOTAL ADMINISTRATIVOS	\$0,00
TOTAL PREPRODUCCIÓN +PRODUCCION	\$2.177,00
TOTAL PREPRODUCCIÓN +PRODUCCION+ ADMINISTRATIVOS	\$2.177,00
SUBTOTAL	\$177,00
Contingencia 3% : 3.00%	\$5,31
IVA : 12.00%	\$21,88
GRAN TOTAL	\$15.000,00

Figura 8. Captura del resumen del presupuesto real.

4.2. Producción

4.2.1 Rodaje

Esta parte es donde todo lo que se hizo en preproducción se aplica y el cortometraje empieza a cobrar vida. El cortometraje fue organizado y se aprovechó el tiempo en cada una de las locaciones. Las personas que asistieron al rodaje fueron los actores, actrices y las personas que forman parte del equipo técnico y al ser mucha gente la que asistirá, previamente, se establecieron las funciones de cada uno y en el rodaje ya saben que hacer y no meterse en las funciones de otros. Dentro de las horas de rodaje se proporcionó espacios de descansos y horarios para comer.

Para empezar a rodar primero los del departamento de arte adecuaron la locación con los elementos propuestos por el director. Segundo maquillaron a los personajes mientras el gaffer y grip preparaban la iluminación y el director de fotografía con su asistente configuraban la cámara y usaban los lentes adecuados para cada encuadre. Y finalmente los actores ya preparados entraron en escena para rodar.



Figura 9. Tras cámaras del rodaje dirigiendo una escena.



Figura 10. Tras cámaras del rodaje actores.

4.2.2 Scripts

Los scripts son documentos que ayudan a llevar un orden durante el rodaje y sirven de mucha ayuda para postproducción, facilitando la edición de audio y video. Es donde se anota las tomas que quedaron bien junto con el audio que mejor haya quedado para esas tomas y así ya en la edición saber que se va a usar sin perder tiempo (véase anexo 9). La persona encargada de los scripts debe hacer el seguimiento de las escenas que se realizan en el día y hacer las anotaciones pertinentes en el caso que los haya. Por lo tanto, durante la producción de este cortometraje se llenaron los scripts de sonido y cámara con las tomas y audios que mejor quedaron y que se utilizaron posteriormente en la edición.

Los datos que se llenaron en los scripts fueron:

- Nombre de la producción
- Nombre del director
- Fecha:
- Director de fotografía
- Esc.
- Toma
- Time code
- Duración
- Sonido
- Notas y filtros

4.2.3 Equipo humano

El equipo de profesionales que está encargado de tareas y fases cruciales para la ejecución exitosa y completa de un cortometraje, tiene el nombre de equipo técnico. El cuál realiza actividades inherentes a la realización del cortometraje, toma decisiones de carácter artístico y además supervisan que la fase a cargo resulte de la mejor manera posible (El pensante, 2015).

Al ser un cortometraje no remunerado el equipo técnico de esta producción fue pequeño a diferencia de producciones remuneradas donde el equipo suele ser extenso y completo. Por lo tanto, estuvo compuesto por: director, productora, asistente de dirección, director de foto, asistente de foto, sonidista y directora de arte. A pesar de que se requería de más personas en el equipo la comunicación y el trabajo en equipo fue bueno.

4.2.4 Equipos de rodaje

Los equipos utilizados durante el rodaje eran los necesarios y pertinentes para el cortometraje. Estos estuvieron compuestos por una cámara Canon c100, los lentes Canon 28 mm y 50 mm, trípode manfrotto grande, claqueta, un rode Videomic para captar el sonido en la cámara puesto que esta no cuenta con entrada directa de audio, un Dolly portátil, un rig para estabilizar la cámara, un followfocus, monitor SONY LCD, dos baterías extras y cargador. Para sonido se uso kit boom, una TASKAM DR 60, caña rode, audífonos SONY MDR-XB300, un corbatero inalámbrico SONY. En cuanto en iluminación se contó con un rebotador grande, kit banderas, luces Arri, con sus correspondientes pedestales.

4.3. Post Producción

La post producción es la última fase a realizar para completar y terminar un producto audiovisual. Es lo que se hace después de la producción, por lo tanto todo lo que se hizo antes facilita la realización de esta fase. Está compuesta por un conjunto de procesos realizados en un material grabado: la edición, la inclusión de otras fuentes sonoras o visuales, los efectos especiales, el color, el

sonido y finalmente se renderiza para obtener el producto final (Bourriaud, 2007, p. 7).

4.3.1 Edición

En la edición se realizara el armado del cortometraje creando una historia en video de lo que se escribió en el guion e ilustro en el Storyboard. Para hacerlo existen algunos programas que ayudaran a facilitar el trabajo de la edición, como: Adobe Premiere, Sony Vegas Pro y Final Cut Pro.

Para la edición de este cortometraje se utilizó Adobe Premiere Pro CC, ya que este programa cuenta con las herramientas necesarias que facilitan el trabajo de edición. Previamente se procedió a escoger las tomas y audios que quedaron mejor para importar al programa, para esto se tuvo de guía los scripts de cámara y sonido que se hicieron durante el rodaje. Ya con las tomas establecidas se fue armando la historia según el guion, se eliminó algunas tomas que no eran tan relevantes en la historia y se acorto las tomas para hacerlas más fluidas. Después de tener la historia armada se volvió a revisar y se modificó los encuadres para que se muestre las expresiones de los personajes, puesto que se veía muy monótono en un solo plano general, y además para que haya una dinámica entre planos abiertos y planos cerrados.

En el montaje se utilizó un estilo donde no se muestran todos los procesos de la acción sino partes importantes de cada proceso para ahorrar más tiempo haciendo que la escena no sea muy larga y aburrida. El audio se lo emparejo con cada toma y de acuerdo con los diálogos. Por último, se fueron realizando cambios necesarios hasta obtener el resultado esperado por el director.

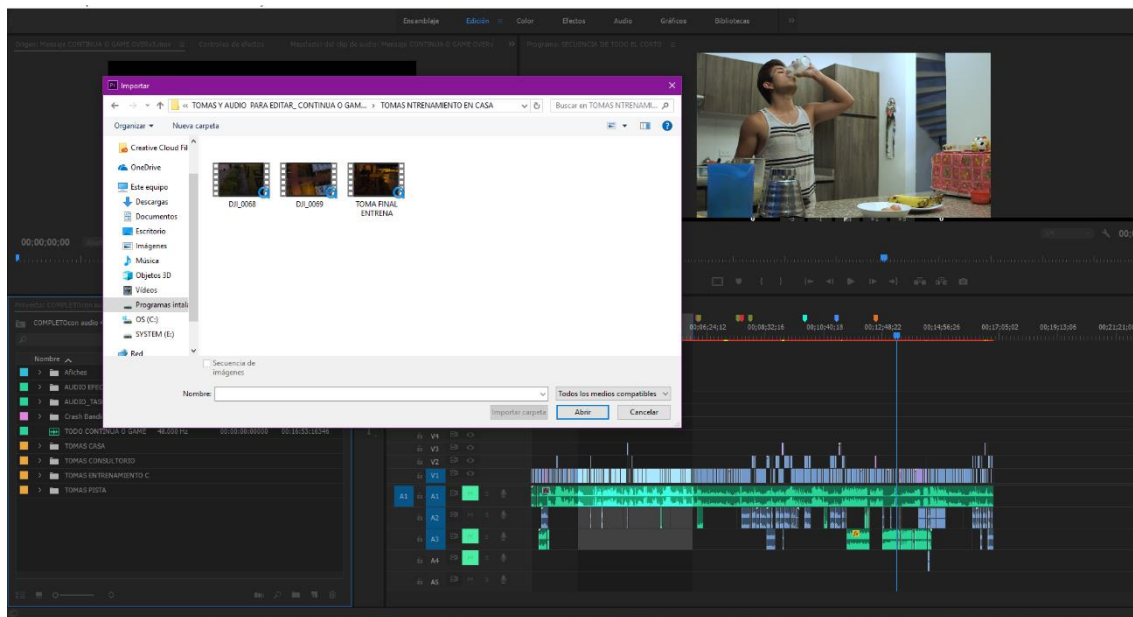


Figura 13. Edición de video exportando archivos.

4.3.2 EFX Post

Los efectos usados en este cortometraje fueron croma, integración de video y animación. Se creó una animación elaborada en el programa after effects para poner sobre el croma del televisor, también se integró varios videos sobre otro video donde está una la televisión para simular que está encendida para lo cual se colocó el efecto una máscara, también se integraron varias tomas del videojuego que se muestra en todo el corto metraje. También se integró video sobre el escritorio de una computadora mientras navega en el internet. El croma también se usó para montar varios videos del videojuego. Otro efecto fueron algunas transiciones entre tomas para crear un efecto de recuerdo. Todos estas técnicas, ayudarán a que el espectador se sienta parte de la historia.

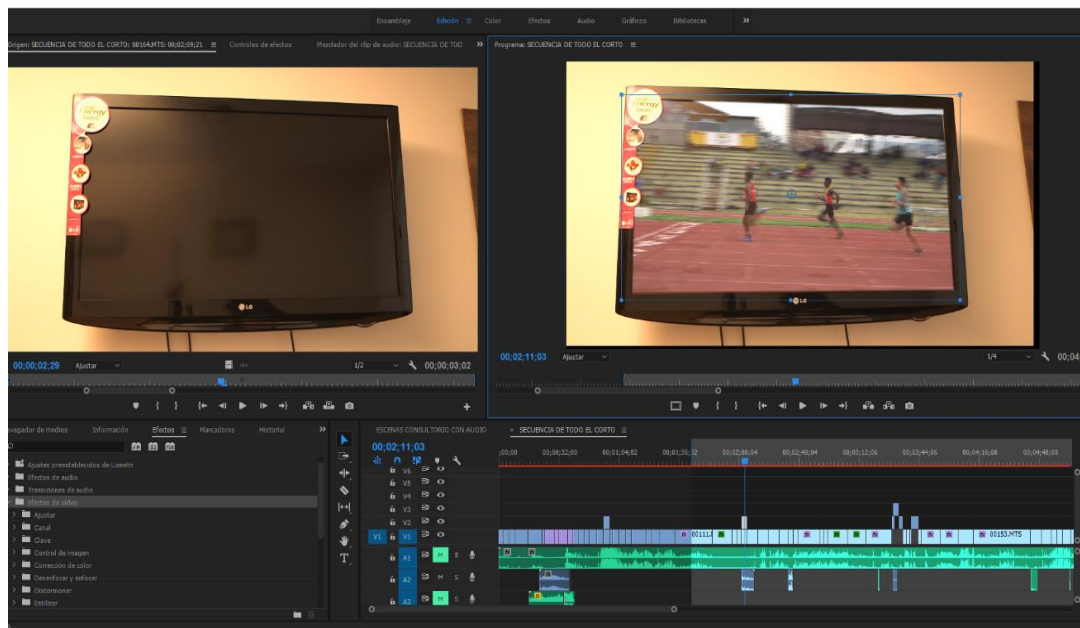


Figura 14. Integración de un video sobre una pantalla apagada simulando que está encendida.

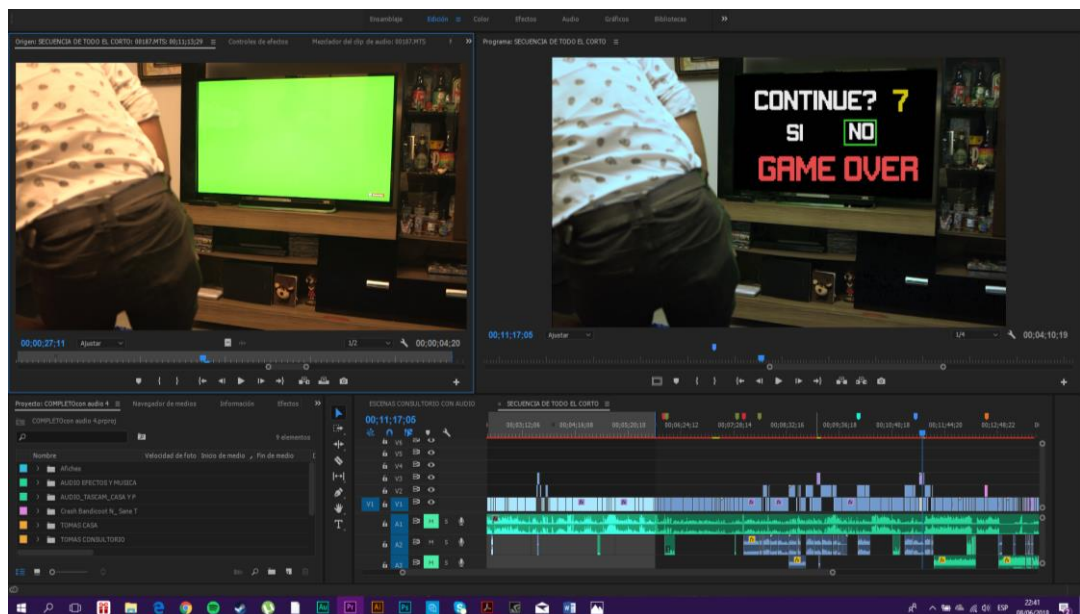


Figura 15: Como se usa cromas con la animación que se va a montar en el televisor.

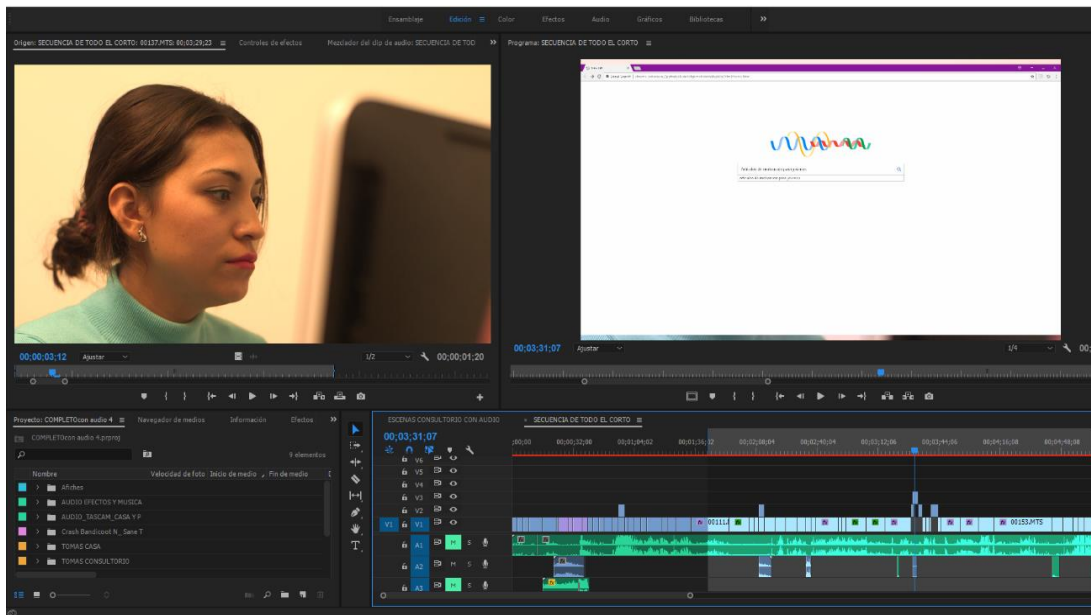


Figura 16. Integración de video simulando navegar por varias páginas web de internet.

4.3.3 Sonido

La edición de audio o sonorización se refiere a la creación de la banda sonora donde se va juntando sonido ambiente, diálogos, voces, efectos de sonido y música, para lo cual es necesario de los reportes de sonido que se realizan durante el rodaje para saber los sonidos que quedaron bien y los que se usaran en esta fase de postproducción. Entonces se va a seleccionar y poner los distintos archivos de sonido en pistas. Se necesita de un software que permita trabajar con distintas pistas en una línea de tiempos y poder visualizar el video a editar. Se debe usar un secuenciador multipista de sonido. Es importante la nomenclatura y organización de cada una de las pistas.

(Ribes,2014).

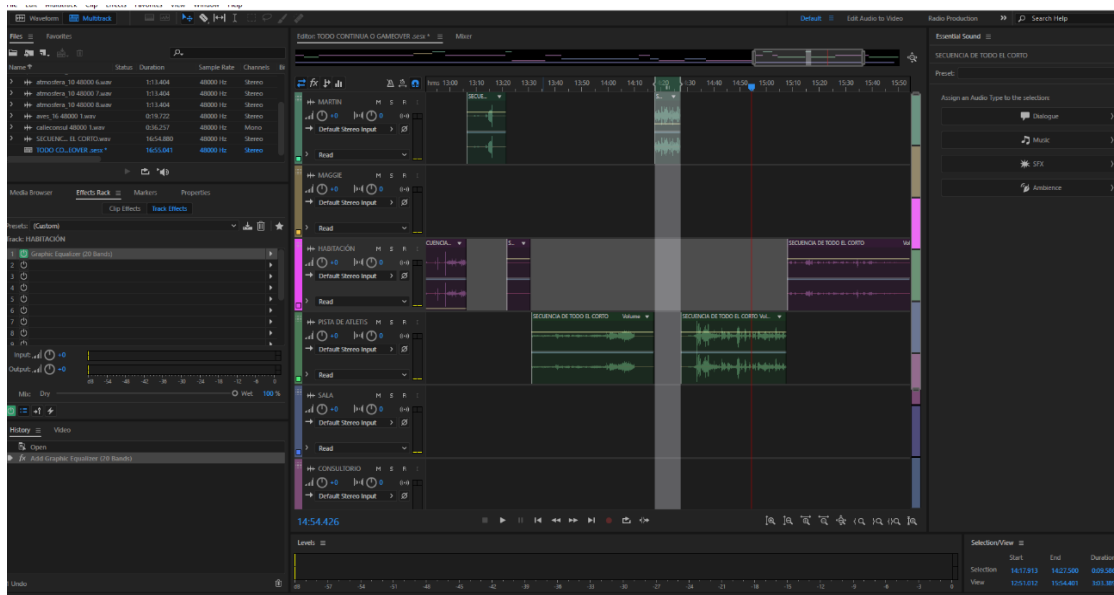


Figura 17. Programa Adobe Audition donde se hizo la edición de audio.

4.3.4 Render

Es el proceso donde todo lo que se hizo, video, audio y efectos especiales se juntan y se exporte en un producto final. Una vez que se editó, tanto video como sonidos y se colorizó, se procedió a renderizar. Para este cortometraje el códec en el que se va a ejecutar el Master Proress es LT 422 DNX, con el cual se podrá visualizar en cualquier dispositivo.

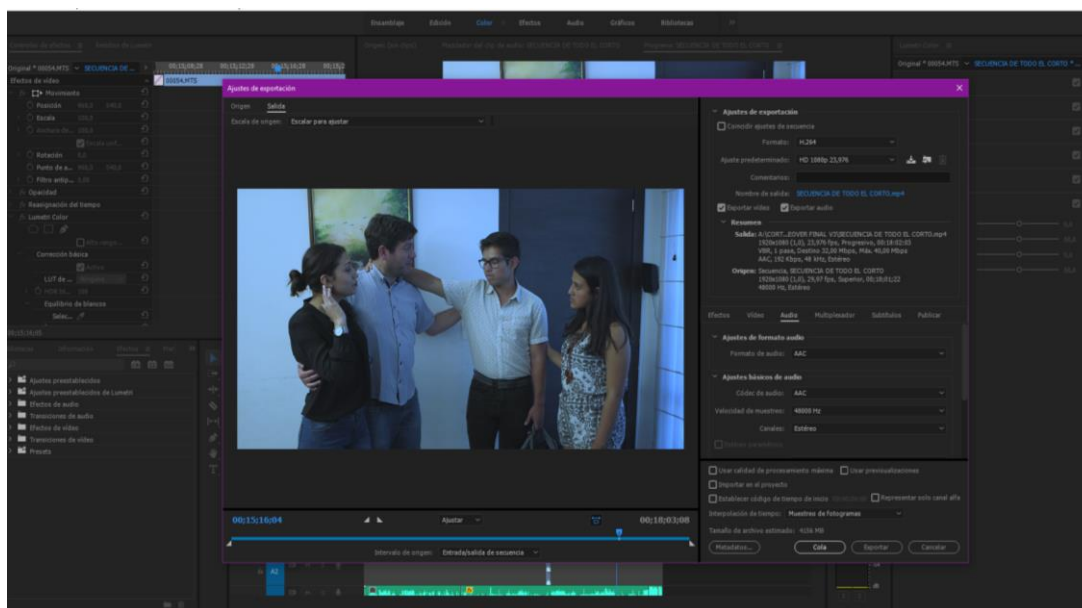


Figura 18. Proceso de render.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

El cortometraje se realizó debido a la falta de productos audiovisuales que muestren los beneficios de esto y la falta de difusión de estos. Mediante este cortometraje de ficción se transmite el mensaje que jugar videojuegos no es negativo si lo usas con moderación y responsabilidad y que sus beneficios son muchos y favorables para los jugadores.

La realización de este cortometraje fue un desafío, ya que al no haber más cortometrajes que demuestren los beneficios de los videojuegos, se debía de crear una historia que transmitiera el mensaje a los espectadores, es decir donde se visibilice los beneficios de los videojuegos.

En el ámbito social, educacional y de salud este cortometraje intenta mostrar los beneficios de usar videojuegos de manera moderada, debido a sus beneficios en el desempeño de habilidades y capacidades físicas y cognitivas en quienes lo juegan. Además servirá como una guía para que los padres se informen y conozcan, de que jugar en videoconsolas no es un prejuicio social, al contrario existen estudios científicos donde evalúan esos beneficios y han determinado que su uso genera, sobre todo en niños y adolescentes, una mejora en la capacidad de razonamiento, concentración y de resolución de problemas, como también hay juegos que dejan ciertas enseñanzas; la perseverancia, diálogo, trabajo en equipo, constancia e incluso y unión “familiar”. Uno decide si se acaba todo o se continua una y mil veces más, hasta lograrlo.

Se presentó el cortometraje a 10 personas y se realizó una pequeña encuesta (véase anexo 12) para evaluar la efectividad del mensaje del cortometraje de ficción en favor del uso benéfico de los videojuegos. Antes de presentar el producto audiovisual, se pidió que completaran la pregunta uno de la encuesta,

para determinar la idea que tiene la gente de los videojuegos, y luego de ver el cortometraje, completaron las otras preguntas.

Según la encuesta, la idea que tienen las personas respecto a los videojuegos es que son un medio de entretenimiento para desestresarse y distraerse en casa para todas las edades. Cabe recalcar que la mayoría sostiene que puede llegar hacer una adicción si no es usado con responsabilidad, sobre todo en los niños y jóvenes, ya que están expuestos a encontrar todo en internet y de manera fácil. Por lo tanto, es importante que los padres sepan orientarlos y controlar lo que juegan para que el uso sea responsable y didáctico. Después de ver el cortometraje la idea que tenía la gente vario, ya que vieron algunos de los beneficios y con esto determinaron que aparte de ser un medio de entretenimiento ayuda a tener motivación y constancia; y que muchos de los juegos van ayudar a mejorar las habilidades físicas y mentales. Además de aliviar el dolor. Algunos mencionan que lo que se aprende en los videojuegos se puede aplicar en la vida ante ciertas situaciones.

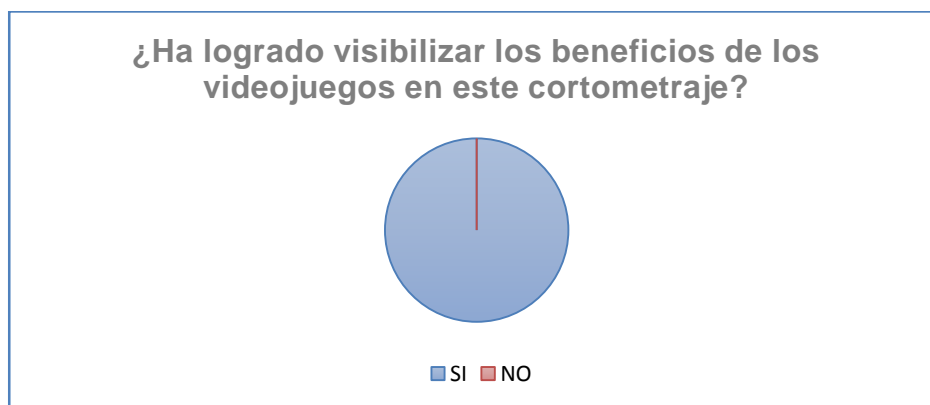


Figura 19. Grafica de Excel con los resultados.

El 100% de las personas encuestadas han determinado que en el cortometraje presentado si se puede visualizar los beneficios de los videojuegos. Es decir, el mensaje si es captado por el espectador.

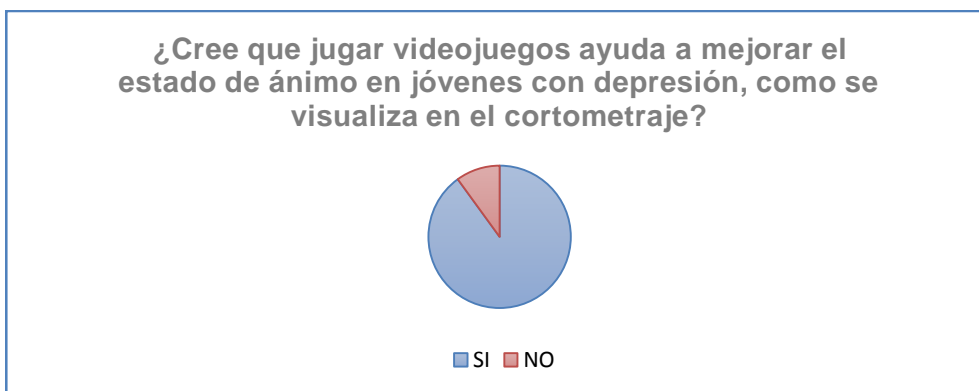


Figura 20. Grafica de Excel con los resultados.

De las 10 personas que vieron el cortometraje el 90% manifiesta que los videojuegos si mejoraría el estado de ánimo en jóvenes que estén pasando por dificultades.

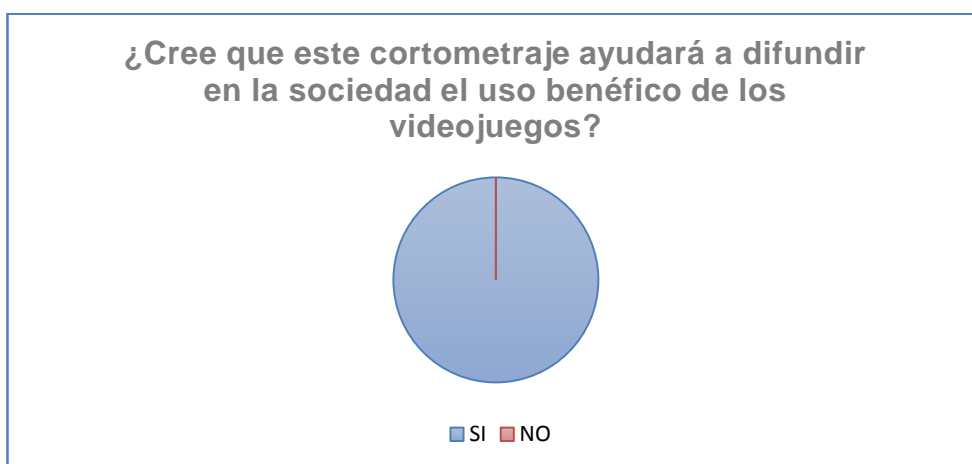


Figura 21: Grafica de Excel con los resultados.

Para el 100% de las personas encuestadas, expresaron que mediante este cortometraje si se puede difundir el uso benéfico de los videojuegos en la sociedad.

Por lo tanto el mensaje del cortometraje si es captado y las personas que lo ven si pueden visualizar los beneficios de jugar videojuegos que se mostraron. Con esto se puede evidenciar que el cortometraje cumple con las expectativas planteadas.

5.2. Recomendaciones

Se recomienda que este cortometraje se lo tome como referencia para próximos proyectos que se enfoquen en los beneficios de los videojuegos.

Se recomienda que este cortometraje llegue tanto a padres de familia como a niños y adolescentes, y se enteren que jugar videojuegos no es malo, que al contrario puedan ver qué beneficios tienen estos.

Se recomiendo que en el área de educación se profundice más de este tema ya que según estudios científicos realizados con ciertos videojuegos hay resultados favorables en los niños para su aprendizaje.

REFERENCIAS

- Álvarez, R. (2016). *Player two: emotivo corto que explora los lazos entre hermanos a través de los videojuegos*. Recuperado de <https://magnet.xataka.com/un-mundo-fascinante/player-two-emotivo-corto-que-explora-los-lazos-entre-hermanos-a-traves-de-los-videojuegos>
- Aranda, D., Sánchez, J. y Martínez, S. (2016). *El videojuego en el punto de mira la producción científica sobre el juego digital*. Cataluña, España: Oberta Publishing.
- Baño, S. (2012). *¡Silencio! Se rueda un cortometraje*. Recuperado de <http://personal.biada.org/~eureka/wp-content/uploads/2013/11/cortometraje.pdf>
- Benítez, A., Rodríguez, V. y Utray, F. (2013). *Guion técnico y planificación de la realización*. Recuperado de https://e-archivo.uc3m.es/bitstream/handle/10016/16373/guion_tecnico_2013.pdf
- Bourriaud, N. (2007). *Postproducción*. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo editora S.A.
- Carrasco, R. (2006). Propuesta de tipología básica de los videojuegos de PC y consola. *Revista de Comunicación y Nuevas Tecnologías*, 14 (7), 1-11.
- Chipia, J. (2011). *Juegos Serios: Alternativa Innovadora*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/280880572_Juegos_Serios_Alternativa_Innovadora
- Contreras, E. y Contreras, I. (2014). *Desarrollo de habilidades cognitivas mediante videojuegos en niños de educación básica*. Recuperado de <http://ride.org.mx/1-11/index.php/RIDASECUNDARIO/article/viewFile/789/771>
- Correa, J. (2006). *El cortometraje en Colombia: Grandes actores*. Recuperado de <http://www.cinamatecadistrital.gov.co/sites/default/files/mediateca/No.%2009%20-%202006%20-%20EI%20cortometraje.pdf>
- Duarte, A. (2012). *Tipología de los videojuegos*. Recuperado de <https://sites.google.com/site/duartecastroluisangel/4-marco-teorico/4-3->

tipologia-de-los-videojuegos

- Eguia, J., Contreras, R. y Solano, L. (2013). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *Revista de investigación*. Recuperada de <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>
- El pensante. (2015). *Integrantes del equipo técnico de una realización audiovisual*. Recuperado de <https://educacion.elpensante.com/integrantes-del-equipo-tecnico-de-una-realizacion-audiovisual/>
- Erazo, A. (2017). Elaboración de un cortometraje ficticio basado en el diagnóstico genético preimplantacional (DGP). (Tesis de pregrado). Universidad de la Américas.
- Etxeberria, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social. Revista Interuniversitaria*, (18), 31-39. Recuperado de <http://4www.redalyc.org/articulo.oa?id=135022618003>
- González, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social: Aportaciones conceptuales y metodológicas*. (Tesis doctoral). Universidad de Deusto.
- González, D. (2016). *¿Qué tipos de videojuegos existen? clasificación y diferencias*. Recuperado de <https://www.euronics.es/blog/que-tipos-de-videojuegos-existen-clasificacion-y-diferencias/>
- Granic, I., Lobel, A. y Engels, R. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78.
- Iglesias, A. (2011). *Desarrollo de videojuegos*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Luján.
- Luzuriaga, C (2013). Antecedentes, inicios y problemas del cine histórico en el Ecuador: apuntes para un estudio crítico. *Revista Chasqui*, 74-80. Recuperado de revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/download/455/455
- Martín, M. y Vílchez, L. (2013). *Videojuegos, gamificación y reflexiones éticas*. Madrid, España: Editorial Perpetuo Socorro.
- Mendizába, I. (2015). *El cortometraje de ciencia ficción en Ecuador*. Recuperado de <http://amazingstoriesmag.com/2015/06/el-cortometraje->

de-ciencia-ficcion-en-ecuador/

- MeriStation. (2012). *Así nos influyen los videojuegos*. Recuperado de https://as.com/meristation/2003/07/14/reportajes/1058162400_036227.html
- Moncada, J. y Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (21), 43-49.
- Morales, E. (2014). *Los videojuegos en la industria mediática*. VI Congreso Internacional
- Morales, E. (Enero - Julio, 2009). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Diálogos de la comunicación*. 78, 1-12.
- Peña, D. (2016). *Diseño de guiones para audiovisual: ficción y documental*. Ciudad de México, México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa.
- Perandones, E. (2010). *Videojuegos para la salud*. Recuperado de <http://eprints.sim.ucm.es/13410/1/comunicacionysalud.pdf>
- Plan de rodaje. (2012). *Plan de rodaje*. Recuperado de <https://glosarios.servidor-alicante.com/lenguaje-cine/plan-de-rodaje>
- Polo, R. (2015). *Historia de los cortometrajes*. Recuperado de <http://www.apapachogallery.com/historia-de-los-cortometrajes/>
- Revuelta, F. y Guerra, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *RED, Revista de Educación a Distancia*, 33, 1-25. Recuperado de <https://www.um.es/ead/red/33/revuelta.pdf>
- Reyes, K., Sánchez, N., Toledo, I., Reyes, U., Reyes, D. y Reyes, U. (2014). Los videojuegos: ventajas y perjuicios para los niños. *Revista Mexicana de Pediatría*, 81(2), 74-78. Recuperado de <http://www.medigraphic.com/pdfs/pediat/sp-2014/sp142g.pdf>
- Ribes, J. (2014). *“Diseño de sonido del cortometraje Boler”*. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/47318/Memoria.pdf?sequen>

ce=1

Rubio, D. (2016). *La construcción de identidad de la ecuatoriana en el cine*. Universidad Politécnica Salesiana del Ecuador.

Sánchez, P., Alfageme, M. y Serrano, F. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC*, 9(1), 43-52.

Tomillo, J. (2014). *Realización de un storyboard. El bate de Donny Donowitz, escena eliminada del film Malditos Bastardos (Quentin Tarantino, 2009)*. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/39435/Memoria.pdf?sequence=1>

Trenta, M. (2012). *Orígenes del videojuego: conexiones históricas y sociales de un producto cultural*. Recuperado de http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas/189_Trenta.pdf

Urra, J. (2011). *Mi hijo y las nuevas tecnologías*. Madrid, España: Pirámide

ANEXOS

ANEXO 1

CARPETA DE PRE-PRODUCCIÓN

Tema: Beneficio científico de los videojuegos en la salud y educación de niños y adolescentes.

Idea: Cortometraje de drama con una duración máxima de 20 minutos.

Sinopsis: Martin un adolescente de 23 años atleta que en una de sus competencias se fractura la pierna y se sumerge en un estado de depresión, su mamá preocupada intenta motivarlo pero no lo logra hasta que investiga y entre la información que ha encontrado esta los beneficios de los videojuegos y de cómo estos podrían ayudar a su hijo en su recuperación.

GUION LITERARIO

1 INT. HABITACIÓN, DÍA

1

Colores rosa pálido y azul claro entran por la ventana
Martín Hart de 17 años duerme en pijama cubierto de
cobijas.

Un vaso caído junto a la cama, algunas cajas de pastillas
en su velador y su celular.

Suena a alarma del celular, de Martín mueve la cabeza de
derecha a izquierda se despierta para y abre los ojos, se
sienta en la cama bruscamente como si estuviera en medio
de una pesadilla , quiere levantarse pero siente dolor
mover su pierna no puede, se quita las cobijas y mira su
pierna que esta con un inmovilizador, intenta mover otra
vez la pierna.

MARTÍN

auch aaauch!

Mueve su cabeza hacia la derecha y mira un par de muletas
a su lado. frunce el ceño , agacha la cabeza y empieza a
recordar lo que le paso.

2 EXT. PISTA DE ATLETISMO, DÍA

2

Aparece en la pista de atletismo Martín y los oponentes a
punto de correr. El referi da la señal de salida y empieza
la carrera pero justo cuando empieza a correr le da un
calambre, cae y los oponentes le dejan atrás pero Martín se
levanta se incorpora y sigue corriendo cada vez más rápido
hasta alcanzar a los demás oponentes. Ya por terminar la
vuelta final de la carrera Martín rebasa al oponente que
esta en primer lugar y logra mantenerse primero pero el
oponente El oponente mira que Martín va a ganar, frunce el
ceño, empuña su mano, mira fijamente a Martín y corre mas
rápido detrás de él pero mientras Martín corría
velozmente, el oponente le empuja por la espalda entonces
Martín cae fuera de la pista golpeándose fuertemente la
rodilla derecha, queda inconsciente y su entrenador viene
a verlo.

3 INT. HABITACIÓN, DÍA

3

Martín intenta levantarse pero le duele la pierna, intenta
una vez más y se logra levantar sujeta sus muletas pero no
puede estabilizarse, las suelta, cae en la cama de
espalda, se toma la cabeza y vuelve a intentar tomar otra
vez las muletas e incorporarse pero el momento de
desplazarse hace un mal movimiento, cae al piso y eufórico

llama a su madre.

MARTÍN

Maaa por favor ayúdame, me caí!

CONTINUED: 2.

Maggie de 35 años mamá de Martín rápidamente se dirige a la habitación y entra asustada.

MAGGIE

que paso hijito, apóyate en mi
hombro todo va a estar bien

MARTÍN

¡No mamá! ya no sirvo para nada,
prefiero morir que tener esta
vida miserable, ya nunca mas
podre caminar peor aun volver a
competir y ganar esa beca que
tanto he querido.

MAGGIE

Tranquilo hijo yo estoy aquí para
apoyarte, la aproxima semana en
piezas la terapia física y vas a
recuperar la movilidad de tu
pierna para que puedas hacer lo
que tanto te gusta.
Recuéstate te traeré el desayuno.

MARTÍN

Esta bien como
tu digas!

En su cama se recuesta toma su celular revisa su correo electrónico un rato, mira que tiene tareas y lo deja a un lado.

Toma su libro se pone a leer pero al instante lo bota.

MARTÍN

Que asco de vida, prefiero morir!
Vuelve su madre con el desayuno

MAGGIE

Que te pasa cálmate, aquí te dejo
tu comida, me voy a trabajar
tranquilízate. No quiero hagas
tonterías hasta volver.

4 INT. HABITACIÓN, NOCHE

4

Transcurre el día solo sin ganas de hacer nada, no come nada, enciende el televisor, cambia de canales, para en el canal de deportes y justo estaban pasando los mejores atletas del mundo, pero Martín se toma la cabeza con la mano agacha la cabeza y apaga el televisor y arroja a un lado el control remoto y se pone a llorar, mira hacia la derecha donde estaban sus medicamentos, coge varias las pastillas, las mira y a puto de tomarlas llega su mamá

Maggie abre la puerta entra en la habitación con su uniforme de trabajo y mira a Martín se dirige a donde el esta.

MAGGIE

¡Martín no hagas
estupideces!, ¿qué quieres hacer
con tu vida? ¿Quieres pasarte aquí
llorando dejando la vida pasar?
ya no eres un niño de 10 años
debes pensar en el mañana!
Por favor has tus tareas y te vas
a dormir!

5 INT. PASILLO, NOCHE

5

Maggie sale molesta de la habitación y azota la puerta. Se queda fuera de la puerta de la habitación pensando.

MAGGIE (V.O)

Cálmate Maggie! Tu puedes ayudar
a salir adelante a Martín.
Maggie respira profundo, exhala
MAGGIE (V.O)
Piensa Maggie, ¿Qué puedo hacer
para que Martín se sienta mejor y
cambie su actitud? Ya se!

Maggie mira a su lado y estaba su computador. rápidamente se sienta en la silla y prende el computador.

6 INT.CUARTO DE ESTUDIO, NOCHE

6

Ya en su computadora. En el buscador de Internet, escribe libros de motivación para jóvenes. En la pantalla rápidamente se despliegan varios resultados, entre ellos están:

- libro 7 claves para la motivación
da click en el enlace, se abre y mira que este libro contiene 500 paginas pasa las primeras paginas y mueve su cabeza en sentido de negación.

MAGGIE (V.O)

Temo que Martín no leerá tantas páginas, puesto que ni siquiera sus tareas quieren hacer, mmm no, mejor sigo buscando.

Cierra la página y regresa los resultados de la búsqueda. El siguiente link que encuentra es Viaja por el mundo y motívate.

MAGGIE (V.O)

¡Ni pensarlo! con el estado de su pierna

Maggie abre sus ojos sorprendida, de pronto le llama la atención un anuncio que titula NEUROCIENCIAS: LOS 5 MEJORES beneficios de los videojuegos en adolescentes.

Maggie se queda pensando y da click en el link, se abre y dice:

Uno: REDUCE EL ESTRÉS

Dos: PERSONAS MÁS FELICES

Tres: FORTALECE LAZOS FAMILIARES

Cuatro: REDUCE EL DOLOR MUSCULAR

cinco: AUMENTA HABILIDAD Y EL HÁBITO DE LECTURA

Después de Leer no lo cree y sigue investigando y le sale un link de un video que titula COMO NOS INFLUYE LOS VIDEOJUEGOS - NEUROCIENCIAS, lo abre y esta vez si le convence.

MAGGIE

Creo que al fin encontré algo que ayudará a Martín

Entra en una tienda en línea de video juegos, busca una consola de videojuegos y la compra con varios juegos. Sale una leyenda "El paquete le llegará en dos días gracias por la compra"

7 INT.CASA, DÍA

7

Paso el tiempo, llego el día, Maggie mira el calendario y suena el timbre de la casa, entusiasmada sale a ver, abre la puerta y ya estaba el paquete en la puerta el piso, lo recoge, entra, cierra la puerta y deja en una mesa el paquete y le va a ver a Martín en su habitación.

8 INT. HABITACIÓN, DÍA

8

Maggie abre la puerta sin golpear y abre las cortinas rápidamente.

MAGGIE

Martín despierta hoy será un gran día. Levanta esos ánimos intenta por lo menos salir a la sala.

MARTIN

No ma no tengo ganas de nada, quiero estar solo y hoy será un día normal para mí solo déjame en paz.

MAGGIE

No hijo debes reponerte, te tengo una sorpresa, espera ya vuelvo.

MARTÍN

Con ninguna sorpresa voy a cambiar de parecer déjalo así. Y por favor cierra la puerta cuando salgas.

Martín se recuesta toma su celular y revisa sus redes sociales.

Maggie entusiasmada vuelve con el regalo y golpea la puerta.

MAGGIE

Martín ¿puedo pasar?

MARTÍN

Esta bien sigue
Maggie entra con un paquete mediano en sus manos.

MAGGIE

Aquí está la sorpresa de la que
te hable tengo la certeza de que
te va a encantar.

MARTÍN

Te dije que no quiero nada, con
ningún objeto lograras que cambie
de parecer.

MAGGIE

Tranquilo te lo dejo de todos
modos si te animas abrirlo, no
vas a perder nada y vas a ver que
no es cualquier sorpresa.

Maggie se retira de la habitación y cierra la puerta
lentamente.

Martín mira el regalo lo pone a su lado derecho de la cama
y se queda pensando.

MARTIN (V.O)

¿Qué quiso decir con que no es un
regalo cualquiera?

Martín deprisa quita el papel que tenía envuelto el regalo
y repentinamente mira una bonita caja azul con imágenes de
videojuegos que se iba revelando cada vez que le quitaba
el papel, Martín abre su boca y sus ojos de sorpresa. Ya
desenvuelto abre deprisa la caja y le brillan los ojos al
ver que era una consola de videojuegos, alza sus brazos
verticalmente y se mueve bruscamente que por poco casi se
cae la caja. y grita de la felicidad.

MARTÍN

yajuuu! Gracias mamá eres la
mejor

Maggie escucha y entra a la habitación de Martín

MAGGIE

Me alegra que te haya gustado.
Esto lo hice porque ya no quiero
que estés deprimido, investigue y
llegue a la conclusión de que
esto te puede servir, pero con
moderación, no te debes exceder.

MARTÍN

Si ma jugare con medida no me
excederé y No puedo creer parece
que estoy soñando, nunca pensé que
tú me regales esto esta genial.

MAGGIE

Bueno basta de tanta palabrería y
vamos, usemos esta maravilla y
veamos si es cierto lo que dicen.

Maggie ayuda a Martin con las muletas ara que pueda
levantarse.

MAGGIE

Vamos tu puedes incorpórate
sujeta fuerte las muletas.

MARTÍN

Sé que puedo siempre he podido y
esta vez no será la excepción.

MAGGIE

¡ Así se habla hijo !

9 INT. SALA. DIA

9

Martin logra incorporarse y paso a paso logra movilizarse
con las muletas hasta llegar a la sala y se sienta.
Maggie saca los cables y la consola de la caja y se pone a
conectar los cables y finalmente la enciende.

MAGGIE

(MORE)

¿Qué juego quieres que ponga?
mira trae incluido uno de fútbol,
uno para cantar, este de
autos, uno de aventura.

MARTÍN

¡Genial! Pon el de aventuras para
, mostrarte ¿quieres?

MAGGIE

No ni hablar yo nunca he jugado
este tipo de cosas

MARTÍN

No seas así ma estos últimos días
me he sentido solo acompáñame
y te enseño a jugar.

MAGGIE

Este bien hijo
Maggie y Martín se sientan y Martín toman un control
presiona un botón y empieza el juego y mientras juega le
va explicando la función de cada botón del control.

MARTIN

Mira para saltar debes presionar
el botón (X) cada vez que hay un
obstáculos, para romper las cajas
debes presionar el botón (O) y
para esquivar los enemigos debes
usar las flechas. Así de fácil
Entonces Martín pasar varios obstáculos y casi para llegar
al final se cae y pierde. Y en la pantalla sale CONTINUE O
GAMEOVER.

MAGGIE

Jajaja perdiste ya ves que no es
tan fácil. Intenta otra vez

MARTÍN

Pero mamá si es la primera vez
que me compras una consola.

MAGGIE

Tienes razón, préstame yo lo intento.

Maggie toma el control y presiona en continuar y empieza a jugar pasa un obstáculo, y pierde.

MAGGIE

Ups! me confundí, me puedes explicar otra vez.

MARTÍN

Bueno ponme mucha atención y concéntrate.

Maggie intenta otra vez, mientras controla el personaje del juego Martín le va dando las instrucciones. Maggie se sienta toma el control firmemente mira fijamente el tv y salta el primer obstáculo.

MARTÍN

ahora se acerca el siguiente obstáculo, presiona (X) dos veces para saltar mas alto.

Maggie salta con el control en la mano y logra pasar el segundo obstáculo.

MARTÍN

¡Bien hecho! ahora presiona (O) para romper las cajas y a la vez debes saltar.

Al final gano el nivel y el turno era de Martín

MAGGIE

No vayas por ahí hay una trampa seguían jugando y era el turno de Maggie

MARTÍN

Ese acertijo es fácil debes poner las piedras de forma aleatoria.

Después cambiaron de juego y pusieron uno para cantar

juntos.
entre risa se cansaron y llego la noche.

MAGGIE

Es todo por hoy, vamos a
descansar mañana es tú primer día
de terapia debes estar
con energía.

MARTIN

Está bien ma gracias por este
día, tanto tiempo que no pasamos
juntos y ahora me siento mucho
mejor.

10 INT. HABITACIÓN, DÍA 10

Al siguiente día suena la alarma y despierta con ánimos

MARTIN

mamá por favor me puedes ayudar a
levantarme es hora de ir a la
terapia para mas tarde jugar una
partida

Maggie entra a la habitación y ayuda a Martín

MAGGIE

Si, pero primero haces tus
Tareas

MARTÍN

Es verdad lo olvide, pero esta
bien ma cuenta con eso

11 EXT. GARAGE, DÍA 11

Maggie ayuda a subir en el auto Martín y se dirige
manejando hasta el consultorio.

12 INT. CONSULTORIO, DÍA 12

Martin y Maggie llegan y se sientan a esperar a que lo
llamen.

DOCTOR

Paciente Martín Prado
Entran al consultorio

DOCTOR

Hola Martín bienvenido a esta
nueva etapa de la
rehabilitación Es muy importante
para tu recuperación y solo
depende de ti para que puedas
volver a correr y
competir. Necesitas seis meses
de terapia para poder recuperarte
por completo y volver a competir.

El doctor procede hacerle el tratamiento con algunos
aparatos y le enseña hacer algunos ejercicios de
fortalecimiento para las piernas. En un principio le
duele.

13 INT. HABITACIÓN, DÍA

13

Al siguiente día suena la alarma, Martín despierta, se
quita las cobijas mira las muletas e intenta tomarlas. Con
cuidado baja las piernas toma las muletas, logra
incorporarse y va a su escritorio para hacer deberes.
Tenía un deber difícil de matemáticas, debía resolver
varios problemas, pero no podía mientras pasaba el tiempo
miraba la hora en su celular y se demoró 1 una hora.
Finalmente, Maggie va a ver a Martín porque está en
silencio y entra sin golpear.

MAGGIE

Martin Martin ¿donde
estas? estas bien, tal vez te
caíste?

MARTÍN

Tranquila ma estoy muy bien, tuve
mucho cuidado

MAGGIE

Me sorprende que este aquí sin
ayuda, te felicito hijo gracias

por tomar esa actitud.

MARTIN

Gracias ma y después de esto voy
jugar una partida de videojuegos
¿puedo?

MAGGIE

Claro pero solo una hora y luego
vamos a la terapia

MARTÍN

Pero ma ¿solo una hora? ¿pueden
ser dos?

MAGGIE

No hijo sabes que todo en exceso
es malo y no quiero que te agotes
tan pronto por que debes estar
con energía para tu terapia.

MARTÍN

Si tienes razón jugare una hora y
nos vamos a la terapia.

14 INT. SALA. DIA

14

Después de hacer su deber, prende su consola y pone su
juego favorito.

Dentro del juego el personaje principal debe pasar el
ultimo nivel mas difícil pero Martín pierde y sale en la
pantalla CONTINUE ¿SI O NO? O GAME OVER y debajo empieza
la cuenta regresiva 10 segundos. Martin , deja el control
en la mesa. Pero Mientras pasan los segundos se imagina a
si mismo pasando todos los niveles y aunque perdía
continuaba.

MARTIN(V.O)

Vamos tú puedes, ya solo falta un
nivel, te esforzaste tanto para
nada y tendrás tu recompensa.

Ya faltando un segundo Martín presiona CONTINUA la opción
SI e intenta de nuevo hasta que pudo pasar.

MAGGIE

Martín ya es hora, debemos ir a
la terapia

MARTÍN

Por supuesto ma, hoy me esforzare
mas, porque quiero volver a
correr.

15 INT.CONULTORIO, TARDE

15

Maggie abre la puerta del consultorio y Martín entra

DOCTOR

Hola Martín ¿Como has estado?

MARTÍN

Mucho mejor doctor ansioso de
volver a correr.

DOCTOR

Muy bien vamos a hacer tres series
de quince de pierna en cinco
minutos. Dale!

Martín empieza hacer, pero solo alcanza dos series y ya
pasaron diez minutos.

MARTÍN

Ya no puedo más me duele mucho y
ya me cansé. por favor ya no más.

DOCTOR

Vamos Martín tú puedes, ¿como
pretendes volver a correr? ya
pasaron diez minutos y aun no

DOCTOR

acabas, no te dejes vencer tu
puedes! ¡CONTINUA!

Martín solo escucho continua o pierdes entonces recordó el juego que decía CONTINUE O GAMEOVER. cambio de actitud y empieza otra vez y acaba las tres series, pero en 8 minutos.

Así transcurrieron dos meses

ya solo llegaba al consultorio en una muleta, hacía los ejercicios en menos tiempo y le dolía menos la pierna.

16 INT. HABITACIÓN, DÌA 16

Hacia los deberes más rápido, miraba su celular y veía que acababa en menos tiempo.

17 INT. CONSULTORIO, TARDE 17

A los cuatro meses llega al consultorio solo con bastón y haces mas ejercicios en menos tiempo

18 INT. HABITACIÓN, DÌA 18

los deberes los acababa en treinta minutos y jugaba una hora de videojuegos e iba a la terapia.

Hasta que se cumplieron los seis meses. Completo la historia de su videojuego favorito, también Acabo el colegio y en su computadora revisa sus notas mira que paso en todas sus materias con buenas notas con buenas notas.

19 INT. CONSULTORIO, DÌA 19

Se cumplió el tiempo de la terapia física, llega al consultorio sin ya no usa ningún soporte para caminar. Era su último día, uso la bicicleta estática y la caminadora y termino en menos tiempo que siempre que el doctor se sorprendió.

DOCTOR

Felicitaciones Martín has completado la rehabilitación satisfactoriamente. Es mas, tengo algo que te puede interesar.

El doctor saca su celular y mira una imagen donde anuncian

una competencia de atletismo.
Mira es un anuncio donde dice que en quince días habrá una competencia de atletismo donde el primer lugar ganara una beca

para estudiar en el extranjero.

MARTÍN

¡Es en serio! No le creo es una gran noticia por fin podre cumplir uno de mis sueños. Gracias por la información. Entrenare duro para ganar la beca.

DOCTOR

Yo sé que lo lograras eres una persona muy capaz cuídate y nos vemos en otra ocasión.

20 INT.CASA,DÍA 20

Suena la alarma a las 5:00 am, Martin apaga la alarma, se quita las cobijas, se pone ropa de entrenamiento.

21 INT.BAÑO, DIA 21

Se lava el rostro, se seca se mira al espejo serio y se va.

22 INT.COCINA.DIA 22

Coge la licuadora, busca dos guineos, leche, un huevo y los pone en la licuadora.

Se toma de un bocado el jugo y deja el vaso. Rápidamente se dirige al parque a entrenar.

23 EXT.PARQUE, DIA 23

llega y empieza a estirar las piernas, los brazos y mueve la cadera. Hace 10 abdominales y ejercita sus tobillos. Empieza a trotar poco a poco va aumentando la velocidad y corre por varios minutos. Pasaron varios días de entrenamiento y la competencia llegó.

24 EXT.PISTA DE ATLETISMO, DÍA 24

En escena aparece Martín y varios oponentes calentando para empezar la carrera. Pronto se ubican en posición de salida. El referí da la señal de salida y empieza la carrera

ya en la carrera Martín empieza ultimo con nervios, lo dejan atrás, Martín cansado se agacha, se toma las rodillas respira por la boca rápidamente y recuerda.

25 EXT.PISTA DE ATLETISMO, DÍA 25

Martín cae fuera de la pista golpeándose fuertemente la rodilla derecha.

26 EXT.PISTA DE ATLETISMO, DÍA 26

Escucha la voz de su mamá a lo lejos

MAGGIE

Vamos Martín no te des por
vencido! ¡CONTINUA! Tú puedes

Martín se incorpora respira profundo, mira que los demás se están alejando y empieza a correr otra vez. En la primera vuelta rebasa a dos competidores, en la segunda deja atrás a uno más, en la vuelta final rebasa al ultimo competidor que queda y Martín logra ponerse en primer lugar, pero el oponente lo mira fijamente frunce el ceño y corre más rápido hasta alcanzarlo a empujar, pero Martín logra esquivarse y el oponente cae, por un lado. Martín entusiasmado ya faltando poco para pasar la meta se tropieza y cae quedando inconsciente. Pero a lo lejos escucho que su mamá le grita

MAGGIE

Martín ¡continua! ya llegas, no
falta nada
Al escuchar continua Martín imagina

27 INT. SALA. DIA 27

Martín jugando en su consola y le sale CONTINUE SI O NO mientras diez segundos iban descendiendo hasta llegar a cero o GAME OVER entonces faltando 5 segundos, presiono SI CONTINUAR.

28 EXT.PISTA DE ATLETISMO, DÍA 28

Martín Reacciona logra incorporarse y ve que su oponente se estaba levantando e intentando pararse pero no pudo y cayó otra vez. pero Martín si se levanta, corre pasando la cinta de meta y gana.

A lo lejos mira que su madre, padre y su hermana menor que viene abrazarlo.
Martín los mira abre los ojos y se queda con la boca abierta.

MARTÍN

Papá, hermanita que alegría
volver verlos.

PAPÁ

Perdóname hijo por no haber
venido antes, tenía mucho trabajo.
Te felicito estoy muy orgulloso
de ti.

MARTÍN

No importa papá te entiendo lo
importante es que ya estamos
juntos.

29 INT.SALA,DIA

29

Pasaron varios días y ya le tocaba viajar, se despidió de sus padres y su hermana, pero Martín antes de irse mira su consola y le dice a su hermana.

MARTÍN

hermanita ven juguemos una
partida antes de irme

Mientras juegan Martín mira su reloj y ve que llegó la hora de partir al aeropuerto, Martín se pone de pie, y en la pantalla sale CONTINUE O GAME OVER y los segundos de 10 a 0 iban descendiendo y al llegar a 2 Martín presiona start para continuar, le entrega el control a su hermana y se va.

FIN

DESGLOSE DE GUIÓN

1 INT. HABITACIÓN, DÍA 1

Colores rosa pálido y azul claro entran por la **ventana** **Martin Mart** de 17 años duerme en **pijama** cubierto de **coijas**.

Un **vaso** caído junto a la **cama**, algunas **cajas de pastillas** en su **velador** y su **celular**.

Suena a alarma del **celular**, de **Martín** mueve la cabeza de derecha a izquierda se despierta para y abre los ojos, se sienta en la **cama** bruscamente como si estuviera en medio de una pesadilla ,quiere levantarse pero siente dolor mover su pierna no puede, se quita las **cobijas** y mira su pierna que esta con un **inmovilizador**, intenta mover otra vez la pierna.

MARTÍN
auch aaauch!

Mueve su cabeza hacia la derecha y mira un par de **muletas** a su lado. frunce el ceño , agacha la cabeza y empieza a recordar lo que le paso.

2 EXT. PISTA DE ATLETISMO, DÍA 2

Aparece en la **pista de atletismo** **Martin** y **los oponentes** a punto de correr. **El refer** da la señal de salida y empieza la carrera pero justo cuando empieza a correr le da un calambre,cae y **los oponentes** le dejan atrás pero **Martin** se levanta se incorpora y sigue corriendo cada vez más rápido hasta alcanzar a los demás **oponentes**. Ya por terminar la vuelta final de la carrera **Martin** rebasa al **oponente** que esta en primer lugar y logra mantenerse primero pero el oponente **El oponente** mira que **Martin** va a ganar, frunce el ceño, empuña su mano, mira fijamente a **Martin** y corre mas rápido detrás de él pero mientras **Martin** corría velozmente, el oponente le empuja por la espalda entonces **Martin** cae fuera de la **pista** golpeándose fuertemente la rodilla derecha, queda inconsciente y su **entrenador** viene a verlo.

FADE A NEGRO

3 INT. HABITACIÓN, DÍA 3

Martin intenta levantarse pero le duele la pierna, intenta una vez más y se logra levantar sujeta sus **muletas** pero no puede estabilizarse, las suelta, cae en la **cama** de espalda, se toma la cabeza y vuelve a intentar tomar otra vez las **muletas** e incorporarse pero el momento de desplazarse hace un mal movimiento, cae al piso y eufórico llama a su **madre**

MARTÍN
Maaa por favor ayúdame, me caí!

(CONTINUED)

CONTINUED:

2.

Maggie de 35 años mamá de Martín rápidamente se dirige a la habitación y entra asustada.

MAGGIE

que paso hijito, apóyate en mi
hombro todo va a estar bien

MARTÍN

¡No mamá! ya no sirvo para nada,
prefiero morir que tener esta
vida miserable, ya nunca mas
podre caminar peor aun volver a
competir y ganar esa beca que
tanto he querido.

MAGGIE

Tranquilo hijo yo estoy aquí para
apoyarte, la aproxima semana en
piezas la terapia física y vas a
recuperar la movilidad de tu
pierna para que puedas hacer lo
que tanto te gusta.

Recuéstate te traeré el desayuno.

MARTÍN

Esta bien como
tu digas!

En su cama se recuesta toma su celula, revisa su correo electronico un rato, mira que tiene tareas y lo deja a un lado.

Toma su libro se pone a leer pero al instante lo bota.

MARTÍN

Que asco de vida, prefiero morir!

Vuelve su madre con el desayuno

MAGGIE

Que te pasa cálmate, aquí te dejo
tu comida , me voy a trabajar
tranquilízate. No quiero hagas
tonterías hasta volver.

4 INT. HABITACIÓN, NOCHE

4

Transcurre el día solo sin ganas de hacer nada, no come nada, enciende el televisor , cambia de canales, para en el canal de deportes y justo estaban pasando los mejores atletas del mundo pero Martín se toma la cabeza con la mano agacha la cabeza y apaga el televisor y arroja a un lado el control remoto y se pone a llorar , mira hacia la derecha donde estaban sus medicamentos, coge varias las pastillas, las mira y a puto de tomarlas llega su mamá

(CONTINUED)

CONTINUED:

3.

Maggie abre la puerta entra en la **habitación** con su **uniforme de trabajo** y mira a **Martin** se dirige a donde el esta.

MAGGIE

¡Martin no hagas estupideces! ¿que quieres hacer con tu vida? ¿Quieres pasarte aquí llorando dejando la vida pasar? ya no eres un niño de 10 años debes pensar en el mañana!

Por favor has tus tareas y te vas a dormir!

5

INT. PASILLO, NOCHE

5

Maggie sale molesta de la **habitación** y azota **la puerta**. Se queda fuera de **la puerta** de la **habitación** pensando.

MAGGIE (V.O)

Calmate Maggie! Tu puedes ayudar a salir adelante a Martin.

Maggie **respira profundo, exhala**

MAGGIE (V.O)

Piensa Maggie, ¿Qué puedo hacer para que Martin se sienta mejor y cambie su actitud? Ya se!

Maggie mira a su lado y estaba su **computador** rápidamente se sienta en **la silla** y prende **el computador**

6

INT. CUARTO DE ESTUDIO, NOCHE

6

Ya en su **computadora**. En el buscador de Internet, escribe libros de motivación para jóvenes. En la pantalla rápidamente se despliegan varios resultados, entre ellos están:

- libro 7 claves para la motivación

da click en el enlace, se abre y mira que este libro contiene 500 paginas pasa las primeras paginas y mueve su cabeza en sentido de negación.

MAGGIE (V.O)

Temo que Martin no leerá tantas paginas, puesto que ni siquiera sus tareas quiere hacer, mmm no, mejor sigo buscando.

Cierra la pagina y regresa los resultados de la búsqueda.

El siguiente link que encuentra es Viaja por el mundo y motivate.

(CONTINUED)

CONTINUED:

4.

MAGGIE (V.O)

Ni pensarlo! con el estado de su pierna

Maggie abre sus ojos sorprendida , de pronto le llama la atención un anuncio que titula

NEUROCIENCIAS: LOS 5 MEJORES beneficios de los videojuegos en adolescentes.

Maggie se queda pensando y da **click** en el link, se abre y dice:

Uno: REDUCE EL ESTRÉS

Dos: PERSONAS MÁS FELICES

Tres: FORTALECE LAZOS FAMILIARES

Cuatro: REDUCE EL DOLOR MUSCULAR

cinco: AUMENTA HABILIDAD Y EL HÁBITO DE LECTURA

Después de Leer no lo cree y sigue investigando y le sale un link de un video que titula COMO NOS INFLUYE LOS VIDEOJUEGOS - NEUROCIENCIAS, lo abre y esta vez sí le convence.

MAGGIE

Creo que al fin encontré algo que ayudara a Martín

Entra en una tienda on line de **video juegos**, busca una **consola de videojuegos** y la compra con varios juegos.

Sale una leyenda "El paquete le llegará en dos días gracias por la compra"

7 INT. CASA, DÍA

7

Paso el tiempo, llega el día, **Maggie** mira **el calendario** y suena el timbre de la casa, entusiasmada sale a ver, abre **la puerta** y ya estaba **el paquete en la puerta el piso**, lo recoge, entra, cierra la puerta y deja en un **mesa** el paquete y le va a ver a **Martín** en **su habitación**.

8 INT. HABITACIÓN, DÍA

8

Maggie abre **la puerta** sin golpear y abre **las cortinas** rápidamente.

MAGGIE

Martín despierta hoy sera un gran día. Levanta esos ánimos intenta por lo menos salir a la sala.

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

MARTIN

No ma no tengo ganas de nada,
quiero estar solo y hoy será un
día normal para mi solo déjame en
paz.

MAGGIE

No hijo debes reponerte, te tengo
una sorpresa, espera ya vuelvo.

MARTÍN

Con ninguna sorpresa voy a
cambiar de parecer déjalo así. Y
por favor cierra la puerta cuando
salgas.

Martín se recuesta toma su celular y revisa sus redes sociales.

Maggie entusiasmada vuelve con el regalo y golpea la puerta.

MAGGIE

Martín ¿puedo pasar?

MARTÍN

Esta bien sigue

Maggie entra con un paquete mediano en sus manos.

MAGGIE

Aquí esta la sorpresa de la que
te hablé tengo la certeza de que
te va a encantar.

MARTÍN

Te dije que no quiero nada, con
ningún objeto lograras que cambie
de parecer.

MAGGIE

Tranquilo te lo dejo de todos
modos si te animas abrirlo, no
vas a perder nada y vas a ver que
no es cualquier sorpresa.

Maggie se retira de la habitación y cierra la puerta lentamente.

Martín mira el regalo lo pone a su lado derecho de la cama y se queda pensando.

MARTIN (V.O)

¿Que quiso decir con que no es un
regalo cualquiera?

(CONTINUED)

CONTINUED:

6.

Martin deprisa quita **el papel** que tenia envuelto **el regalo** y repentinamente mira una bonita **caja azul** con imágenes de **videojuegos** que se iba revelando cada vez que le quitaba **el papel**. **Martin** abre su boca y sus ojos de sorpresa. Ya desenvuelto abre deprisa **la caja** y le brillan los ojos al ver que era una **consola de videojuegos**, alza sus brazos verticalmente y se mueve bruscamente que por poco casi se cae la caja. y grita de la felicidad.

MARTÍN

yajuuu! Gracias mamá eres la mejor

Maggie escucha y entra a la habitación de **Martin**

MAGGIE

Me alegra que te haya gustado. Esto lo hice porque ya no quiero que estés deprimido, investigue y llegue a la conclusión de que esto te puede servir pero con moderación, no te debes exceder.

MARTÍN

Si ma jugare con medida no me excedere y No puedo creer parece que estoy soñando, nunca pensé que tú me regales esto esta genial.

MAGGIE

Bueno basta de tanta palabrería y vamos , usemos esta maravilla y veamos si es cierto lo que dicen.

Maggie ayuda a Martin con las **muletas** ara que pueda levantarse.

MAGGIE

Vamos tu puedes incorpórate sujeta fuerte las muletas.

MARTÍN

Sé que puedo siempre he podido y esta vez no será la excepción.

MAGGIE

¡ Así se habla hijo !

9 INT. SALA. DIA

9

Martin logra incorporarse y paso a paso logra movilizarse con **las muletas** hasta llegar a **la sala** y se sienta.

Maggie saca los **cables y la consola de la caja y se pone a conectar los cables y** finalmente la enciende.

MAGGIE

(MORE)

(CONTINUED)

CONTINUED:

7.

¿Que juego quieres que ponga?
mira trae incluido uno de fútbol,
uno para cantar, este de
autos, uno de aventura.

MARTÍN

Genial! Pon el de aventuras para
,mostrarte ¿quieres?

MAGGIE

Noo ni hablar yo nunca he jugado
este tipo de cosas

MARTÍN

No seas así ma estos últimos días
me he sentido solo acompáñame
y te enseño a jugar.

MAGGIE

Esta bien hijo

Maggie y Martín se sientan y Martín toman un control

presiona un botón y empieza el juego y mientras juega le
va explicando la función de cada botón del control.

MARTIN

Mira para saltar debes presionar
el botón (X) cada vez que hay un
obstáculos, para romper las cajas
debes presionar el botón (O) y
para esquivar los enemigos debes
usar las flechas. Así de fácil

Entonces Martín pasar varios obstáculos y casi para llegar
al final se cae y pierde. Y en la pantalla sale CONTINUE O
GAMEOVER.

MAGGIE

Jajaja perdiste ya ves que no es
tan fácil. Intenta otra vez

MARTÍN

Pero mamá si es la primera vez
que me compras una consola.

MAGGIE

Tienes razón, préstame yo lo
intento.

Maggie toma el control y presiona en continuar

y empieza a jugar pasa un obstáculo, y pierde.

MAGGIE

(MORE)

(CONTINUED)

CONTINUED:

8.

MAGGIE (cont'd)

Ups! me confundí, me puedes explicar otra vez.

MARTÍN

Bueno ponme mucha atención y concéntrate.

Maggie intenta otra vez, mientras controla el personaje del juego Martín le va dando las instrucciones.

Maggie se sienta toma el control firmemente mira fijamente el tv y salta el primer obstáculo.

MARTÍN

ahora se acerca el siguiente obstáculo, presiona (X) dos veces para saltar mas alto.

Maggie salta con el control en la mano y logra pasar el segundo obstáculo.

MARTÍN

Bien hecho! ahora presiona (O) para romper las cajas y a la vez debes saltar.

Al final gano el nivel y el turno era de Martín

MAGGIE

No vayas por ahi hay una trampa

segúan jugando y era el turno de Maggie

MARTÍN

Ese acertijo es fácil debes poner las piedras de forma aleatoria.

Después cambiaron de juego y pusieron uno para cantar juntos.

entre risa se cansaron y llego la noche.

MAGGIE

Es todo por hoy, vamos a descansar mañana es tú primer día de terapia debes estar con energía.

MARTIN

Esta bien ma gracias por este día, tanto tiempo que no pasamos juntos y ahora me siento mucho mejor.

9.

10 INT. HABITACIÓN, DÍA 10

Al siguiente día **suena la alarma** y despierta con ánimos

MARTÍN

**mamá por favor me puedes ayudar a
levantarme es hora de ir a la
terapia para mas tarde jugar una
partida**

Maggie entra a **la habitación** y ayuda a **Martín**

MAGGIE

**Si pero primero haces tus
tareas**

MARTÍN

**Es verdad lo olvide pero esta
bien ma cuenta con eso**

11 EXT. GARAGE, DÍA 11

Maggie ayuda a subir en el auto **Martín** y se dirige
manejando hasta **el consultorio.**

12 INT. CONSULTORIO, DÍA 12

Martín y Maggie llegan y se sientan a esperar a que lo
llamen.

DOCTOR

Paciente Martín Prado

Entran **al consultorio**

DOCTOR

**Hola Martín bienvenido a esta
nueva etapa de la
rehabilitación Es muy importante
para tu recuperación y solo
depende de ti para que puedas
volver a correr y
competir. Necesitas seis meses
de terapia para poder recuperarte
por completo y volver a competir.**

El doctor procede hacerle el tratamiento con algunos
aparatos y le enseña hacer algunos ejercicios de
fortalecimiento para las piernas. En un principio le
duele.

10.

13 INT. HABITACIÓN, DÍA

13

Al siguiente día suena la alarma, Martín despierta, se quita las cobijas mira las muletas e intenta tomarlas. Con cuidado baja las piernas toma las muletas, logra incorporarse y va a su escritorio para hacer deberes.

Tenia un deber difícil de matemáticas, debía resolver varios problemas pero no podía mientras pasaba el tiempo miraba la hora en su celular y se demora 1 una hora.

Finalmente Maggie va a ver a Martín por que esta en silencio y entra sin golpear.

MAGGIE

Martin martin ¿donde estas? estas bien, tal vez te caiste?

MARTÍN

Tranquila ma estoy muy bien, tuve mucho cuidado

MAGGIE

Me sorprende que este aquí sin ayuda, te felicito hijo gracias por tomar esa actitud.

MARTÍN

Gracias ma y después de esto voy jugar una partida de videojuegos ¿puedo?

MAGGIE

Claro pero solo una hora y luego vamos a la terapia

MARTÍN

Pero ma ¿solo una hora? ¿pueden ser dos?

MAGGIE

No hijo sabes que todo en exceso es malo y no quiero que te agotes tan pronto por que debes estar con energía para tu terapia.

MARTÍN

Si tienes razón jugare una hora y nos vamos a la terapia.

11.

14 INT. SALA. DIA

14

Después de hacer su deber, prende **su consola** y pone su **juego favorito**.

Dentro del **juego** el personaje principal debe pasar el ultimo nivel mas difícil pero **Martin** pierde y sale en la **pantalla** CONTINUE ¿SI O NO? O GAME OVER y debajo empieza la cuenta regresiva 10 segundos. Martin , deja **el control en la mesa**. Pero Mientras pasan los segundos se imagina a si mismo pasando todos los niveles y aunque perdía continuaba.

MARTIN(V.O)

Vamos tú puedes, ya solo falta un nivel, te esforzaste tanto para nada y tendrás tu recompensa.

Ya faltando un segundo **Martin** presiona CONTINUA la opción SI e intenta de nuevo hasta que pudo pasar.

MAGGIE

Martin ya es hora, debemos ir a la terapia

MARTÍN

Por supuesto ma, hoy me esforzare mas, por que quiero volver a correr.

15 INT. CONSULTORIO, TARDE

15

Maggie abre **la puerta del consultorio** y **Martin** entra

DOCTOR

Hola Martin ¿Como has estado?

MARTÍN

Mucho mejor doctor ansioso de volver a correr.

DOCTOR

Muy bien vamos hacer tres series de quince de pierna en cinco minutos. Dale!

Martin empieza hacer pero solo alcanza dos series y ya pasaron diez minutos.

MARTÍN

Ya no puedo más me duele mucho y ya me canse. por favor ya no más.

DOCTOR

Vamos Martin tu puedes, ¿como pretendes volver a correr? ya pasaron diez minutos y aun no

(MORE)

(CONTINUED)

CONTINUED:

12.

DOCTOR (cont'd)
**acabas, no te dejes vencer tu
 puedes! CONTINUA!**

Martin solo escucho continua o pierdes entonces recordó el juego que decía CONTINUE O GAMEOVER. cambio de actitud y empieza otra vez y acaba las tres series pero en 8 minutos.

Así transcurrieron dos meses

ya solo llegaba **al consultorio** en **una muleta**, hacía los ejercicios en menos tiempo y le dolía menos la pierna.

16 INT. HABITACIÓN, DÍA 16

Hacia los deberes mas rápido, miraba **su celular** y veía que acababa en menos tiempo.

17 INT. CONSULTORIO, TARDE 17

A los cuatro meses llega **al consultorio** solo **con bastón** y haces mas ejercicios en menos tiempo

18 INT. HABITACIÓN, DÍA 18

los deberes los acababa en treinta minutos y jugaba una hora de **videojuegos** e iba a la terapia.

Hasta que se cumplieron los seis meses. Completo la historia de su **videojuego** favorito, también Acabo el colegio y en su **computadora** revisa sus notas mira que paso en todas sus materias con buenas notas con buenas notas.

19 INT. CONSULTORIO, DÍA 19

Se cumplió el tiempo de la terapia fisica, llega al **consultorio** sin ya no usa ningún soporte para caminar. Era su ultimo día, **uso la bicicleta estática y la caminadora** y termino en menos tiempo que siempre que el doctor se sorprendió.

DOCTOR
**Felicitaciones Martín has
 completado la rehabilitación
 satisfactoriamente. Es más tengo
 algo que te puede interesar.**

El doctor saca su **celular** y mira una imagen donde anuncian una competencia de atletismo.

Mira es un anuncio donde dice que en quince días habrá una competencia de atletismo donde el primer lugar ganara una beca para estudiar en el extranjero.

(CONTINUED)

CONTINUED:

13.

MARTÍN

Es en serio no le creo es una gran noticia por fin podre cumplir uno de mis sueños. Gracias por la información. Entrenare duro para ganar la beca.

DOCTOR

Yo se que lo lograras eres una persona muy capaz cuidate y nos vemos en otra ocasión.

- 20 INT. CASA, DÍA 20
Suenan la alarma a las 5:00 am, Martín apaga la alarma, se quita las cobijas, se pone ropa de entrenamiento.
- 21 INT. BAÑO, DÍA 21
Se lava el rostro, se seca se mira al espejo serio y se va.
- 22 INT. COCINA, DÍA 22
Coje la licuadora, busca dos guineos, leche, un huevo y los pone en la licuadora.
Se toma de un bocado el jugo y deja el vaso. Rápidamente se dirige al parque a entrenar.
- 23 EXT. PARQUE, DÍA 23
llega y empieza a estirar las piernas, los brazos y mueve la cadera. Hace 10 abdominales y ejercita sus tobillos. Empieza a trotar poco a poco va aumentando la velocidad y corre por varios minutos.
Pasaron varios días de entrenamiento y la competencia llegó.
- 24 EXT. PISTA DE ATLETISMO, DÍA 24
En escena aparece Martín y varios oponentes calentando para empezar la carrera. Pronto se ubican en posición de salida. El referi da la señal de salida y empieza la carrera
ya en la carrera Martín empieza ultimo con nervios, lo dejan atrás, Martín cansado se agacha, se toma las rodillas respira por la boca rápidamente y recuerda.

14.

25 EXT. PISTA DE ATLETISMO, DÍA 25

Martín cae fuera de **la pista** golpeándose fuertemente la rodilla derecha.

26 EXT. PISTA DE ATLETISMO, DÍA 26

Escucha la voz de su mamá a lo lejos

MAGGIE

Vamos Martín no te des por vencido! CONTINUA! tu puedes

Martín se incorpora respira profundo, mira que los demás se están alejando y empieza a correr otra vez. En la primera vuelta rebasa a dos **competidores**, en la segunda deja atrás a uno mas, en la vuelta final rebasa al ultimo **competidor** que queda y **Martín** logra ponerse en primer lugar pero el oponente lo mira fijamente frunce el ceño y corre más rápido hasta alcanzarlo a empujar pero **Martín** logra esquivarse y el oponente cae por un lado.

Martín entusiasmado ya faltando poco para pasar la meta se tropieza y cae quedando inconsciente.

Pero a lo lejos escucho que su **mamá** le grita

MAGGIE

Martín ¡continua! ya llegas, no falta nada

Al escuchar continua **Martín** imagina

27 INT. SALA. DIA 27

Martín jugando en su **consola** y le sale CONTINUE SI O NO mientras diez segundos iban descendiendo hasta llegar a cero o GAME OVER entonces faltando 5 segundos , presiono SI CONTINUAR.

28 EXT. PISTA DE ATLETISMO, DÍA 28

Martín Reacciona logra incorporarse y ve que su oponente se estaba levantando e intentando pararse pero no pudo y cayó otra vez. pero **Martín** si se levanta, corre pasando **la cinta de meta** y gana.

A lo lejos mira que su **madre, padre y su hermana** menor que viene abrazarlo.

Martín los mira abre los ojos y se queda con la boca abierta.

MARTÍN

Papá, hermanita que alegría volver verlos.

(CONTINUED)

CONTINUED:

15.

PAPÁ

Perdóname hijo por no haber
venido antes, tenía mucho trabajo.
Te felicito estoy muy orgulloso
de ti.

MARTÍN

No importa papá te entiendo lo
importante es que ya estamos
juntos.

29

INT. SALA, DIA

29

Pasaron varios días y ya le tocaba viajar, se despidió de
sus padres y su hermana, pero Martín antes de irse mira su
consola y le dice a su hermana.

MARTÍN

hermanita ven juguemos una
partida antes de irme

Mientras juegan Martín mira su reloj y ve que llegó la
hora de partir al aeropuerto, Martín se pone de pie, y en
la pantalla sale CONTINUE O GAME OVER y los segundos de 10
a 0 iban descendiendo y al llegar a 2 Martín presiona
start para continuar, le entrega el control a su hermana y
se va.


FIN

ANEXO 2

STORY BOARD

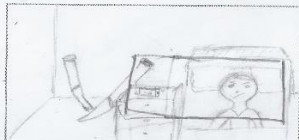
	Secuencia	1	Escena	1
	Lugar	int habitación, día	Página	1

Dolly out




Plano A: Martin sobre la cama dormido. (plano medio)
Plano B: PB. Dolly out 4' hand

Dolly




Plano B: Se sienta a la cama, Martin en que la abraza. (Plano medio corto)

Dolly




Plano C: Martin se sienta busco apoyo en la cama. PRIMER PLANO

C. Estática




Plano D: Seguimos los ojos y mira su pierna que esta con un inmovilizador. PLANO SUBJETIVO.

Dolly in



Plano E: Mueve la cabeza hacia la derecha y mira a su lado un par de maletas. P. MEDIO


Dolly in



Plano F: Abacho la cabeza y recuerda lo que paso. PRIMER PLANO.

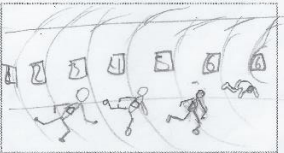
	Secuencia	2	Escena	2
	Lugar	Ext. Pista Atletismo. Día	Página	2

P. entero



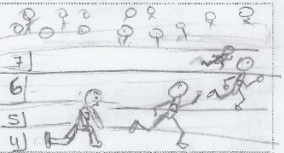
Plano A: Aparece en la pista Martin los oponentes a un lado corre. P. PRIMER PLANO.
Dolly out

P. general



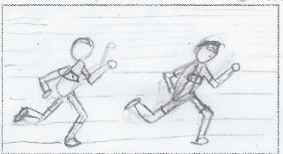
Plano B: El Actua da la señal de salida con Martin tiene un collar que queda ahí. P. GENERAL
Paseo

Plano entero




Plano C: Martin se levanta y sigue corriendo hasta alcanzar los P. ENTERO
Paseo

P. Entero



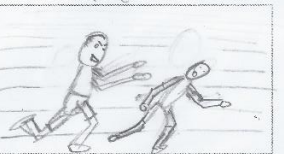
PLANO D: Martin rebosa al oponente que esta primero y lidera la carrera. P. CON JUNTO
PD Dolly → Travel →

P. Medio



PLANO E: El oponente mira a Martin, rompe el ritmo y los sigue. PRIMER PLANO.
Dolly out


P. entero



PLANO F: Mientas Martin corre el oponente empuja por la pista. PLANO CON JUNTO
Travelling →


CONTINUE O GAMEOVER	Secuencia	3	Escena	3
	Lugar	INT. HABITACION DIA	Página	3.1

Plano Entero




PLANO A: Martín intenta levantarse, se levanta.
PLANO ENTERO
Cámara estática

Plano Detalle



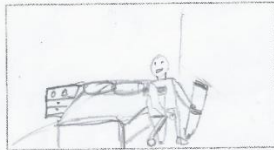
PLANO B: sujeta sus muñecas pero no logra estabilizarse.
PLANO DETALLE
→ Plano

P. General




PLANO C: suelta las muñecas cae en la cama.
PLANO MEDIO
C. Estática

Plano Medio




PLANO D: vuelve a intentar pero da un mal movimiento.
P. AMERICANO
→ Plano

TRAVELLING OUT



PLANO E: cae al piso y llama a su madre.
P. MEDIO CERRADO
Travelling out


P. Americano



PLANO F: Maggie entra a la habitación y ayuda a Martín.
ZOOM OUT


CONTINUE O GAMEOVER	Secuencia	3	Escena	3
	Lugar	Habitación-día	Página	3.2

P. Primer Plano




PLANO G: Dialogo Martín y Maggie.
camara fija

P. Primer Plano




PLANO H: Dialogo
camara fija

Plano General




PLANO I: Martín se toma del hombro y se incorpora en la cama. cámara fija

Plano detalle




PLANO J: Se le queda toma su celular cámara fija

Plano Medio



PLANO K: Toma su libro se pone a leer pero la bata
plano

Plano Medio



PLANO L:

CONTINUA GAME OVER	Secuencia	4	Escena	4
	Lugar	Habitación	Página	4



PLANO A: No cam, enciende el TV, cambia canales y deja en deportes. P.MEDIO CERRADO.
* P



PLANO B: Martin se toma la cabeza se cae de la cama y toma un bote de anal. P. MEDIO



PLANO C: Nora toje varias pastillas y a punto de tomar se siente sumando. P. MEDIO CERRADO

(-----) → Juegos / Vida



PLANO D: Maggie entra a la habitación y se dirige a quitarse los zapatos. PLANO ENTERO



	Secuencia	5	Escena	5
	Lugar	INT. PASILLO - NOCHE	Página	5



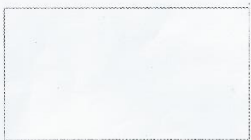
PLANO A: Maggie se levanta de la habitación y se queda pensando. P. MEDIO CORTO



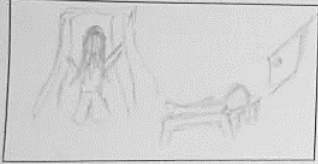
PLANO B: Maggie aspira y exhala. PLANO MEDIO CERRADO



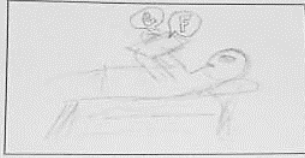
PLANO C: Maggie mira un lado y mira el computador y lo enciende. PLANO ENTERO



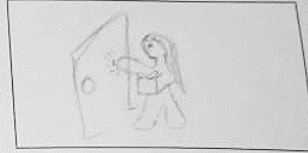
Secuencia	7	Escena	7
Lugar	Interior de la habitación	Página	



Maggie abre la puerta sin ruido y mira las cámaras espionadoras.



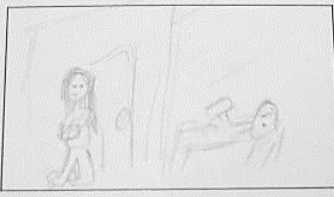
Martin se levanta de la silla y mira sus redes sociales.



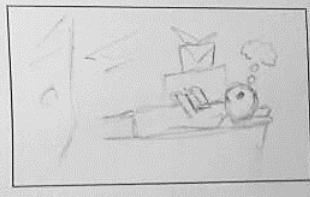
Maggie vuelve con el regalo y golpea la puerta.



Maggie entra con un paquete y se detiene en sus pies.



Maggie se retira de la habitación y cierra la puerta lentamente.



Martin mira el regalo, lo abraza su lado derecho de la cama y se queda pensando.

Secuencia	8	Escena	8
Lugar	Habitación	Página	



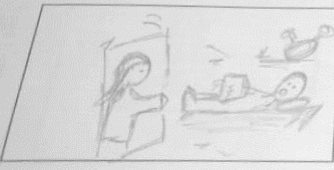
Martin despaqueta el regalo y encuentra una cámara oculta con imágenes de sus ojos.



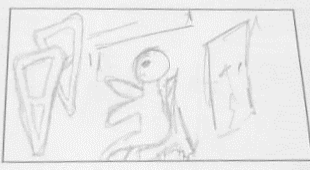
Martin abra su boca y sus ojos de sorpresa.



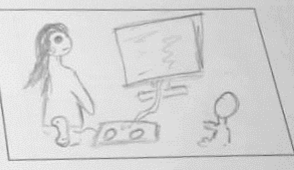
Martin despaqueta la caja y le brillan los ojos al ver que era una consola de videojuegos, pero se trata realmente de un nuevo tipo de cámara que por poco cae en la red de su hijo y parte de la delincuencia.



Maggie suelta el regalo y entra en la habitación de Martin.

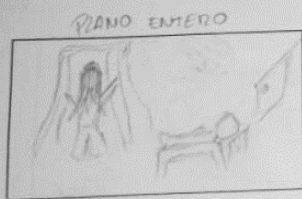


Martin logra desconectar y para a poca logra movilizarse con luz, mientras busca llegar a la sala y

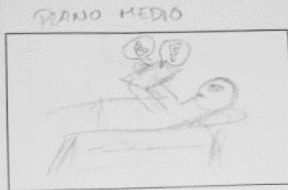


Maggie suelta los cables y la consola de la caja y se pone a conectar los cables y finalmente la enciende.

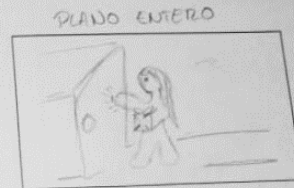
Secuencia	8	Escena	8
Lugar	Interior de la habitación	Página	



Marta abre la puerta sin ruido y abre las cortinas rápidamente.



Martin se levanta lento y se cubre y mira sus ojos rojizos.



Marta mira con el regalo y golpea la puerta.



Marta entra con un paquete y se acerca a su cama.



Marta se acerca de la habitación y llama la puerta rápidamente.



Martin mira el regalo lo pone a su lado derecho de la cama y se queda pensando.

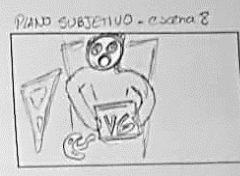
Secuencia	8,9	Escena	8,9
Lugar	Habitación, sala	Página	



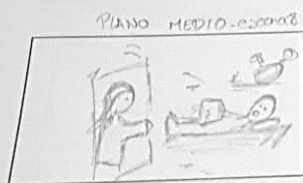
Martin deprimido quita el papel que cubre la consola de juegos y se revela como una máquina con una imagen de un juego.



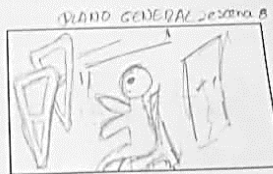
Martin abre su boca y sus ojos de sorpresa.



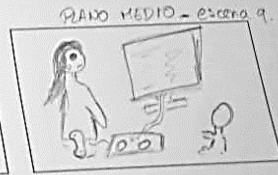
Martin abraza la caja y le brillan los ojos al ver que era una consola de juegos, él se levanta rápidamente y se sienta rápidamente que por poco casi se le cae la caja y parte de la electricidad.



Marta suelta el regalo y entra en la habitación de Martin.



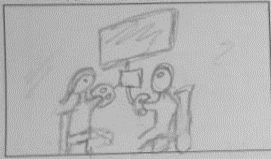
Martin logra incorporarse y pasa a pasar luego moviéndose con sus pequeñas manos llegar a la sala y a sentarse.



Marta suelta los cables y le conecta de la caja y se pone a conectar los cables y finalmente la enciende.

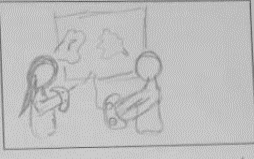
Secuencia	1	Escena	9
Lugar	Cala de la casa.	Página	

PLANO CONJUNTO



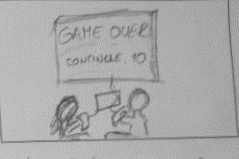
Maggie y Martin se sientan y hablan un control.

PLANO MEDIO



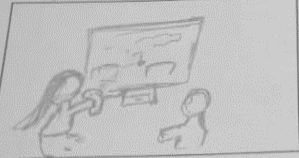
Maggie se sienta en un sofá y muestra el juego y mientras tanto Maggie le va explicando la función de cada botón al control.

PRIMER PLANO




Coloca Maggie y muestra otros obstáculos y así el juego al Paul sea y pierde por lo que la pantalla sale CONTINUA O GAME OVER.

PLANO MEDIO CORTO



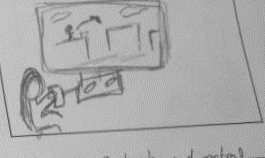
Maggie toma el control y comienza a jugar en consola y empieza a jugar para el objetivo y juega.

PLANO CONJUNTO



Maggie intenta jugar pero mientras controla el personaje del juego Martin le va dando las instrucciones.

PLANO MEDIO



Maggie se sienta toma el control finalmente mira fijamente el tv y ahí el primer obstáculo.

Secuencia	9, 10	Escena	9, 10
Lugar	Sala, habitación.	Página	

PLANO ENTERO - escena 9



Maggie está con el control en la mano y trata de jugar al segundo electronico.

PLANO MEDIO CORTO - escena 9



Al final gana el nivel y el hijo con de Martin.

PLANO AMERICANO - escena 9



Señal suena y en el juego de Maggie.

PLANO MEDIO CORTO - escena 9



Después cambian de juego y Maggie para un juego para cambiar juegos.

PLANO MEDIO - escena 9



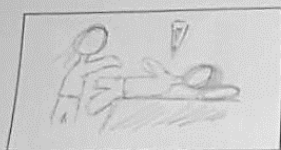
Entre sus y sus hijos y luego lo abre.

PLANO DETALLE - escena 10



Al siguiente día suena la alarma y despierta con ánimo.

Secuencia	11	Escena	11
Lugar	Grupos	Página	



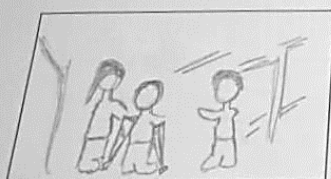
Maggie entra a la habitación y habla a Martín.



Maggie va a ir a su casa a Martín y se dirige avanzando hacia el consultorio.



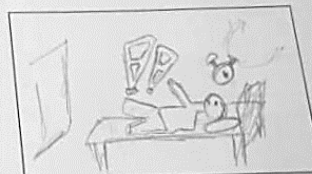
Martín y Maggie llegan y se sientan a esperar a que los llamen.



Entran al consultorio.



El doctor parece a hacerle el diagnóstico con algunos aparatos y le explica algunas cosas.



Al siguiente día suena la alarma, Martín despierta, se queda las cobijas, mira los relojes e intenta alcanzarlos.

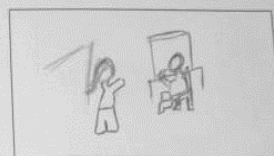
Secuencia	13	Escena	13
Lugar	Habitación	Página	



Por último hace los papeles toma los resultados para imprimirlos y se va al escritorio para hacer deberes.



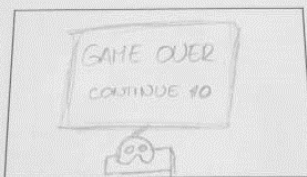
Tiene un deber de álgebra de matemáticas debía resolver varios problemas pero no podía entonces pasó el tiempo viendo la hora en su celular y a dormir a la mañana.



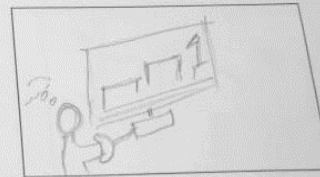
Finalmente Maggie va a ver a Martín porque está en silencio y caen sin golpear.



Después de hacer su deber, prende su consola y pone su juego.




Martín pierde y sale a la pantalla comienza a jugar a la consola y luego empieza la cuenta regresiva lo siguiente Martín, deja el control en la mesa y mientras pasan los segundos recuerda.



Pero mientras pasan los segundos se imagina a sí mismo pasando los niveles y aunque perdió continuaba.


	Secuencia <u>14, 15</u>	Escena <u>14, 15</u>
	Lugar <u>Sala, Consultorio</u>	Página

PLANO DETALLE - escena 14



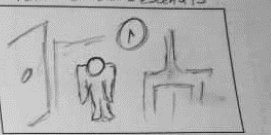
Ya del todo un segundo Martín piensa
continuar la acción si e suena de
nueva hasta que pudo pasar

PLANO AMERICANO - escena 15




Martín mira la puerta del consultorio
y Martín entra

PLANO ENTERO - escena 15



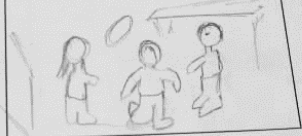
Martín empieza a hacer
para solo algunos días más y
no pasara los minutos

PLANO MEDIO - escena 15




Martín solo e-cada minutos o
minutos entonces recorda el
gato que debe CONTINUE o
CONTINUE

PLANO ENTERO - escena 15



camión de artefactos y empieza a
ver y acaba los tres minutos, pero
en 8 minutos

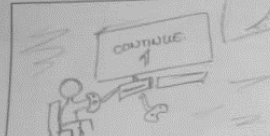
PLANO AMERICANO - escena 15



Así transmisión de meses ya
solo llegaba al consultorio en una
minuto, hacia los espejos en
menos tiempo y le da la mano


	Secuencia <u>14</u>	Escena <u>16</u>
	Lugar <u>Sala de la casa</u>	Página

PLANO DETALLE - escena 14




Ya del todo un segundo Martín piensa
continuar la acción si e suena de
nueva hasta que pudo pasar

PLANO AMERICANO - escena 15




Martín mira la puerta del consultorio
y Martín entra

PLANO ENTERO - escena 15




Martín empieza a hacer
para solo algunos días más y
no pasara los minutos

PLANO MEDIO - escena 15




Martín solo e-cada minutos o
minutos entonces recorda el
gato que debe CONTINUE o
CONTINUE

PLANO ENTERO - escena 15



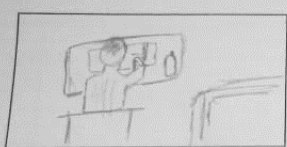
camión de artefactos y empieza a
ver y acaba los tres minutos, pero
en 8 minutos

PLANO AMERICANO - escena 15

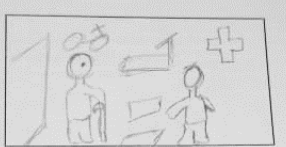


Así transmisión de meses ya
solo llegaba al consultorio en una
minuto, hacia los espejos en
menos tiempo y le da la mano


	Secuencia 19	Escena 19
	Lugar Consultorio	Página



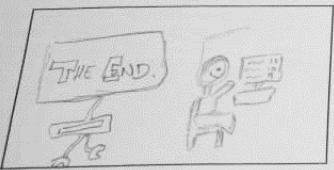
Hacia los doctores más rápido
muestran su celular y veía que
acababa en menos tiempo




Y los otros veces que al consultorio
solo con hablar, hacen sus ejercicios
y en menos tiempo terminan la
terapia.



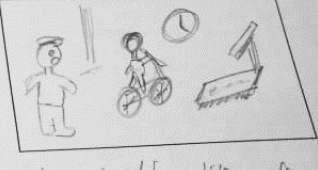
Los doctores los acababan en treinta
minutos y supuso una hora de
videogames o iba a la terapia



Hasta que se cumplían los meses
Completo la historia de su vida
Luzito, también acabó el colegio
y en su computadora veía sus notas



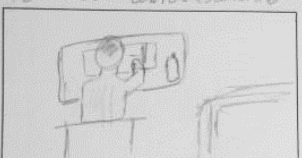
Haga el consultorio en esas cosas
siguete por caminos.



Usa la bicicleta estática y la
computadora y terminó en menos
tiempo que siempre, que al doctor
se sorprendió.


	Secuencia 16, 17, 18, 19	Escena 16, 17, 18, 19
	Lugar Habitación, consultorio, sala	Página

PLANO MEDIO CORTO - ESCENA 16



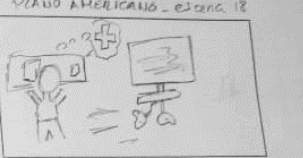
Hacia los doctores más rápido
muestran su celular y veía que
acababa en menos tiempo

PLANO ENTERO - ESCENA 17



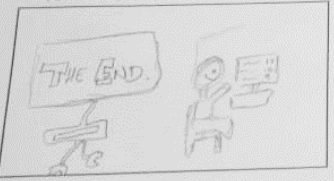
Y los otros veces que al consultorio
solo con hablar, hacen sus ejercicios
y en menos tiempo terminan la
terapia.

PLANO AMERICANO - ESCENA 18



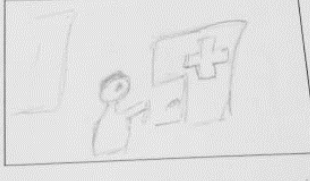
Los doctores los acababan en treinta
minutos y supuso una hora de
videogames o iba a la terapia

PLANO ENTERO - ESCENA 18




Hasta que se cumplían los meses
Completo la historia de su vida
Luzito, también acabó el colegio
y en su computadora veía sus notas

PLANO MEDIO - ESCENA 19



Haga el consultorio en esas cosas
siguete por caminos.


PLANO ENTERO - ESCENA 19



Usa la bicicleta estática y la
computadora y terminó en menos
tiempo que siempre, que al doctor
se sorprendió.


	Secuencia 19, 20, 21, 22, 23 Lugar Consultorio, cuarto, baño, oficina, pasaje	Escena 19, 20, 21, 22, 23 Página
--	------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------

PLANO DETALLE - escena 19




El doctor mira el celular y mira una imagen donde aparecen una computadora de escritorio

PLANO AMERICANO - escena 20




Se pone la alarma a las 8am, Martin apaga la alarma, se quita los zapatos se pone ropa de calzoncillos

PLANO MEDIO CERCAO - escena 21




Se vea el rostro, se mira al espejo serio y se va

PLANO DETALLE - escena 22




Lea la Novela, con los audios, leste un libro y con eso se toma un baño de 8pm y de la el agua Espichamente se dirige al parque a entrenar.

PLANO ENTERO - escena 23



Lea y comienza a calentar los brazos y musculo de cadera


PLANO AMERICANO - escena 23



Lea la abdominal y ejercita sus tobillos


	Secuencia 23, 24, 25 Lugar Parque, Vista	Escena 23, 24, 25 Página
--	-----------------------------------------------------------	-------------------------------------------

PLANO CONJUNTO - escena 23




Comienza a correr para a poco va aumentando la velocidad y corre por varias vueltas

GRAN PLANO GENERAL - escena 24




En carrera apaga Martin y varias personas saludando por empezar la carrera

PLANO GENERAL - escena 24




Primero se ubica en posición de salida el resto de la señal de salida y comienza la carrera

PLANO CONJUNTO - escena 24




Ya en la carrera Martin empieza a llorar con respiración la respiración

PLANO AMERICANO - escena 24



Martin cuando se apacha se toma las rodillas se para por la boca repentinamente y se cae

PLANO ENTERO - escena 25



Martin que fuera de la pista, golpeándose la rodilla

	Secuencia	26, 27	Escena	26, 27
	Lugar	Carretera, Sala	Página	



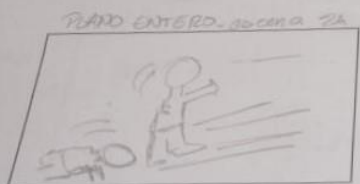
Martin se incorpora, ve a los otros y se anima a correr y empieza a correr otra vez.



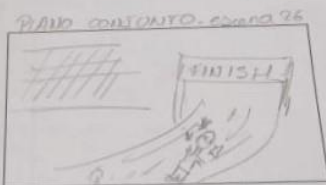
En la primera vuelta rebasa a dos competidores, en la segunda a los otros y en la tercera, en la vuelta final rebasa al último competidor que qued.



Martin logra ponerse en primer lugar por el apuro de la pista. Aferrado y duro el cara.



Como más rápido hacia a terminar a competir, pero Martin logra quedarse y el ganador que por en last.



Martin había ganado, ya había por para ganar la pista se despierta y se quedaba inconsciente.



Martin sigue en su cama le sale SI NO mientras lo siguen iban desvanecido hasta llegar a 010 o GAME OVER, a los 5 segundos presión \$1.

	Secuencia	28, 29	Escena	28, 29
	Lugar	Carretera, Sala	Página	



Martin se levanta, le da un momento y ve que su oponente se estaba levantando a intentar pasarse, pero no pudo y cayó otra vez.



pero Martin si se levanta, como cuando la pista de meta y gana.



A la lefor se que su mamá, padre y su hermano menor que vienen a abrazarlo.



Martin los mira a los ojos y se queda con la boca abierta.



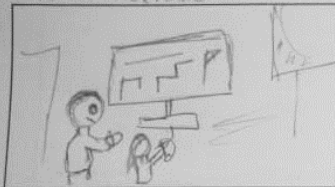
Porque están bien y ya le había pasado a despierta de sus padres y su hermano.



Martin antes deirse mira su consola y le invita a su hermano a jugar.

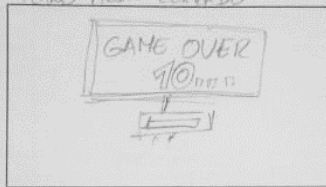
	Secuencia	29	Escena	29
	Lugar	Sala	Página	

PLANO AMERICANO



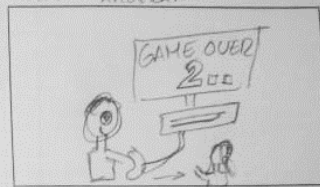
Mientras juegan Martín mira su reloj y ve que llega la hora de partir al aeropuerto, Martín se para de pie

PLANO MEDIO CERRADO

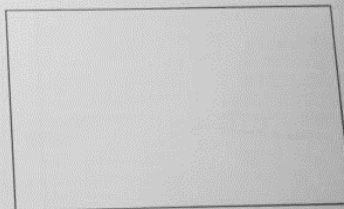


En la pantalla sale GAME OVER y los segundos del reloj al eso disminuyen

PLANO AMERICANO



Al llegar a dos Martín presiona start para continuar, le entrega el control a su hermana y se va



ANEXO 3 GUION TÉCNICO

Director: Luis Proaño
Enero

Fecha: 12 de

Director de Foto:

Asistente de Dirección:

Escena	Plano	Valor de Plano	Descripción	Ángulo	Movimiento	Nota
1. INT . HAB ITA CIÓN N, DÍA	A	PLANO MEDIO	Martin sobre la cama dormido	NORMAL	TRAVELLIN G OUT	El plano se va abriendo
1	B	PLANO MEDIO CORTO	Suena la alarma Martin mueve la cabeza	CENITAL	DOLLY	El personaje esta boca arriba
1	C	PPRIMER PLANO	Martin se sienta bruscamente en la cama	NORMAL	TRAVELLIN G IN	
1	D	PLANO SUBJETIVO	se quita las cobijas y mira su pierna que esta con un inmovilizador	NORMAL		
1	E	PLANO MEDIO	Mueve su cabeza hacia la derecha y mira un par de muletas a su lado	NORMAL		
1	F	PRIMER PLANO	Agacha la cabeza y empieza a recordar lo que le paso.	PERFIL	ESTÁTICO	Plano fijo
2. EXT . PI STA DE ATL ETI	A	PRIMERI SIMO PRIMER PLANO	Aparece en la pista de atletismo Martín y los oponentes a punto de correr.	NORMAL	TRAVELLIN G OUT	Aparece los ojos de martin y se va abriendo el plano

SMO , DÍA						
2	B	PLANO GENERAL	El referi da la señal de salida y empieza la carrera, pero justo cuando empieza a correr le da un calambre, cae y los oponentes le dejan atrás	CENITAL	DOLLY	CON DRON O GIMBAL
2	C	PLANO ENTERO	Martín se levanta y sigue corriendo hasta alcanzar a los demás oponentes.	PERFIL	PANEO	
2	D	PLANO CONJUNT O	Martín rebasa al oponente que esta en primer lugar y logra mantenerse primero	NOMAL	PANEO	RIELES
2	E	PRIMER PLANO	El oponente mira a Martin, frunce el ceño y empuña su mano, mira fijamente y le sigue.	NORMAL	TRAVELLIN G ZOOM	
2	F	PLANO CONJUNT O	Mientras Martín corría, el oponente le empuja por la espalda	PERFIL	TRAVELLIN DE SEGUIMIEN TO	LA CAMARA SIGUE A LOS DOS
2	G	PLANO ENTERO	Martín cae fuera de la pista golpeándose fuertemente la rodilla derecha, queda inconsciente y su entrenador viene a verlo.	PICADO	PANORAMIC A EN BARRIDO	Subjetiv o cuando mira nublado al entrenad or
3 INT	A	PLANO ENTERO	Martín intenta levantarse,	NORMAL	TILT UP	LA CAMARASU

.HA BIT ACI ÓN. DÍA			pero le duele la pierna, intenta una vez más y se logra levantar			BE DESDE LOS PIES
3	B	PLANO DETALLE	sujeta sus muletas pero no puede estabilizarse	NORMAL		
3	C	PLANO MEDIO	las suelta, cae en la cama de espalda, se toma la cabeza	NORMAL		
3	D	PLANO AMERICA NO	vuelve a intentar tomar otra vez las muletas e incorporarse pero el momento de desplazarse hace un mal movimiento,	NORMAL	TRAVELLIN G OUT	
3	E	PLANO MEDIO CERRADO	cae al piso y eufórico llama a su madre. Maaa por favor ayúdame, me caí!			
3	F	PLANO MEDIO	Maggie de 35 años mamá de Martín rápidamente se dirige a la habitación y entra asustada. ¿Qué paso hijito? Apóyate en mi hombro todo va a estar bien	NORMAL	TRAVELLIN G DE SEGUIMIEN TO	PLANO ESCORZO CUANDO CONVERSA N
3	G	PLANO MEDIO CERRADI O	¡No mamá! ya no sirvo para nada, prefiero morir que tener esta vida miserable, ya nunca mas podre caminar peor aun	NORMAL	DOLLY	

			volver a competir y ganar esa beca que tanto he querido.			
3	H	PLANO MEDIO CERRADO	Tranquilo hijo yo estoy aquí para apoyarte, la próxima semana en piezas la terapia física y vas a recuperar la movilidad de tu pierna para que puedas hacer lo que tanto te gusta.	NORMAL	ESTATICO	
3	I	PLANO MEDIO	Martin se toma del hombro para levantarse			
3	J	PLANO DETALLE	En su cama se recuesta toma su celular revisa su correo electrónico un rato, mira que tiene tareas y lo deja a un lado.	NORMAL	ESTÁTICO	
3	K	PLANO MEDIO	Toma su libro se pone a leer pero al instante lo bota.	NORMAL	ESTATICO	
3	L	PLANO ENTERO	Vuelve su madre con el desayuno.	NORMAL	DOLLY	
4 INT .HA BIT ACION. DÍA	A	PLANO MEDIO CERRADO	No come, enciende el televisor, cambia de canales, deja en el canal de deportes	NORMAL	ESTÁTICO	
4	B	PLANO MEDIO	Martín se toma la cabeza con	PERFIL	DOLLY	

			la mano agacha la cabeza y apaga el televisor y arroja a un lado el control remoto			
4	C	PLANO MEDIO CERRADO	Se pone a llorar mira hacia la derecha donde estaban sus medicamentos, coge varias las pastillas, las mira y a punto de tomarlas llega su mamá	NORMAL	TRAVELLING OUT	
4	D	PLANO ENTERO	Maggie abre la puerta entra en la habitación con su uniforme de trabajo y mira a Martín se dirige a donde el esta.	NORMAL	DOLLY	EN LA CONVERSACIÓN PLANO ESCORZO
5 INT. PASILLO. NOCHE	A	PLANO MEDIO CORTO	Maggie sale molesta de la habitación y azota la puerta. Se queda fuera de la puerta de la habitación pensando.	NORMAL	ESTÁTICO	
5	B	PLANO MEDIO	Maggie respira profundo y exhala.	NORMAL	ESTÁTICO	
5	C	PLANO ENTERO	Maggie mira a su lado y estaba su computador. Rápidamente se sienta en la silla y prende el computador.	NORMAL	DOLLY	
6	A	PLANO PRIMER PLANO	Ya en su computadora. En el buscador de Internet, escribe libros	NORMAL	ESTÁTICO	

			de motivación para jóvenes. En la pantalla rápidamente se despliegan varios resultados			
6	B	PLANO SUBJETIVO	Cierra la página y regresa los resultados de la búsqueda.	NORMAL	ESTÁTICO	
6	C	PLANO MEDIO	Magguie abre sus ojos sorprendida, de pronto le llama la atención un anuncio que titula	NORMAL	ESTÁTICO	
6	D	PLANO MEDIO CORTO	Después de Leer no lo cree y sigue investigando y le sale un link	NORMAL	ESTÁTICO	
6	E	PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO	Entra en una tienda on line de video juegos, busca una consola de videojuegos y la compra con varios juegos. Sale una leyenda "El paquete le llegará en dos días gracias por la compra"	NORMAL	ESTATICO	
7	A	PLANO SUBJETIVO	Maggie mira el calendario y suena el timbre de la casa.	NORMAL	PANEO	
7	B	PLANO ENTERO	Entusiasmada sale a ver, abre la puerta y ya estaba el paquete en la puerta el piso y lo recoge.	NORMAL	TRAVELLING IN	

7	C	PLANO MEDIO	Entra, cierra la puerta y deja en un mesa el paquete y le va a ver a Martín en su habitación.	NORMAL	DOLLY	
8	A	PLANO ENTERO	Maggie abre la puerta sin golpear y abre las cortinas rápidamente.	NORMAL	ESTÁTICA	
8	B	PLANO MEDIO	Martín se recuesta toma su celular y revisa sus redes sociales.	NORMAL	ESTÁTICA	
8	C	PLANO ENTERO	Maggie entusiasmada vuelve con el regalo y golpea la puerta.	NORMAL	TRAVELLIN G	
8	D	PLANO MEDIO	Maggie entra con un paquete mediano en sus manos.	NORMAL	TRAVELLIN G OUT	PLANO ESCORZO CUANDO CONVERSACION
8	E	PLANO ENTERO	Maggie se retira de la habitación y cierra la puerta lentamente.	NORMAL	ESTÁTICA	
8	F	PLANO MEDIO	Martín mira el regalo lo pone a su lado derecho de la cama y se queda pensando.	NORMAL	TRAVELLIN G IN	
8	G	PLANO MEDIO	Martín deprisa quita el papel que tenía envuelto el regalo y repentinamente mira una bonita caja	IMPOSIBLE	ESTÁTICA	

			azul con imágenes de videojuegos			
8	H	PRIMER PLANO	Martín abre su boca y sus ojos de sorpresa.	IMPOSIBLE	ESTÁTICO	
8	I	PLANO SUBJETIVO A PLANO MEDIO CERRADO A PLANO MEDIO	abre de prisa la caja y le brillan los ojos al ver que era una consola de videojuegos, alza sus brazos verticalmente y se mueve bruscamente que por poco casi se cae la caja. Y grita de la felicidad.	PICADO	ESTÁTICO	
8	J	PLANO MEDIO	Maggie escucha y entra a la habitación de Martín	NORMAL	ESTÁTICO	
8	K	PLANO CONJUNTO	Maggie ayuda a Martín con las muletas Para que pueda levantarse.	NORMAL	DOLLY	
9	A	PLANO GENERAL	Martín logra incorporarse y paso a paso logra movilizarse con las muletas hasta llegar a la sala y se sienta.	NORMAL	TRAVELLING IN	
9	B	PLANO MEDIO	Maggie saca los cables y la consola de la caja y se pone a conectar los cables y finalmente la enciende.	NORMAL	ESTÁTICO	

9	C	PLANO CONJUNTO	Maggie y Martín se sientan y Martín toman un control	NORMAL	TRAVELLIN G OUT	
9	D	PLANO MEDIO	Presiona un botón y empieza el juego y mientras juega le va explicando la función de cada botón del control.	PICADO	ESTÁTICO	
9	E	PRIMER PLANO	Entonces Martín pasar varios obstáculos y casi para llegar al final se cae y pierde. Y en la pantalla sale CONTINUE O GAMEOVER.	NORMAL	ESTÁTICO	PANTALLA
9	F	PLANO MEDIO CORTO	Maggie toma el control y presiona en continuar y empieza a jugar pasa un obstáculo, y pierde.	NORMAL	ESTÁTICO	PERSONAJE PANTALLA
9	F	PLANO CONJUNTO	Maggie intenta otra vez, mientras controla el personaje del juego Martín le va dando las instrucciones.	NORMAL	ESTÁTICO	
9	G	PLANO MEDIO	Maggie se sienta toma el control firmemente mira fijamente el tv y salta el primer obstáculo.	NORMAL	TRAVELLIN G	PERSONAJE PANTALLA

9	H	PLANO ENTERO	Maggie salta con el control en la mano y logra pasar el segundo obstáculo.	NORMAL	TRAVELLING OUT	PERSONAJE A PANTALLA
9	I	PLANO MEDIO CORTO	Al final gana el nivel y el turno era de Martín	NORMAL	ESTÁTICO	PANTALLA PERSONAJE
9	J	PLANO AMERICANO	Seguían jugando y era el turno de Maggie	NORMAL	ESTÁTICO	PANTALLA PERSONAJE
9	K	PLANO MEDIO CORTO	Después cambiaron de juego y Maggie puso un juego para cantar juntos.	NORMAL	DOLLY	PERSONAJES PANTALLA
9	L	PLANO MEDIO	Entre risa se cansaron y llegó la noche.	NORMAL	ESTÁTICO	PERSONAJES
10	A	PLANO DETALLE	Al siguiente día suena la alarma y despierta con ánimos	PICADO	ZOOM OUT	
10	B	PLANO AMERICANO	Maggie entra a la habitación y ayuda a Martín	NORMAL	ESTÁTICO	
11	A	PLANO ENTERO	Maggie ayuda a subir en el auto Martín y se dirige manejando hasta el consultorio.	NORMAL	ESTÁTICO	
12	A	PLANO; MEDIO	Martín y Maggie llegan y se sientan a esperar a que lo llamen.	NORMAL	DOLLY OUT	
12	B	PLANO MEDIO CORTO	Entran al consultorio	NORMAL	DOLLY	
12	C	PLANO ENTERO	El doctor procede hacerle el tratamiento	NORMAL	DOLLY	

			con algunos aparatos y le enseña hacer algunos ejercicios			
13	A	PLANO AMERICANO	Al siguiente día suena la alarma, Martín despierta, se quita las cobijas mira las muletas e intenta tomarlas.	PICADO	TRAVELLING OUT	
13	B	PLANO MEDIO	Con cuidado baja las piernas toma las muletas, logra incorporarse y va a su escritorio para hacer deberes.	NORMAL	ESTÁTICO	
13	C	PLANO MEDIO CORTO	Tenia un deber difícil de matemáticas, debía resolver varios problemas pero no podía mientras pasaba el tiempo miraba la hora en su celular y se demora 1 una hora.	NORMAL	ESTÁTICO	
13	D	PLANO CONJUNTO	Finalmente Maggie va a ver a Martín por que esta en silencio y entra sin golpear.	NORMAL	TRAVELLING	
14	A	PLANO MEDIO	Después de hacer su deber, prende su consola y pone su juego favorito.	NORMAL	DOLLY	
14	B	PRIMER PLANO	Martín pierde y sale en la	NORMAL	ESTÁTICO	

			pantalla CONTINUE ¿SI O NO? O GAME OVER y debajo empieza la cuenta regresiva 10 segundos. Martín, deja el control en la mesa y Mientras pasan los segundos recuerda			
14	C	PLANO MEDIO	Pero Mientras pasan los segundos se imagina a si mismo pasando todos los niveles y aunque perdía continuaba.	NORMAL	ESTÁTICO	
14	D	PLANO DETALLE	Ya faltando un segundo Martín presiona CONTINUA la opción SI e intenta de nuevo hasta que pudo pasar.	NORMAL	ESTÁTICO	
15	A	PLANO AMERICA NO	Maggie abre la puerta del consultorio y Martín entra	NORMAL	TRAVELLIN G	
15	B	PLANO ENTERO	Martín empieza hacer pero solo alcanza dos series y ya pasaron diez minutos.	NORMAL	ESTÁTICO	
15	C	PLANO MEDIO	Martín solo escucho continua o pierdes entonces recordó el juego que decía CONTINUE O GAMEOVER.	NORMAL	ESTÁTICO	RECUERDO PANTALLA
15	D	PLANO ENTERO	cambio de actitud y	NORMAL	ESTÁTICO	

			empieza otra vez y acaba las tres series, pero en 8 minutos.			
15	E	PLANO AMERICANO	Así transcurrieron dos meses ya solo llegaba al consultorio en una muleta, hacía los ejercicios en menos tiempo y le dolía menos la pierna.	NORMAL	PANORAMICA DE BARRIDO	PLANO SECUENCIA DE LO MISMO CAMBIANDO DETALLES
16	A	PLANO MEDIO CORTO	Hacia los deberes más rápido, miraba su celular y veía que acababa en menos tiempo.	PICADO	ESTÁTICO	
17	A	PLANO ENTERO	A los cuatro meses llega al consultorio solo con bastón, haces más ejercicios y en menos tiempo terminaba la terapia.	PICADO	ESTÁTICO	PLANO SECUENCIA, ACONTECIMIENTOS SEGUIDOS
18	A	PLANO AMERICANO	los deberes los acababa en treinta minutos y jugaba una hora de videojuegos e iba a la terapia.	NORMAL	PANORAMICA DE BARRIDO	
18	B	PLANO ENTERO	Hasta que se cumplieron los seis meses. Completo la historia de su videojuego favorito, también Acabo el colegio y	NORMAL	PANORAMICA DE BARRIDO	PLANO SECUENCIA

			en su computadora revisa sus notas mira que paso en todas sus materias con buenas notas con buenas notas.			
19	A	PLANO MEDIO	llega al consultorio sin ya no usa ningún soporte para caminar	NORMAL	TRAVELLIN G IN	
19	B	PLANO ENTERO	Uso la bicicleta estática y la caminadora y termino en menos tiempo que siempre que el doctor se sorprendió.	PICADO	ESTÁTICO	
19	c	PLANO DETALLE	El doctor saca su celular y mira una imagen donde anuncian una competencia de atletismo.	NORMAL	ESTÁTICO	
20	A	PLANO AMERICANO	Suena la alarma a las 5:00 am, Martin apaga la alarma, se quita las cobijas, se pone ropa de entrenamiento.	NORMAL	PANORAMICA DE BARRIDOBA RRIDO	PLANO SECUENCIA
21	B	PLANO MEDIO CERRADO	Se lava el rostro, se seca se mira al espejo serio y se va.	NORMAL	PANORAMICA DE BARRIDOBA RRIDO	
22	A	PLANO DETALLE	Coge la licuadora, busca dos guineos, leche, un huevo y los pone en la licuadora. Se	NORMAL	PANORAMICA DE BARRIDOBA RRIDO	

			toma de un bocado el jugo y deja el vaso. Rápidamente se dirige al parque a entrenar.			
23	A	PLANO ENTERO	llega y empieza a estirar las piernas, los brazos y mueve la cadera.	NORMAL	TILT UP DOLLY	Se repite 3 veces Plano secuencia
23	B	PLANO AMERICANO	Hace 10 abdominales y ejercita sus tobillos	CENITAL	TRAVELLING	Se repite 3 veces
23	C	PLANO CONJUNTO	Empieza a trotar poco a poco va aumentando la velocidad y corre por varios minutos.	NORMAL	PANEO	Se repiten 3 veces
24	A	GRAN PLANO GENERAL	En escena aparece Martín y varios oponentes calentando para empezar la carrera.	NORMAL	PANORAMIC A DE RECONOCIMIENTO	DRON
24	B	PLANO GENERAL	Pronto se ubican en posición de salida. El referida la señal de salida y empieza la carrera.	NORMAL	DOLLY IN	
24	C	PLANO CONJUNTO	ya en la carrera Martín empieza último con nervios, lo dejan atrás	NORMAL	DOLLY OUT	
24	D	PLANO AMERICANO	Martín cansado se agacha, se toma las rodillas	NORMAL	ESTÁTICA	

			respira por la boca rápidamente y recuerda.			
25	A	PLANO ENTERO	Martín cae fuera de la pista golpeándose la rodilla derecha.	NORMAL	TRAVELLING	
26	A	PLANO MEDIO	Martín se incorpora respira profundo, mira que los demás se están alejando y empieza a correr otra vez.	NORMAL	ESTÁTICA	
26	B	PLANO GENERAL	En la primera vuelta rebasa a dos competidores, en la segunda deja atrás a uno más, en la vuelta final rebasa al último competidor que queda	NORMAL	PANORAMICA DE SEGUIMIENTO	
26	C	PLANO CONJUNTO	Martín logra ponerse en primer lugar, pero el oponente lo mira fijamente frunce el ceño	NORMAL	PANORAMICA DE SEGUIMIENTO	
26	D	PLANO ENTERO	corre más rápido hasta alcanzarlo a empujar, pero Martín logra esquivarse y el oponente cae por un lado.	NORMAL	DOLLY OUT	
26	E	PLANO CONJUNTO	Martín entusiasmado ya faltando poco para pasar la meta	NORMAL	TRAVELLING	

			se tropieza y cae quedando inconsciente.			
27	A	PLANO MEDIO	Martín jugando en su consola y le sale CONTINUE SI O NO mientras diez segundos iban descendiendo hasta llegar a cero o GAME OVER entonces faltando 5 segundos , presiono SI CONTINUAR.	NORMAL	ESTÁTICA	
28	A	PLANO CONJUNTO	Martín Reacciona logra incorporarse y ve que su oponente se estaba levantando e intentando pararse, pero no pudo y cayó otra vez.	NORMAL	TRAVELLING	
28	B	PLANO AMERICANO	pero Martín si se levanta, corre pasando la cinta de meta y gana.	NORMAL	TRAVELLING IN	
28	C	PLANO CONJUNTO	A lo lejos mira que su madre, padre y su hermana menor que viene abrazarlo.	NORMAL	TRAVELLING OUT	
28	D	PLANO MEDIO	Martín los mira abre los ojos y se queda con la boca abierta.	NORMAL	TRAVELLING	
29	A	PANO AMERICANO	Pasaron varios días y ya le tocaba viajar, se despidió de sus padres y su hermana	NORMAL	TRAVELLING IN	

29	B	PLANO MEDIO	Martín antes de irse mira su consola y le invita a su hermana a jugar.	NORMAL	ESTÁTICA	
29	C	PLANO AMERICA NO	Mientras juega n Martín mira su reloj y ve que llego la hora de partir al aeropuerto, Martín se pone de pie	NORMAL	ESTÁTICA	
29	D	PLANO MEDIO CERRADO	En la pantalla sale CONTINUE O GAME OVER y los segundos de 10 a 0 iban descendiendo	NORMAL	ESTÁTICA	
29	E	PLANO AMERICA NO	Al llegar a 2 Martín presiona start para continuar, le entrega el control a su hermana y se va.	NORMAL	ESTÁTICA	

ANEXO 4 SCOUTING

Nombre de la locación: Casa

Dirección: Inca y Marina de Jesús, conjunto Panorama Gardens, casa #23

Contacto: Erika Mogro

Celular o teléfono: 0985436104

Ubicación:

OESTE	NORTE
SUR	ESTE X

Estilo: Moderno

Lugares por ocupar: Sala, habitación, baño, cocina, cuarto de estudio y patio

Pisos: 2

De Piso a grabar: 1y 2

Ascensor: No

de puertas: 5

de ventanas: 5

Objetos Inmovibles: No

Referencia: por San Pedro de Taboada, San Rafael, valle de los Chillos

Permiso Requerido: No

Barrio Seguro: Si

Asistencia Policial: Si

Asistencia Médica: Si

Problema con vecinos: No

Calor: Si

Sonido Ambiente: Room tone

Breakers: Todos son 120 voltios

Generador: No

Baños: 3

Estacionamiento Autos: Si

Camiones luces: No











Nombre de la locación: Pista de atletismo

Dirección: Pista los chasquis (la vicentina)

Contacto: Erika Mogro

Celular o teléfono: 0985436104

Ubicación:

OESTE	NORTE
	X
SUR	ESTE

Estilo: Moderno

Lugares por ocupar: Pista atletismo

Pisos: 1

De Piso a grabar: 1

Ascensor: No

de puertas: 1

de ventanas: 0

Objetos Inmovibles: No

Referencia: Alado del coliseo Rumíñahui

Permiso Requerido: Si

Barrio Seguro: Si

Asistencia Policial: Si

Asistencia Médica: Si

Problema con vecinos: No

Calor: Si

Sonido Ambiente: Ciudad

Breakers: Todos son 120 voltios

Generador: No

Baños: 5

Estacionamiento Autos: Si

Camiones luces: No

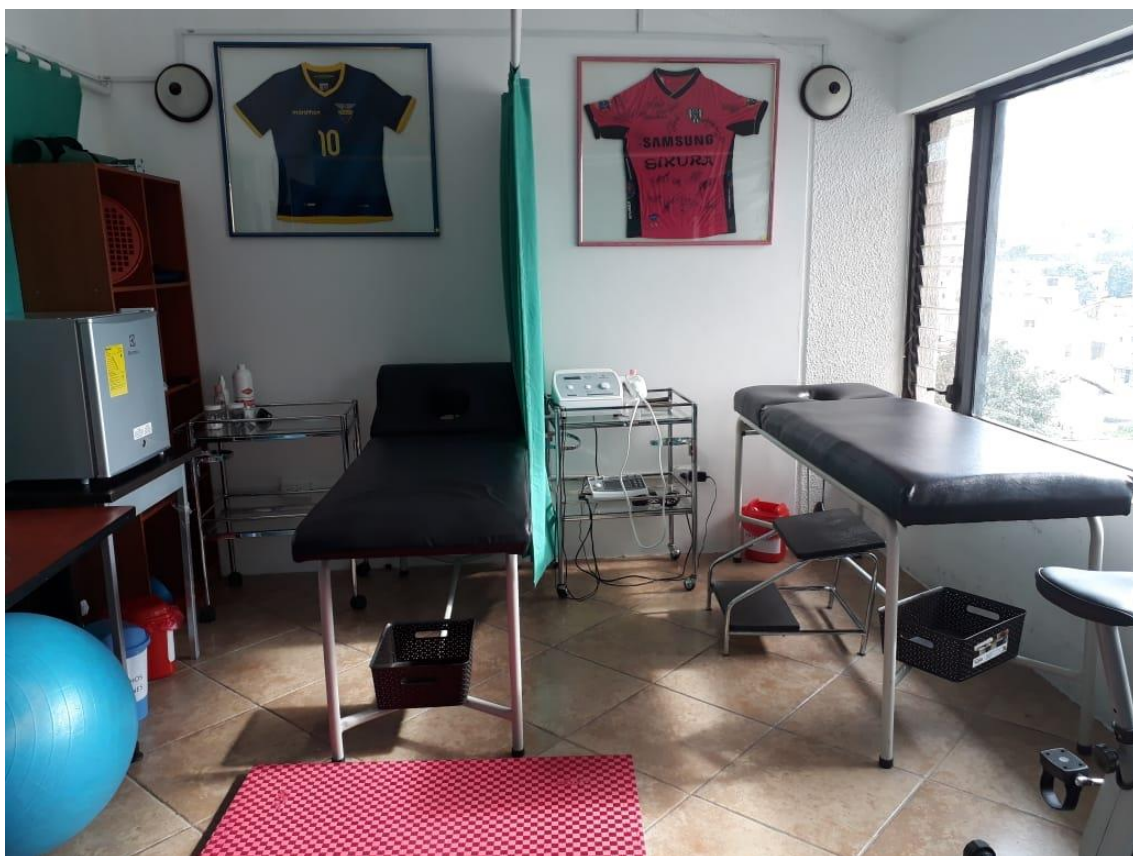


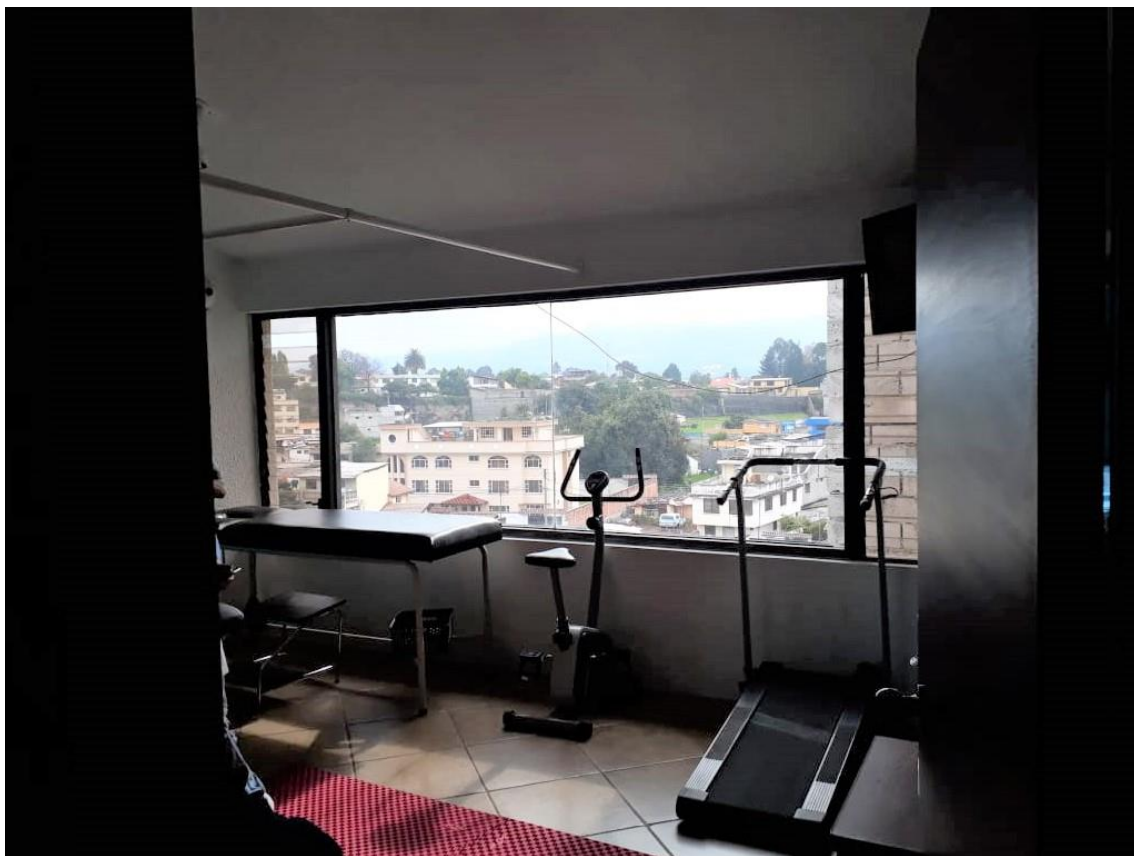


Nombre de la locación: Consultorio fisioterapia
Dirección: Calle Montufar y Venezuela, Sangolquí
Contacto: Erika Mogro
Celular o teléfono: 0985436104
Ubicación:

OESTE	NORTE
SUR	ESTE X

Estilo: Moderno
Lugares por ocupar: Camilla, sala de espera y máquinas de fisioterapia.
Pisos: 2
De Piso a grabar: 2
Ascensor: No
de puertas: 1
de ventanas: 1
Objetos Inmovibles: camillas
Referencia: Frente Al Parque Turismo
Permiso Requerido: Si
Barrio Seguro: Si
Asistencia Policial: Si
Asistencia Médica: Si
Problema con vecinos: No
Calor: Si
Sonido Ambiente: Ciudad
Breakers: Todos son 120 voltios
Generador: No
Baños: 5
Estacionamiento Autos: Si
Camiones luces: No





ANEXO 5 AFICHE DEL CASTING



CASTING

PARA CORTOMETRAJE UNIVERSITARIO

BUSCAMOS:

- CHICOS DE 18 A 25 AÑOS CON BUENA CONDICIÓN FÍSICA Y CON BUENA ENERGÍA
- MUJERES DE 28 A 35 AÑOS
- NIÑAS DE 11 A 15 AÑOS
- SEÑOR DE 30 A 35 AÑOS
- Sin remuneración, se cubre alimentación y transporte.

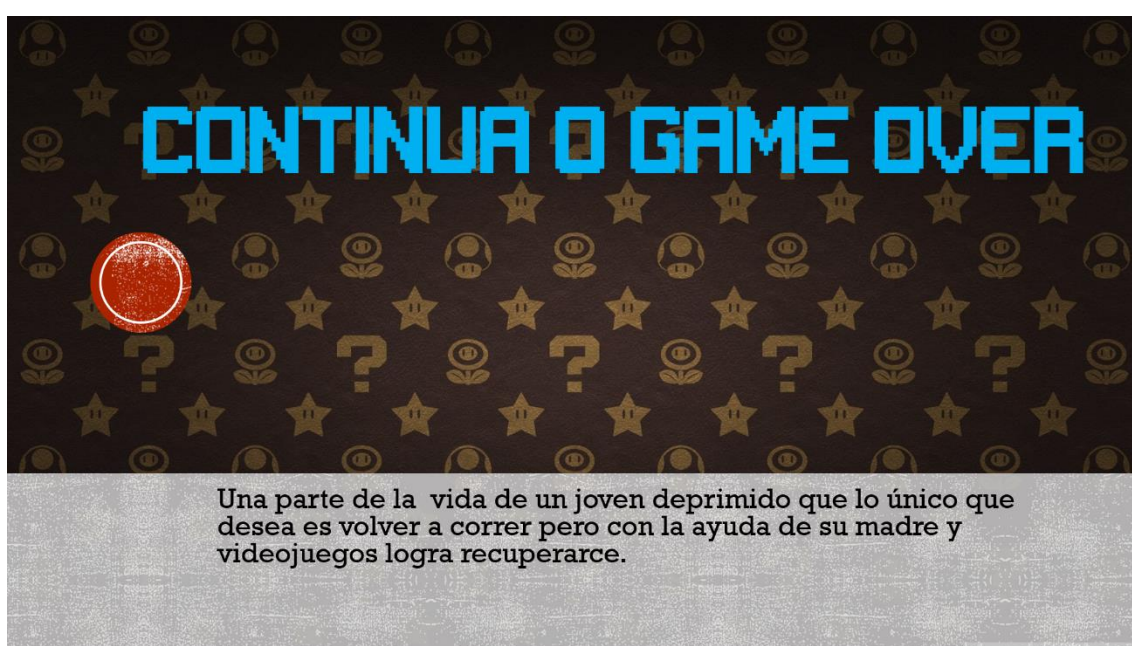
DONDE: CAMPUS UDLAPARK
Redondel del Ciclista, Antigua Vía a Nayón.

CUANDO:

Miércoles	04 de abril
AULA M17	15:40 - 17:50
Jueves	05 de abril
AULA M23	15:40 - 17:50

CONTACTOS: 0998857537 - 0985436104 - 0998025884

ANEXO 6
PROPUESTA DE ARTE





PISTA DE ATLETISMO

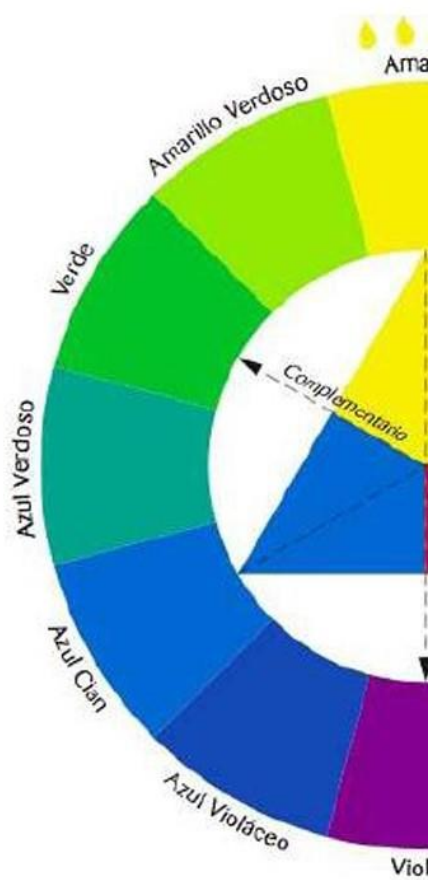
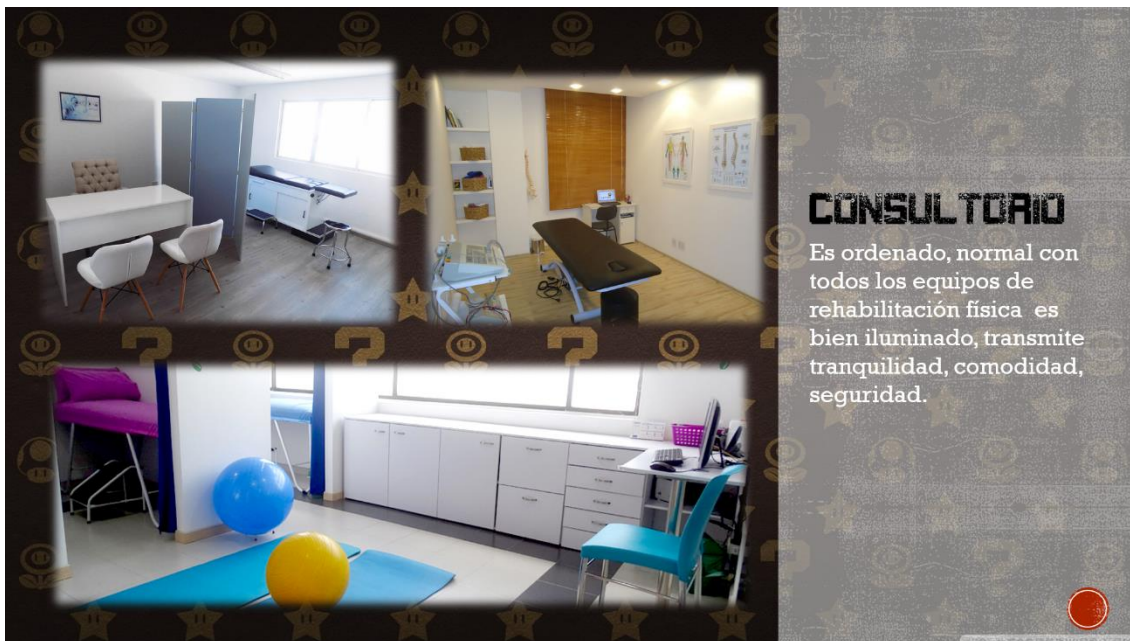
Debe ser una pista profesional azul o roja en el piso debe transmitir un sentimiento de valentía, decisión, valor, ánimo y esfuerzo ambientado en el atletismo.



HABITACION DE MARTIN

Es un lugar ordenado, limpio y bastante amplio que refleja disciplina. La iluminación de un foco con luz blanca, en el se encuentra una cama grande, velador, baño y un par de medallas de sus carreras ganadas, un televisor y su celular. Este apartamento transmite disciplina pero después del accidente se torna un ambiente de tristeza y depresión.







ANEXO 7

PLAN DE RODAJE

DIRECTOR: ISRAEL
PROAÑO
IAD: DANIEL
ANDOCILLA
DIR. FOTO: ANDRÉS
ARIAS

CONTINUA O GAME OVER
CRONOGRAMA DE PLANOS

FECHA: 3 DE MAYO DE 2018
DÍA: Jueves
LLAMADO EN SET: 2 pm, consultorio
LISTOS PARA FILMAR: 3:00 pm

EMP	ESCENA	PLANO	DESCRIPCION	HORA INICIO	TIEMPO EST	HORA FINAL	NOTAS
A	12	PLANO MEDIO	Martin y Maggie llegan y se sientan y esperan a que lo llamen.	3:10 pm	5 min	3:15 pm	TARDE
B	12	PLANO MEDIO CORTO	Entran al consultorio y saludan	3:16 pm	15 min	3:31 pm	TARDE
C	12	PLANO ENTERO	El doctor procede hacerle el tratamiento con algunos aparatos entre ellos los electrodos.	3:33 pm	30 min	4:00 pm	TARDE
A	15	PLANO AMERICANO	Maggie abre la puerta del consultorio y Martin entra	4:08 pm	15 min	4:23 pm	TARDE
B	15	PLANO ENTERO	Martin empieza hacer pero solo alcanza dos series y ya pasaron diez minutos.	4: 25 pm	15 min	4: 40 pm	TARDE
C	15	PLANO MEDIO	Martin solo escucho continua o pierdes entonces recordó el juego que decía CONTINUE O GAMEOVER.	4: 41 pm	5 min	4: 46 pm	TARDE
D	15	PLANO ENTERO	cambio de actitud y empieza otra vez y acaba las tres series, pero en 8 minutos.	4: 47 pm	15 min	5:02 pm	TARDE
E	15	PLANO AMERICANO	Así transcurrieron dos meses ya solo llegaba al consultorio en una muleta, hacia los ejercicios en menos tiempo y le dolía menos la pierna.	5: 05 pm	10 min	5: 15 pm	TARDE
A	17	PLANO ENTERO	A los cuatro meses llega al consultorio solo con bastón, haces más ejercicios y en menos tiempo terminaba la terapia.	5: 20 pm	10 min	5: 30 pm	TARDE
A	19	PLANO MEDIO	llega al consultorio sin usar ningún soporte para caminar	5:35 pm	5 min	5: 40pm	TARDE
B	19	PLANO ENTERO	Uso la bicicleta estática y la caminadora y termino en menos tiempo que siempre que el doctor se sorprendió.	5:41 pm	8 min	5: 49 pm	TARDE
C	19	PLANO DETALLE	El doctor saca su celular y mira una imagen donde anuncian una competencia de atletismo.	5: 50 pm	8 min	5: 58 pm	TARDE

NOTA: LAS HORAS MARCADAS SON ESTIMADAS. LA HORA MÁXIMA PARA EL CIERRE ES 13 HORAS DESPUÉS DEL LLAMADO

DIRECTOR: ISRAEL
PROAÑO
1AD:
DIR. FOTO:

CONTINUA O GAME OVER
CRONOGRAMA DE PLANOS

FECHA: 4 DE MAYO DE 2018
DÍA: Jueves
LLAMADO EN SET: 1 PM EXT. PISTA DE
ATLETISMO, DÍA
LISTOS PARA FILMAR: 2 pm

EMP	ESCENA	PLANO	DESCRIPCION	HORA INICIO	TIEMPO EST	HORA FINAL	NOTAS
A	2	PRIMERISIMO O PRIMER PLANO	Aparece en la pista de atletismo Martín y los oponentes a punto de correr.	1:30 pm	5 min	1:35 pm	TARDE
B	2	PLANO GENERAL	El referi da la señal de salida y empieza la carrera,	1:37 pm	5 min	1:47 pm	TARDE
C	2	PLANO GENERAL	pero justo cuando empieza a correr le da un calambre, cae y los oponentes le dejan atrás	1:48 pm	5 min	1:53	TARDE
D	2	PLANO ENTERO	Martín se levanta y sigue corriendo hasta alcanzar a los demás oponentes.	1:55 pm	5 min	2:00 pm	TARDE
E	2	PLANO CONJUNTO	Martín rebasa al oponente que esta en primer lugar y logra mantenerse primero	2:03 pm	5 min	2:08 pm	TARDE
F	2	PRIMER PLANO	El oponente mira a Martín, frunce el ceño y empuña su mano, mira fijamente y le sigue.	2:11 pm	5 min	2:16 pm	TARDE
G	2	PLANO CONJUNTO	Mientras Martín corría, el oponente le empuja por la espalda	2:19pm	7 min	2:26 pm	TARDE
H	2	PLANO ENTERO	Martín cae fuera de la pista golpeándose fuertemente la rodilla derecha, queda inconsciente y su mamá viene a verlo.	2:29 pm	10 min	2:40 pm	TARDE
A	24	GRAN PLANO GENERAL	En escena aparece Martín y varios oponentes calentando para empezar la carrera.	3:00 pm	10 min	3:10 pm	TARDE
B	24	PLANO GENERAL	Pronto se ubican en posición de salida. El referi da la señal de salida y empieza la carrera.	3:12 pm	5 min	3:17pm	TARDE
C	24	PLANO CONJUNTO	ya en la carrera Martín empieza último con nervios, lo dejan atrás	3:20 pm	5 min	3:25 pm	TARDE
D	24	PLANO AMERICANO	Martín cansado se agacha, se toma las rodillas respira por la boca rápidamente y recuerda.	3:27 pm	5 min	3:32pm	TARDE
A	25	PLANO ENTERO	Martín cae fuera de la pista golpeándose la rodilla derecha.	3:34pm	5 min	3:39 pm	TARDE
A	26	PLANO MEDIO	(Escucha lavoz de su mamá a lo lejos) Martín se incorpora respira profundo, mira que los demás se están alejando y empieza a correr otra vez.	3:41 pm	5 min	3:46 pm	TARDE
B	26	PLANO GENERAL	En la primera vuelta rebasa a dos competidores, en la segunda deja atrás a uno más, en la vuelta final rebasa al último competidor que queda.	3:48pm	15 min	4:03 pm	TARDE
C	26	PLANO CONJUNTO	Martín logra ponerse en primer lugar, pero el oponente lo mira fijamente frunce el ceño	4:05pm	5min	4: 10 pm	TARDE
D	26	PLANO ENTERO	corre más rápido hasta alcanzarlo a empujar, pero Martín logra esquivarse y el oponente cae por un lado.	4: 12 pm	8 min	4:20 pm	TARDE
E	26	PLANO CONJUNTO	Martín entusiasmado ya faltando poco para pasar la meta se tropieza y cae quedando inconsciente.	4: 22 pm	8 min	4:30 pm	TARDE
A	28	PLANO CONJUNTO	Martín Reacciona logra incorporarse y ve que su oponente se estaba levantando e intentando pararse, pero el oponente no pudo y cayó otra vez.	4:40 pm	5 min	4:45pm	TARDE
B	28	PLANO AMERICANO	pero Martín si se levanta, corre pasando la cinta de meta y gana	4: 47 pm	5 min	4:52 pm	TARDE
C	28	PLANO CONJUNTO	A lo lejos mira que su madre, padre y su hermana menor que viene abrazarlo.	4: 55 pm	5 min	5:00 pm	TARDE
D	28	PLANO MEDIO	Martín los mira abre los ojos y se queda con la boca abierta.	5: 01 pm	15 min	5:16 pm	TARDE

NOTA: LAS HORA26S MARCADAS SON ESTIMADAS. LA HORA MÁXIMA PARA EL CIERRE ES 13 HORAS DESPUÉS DEL LLAMADO

DIRECTOR: ISRAEL
 PROAÑO
 1AD: Daniel
 Andocilla
 DIR. FOTO: ANDRÉS
 ARIAS

FECHA: 5 DE MAYO DE 2018
 DÍA: SABADO
 LLAMADO EN SET: 1 PM INT.CASA
 LISTOS PARA FILMAR: 1:30 pm

CONTINUA O GAME OVER
 CRONOGRAMA DE PLANOS

EMP	ESCENA	PLANO	DESCRIPCION	HORA INICIO	TIEMPO EST	HORA FINAL	NOTAS
A	1	PLANO MEDIO	Martin sobre la cama dormido	1:30 pm	5 min	1:35 pm	MAÑANA
B	1	PLANO MEDIO CORTO	Suena la alarma Martin mueve la cabeza	1:37 pm	5 min	1:47 pm	MAÑANA
C	1	PPRIMER PLANO	Martin se sienta bruscamente en la cama	1:48 pm	5 min	1:53	MAÑANA
D	1	PLANO SUBJETIVO	se quita las cobijas y mira su pierna que esta con un inmovilizador	1:55 pm	5 min	2:00 pm	MAÑANA
E	1	PLANO MEDIO	Mueve su cabeza hacia la derecha y mira un par de muletas a su lado	2:02 pm	5 min	2:07 pm	MAÑANA
F	1	PRIMER PLANO	Agacha la cabeza y empieza a recordar lo que le paso.	2:08 pm	5 min	2:13 pm	MAÑANA
A	3	PLANO ENTERO	Martin intenta levantarse, pero le duele la pierna, intenta una vez más y se logra levantar.	2:20pm	8 min	2:28 pm	MAÑANA
B	3	PLANO DETALLE	sujeta sus muletas pero no puede estabilizarse	2:30 pm	5 min	2:35pm	MAÑANA
C	3	PLANO MEDIO	las suelta, cae en la cama de espalda, se toma la cabeza	2:36 pm	5 min	2:41 pm	MAÑANA
D	3	PLANO AMERICANO	vuelve a intentar tomar otra vez las muletas e incorporarse pero el momento de desplazarse hace un mal movimiento,	2:43 pm	5 min	2:48pm	MAÑANA
E	3	PLANO MEDIO CERRADO	cae al piso y eufórico llama a su madre. Maaa por favor ayúdame, me caí!	2:49 pm	5 min	2:54 pm	MAÑANA
F	3	PLANO MEDIO	Maggie de 35 años mamá de Martin rápidamente se dirige a la habitación y entra asustada.	2:57 pm	5 min	3:02pm	MAÑANA
G	3	PLANO MEDIO CERRADIO	¡No mamá! ya no sirvo para nada, prefiero morir que tener esta vida miserable, ya nunca mas podre caminar peor aun volver a competir y ganar esa beca que tanto he querido.	3:03pm	5 min	3:08 pm	MAÑANA
H	3	PLANO MEDIO CERRADO	Tranquilo hijo yo estoy aquí para apoyarte, la aproxima semana en piezas la terapia física y vas a recuperar la movilidad de tu pierna para que puedas hacer lo que tanto te gusta.	3:09 pm	5 min	3:14 pm	MAÑANA
I	3	PLANO MEDIO	Martin se toma del hombro para levantarse	3:15pm	3 min	3:18 pm	MAÑANA
J	3	PLANO DETALLE	En su cama se recuesta toma su celular revisa su correo electrónico un rato, mira que tiene tareas y lo deja a un lado.	3:20pm	5min	3: 25 pm	MAÑANA
K	3	PLANO MEDIO	Toma su libro se pone a leer pero al instante lo bota.	3: 26 pm	3 min	3:29 pm	MAÑANA
		PLANO					

K	3	PLANO MEDIO	Toma su libro se pone a leer pero al instante lo bota.	3: 26 pm	3 min	3:29 pm	MAÑANA
L	3	PLANO ENTERO	Vuelve su madre con el desayuno.	3:31 pm	5 min	3:36 pm	MAÑANA
A	4	PLANO MEDIO CERRADO	No come, enciende el televisor, cambia de canales, deja en el canal de deportes	3:46 pm	5 min	3:51pm	NOCHE
B	4	PLANO MEDIO	Martín se toma la cabeza con la mano agacha la cabeza y apaga el televisor y arroja a un lado el control remoto	3:52 pm	5 min	3:57 pm	NOCHE
C	4	PLANO MEDIO CERRADO	Se pone a llorar mira hacia la derecha donde estaban sus medicamentos, coge varias las pastillas, las mira y a punto de tomarlas llega su mamá	3: 58 pm	6 min	4: 04pm	NOCHE
D	4	PLANO ENTERO	Maggie abre la puerta entra en la habitación con su uniforme de trabajo y mira a Martín se dirige a donde el esta.	4:07 pm	10 min	4:17 pm	NOCHE
A	5	PLANO MEDIO CORTO	Maggie sale molesta de la habitación y azota la puerta. Se queda fuera de la puerta de la habitación pensando.	4:25 PM	5 min	4:30 pm	NOCHE (pasillo)
B	5	PLANO MEDIO	Maggie respira profundo y exhala.	4:31 pm	5 min	4:36 pm	NOCHE(pasillo)
C	5	PLANO ENTERO	Maggie mira a su lado y estaba su computador. Rápidamente se sienta en la silla y prende el computador.	4: 36 pm	5 min	4:41 pm	NOCHE (pasillo)
A	6	PLANO PRIMER PLANO	Ya en su computadora. En el buscador de Internet, escribe libros de motivación para jóvenes. En la pantalla rápidamente se despliegan varios resultados	4: 50 pm	8 min	4:58 pm	NOCHE (pasillo)
B	6	PLANO SUBJETIVO	Cierra la página y regresa los resultados de la búsqueda.	4: 59 pm	5 min	5:04 pm	NOCHE (pasillo)
C	6	PLANO MEDIO	Maggie abre sus ojos sorprendida, de pronto le llama la atención un anuncio que titula	5:05pm	8 min	5:13 pm	NOCHE (pasillo)
D	6	PLANO MEDIO CORTO	Después de Leer no lo cree y sigue investigando y le sale un link	5: 14 pm	5 min	5: 19 pm NOCHE	NOCHE (pasillo)
E	6	PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO	Entra en una tienda on line de video juegos, busca una consola de videojuegos y la compra con varios juegos. Sale una leyenda "El paquete le llegará en dos días gracias por la compra"	5:20 pm	6min	5:26 pm	NOCHE (pasillo)
A	29	PLANO AMERICANO	Pasaron varios días y ya le tocaba viajar, se despidió de sus padres y su hermana	5: 40 pm	8 min	5.48 pm	DIA (SALA)
B	29	PLANO MEDIO	Martín antes de irse mira su consola y le invita a su hermana a jugar.	5:50 pm	10 min	6:00 pm	DIA (SALA)
C	29	PLANO AMERICANO	Mientras juegan Martín mira su reloj y ve que llego la hora de partir al aeropuerto, Martín se pone de pie	6.00 pm	3 min	6:03 pm	DIA (SALA)
D	29	PLANO MEDIO CERRADO	En la pantalla sale CONTINUE O GAME OVER y los segundos de 10 a 0 iban descendiendo	6: 05 pm	5 min	6:10 pm	DIA (SALA)
E	29	PLANO AMERICANO	Al llegar a 2 Martín presiona start para continuar, le entrega el control a su hermana y se va.	6: 11 pm	5 min	6: 16 pm	DIA (SALA)
NOTA: LAS HORA26S MARCADAS SON ESTIMADAS. LA HORA MÁXIMA PARA EL CIERRE ES 13 HORAS DESPUÉS DEL LLAMADO							

ANEXO 8 PRESUPUESTO

Productor:	Erika Mogro					Clase:	Tesis
Director:	Isral Proaño					Fecha:	3-6 de Mayo
RESUMEN DE PRESUPUESTO : CONTINUA O GAME OVER							
Cuenta	ITEM	CANT	UNIDAD	X	V.UNIT	V.TOTAL	TOTALES
1	TOTAL CASTING			1	\$ 0,00	\$0,00	\$0,00
2	TOTAL BUSQUEDA DE LOCACIONES			1	\$ 10,00	\$10,00	\$10,00
3	TOTAL IMPRESIONES Y COPIAS			100	\$ 0,05	\$5,00	\$5,00
4	TOTAL OTROS GASTOS			1	\$ 0,00	\$0,00	\$5,00
TOTAL PREPRODUCCIÓN							\$20,00
1	TOTAL EQUIPOS DE RODAJE	DIAS		4		\$ 20,00	\$20,00
2	TOTAL EQUIPO DE PRODUCCION STAFF	DIAS		4		\$ 0,00	\$0,00
3	TOTAL UNIDAD DE ARTE	DIAS		4		\$ 20,00	\$20,00
4	TOTAL UTILERIA Y OTROS	DIAS		4		\$ 0,00	\$5,00
5	ALIMENTACIÓN	DIAS		4	\$ 20,00	\$ 80,00	\$80,00
6	TRANSPORTE	DIAS		4	\$ 8,00	\$ 32,00	\$32,00
7	GASTOS EN LOCACION	DIAS		4		\$ 0,00	\$0,00
TOTAL PRODUCCION							\$157,00
1	EDICION IMAGEN			1	\$ 0,00		\$0,00
2	POST PRODUCCION SONIDO Y MUSICA			1	\$ 0,00		\$0,00
3	LABORATORIO POST			1	\$ 0,00		\$0,00
TOTAL POST-PRODUCCION							\$0,00
1	SEGUROS Y POLIZAS				\$ 0,00		\$0,00
2	COSTOS LEGALES				\$ 0,00		\$0,00
3	GASTOS ADMINISTRATIVOS				\$ 0,00		\$0,00
TOTAL ADMINISTRATIVOS							\$0,00
TOTAL PREPRODUCCIÓN +PRODUCCION							\$177,00
TOTAL PREPRODUCCIÓN +PRODUCCION+ ADMINISTRATIVOS							\$177,00
SUBTOTAL							\$177,00
Contingencia 3% : 3.00%							\$5,31
IVA : 12.00%							\$21,88
GRAN TOTAL							\$204,19

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Productora:	Erika Mogro						Clase:	
2	Director:	Isral Proaño						Fecha:	3-6 de Mayo
3	RESUMEN DE PRESUPUESTO : CONTINUA O GAME OVER								
4	Cuenta	ITEM		CANT	UNIDAD	X	V.UNIT	V.TOTAL	TOTALES
5	1	TOTAL CASTING		1			\$ 0,00		\$500,00
6	2	TOTAL BUSQUEDA DE LOCACIONES		1			\$ 10,00		\$800,00
7	3	TOTAL IMPRESIONES Y COPIAS		100			\$ 0,05		\$300,00
8	4	TOTAL OTROS GASTOS		1			\$ 0,00		\$5,00
9	TOTAL PREPRODUCCIÓN								\$1.605,00
10	1	TOTAL EQUIPOS DE RODAJE	DIAS	4					\$4.020,00
11	2	TOTAL EQUIPO DE PRODUCCION STAFF	DIAS	4					\$500,00
12	3	TOTAL UNIDAD DE ARTE	DIAS	4					\$500,00
13	4	TOTAL UTELERIA Y OTROS	DIAS	4					\$1.000,00
14	5	ALIMENTACIÓN	DIAS	4			\$ 20,00		\$1.000,00
15	6	TRANSPORTE	DIAS	4			\$ 100,00		\$502,00
16	7	GASTOS EN LOCACION	DIAS	4					\$500,00
17	TOTAL PRODUCCION								\$0,00
18	1	EDICION IMAGEN		1			\$ 0,00		\$300,00
19	2	POST PRODUCCION SONIDO Y MUSICA		1			\$ 0,00		\$800,00
20	3	LABORATORIO POST		1			\$ 0,00		\$1.000,00
21	TOTAL POST-PRODUCCION								\$2.100,00
22	1	SEGUROS Y POLIZAS		10			\$ 0,00		\$5.000,00
23	2	COSTOS LEGALES		2			\$ 0,00		\$500,00
24	3	GASTOS ADMINISTRATIVOS		1			\$ 0,00		\$900,00
25	TOTAL ADMINISTRATIVOS								\$6.400,00
26	TOTAL PREPRODUCCIÓN +PRODUCCION								\$2.177,00
27	TOTAL PREPRODUCCIÓN +PRODUCCION+ ADMINISTRATIVOS								\$2.177,00
28	SUBTOTAL								\$177,00
29	Contingencia 3% : 3.00%								\$5,31
30	IVA : 12.00%								\$21,88
31	GRAN TOTAL								\$15.000,00

ANEXO 9

Scripts

1

REPORTE DE CÁMARA

PRODUCCIÓN: 16-05-18 Domingo DIRECTOR: Esteban Pineda

FECHA: 16-05-18 Domingo DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA:

ZAC: TAG:

ESC.	TOMA	Time Code	DURL	SON	DIAP.	Notas y fillos.	ESC.	TOMA	Time Code	DURL	SON	DIAP.	Notas y fillos.
7		90		017			4-D		128		156		para intercuts
1		92		120			4-D-2		129		157		para intercuts
3A-E	1	95		122			5	voice off			161		
3D-A	2	97		124			5-A		132				octave
3F-J		102		128			6		137				
3		105		131			6		140		176		
3D-A		107		136			5-C	voice off			179		
3-L							11		142		181		
A-AE		111		142			7		144		183		
A-DE		116		144			7		147		185		
1-E-E		118		146		con música primer piano	8A		150		189		
4-C-E		121		150		con música poco más	8B		153		191		
NOTAS ADICIONALES													
8-E 8-J 158 195 196													

- Recordar: hacer voice off de la escena 6 sin música

REPORTE DE CÁMARA

6i
PRODUCCIÓN

FECHA

ZAC

José Pineda

DIRECTOR

Antes Ariz

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA

Nelson Puga

TAC

CINTA PÁGINA

CÁMARA

Indo

ESC.	TOMA	Time Code	DUR.	SON	DIAP.	Notas y filtros.	ESC.	TOMA	Time Code	DUR.	SON	DIAP.	Notas y filtros.
A2-00	-	002					INS4	Suple	PD P. 017	017			
PD-min	-	003					INS5	Suple	PD P. 018	018			
2B		006					INS5	Suple	PE 013	013			
2C	Door						INS6	Suple	PE 014	014			
X-ins		009				(Esquina 24 en cámara)							
24A-5	1	010				(Llaves de cámara)							
24A-3	3	014				(Usa 1 antena se usa el dolly)							
24A-4	1	015					24A						0074
INS1		017				(cambio velocidad calentamiento)	24B						79
INS2		019				Primer plano de actor	24C						83
INS3		021				Primer plano de actor							

NOTAS ADICIONALES

REPORTE DE CÁMARA

PRODUCCIÓN
Domingo 6 de mayo 2018

DIRECTOR
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA

CINTA	2
PÁGINA	
CÁMARA	

ZAC

IAC

ESC.	TOMA	Time Code	DUR.	SON	DIAF.	Notas y filtros.	ESC.	TOMA	Time Code	DUR.	SON	DIAF.	Notas y filtros.
10		162		202			3		182		227		ojos como
13		165		204			3						Dnn
13				205			22		7		225		Voice off
13		107		206			22				226		
13		172		208			22				227		
16		173		213			22		193		240		4
20		174					27						4
20													
21													
22		178		214									
22		179		210		detalle							
22		180		221		plano detalle							

NOTAS ADICIONALES

mirar
nos
reintegrando
de los ojos de los
de los

1

REPORTE DE CÁMARA

PRODUCCIÓN: Brasil pasado DIRECTOR: _____

FECHA: 16-05-18 Domingo DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA: _____

TAL: _____ TAG: _____

ESC.	TOMA	Time Code	DUR.	SON.	DIAP.	Notas y filtros.	ESC.	TOMA	Time Code	DUR.	SON.	DIAP.	Notas y filtros.
7		90		077			4-D-1		128		156		para videos
1		92		120			1-D-2		129		157		para videos.
3A-1	1	95		122			5	voice off			161		
3B-1	2	97		124			5-A		132				ref.ave
3C-1		102		128			8		137				
3		105		131			6		140		176		
3-2		107		136			5-C	voice off			179		
3-L							11		142		181		
A-AE		111		142			7		144		183		
A-EE		116		144			7		147		186		
A-EE		118		146		no se puede ver el rostro	8A		150		189		
A-EE		121		150		no se puede ver el rostro	8B		153		191		
NOTAS ADICIONALES							8-F				195		
							8-J		158				

196

- Recordar: hacer voice off de la escena 6 sin audio.

ANEXO 10

CESIÓN DE DERECHOS DE USO DE IMAGEN

CESIÓN DE DERECHOS DE USO DE IMAGEN (Actores, Figurantes y Extras)

1. A través del presente documento el abajo firmante, en adelante CESIONARIO cede de manera irrevocable a favor de la Facultad de Comunicación y la Carrera de Multimedia de la Universidad de las Américas de Quito y del/la estudiante Luis Israel Proaño Robalino , sus licenciatarios, sucesores y cesionarios, a quienes en adelante se denominarán colectivamente "EL PRODUCTOR", el derecho ilimitado de uso de las imágenes de vídeo y audio captadas a su persona, con el objetivo de filmar, grabar, fotografiar imágenes y sonidos para la producción audiovisual con título de trabajo Necrópolis (en adelante LA PRODUCCIÓN), con el derecho ilimitado para usar, exhibir y/o explotar, y licenciar a otros para que usen, transmitan, exhiban y/o exploten la producción, en todo o en parte, a través del universo y de manera perpetua, y en cualquier manera y en cualquier tipo de medio conocido o diseñado ahora o en el futuro, sin importar si la producción contiene o no reproducciones audiovisuales del cesionario y sin importar si el cesionario es o no identificado.
2. El cesionario reconoce también el derecho del productor a cambiar, editar, modificar, y revisar en cualquier momento LA PRODUCCIÓN en todo o en parte, y a combinar la misma, en todo o en parte, con otros materiales o trabajos. El cesionario no tendrá derecho a reclamar compensación ni derecho a reclamo alguno que surja de cualquier uso, desenfoque, distorsión, alteración, efecto de ilusión, o reproducción errónea que pueda ocurrir en conexión con la producción
3. EL PRODUCTOR se compromete a poner el nombre del Cesionario dentro de la secuencia de créditos que considere pertinente bajo el nombre o seudónimo de Martín.

Fecha: Quito, 26 de Abril 2018

(En caso de menores de Edad)

Firma: 

Nombre: Juan Silva
Dirección: Las Casas
Teléfono: 0987835229

Firma representante legal:
Nombre representante legal:

CESIÓN DE DERECHOS DE USO DE IMAGEN
(Actores, Figurantes y Extras)

1. A través del presente documento el abajo firmante, en adelante CESIONARIO cede de manera irrevocable a favor de la Facultad de Comunicación y la Carrera de Multimedia de la Universidad de las Américas de Quito y del/la estudiante Luis Israel Proaño Robalino , sus licenciatarios, sucesores y cesionarios, a quienes en adelante se denominarán colectivamente "EL PRODUCTOR", el derecho ilimitado de uso de las imágenes de video y audio captadas a su persona, con el objetivo de filmar, grabar, fotografiar imágenes y sonidos para la producción audiovisual con título de trabajo Necrópolis (en adelante LA PRODUCCIÓN), con el derecho ilimitado para usar, exhibir y/o explotar, y licenciar a otros para que usen, transmitan, exhiban y/o exploten la producción, en todo o en parte, a través del universo y de manera perpetua, y en cualquier manera y en cualquier tipo de medio conocido o diseñado ahora o en el futuro, sin importar si la producción contiene o no reproducciones audiovisuales del cesionario y sin importar si el cesionario es o no identificado.
2. El cesionario reconoce también el derecho del productor a cambiar, editar, modificar, y revisar en cualquier momento LA PRODUCCIÓN en todo o en parte, y a combinar la misma, en todo o en parte, con otros materiales o trabajos. El cesionario no tendrá derecho a reclamar compensación ni derecho a reclamo alguno que surja de cualquier uso, desenfoque, distorsión, alteración, efecto de ilusión, o reproducción errónea que pueda ocurrir en conexión con la producción
3. EL PRODUCTOR se compromete a poner el nombre del Cesionario dentro de la secuencia de créditos que considere pertinente bajo el nombre o seudónimo de Maggie.

Fecha: Quito, 26 de Abril 2018

Firma: 

(En caso de menores de Edad)

Nombre: Ana Sofia Saavedra Rea
Dirección: Carcelén
Teléfono: 0983887026

Firma representante legal:
Nombre representante legal:

CESIÓN DE DERECHOS DE USO DE IMAGEN
(Actores, Figurantes y Extras)

1. A través del presente documento el abajo firmante, en adelante CESIONARIO cede de manera irrevocable a favor de la Facultad de Comunicación y la Carrera de Multimedia de la Universidad de las Américas de Quito y del/la estudiante Luis Israel Proaño Robalino , sus licenciatarios, sucesores y cesionarios, a quienes en adelante se denominarán colectivamente "EL PRODUCTOR", el derecho ilimitado de uso de las imágenes de video y audio captadas a su persona, con el objetivo de filmar, grabar, fotografiar imágenes y sonidos para la producción audiovisual con título de trabajo Necrópolis (en adelante LA PRODUCCIÓN), con el derecho ilimitado para usar, exhibir y/o explotar, y licenciar a otros para que usen, transmitan, exhiban y/o exploten la producción, en todo o en parte, a través del universo y de manera perpetua, y en cualquier manera y en cualquier tipo de medio conocido o diseñado ahora o en el futuro, sin importar si la producción contiene o no reproducciones audiovisuales del cesionario y sin importar si el cesionario es o no identificado.
2. El cesionario reconoce también el derecho del productor a cambiar, editar, modificar, y revisar en cualquier momento LA PRODUCCIÓN en todo o en parte, y a combinar la misma, en todo o en parte, con otros materiales o trabajos. El cesionario no tendrá derecho a reclamar compensación ni derecho a reclamo alguno que surja de cualquier uso, desenfoque, distorsión, alteración, efecto de ilusión, o reproducción errónea que pueda ocurrir en conexión con la producción
3. EL PRODUCTOR se compromete a poner el nombre del Cesionario dentro de la secuencia de créditos que considere pertinente bajo el nombre o seudónimo de Martín.

Fecha: Quito, 26 de Abril 2018

Firma: 

Nombre: Adelis Alain Pierri Maidana
Dirección: El Condado
Teléfono: 09883445748

(En caso de menores de Edad)

Firma representante legal:
Nombre representante legal:

ANEXO 11

CONTRATOS DE SERVICIOS PROFESIONALES

CONTRATO DE SERVICIOS PROFESIONALES

En ciudad de Quito, a los 26 de abril del 2018 , comparecen a la celebración del presente una parte Israel Proaño con cédula de ciudadanía 1713134631, a quien para efectos de este contrato se le denominará EL CONTRATANTE; y, por otra parte Juan Silva con cédula de ciudadanía 1714303748 por sus propios y personales derechos, a quien para efectos de este contrato se le denominará EL PROFESIONAL; quienes en forma libre y voluntaria, convienen en suscribir el contrato civil, contenido en las siguientes cláusulas:

PRIMERA.- *(Antecedentes)*

El señor Israel Proaño está desarrollando un producto audiovisual y requiere contratar los servicios profesionales de un DIRECTOR DE ARTE

SEGUNDA.- *(Objeto)*

Con los antecedentes expuestos de forma libre y voluntaria EL CONTRATANTE contrata los servicios profesionales de EL PROFESIONAL, a fin de que realice el trabajo de DIRECCIÓN ARTISTICA Y ESCENOGRAFIA

TERCERA.- *(Obligaciones)*

Del PROFESIONAL:

Ejecutar los servicios para los cuales fue contratado ~~de acuerdo a~~ las disposiciones y lineamientos que ha trazado el CONTRATANTE.

Respetar plazos de entrega para los productos y/o servicios para los cuales fue contratado ~~de acuerdo a~~ lo acordado con el CONTRATANTE.

Coordinar con EL CONTRATANTE el desarrollo de los productos y/o servicios.

Del CONTRATANTE:

Entregar un cronograma de actividades y tiempo con la debida anticipación para que el PROFESIONAL pueda desarrollar los productos y/o servicios a tiempo.

Comunicar claramente la calidad y el resultado esperado de los productos y/o servicios del PROFESIONAL.

Suscribir con EL CONSTRUCTOR las respectivas Acta de Entrega - Recepción Provisional y Definitiva de los productos.

Los trabajos, materiales, personal y obligaciones que se usen o generen entre EL PROFESIONAL y EL CONTRATANTE, son independientes y excluyentes de las que este último genere con terceros, sin que ello no implique un trabajo coordinado siempre y cuando no afecte a los servicios que presta EL PROFESIONAL.

CUARTA.- *(Plazo)*

Las partes de mutuo acuerdo determinan que el presente contrato ~~entrará en vigencia~~ desde su suscripción de este documento, y que el plazo para la ejecución de los productos y/o servicios tendrán un plazo indefinido, debido a la peculiaridad del rodaje del producto audiovisual.

El CONTRATANTE se compromete a notificar con por lo menos dos semanas de anticipación la terminación del contrato de prestación de servicios profesionales.

QUINTA.- *(Precio y forma de pago)*

EL CONTRATANTE, NO pagará al PROFESIONAL, por sus servicios profesionales aquí detallados, ya que estos serán provistos de manera gratuita.

SEXTA.- *(Provisión de materiales)*

La provisión de materiales, herramientas y equipos para la ejecución del objeto contratado correrá a cargo del PROFESIONAL sin que el CONTRATANTE tenga que efectuar desembolso adicional alguno por este concepto; salvo pacto en contrario.

SÉPTIMA.- *(Confidencialidad)*

Ninguna de las partes utilizará la información confidencial para fines diferentes a los del objeto del presente contrato. La información confidencial solo podrá reproducirse si ello resulta necesario para cumplir tal objeto y solo se dará a conocer a aquellos empleados, trabajadores, asesores o proveedores con previa autorización de la parte dueña de la información, que tenga necesidad de tal conocimiento. En este último evento deberá advertir a dichos empleados, trabajadores, asesores y proveedores, el carácter confidencial de la información, al tiempo que deberá advertírseles respecto a los términos de este contrato.

En caso de contravención a esta obligación de confidencialidad, las partes deberán pagar una multa que se valorará en relación a la información revelada y los beneficios que haya obtenido por revelar dicha información. También se considerará para estos efectos, el provecho que dicha información haya acarreado a quienes recibieron la información por parte de alguna de las partes: sin perjuicio de tomar las acciones pertinentes que de lo que las Leyes civiles, penales y administrativas dispongan siempre y cuando se pueda probar con documentación de respaldo que dicha información fue revelada a quien no correspondiera.

El producto y/o servicios por los cuales EL PROFESIONAL fue contratado son de propiedad del CONTRATANTE y EL PROFESIONAL renuncia a ellos a favor del CONTRATANTE, sin tener derecho o pretensión de ellos. De igual manera guardará absoluta reserva del material audiovisual y de los hallazgos hechos en el proceso desarrollo del contrato so pena de una multa del duplo de todos los pagos desembolsados a raíz de este contrato.

OCTAVA.- *(Controversias y mediación)*

Toda controversia o diferencia derivada de éste contrato será resuelta con la asistencia de un mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, las partes someten sus controversias a la resolución de un Tribunal de Arbitraje que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, el Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito y las siguientes normas:

Los Árbitros serán seleccionados conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación;

- Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo que expedirá el Tribunal Arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral;
- Para la ejecución de las medidas cautelares el Tribunal Arbitral está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos sin que sea necesario recurrir al juez ordinario alguno;
- El tribunal Arbitral estará integrado por uno o tres árbitros;
- El procedimiento arbitral será confidencial; y
- El lugar de arbitraje será en las instalaciones del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito.

NOVENA.- (Aceptación)

Los comparecientes aceptan el contenido de este contrato, para constancia de lo cual firman, en tres ejemplares de igual contenido, en unidad de acto en la ciudad de Quito, a los 26 de abril del 2018.



Israel Proaño
EL CONTRATANTE



Juan Silva
EL PROFESIONAL

CONTRATO DE SERVICIOS PROFESIONALES

En ciudad de Quito, a los 26 de abril del 2018 , comparecen a la celebración del presente una parte Israel Proaño con cédula de ciudadanía 1713134631, a quien para efectos de este contrato se le denominará EL CONTRATANTE; y, por otra parte Sofia Saavedra con cédula de ciudadanía 1730966748 por sus propios y personales derechos, a quien para efectos de este contrato se le denominará EL PROFESIONAL; quienes en forma libre y voluntaria, convienen en suscribir el contrato civil, contenido en las siguientes cláusulas:

PRIMERA.- *(Antecedentes)*

El señor Israel Proaño está desarrollando un producto audiovisual y requiere contratar los servicios profesionales de un DIRECTOR DE ARTE

SEGUNDA.- *(Objeto)*

Con los antecedentes expuestos de forma libre y voluntaria EL CONTRATANTE contrata los servicios profesionales de EL PROFESIONAL, a fin de que realice el trabajo de DIRECCIÓN ARTISTICA Y ESCENOGRAFIA

TERCERA.- *(Obligaciones)*

Del PROFESIONAL:

Ejecutar los servicios para los cuales fue contratado de acuerdo a las disposiciones y lineamientos que ha trazado el CONTRATANTE.

Respetar plazos de entrega para los productos y/o servicios para los cuales fue contratado de acuerdo a lo acordado con el CONTRATANTE.

Coordinar con EL CONTRATANTE el desarrollo de los productos y/o servicios.

Del CONTRATANTE:

Entregar un cronograma de actividades y tiempo con la debida anticipación para que el PROFESIONAL pueda desarrollar los productos y/o servicios a tiempo.

Comunicar claramente la calidad y el resultado esperado de los productos y/o servicios del PROFESIONAL.

Suscribir con EL CONSTRUCTOR las respectivas Acta de Entrega - Recepción Provisional y Definitiva de los productos.

Los trabajos, materiales, personal y obligaciones que se usen o generen entre EL PROFESIONAL y EL CONTRATANTE, son independientes y excluyentes de las que este último genere con terceros, sin que ello no implique un trabajo coordinado siempre y cuando no afecte a los servicios que presta EL PROFESIONAL.

CUARTA.- *(Plazo)*

Las partes de mutuo acuerdo determinan que el presente contrato entrará en vigencia desde su suscripción de este documento, y que el plazo para la ejecución de los productos y/o servicios tendrán un plazo indefinido, debido a la peculiaridad del rodaje del producto audiovisual.

El CONTRATANTE se compromete a notificar con por lo menos dos semanas de anticipación la terminación del contrato de prestación de servicios profesionales.

QUINTA.- *(Precio y forma de pago)*

EL CONTRATANTE, NO pagará al PROFESIONAL, por sus servicios profesionales aquí detallados, ya que estos serán provistos de manera gratuita.

SEXTA.- *(Provisión de materiales)*

La provisión de materiales, herramientas y equipos para la ejecución del objeto contratado correrá a cargo del PROFESIONAL sin que el CONTRATANTE tenga que efectuar desembolso adicional alguno por este concepto; salvo pacto en contrario.

SÉPTIMA.- *(Confidencialidad)*

Ninguna de las partes utilizará la información confidencial para fines diferentes a los del objeto del presente contrato. La información confidencial solo podrá reproducirse si ello resulta necesario para cumplir tal objeto y solo se dará a conocer a aquellos empleados, trabajadores, asesores o proveedores con previa autorización de la parte dueña de la información, que tenga necesidad de tal conocimiento. En este último evento deberá advertir a dichos empleados, trabajadores, asesores y proveedores, el carácter confidencial de la información, al tiempo que deberá advertirseles respecto a los términos de este contrato.

En caso de contravención a esta obligación de confidencialidad, las partes deberán pagar una multa que se valorará en relación a la información revelada y los beneficios que haya obtenido por revelar dicha información. También se considerará para estos efectos, el provecho que dicha información haya acarreado a quienes recibieron la información por parte de alguna de las partes: sin perjuicio de tomar las acciones pertinentes que de lo que las Leyes civiles, penales y administrativas dispongan siempre y cuando se pueda probar con documentación de respaldo que dicha información fue revelada a quien no correspondiera.

El producto y/o servicios por los cuales EL PROFESIONAL fue contratado son de propiedad del CONTRATANTE y EL PROFESIONAL renuncia a ellos a favor del CONTRATANTE, sin tener derecho o pretensión de ellos. De igual manera guardará absoluta reserva del material audiovisual y de los hallazgos hechos en el proceso desarrollo del contrato so pena de una multa del duplo de todos los pagos desembolsados a raíz de este contrato.

OCTAVA.- *(Controversias y mediación)*

Toda controversia o diferencia derivada de éste contrato será resuelta con la asistencia de un mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, las partes someten sus controversias a la resolución de un Tribunal de Arbitraje que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, el Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito y las siguientes normas:

Los Árbitros serán seleccionados conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación;

- Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo que expedirá el Tribunal Arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral;
- Para la ejecución de las medidas cautelares el Tribunal Arbitral está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos sin que sea necesario recurrir al juez ordinario alguno;
- El tribunal Arbitral estará integrado por uno o tres árbitros;
- El procedimiento arbitral será confidencial; y
- El lugar de arbitraje será en las instalaciones del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito.

NOVENA.- (Aceptación)

Los comparecientes aceptan el contenido de este contrato, para constancia de lo cual firman, en tres ejemplares de igual contenido, en unidad de acto en la ciudad de Quito, a los 26 de abril del 2018



Israel Proaño
EL CONTRATANTE



Ana Sofía Saavedra Rea
EL PROFESIONAL

CONTRATO DE SERVICIOS PROFESIONALES

En ciudad de Quito, a los 26 de abril del 2018 , comparecen a la celebración del presente una parte Israel Proaño con cédula de ciudadanía 1713134631, a quien para efectos de este contrato se le denominará EL CONTRATANTE; y, por otra parte Alain Pierri con cédula de ciudadanía 1750976588 por sus propios y personales derechos, a quien para efectos de este contrato se le denominará EL PROFESIONAL; quienes en forma libre y voluntaria, convienen en suscribir el contrato civil, contenido en las siguientes cláusulas:

PRIMERA.- (Antecedentes)

El señor Israel Proaño está desarrollando un producto audiovisual y requiere contratar los servicios profesionales de un DIRECTOR DE ARTE

SEGUNDA.- (Objeto)

Con los antecedentes expuestos de forma libre y voluntaria EL CONTRATANTE contrata los servicios profesionales de EL PROFESIONAL, a fin de que realice el trabajo de DIRECCIÓN ARTISTICA Y ESCENOGRAFIA

TERCERA.- (Obligaciones)

Del PROFESIONAL:

Ejecutar los servicios para los cuales fue contratado de acuerdo a las disposiciones y lineamientos que ha trazado el CONTRATANTE.

Respetar plazos de entrega para los productos y/o servicios para los cuales fue contratado de acuerdo a lo acordado con el CONTRATANTE.

Coordinar con EL CONTRATANTE el desarrollo de los productos y/o servicios.

Del CONTRATANTE:

Entregar un cronograma de actividades y tiempo con la debida anticipación para que el PROFESIONAL pueda desarrollar los productos y/o servicios a tiempo.

Comunicar claramente la calidad y el resultado esperado de los productos y/o servicios del PROFESIONAL.

Suscribir con EL CONSTRUCTOR las respectivas Acta de Entrega - Recepción Provisional y Definitiva de los productos.

Los trabajos, materiales, personal y obligaciones que se usen o generen entre EL PROFESIONAL y EL CONTRATANTE, son independientes y excluyentes de las que este último genere con terceros, sin que ello no implique un trabajo coordinado siempre y cuando no afecte a los servicios que presta EL PROFESIONAL.

CUARTA.- (Plazo)

Las partes de mutuo acuerdo determinan que el presente contrato entrará en vigencia desde su suscripción de este documento, y que el plazo para la ejecución de los productos y/o servicios tendrán un plazo indefinido, debido a la peculiaridad del rodaje del producto audiovisual.

El CONTRATANTE se compromete a notificar con por lo menos dos semanas de anticipación la terminación del contrato de prestación de servicios profesionales.

QUINTA.- *(Precio y forma de pago)*

EL CONTRATANTE, NO pagará al PROFESIONAL, por sus servicios profesionales aquí detallados, ya que estos serán provistos de manera gratuita.

SEXTA.- *(Provisión de materiales)*

La provisión de materiales, herramientas y equipos para la ejecución del objeto contratado correrá a cargo del PROFESIONAL sin que el CONTRATANTE tenga que efectuar desembolso adicional alguno por este concepto; salvo pacto en contrario.

SÉPTIMA.- *(Confidencialidad)*

Ninguna de las partes utilizará la información confidencial para fines diferentes a los del objeto del presente contrato. La información confidencial solo podrá reproducirse si ello resulta necesario para cumplir tal objeto y solo se dará a conocer a aquellos empleados, trabajadores, asesores o proveedores con previa autorización de la parte dueña de la información, que tenga necesidad de tal conocimiento. En este último evento deberá advertir a dichos empleados, trabajadores, asesores y proveedores, el carácter confidencial de la información, al tiempo que deberá advertírseles respecto a los términos de este contrato.

En caso de contravención a esta obligación de confidencialidad, las partes deberán pagar una multa que se valorará en relación a la información revelada y los beneficios que haya obtenido por revelar dicha información. También se considerará para estos efectos, el provecho que dicha información haya acarreado a quienes recibieron la información por parte de alguna de las partes: sin perjuicio de tomar las acciones pertinentes que de lo que las Leyes civiles, penales y administrativas dispongan siempre y cuando se pueda probar con documentación de respaldo que dicha información fue revelada a quien no correspondiera.

El producto y/o servicios por los cuales EL PROFESIONAL fue contratado son de propiedad del CONTRATANTE y EL PROFESIONAL renuncia a ellos a favor del CONTRATANTE, sin tener derecho o pretensión de ellos. De igual manera guardará absoluta reserva del material audiovisual y de los hallazgos hechos en el proceso desarrollo del contrato so pena de una multa del duplo de todos los pagos desembolsados a raíz de este contrato.

OCTAVA.- *(Controversias y mediación)*

Toda controversia o diferencia derivada de éste contrato será resuelta con la asistencia de un mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, las partes someten sus controversias a la resolución de un Tribunal de Arbitraje que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, el Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito y las siguientes normas:

Los Árbitros serán seleccionados conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación;

- Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo que expedirá el Tribunal Arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral;
- Para la ejecución de las medidas cautelares el Tribunal Arbitral está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos sin que sea necesario recurrir al juez ordinario alguno;
- El tribunal Arbitral estará integrado por uno o tres árbitros;
- El procedimiento arbitral será confidencial; y
- El lugar de arbitraje será en las instalaciones del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito.

NOVENA.- (Aceptación)

Los comparecientes aceptan el contenido de este contrato, para constancia de lo cual firman, en tres ejemplares de igual contenido, en unidad de acto en la ciudad de Quito, a los 26 de abril del 2018.



Israel Proaño
EL CONTRATANTE



Adelis Alain Pierri Maidana
EL PROFESIONAL

CONTRATO DE SERVICIOS PROFESIONALES

En ciudad de Quito, a los 26 de abril del 2018, comparecen a la celebración del presente una parte Israel Proaño con cédula de ciudadanía 1713134631, a quien para efectos de este contrato se le denominará EL CONTRATANTE; y, por otra parte Armando Proaño con cédula de ciudadanía 1703253495 por sus propios y personales derechos, a quien para efectos de este contrato se le denominará EL PROFESIONAL; quienes en forma libre y voluntaria, convienen en suscribir el contrato civil, contenido en las siguientes cláusulas:

PRIMERA.- (Antecedentes)

El señor Israel Proaño está desarrollando un producto audiovisual y requiere contratar los servicios profesionales de un DIRECTOR DE ARTE

SEGUNDA.- (Objeto)

Con los antecedentes expuestos de forma libre y voluntaria EL CONTRATANTE contrata los servicios profesionales de EL PROFESIONAL, a fin de que realice el trabajo de DIRECCIÓN ARTISTICA Y ESCENOGRAFIA

TERCERA.- (Obligaciones)

Del PROFESIONAL:

Ejecutar los servicios para los cuales fue contratado de acuerdo a las disposiciones y lineamientos que ha trazado el CONTRATANTE.

Respetar plazos de entrega para los productos y/o servicios para los cuales fue contratado de acuerdo a lo acordado con el CONTRATANTE.

Coordinar con EL CONTRATANTE el desarrollo de los productos y/o servicios.

Del CONTRATANTE:

Entregar un cronograma de actividades y tiempo con la debida anticipación para que el PROFESIONAL pueda desarrollar los productos y/o servicios a tiempo.

Comunicar claramente la calidad y el resultado esperado de los productos y/o servicios del PROFESIONAL.

Suscribir con EL CONSTRUCTOR las respectivas Acta de Entrega - Recepción Provisional y Definitiva de los productos.

Los trabajos, materiales, personal y obligaciones que se usen o generen entre EL PROFESIONAL y EL CONTRATANTE, son independientes y excluyentes de las que este último genere con terceros, sin que ello no implique un trabajo coordinado siempre y cuando no afecte a los servicios que presta EL PROFESIONAL.

CUARTA.- (Plazo)

Las partes de mutuo acuerdo determinan que el presente contrato entrará en vigencia desde su suscripción de este documento, y que el plazo para la ejecución de los productos y/o servicios tendrán un plazo indefinido, debido a la peculiaridad del rodaje del producto audiovisual.

El CONTRATANTE se compromete a notificar con por lo menos dos semanas de anticipación la terminación del contrato de prestación de servicios profesionales.

QUINTA.- *(Precio y forma de pago)*

EL CONTRATANTE, NO pagará al PROFESIONAL, por sus servicios profesionales aquí detallados, ya que estos serán provistos de manera gratuita.

SEXTA.- *(Provisión de materiales)*

La provisión de materiales, herramientas y equipos para la ejecución del objeto contratado correrá a cargo del PROFESIONAL sin que el CONTRATANTE tenga que efectuar desembolso adicional alguno por este concepto; salvo pacto en contrario.

SÉPTIMA.- *(Confidencialidad)*

Ninguna de las partes utilizará la información confidencial para fines diferentes a los del objeto del presente contrato. La información confidencial solo podrá reproducirse si ello resulta necesario para cumplir tal objeto y solo se dará a conocer a aquellos empleados, trabajadores, asesores o proveedores con previa autorización de la parte dueña de la información, que tenga necesidad de tal conocimiento. En este último evento deberá advertir a dichos empleados, trabajadores, asesores y proveedores, el carácter confidencial de la información, al tiempo que deberá advertírseles respecto a los términos de este contrato.

En caso de contravención a esta obligación de confidencialidad, las partes deberán pagar una multa que se valorará en relación a la información revelada y los beneficios que haya obtenido por revelar dicha información. También se considerará para estos efectos, el provecho que dicha información haya acarreado a quienes recibieron la información por parte de alguna de las partes: sin perjuicio de tomar las acciones pertinentes que de lo que las Leyes civiles, penales y administrativas dispongan siempre y cuando se pueda probar con documentación de respaldo que dicha información fue revelada a quien no correspondiera.

El producto y/o servicios por los cuales EL PROFESIONAL fue contratado son de propiedad del CONTRATANTE y EL PROFESIONAL renuncia a ellos a favor del CONTRATANTE, sin tener derecho o pretensión de ellos. De igual manera guardará absoluta reserva del material audiovisual y de los hallazgos hechos en el proceso desarrollo del contrato so pena de una multa del duplo de todos los pagos desembolsados a raíz de este contrato.

OCTAVA.- *(Controversias y mediación)*

Toda controversia o diferencia derivada de éste contrato será resuelta con la asistencia de un mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, las partes someten sus controversias a la resolución de un Tribunal de Arbitraje que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, el Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito y las siguientes normas:

Los Árbitros serán seleccionados conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación;

- Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo que expedirá el Tribunal Arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral;
- Para la ejecución de las medidas cautelares el Tribunal Arbitral está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos sin que sea necesario recurrir al juez ordinario alguno;
- El tribunal Arbitral estará integrado por uno o tres árbitros;
- El procedimiento arbitral será confidencial; y
- El lugar de arbitraje será en las instalaciones del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito.

NOVENA.- (Aceptación)

Los comparecientes aceptan el contenido de este contrato, para constancia de lo cual firman, en tres ejemplares de igual contenido, en unidad de acto en la ciudad de Quito, a los 26 de abril del 2018.



Israel Proaño
EL CONTRATANTE



Armando Proaño
EL PROFESIONAL

CONTRATO DE SERVICIOS PROFESIONALES

En ciudad de Quito, a los 26 de abril del 2018 , comparecen a la celebración del presente una parte Israel Proaño con cédula de ciudadanía 1713134631, a quien para efectos de este contrato se le denominará EL CONTRATANTE; y, por otra parte Jhonatan Suarez con cédula de ciudadanía 17151587981 por sus propios y personales derechos, a quien para efectos de este contrato se le denominará EL PROFESIONAL; quienes en forma libre y voluntaria, convienen en suscribir el contrato civil, contenido en las siguientes cláusulas:

PRIMERA.- (Antecedentes)

El señor Israel Proaño está desarrollando un producto audiovisual y requiere contratar los servicios profesionales de un DIRECTOR DE ARTE

SEGUNDA.- (Objeto)

Con los antecedentes expuestos de forma libre y voluntaria EL CONTRATANTE contrata los servicios profesionales de EL PROFESIONAL, a fin de que realice el trabajo de DIRECCIÓN ARTISTICA Y ESCENOGRAFIA

TERCERA.- (Obligaciones)

Del PROFESIONAL:

Ejecutar los servicios para los cuales fue contratado ~~de acuerdo a~~ las disposiciones y lineamientos que ha trazado el CONTRATANTE.

Respetar plazos de entrega para los productos y/o servicios para los cuales fue contratado ~~de acuerdo a~~ lo acordado con el CONTRATANTE.

Coordinar con EL CONTRATANTE el desarrollo de los productos y/o servicios.

Del CONTRATANTE:

Entregar un cronograma de actividades y tiempo con la debida anticipación para que el PROFESIONAL pueda desarrollar los productos y/o servicios a tiempo.

Comunicar claramente la calidad y el resultado esperado de los productos y/o servicios del PROFESIONAL.

Suscribir con EL CONSTRUCTOR las respectivas Acta de Entrega - Recepción Provisional y Definitiva de los productos.

Los trabajos, materiales, personal y obligaciones que se usen o generen entre EL PROFESIONAL y EL CONTRATANTE, son independientes y excluyentes de las que este último genere con terceros, sin que ello no implique un trabajo coordinado siempre y cuando no afecte a los servicios que presta EL PROFESIONAL.

CUARTA.- (Plazo)

Las partes de mutuo acuerdo determinan que el presente contrato ~~entrará en~~ vigencia desde su suscripción de este documento, y que el plazo para la ejecución de los productos y/o servicios tendrán un plazo indefinido, debido a la peculiaridad del rodaje del producto audiovisual.

El CONTRATANTE se compromete a notificar con por lo menos dos semanas de anticipación la terminación del contrato de prestación de servicios profesionales.

QUINTA.- *(Precio y forma de pago)*

EL CONTRATANTE, NO pagará al PROFESIONAL, por sus servicios profesionales aquí detallados, ya que estos serán provistos de manera gratuita.

SEXTA.- *(Provisión de materiales)*

La provisión de materiales, herramientas y equipos para la ejecución del objeto contratado correrá a cargo del PROFESIONAL sin que el CONTRATANTE tenga que efectuar desembolso adicional alguno por este concepto; salvo pacto en contrario.

SÉPTIMA.- *(Confidencialidad)*

Ninguna de las partes utilizará la información confidencial para fines diferentes a los del objeto del presente contrato. La información confidencial solo podrá reproducirse si ello resulta necesario para cumplir tal objeto y solo se dará a conocer a aquellos empleados, trabajadores, asesores o proveedores con previa autorización de la parte dueña de la información, que tenga necesidad de tal conocimiento. En este último evento deberá advertir a dichos empleados, trabajadores, asesores y proveedores, el carácter confidencial de la información, al tiempo que deberá advertirseles respecto a los términos de este contrato.

En caso de contravención a esta obligación de confidencialidad, las partes deberán pagar una multa que se valorará en relación a la información revelada y los beneficios que haya obtenido por revelar dicha información. También se considerará para estos efectos, el provecho que dicha información haya acarreado a quienes recibieron la información por parte de alguna de las partes: sin perjuicio de tomar las acciones pertinentes que de lo que las Leyes civiles, penales y administrativas dispongan siempre y cuando se pueda probar con documentación de respaldo que dicha información fue revelada a quien no correspondiera.

El producto y/o servicios por los cuales EL PROFESIONAL fue contratado son de propiedad del CONTRATANTE y EL PROFESIONAL renuncia a ellos a favor del CONTRATANTE, sin tener derecho o pretensión de ellos. De igual manera guardará absoluta reserva del material audiovisual y de los hallazgos hechos en el proceso desarrollo del contrato so pena de una multa del duplo de todos los pagos desembolsados a raíz de este contrato.

OCTAVA.- *(Controversias y mediación)*

Toda controversia o diferencia derivada de éste contrato será resuelta con la asistencia de un mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, las partes someten sus controversias a la resolución de un Tribunal de Arbitraje que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, el Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito y las siguientes normas:

Los Árbitros serán seleccionados conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación;

- Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo que expedirá el Tribunal Arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral;
- Para la ejecución de las medidas cautelares el Tribunal Arbitral está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos sin que sea necesario recurrir al juez ordinario alguno;
- El tribunal Arbitral estará integrado por uno o tres árbitros;
- El procedimiento arbitral será confidencial; y
- El lugar de arbitraje será en las instalaciones del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito.

NOVENA.- (Aceptación)

Los comparecientes aceptan el contenido de este contrato, para constancia de lo cual firman, en tres ejemplares de igual contenido, en unidad de acto en la ciudad de Quito, a los 26 de abril del 2018



Israel Proaño
EL CONTRATANTE



Jhonatan Suarez
EL PROFESIONAL

CONTRATO DE SERVICIOS PROFESIONALES

En ciudad de Quito, a los 26 de abril del 2018 , comparecen a la celebración del presente una parte Israel Proaño con cédula de ciudadanía 1713134631, a quien para efectos de este contrato se le denominará EL CONTRATANTE; y, por otra parte Andres Arias con cédula de ciudadanía 1740325391 por sus propios y personales derechos, a quien para efectos de este contrato se le denominará EL PROFESIONAL; quienes en forma libre y voluntaria, convienen en suscribir el contrato civil, contenido en las siguientes cláusulas:

PRIMERA.- *(Antecedentes)*

El señor Israel Proaño está desarrollando un producto audiovisual y requiere contratar los servicios profesionales de un DIRECTOR DE ARTE

SEGUNDA.- *(Objeto)*

Con los antecedentes expuestos de forma libre y voluntaria EL CONTRATANTE contrata los servicios profesionales de EL PROFESIONAL, a fin de que realice el trabajo de DIRECCIÓN ARTISTICA Y ESCENOGRAFIA

TERCERA.- *(Obligaciones)*

Del PROFESIONAL:

Ejecutar los servicios para los cuales fue contratado de acuerdo a las disposiciones y lineamientos que ha trazado el CONTRATANTE.

Respetar plazos de entrega para los productos y/o servicios para los cuales fue contratado de acuerdo a lo acordado con el CONTRATANTE.

Coordinar con EL CONTRATANTE el desarrollo de los productos y/o servicios.

Del CONTRATANTE:

Entregar un cronograma de actividades y tiempo con la debida anticipación para que el PROFESIONAL pueda desarrollar los productos y/o servicios a tiempo.

Comunicar claramente la calidad y el resultado esperado de los productos y/o servicios del PROFESIONAL.

Suscribir con EL CONSTRUCTOR las respectivas Acta de Entrega - Recepción Provisional y Definitiva de los productos.

Los trabajos, materiales, personal y obligaciones que se usen o generen entre EL PROFESIONAL y EL CONTRATANTE, son independientes y excluyentes de las que este último genere con terceros, sin que ello no implique un trabajo coordinado siempre y cuando no afecte a los servicios que presta EL PROFESIONAL.

CUARTA.- *(Plazo)*

Las partes de mutuo acuerdo determinan que el presente contrato entrará en vigencia desde su suscripción de este documento, y que el plazo para la ejecución de los productos y/o servicios tendrán un plazo indefinido, debido a la peculiaridad del rodaje del producto audiovisual.

El CONTRATANTE se compromete a notificar con por lo menos dos semanas de anticipación la terminación del contrato de prestación de servicios profesionales.

QUINTA.- *(Precio y forma de pago)*

EL CONTRATANTE, NO pagará al PROFESIONAL, por sus servicios profesionales aquí detallados, ya que estos serán provistos de manera gratuita.

SEXTA.- *(Provisión de materiales)*

La provisión de materiales, herramientas y equipos para la ejecución del objeto contratado correrá a cargo del PROFESIONAL sin que el CONTRATANTE tenga que efectuar desembolso adicional alguno por este concepto; salvo pacto en contrario.

SÉPTIMA.- *(Confidencialidad)*

Ninguna de las partes utilizará la información confidencial para fines diferentes a los del objeto del presente contrato. La información confidencial solo podrá reproducirse si ello resulta necesario para cumplir tal objeto y solo se dará a conocer a aquellos empleados, trabajadores, asesores o proveedores con previa autorización de la parte dueña de la información, que tenga necesidad de tal conocimiento. En este último evento deberá advertir a dichos empleados, trabajadores, asesores y proveedores, el carácter confidencial de la información, al tiempo que deberá advertirseles respecto a los términos de este contrato.

En caso de contravención a esta obligación de confidencialidad, las partes deberán pagar una multa que se valorará en relación a la información revelada y los beneficios que haya obtenido por revelar dicha información. También se considerará para estos efectos, el provecho que dicha información haya acarreado a quienes recibieron la información por parte de alguna de las partes: sin perjuicio de tomar las acciones pertinentes que de lo que las Leyes civiles, penales y administrativas dispongan siempre y cuando se pueda probar con documentación de respaldo que dicha información fue revelada a quien no correspondiera.

El producto y/o servicios por los cuales EL PROFESIONAL fue contratado son de propiedad del CONTRATANTE y EL PROFESIONAL renuncia a ellos a favor del CONTRATANTE, sin tener derecho o pretensión de ellos. De igual manera guardará absoluta reserva del material audiovisual y de los hallazgos hechos en el proceso desarrollo del contrato so pena de una multa del duplo de todos los pagos desembolsados a raíz de este contrato.

OCTAVA.- *(Controversias y mediación)*

Toda controversia o diferencia derivada de éste contrato será resuelta con la asistencia de un mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, las partes someten sus controversias a la resolución de un Tribunal de Arbitraje que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, el Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito y las siguientes normas:

Los Árbitros serán seleccionados conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación;

- Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo que expedirá el Tribunal Arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral;
- Para la ejecución de las medidas cautelares el Tribunal Arbitral está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos sin que sea necesario recurrir al juez ordinario alguno;
- El tribunal Arbitral estará integrado por uno o tres árbitros;
- El procedimiento arbitral será confidencial; y
- El lugar de arbitraje será en las instalaciones del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito.

NOVENA.- (Aceptación)

Los comparecientes aceptan el contenido de este contrato, para constancia de lo cual firman, en tres ejemplares de igual contenido, en unidad de acto en la ciudad de Quito, a los 26 de abril del 2018



Israel Proaño
EL CONTRATANTE



Andrés Arias
EL PROFESIONAL

CONTRATO DE SERVICIOS PROFESIONALES

En ciudad de Quito, a los 26 de abril del 2018 , comparecen a la celebración del presente una parte Israel Proaño con cédula de ciudadanía 1713134631, a quien para efectos de este contrato se le denominará EL CONTRATANTE; y, por otra parte Erika Mogro con cédula de ciudadanía 1756289651 por sus propios y personales derechos, a quien para efectos de este contrato se le denominará EL PROFESIONAL; quienes en forma libre y voluntaria, convienen en suscribir el contrato civil, contenido en las siguientes cláusulas:

PRIMERA.- (Antecedentes)

El señor Israel Proaño está desarrollando un producto audiovisual y requiere contratar los servicios profesionales de un DIRECTOR DE ARTE

SEGUNDA.- (Objeto)

Con los antecedentes expuestos de forma libre y voluntaria EL CONTRATANTE contrata los servicios profesionales de EL PROFESIONAL, a fin de que realice el trabajo de DIRECCIÓN ARTISTICA Y ESCENOGRAFIA

TERCERA.- (Obligaciones)

Del PROFESIONAL:

Ejecutar los servicios para los cuales fue contratado ~~de acuerdo a~~ las disposiciones y lineamientos que ha trazado el CONTRATANTE.

Respetar plazos de entrega para los productos y/o servicios para los cuales fue contratado ~~de acuerdo a~~ lo acordado con el CONTRATANTE.

Coordinar con EL CONTRATANTE el desarrollo de los productos y/o servicios.

Del CONTRATANTE:

Entregar un cronograma de actividades y tiempo con la debida anticipación para que el PROFESIONAL pueda desarrollar los productos y/o servicios a tiempo.

Comunicar claramente la calidad y el resultado esperado de los productos y/o servicios del PROFESIONAL.

Suscribir con EL CONSTRUCTOR las respectivas Acta de Entrega - Recepción Provisional y Definitiva de los productos.

Los trabajos, materiales, personal y obligaciones que se usen o generen entre EL PROFESIONAL y EL CONTRATANTE, son independientes y excluyentes de las que este último genere con terceros, sin que ello no implique un trabajo coordinado siempre y cuando no afecte a los servicios que presta EL PROFESIONAL.

CUARTA.- (Plazo)

Las partes de mutuo acuerdo determinan que el presente contrato ~~entrará en vigencia~~ desde su suscripción de este documento, y que el plazo para la ejecución de los productos y/o servicios tendrán un plazo indefinido, debido a la peculiaridad del rodaje del producto audiovisual.

|

El CONTRATANTE se compromete a notificar con por lo menos dos semanas de anticipación la terminación del contrato de prestación de servicios profesionales.

QUINTA.- *(Precio y forma de pago)*

EL CONTRATANTE, NO pagará al PROFESIONAL, por sus servicios profesionales aquí detallados, ya que estos serán provistos de manera gratuita.

SEXTA.- *(Provisión de materiales)*

La provisión de materiales, herramientas y equipos para la ejecución del objeto contratado correrá a cargo del PROFESIONAL sin que el CONTRATANTE tenga que efectuar desembolso adicional alguno por este concepto; salvo pacto en contrario.

SÉPTIMA.- *(Confidencialidad)*

Ninguna de las partes utilizará la información confidencial para fines diferentes a los del objeto del presente contrato. La información confidencial solo podrá reproducirse si ello resulta necesario para cumplir tal objeto y solo se dará a conocer a aquellos empleados, trabajadores, asesores o proveedores con previa autorización de la parte dueña de la información, que tenga necesidad de tal conocimiento. En este último evento deberá advertir a dichos empleados, trabajadores, asesores y proveedores, el carácter confidencial de la información, al tiempo que deberá advertirseles respecto a los términos de este contrato.

En caso de contravención a esta obligación de confidencialidad, las partes deberán pagar una multa que se valorará en relación a la información revelada y los beneficios que haya obtenido por revelar dicha información. También se considerará para estos efectos, el provecho que dicha información haya acarreado a quienes recibieron la información por parte de alguna de las partes: sin perjuicio de tomar las acciones pertinentes que de lo que las Leyes civiles, penales y administrativas dispongan siempre y cuando se pueda probar con documentación de respaldo que dicha información fue revelada a quien no correspondiera.

El producto y/o servicios por los cuales EL PROFESIONAL fue contratado son de propiedad del CONTRATANTE y EL PROFESIONAL renuncia a ellos a favor del CONTRATANTE, sin tener derecho o pretensión de ellos. De igual manera guardará absoluta reserva del material audiovisual y de los hallazgos hechos en el proceso desarrollo del contrato so pena de una multa del duplo de todos los pagos desembolsados a raíz de este contrato.

OCTAVA.- *(Controversias y mediación)*

Toda controversia o diferencia derivada de éste contrato será resuelta con la asistencia de un mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, las partes someten sus controversias a la resolución de un Tribunal de Arbitraje que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, el Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito y las siguientes normas:

Los Árbitros serán seleccionados conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación;

- Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo que expedirá el Tribunal Arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral;
- Para la ejecución de las medidas cautelares el Tribunal Arbitral está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos sin que sea necesario recurrir al juez ordinario alguno;
- El tribunal Arbitral estará integrado por uno o tres árbitros;
- El procedimiento arbitral será confidencial; y
- El lugar de arbitraje será en las instalaciones del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito.

NOVENA.- (Aceptación)

Los comparecientes aceptan el contenido de este contrato, para constancia de lo cual firman, en tres ejemplares de igual contenido, en unidad de acto en la ciudad de Quito, a los 26 de abril del 2018



Israel Proaño
EL CONTRATANTE



Erika Mogro
EL PROFESIONAL

ANEXO 12

FORMATO ENCUESTA



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES VISUALES PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA ENCUESTA

Objetivo: Evaluar la efectividad del mensaje del cortometraje de ficción en favor del uso benéfico de los videojuegos.

Edad:

Género: H __ M __

A. Contestar antes de ver el cortometraje.

¿Qué piensa usted de los videojuegos?

B. Contestar después de ver el cortometraje.

¿Qué perspectiva tiene ahora de los videojuegos?

¿Ha logrado visibilizar los beneficios de los videojuegos en este cortometraje?

Sí __ NO __

¿Cree que jugar videojuegos ayuda a mejorar el estado de ánimo en jóvenes con depresión, como se visualiza en el cortometraje?

Sí __ NO __

¿Cree que este cortometraje ayudará a difundir en la sociedad el uso benéfico de los videojuegos?

Sí __ NO __

