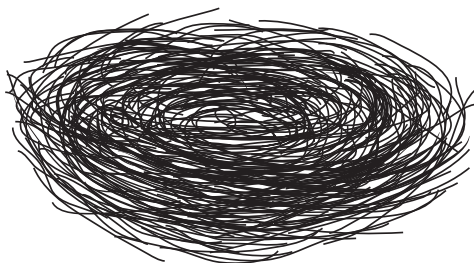




EDCOM
Escuela de Diseño y Comunicación Visual

Materia Integradora

REALIZACIÓN DE PROYECTOS AUDIOVISUALES



DOCUMENTALES

LIPRO

**Licenciatura en Producción
Audiovisual**

BRIEF

Tema:
Programa "Campus Deportivo"
Episodio: Tenis de Mesa

Autores:
Edmundo Andrés Durán Espinoza
Carmen Stefany Bolaños Vincés

Paralelo # 3

Año 2015

Firma del Profesor

.....
Mae. Ronald Villafuerte Arias

RESUMEN

En el presente trabajo de realización se detalla el proceso de creación de un programa televisivo y uno de los episodios que lo componen. El programa se titula "Campus Deportivo", está dirigido a los estudiantes y se centra únicamente en el ámbito deportivo de la ESPOL, principalmente en los eventos que se realizan anualmente dentro del campus.

Primero se estableció el carácter del programa definiendo línea gráfica, tono y tratamiento del mismo. Este episodio cubre el deporte tenis de mesa y su desenvolvimiento en el torneo Metropolitánico.

La producción se dividió en rodaje de estudio y campo. Para el rodaje de campo se elaboró la escaleta, scouting técnico y coordinación de entrevistas como pre-producción. Para el desarrollo de la producción se utilizaron: dos cámaras DSLR, un micrófono shotgun montable y un micrófono condensador. Realizando los siguientes tipos de planos: general, americano, medio corto y planos detalle, con cámara en mano/trípode.

En el rodaje de estudio se realizó la siguiente pre-producción: guión, casting para la presentadora, propuestas de vestuario, pruebas con el generador de escenarios virtuales y selección de dicho escenario. La grabación de estudio se realizó con los siguientes equipos: Tricaster 300, una cámara Sony CineAlta PMW300K, un kit de Croma, un micrófono corbatero y fue realizada en el estudio de EDCOM.

Una vez terminados los rodajes de campo y de estudio se realizaron animaciones 2D y 3D para complementar las grabaciones de acuerdo a las necesidades del proyecto. Se espera que este programa, mediante su contenido y personalidad, logre motivar a los estudiantes de la ESPOL a integrarse más en las actividades deportivas que ofrece la universidad.

Contenido:

| | |
|------------------------------------|----|
| 1. Introducción | 5 |
| Introducción, audiencia, duración. | |
| 2. Objetivos | 6 |
| Razón o propósito del programa | |
| Storyline | |
| 3. Sinopsis | 6 |
| 4. Investigación | 6 |
| Flujo de trabajo | |
| Equipo de producción | |
| Target | |
| Canales de difusión | |
| Locaciones | |
| 5. Presupuesto | 15 |
| 6. Cronograma (diagrama de Gantt) | 18 |
| 7. Realización | 20 |
| 8. Resultados | 26 |

1. Introducción

El programa CAMPUS DEPORTIVO es de carácter deportivo inspirado en programas como: Deporte Total, Sótano Deportivo y Frecuencia deportiva, entre otros.

"Campus Deportivo" son cápsulas informativas y de entretenimiento dirigidas principalmente a los estudiantes de Espol entre 18 a 35 años, en donde se capta el espíritu de sana competencia entre los estudiantes y donde nacen futuros atletas politécnicos.

Conducido por un presentador general para todas las disciplinas y capítulos de la serie, cada capítulo tendrá de 1 a 2 corresponsales quienes estarán en el lugar del evento, entrevistando a los competidores. Cada episodio tendrá una duración de 10 minutos incluyendo los créditos.

Los episodios se enfocarán en una disciplina deportiva del evento anual "CAMPEONATO METROPOLITÉCNICO", que se llevó a cabo en el campus politécnico del 24 Julio al 29 de Agosto del 2015.

El deporte a tratar en este episodio será el Tenis de mesa, donde mostraremos las técnicas para desarrollar esta disciplina y cómo se ejerce esta actividad en la Espol. Finalmente la ejecución del torneo, la premiación y clausura del evento en esta categoría deportiva.

2. Objetivos

Razón o propósito

El propósito del episodio es dar a conocer a los estudiantes politécnicos cómo se ejerce la práctica del tenis de mesa en la ESPOL, usando como foco principal, el Torneo METROPOLITÉCNICO. Además de motivarlos a incluirse en algunos de estos deportes, como objetivo secundario.

Storyline

El tenis de mesa es el deporte que mejor combina la preparación física con la inteligencia. Los estudiantes de la Espol nos demostrarán las diferentes técnicas que han aprendido en sus entrenamientos. Técnicas que emplearán al máximo en esta edición del torneo Metropolitécnico y que finalmente llevarán a la victoria a 4 de nuestros estudiantes.

3. Sinopsis

Este episodio mostrará cómo los estudiantes de la ESPOL compiten por el primer lugar en el torneo de Tenis de mesa del evento Metropolitécnico. Pasando por una breve introducción a esta disciplina, entrenamientos, las distintas etapas y categorías del campeonato, y entrevistas a los ganadores. Se demuestra una vez más cómo el deporte es una parte esencial del desarrollo personal y social de cada estudiante de este campus deportivo.

4. Investigación

Pre-Producción

Se comenzó por identificar el “target” del programa, para definir el tono y tratamiento que tendría. En este caso se decidió que el programa estaría apuntado a estudiantes de la ESPOL, hombres y mujeres de 18 a 35 años, por lo cual el tono debe ser jovial, dinámico y veloz. Se resolvió que se utilizaría:

- 1 reportero general en estudio
- Realizadores en campo
- Música rápida, agresiva, agilidad

Perfil del reportero de estudio: 20 a 30 años - mujer

Corresponsal reportero: estará en el campo de juego, debe ser extrovertido y participativo.

Una vez establecidas las bases del programa, se realizó la línea gráfica, que servirá como base para los demás elementos visuales. Se elaboró la escaleta y guión técnico, para que el equipo de rodaje conozca los planos y encuadres que se realizarán en este proyecto. A partir del guión técnico elaboramos un plan de rodaje (diagrama de Gantt), en el cual se escogió el orden en el que se grabarán las escenas.

Antes de comenzar con la filmación realizamos un scouting de las instalaciones del coliseo de Espol para verificar la iluminación y posiciones de las cámaras.

Momentos previos al rodaje:

- Confirmar entrevistas
- Verificar guión técnico
- Revisar material y equipos para la grabación

ESCALETA DEL PROGRAMA**TEMA:** El tenis de mesa (Metropolitánico)**PROGRAMA:** Campus Deportivo**CONDUCTOR:** Carolina Toala**DURACIÓN:** 10 minutos

| TOTAL | DURACIÓN | VIDEO | RECURSOS | AUDIO |
|---------|----------|--------------------------------------|------------|------------|
| 0:00:00 | 0:00:10 | Presentador-Previa del Programa | | Voz |
| 0:00:10 | 0:00:10 | Bumper Entrada | | Música |
| 0:00:20 | 0:00:22 | Presentadora 1era intervención | | Voz |
| 0:00:42 | 0:00:03 | LOGO DEL PROGRAMA | transición | Música |
| 0:00:45 | 0:00:27 | Animación 3d raqueta, pelota y mesa | | voz en off |
| 0:01:12 | 0:00:45 | Entrenamiento con Daniel Galvez | | voz en off |
| 0:01:57 | 0:00:03 | LOGO DEL PROGRAMA | transición | Música |
| 0:02:00 | 0:00:20 | Presentadora 2da intervención | | Voz |
| 0:02:20 | 0:00:03 | LOGO DEL PROGRAMA | transición | Música |
| 0:02:23 | 0:00:30 | Entrevista con Daniel Galvez | Claqueta | voz |
| 0:02:53 | 0:00:03 | LOGO DEL PROGRAMA | transición | Música |
| 0:02:56 | 0:00:17 | Etapa de dobles | Claqueta | Música |
| 0:03:13 | 0:00:05 | Plantilla Finalistas Dobles | Animación | Música |
| 0:03:18 | 0:00:32 | Final Dobles | Marcador | Música |
| 0:03:50 | 0:00:20 | Entrevista a Ganadores dobles | Claqueta | Voz |
| 0:04:10 | 0:00:03 | LOGO DEL PROGRAMA | transición | Música |
| 0:04:13 | 0:00:20 | Etapa de grupos mujeres | Claqueta | Música |
| 0:04:33 | 0:00:15 | Semifinal 1 | Claqueta | Música |
| 0:04:48 | 0:00:15 | Semifinal 2 | Claqueta | Música |
| 0:05:03 | 0:00:05 | Plantilla Finalistas Mujeres | Animación | Música |
| 0:05:08 | 0:00:45 | Final mujeres | Marcador | Música |
| 0:05:53 | 0:00:20 | Entrevista a la Campeona mujeres | Claqueta | Voz |
| 0:06:13 | 0:00:03 | LOGO DEL PROGRAMA | transición | Música |
| 0:06:16 | 0:00:27 | Etapa de grupos hombres | Claqueta | Música |
| 0:06:43 | 0:00:25 | Semifinal 1 | Claqueta | Música |
| 0:07:08 | 0:00:20 | Semifinal 2 | Claqueta | Música |
| 0:07:28 | 0:00:50 | Entrevista a los chicos de ping pong | | Voz |
| 0:08:18 | 0:00:05 | Plantilla Finalistas Hombres | Animación | Música |
| 0:08:23 | 0:00:37 | Final hombres | Marcador | Música |
| 0:09:00 | 0:00:13 | Entrevista al Campeón | Claqueta | Voz |
| 0:09:13 | 0:00:15 | Clausura y Premiación | | Música |
| 0:09:28 | 0:00:03 | LOGO DEL PROGRAMA | transición | Música |
| 0:09:31 | 0:00:15 | Presentadora 3era intervención | | Voz |
| 0:09:46 | 0:00:14 | Créditos | | Música |

Producción

Una vez finalizada la estructura de la escaleta y guión técnico consideramos lo siguiente:

Grabación de Campo

Para realizar las entrevistas y cobertura del evento Metropolitánico en el episodio se utilizaron estos equipos:

Equipo técnico

- 1 DSLR canon t4i (lentes 18-55mm y 50mm)
- 1 DSLR fujifilm XS-1
- 1 trípode
- 1 micrófono shotgun (acoplado a la cámara)
- 1 micrófono condensador

Equipo Humano

- 2 camarógrafos/reporteros

Días previos a la competencia se filmaron los entrenamientos de los estudiantes que participaron en el Metropolitánico.

La competencia de Tenis de Mesa constó de dos etapas:

Día 1: Etapas de grupos y 8vos de final

Día 2: 4tos de final, Semifinales y finales
(23-24 de julio) de 13:00pm a 18:00pm.

En este período se realizó la cobertura completa de la competencia y entrevistas a los campeones de las distintas categorías. Posteriormente se citó a los finalistas de cada categoría para una sesión fotográfica individual. La clausura del evento y premiación a los ganadores se realizó el 28 de agosto de 15:00pm a 22:00pm.

Grabación de estudio

Días previos a la grabación de estudio se procedió a acondicionar el mismo y se eligió el escenario virtual del Tricaster para el programa. La grabación se realizó el 11 de septiembre de 8:00am a 15:30pm y se utilizaron los siguientes equipos:

Equipo técnico:

- Tricaster 300
- 1 cámara Sony CineAlta PMW300K
- 1 kit de Croma
- 1 micrófono corbatero
- Estudio Iluminado

Equipo humano:

- 1 presentador
- Director
- Productor
- Guionista
- Script
- Casting
- Vestuarista
- Maquillador
- Sonidista
- Camarógrafo

Post-Producción

En la última etapa del proceso de producción consideramos importante realizar una previa selección y organización de los videos que utilizaremos para la edición final.

La edición principal del episodio se realizó con el software Adobe Premiere Pro CS6, al igual que el tratamiento de audio. Para ilustrar de manera clara cuales son los elementos indispensables para jugar este deporte consideramos importante realizar una animación 3D.

La sesión fotográfica que se realizó a los finalistas del torneo la usamos para hacer una animación 2D en Adobe After Effects CS6, la cual mostrará a los estudiantes, su edad y la facultad a la que pertenecen. Además elaboramos marcadores para colocar el puntaje del partido final de cada categoría.

Como parte de la línea gráfica general del programa se creó el bumper, dos tipos de transiciones y una claqueta.

Para la musicalización se utilizaron músicas libres de derecho de autor de las páginas: www.bensound.com y www.freestockmusic.com. Se escogió el género rock por su tempo y energía.

Target

El programa está dirigido a estudiantes de la Espol, es decir, jóvenes de ambos sexo entre 18 a 35 años de todo tipo socio-económico.

Canales de Difusión

Campus Deportivo será transmitido por Espol tv.

Locaciones

1ra Locación: Coliseo Espol

2da Locación: Estudio de Espol (EDCOM)

3ra Locación: Estación de buses de Mecánica

5. Presupuesto

Equipo de Rodaje

| EQUIPAMIENTO DE CAMPO | | | | |
|-----------------------|--------|---------------|-----|----------------|
| DESCRIPCIÓN | UNIDAD | COSTO POR DÍA | DÍA | TOTAL |
| DSLR Canon t4i | 1 | \$175 | 3 | \$525 |
| DSLR Fujifilm XS-1 | 1 | \$150 | 2 | \$300 |
| Lente Canon 50mm 1.8 | 1 | \$35 | 3 | \$105 |
| Lente Canon 18-55mm | 1 | \$45 | 3 | \$135 |
| Micrófono shotgun | 1 | \$20 | 2 | \$40 |
| Micrófono condensador | 1 | \$25 | 2 | \$50 |
| SDHC 32gb class 10 | 2 | \$10 | 3 | \$30 |
| TOTAL | | | | \$1.050 |

| EQUIPAMIENTO DE ESTUDIO | | | | |
|-------------------------|--------|---------------|-----|----------------|
| DESCRIPCIÓN | UNIDAD | COSTO POR DÍA | DÍA | TOTAL |
| Tricaster | 1 | \$650 | 1 | \$650 |
| Sony cinealta PMW300K | 1 | \$220 | 1 | \$220 |
| Trípode | 3 | \$25 | 1 | \$75 |
| Micrófono Corbatero | 1 | \$60 | 1 | \$60 |
| Estudio con luces | 1 | \$240 | 1 | \$240 |
| kit croma(tela+trípode) | 1 | \$50 | 1 | \$50 |
| TOTAL | | | | \$1.295 |

Equipo Técnico

| EQUIPO DE CAMPO | | |
|-----------------|------|---------------|
| DESCRIPCIÓN | DÍAS | COSTO POR DÍA |
| Reportero 1 | 3 | \$50 |
| Camarógrafo | 3 | \$50 |
| TOTAL | | \$300 |

| EQUIPO DE ESTUDIO | | |
|--------------------------|-------------------|----------------------|
| DESCRIPCIÓN | TOTAL DÍAS | COSTO POR DÍA |
| Director | 1 | \$400 |
| Productor | 1 | \$400 |
| Script | 1 | \$200 |
| Guionista | 1 | \$300 |
| Presentador | 1 | \$100 |
| Camarógrafo 1 | 1 | \$200 |
| Camarógrafo 2 | 1 | \$120 |
| Maquillista | 1 | \$200 |
| Vestuarista | 1 | \$200 |
| Casting | 1 | \$200 |
| Sonidista | 1 | \$150 |
| Técnico | 1 | \$100 |
| Eléctrico | 1 | \$100 |
| TOTAL | | \$2.670 |

| GASTOS VARIABLES | | |
|-------------------------|-------------------|--------------|
| | TOTAL DÍAS | COSTO |
| Servicio de Catering | 1 | \$150 |
| Utilería | 1 | \$70 |
| Movilización | 1 | \$45 |
| Varios | 1 | \$200 |
| TOTAL | | \$465 |

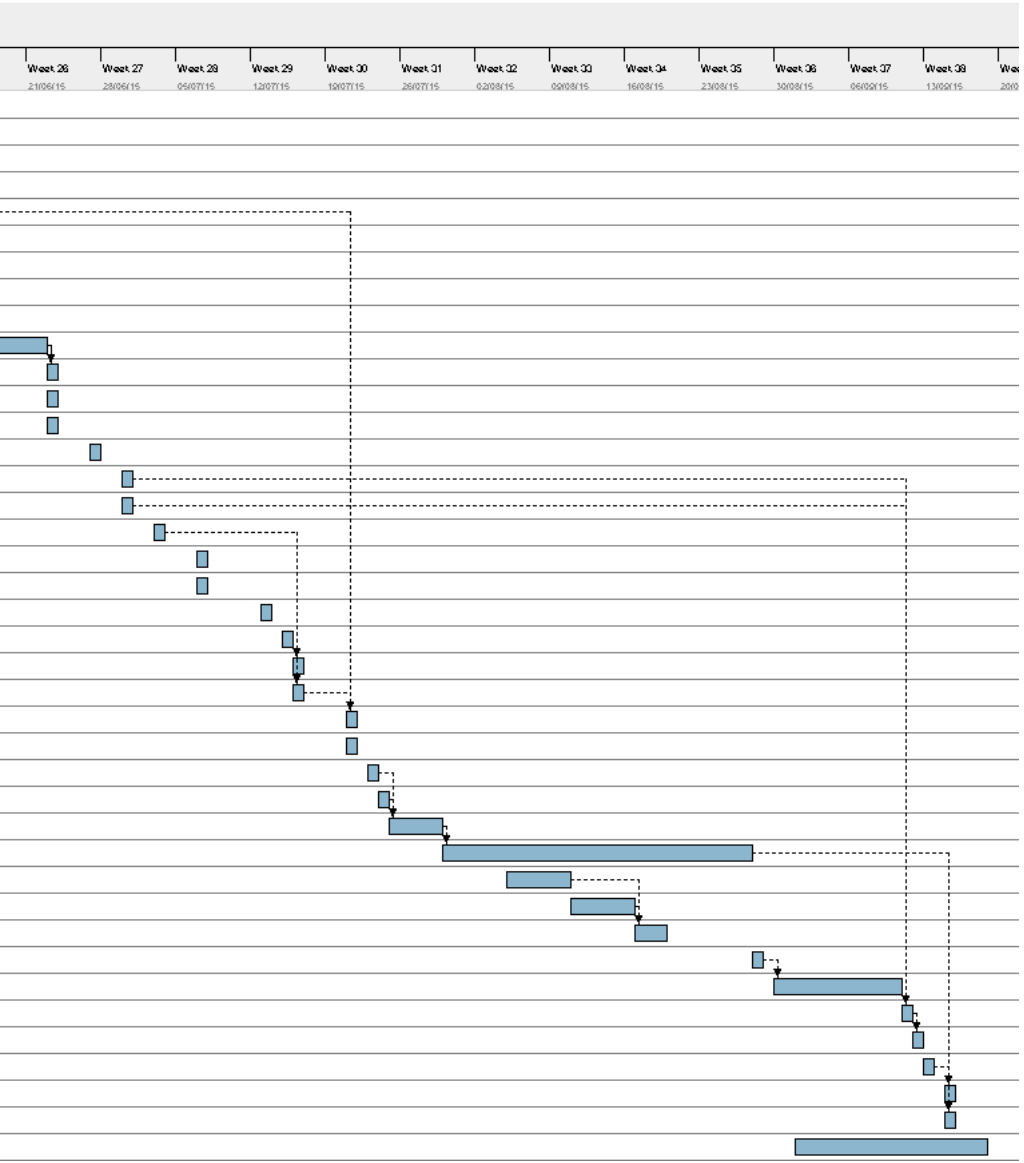
| EQUIPO DE POST-PRODUCCIÓN | |
|----------------------------------|----------------|
| Editor | \$200 |
| Editor de sonido | \$300 |
| Modelador 3D | \$400 |
| Laptop y pc | \$2.200 |
| TOTAL | \$3.100 |

| PRESUPUESTO GENERAL | | | |
|---------------------------------|--------------------|---------------------|--------------|
| DESCRIPCIÓN | COSTO TOTAL | POR EPISODIO | TOTAL |
| Diseño de logotipo | \$475 | 1/9* | 52,77 |
| Equipamento de campo | \$1.050 | 1 | \$1.050 |
| Equipamento de Estudio | \$1.295 | 1/9* | \$143,88 |
| Equipo de campo | \$300 | 1 | \$300 |
| Equipo de Estudio | \$2.670 | 1/9* | \$296,66 |
| Gastos variables | \$465 | 1/9* | \$51,66 |
| Equipo de Post-producción | \$3.100 | 1 | \$3.100 |
| COSTO TOTAL POR EPISODIO | | | \$4.994,97 |

*Debido a que la producción de estudio serviría para cada uno de los 9 episodios, se resolvió dividir los gastos de este rubro para 9.

6. Cronograma





7. Realización

Elaboración del logotipo del programa

Con respecto a la elaboración de la línea gráfica se escogieron colores acorde a los del logotipo de Espol y la liga deportiva politécnica (LDP).



Se usaron las siguientes tipografías:

- Varsity

CAMPUS

- Krinkes Decor*

Deportivo

*A la tipografía Krinkes Decor se le agregó una curva a la "t" para denotar movimiento.

Se agregó el elemento de la copa como símbolo de competencia. El propósito del logotipo es proyectar un programa deportivo y jovial.





Vestuario

El vestuario que se propuso para los reporteros de campo fue una camiseta blanca con el logotipo del programa del lado izquierdo.



Para la presentadora de estudio se hicieron las siguientes propuestas para proyectar una imagen más fresca.



Accesorios



Locución

Se determinó que la presentadora tendría 3 intervenciones durante el programa, además de la "previa" que se dispuso, antes del Bumper de entrada, tal cual especificado en la escaleta. Tomando en cuenta estas consideraciones se realizó el siguiente guión.

CAROLINA TOALA:

¡Hola chicos! el episodio de hoy tratará acerca del deporte en el cual mejor se combina la preparación física con la inteligencia. Si quieren saber cuál es, quédense con nosotros.

CAROLINA TOALA:

¡Bienvenidos una vez más a su programa Campus Deportivo! Y por supuesto, al deporte al que me refería es el Tenis de mesa, también conocido como Ping Pong.

Al jugarse en una mesa en vez de una cancha, el tiempo de reacción en el ping pong es mucho menor, por lo que se requiere una mayor concentración y mejor coordinación ojo-mano.

A continuación más detalles de este deporte.

VOZ EN OFF:

Comúnmente se utiliza una raqueta de madera con una cubierta de caucho en ambas caras de distinto color y una pelota de plástico de un diámetro de 40mm. Las medidas oficiales de la mesa son: 2,74m de largo por 1,83m de ancho, a una altura de 76cm del suelo. La red tiene 15 cm de altura y sobresale también 15cm a ambos lados de la mesa.

Y ahora, uno de nuestros reporteros, intentará aprender lo básico del tenis de mesa.

CAROLINA TOALA:

Bueno parece que no es tan fácil jugar al ping pong. Pero con buena técnica y mucha práctica se puede llegar muy lejos.

Y como todos los años no podía faltar el tenis de mesa en el torneo Metropolitánico. En el cual participan los estudiantes de nuestras diversas facultades.

A continuación veremos cómo se desarrolló esta disciplina...

CAROLINA TOALA:

Muchas felicidades a los ganadores del Metropolitánico 2015.

Lamentablemente llegamos al fin de nuestro programa espero lo hayan disfrutado. Nos veremos en el siguiente episodio con más deportes. ¡Y no se olviden de jugar limpio!

Grabación

Estudio: Cada integrante de los diferentes grupos cumplió con una tarea específica al momento de realizar la grabación.

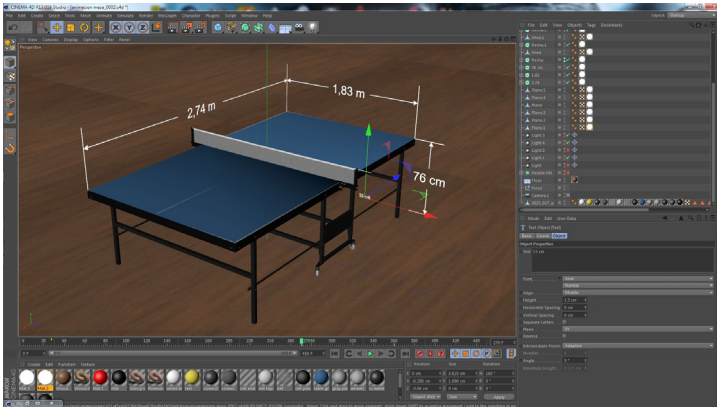
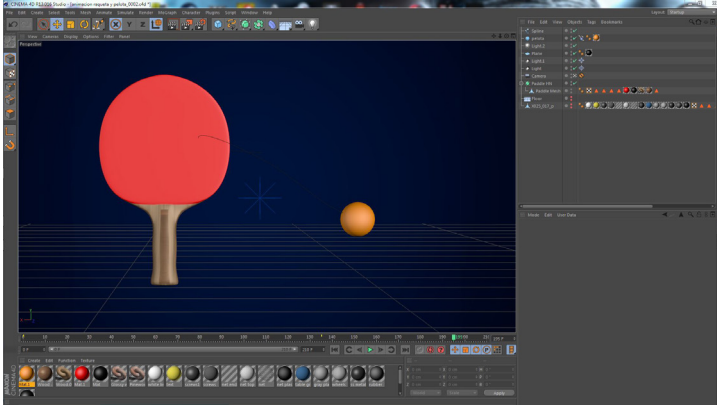


Campo: Los dos integrantes del grupo encargado de Tenis de Mesa, realizaron los cargos de director, productor, camarógrafo y reportero en esta etapa del rodaje.



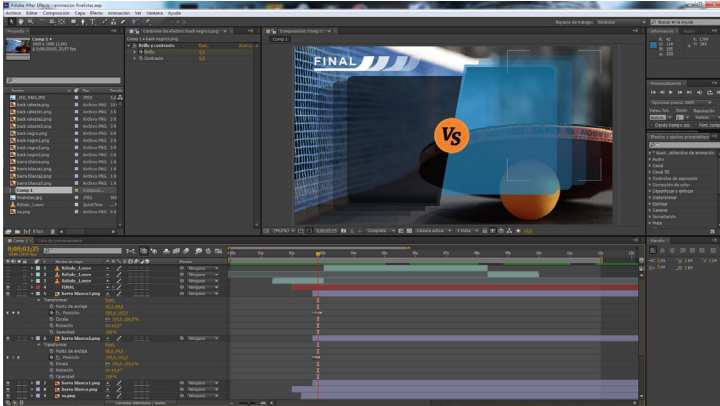
Cinema4D

En este programa se realizó el modelado 3D de los componentes principales para practicar este deporte y las medidas reglamentarias de cada uno.



Adobe After Effects

Se utilizó este software para realizar la plantilla de enfrentamientos de los finalistas en cada una de las categorías.



Se procedió a montar las fotografías de los finalistas, nombre, edad y facultad a la que pertenecen. Esto se realizó para cada categoría.



Además se elaboró el diseño de marcadores para llevar el puntaje de la final de cada categoría.



Diseño de Claqueta y Transiciones

La claqueta también se realizó en Adobe After Effects.



La tipografía que se empleó en la claqueta Gotham bold y light, separada por una línea vertical 40pt.



Transiciones

Se realizaron dos tipos de transiciones. Para separar segmentos del programa se utilizó una transición a pantalla completa de 3 segundos de duración en fondo blanco donde el logo se arma y se agranda hasta cubrir toda la pantalla.



El otro tipo de transición es más rápida y se usa para marcar una pequeña pausa dentro de un mismo segmento. Esta transición dura 15 fotogramas, se la utiliza con transparencia y sólo muestra el logotipo agrandarse desde el centro de la pantalla.



Bumper

Siguiendo la línea de los programas deportivos que se usaron como referencia, se utilizó una animación con elementos tridimensionales a la cual se añadieron extractos de los episodios de cada una de las disciplinas que participaron en el Metropolitánico.



Corrección de Color

Una vez concluida la edición se procedió a realizar la corrección de color porque algunas tomas debido a la iluminación del coliseo poseían un tinte amarillento.



También se realizaron correcciones de color a los videos en estudio. Además notamos una pequeña falla cromática que ocasionaba un filo verde en el borde de la chaqueta de la presentadora, lo cual se resolvió haciendo una máscara a la chaqueta con corrección RGB.



8. Resultados

Al finalizar el proyecto se concluyó que una buena pre-producción es de vital importancia, para evitar contratiempos y así reducir el tiempo de producción y post-producción; y por consecuencia, lograr un resultado óptimo con el presupuesto establecido.

Cabe recalcar también, la importancia de un equipo de trabajo eficiente, en el cual exista una jerarquía y distribución de cargos, donde cada parte cumpla con su función. Al realizarse de esta manera se puede optimizar tiempo y trabajo.

Además de los resultados obtenidos a nivel técnico se espera que, mediante el contenido y personalidad de este episodio, en el cual se demuestra la emoción e integración que se vive en el torneo de tenis de mesa del Metropolitánico, los estudiantes se sientan motivados a formar parte de este deporte.

De igual manera, se espera que este programa haya servido como ejemplo de lo que la EDCOM puede ofrecer a nivel de producción deportiva estudiantil y se continúe con su desarrollo una vez terminado el proyecto.

