

**UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO
DE DISEÑADOR GRÁFICO**

**DISEÑO Y MULTIMEDIA
DISEÑO GRÁFICO DE
CORTOS ANIMADOS
PARA UNA SERIE ANIMADA
QUE REVALORICE EL
DISEÑO GRÁFICO
COMO PROFESIÓN.**

AUTOR :
Tatiana Tintín

TUTOR :
Mst. Toa Tripaldi

Cuenca, Ecuador

2013

Agradecimiento:

FAMILIA!

Saúl, Carmita & Mariana
Marco, Estéfany & John
Abuelitos, Tíos
Mathy (^.^) gu!
Yadito & Santy
Primitos

AMIGOS!

Juano, Vini, Dani Ch, Marida,
Negrito, Esteban, Pedrito, Santi
Escobar, Carmen Lu, Dianita,

UNIVERSIDAD!

Toa! por ser quien me guió en
este camino...
Rafa, Kyan, Juanito, Esteban,
Facultad de Diseño, UDA!
Octavo ciclo

Gracias por haber sido parte de
mi vida universitaria

Dedicatoria:

A mis padres Saúl & Carmita:

Que me guiaron por el camino del bien, brindándome siempre su apoyo pese a que la distancia estuviese presente entre nosotros, gracias por haber puesto su confianza en mi y darme la libertad para escoger mi futuro.

Su esfuerzo y su lucha hoy es mi victoria, por uds. y para uds. es este proyecto.

A mi madre Mariana:

Gracias por enseñarme lo bueno y lo malo, por haber estado pendiente en cada victoria como en cada fracaso, gracias por decirme no a muchas cosas y gracias por estar presente en cada instante de mi vida.

A mis hermanos:

Quienes me enseñaron a ser fuerte y a luchar por lo que se quiere, Marco, Estéfany, John.

Este proyecto les dedico a ustedes les amo!.

Resumen

Diseño y Multimedia:

Diseño gráfico de cortos animados para una serie animada que revalorice el diseño gráfico como profesión.

En la actualidad la profesión de Diseño Gráfico no ha logrado posicionarse en el mercado cuencano, debido a que la sociedad carece de conocimientos de esta profesión; es por ello que, basándose en teorías como “La del conductivismo” de Skinner, “Ser digital” de Negroponte, “Arte y Nuevas tecnologías” de Mark Tribe, entre otras, se ha visto la necesidad de plantear nuevas alternativas de información mediante el diseño multimedia, generando personajes que servirán para la producción y elaboración de cortos animados.

Este proyecto será viralizado en las redes sociales para ayudar a la revalorización del diseño gráfico como profesión.

Abstract

Design and Multimedia: A Graphic Design of Small Animations for an Animated Series which Revalues Graphic Design as a Profession

Tatiana Tintín

The profession of Graphic Design has not achieved to position itself in the Cuencan market up to now, owing to the fact that society does not know much about this profession. This is the reason that, based on theories such as Skinner's behaviorism, Negroponte's digital being, and Mark Tribe's art and new technologies, among others, we have seen the need for suggesting new information alternatives through multimedia design. The idea is to create characters that may be used for the production and elaboration of small animations.

This project will be spread across the social networks in order to help increase the value of graphic design as a profession.

Key words:

Profession

Graphic Design

Positioning

Multimedia design

Animation

Short films

Spread across the social networks

TOA TRIPALDI

Tutor



Translated by,
Praetel Augusto V.

Indice

RESUMEN	4
ABSTRACT	5
INTRODUCCIÓN	9

CAPÍTULO 1	11
------------------	----

MARCO TEÓRICO

LA CONDUCTA HUMANA	13
ILUSTRACIÓN	15
ILUSTRACIÓN VECTORIAL	17
CREACIÓN DE PERSONAJES	19
EL COLOR	21
ESQUEMAS Y COMBINACIONES DEL COLOR	22
ANIMACIÓN	24
TIPOGRAFÍA	26
SONIDO	28
CORTO METRAJES	30
MARKETING VIRAL	32

ENTREVISTAS	34
HOMÓLOGOS	37

CAPÍTULO 2	43
------------------	----

PROGRAMACIÓN

TARGET	45
FORMA - FUNCIÓN	46
TECNOLOGÍA	49

CAPÍTULO 3	53
------------------	----

DISEÑO

LLUVIA DE IDEAS	55
3 IDEAS	56
IDEA FINAL	60
GUIÓN - STORYBOARD	66
DIGITALIZACIÓN	77
ANIMACIÓN	92

CAPÍTULO 4	103
------------------	-----

PUBLICACIÓN

VIRALIZACIÓN	105
ESTADÍSTICAS	107

BIBLIOGRAFÍA	117
--------------------	-----

ANEXOS	CD
--------------	----

introducción

“Falta de valoración y respeto para los Diseñadores gráficos por parte de la sociedad.”

En la actualidad un sin número de personas de la ciudad de Cuenca no cuentan con un concepto claro sobre la labor que realiza un diseñador gráfico, la falta de concientización a cerca de esta profesión ha provocado que la ciudadanía cuencana carezca de conocimientos básicos a cerca de la función de la misma.

“El diseño gráfico, es una profesión cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados, con un propósito claro y específico.

La idea central en el diseño gráfico, es la comunicación de ideas las mismas que son organizadas, a través de la utilización de imágenes, en las cuales se busca combinar el arte con aspectos tipográficos.” Michael Bierut, Steven Heller, Rick Poyner, 2009.

Partiendo desde este punto de vista, se percibe en la gente, la realidad que enfrentan los diseñadores gráficos hoy en día como profesionales, pues, vivimos en un medio que esta acostumbrado a pensar que el nivel de trabajo de esta profesión es muy simple, que no demanda ninguna ciencia ni conocimientos especiales y que su labor lo puede ejecutar cualquier persona con o sin preparación en el área.

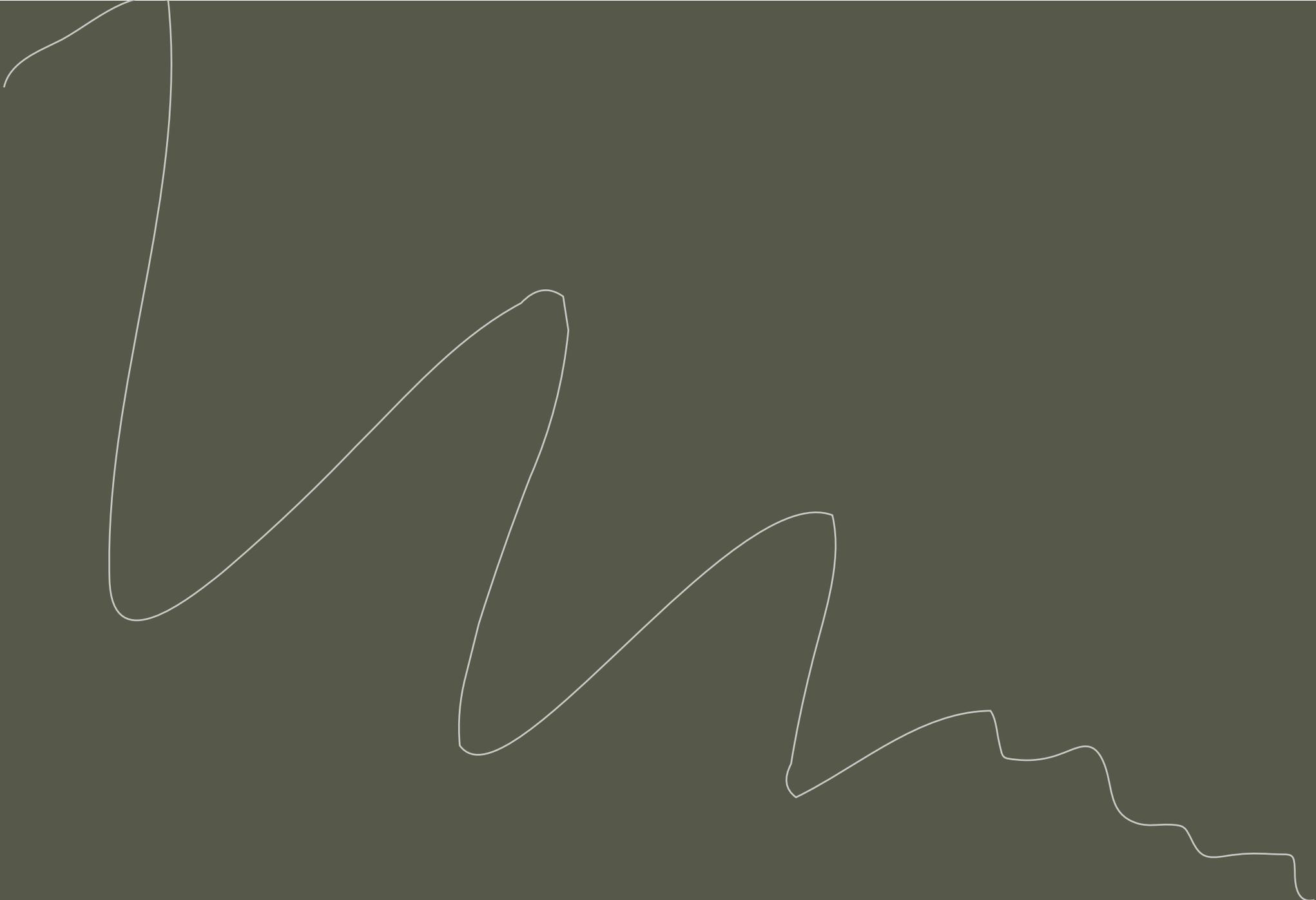
Siendo estos los problemas más resaltados, de la profesión a investigarse “Diseño Gráfico”, sabiendo que el objetivo primordial es, que se revalorice a los diseñadores gráficos como profesionales que son y así se puedan dar a conocer ante la sociedad y logren brindar un buen servicio.

A partir de los efectos causados por parte de la sociedad cuencana en cuanto al desconocimiento de la función que desempeña un diseñador gráfico, se ha visto la necesidad de plantear nuevas alternativas de información, donde la sociedad se alimente día a día de conocimientos, informándoles al público en general todo lo que un profesional gráfico puede ofrecer, y con ello que estas alternativas tengan trascendencia con las nuevas generaciones, porque solo de esta manera se revalorizará al diseño gráfico como profesión y se aportará a la solución de la problemática.

En la actualidad el diseño multimedia ha llegado a ser un eje fundamental de la tecnología, debido a que muy aparte de ser

entretenido, permite que un mensaje sea más rápido y fácil de entender, nos da opciones en las que el usuario pueda estar vinculado con el mensaje y de esta manera se sienta identificado con el mismo, es por ello que se ha visto la necesidad de trabajar con esta alternativa que es el “diseño multimedia”, diseñando y produciendo una serie animada mediante cortos animados, el mismo que será un material de apoyo para la revalorización del diseño gráfico como profesión.

Este proyecto es innovador, tiene afinidad con su autor porque se pone en práctica los conocimientos adquiridos durante la vida universitaria, y a la vez repercute en el tiempo, aprovechando la tecnología existente en la actualidad.

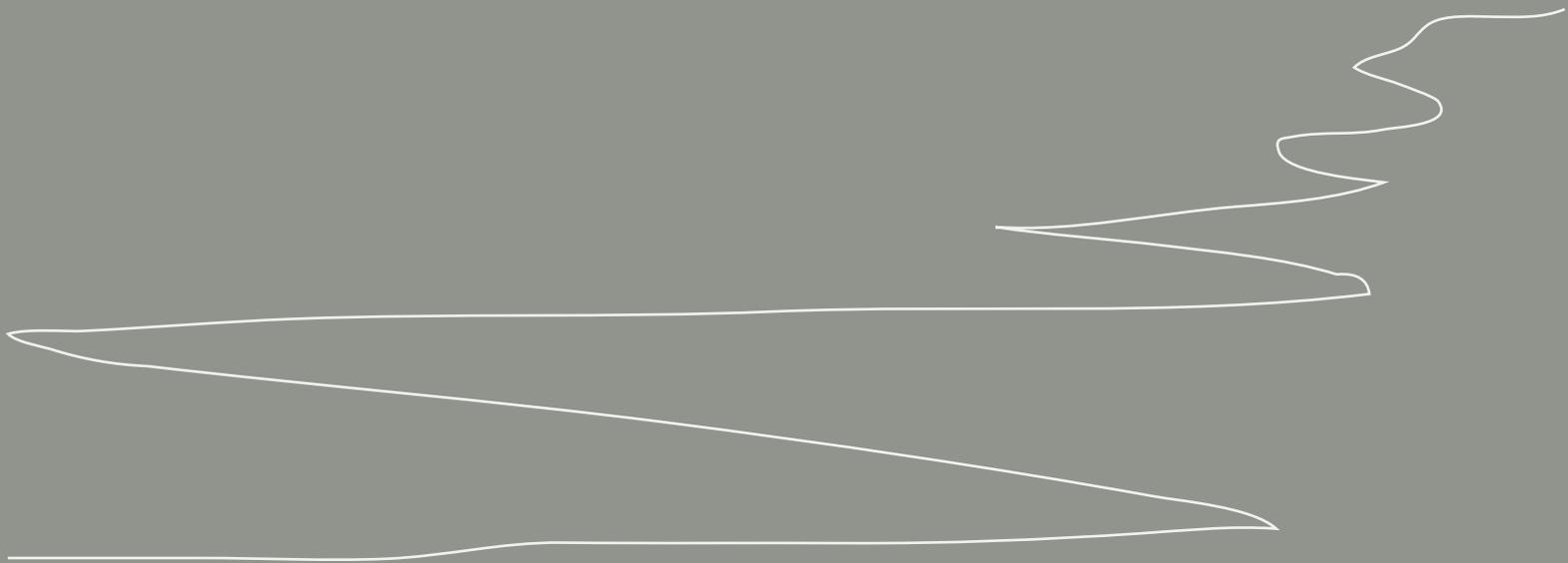


capítulo 1

marco teórico

“SI BUSCAS
RESULTADOS DISTINTOS,
NO HAGAS SIEMPRE LO MISMO.”

ALBERT EINSTEIN.



La Conducta Humana

En la Teoría del conductivismo Skinner nos dice:

“La conducta es un conjunto de actos de un hombre o un animal, exteriores y visibles para su observador.

La conducta de un hombre revela, más que sus palabras, sus verdaderos pensamientos, sus propósitos y sus ideales.” (Skinner, 8)

Artistas, científicos, profesores, políticos, ejercitan la conducta humana cuando aplican sus conocimientos y destrezas a sus tareas correspondientes.

La conducta humana son las fantasías de un niño, los sueños del adolescente, las alucinaciones del alcohólico, por lo que conoce bien, pero se comprende poco.

Cuando hablamos de conducta, aludimos primeramente, a las actividades claras y evidentes observables por los demás: su caminar, hablar, testicular, su actividad cotidiana, a esta conducta se le denomina conducta evidente por ser externamente observable.

(Skinner, 15-34)

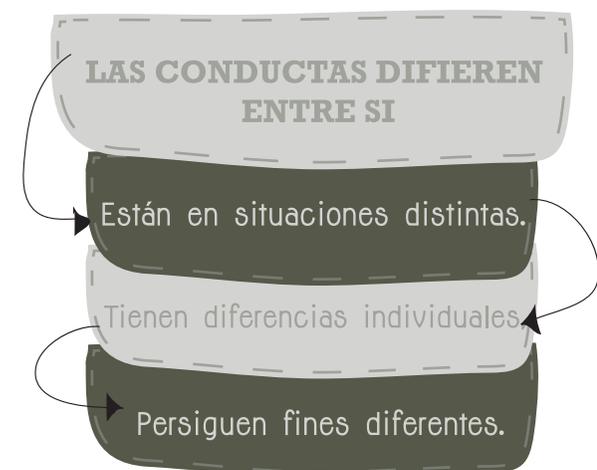
PROCESO DE LA CONDUCTA HUMANA

El proceso de humanización puede ser analizada desde dos perspectivas.

La primera se refiere a la transformación y evolución de los caracteres morfológicos fundamentales del ser humano, o, dicho de otra manera, se refiere al proceso

a través del cual el cuerpo humano ha llegado a ser como es hoy.

A este proceso lo denominaremos hominización. Desde esta perspectiva, lo que interesa fundamentalmente son los datos que entrega la paleontología en relación a las leyes que rigen la evolución biológica. La segunda se relaciona con la transformación psíquica, es decir, con la aparición de la inteligencia, del pensamiento abstracto y de la conciencia humana con las manifestaciones psicológicas y culturales que de ésta derivan.



“Un estímulo actuaría sobre el individuo dando lugar a una conducta que lleva una realización.” (Skinner, 64).

Para la elaboración de este proyecto se necesita conocer mas a cerca de la conducta humana, de esta manera sabremos como llegar al público meta.

La información referente a este tema ha sido extraida del libro de Skinner.



“UN PUEBLO DESGRACIADO HACE
LOS GRANDES ILUSTRADORES.”

**LOUIS CHARLES
ALFRED DE MUSSET.**

Tipos de ilustración

Lawrence

Principios de la Ilustración

57

clasificación

ILUSTRACIÓN



clasificación

Ilustración

Según el National Museum of Illustration de Rhode Island, en Estados Unidos:

“Los ilustradores combinan la expresión personal con la representación pictórica a la hora de transmitir ideas” (Lawrence, 4)

Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras, esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos.

Un buen punto de partida son los manuscritos medievales. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión. (Lawrence, 10-16).

ILUSTRACIÓN DIGITAL 2D:

Hay dos: la ilustración en bitmap y la pintura vectorial.

Bitmap: trabaja a base de píxeles, o puntos de imagen, que agrupados forman un conjunto.

La ilustración vectorial: No trabaja con píxeles, trabaja con líneas, curvas, y otros objetos independientes que pueden ser seleccionados por separado.

Aquí no se pinta como en la forma bitmap, sino que se dibuja y se ensambla.

“HAY UNA FUERZA MATRIZ MÁS
PODEROSA QUE EL VAPOR, LA
ELECTRICIDAD Y LA ATÓMICA:

LA VOLUNTAD ”

ALBERT EINSTEIN.



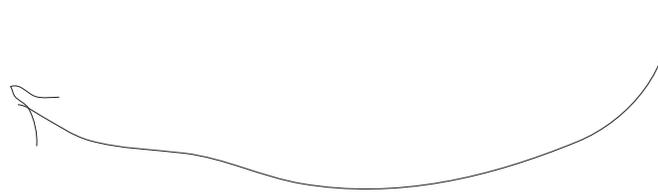
Ilustración Vectorial



Un dibujo vectorial es una imagen formada por una serie de elementos geométricos (formas geométricas regulares e irregulares, marcadas por una serie de nodos y un sistema de tangentes) definidos por fórmulas matemáticas.

Su principal característica es la de poder ampliar y redimensionar éste tipo de imágenes sin pérdida de calidad, incluyendo la redimensión de anchura o altura no proporcionales.

Las figuras geométricas utilizadas en el formato de imágenes vectoriales son: la línea y polilínea, los polígonos (regulares, irregulares y estrellados), las formas circulares (círculos y elipses) y las curvas de Bézier ó nodos. También las fuentes (tipografías, tipos de letra) utilizan bezígonos (polígonos irregulares creados a partir de curvas Béizer), éstas son las fuentes tipo TrueType y FreeType. (Glitschka, 8,10)





“EL DISEÑO DEBE SEDUCIR, EDUCAR Y,
QUIZÁS LO MÁS IMPORTANTE,
PROVOCAR UNA RESPUESTA
EMOCIONAL.”

APRIL GREIMAN

Creación de Personajes

El diseño de personajes es una de las partes más importantes de las producciones animadas.

En la animación todo gira en torno a los personajes, incluso cuando se tratan de seres inanimados, necesitamos convertirlos en personajes, dotarles de vida y personalidad para poder contar nuestra historia. (Patmore, 21)

“Los personajes son seres, ya sean humanos, animales o imaginarios, que forman parte de una obra artística. Estos son los que se encargan de llevar adelante la acción, les pasan cosas y pueden evolucionar a lo largo de la narración.” (Patmore, Diseño de personajes, 7)

Según Patmore, nos dice que cada diseñador acomete la labor del diseño de personaje de un modo diferente y, claro está, todos los métodos que funcionan eficazmente, son igualmente válidos.

Tipos de personajes

Patmore. 8

Principal

protagonistas de la historia, llaman mayor atención.

Secundario

menor importancia que el principal.



“LA TINTA MÁS POBRE DE COLOR
VALE MÁS QUE LA MEJOR MEMORIA.”

PAUL RAND

El Color

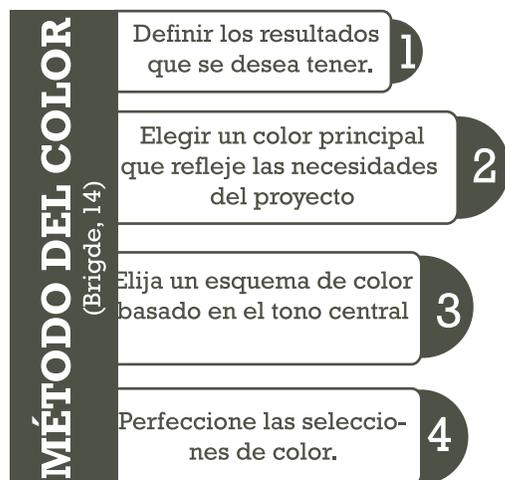
Se puede comunicar ideas por medio del color sin el uso del lenguaje oral o escrito, y la respuesta emocional a los colores individuales, solo o combinados es, con frecuencia, predecible.

“El color afecta nuestra vida. Es físico: lo vemos. El color comunica: recibimos información del lenguaje del color. Es emocional: despierta nuestros sentimientos.”
(Bride, 7)

Los colores despiertan respuestas emocionales específicas. Dentro de cada color, innumerables valores, tintes y matices, generan una gama de respuestas aun mas variada.

EL MÉTODO DEL COLOR:

Según Bride M., las Nuevas tendencias esta dividido en secciones para mostrar aspectos del color y combinaciones de colores que explican en forma visual el efecto que el color tiene en nuestras vidas:



ASPECTOS DEL COLOR:

El color es a la vez simple y complejo. Significa cosas distintas, para distintas personas en culturas diferentes.

Ningún color es visto del mismo modo por dos personas: El color es personal y universal, y envía mensajes de inagotable variedad.

Aspectos del Color

Ardientes

Fríos

Cálidos

Frescos

Claros

Oscuros

Pálidos

Brilantes

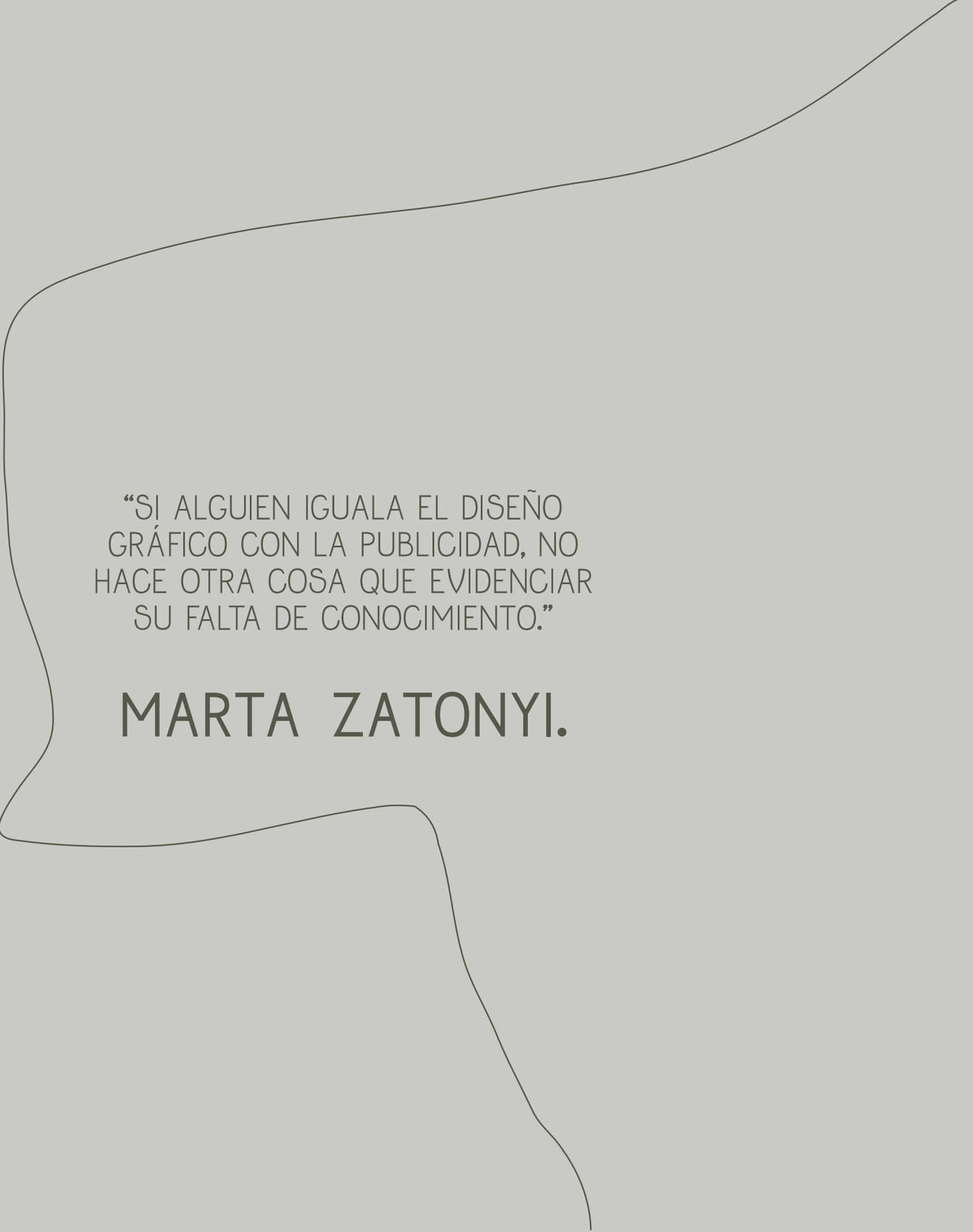
Esquemas y combinaciones del color

Existen más de 1.400 esquemas y combinaciones de color

 Poderosos	 Tradicionales
 Ricos	 Refrescantes
 Románticos	 Tropicales
 Vitales	 Clásicos
 Terrosos	 Confiables
 Amistosos	 Tranquilos
 Suaves	 Majestuosos
 Acogedores	 Mágicos
 Movilizantes	 Nostálgicos
 Elegantes	 Enérgicos
 Orientadores	 Amortiguados
 Lozanos	 Profesionales

Esquemas del color

	Acroático
	Análogos
	De choque
	Complementarios
	Monocromáticos
	Neutrales
	Complementarios divididos
	Primarios
	secundarios
	terciarios



“SI ALGUIEN IGUALA EL DISEÑO
GRÁFICO CON LA PUBLICIDAD, NO
HACE OTRA COSA QUE EVIDENCIAR
SU FALTA DE CONOCIMIENTO.”

MARTA ZATONYI.

Animación

La animación es hoy una de las áreas más exitantes y creativas de la realización de películas y cortos. (Patmore, 152)

Según Patmore, (Patmore, 14) dice: "Para hacer una animación es necesario que usted tenga una historia", es decir se debe tener un personaje principal, y un guion que nos indique que es lo que hará al final el personaje.

Como lograr una animación

Es necesario

Patmore. 16

Personajes
primarios, secundarios

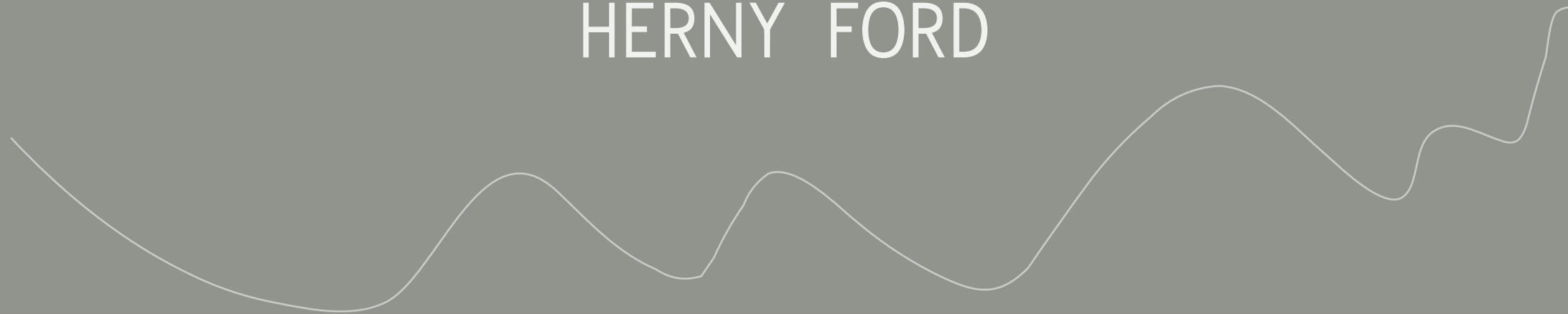
+ Guión
idea = historia animada

Ciclo de producción
la idea
storyboard
estudio de personajes
producción

Animación

“UN IDEALISTA ES UNA PERSONA
QUE AYUDA A OTRA A SER
PRÓSPERA.”

HERNY FORD



Tipografía

La finalidad del diseño así como su contenido son los factores que determinarán la fuente a utilizar.

El conocimiento de la estructura de las letras permite conocer las diferencias entre los distintos tipos, lo que facilita la elección y uso de las fuentes existentes.

Las estructuras principales que determinan las diferencias entre las letras son: altura de x, remate o serifa, ojo, descendente, ascendente y modulación de la letra (Dabner, 40-51).

Para poder expresar ideas tipográficamente es indispensable saber cómo dar énfasis y jerarquía a los títulos y textos.

TAMAÑO, MEDIDA E INTERLINEADO:

Cuando se toman decisiones acerca del tamaño, medida e interlineado el contexto es fundamental. Las publicaciones tienen distintos niveles de legibilidad dependiendo de su función.

La elección del tamaño de letra y la medida dependen de la cantidad de texto para leer. La razón principal para aumentar el tamaño de letra es lograr mayor énfasis, y crear un centro de atención atractivo al ojo del lector.

El interlineado es fundamental en la claridad, ya que si el espacio en las líneas es insuficiente el ojo tendrá dificultades para pasar a la siguiente línea (Dabner 34,40).

CONTRASTE DE LA TIPOGRAFÍA

Se puede contrastar con tipografía de diferentes maneras, utilizando tipos de letras condensadas y extendidas, usando sangrías y letras capitulares que automáticamente conducirán al ojo humano al principio de los párrafos, el color, teniendo en cuenta que exista gran diferencia entre el color de la tipografía y el fondo; la opción más utilizada para generar énfasis y jerarquía es el cambio del tamaño con lo que generalmente asegura que los títulos se distingan perfectamente del texto principal.

En el título la legibilidad no tiene la misma importancia que en los textos largos, por lo que se puede experimentar mucho más, mejorando la sensación visual de un diseño (Dabner 68).



“HACER LO SIMPLE COMPLICADO ES
BASTANTE HABITUAL; HACER
LO COMPLICADO SIMPLE,
ASOMBROSAMENTE SIMPLE,
ESO ES CREATIVIDAD.”

CHARLES MINGUS.

Sonido

La incorporación del sonido a una producción animada es lo que le confiera una realidad y profundidad añadidas.

Pensar que el sonido dentro de una producción multimedia es un elemento más y su carácter es sólo accesorio, sería desmerecer su esencia.

El sonido y la música en particular, constituyen un universo con significación propia, ya que influyen en nuestros sentidos de forma directa.(Patmore, 86).

Chris Patmore sostiene:

“El sentido de la audición es complejo y delicado. Además de permitir la comunicación oral, aporta información vital sobre un entorno de 360º alrededor de la persona y no se desactiva al dormir. Se lo ha definido como el sentido alerta. Quizás nuestras capacidades musicales, que exceden mucho las necesarias para la comprensión del lenguaje, tengan que ver con esta función del oído como canal de entrada general de información ambiental “ (Patmore, 87)

El sonido es el vehículo del lenguaje y ejemplifica diciendo que una frase hablada es interpretada más rápido que el mismo texto escrito. Por otra parte, la vista es más lenta a la hora de captar un mensaje, debiendo explorar el espacio para comenzar la lectura.

Concluye afirmando que frente a un mensaje audiovisual, el oído es más hábil temporalmente y la vista lo es espacialmente.

IMPORTANCIA DEL SONIDO

Cuando diseñamos multimedia tenemos que considerar dos aspectos: por un lado la capacidad de comunicación visual y sonora de estos productos para transmitir mensajes e ideas a los potenciales usuarios y por otro la posibilidad que tienen estos productos de recibir, almacenar y reproducir información digital.

“Es decir, los productos multimedia más que nunca deben disponer, además de interactividad propia de los sistemas informáticos, del recurso audiovisual hasta ahora utilizados por los medios más tradicionales como la televisión y el cine.” (Patmore, 86-90)vtv



“DESPUÉS DEL SILENCIO, LO QUE
MÁS SE ACERCA A EXPRESAR LO
INEXPRESABLE ES LA MÚSICA.”

ALDOUS HUXLEY



Corto Metrajes

Un cortometraje es una Producción Audiovisual o cinematográfica que dura sustancialmente menos que el tiempo medio de una película de producción normal.

Según Guache (Guache, 45) dice:

"Si bien no existe una norma estricta, una posible clasificación por tiempo podría hacerse de este modo:"

Clasificación

● --- por tiempo --- ●

Cortometrajes
0 seg. - 30 min

Mediometrajes
30 min. - 60 min.

Largometrajes
de 1 hora en adelante.

● --- por tiempo --- ●

Una de las finalidades del cortometraje es conseguir la atención del espectador desde el primer plano, a través de la historia que se le presenta de manera sorpresiva, absurda, violenta, humorística, inexplicable, nostálgica, es decir, que "movilice" al espectador.

Un cortometraje o simplemente un "corto" se divide básicamente en tres partes o guías, cada una importante para el desarrollo de la historia, así tenemos:

Cortometraje
partes
Guache, 56-64)

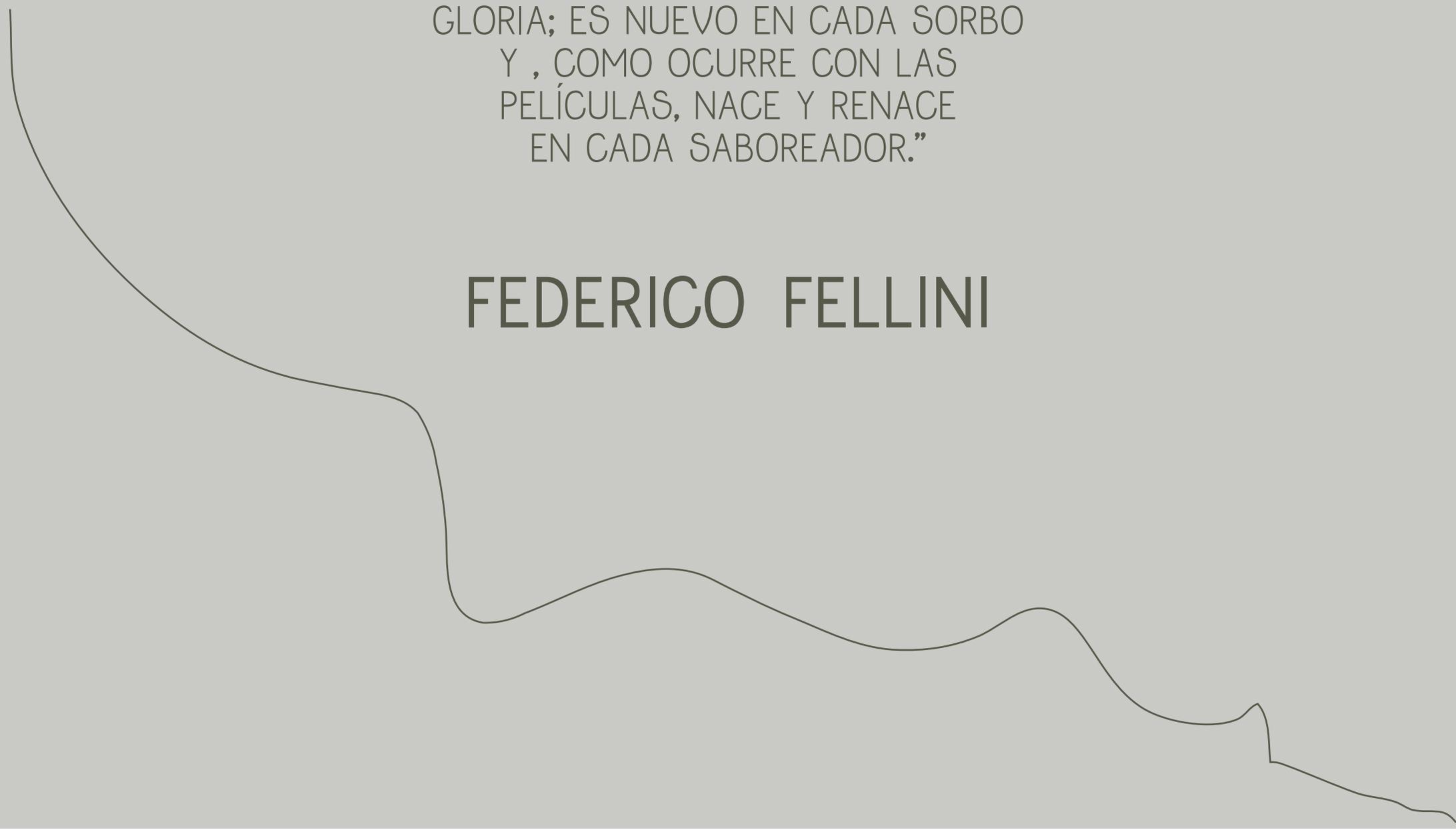
Ideas
guión literario

Bosquejo
guión gráfico + storyboard

Personajes
Personajes: primarios, secundarios
Escenarios

“UN BUEN VINO ES COMO UNA BUENA PELÍCULA: DURA UN INSTANTE Y TE DEJA EN LA BOCA UN SABOR A GLORIA; ES NUEVO EN CADA SORBO Y , COMO OCURRE CON LAS PELÍCULAS, NACE Y RENACE EN CADA SABOREADOR.”

FEDERICO FELLINI



Marketing Viral

Las nuevas técnicas de marketing viral aplicadas al desarrollo de las redes sociales permiten un efecto amplificador de los resultados en los negocios. Y es preciso un esfuerzo de asimilación importante para que las organizaciones obtengan éxito en su utilización. (Sivera, 12)

Las campañas de marketing viral más conocidas y comentadas se sustentan en un formato de vídeo donde se explica una historia interesante. Se trata de una modernización de la publicidad en televisión y medios afines.

Los elementos principales que puede generar un sistema pueden ser aislados como una noticia inusual, un video original o una solución valorada por los usuarios.

TIPOS DE VIRALIDAD

Se pueden establecer analizando las variables:

Variables
(Sivera, 24-35)

1

Tiempo

La viralidad se realiza con este elemento, se establecen las medidas, y se miden los resultados en un tiempo determinado

2

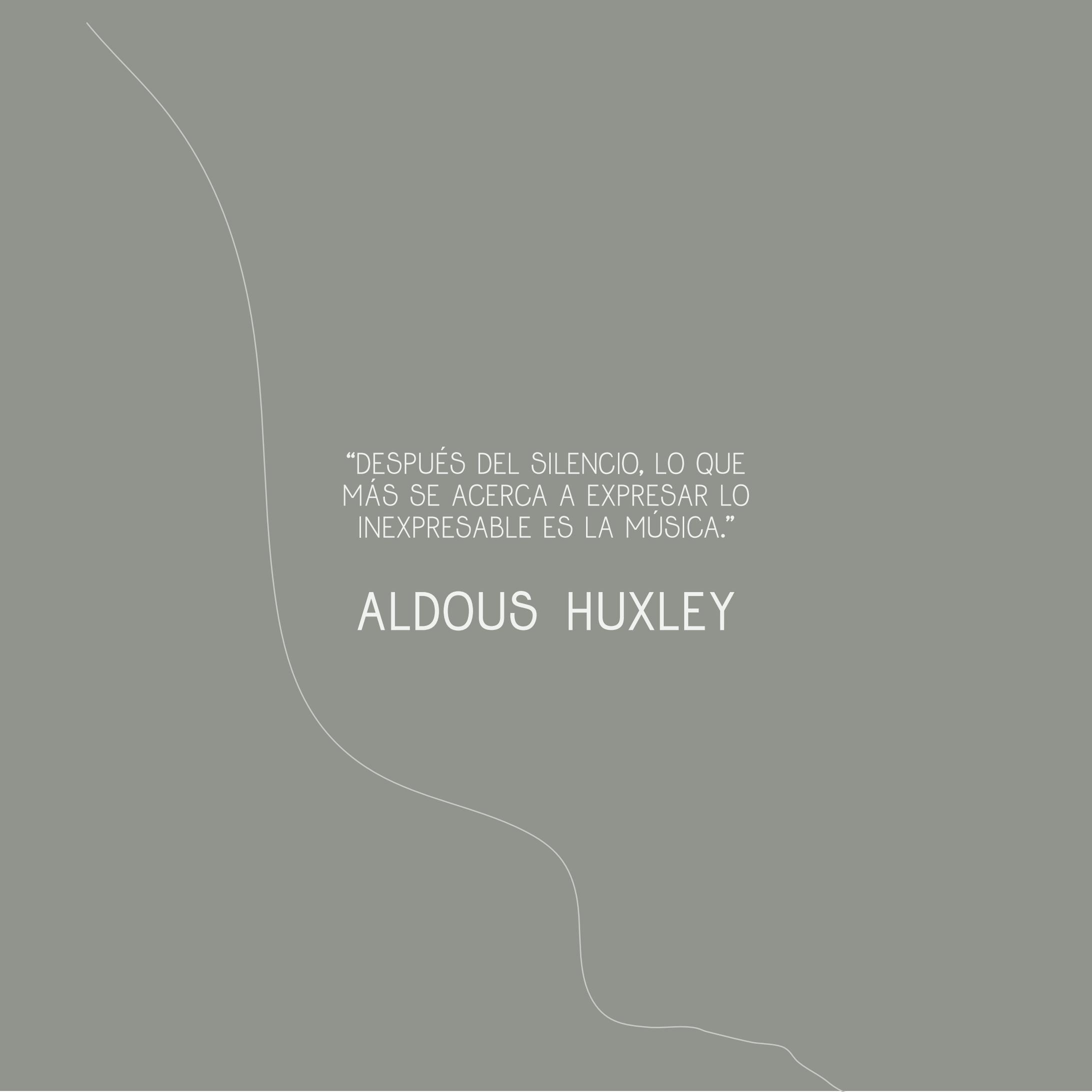
Elementos

Una campaña viral se puede realizar con varios elementos, estos ayudarán a informar, motivar, dar servicios y demanda de un producto.

3

Medios

Internet: redes sociales y YouTube.



“DESPUÉS DEL SILENCIO, LO QUE
MÁS SE ACERCA A EXPRESAR LO
INEXPRESABLE ES LA MÚSICA.”

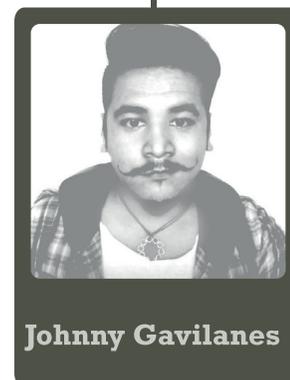
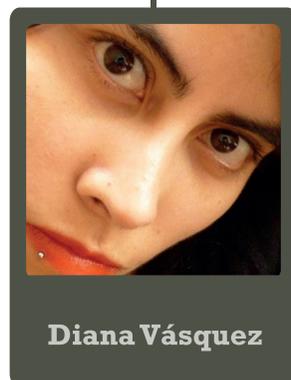
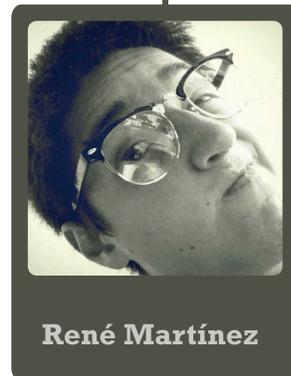
ALDOUS HUXLEY

Entrevistas

Con el fin de conocer las consecuencias que trae consigo la problemática antes mencionada, se vió la necesidad de realizar entrevistas a diseñadores gráficos cuencanos, para recolectar información acerca de su profesión.

Partiendo de la información que se obtenga, se podrá desarrollar un guión literario y gráfico, que servirá para la producción y elaboración de cortos animados que ayuden a la revalorización y posicionamiento del Diseño Gráfico como profesión.

Entrevistados Recolectar información



Todas las entrevistas que se realizaron fueron hechas con las mismas preguntas, pues se quería saber como es la reacción de la sociedad con varios diseñadores, de esta manera se obtuvo como conclusión, que los diseñadores gráficos tiene diferentes experiencias personales y similares con la sociedad.

Preguntas

1. ¿Quería saber como fue la reacción de las personas cuando tu les comentaste que desearías ejercer la profesión de Diseño Grafico?, o simplemente cual fue la reacción de las personas cuando tu dijiste: “Soy Diseñador Gráfico”

2. Cuéntame una experiencia que tuviste que enfrentar en el ámbito laboral, y cuales fueron las consecuencias que trajo consigo, y como superaste el mal rato.

3. ¿Crees que se debería hacer algo para mejorar nuestra situación ante la sociedad, porque?

4. ¿Que mensaje darías a la sociedad, para que nos revaloricen como profesionales?, o en otras palabras simplemente ¿Qué te gustaría decirles?

De las preguntas realizadas, se obtuvo como conclusiones y consecuencias el siguiente cuadro:

Conclusiones y Consecuencias

Se obtuvo información que servirá para la elaboración del guión, storyboard, personajes y escenarios del corto animado.

Personas
18 - 20

interés por
la profesión.

Personas
20 en adelante
discriminan a la profesión.

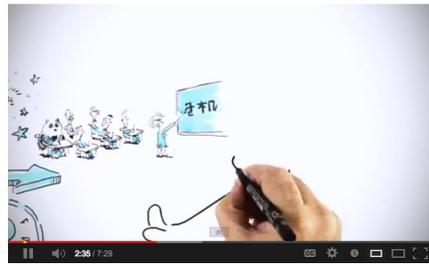
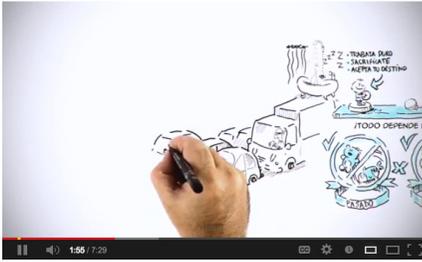
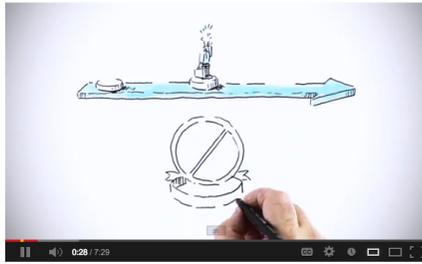
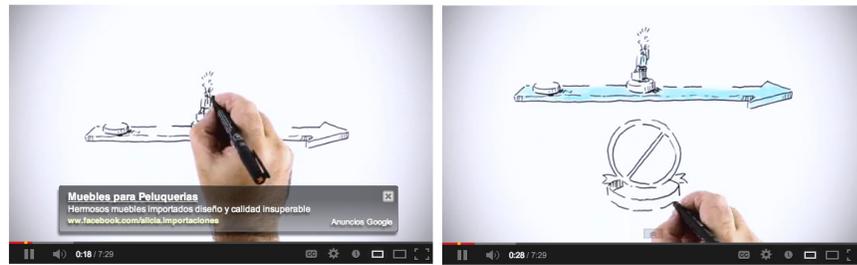
“Que no mas haces..”
“Valdrá para algo..”
“Es una pérdida de tiempo y dinero”
“Para lo mas de hacer eso...”
“Solo son dibujitos”

La falta de respeto hacia un profesional gráfico en muchos de los casos viene desde si mismo, pues, ofrece productos a un precio muy bajo por atraer clientes, posicionandose de manera errónea en el mercado.

En el caso de empresas, reciben pasantes o personas con conocimientos de la materia, evitando una remuneración que se merece este profesional; todas estas acciones han provocado el irrespetando al profesional gráfico, pues lamentablemente no existe una ley que los respalde.

“CUESTA DEMASIADO DISEÑAR
PRODUCTOS A PARTIR DE GRUPOS
CERRADOS. LA MAYORÍA DE LAS
VECES LA GENTE NO SABE LO QUE
QUIERE HASTA QUE SE LO ENSEÑAS.”

STEVE JOBS



Homólogos

¿ TE ATREVES A SOÑAR?

CORTOMETRAJE: <http://www.youtube.com/watch?v=i07q6Mk7g>

Desde pequeños todos sabemos soñar. Dormidos y despiertos. Gracias a la potencia de nuestra imaginación creemos que somos capaces de cualquier cosa.

Sin embargo, según crecemos perdemos esta maravillosa capacidad que luego tanta falta nos hace en la vida a la hora de ser creativos, de innovar, de cambiar nuestras vidas y de transformar nuestras empresas.

MENSAJE:

El mensaje de esta animación es impulsar a las personas a lograr todo lo que se proponen, llegar a la meta mas alta sin dejar de vencerse por obstáculos.

Ademas muestra una animacion muy limpia, directa y consisa.

Medio: Internet

Emisor: You tube

Duración: 7 min 29 seg.

Software: After Efects, Flash

MAN

CORTO METRAJE: <http://www.youtube.com/watch?v=WfGMYdaICIU>

El ser humano está destruyendo el planeta, no hay vuelta atrás, si no actuamos a tiempo, el mundo en donde vivimos ya no será igual, cambiará drásticamente y ya no será como lo conocemos ahora.

Somos los creadores de lo que el mundo es en la actualidad, donde por medio de este micro metraje se resalta todo los errores cotidianos que se hacen en contra del mundo.

MENSAJE:

El mensaje que muestra esta animación es para concientizar a las personas a cuidar el lugar en donde vivimos, pues con el paso del tiempo lo único que se ha logrado es irlo matando y mantándonos poco a poco.

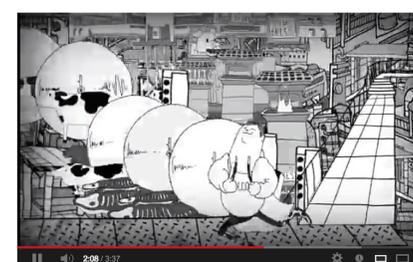
Es una animación clara, utiliza muchos planos y escenarios, permitiendo que el personaje tenga una trayectoria interesante, logrando que el usuario no se canse.

Medio: Internet

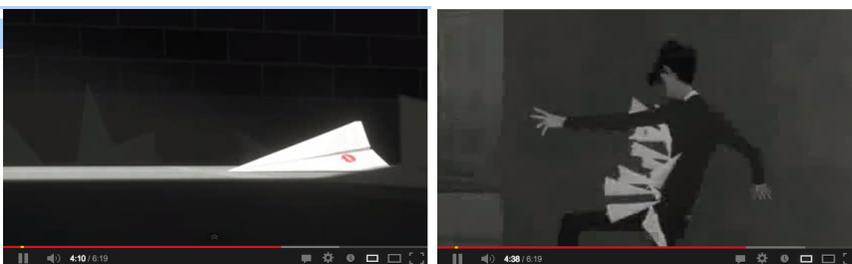
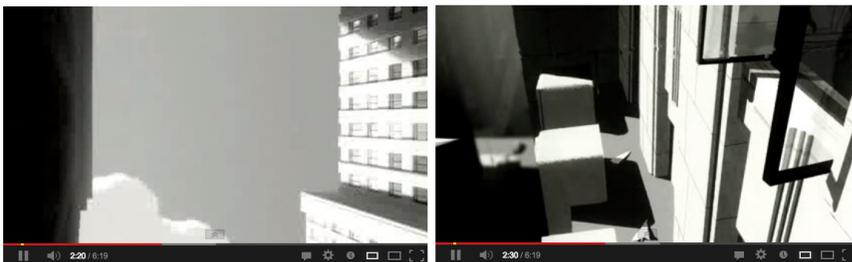
Emisor: You tube

Duración: 3 min 36 seg.

Software: After Efects, Flash



25-36



PAPER MAN

CORTOMETRAJE: <http://www.youtube.com/watch?v=QQccOW5QBZo>

Esta animación narra el encuentro de dos desconocidos en la estación del tren y aunque no parecen tener nada que ver, algo parece decirles que tienen un vínculo. Sus caminos se separan en seguida, pero por obra de la casualidad, o del destino, él la ve a ella desde el edificio donde trabaja.

MENSAJE:

Paperman no es exactamente una historia de amor, pero sí una historia sobre el deseo de ser amado: de perseguir ese sueño contra todo lo demás y de cómo finalmente ese esfuerzo se ve recompensado.

Medio: Internet

Emisor: YouTube

Duración: 6 min. 18 segs.

Software: After Effects, Flash

“DESPUÉS DEL SILENCIO, LO QUE
MÁS SE ACERCA A EXPRESAR LO
INEXPRESABLE ES LA MÚSICA.”

ALDOUS HUXLEY

Conclusión

Dada la situación que enfrenta el Diseñador gráfico en la actualidad, se ha visto la necesidad de diseñar cortos animados para una serie animada, que ayuden a la revalorización de esta profesión.

Se necesita mostrar a la sociedad el papel y la función que este profesional realiza, usando elementos y códigos precisos que muestre la creatividad, conocimientos, caminos y teorías que se necesita para la elaboración de la imagen de una empresa o producto, de esta manera se mostrara el roll que esta profesión ofrece.

Se concluye también, que las consecuencias que ha causado esta problemática son numerosas, esto ha evitado que los diseñadores gráficos puedan desenvolverse fácilmente en el ámbito laboral y profesional, por ello, el manejo del mensaje que se va a dar en los cortos debe ser directo y entendible respetando la ideología del publico objetivo.

Los personajes se crearan de acuerdo al concepto a tratarse, deben ser creados a partir de un concepto(guion) o una historia estudiada, pues es importante que el receptor se sienta atraído por los mismos, para un mejor resultado.

La tipografía se tratará de complementar con el guión, esta será elegida de acuerdo al concepto que se tome y el uso de colores contrastantes intensos, rotundos y simples, hará que el mensaje se conjugue con las imágenes y la tipografía, así comunicar la idea que se desea dar. El audio al unirse con la imagen, tipografía y cromática, incrementan el significado del mensaje que se trasmite, pues el odio es mas rápido en captar un mensaje sonoro, que la vista en captar

un mensaje visual. Por ello, se utilizara un audio ligero y eficaz que ayude a enriquecer el mensaje del corto animado.

Por ultimo se concluye, que el corto debe ser directo, preciso y entendible, tanto en el guión, como en la ilustración del mismo, causando un impacto en el receptor. Se viralizarán en las redes sociales, pues de esta manera se llegara a un mayor porcentaje del publico meta, teniendo en cuenta que, cada decisión de diseño que se tome, se considerando a este publico, pues el objetivo principal es tener su atención y comprensión del contenido del corto.

“NO TE RINDAS, PORQUE CADA DIA
ES UN COMIENZO NUEVO,
PORQUE ESTA ES LA HORA Y EL ME-
JOR MOMENTO,
POR QUE NO ESTAS SOLO PORQUE
YO TE QUIERO.”

MARIO BENEDETTI



capítulo 2

programación

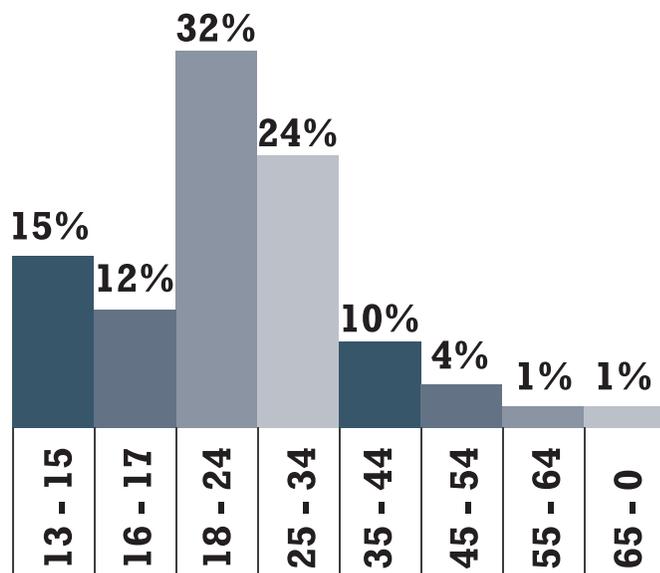


“DISEÑO NO ES LO QUE VES, SINO LO
QUE DEBES HACER QUE OTRAS PER-
SONAS VEAN.”

EDGAR DEGAS

Siendo un producto audiovisual que será viralizado en las redes sociales (Facebook), se tomó en cuenta las características y perfil de los usuarios de la misma.

El resto de la población, los adultos de entre 35 y 40 años ocupan el cuarto lugar con el 10% y los últimos lugares se encuentran los ecuatorianos de 45 a 54 años con el 4%. Lo interesante, es que tanto hombres como mujeres tienen una presencia pareja en esta red social, con apenas 4 puntos de diferencia. Los hombres llegan al 52%, mientras que las mujeres al 48%.



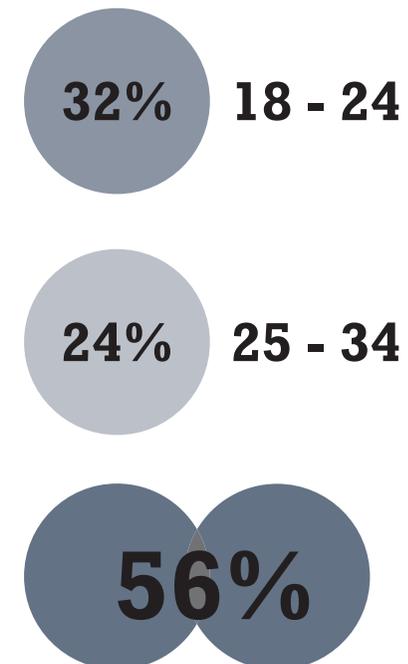
Target

Tomando en cuenta a los 2 grupos mas grandes de las estadísticas, el porcentaje de la suma de estos dos, será el público objetivo de este proyecto.

DATOS ESTADÍSTICOS:

Perfil usuario de Facebook

Grupos mas numerosos



18 - 34
Suma de los 2 grupos mas grandes.

Forma-Función

CORTO METRAJE

Se pretende general cortos animados que ayuden a la revalorización del diseño gráfico como profesión en la sociedad, mostrando cual es la función y el papel que esta profesión desempeña para los mismos, estos cortos deben ser comprensibles y de interés, obteniendo la atención del publico objetivo.

El estilo a usarse será emocional, pues lo que se quiere tener como resultado, es llegar a la sociedad con un mensaje que provoque conciencia en el publico.

Al ser un producto audiovisual, tendrá como objetivo principal viralizarse en las redes sociales y YouTube para mayor acogida del usuario, de esta manera se ayudará a la revalorización del Diseño Gráfico como profesión.

TRISTEZA

37



SUSPENSO

38



CÓMICO

39



TERROR

40



41-44



ILUSTRACIÓN

La ilustración que se utilizará será digital, sin embargo siempre su punto de partida será manual.

Se generará diferentes personajes con el estilo comic, pues permite que las personalidades y el estilo del arte se unan a la narración fácilmente.

Su función es lograr que el el espectador genere nuevas interpretaciones de un mensaje.

COLOR

Los colores son básicos para la representación de los personajes y escenarios, de esta manera se logrará comunicar un buen mensaje.

Es por ello que se utilizará combinaciones cromáticas extremas como altos contrastes, monocromías, policromías, etc.; pues el público objetivo al ser amplio, exige una variedad de colores en vista de que todos no tienen los mismos gustos.

El color será fundamental para la representación de los guiones, dándoles a sí personalidad, diferencia y a la vez formando un sistema.



TIPOGRAFÍA

La tipografía al convertirse en un recurso gráfico más, debe resultar agradable y legible para el público, es por ello que se manejará una tipografía de acorde al concepto que tome el guión, estas pueden ser tipografías con rasgos manuales y tipografías ilustradas, pues mediante el análisis de los homólogos, se observó que este estilo tiene mayor aceptación en los productos audiovisuales para el público.

Appleberry regular

A B C D E F G H I J K L M O
P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m o
p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

La tipografía Appleberry se utilizará como complemento de los cortos animados, de esta manera se dará mayor realce al mensaje que se enviará a través de los mismos.

AUDIO

Las imágenes al conjugarse con el sonido incrementan su significado y a esto se denomina valor añadido. El oído es más rápido en captar un mensaje sonoro, que la vista en captar un mensaje visual. Por ello, se utilizará un audio instrumental cómico y eficaz que ayude a enriquecer el mensaje del corto animado.

El sonido al fusionarse con la animación logrará que el usuario no se aburra y se sienta parte de los cortos, siendo esta la finalidad del audio, se seleccionará adecuadamente el indicado.

- 316 - 망향 (...home).mp3
- Efectos Espe...w.com].mp3
- Happy Chap...I MUSIC.mp3
- Monsters In...e (full).mp3
- Mysterious...ula #3).mp3
- Playful Boun...ance).mp3
- Rage.mp3

MEDIOS PARA VIRALIZAR

The Facebook logo, consisting of the word "facebook" in white lowercase letters on a dark blue rectangular background.The YouTube logo, featuring the word "You" in black and "Tube" in white inside a red rounded rectangle.

SOFTWARE PARA LA PRODUCCIÓN
DE LOS CORTOS ANIMADOS



SOFTWARE PARA LA CREACIÓN Y DETALLES
DE PERSONAJES Y ESCENARIOS



Tecnología

Al ser un producto audiovisual el condicionante es material digital, es por ello que se ha visto la necesidad de analizar diferentes tipos de animación eligiendo la adecuada para la elaboración del corto animado.

La animación será 2D tradicional, pues es la animación pionera y se caracteriza por ser ilustrada a mano (con la ayuda de la tecnología en nuestros días), es decir la ilustración digital vectorizada.

Se utilizara After Effects y Flash como software para la producción de los cortos animados y se tomará en cuenta la tecnología para la distribución de los cortos, es decir, mediante el marketing viral, se viralizarán en el entorno de Internet, particularmente en las redes sociales y You Tube, pues uno de los aspectos importantes del marketing viral, de esta manera se lograra un mejor resultado para los cortos animados.

ACTIVIDADES CRONOGRAMA

El perfil en las redes sociales debe ser creado con anterioridad para disponer de una lista larga de seguidores que a futuro deberán calificar y comentar el diseño y el mensaje del producto.

En el perfil deberá existir información sobre el proyecto para que los usuarios se informen y quieran ser parte del proyecto.

Las animaciones se publicarán por separado, cada animación se publicará en semanas diferentes para que los usuarios puedan calificar de manera independiente. Los usuarios puedan interactuar entre ellos y dar a conocer sus puntos de vista sobre el tema en discusión.

CONTROL

Las animaciones deberán ser evaluadas por los usuarios, este proceso será monitoreado y expuesto. Al final del proyecto se entregarán los resultados y las conclusiones de la experimentación.

La presentación de resultados se hará mediante la utilización de las estadísticas de Facebook.



“EL DISEÑO CONSISTE EN ADECUAR
LOS PRODUCTOS A LA CIRCUNSTANCIA
A QUE ESTÁN ADSCRITOS. Y
ESTO SIGNIFICA SOBRE TODO
ADAPTARLOS A CIRCUNSTANCIAS
NUEVAS. EN UN MUNDO QUE CAMBIA,
TAMBIÉN LOS PRODUCTOS TIENEN QUE
CAMBIAR.”

OTL AICHER

“ES ARTE SI NO SE PUEDE EXPLICAR.
ES MODA SI NADIE PIDE UNA EXPLICA-
CIÓN. ES DISEÑO SI NO NECESITA EX-
PLICACIÓN.”

WOUTER STOKKEL

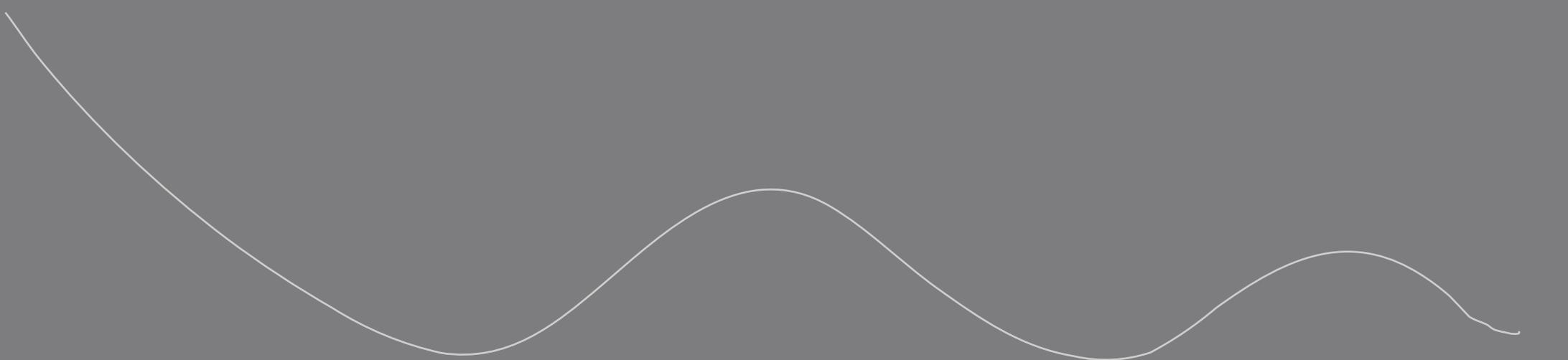


capítulo 3

diseño

“UN GRAN DISEÑO NO VENDE UN MAL
PRODUCTO, PERO PERMITE QUE UN
GRAN PRODUCTO PUEDA LOGRAR SU
MÁXIMO POTENCIAL.”

THOMAS WATSON



Lluvia de ideas

En la instancia se realiza una lluvia de ideas tomando en cuenta aspectos como: diferentes referentes estéticos de los usuarios, los contenidos, factibilidad e innovación.

El siguiente paso es escoger 3 ideas principales que servirán como punto de partida para llegar al idea final, tras haber escogido estas ideas, inicia el proceso de bocetaje manual para luego pasar a la digitalización vectorial.

CREACIÓN DE LAS IDEAS

Teniendo en cuenta que el producto final son cortos animados que ayuden a la revalorización del Diseño Gráfico como profesión, mas la información que se recolecto mediante las entrevistas, se llego a la conclusión que se debiar crear algo creativo e innovador que cumplan estos objetivos.

Tres Ideas

Se escogieron tres ideas que resumieran de mejor manera el propósito que tiene este proyecto, además que pudieran funcionar con el público objetivo basándose en la forma, función y tecnología.

De cada idea se realizó un concepto general y uno específico a usarse en la diagramación, diversos motivos de ilustración, tipografía, cromática y audio para el público elegido.

IDEA 1 INFOGRAFÍA

Con las entrevistas realizadas a los profesionales gráficos, se obtuvo diversa información que ayudará a la producción y elaboración de los cortos metrajes planteados en el proyecto.

La Infografía al ser una representación más visual que los textos, ayudará a describir, narrar e interpretar la situación por la que enfrenta hoy en día un diseñador gráfico.

IDEA 2 EXPERIENCIAS

Cada persona enfrenta diversas situaciones en la vida, es por ello que en la vida profesional, una profesión pesa más que otra. El diseño gráfico al ser una profesión de la actualidad y del futuro es desco-

nocida para la sociedad, pues, no ha logrado posicionarse correctamente en el mercado cuencano. Mediante las entrevistas realizadas, se obtuvo diferentes experiencias de cada diseñador; basándonos en estas historias se desarrollará personajes identificativos, guiones y storyboard que nos servirá para la producción de los cortos metrajes

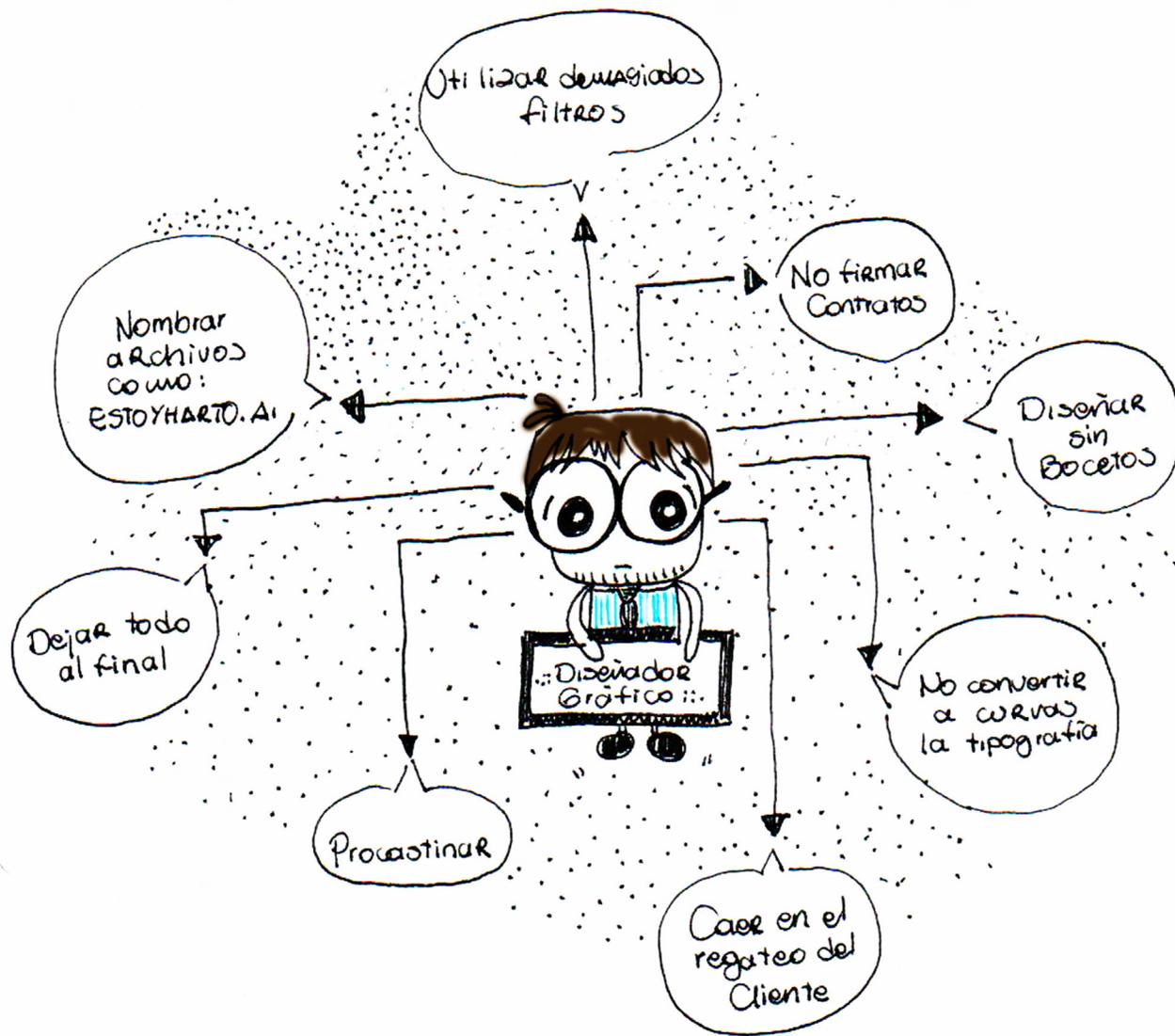
IDEA 3 ANIMACIÓN TIPOGRÁFICA

La tipografía en el diseño es un elemento que se utiliza para comunicar las ideas de manera escrita, sin embargo, los medios audiovisuales le han dado por medio de la animación otras alternativas además de solo comunicar ideas, a veces protagonista de estas animaciones, a veces dándole caracterizaciones como si fueran actores de un cortometraje y otras veces un juego de cámaras y metamorfosis que con musicalización nos dan la idea de un video clip.

Como sea, la tipografía recibe frescas alternativas para seguir comunicando ideas, para ser leída y muchas veces ser parte activa del discurso que se decide comunicar, de esta manera se enviará mensajes obtenidos de los mismos profesionales gráficos.

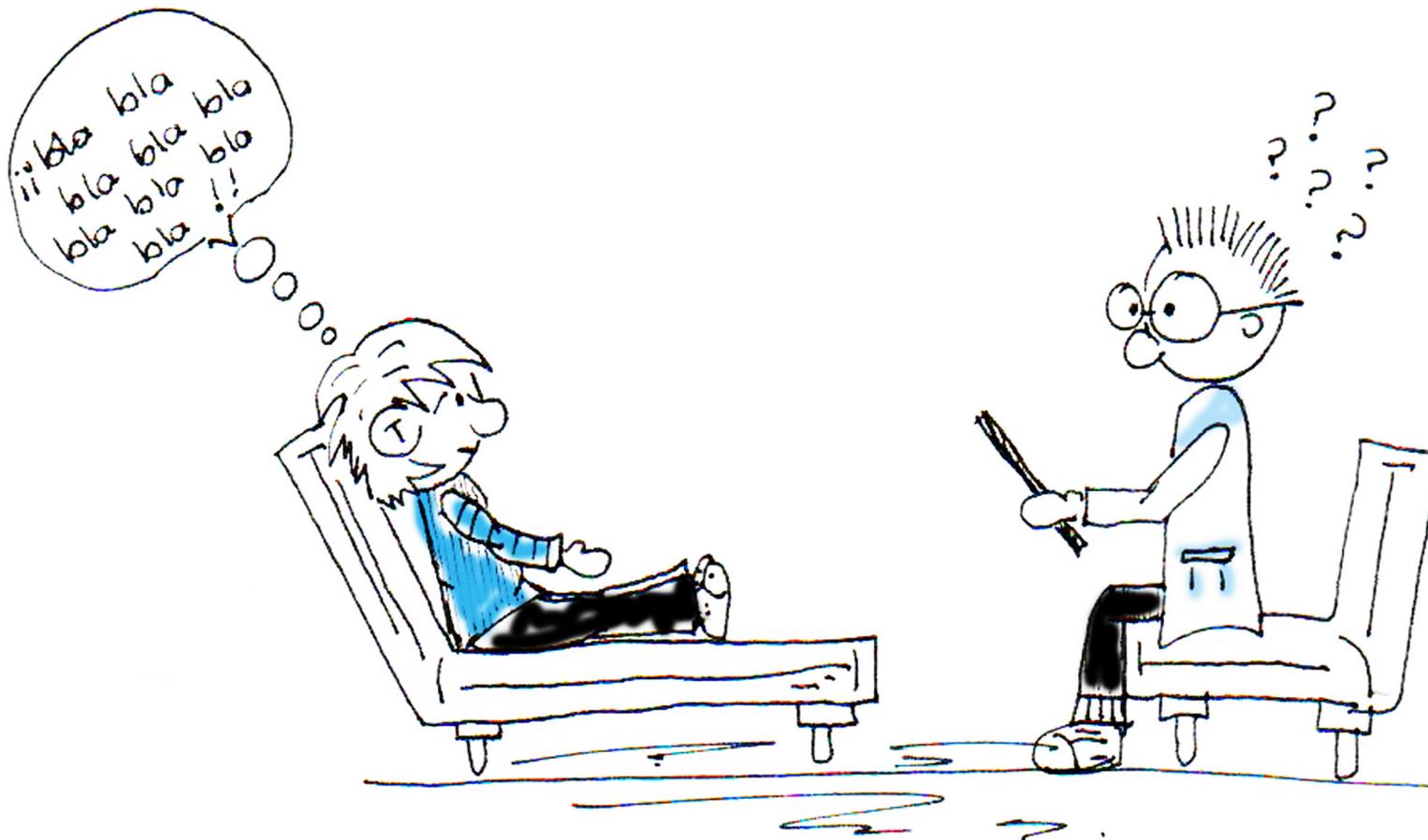
Idea 1

Infografía



Idea 2

Experiencias



Idea Final

Para la idea final se tomó en cuenta las siguientes características:

Público meta

Gustos

Que idea funcionaría mejor

Innovación

Factibilidad

Al tener claras estas características se pudo concretar que al tener un buen número de ideas interesantes se decidió fusionarlas entre sí, de esta manera se formará un solo producto audiovisual manteniendo como idea principal las "Experiencias"; así, se podrá mostrar cada historia que la sociedad ha provocado en cada profesional gráfico.

Se tomó la idea "In sites" como referente, para complementar al producto audiovisual, pues se producirá diferentes historias, con diferentes escenarios, personajes y guiones, pero siempre manteniendo un

sistema entre sí. También, se tomó metáfora la idea "emociones", pues dará una respuesta del usuario acompañada de una emoción en el mensaje, que será enviada al público.

RESULTADO

Producto audiovisual (cortometraje), para un target de 18-34 años, mediante una ilustración comic, se representará a cada diseñador gráfico. La tipografía y el audio serán complementos del corto animado.

Este producto será viralizado en las redes sociales y en youtube, alcanzando así mejores resultados con respecto al target.

Cortos Animados
Experiencias

metáfora

Insites
muchos cortos

+

Emocional
tristeza
alegría
nostalgia
sarcasmo
ironía

=

cortos diferentes
mismo sistema

Bocetos

Personajes - Estética

Público

Al tener un público meta amplio, se vio la necesidad de establecer diferentes tipos de estética para los personajes. Todas las decisiones que se tomen para la elaboración de los cortos, tendrá la ayuda de un grupo de decisiones de diferentes edades entre 18 - 34 años, así mismo de diferentes profesiones.

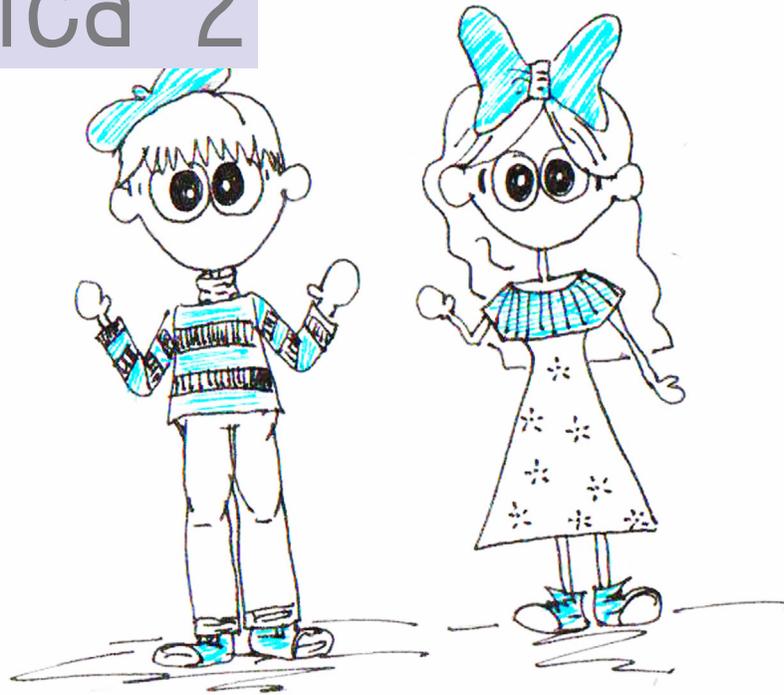
Estética 1



Bocetos

Personajes - Estética

Estética 2



Bocetos

Personajes - Estética

Estética 3

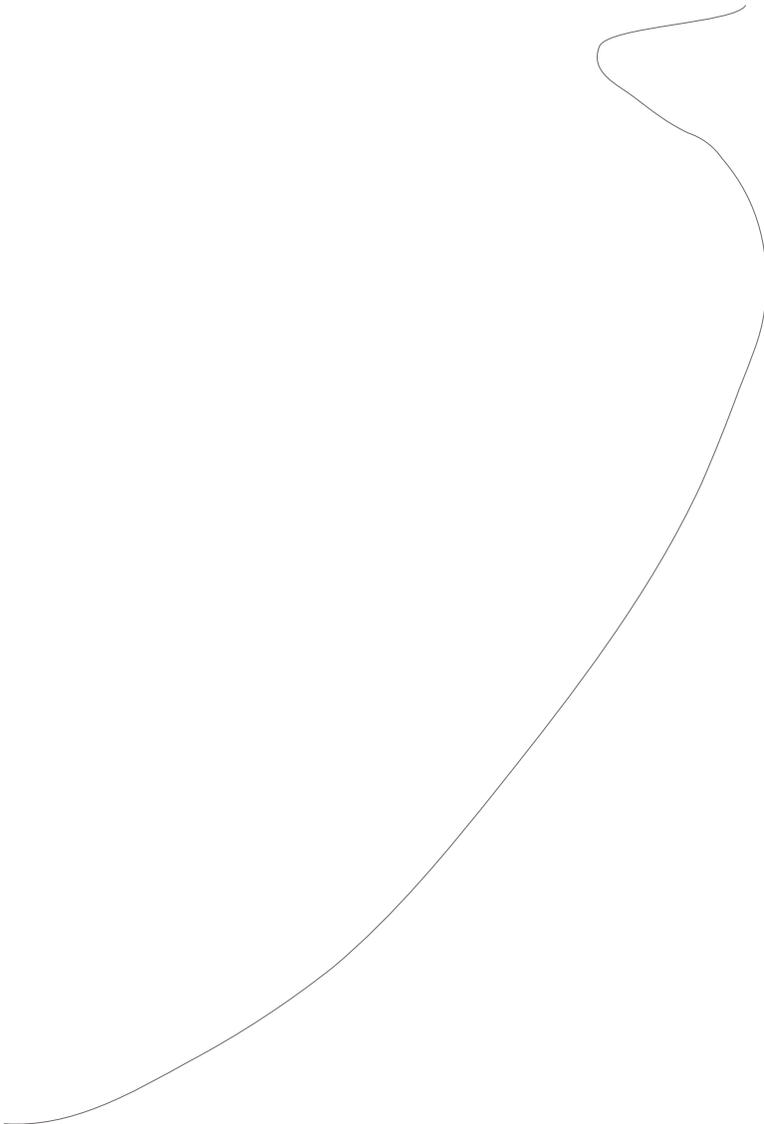


Bocetos

Personajes - Estética

Estética 4





Estética Escogida

Tomando en cuenta los gustos del grupo de decisiones, se eligió como estética final la número 3, pues según sus criterios, vieron que mediante este tipo de ilustración se la representación de cada personajes sería mas fácil, eficiente y eficaz.

Ya con la estética escogida, se podrá iniciar con el bosquejo de guiones gráficos y storyboard de las historias que serán animadas, posteriormente se pasará con la digitalización de personajes y escenarios.

Guión - Storyboard

Ya con la estética definida el siguiente paso es realizar los guiones y storyboard de cada animación.

Partiendo de las experiencias que se pudo conocer mediante las entrevistas a profesionales gráficos, y la recolecta de diferentes imágenes que aportan a la problemática, se desarrolló cinco historias diferentes entre si. Estos cortos tendrán la finalidad de identificarse con los diseñadores gráficos concientizando a la sociedad a un nuevo punto de vista para esta profesión.

HISTORIA 1 APARIENCIA

Mostrar tristeza en un profesional gráfico, pues los comentarios erróneos de la sociedad ha provocado que el diseñador gráfico se sienta discriminado. Se mostrará todas frases con las que la sociedad identifica a estos profesionales y como esta afectando a esta profesión.

HISTORIA 2 NO ES GRATIS

Basándonos en las cosas gratis y hermosas que la vida ofrece, se podrá mostrar que pese a ser hermoso el diseño gráfico no puede ser gratis. Se tomará como personaje principal a una persona feliz pero que ama lo que hace.

HISTORIA 3 SUEÑO

La mayor parte de Diseñadores tienden a encontrarse con el típico cliente "sabelotodo", la idea parte de un sueño de un profesional gráfico, que desearía tener un cliente entendible, y que sepa valorar el trabajo que le ofrece sin menospreciar su apariencia, así mismo, que en el momento de pagar no vea obstáculos ni evite pagar lo justo.

HISTORIA 4 JEFE

Esta historia toma como referente la falta de conocimiento del papel y función que realiza un diseñador gráfico, pues al pensar que solo se hace "dibujitos" muchos piensan que este trabajo no merece ser remunerado.

HISTORIA 5 CHEF

Ante la presencia de muchos libro de gastronomía "Cualquiera puede cocinar", varias personas piensan que el diseño va por el mismo camino, se ha visto la necesidad de mostrar que diseñar no es sencillo ni mucho menos fácil. En este corto se mostrará como una persona trata de realizar un producto gráfico basándose en una guía "Diseñar cualquiera lo puede hacer".

Bocetos

Guión Gráfico - Storyboard

Historia 1

Apariencia



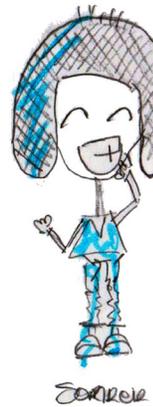
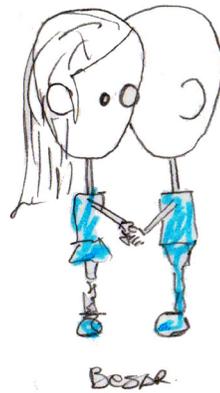
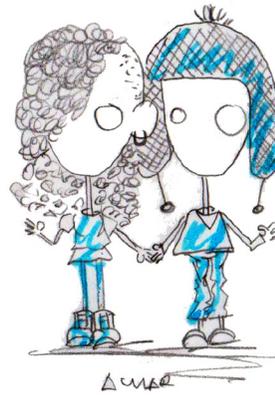
Bocetos

Guión Gráfico - Storyboard

Historia 2

No es gratis

!! Pocas cosas en
la vida
son
gratis.. !!



Diseñar no es gratis...
Pero no Dejar!
Valoremos al
D.G.
más q' personas
es una profesión
digna de respetar.

Bocetos

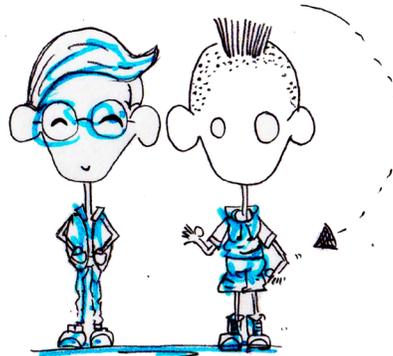
Guión Gráfico - Storyboard

Historia 3

Sueño



NO LE IMPORTA CONOCE VISTES



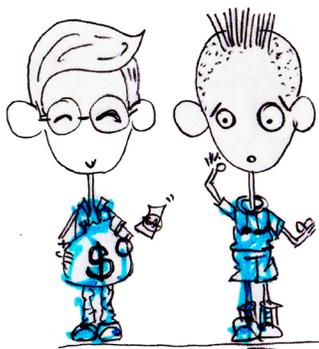
Le importa tu profesión y tus ideas, lo q' hay en tu cerebro más no lo q' te cubre.

SIEMPRE TIENE LA MENTE ABIERTA.

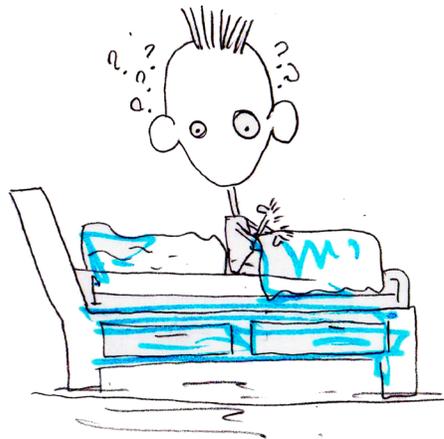


Todo lo q' quiere, pero se deja aconsejar por profesionales.

SABE QUE LO BUENO NO ES ERRATO.



No regatea x sistema, ni trata de conseguir q' trabajes gratis con esto de que "Es una gran oportunidad para tí..."



EL SUEÑO DE TODO D6 (1)

Bocetos

Guión Gráfico - Storyboard

Historia 4

Jefe



→ pero xq' si solo son dibujitos! de hacer!!

x-la vor!

x-6



○
△
xL



↓
Este es lo q' a ud! les costaria!



¡¡ Mandar un mensaje !!

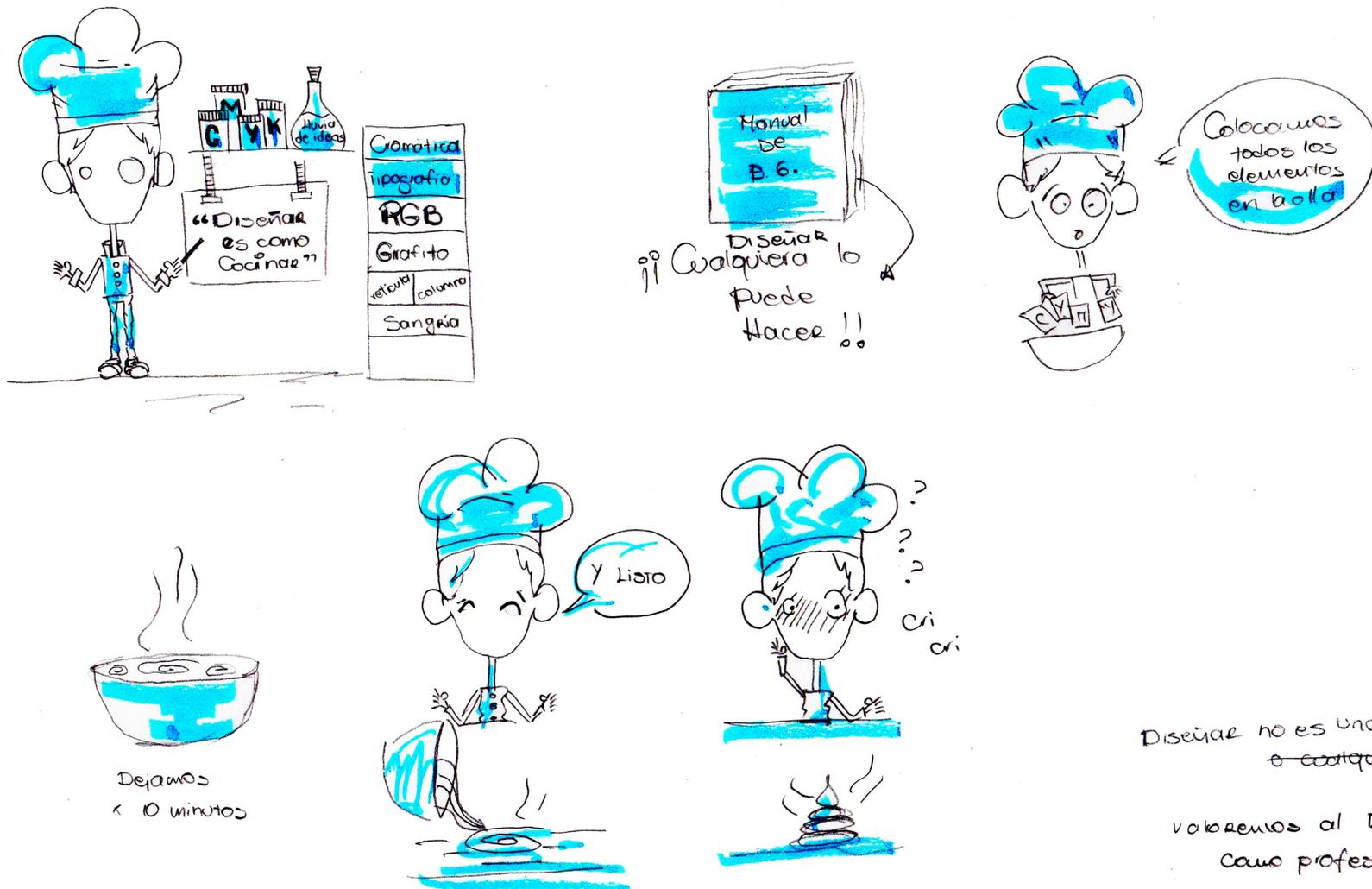
ESTA ES UNA OPORTUNIDAD PARA TI.

Bocetos

Guión Gráfico - Storyboard

Historia 5

Chef



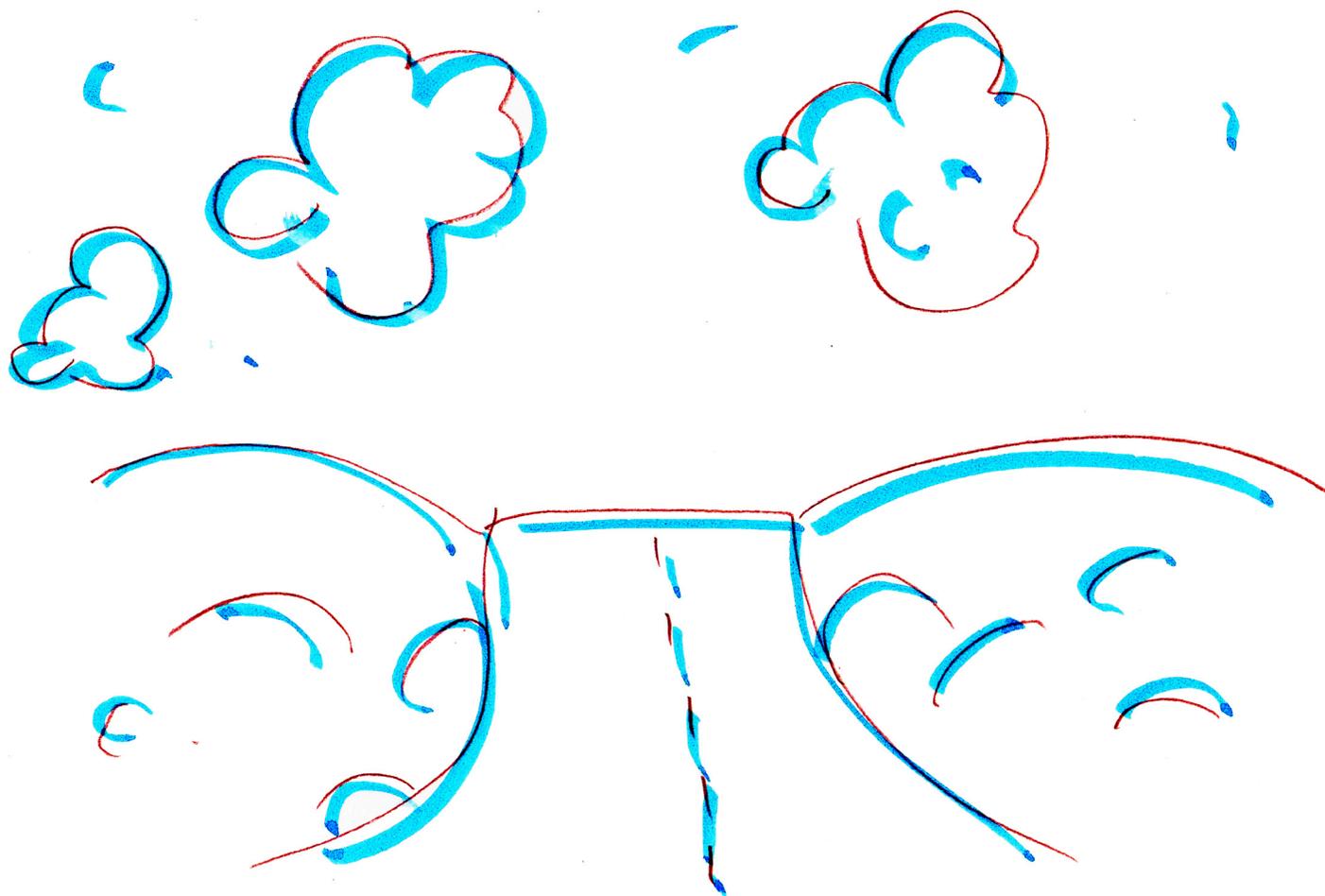
Bocetos

Escenarios

Historia 1

Apariencia

Escenario - Soledad



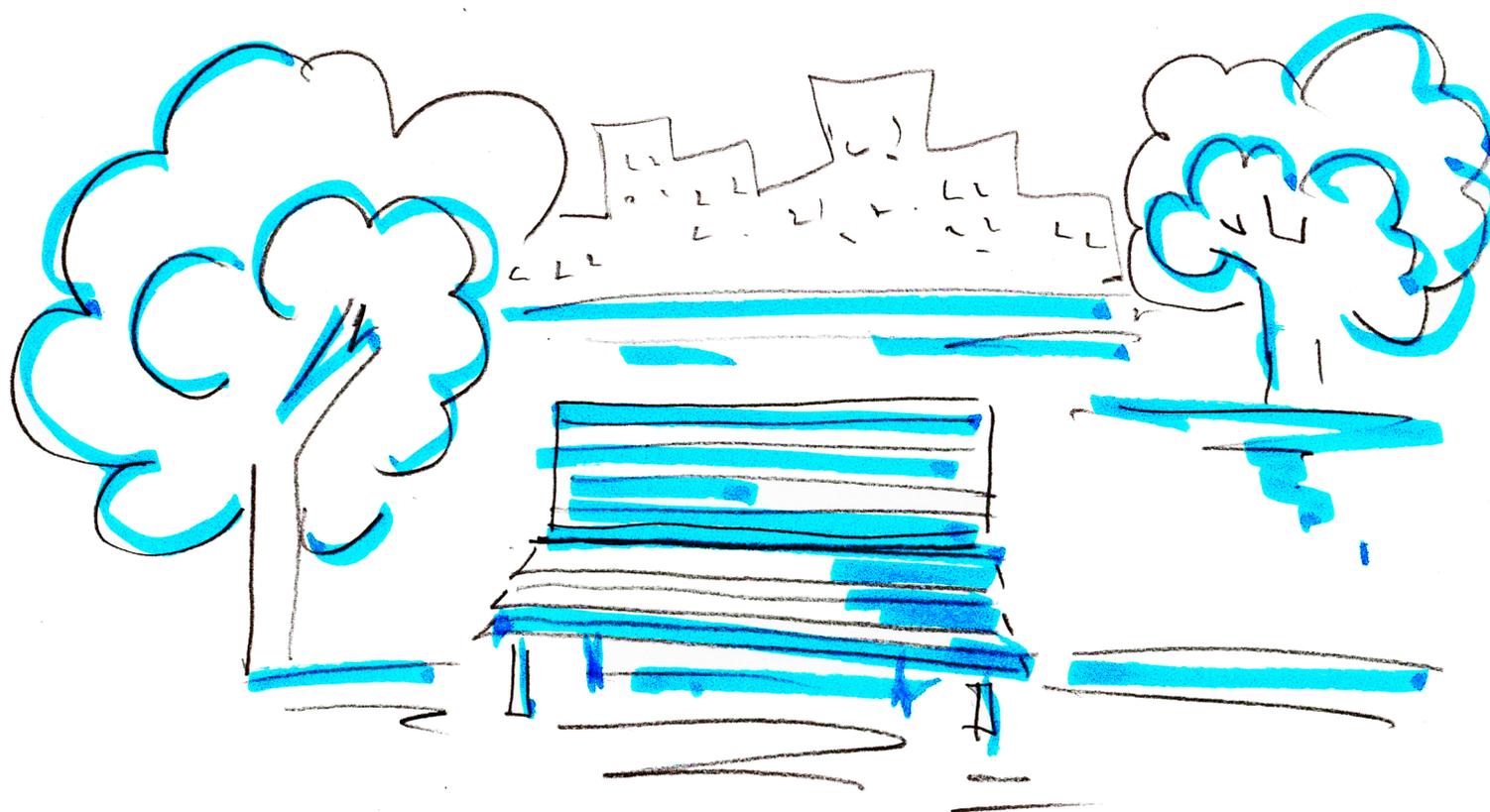
Bocetos

Escenarios

Historia 2

No es gratis

Escenario - Parque



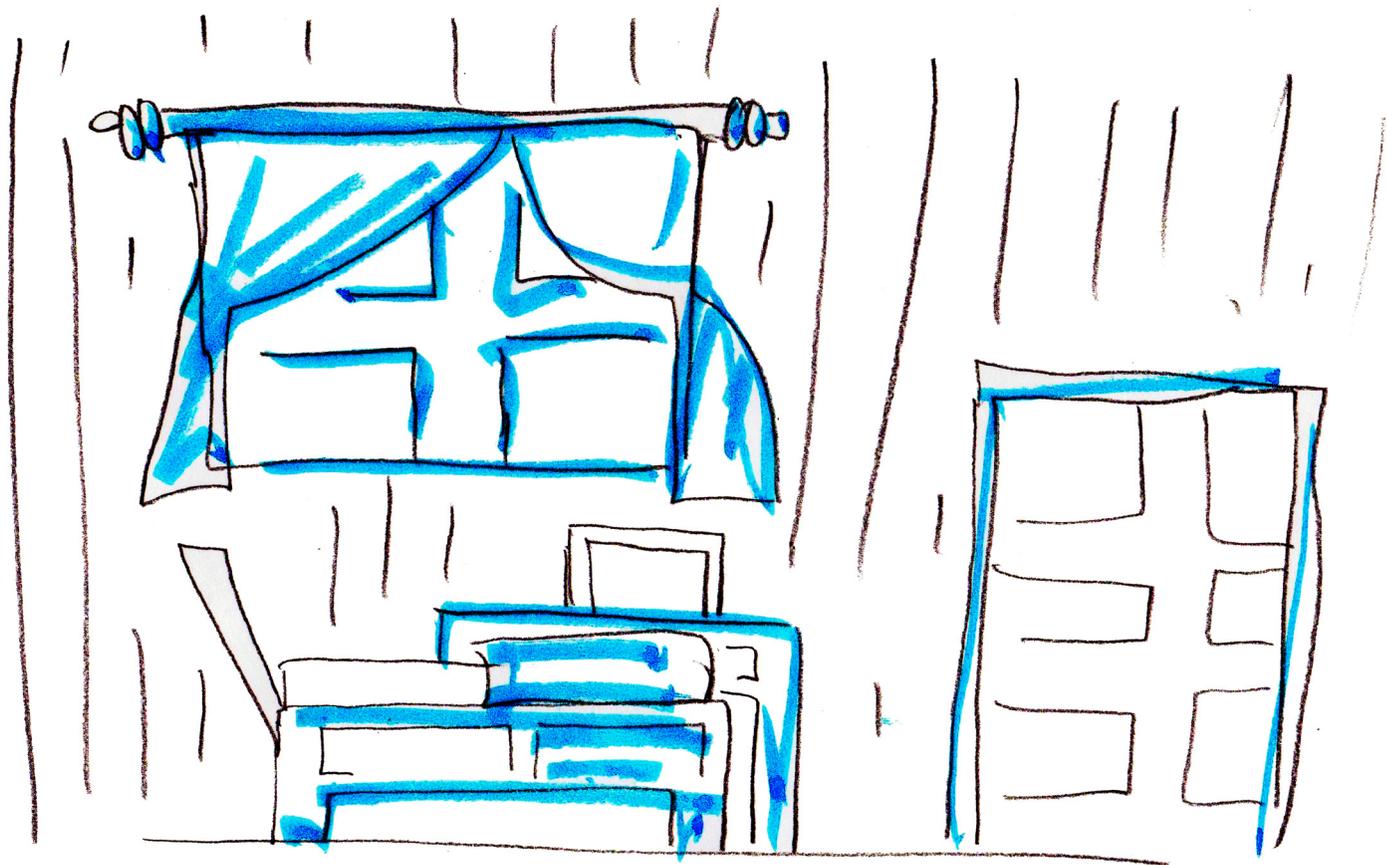
Bocetos

Escenarios

Historia 3

Sueño

Dormitorio - Escenarios



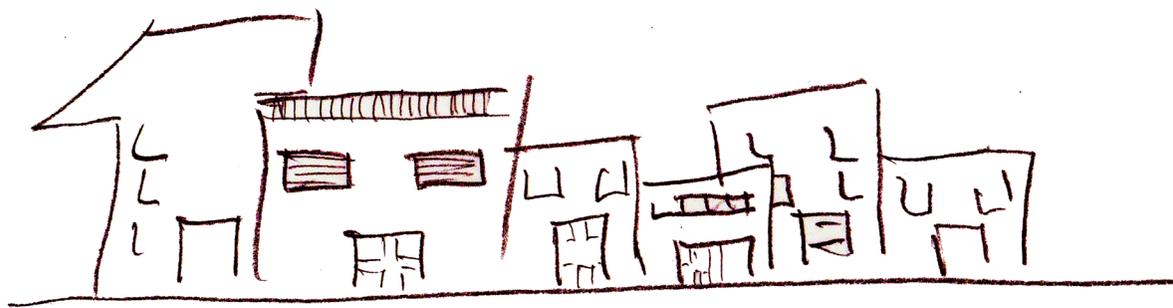
Bocetos

Escenarios

Historia 4

Jefe

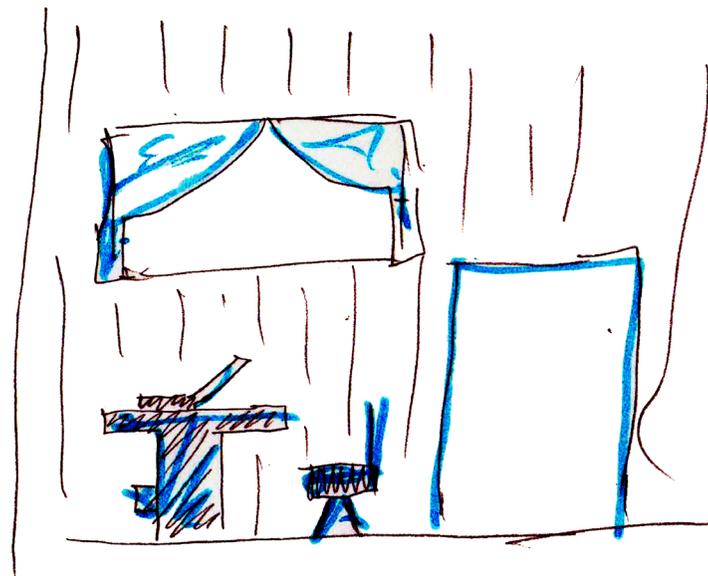
Escenario - Oficina Ciudad.



Simular un
Recorrido



Oficina.



Bocetos

Escenarios

Historia 5

Chef



(Cocina - Escenario)



Digitalización

personajes

A partir de los bocetos se comenzará con la digitalización de personajes y escenarios, cada animación contará con secuencias de movimiento.

COLOR

Los colores que se elegirán para cada personaje será de acuerdo a la personalidad de cada uno, las personalidades que se les dará, serán tomadas de personas reales.

Digitalización

Personajes

PASOS

Investigación de bocetos
Selección de estilos
Bocetos
Digitalización
Perfección
Arte final

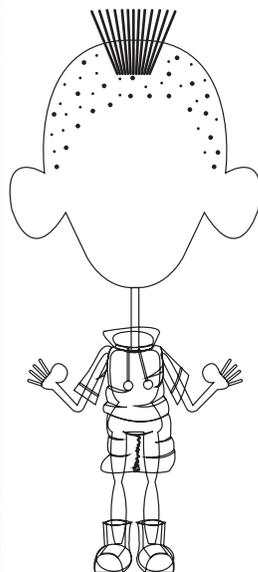
1

BOCETO



2

REDIBUJO



3

MONOCROMÍA



4

POLICROMÍA



5

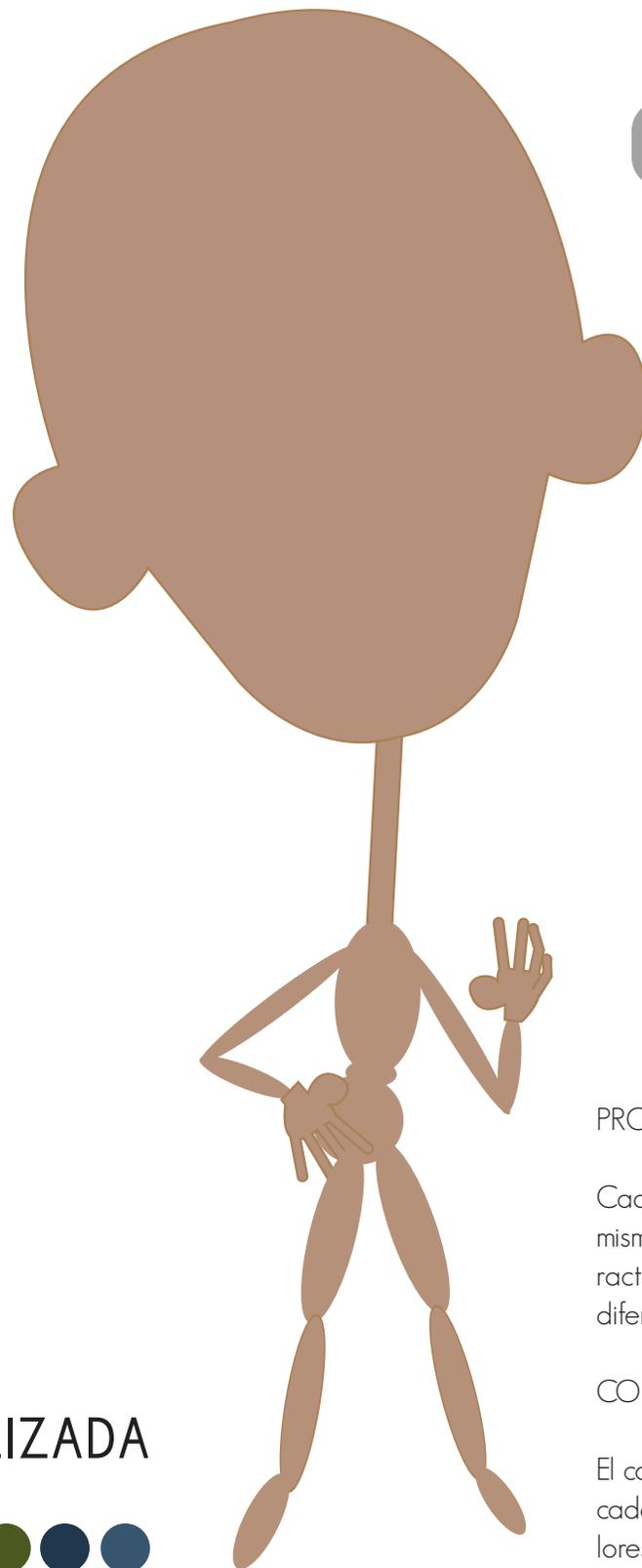
PRUEBA 1



6

FINAL





PROTOTIPO BASE

CROMÁTICA UTILIZADA



PROCESO CREACIÓN DE PERSONAJES

Cada personaje que se elaboró parten desde el mismo prototipo, vestimentas, accesorios como características es lo que hace que cada personaje sea diferente.

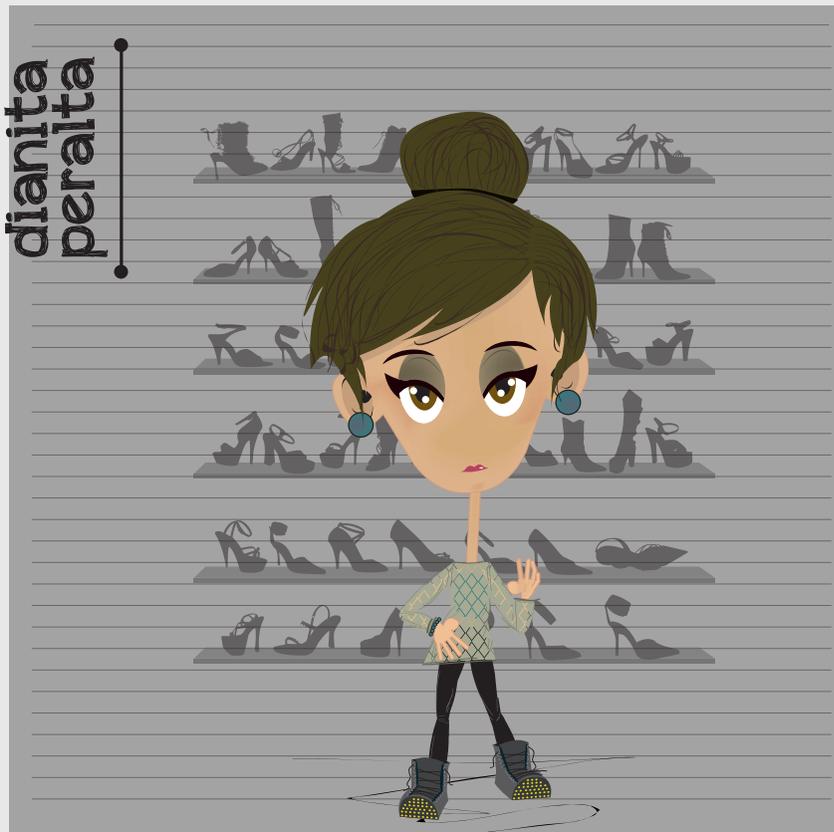
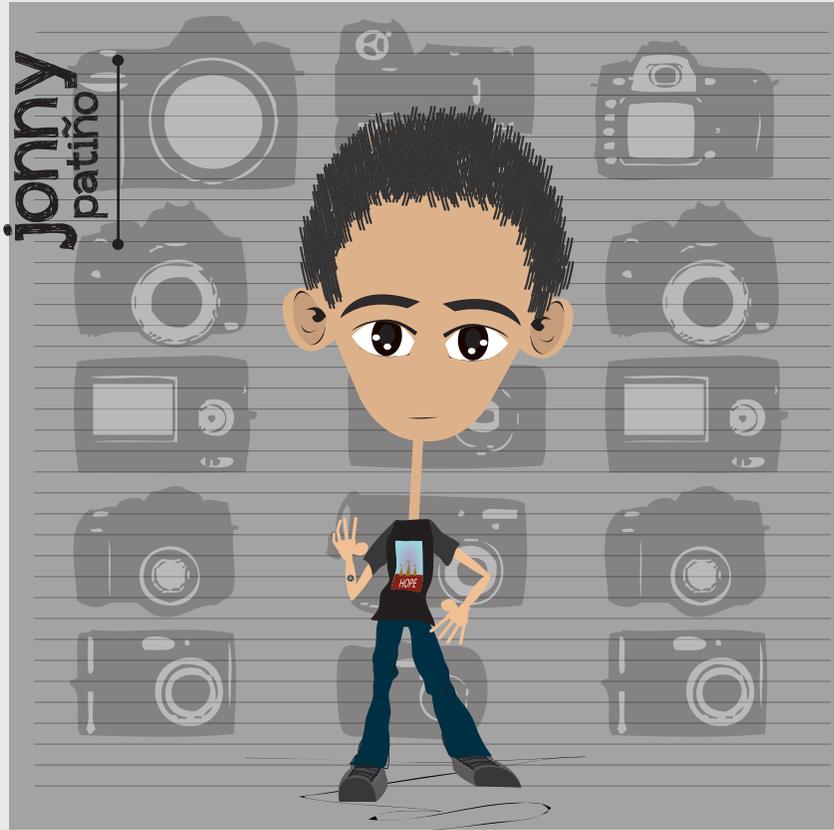
COLOR

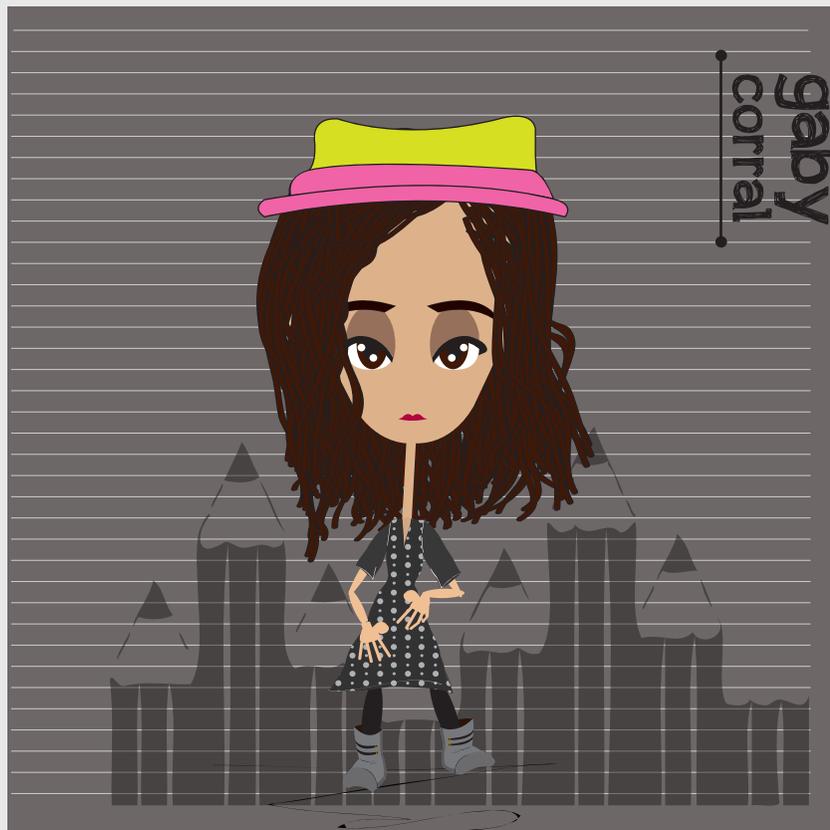
El color a utilizarse será policromía, debido a que cada persona posee gustos diferentes por los colores, es por ello que esta opción de color permite jugar con de varias manera obteniendo resultados favorables.

Personajes

descripción

Para la producción de los cortos animados se tuvo como punto principal el desarrollo de varios personajes, a cada personaje se le dará diferente personalidad.





christian
medina



tati
tintín



Eli
vintimilla



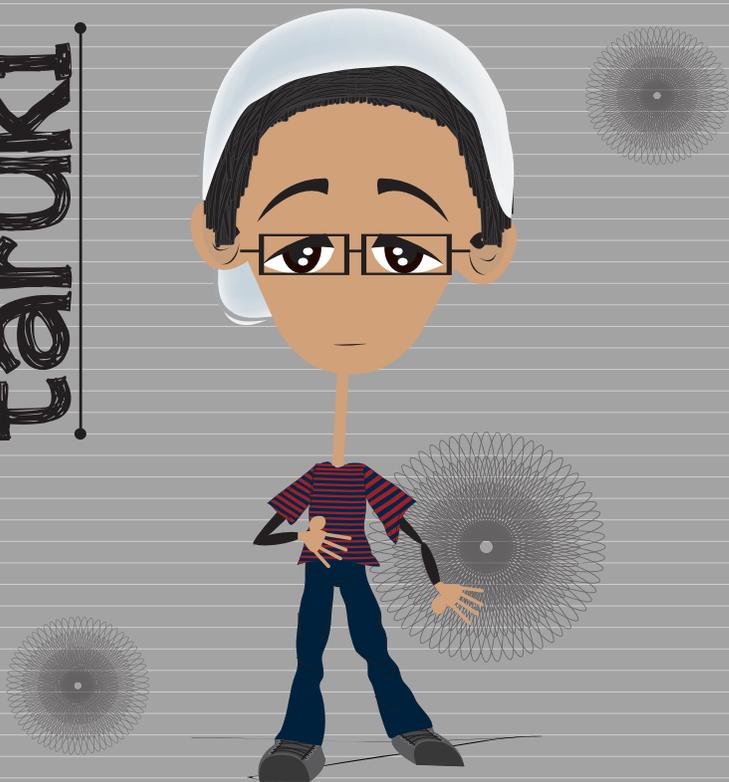
Santi
Vélez



chopi

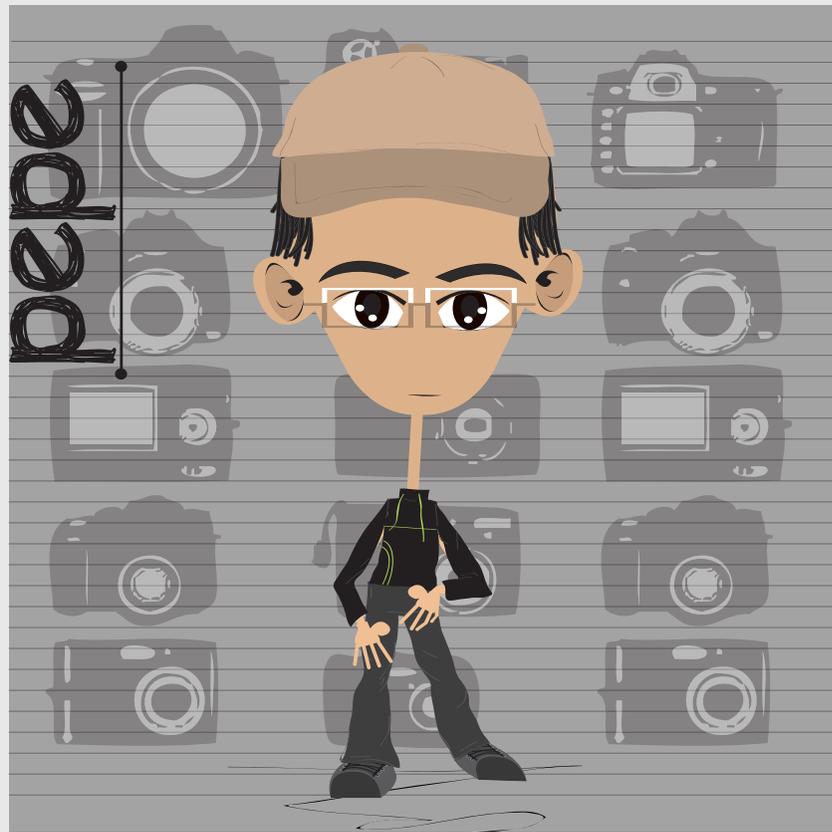


taruki



andrés ortíz





Digitalización

escenarios

A partir de los bocetos se comenzará con la digitalización de personajes y escenarios, cada animación contará con secuencias de movimiento.

COLOR

La cromática que tendrá los escenarios será variada, colores de tendencia como fondo y objetos en tono oscuro (negro), pues lo que se quiere tener como punto de atención es al personaje y como complemento de la historia serán los escenarios.

Cada decisión tomada con respecto a la cromática, ha sido mediante el grupo de sondeo que se formó para encontrar las mejores soluciones a las propuestas dadas.

Digitalización

escenarios

Historia 1

Apariencia



Digitalización

escenarios

Historia 2

No es gratis



Digitalización

escenarios

Historia 3

Sueño

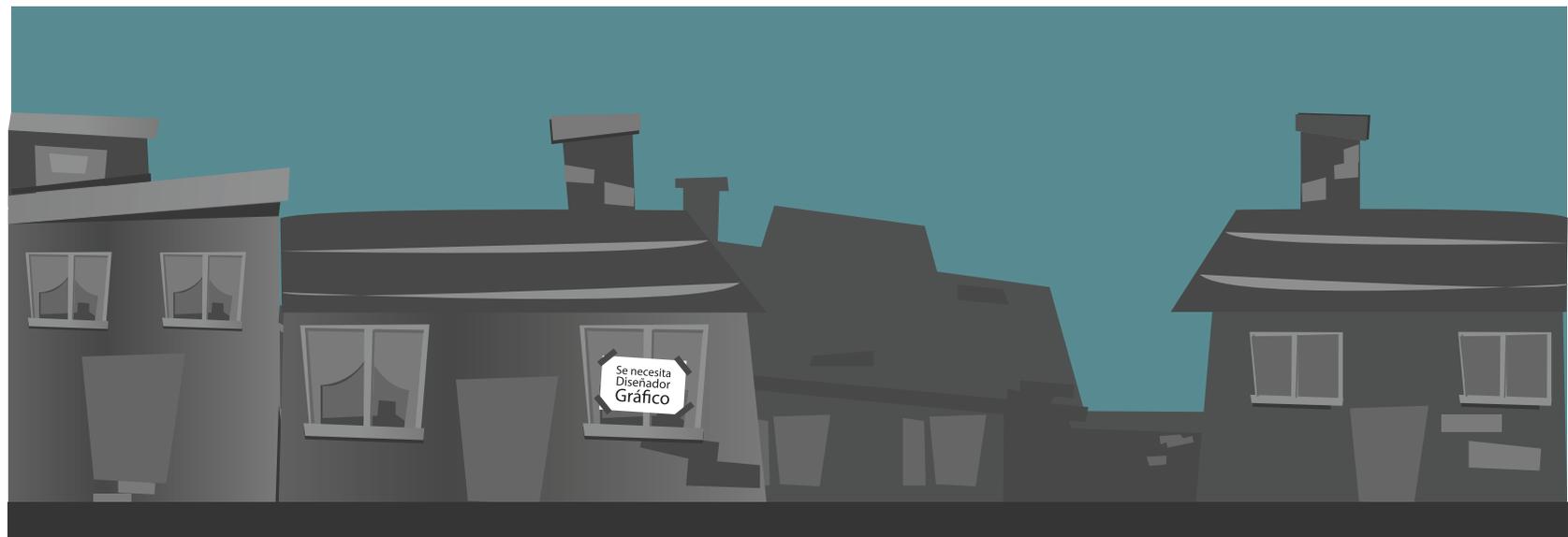
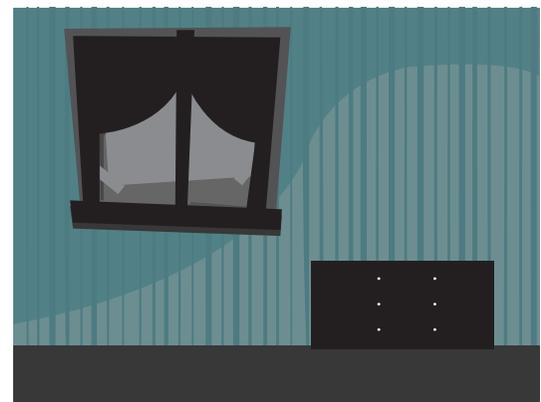
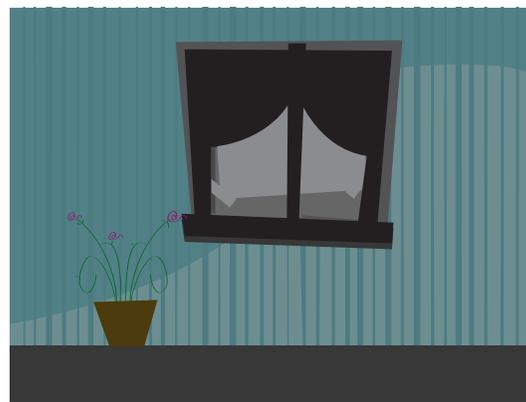
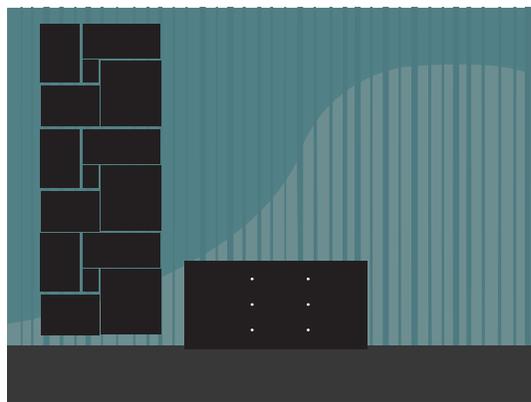


Digitalización

escenarios

Historia 4

Jefe



Digitalización

escenarios

Historia 5

Chef



Animación

Las animaciones que se realizarán, tomaron como punto de partida el bocetaje del guión gráfico, personajes y escenarios, a estos elementos se les complementará con una tipografía que fue elegida mediante el grupo de decisiones y, audio instrumental que se acople con la estética de la animación, de esta manera el mensaje que cada corto animado envíe será mejor entendido e incentivará a la revalorización del diseño gráfico como profesión.

Hay que tener en cuenta que al ser personajes animados, se debe realizar secuencias de movimiento, estas ayudarán a un mejor desarrollo y producción de los cortos animados.

Cada corto animado se elaboró de diferente manera, unos más fotogramas otros menos, pero siempre utilizando 24 fps, la duración de cada video va desde los 0 segundos hasta los 43 segundos, es decir menos de 1 minuto.

A cada corto se les complementó con Tipografía (appleberry) y audio (instrumental-comico).

Se utilizó como software principal Adobe Flash CS5.5 y para mejor orden, cada elemento ocupó su capa, de esta manera se realizó una correcta animación.

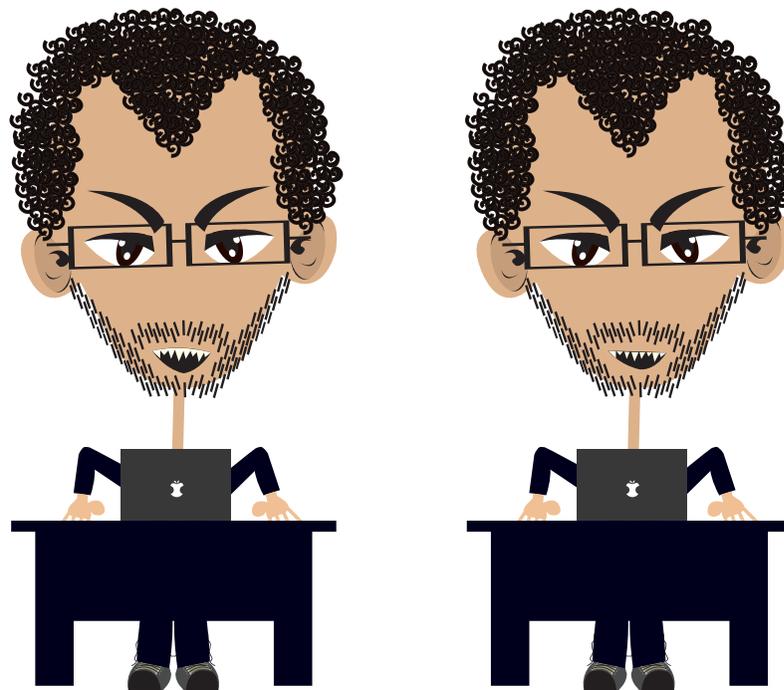
Secuencia de movimientos

animación

SECUENCIA CAMINATA FRENTE



SECUENCIA HABLAR



Secuencia de movimientos

animación

SECUENCIA CAMINATA LATERAL



SECUENCIA SENTARSE



SECUENCIA LECTURA



SECUENCIA DE COLOCAR Y TAPAR



SECUENCIA DE DESTAPAR



SECUENCIA DE VACIAR



Secuencia de movimientos

animación

SECUENCIA CEREBRO



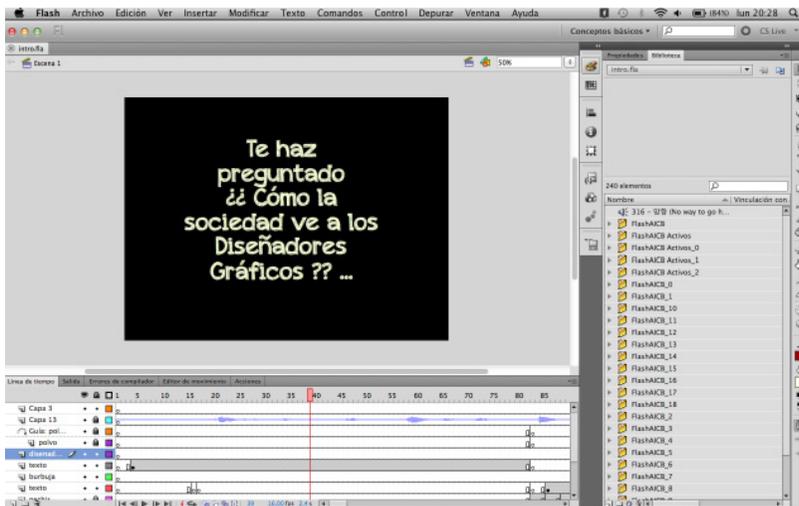
SECUENCIA PAGO



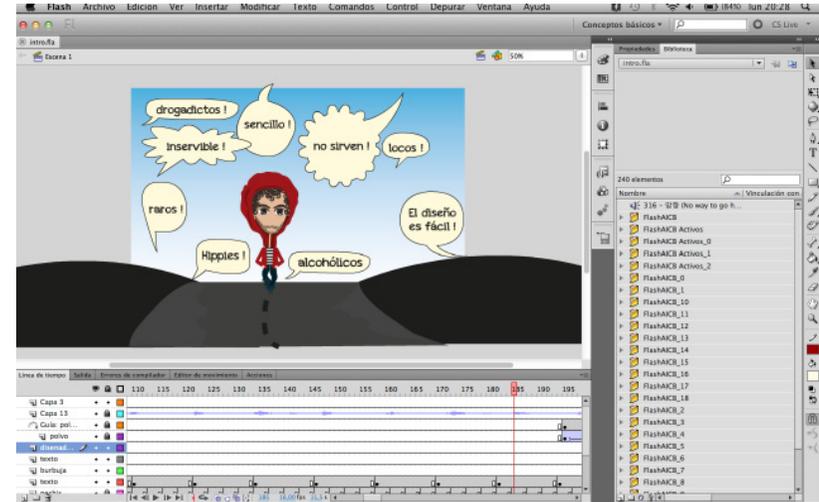
Resultado 1er Corto

Apariencia

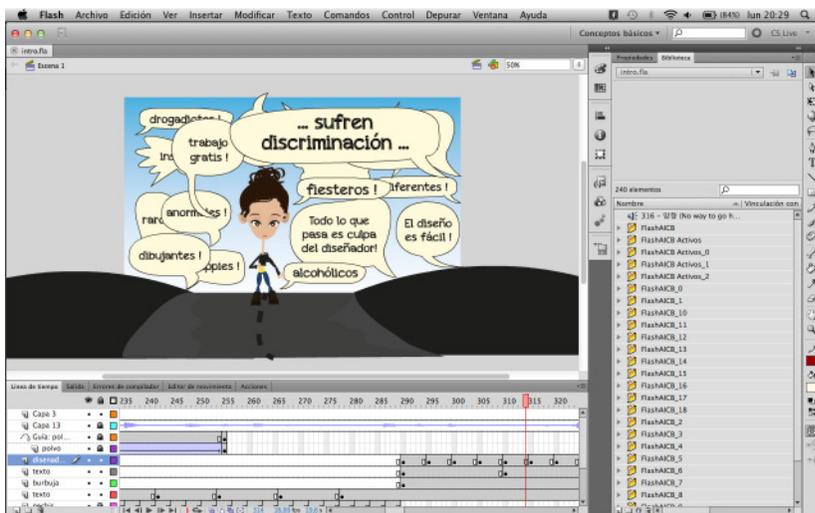
ILUSTRACIÓN: Vector comic
ANIMACIÓN
DURACIÓN: 31,5 segundos
AUDIO: 316 (No way to go home)
TIPOGRAFIA: Appleberry
SOFTWARE: Adobe Flash CS5.5



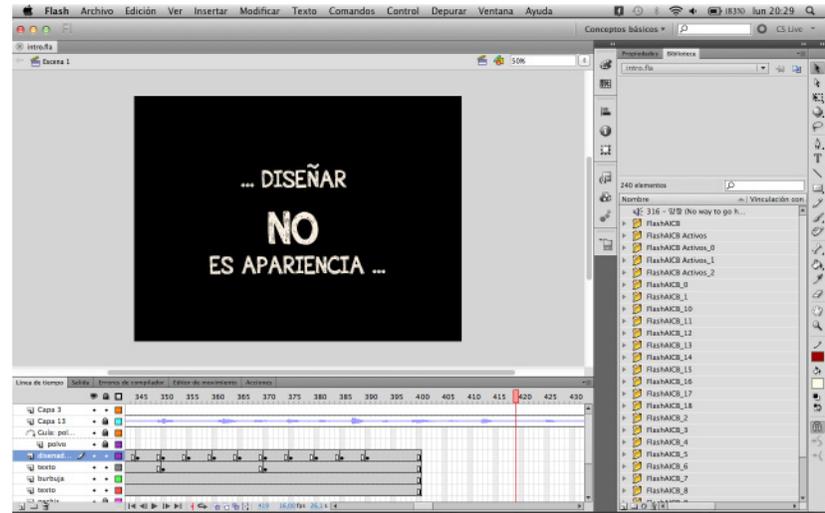
1,3 segundos



10,2 segundos



19,4 segundos



26,5 segundos

Resultado 2do Corto

No es gratis

ILUSTRACIÓN: Vector comic
ANIMACIÓN

DURACIÓN: 19,7 segundos

AUDIO: Happy Chappy - QUIRKY Instrumental MU-
SIC

TIPOGRAFIA: Appleberry

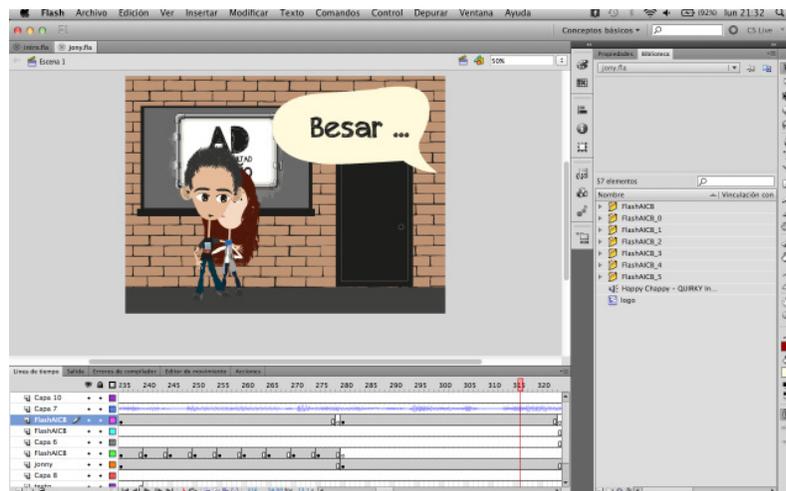
SOFTWARE: Adobe Flash CS5.5



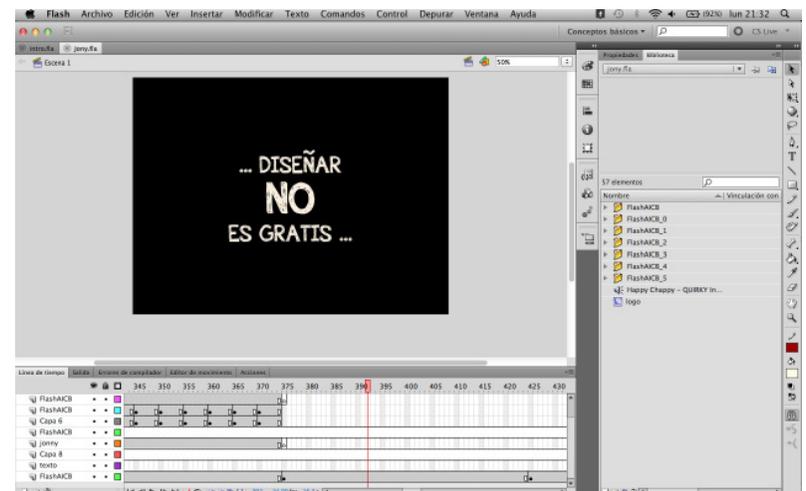
1,5 segundos



6,2 segundos



7,4 segundos

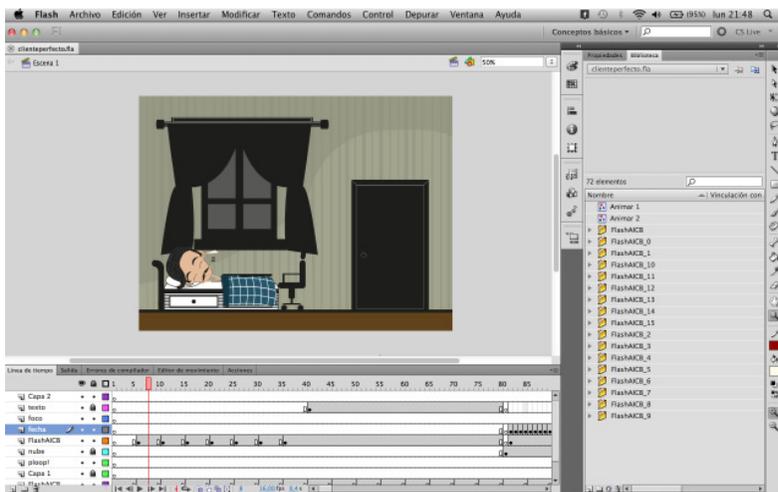


15, 5 segundos

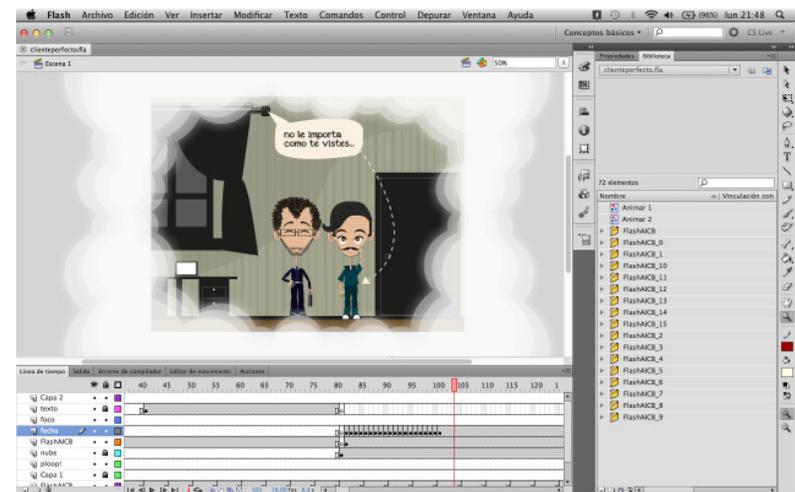
Resultado 3er Corto

Sueño

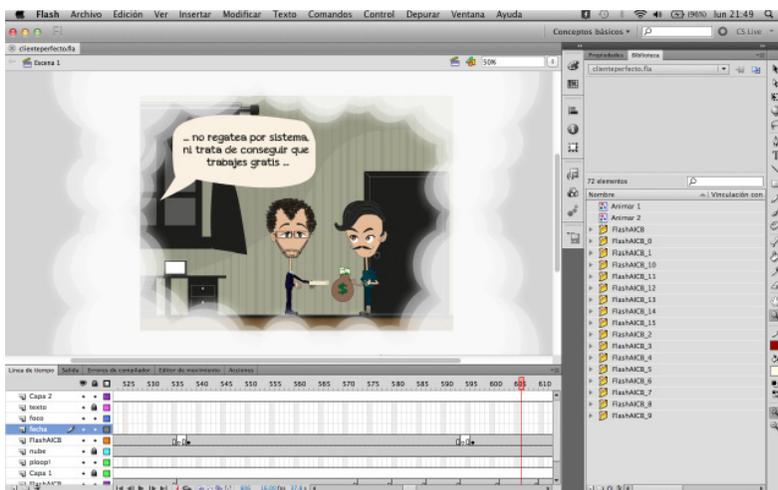
ILUSTRACIÓN: Vector comic
ANIMACIÓN
DURACIÓN: 45,5 segundos
AUDIO: 3Playful Bouncy Mischievous Instrumental Music (Alligator Dance)
TIPOGRAFIA: Appleberry
SOFTWARE: Adobe Flash CS5.5



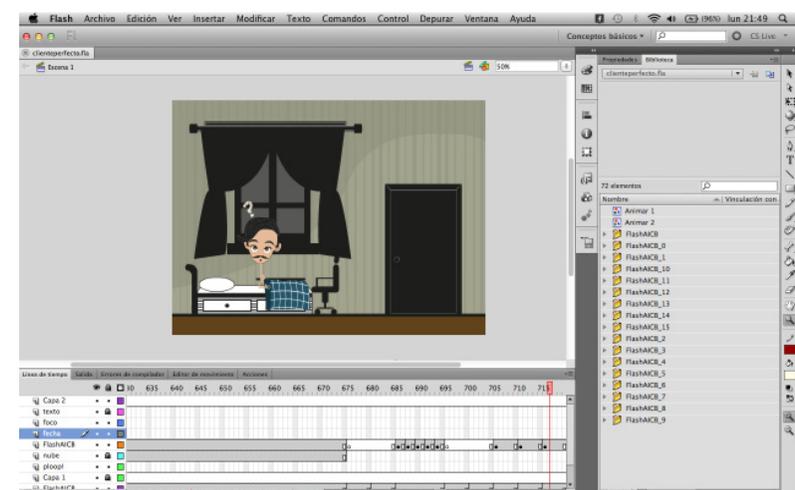
1,8 segundos



18,2 segundos



16,7 segundos

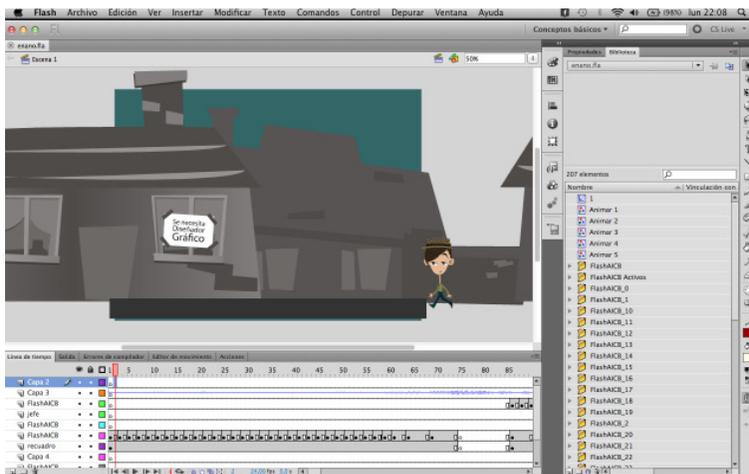


24,3 segundos

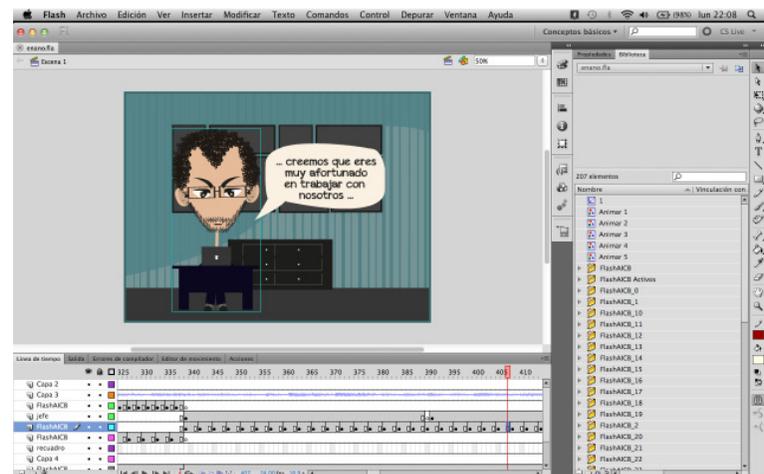
Resultado 4to Corto

Jefe

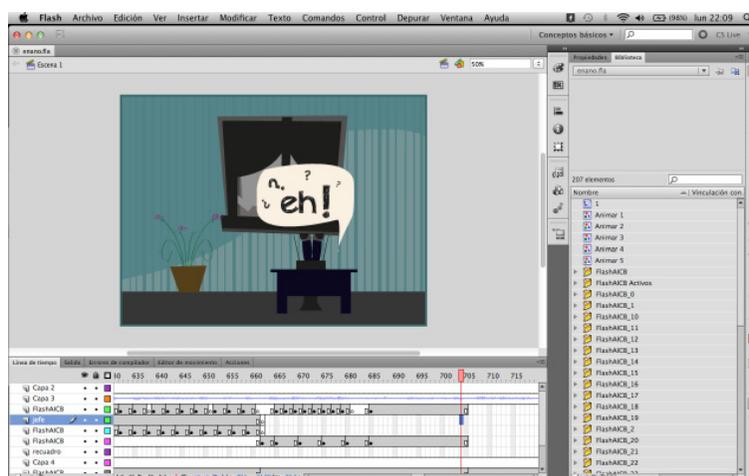
ILUSTRACIÓN: Vector comic
ANIMACIÓN
DURACIÓN: 19,7 segundos
AUDIO: Rage. Instrumental MUSIC
TIPOGRAFIA: Appleberry
SOFTWARE: Adobe Flash CS5.5



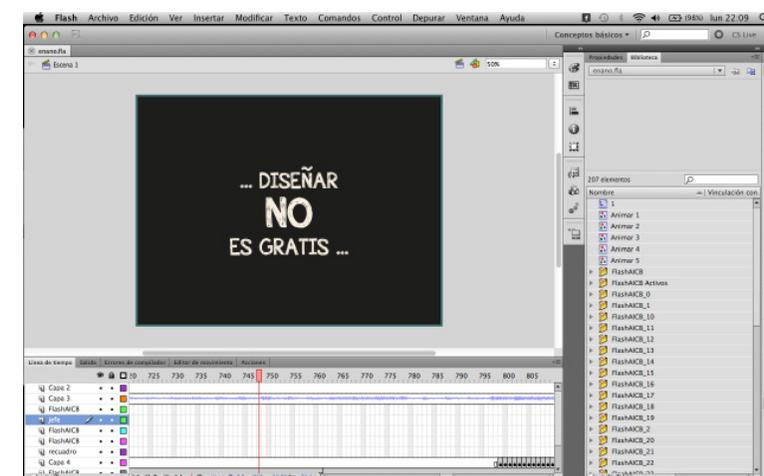
2,5 segundos



7,9 segundos



10,3 segundos



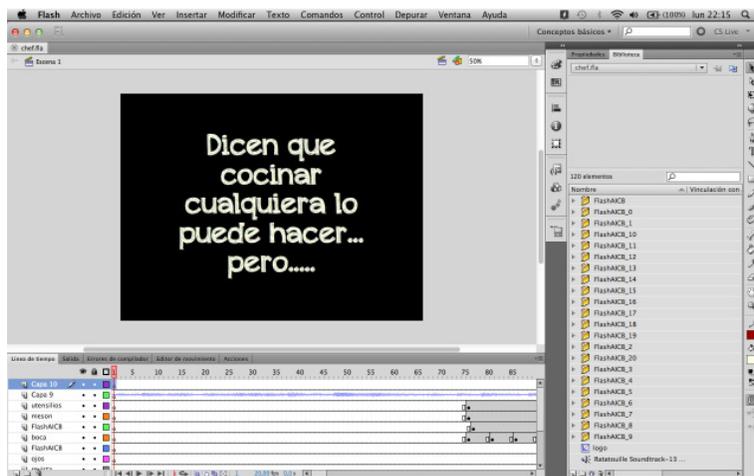
33,8 segundos

100
RESULTADOS

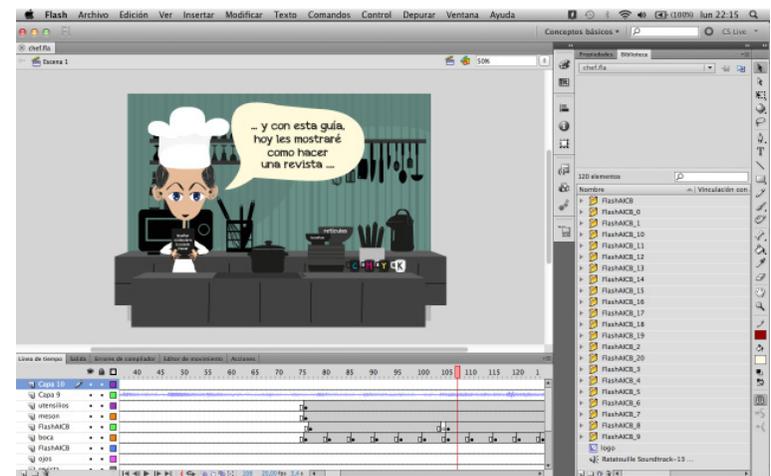
Resultado 5to Corto

Chef

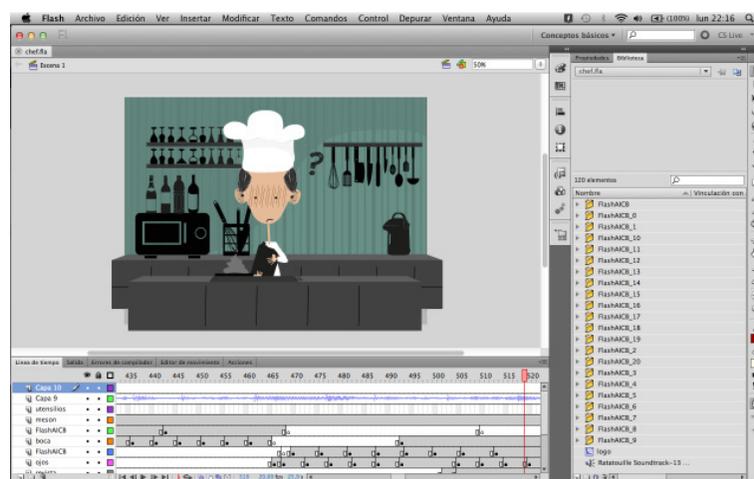
ILUSTRACIÓN: Vector comic
ANIMACIÓN
DURACIÓN: 34,6 segundos
AUDIO: Ratatouille - Him Le Ropes
TIPOGRAFIA: Appleberry
SOFTWARE: Adobe Flash CS5.5



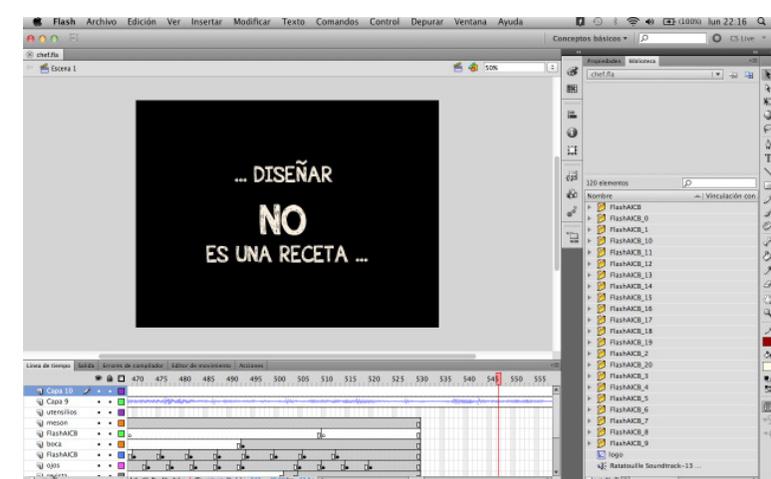
2,4 segundos



6,1 segundos



10,4 segundos



29,5 segundos

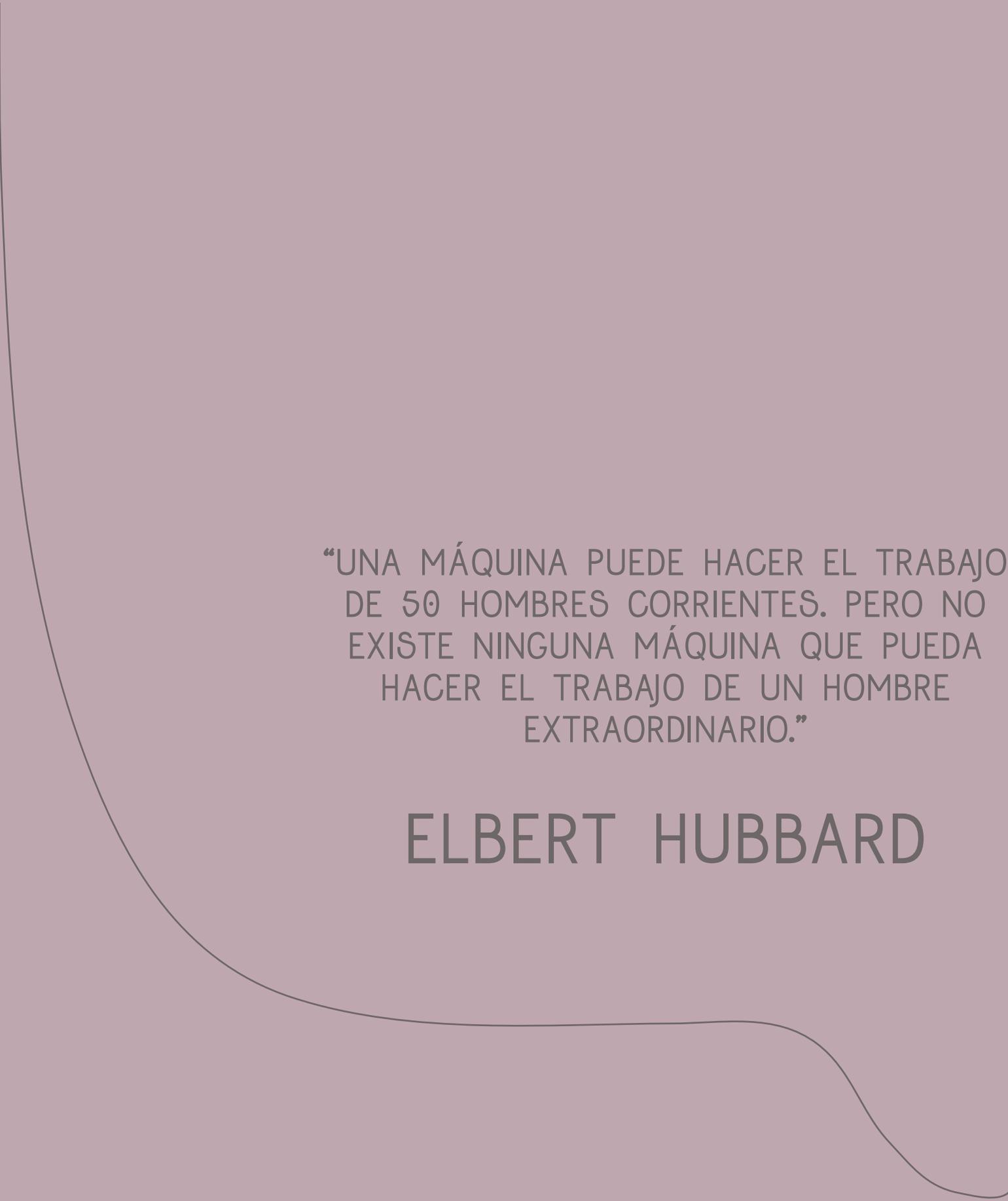
“PARA CREAR LO FANTÁSTICO, PRIMERO DEBEMOS ENTENDER LO REAL.”

WALT DISNEY



capítulo 4

publicación



“UNA MÁQUINA PUEDE HACER EL TRABAJO
DE 50 HOMBRES CORRIENTES. PERO NO
EXISTE NINGUNA MÁQUINA QUE PUEDA
HACER EL TRABAJO DE UN HOMBRE
EXTRAORDINARIO.”

ELBERT HUBBARD

Viralización

Redes Sociales

El proceso de viralización inicio el 3 de junio con la creación del perfil de facebook "Sociedad = vudú de los diseñadores gráficos."

The screenshot shows a Facebook page for a community named "Sociedad = Vudú de los diseñadores gráficos". The page features a large black banner with the text "No se trata de colores y formas, se trata de transmitir sensaciones." in purple, white, and green. Below the banner is a circular logo with the text "diseño gráfico COXIOS una profesión que se revaloriza". The page has 86 likes and 115 people talking about it. A community post is visible with the text "Falta de valoración y respeto para los Diseñadores gráficos por parte de la sociedad." The page also shows a "Panel de administración" and "Administrador de anuncios" section.

Publicación de ilustraciones

Durante el proceso de viralización se publicó ilustraciones de personajes para mantener la atención de los seguidores.

ilustración 1

Detalles de la publicación

Sociedad = Vudú de los diseñadores gráficos
La esencia de cada persona es su personalidad! Caro Peralta



Hace aproximadamente un mes

Me gusta Comentar Compartir A 3 personas les gusta 77 personas vieron esta publicación Impulsar publicación

Los datos siguientes incluyen todas las acciones de tu publicación, también las veces que se compartió tu publicación. Las acciones en este contenido compartido no se muestran en la vista previa de publicación en la parte izquierda.

77 Personas a las que se alcanzó

2 Me gusta, comentarios y contenido compartido

Me gusta	Comentarios
2	0

Veces que se compartió: 0

CLICS DE PUBLICACIÓN

Visualizaciones de fotos	Clicks en el enlace
27	0

Otros clics: 5

COMENTARIOS NEGATIVOS

<input type="radio"/> Ocultar publicación	<input type="radio"/> Ocultar todas las publicaciones
<input type="radio"/> Reportar como correo no deseado	<input type="radio"/> Ya no me gusta esta página

ilustración 2

Detalles de la publicación

Sociedad = Vudú de los diseñadores gráficos con Johnny Gavilanes
Don Choto le descrebre!!!



Hace aproximadamente un mes

Me gusta Comentar Compartir A 6 personas les gusta 1 Comentario 183 personas vieron esta publicación Impulsar publicación

Los datos siguientes incluyen todas las acciones de tu publicación, también las veces que se compartió tu publicación. Las acciones en este contenido compartido no se muestran en la vista previa de publicación en la parte izquierda.

163 Personas a las que se alcanzó

7 Me gusta, comentarios y contenido compartido

Me gusta	Comentarios
6	1

Veces que se compartió: 0

CLICS DE PUBLICACIÓN

Visualizaciones de fotos	Clicks en el enlace
142	0

Otros clics: 18

COMENTARIOS NEGATIVOS

<input type="radio"/> Ocultar publicación	<input type="radio"/> Ocultar todas las publicaciones
<input type="radio"/> Reportar como correo no deseado	<input type="radio"/> Ya no me gusta esta página

ilustración 3

Detalles de la publicación

Sociedad = Vudú de los diseñadores gráficos con Eli Vintimilla
Jaramillo Smiel (•_•)



Hace aproximadamente un mes

Me gusta Comentar Compartir A 7 personas les gusta 1 Comentario 80 personas vieron esta publicación Impulsar publicación

Los datos siguientes incluyen todas las acciones de tu publicación, también las veces que se compartió tu publicación. Las acciones en este contenido compartido no se muestran en la vista previa de publicación en la parte izquierda.

80 Personas a las que se alcanzó

5 Me gusta, comentarios y contenido compartido

Me gusta	Comentarios
4	1

Veces que se compartió: 0

CLICS DE PUBLICACIÓN

Visualizaciones de fotos	Clicks en el enlace
36	0

Otros clics: 7

COMENTARIOS NEGATIVOS

<input type="radio"/> Ocultar publicación	<input type="radio"/> Ocultar todas las publicaciones
<input type="radio"/> Reportar como correo no deseado	<input type="radio"/> Ya no me gusta esta página

ilustración 4

Detalles de la publicación

Sociedad = Vudú de los diseñadores gráficos con Pao Beltran
Comenzó gracias amiga!



Hace aproximadamente un mes

Me gusta Comentar Compartir A 18 personas les gusta 1 Comentario 128 personas vieron esta publicación Impulsar publicación

Los datos siguientes incluyen todas las acciones de tu publicación, también las veces que se compartió tu publicación. Las acciones en este contenido compartido no se muestran en la vista previa de publicación en la parte izquierda.

128 Personas a las que se alcanzó

8 Me gusta, comentarios y contenido compartido

Me gusta	Comentarios
7	1

Veces que se compartió: 0

CLICS DE PUBLICACIÓN

Visualizaciones de fotos	Clicks en el enlace
65	0

Otros clics: 6

COMENTARIOS NEGATIVOS

<input type="radio"/> Ocultar publicación	<input type="radio"/> Ocultar todas las publicaciones
<input type="radio"/> Reportar como correo no deseado	<input type="radio"/> Ya no me gusta esta página

Estadísticas Facebook

LA INFORMACIÓN REFERENTE A ESTADÍSTICAS DE FACEBOOK PERTENECEN A LA GUÍA DE ESTADÍSTICAS DE LA PÁGINA DE FACEBOOK.

El periodo de publicación para cada animación ha sido de dos semanas.

El objetivo de publicar las animaciones en las redes sociales, mucho más allá de viralizar la información, ha sido utilizar la herramienta de estadísticas que tiene facebook para conocer el número de personas que han interactuado con el producto.

Tabla de Estadísticas

Esta tabla estadística permite comprender por medio de qué canal (orgánico, pagado o viral) la publicación ha llegado al público.

ORGÁNICO: el número de personas, sean fans o no, que han visto la publicación en su sección "Últimas noticias", "Información instantánea" o en la página principal.

VIRAL: el número de personas que han visto esta publicación a través de una historia publicada por un amigo. Entre los ejemplos de estas historias se incluyen hacer clic en "Me gusta" en tu publicación, comentarla o compartirla, responder a una pregunta o responder a la invitación a un evento. instantánea" o en el muro de tu página.

 Partiendo de información que se pudo obtener con diversos diseñadores gráficos cuencanos, e i			654		97	
 Diseñar no es apañencial! Muchas personas carecen de conocimientos a cerca de lo q es y trata			2,8K		671	
 Hola a todos! Les publico la siguiente animación espero me ayuden con sus comentarios sobre el			504		110	
 :3			155		92	
Se ha tomado diferentes experiencias e información de los Diseñadores Gráficos cuencanos, con las que se ha			78		5	
 Don Choto le descerebre!!! :3			163		160	
 Smile! (^.^)!			80		43	
 La esencia de cada persona es su personalidad! Caro Peralta			77		32	
 :La valentia es la herramienta de todo ser humano... Isabel Corral J			77		35	
 Comenzé! gracias amiga!			128		71	
 ¿Quieres ser parte de mi proyecto >Revalorización al gráfico como profesión? Son bienvenidos sus c			69		2	

1era Animación

Detalles de la publicación

Sociedad = Vudú de los diseñadores gráficos

Hola a todos!
Les publico la siguiente animación espero me ayuden con sus comentarios sobre el mensaje!!!!
Saluditos..... <http://youtu.be/3hgrNjQEQ-4>

Valoremos al Diseño Gráfico como profesión....

DE TATTY TINTIN | YOUTUBE.COM

Hace 3 semanas aproximadamente

Me gusta Comentar Compartir

A 20 personas les gusta 8 comentarios 2 veces compartido

504 personas vieron esta publicación Impulsar publicación

Los datos siguientes incluyen todas las acciones de tu publicación, también las veces que se compartió tu publicación. Las acciones en este contenido compartido no se muestran en la vista previa de publicación en la parte izquierda.

504 Personas a las que se alcanzó

40 Me gusta, comentarios y contenido compartido

Me gusta	Comentarios
28	9

Veces que se compartió: 3

CLICS DE PUBLICACIÓN

Reproducciones de video	Clicks en el enlace
6	8

Otros clics: 96

COMENTARIOS NEGATIVOS

0 Ocultar publicación	0 Ocultar todas las publicaciones
0 Reportar como correo no deseado	0 Ya no me gusta esta página



2da Animación

Sociedad = Vudú de los diseñadores gráficos subió un video nuevo: **7 de Julio de 2013 18:03.**

Diseñar no es apariencia!
Muchas personas carecen de conocimientos a cerca de lo q es y trata la profesión de Diseño Gráfico.....

11 de cada 10 diseñadores ...

drogadictos!
trabajo gratis!
fiesteros!
diferentes!
raros!
anormales!
El diseño es fácil!
dibujantes!
alcohólicos

Todo lo que pasa es culpa del diseñador!

7 de Julio de 2013 18:03

El domingo

Me gusta Comentar Compartir

A 73 personas les gusta 7 comentarios 4 veces compartido

2 573 personas vieron esta publicación Impulsar publicación

Los datos siguientes incluyen todas las acciones de tu publicación, también las veces que se compartió tu publicación. Las acciones en este contenido compartido no se muestran en la vista previa de publicación en la parte izquierda.

2 573 Personas a las que se alcanzó

115 Me gusta, comentarios y contenido compartido

Me gusta	Comentarios
95	11

Veces que se compartió: 9

CLICS DE PUBLICACIÓN

Reproducciones de video	Clicks en el enlace
360	4

Otros clics: 307

COMENTARIOS NEGATIVOS

0 Ocultar publicación	0 Ocultar todas las publicaciones
0 Reportar como correo no deseado	0 Ya no me gusta esta página



3era Animación

654



97
55

VIRAL
ORGÁNICO

Sociedad = Vudú de los diseñadores gráficos
Partiendo de información que se pudo obtener con diversos diseñadores gráficos cuencanos, e imágenes que muestran la realidad del vivir de un diseñador, se pudo elaborar cortos animados que serán de ayuda para la revalorización de esta profesión.....
Les dejo una animación más, con la temática de "Diseñar cualquiera lo puede hacer" Espero les guste! <http://www.youtube.com/watch?v=q3YMLvpFqYU&feature=youtu.be>



¿¿¿¿Diseñar cualquiera lo puede hacer????
Una de muchas experiencias vividas a diario por los diseñadores gráficos.
DE TATTY TINTIN | YOUTUBE.COM

El domingo

Me gusta Comentar Compartir

A 32 personas les gusta 13 comentarios 3 veces compartido

654 personas vieron esta publicación Impulsar publicación

Los datos siguientes incluyen todas las acciones de tu publicación, también las veces que se compartió tu publicación. Las acciones en este contenido compartido no se muestran en la vista previa de publicación en la parte izquierda.

654 Personas a las que se alcanzó

55 Me gusta, comentarios y contenido compartido

Me gusta	Comentarios
37	15
Veces que se compartió	
3	

CLICS DE PUBLICACIÓN

Reproducciones de video	Clics en el enlace
18	16
Otros clics	
63	

COMENTARIOS NEGATIVOS

0 Ocultar publicación	0 Ocultar todas las publicaciones
0 Reportar como correo no deseado	0 Ya no me gusta esta página

109
VIRALIZACIÓN

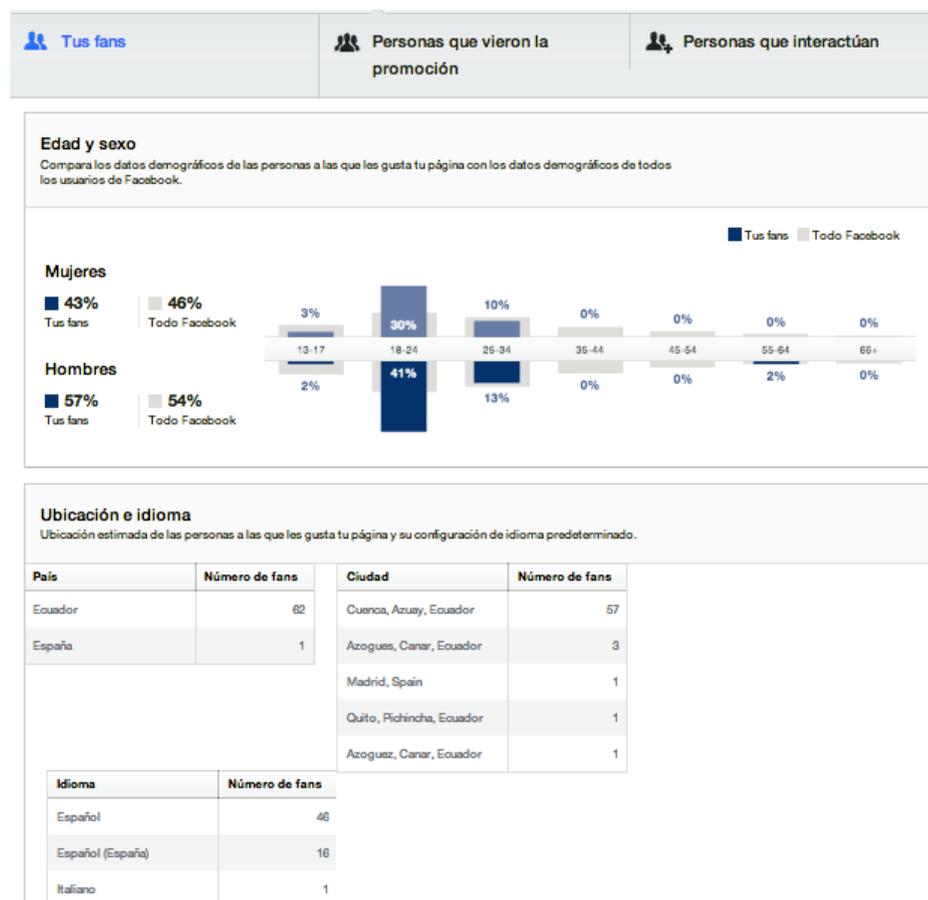
Pestaña “Tus Fans”

SEXO Y EDAD:

Compara los datos demográficos de las personas a las que les gusta tu página con los datos demográficos de todos los usuarios de Facebook.

UBICACIÓN E IDIOMA:

Ubicación estimada de las personas a las que les gusta tu página y su configuración de idioma predeterminado.



Pestaña “Personas que vieron la promoción.”

SEXO Y EDAD:

Compara los datos demográficos de las personas que vieron tus publicaciones con los datos demográficos de todos tus fans.

UBICACIÓN E IDIOMA:

Ubicación estimada de las personas a las que les gusta tu página y su configuración de idioma predefinido.

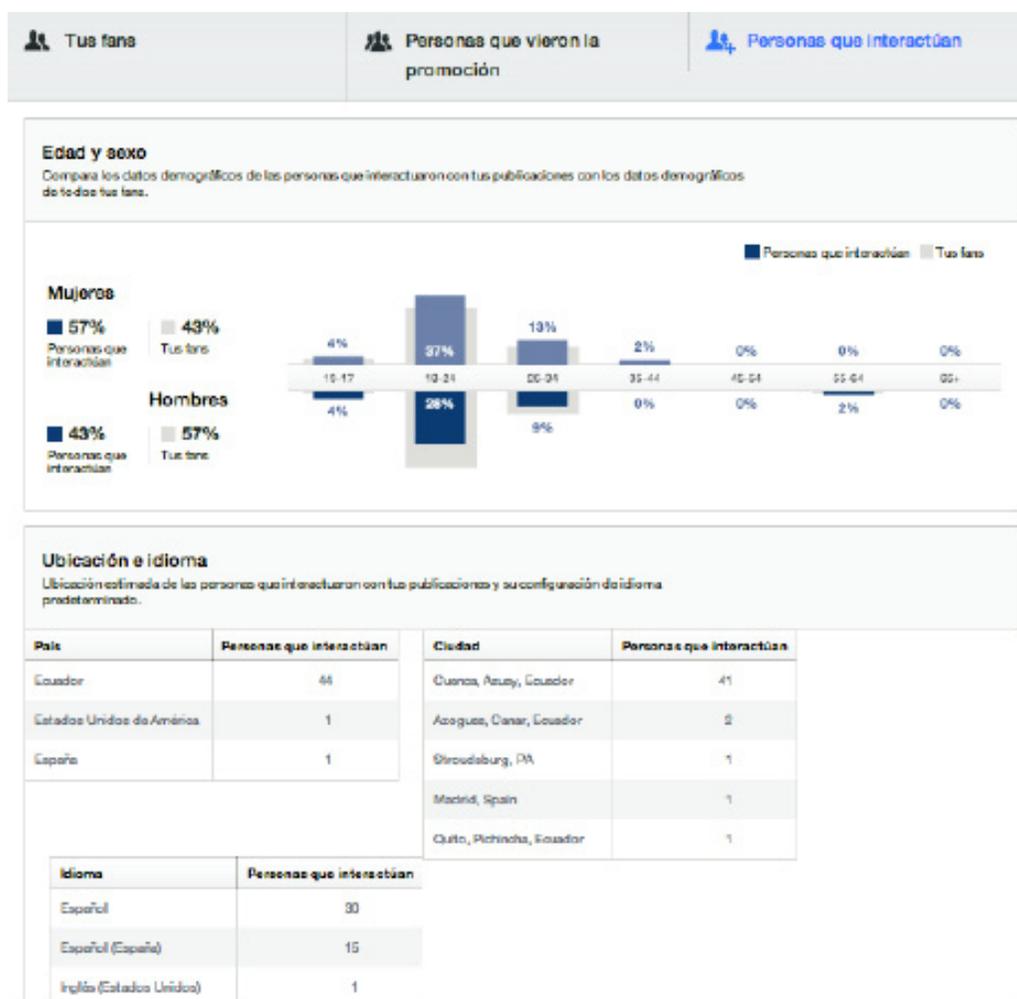
Pestaña “Personas que interactúan”

SEXO Y EDAD:

Compara los datos demográficos de las personas a las que les gusta tu página con los datos demográficos de todos los usuarios de Facebook.

UBICACIÓN E IDIOMA:

Ubicación estimada de las personas a las que les gusta tu página y su configuración de idioma predeterminado.



1era Animación

Me gusta · Comentar · Compartir 2

A 20 personas les gusta esto. Mejores comentarios ▾

Escribe un comentario...

 **Vale Escobar** no son simples dibujos, es su trabajo, por el cual se esfuerzan cada día y merece ser reconocido y recompensado.. hermoso trabajo mi Tati 😊
Me gusta · Responder · 👍 1 · El domingo a la(s) 18:45

 **Christian Medina Quinteros** Se necesita q la gente sepa q tb tenemos cuentas por pagar y q nuestra profesión debe ser tomada en serio.. no hacemos solo dibujitos.. creamos ideas y conceptos para transmitir a las personas.
Me gusta · Responder · 👍 1 · 17 de junio a la(s) 16:32

 **Isma Tintin** Nos pasa así por la idea de q las profesiones "de verdad" son las q sangran de frente a la gente con mentiras o falsas promesas
Me gusta · Responder · 17 de junio a la(s) 21:38

 **Karen Muñoz** excelente video, me parece que se debería apreciar y reconocer el trabajo que realizan ya que implica sacrificios como cualquier otro trabajo.
Me gusta · Responder · 17 de junio a la(s) 20:53

 **Lore Encalada** buen trabajo gorda 😊
Me gusta · Responder · 17 de junio a la(s) 16:41

 **Mali Maldonado Fajardo** Chevere!!, el diseño no son solo dibujitos!!, hay que enseñar a la gente que nos valoren como profesión!
Me gusta · Responder · 17 de junio a la(s) 16:25

2da Animación

Me gusta · Comentar · Compartir 4

A 73 personas les gusta esto. Mejores comentarios ▾

Escribe un comentario...

 **Gaby Corral M** Creo que la falta de conocimiento del trabajo e importancia del diseñador es lo que causa esto, es Cuenca es importantes que las personas empiecen a valorar esta profesión y todos los diseñadores debemos aprender a vender nuestro trabajo y demostrar la importancia que éste tiene.
Me gusta · Responder · 👍 3 · El domingo a la(s) 18:52

 **Karolina Jiménez Tapia** No es justo que se discrimine al trabajo de ellos; en cada diseño se entrega todo y no es una labor facil, se requiere de talento y mucha creatividad a más de conocimientos tecnicos, asi que cualquiera no puede ser diseñador. Felicidades a todos los disenadores que a pesar de todo siguen con su labor.
Me gusta · Responder · 👍 1 · El domingo a la(s) 19:15 a través de celular

 **Sebastián Contreras** Muchas personas de verdad no saben lo que conlleva esta profesión hagamos conciencia..!! Excelente idea para llegar a la gente 😊
Me gusta · Responder · 👍 1 · El domingo a la(s) 18:49

 **BeLu BeLu Belu EscobAr** Jejejejeje.. q conciente mi gordo jajaja.. si pero tiens razon amor.. al igual q cualquier otra carrera merece respeto..
Me gusta · 👍 2 · El domingo a la(s) 18:55

Comentarios

Los comentarios son parte importante de la experimentación porque de acuerdo a ellos se hace conclusiones en cuanto al mensaje de las animaciones.

3era Animación

Me gusta · Comentar · Compartir 3

A 32 personas les gusta esto. Mejores comentarios ▾

Escribe un comentario...

 **Fernando Romero** excelente descripción
Me gusta · Responder · El domingo a la(s) 20:55

 **Santiago Escobar** Genial Taty lo máximo Bendiciones
Me gusta · Responder · El domingo a la(s) 22:02

 **Paz Bernal** 😊 esta super gara tati !!!!!!! congratsss
Me gusta · Responder · El domingo a la(s) 21:40

 **Isabel Corral J Q** bien tati!! muy bueno!!
Me gusta · Responder · El domingo a la(s) 21:38

 **Jordano Tintin Verdezoto** inteligente.....y creativo..... somos todos.....pero tú lo multiplicas por mil ...por eso eres diseñador/a.....adelante
Me gusta · Responder · El domingo a la(s) 21:22 a través de celular

 **Karla Fania** felicidades taty.....muy bueno sin duda es un llamado a todos como diseñadores
Me gusta · Responder · El domingo a la(s) 21:22

 **Israel Guerrero Chacho** 👍 bien ahi
Me gusta · Responder · El domingo a la(s) 21:21

 **Vale Escobar** diseñar no es fácil, cada diseñador tiene su estilo, y cada diseño necesita una nueva idea, un nuevo proceso y una nueva creación 😊 genial

Estadísticas YouTube

Se mide por el número de reproducciones, el enlace del video se encuentra en la página de facebook junto con toda la información del proyecto.

Número de reproducciones. 773

1era Animación



Número de reproducciones. 7336

2da Animación



Número de reproducciones. 1381

3era Animación



Conclusión

Los cortos metrajes que se realizaron fueron basadas desde la animación tradicional con personajes vectorizados, se utiliza esta técnica de ilustración digital pues de esta manera los personajes y escenarios pueden ser manipulados fácilmente por lo que se concluye que:

El mensaje que lleva cada corto animado de acuerdo a los comentarios publicados fueron entendidos, cortos y directos, sin embargo una parte del grupo no comprendió el mensaje que se envió y lo captan de esta manera:

Ser diseñador al igual que cualquier otra profesión, es difícil en el momento que se abre una persona al mundo del mercado, esta en cada uno hacer que cambie la realidad de los diseñadores, pero partiendo desde estos mismos profesionales.

El mensaje y la estética de los cortos es catalogado como original, atractivo e interesante, por el uso de colores y emociones que causan, a más de poseer una historia rigida fusionada con su estructura estética, comunican una realidad muy puntual de lo que viven los profesionales gráficos.

La tipografía utilizada según comentarios publicados, la ven como parte

Se planteó la idea de una campaña publicitaria con este estilo de animaciones, pues al poseer mensajes cortos y directos, captan más rápido la atención del público.

Bibliografía Teoría

1. B.F. SKINNER, "Teoría del conductivismo", 1974, http://www.conductitlan.net/skinner/skinner_sobre_conductismo.pdf
2. Lawrence Zeegen, "Principios de ilustración ", Editorial Gustavo Gili, 2da edicion, 2013
3. Von Glitschka, "Vector Basic Training", Digital Classroom, 2010.
4. Chris Patmore, "Curso completo de Animación", Acanto, 2005.
5. Whelan Bride M, "Armonía en el Color Nueva Tendencia", Documenta, 2010
6. Steve Jobs, "Un libro inspirador para los JÓVENES que no están dispuestos a renunciar a sus sueños", Santillana, Marzo de 2012
7. Nicholas Negroponte, "Ser digital ", Atlántida, 1995.
8. KIM ADELMAN, MA NON TROPPO,, "Como se hace un cortometraje: Todo lo que precisas saber para realizar con éxito un cortometraje", MA NON TROPPO, 2005
9. PETER W. REA, DAVID K. IRVING, "Cortos en cine y video: Producción y Dirección", OMEGA, 2010
10. SILVIA SIVERA BELLO, " Marketing Viral" UOC (UNIVERSITAT OBERTA DE CATALUNYA), 2011.

Bibliografía Imágenes

1-12 <http://www.youtube.com/watch?v=iO7q6Mk7g>

13-24 : <http://www.youtube.com/watch?v=WfGMYdaICIU>

25-36 <http://www.youtube.com/watch?v=QQccOW5QBZo>

37. <http://www.analitica.com/va/arte/actualidad/eyp/6945042.asp>

38. popeye http://1.bp.blogspot.com/_uaKazwelqmg/TTM3Wf6eRII/AAAAAAAAKIM/M8jQ8ltkiRc/s1600/popeye.jpg

39. terror <http://bauldelcastillo.blogspot.com/2012/10/en-tres-dos-uno-iii-cortos-de-animado.html>

40. Fotograma de "Alma", corto animado del español Rodrigo Blaas.

41-44. <http://4.bp.blogspot.com/-aMpstox9vHI/UaPFFmy8s9I/AAAAAAAAACDY/hNMul2exzfs/s1600/7+VIDELA+DIABLO.jpg>