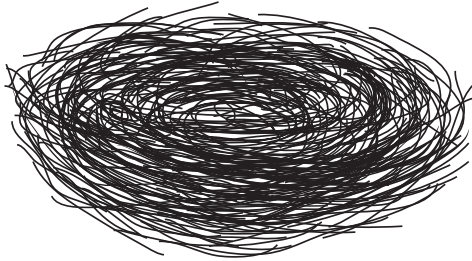




EDCOM
Escuela de Diseño y Comunicación Visual

Materia Integradora

REALIZACIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES



ANIMACIONES / OTROS

LIPRO

**Licenciatura en Producción
Audiovisual**

BRIEF

Tema:
Tour 360° ESPOL

Autores:
Jillsvick Mary Kuri Mera
William Albert Rodríguez Hernández

Año 2016

Firma del Profesor

.....

RESUMEN

El presente proyecto integrador tuvo como objetivo identificar un problema de los estudiantes de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL) y resolverlo por medio de un producto audiovisual interactivo.

Este problema consiste en la dificultad que tienen los estudiantes novatos de ESPOL para orientarse dentro del campus Gustavo Galindo debido a la gran extensión del mismo y a la cantidad limitada de material impreso y audiovisual referente al tema.

Para resolver esta problemática se realizó un producto audiovisual interactivo integrando tecnologías multimedia con vídeos en 360° que ayudan al usuario a tomar puntos de referencia visuales de manera más cercana a la realidad.

El propósito de este producto audiovisual interactivo es de orientar al usuario y facilitarle el acceso a información sobre los lugares esenciales que debe conocer en la universidad.

RESUMEN

Los puntos que se consideraron en el recorrido fueron seleccionados junto con el personal de Relaciones Públicas de ESPOL y se incluyeron edificios administrativos además de las facultades teniendo en consideración las necesidades de orientación de los estudiantes novatos. Posteriormente tanto la información como los vídeos en 360° fueron organizados por medio de menús interactivos.

Finalmente, el proyecto pudo ser probado por el público objetivo y por demás miembros de la comunidad politécnica que constataron su utilidad como herramienta de orientación dentro del campus Gustavo Galindo de la ESPOL.



360° E S P O L

Contenido:

Introducción	6
Objetivos	8
Sinopsis	9
Investigación	11
Cronograma	24
Presupuesto	27
Realización	30
Resultados	43

INTRODUCCIÓN

Alumnos, docentes y administrativos de la ESPOL coinciden en que desconocen de ubicaciones específicas dentro del Campus Gustavo Galindo. El grupo mayoritario lo constituyen los estudiantes que son quienes por motivos académicos o actividades extracurriculares deben trasladarse constantemente (y la mayoría de las veces a pie) entre las distintas unidades académicas distribuidas en el campus.

Cuando los estudiantes son admitidos en la ESPOL se les entrega material impreso para ayudarlos a orientarse dentro del campus pero esta información sólo incluye un mapa con los nombres de las facultades y su posición relativa. Luego, cuando estos deciden buscar en internet, no encuentran una guía más precisa.

En sus canales digitales la universidad no cuenta con artes o vídeos específicos al respecto. Tan sólo existen breves cápsulas informativas sobre porciones de la universidad u otros temas. En la página de la ESPOL hay una sección denominada “¿Cómo llegar?” la cual



consiste en un mapa de Google Maps con las funcionalidades que ofrece dicha plataforma. Adicionalmente estudiantes de la ESPOL han realizado fotografías para Google Street View que muestran únicamente la parte externa de los edificios principales y sus alrededores.

A nivel físico, en cada parada del sistema de transporte interno TransESPOL se ubica un mapa pero sólo de la ruta de buses. La universidad presenta señaléticas generales en la vía principal pero a nivel de los peatones, en las intersecciones entre facultades, no cuenta con mayor información.

Por las razones expuestas existe un problema extendido de desconocimiento del campus que tiene como consecuencia principal la pérdida de tiempo en la búsqueda de las ubicaciones dentro de la universidad. Ello deriva en faltas a clases, retrasos en actividades y todo esto reduce la productividad y bienestar de los estudiantes en su labor académica y aumenta el descontento con respecto a su institución.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Elaborar un producto audiovisual interactivo que muestre un recorrido virtual por el campus Gustavo Galindo de la ESPOL, con información esencial para la orientación de los estudiantes novatos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Recopilar información sobre orientación en el campus tales como mapas y nomenclatura de aulas en el departamento de Relaciones Públicas de ESPOL con la finalidad de seleccionar los datos necesarios para definir el recorrido.
- Establecer una estructura de recorrido por el campus y las zonas del mismo, elaborando una sinopsis, guión técnico y moodboard para definir el tono en que se elaborará el producto.
- Definir el plan de rodaje para la realización del audiovisual seleccionando las locaciones en las que se tomarán fotografías y se grabarán videos 360.
- Producir el proyecto audiovisual de acuerdo con lo planificado, desde su preproducción hasta su postproducción con el fin de obtener un material que sirva para orientar al público objetivo.



SINOPSIS

El campus Gustavo Galindo de la ESPOL abarca una extensa área de terreno, lo cual representa un reto para la orientación de sus estudiantes, en especial los novatos. En este proyecto se presenta un recorrido interactivo que muestra lugares representativos del campus, incluyendo datos importantes de cada área con el uso de vídeo 360.

Se inicia con un menú que tiene interacción en 360°. De frente se muestra una animación del logo del proyecto, a su izquierda un enlace al “Recorrido Completo”, a su derecha otro enlace al “Mapa Principal” y en la parte posterior el logo de la ESPOL.

El Recorrido Completo se realiza en orden, teniendo como referencia la vía principal de la ESPOL, mostrándose todos los puntos incluidos en el Mapa Principal con otras referencias adicionales: Entrada principal, CELEX, Banco Pacífico y Bienestar Estudiantil. En el vídeo 360 se puede observar el nombre de la ubicación actual sobre el piso. Sobre la parte inferior derecha del vídeo hay dos botones con los cuales se puede acceder al menú de inicio y al Mapa Principal, este último se despliega sobre el vídeo.

SINOPSIS

En el Mapa Principal del lado izquierdo se presenta un menú con enlaces a los puntos a mostrar en el proyecto que son: Rectorado, Admisiones, Biblioteca, Terminal TransESPOL, FICT, FIEC, FIMCBOR, FIMCP, FCSH, FCNM y EDCOM. En la parte derecha se muestra un iFrame de Google Maps donde se observa el mapa general de la ESPOL.

Al seleccionar uno de los puntos del listado se accede al vídeo 360 correspondiente. En cada punto seleccionado se observa un ícono de menú desplegable en la parte superior izquierda que al darle clic desliza una pestaña sobre el vídeo con información relevante como números telefónicos, enlace a su respectiva página web y, en caso de las facultades, las carreras que se ofertan en cada una de ellas. Adicionalmente sobre el mapa están los enlaces a las redes sociales correspondientes. Al igual que en el Recorrido Completo se muestran los botones del menú inicial y Mapa Principal.



INVESTIGACIÓN

Público objetivo

El producto audiovisual interactivo está dirigido hacia un público entre 17 y 24 años, siendo estos hombres y mujeres que acaban de ingresar a la ESPOL (novatos) y que desconocen muchos puntos del campus Gustavo Galindo Velasco.

Siglas

Los nombres de algunos de los puntos de la ESPOL están compuestos de siglas. A continuación los significados de aquellos que se muestran en el proyecto:

FIMCBOR: Facultad de Ingeniería Marítima, Ciencias Biológicas, Oceánicas y Recursos Naturales

FCSH: Facultad de Ciencias Sociales y Humanísticas

FCNM: Facultad de Ciencias Naturales y Matemáticas

FIEC: Facultad de Ingeniería en Electricidad y Computación

FIMCP: Facultad de Ingeniería Mecánica y Ciencias de la Producción

FICT: Facultad de Ingeniería en Ciencias de La Tierra

EDCOM: Escuela de Diseño y Comunicación Visual

CELEX: Centro de Lenguas Extranjeras

CIB: Centro de Información Bibliotecario

STA: Secretaría Técnica Académica

INVESTIGACIÓN

Canales de difusión

El producto audiovisual interactivo estará tentativamente alojado en un servidor de la ESPOL el cual tendrá enlace directo con la página web principal de la institución.

Su dirección web será difundida por redes sociales de la ESPOL, entre ellas la cuenta de Facebook “ESPOL” con 67685 seguidores, la cuenta de Twitter oficial de la institución “@espol” con 26500 seguidores y las cuentas de sus autoridades y alumnos.



FLUJO DE TRABAJO



LOCACIONES

Las grabaciones se realizan enteramente en el campus Gustavo Galindo y para el recorrido se toma en consideración las áreas de mayor interés para el público objetivo. A continuación un detalle de las mismas:



Entrada



Admisiones



Rectorado



Biblioteca



FCNM



CELEX



FCSH



FIEC



FICT



FIMCP



Terminal TransEspol



Banco-Bienestar Estudiantil



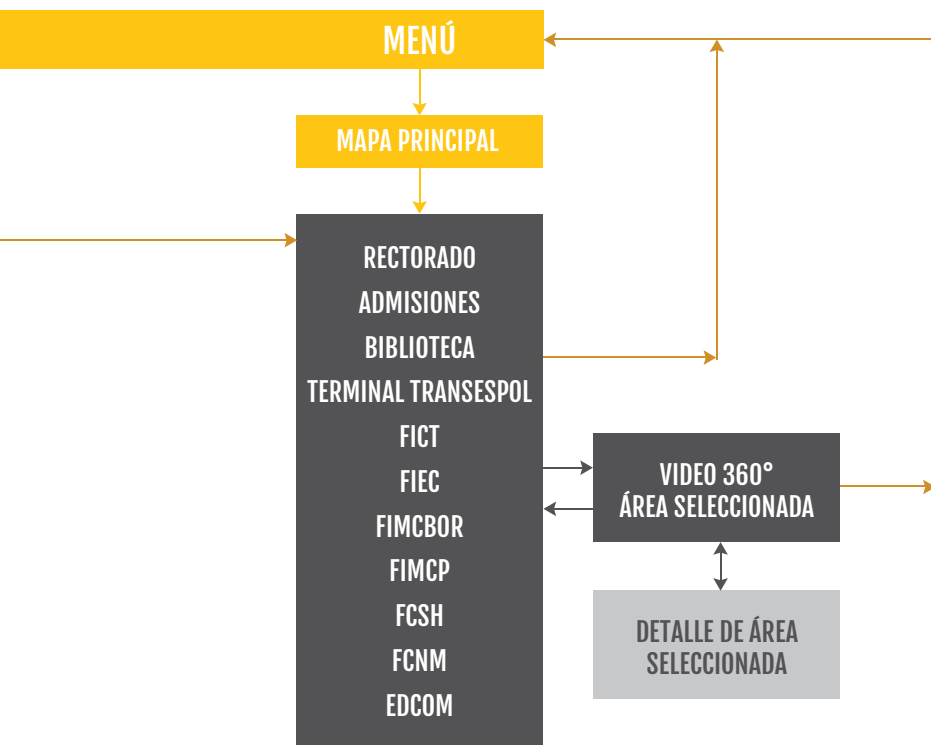
FIMCBOR



EDCOM



ESTRUCTURA DEL PRODUCTO INTERACTIVO



Para la organización lógica del recorrido y una mejor experiencia de usuario se elaboró esta estructura tomando en consideración la información esencial que requiere el público objetivo. Se usa el programa Klynt debido a su interfaz WYSIWYG*, su facilidad para organizar elementos interactivos, su soporte a videos Youtube en 360° y sus capacidades de exportación del proyecto.

*What You See Is What You Get = Lo que ves es lo que obtienes.

STORYBOARD

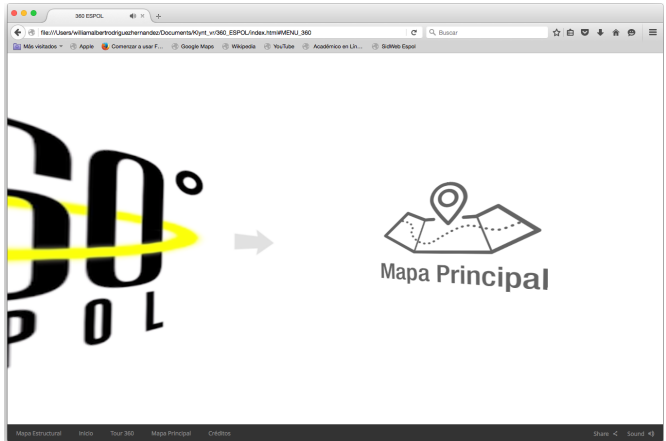
MENÚ INICIAL EN 360°

Animación del logo ESPOL 360°.

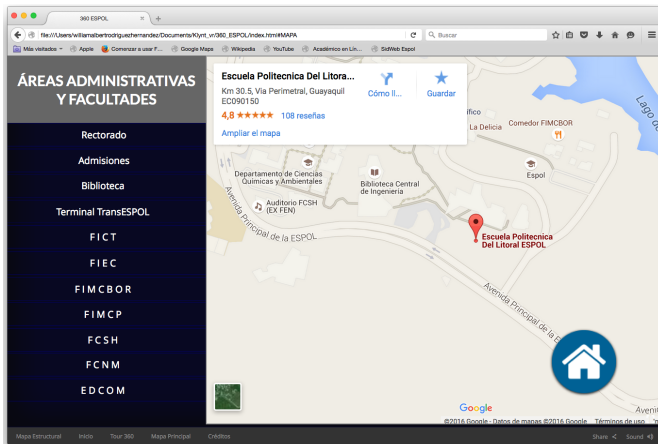


MENÚ INICIAL EN 360°

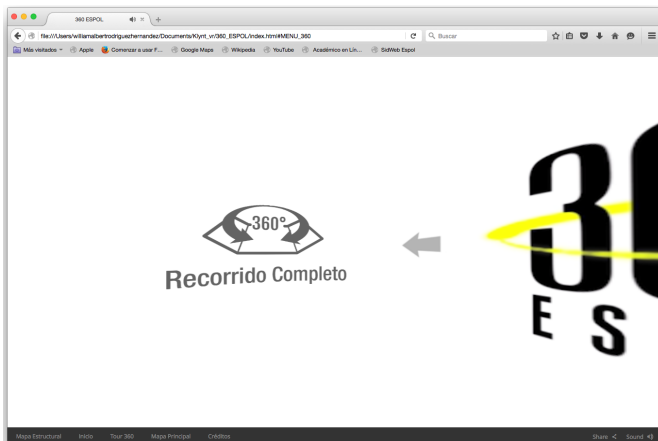
Selección de mapa principal.



MAPA PRINCIPAL



MENÚ INICIAL EN 360° Selección de recorrido completo.



STORYBOARD

RECORRIDO COMPLETO

Ejemplo de parte del recorrido.

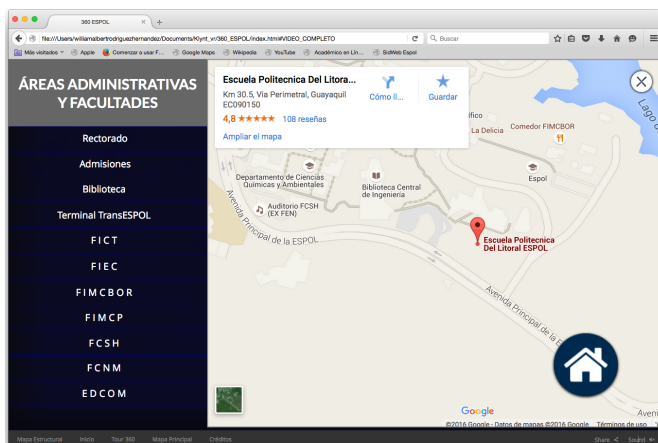


Parte del recorrido completo: Rectorado.



Detalle de ubicación sobre el piso en el vídeo 360.





Despliegue de menú sobre el vídeo 360 del recorrido completo.

Cada punto del Recorrido Completo tiene una duración aproximada de 40 segundos de metraje que puede extenderse según decida el usuario al interactuar con el vídeo.

Los puntos siguientes no tienen un lugar en el menú, son solamente tomados como referencia:

- Entrada.
- CELEX.
- Banco Pacífico y Bienestar Estudiantil.

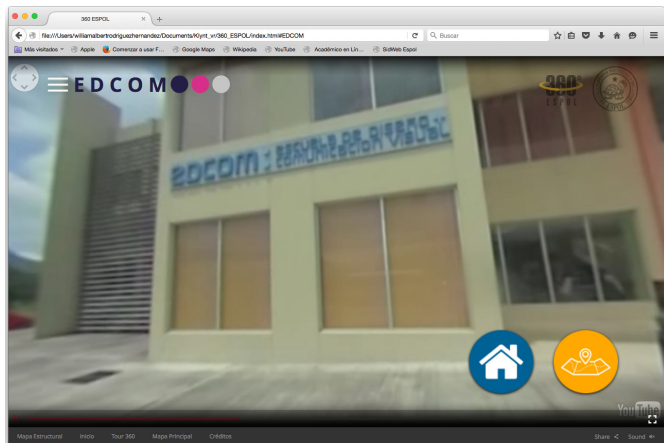
STORYBOARD

MAPA PRINCIPAL

Ejemplo de selección de punto: EDCOM.

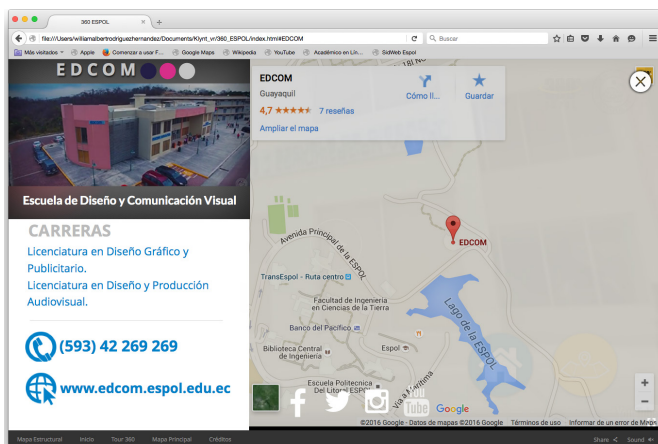


Parte inicial del recorrido por EDCOM.



Fachada del edificio administrativo de EDCOM.





Despliegue de menú sobre el vídeo 360 de EDCOM.

El recorrido por cada punto del Mapa Principal tiene una duración promedio de 3 minutos. En cada uno se consideran las referencias más importantes tales como edificios administrativos, bloques de aulas e intersecciones. Solamente se incluyeron los comedores y auditorios solicitados por Relaciones Públicas.

CRONOGRAMA

Los integrantes del grupo, Jillsvick Kuri y William Rodríguez realizan de manera conjunta las labores de preproducción, producción y postproducción siguiendo el siguiente cronograma:

ACTIVIDADES	Duración (Días)	Fecha de Inicio	Fecha de finalización
PREPRODUCCIÓN	45	Jue 22/10/15	Mie 23/12/15
Selección de Tema	6	Jue 22/10/15	Jue 29/10/15
Definición del problema	10	Jue 29/10/15	Mie 11/11/15
Establecimiento de objetivos	6	Jue 12/11/15	Jue 19/11/15
Levantamiento de información sobre mapas y facultades de ESPOL	28	Jue 29/10/15	Lun 7/12/15
Sinopsis	4	Vie 20/11/15	Mie 25/11/15
Scouting	15	Jue 26/11/15	Mie 16/12/15
Pruebas de grabación	12	Mie 2/12/15	Jue 17/12/15
Storyboard	5	Mie 9/12/15	Mar 15/12/15
Confirmación de información con RR.PP. ESPOL	4	Vie 18/12/15	Mie 23/12/15
Guión Técnico	3	Vie 18/12/15	Mar 22/12/15
Desglose de Guión	2	Mar 22/12/15	Mie 23/12/15
Plan de Rodaje	2	Mar 22/12/15	Mie 23/12/15

ACTIVIDADES	Duración (Días)	Fecha de Inicio	Fecha de finalización
PRODUCCIÓN	26	Mar 15/12/15	Mar 19/1/16
Elaboración de elementos gráficos y animaciones	14	Mar 15/12/15	Vie 1/1/16
Grabaciones 360 en movimiento	4	Lun 4/1/16	Jue 7/1/16
Grabaciones 360 estáticas edificios administrativos	2	Mie 6/1/16	Jue 7/1/16
Grabaciones 360 estáticas facultades	2	Jue 7/1/16	Vie 8/1/16
Montaje de tomas 360 en movimiento	2	Jue 7/1/16	Vie 8/1/16
Montaje de tomas 360 estáticas	3	Lun 11/1/16	Mie 13/1/16
Subida de vídeos a la nube	2	Mie 13/1/16	Jue 14/1/16
Elaboración de estructura en Klynt (1ra versión)	3	Vie 15/1/16	Mar 19/1/16

En este caso la fase de producción incluye labores como la subida preliminar de videos en bruto para realizar la primera versión de la estructura en Klynt. En caso de necesitarse regrabación de tomas, estas se incluirán en la fase de postproducción.

CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	Duración (Días)	Fecha de Inicio	Fecha de finalización
POSTPRODUCCIÓN	17	Mie 20/1/16	Jue 11/2/16
Revisión y corrección de 1ra versión del interactivo	3	Mie 20/1/16	Vie 22/1/16
Edición y efectos	2	Lun 25/1/16	Jue 26/1/16
Colorización general de tomas	3	Lun 25/1/16	Mie 27/1/16
Musicalización general del interactivo	2	Jue 28/1/16	Vie 29/1/16
Pruebas de interfaz en pc y dispositivos móviles	4	Vie 29/1/16	Mie 3/2/16
Regrabación de tomas	2	Jue 4/2/16	Vie 5/2/16
Borrado de trípodes y colorización final	4	Lun 8/2/16	Jue 11/2/16
Revisión final	2	Mie 10/2/16	Jue 11/2/16

Las labores de postproducción incluyen no solamente el procesamiento del material en vídeo y musicalización sino también la elaboración y pruebas de la interfaz alojada en un servidor web. Para esto se analiza la interacción del usuario con el producto dentro del programa Klynt y en diferentes exploradores. El tiempo exacto de duración de este proceso es variable dadas las correcciones que sean necesarias, incluyendo la regrabación de tomas.



PRESUPUESTO

Para el presupuesto del proyecto se consideran los gastos realizados por el equipo siendo estos correspondientes a compras, alquileres, viáticos y mano de obra. Se tomó como referencia para los valores de honorarios a la productora Levector, con sede en Guayaquil, Ecuador. Los valores de procesamiento, edición de vídeos en 360° y demás procesos multimedia se basan en los estipulados por la empresa 360 Labs, con sede en Portland, EE.UU.

PRESUPUESTO ESTIMADO PARA 6 MESES

RESUMEN

1. TOTAL DE PREPRODUCCIÓN	4103,68
2. TOTAL DE PRODUCCIÓN	23670,08
3. TOTAL DE POSTPRODUCCIÓN	14381,92
TOTAL GENERAL	42155,68

	Cantidad	Personas	Tiempo (semanas)	Precio/U	Subtotal	Total sección
PREPRODUCCIÓN						
Estructura de producto interactivo						1200,00
Idea y creación de estructura interactiva	1		4	1200,00	1200,00	
Registro de idea	0			100,00	0,00	
Impresiones	0			25,00	0,00	
Viáticos durante investigación						184,00
Taxi ejecutivo (carrera)	2	1	4	7,00	56,00	
Gasolina (cargas)	1	1	4	20,00	80,00	
Alimentación	2	2	4	3,00	48,00	
Equipos y Software						2280,00
Kodak Pixpro SP360 4K - DUAL PRO Pack	2			900,00	1800,00	
Tripode ALZO para cámaras 360	2			150,00	300,00	
Manfrotto 496RC2 Ball Head (Cabezal de tripode)	2			90,00	180,00	
SUBTOTAL PREPRODUCCIÓN						3664,00
IMPUESTOS					439,68	
TOTAL PREPRODUCCIÓN						4103,68

PRESUPUESTO

La mayor inversión en la preproducción es la compra de las cámaras diseñadas para capturar vídeo en 360°. Para nuestro proyecto usamos una Ricoh Theta S que graba vídeo en Full HD pero cabe recalcar que la calidad que se requeriría como mínimo para una producción profesional de este tipo sería 4K (óptimamente 8K). En la etapa de preproducción los mayores gastos corresponden a compras y alquileres de equipos, costos que se suprimen en caso de préstamos de los mismos.

	Cantidad	Personas	Tiempo	Precio/U	Subtotal	Total sección
PRODUCCIÓN						
Honorarios			(meses)			16500,00
Productor		1	6	1000,00	6000,00	
Director		1	6	1000,00	6000,00	
Director de Fotografía		1	3	800,00	2400,00	
Técnico de cámara		1	3	500,00	1500,00	
Sonidista		1	1	600,00	600,00	
Equipos de grabación			(días)			600,00
Alquiler de cámaras	1		3	150,00	450,00	
Alquiler de luces	0			60,00	0,00	
Alquiler de Steadycam/tripode	1		3	50,00	150,00	
Sonido						0,00
Alquiler de equipos de sonido	0			55,00	0,00	
Transporte			(semanas)			600,00
Gasolina para auto (cargas)	1	1	12	20,00	240,00	
Taxi ejecutivo (carreras)	6	1	12	5,00	360,00	
Alimentación			(semanas)			1152,00
Comidas	8	4	12	3,00	1152,00	
Material de rodaje						2282,00
MacBook Pro de 15 pulgadas	1			2000,00	2000,00	
Disco duro 1TB	2			96,00	192,00	
Memorias SD 64gb Clase10	2			45,00	90,00	
SUBTOTAL PRODUCCIÓN						21134,00
IMPUESTOS					2536,08	
TOTAL PRODUCCIÓN						23670,08



La postproducción corre a cargo de los integrantes del equipo siguiendo un flujo de trabajo diferente al procesamiento de videos tradicionales pues se agrega los procesos propios para los videos en 360°.

	Cantidad	Personas	Tiempo	Precio/U	Subtotal	Total sección
POSTPRODUCCIÓN						
Honorarios			(meses)			6000,00
Editor de videos 360		1	2	800,00	1600,00	
Postproductor de videos 360		1	2	800,00	1600,00	
Diseñador multimedia		1	2	600,00	1200,00	
Programador		1	2	800,00	1600,00	
Software de postproducción						4631,00
Klynt Enterprise Edition (compra)	1			2684,00	2684,00	
Adobe CC 2015 (suscripción mensual)	1		2	80,00	160,00	
SkyBox Studio (compra)	1			189,00	189,00	
FxFactory Pro (compra)	1			399,00	399,00	
360VR Toolbox (compra)	1			1199,00	1199,00	
Música						50,00
Música instrumental libre de derechos					50,00	
Alimentación			(semanas)			2160,00
Comidas (incluye Director y Productor)	15	6	8	3,00	2160,00	
SUBTOTAL POSTPRODUCCIÓN						12841,00
IMPUESTOS					1540,92	
TOTAL POSTPRODUCCIÓN						14381,92

REALIZACIÓN

1. TOMAS EN MOVIMIENTO

Se realizaron grabaciones en las facultades y edificios administrativos que fueron considerados durante la investigación. Durante esta fase se contó con un colaborador externo que ejerció las labores de ayudante de cámara, la cual estaba sujeta a un casco de ciclismo.



Jerry García, ayudante de cámara.



Jillsvick Kuri ajustando la cámara en el casco del ayudante.

En cada jornada de grabación se necesitaron dos personas como mínimo: una que lleve el casco con la cámara y otra que controle la cámara con la aplicación móvil de Ricoh Theta. Jerry Garcia y Jillsvick Kuri ejercieron las labores de cámara en las diversas jornadas. William Rodríguez supervisó las tomas en la aplicación.



Toma realizada con la cámara Ricoh Theta S.
Captura de la aplicación Ricoh Theta para Mac OS X.



Prueba infructuosa de vuelo del dron de InfoESPOL.

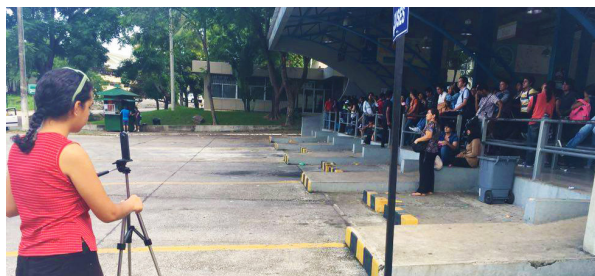
REALIZACIÓN

2. TOMAS ESTÁTICAS

Luego de las pruebas con usuarios se llegó a la conclusión de que las tomas más adecuadas son las estáticas en 360°. Para esta fase no se necesitó ayudante de cámara pues era suficiente un miembro del equipo que coloque el trípode y accione la cámara. Participaron ambos integrantes del proyecto.



William Rodríguez acomodando la cámara en FIMCBOR.



Jillsvick Kuri encuadrando una toma en TransESPOL.

Una vez realizado el encuadre y accionada la cámara, los integrantes del equipo debían salir del campo de visión de la misma escondiéndose detrás de un elemento de la escena o saliendo de la habitación según el caso. Ya transcurrido el tiempo de la toma (4 minutos en promedio), se detenía la grabación.



Prueba fotográfica en el Centro de Información Bibliotecario.

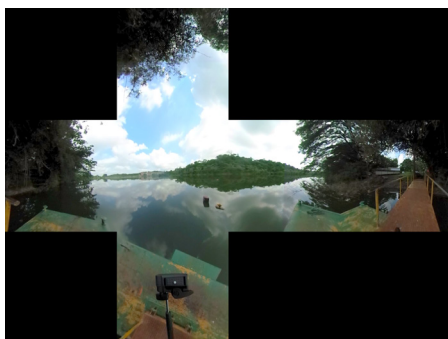


La cámara Ricoh Theta S durante una toma en EDCOM.

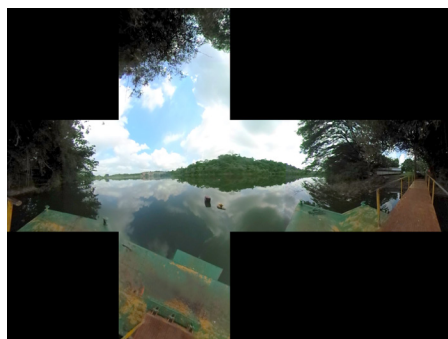
POSTPRODUCCIÓN

1. VÍDEOS EN 360°

Además de la colorización de los vídeos, la postproducción de los vídeos en 360° de nuestro proyecto incluyó el borrado del trípode en todas las tomas lo cual se realizó con la ayuda del plugin SkyBox Studio para Adobe After Effects, el programa Adobe Photoshop y las máscaras de After Effects. La edición no lineal se efectuó en Adobe Premiere Pro.



Antes



Después

Aplicación de máscaras a vídeos en mapa cúbico.



Resultante en vídeo equirectangular (proyección estándar para 360°).

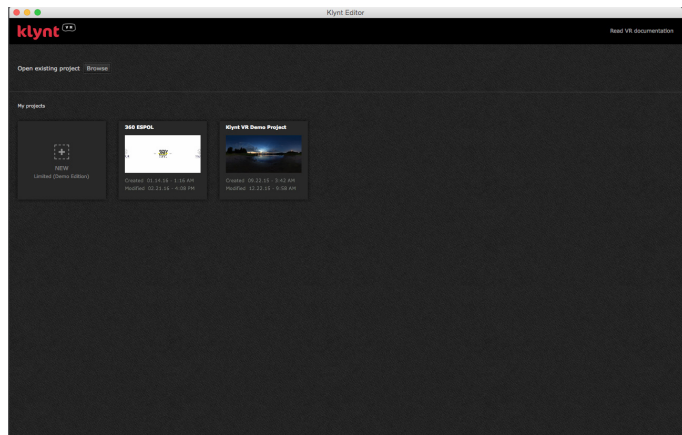


Vista de la edición no lineal en Adobe Premiere Pro.

POSTPRODUCCIÓN

2. KLYNT 3 / KLYNT VR Beta

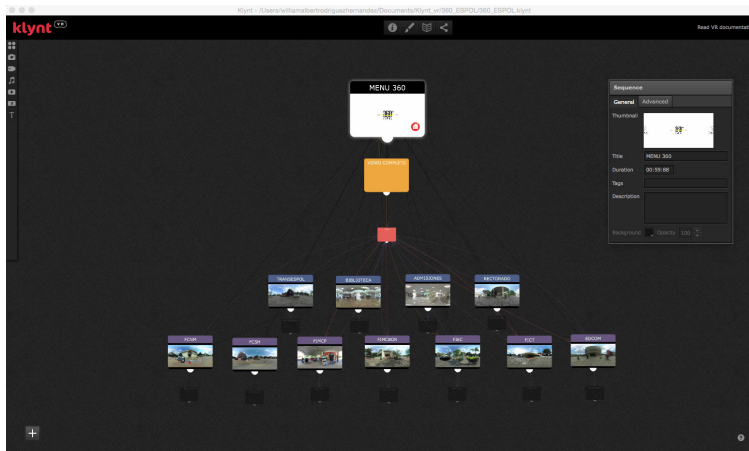
Para la realización del producto interactivo se utilizó el programa Klynt 3 y posteriormente Klynt VR en su versión Beta el cual ofrece las facilidades de inserción directa de vídeos en 360°, sonorización localizada, inserción de elementos en escenarios en 360°, posibilidad de reproducción del proyecto en dispositivos móviles y gestos de control visual mediante visores VR.



Área de selección de proyecto en Klynt VR Beta.

2.1. KLYNT 3 / KLYNT VR Beta - Creación de proyecto

Klynt 3 y Klynt VR Beta permiten la creación de diferentes secuencias que se pueden organizar jerárquicamente por medio de enlaces. También facilitan la visualización de esta estructura de manera visual mediante un Mindmap (mapa de ideas/estructura) del proyecto.

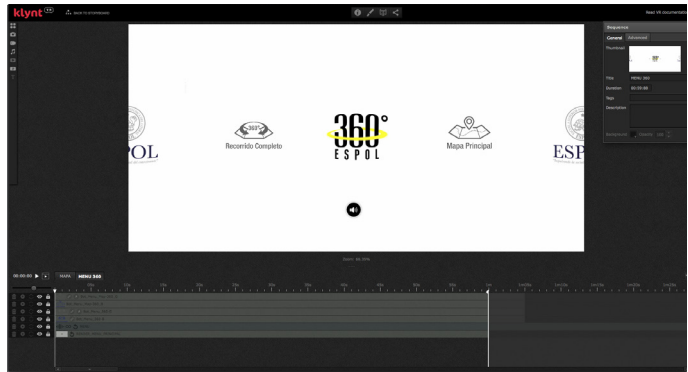


Estructura del proyecto ESPOL 360.

POSTPRODUCCIÓN

2.2. KLYNT VR Beta - Menú inicial en 360°

Para la realización del menú inicial en Klynt VR Beta se elaboró previamente un vídeo 360 en After Effects con el plugin Skybox Studio. Este vídeo se integró al proyecto en el cual se añadieron imágenes de los íconos de Recorrido Completo y Mapa Principal con sus respectivos enlaces a las secciones correspondientes. Finalmente se añadió musicalización localizada a la cara frontal del vídeo 360.



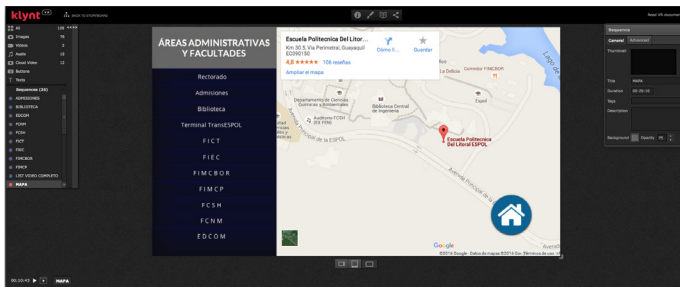
Vista equirectangular del menú inicial en el programa Klynt VR Beta.



Vistas en 360° del menú inicial.

2.3. KLYNT 3 / KLYNT VR Beta - Mapa Principal

La sección Mapa Principal se elaboró en Klynt 3 utilizando botones en la parte izquierda, en la parte derecha se ubicó un iFrame de Google Maps con la ubicación general de ESPOL y un botón con enlace al menú inicial. Esta secuencia se utilizó como plantilla para los menús de cada punto y posteriormente se importó en Klynt VR Beta sin modificaciones.



Vista del Mapa Principal en el programa Klynt VR Beta.

2.4. KLYNT 3 / KLYNT VR Beta - Inserción de vídeos

Una vez listos los recursos gráficos de cada secuencia se procedió a la inserción de vídeos 360 de Youtube.

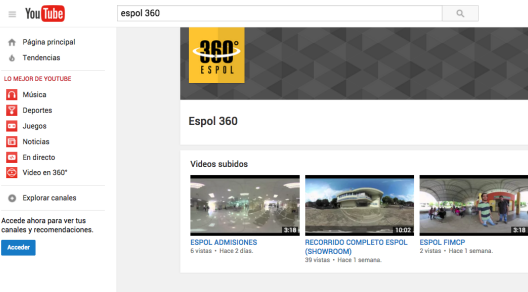


Vista de vídeos 360 de Youtube enlazados al proyecto.

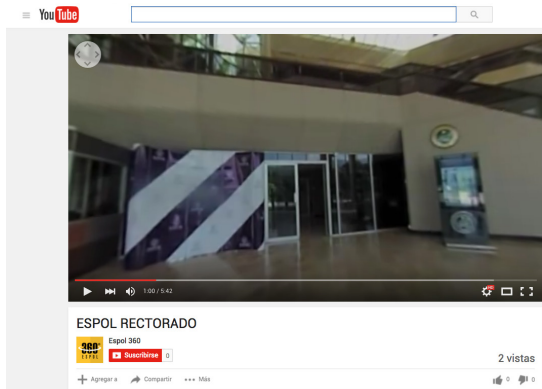
POSTPRODUCCIÓN

3. Canal de Youtube - ESPOL 360

En la actualidad existen dos plataformas gratuitas que aceptan vídeos 360: Youtube y Facebook. Se decidió usar Youtube ya que Klynt permite enlazar los vídeos de esta plataforma conservando sus características 360. Se creó una cuenta en Youtube con el nombre "Espol 360" para alojar todos los vídeos de este proyecto.



Canal de Youtube de ESPOL 360.



Vídeo 360 reproduciéndose en Youtube.



EXPOSICIÓN

Durante la exposición del proyecto se hizo una demostración en vivo del producto interactivo realizado en Klynt desde una iMac.



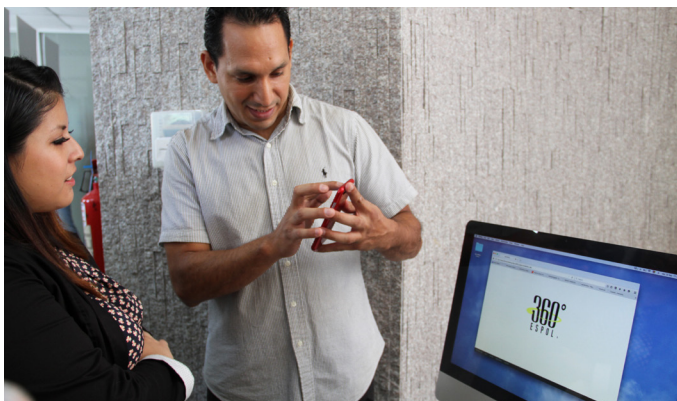
William Rodríguez y Jillsvick Kuri durante la presentación del proyecto.



Jillsvick Kuri siendo entrevistada por InfoESPOL.

EXPOSICIÓN

Se mostró el vídeo del recorrido completo alojado en Youtube por medio del Google Cardboard. Se pudo constatar que tanto los usuarios del rango de edades del público objetivo como varias autoridades de la institución le encontraron gran utilidad al proyecto y comprendieron su manejo.



Presentación de la versión de escritorio y recorrido completo 360°.



Director y Subdirector de EDCOM visualizando el recorrido completo en 360° de ESPOL con el Google Cardboard.

RESULTADOS

- Se utilizó la información recopilada de cada una de las facultades y edificios administrativos elegidos por el departamento de Relaciones Públicas de la ESPOL para elaborar la estructura tanto del producto interactivo como del recorrido con vídeo en 360° poniendo énfasis en las necesidades del usuario.
- Una vez realizadas las tomas de prueba en 360° en cada locación se seleccionaron los puntos esenciales a ser mostrados en cada vídeo para que el usuario pueda tomar las referencias visuales más notables.
- Se elaboró un producto audiovisual interactivo que muestra de manera comprensible la información y ubicación de los edificios esenciales para el público objetivo y le provee una referencia visual en 360° de los puntos seleccionados del campus Gustavo Galindo de la ESPOL.



360°
ESPOL