

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

News gamers
Informativo de entretenimiento
Serie de programas audiovisuales para Web y medios digitales.

Proyecto de investigación

Norman Eduardo Sánchez Aldas

Producción de televisión y medios Digitales.

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de Licenciado en Producción de Televisión y
Medios Digitales

Quito, 16 de diciembre de 2016

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO COMUNICACIÓN Y ARTES
CONTEMPORANEAS

HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN

News gamers
Informativo de entretenimiento
Serie de programas audiovisuales para Web y medios digitales

Norman Eduardo Sánchez Aldas

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Fabián Varela, M.A

Firma del profesor

Quito, 16 de diciembre de 2016

©DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombres y apellidos: Norman Eduardo Sánchez Aldas

Código: 00115337

Cédula de Identidad: 171936412-5

Lugar y fecha: Quito, 16 de diciembre de 2016

DEDICATORIA

NEWS GAMERS, *la evolución del informativo ecuatoriano*, está dedicado, a todas aquellas personas que gustan de temas de videojuegos, al igual que gamers, los cuales, hasta el momento tomados como una subcultura poco relevante, además de quienes se sientan identificados con los videojuegos.

AGRADECIMIENTOS

A mi padre Norman Sánchez, quien gracias a sus palabras de aliento me han sabido apoyar en los momentos difíciles de mi vida. A mi hermano Daniel Sánchez, quien me enseñó a luchar y superar los problemas, con carácter. A mi abuelita Alicia Aguilar, que me demostró que para el arte no existe edad, A mi abuelito Ángel Aldaz, quien me enseñó a ser fuerte y perseverante, a mi Tía Susana Aldaz que me enseñó a compartir y disfrutar cada momento simple de la vida, A mis primos Emilio Hermosa, José Jiménez, Víctor Carrera y Arturo Hermosa, quienes me han apoyado incondicionalmente en cada proyecto, A mis mejores amigos Elizabet Cuzco, Andrea Jiménez, Luis Velazco, Washitong Flores, que me enseñaron a no rendirme, A la Familia Aldaz y Familia Sánchez en general, por compartir cada momento importante en mi vida. Especialmente dedico a mi mama, Lourdes Aldas, quien ha sido el pilar fundamental en mi educación, además de mi mejor amiga, gracias por apoyarme incondicionalmente en mi primera carrera y en la segunda para que logre terminar mis estudios.

A mi profesor Fabián Varela, quien, con tiempo y dedicación, ha sido mi tutor y guía de este proyecto para que pueda salir adelante, A Mario Troya coordinador de la carrera, que aparte de ser un profesor, ha sido un amigo y critico constructivo, en cada proyecto, a la Universidad Sanfrancisco de Quito por permitirme estudiar y ser parte de la mejor educación de calidad.

RESUMEN

NEWS GAMERS, *informativo de entretenimiento*, es una serie de audiovisuales, que reflejan el valor del videojuego en nuestra sociedad, además del avance tecnológico y social en nuestro país. En la presente tesis se realiza un breve recorrido histórico, de cómo el videojuego se ha ido mezclando con nuestra cultura, generando la necesidad de crear nuevos contenidos destinados a nuevas comunidades las cuales establecen vínculos mediante el videojuego.

También se habla de casi la nula producción de informativos de calidad con temática gamer en nuestro país y en YouTube, por lo cual se presenta una propuesta de programas informativos audiovisuales de diez minutos de duración cada uno, que evidencien la importancia cultural del videojuego.

ABSTRACT

NEWS GAMERS, entertainment news, is a series of audiovisuals that reflect the value of video games in our society, as well as technological and social progress in our country. The present thesis is a brief history of how the video game has been introduced in our culture, generating the need to create new contents for new communities that establish links through the video game.

There is also talk of almost not production of quality information with a theme of gamer in our country and on YouTube, so we present a proposal of audiovisual information programs of ten minutes each, which show the cultural importance of the video game.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	14
Objetivos.....	16
Justificación	17
Definiciones	18
Marco teórico	22
Capítulo 1	
Historia del videojuego	22
Capítulo 2	
La historia de un informativo.....	26
Que es un informativo	26
Un informativo de videojuegos	27
Capítulo 3	
Comunidad gamer.....	29
Capitulo4	
El videojuego en el Ecuador.....	32

Capítulo 5

El videojuego en la parrilla de televisión ecuatoriana, en Twitch.tv y en YouTube.....	35
--	----

Capítulo 6

Formato Informativo y referencias.	38
Referencias Internacionales	42
Referencias Nacionales	43

Capítulo 7

Una nueva propuesta de un informativo gamer para Twitch y YouTube Gaming, con posibilidades de retransmitirse en televisión.	44
News gamers en el MOMAV 2016 (Modelo de mercado Audiovisual).	45

Capítulo 8

El punto fuerte de Twitch es la transmisión en vivo.....	46
Libro de producción	48
Generalidades del proyecto	49
Sinopsis	51
Estructura del programa	52

Escaletas	54
Storyline.....	59
Propuesta audiovisual.....	62
Locaciones.....	62
Vestuario.....	63
Fotografía.....	64
Estilo de cámara	65
Sonido.....	66
Montaje	67
Creación de Una aplicación para Smartphone	67
Calendario de Producción.....	69
Plan de rodaje.....	70
Presupuesto	74
Plan de Financiamiento	77
Conclusiones.....	78
Recomendaciones	79
Referencias bibliográficas	80

ÍNDICE DE TABLAS

Referencias

Tabla Nro. 1: Ficha Técnica - CGY Gameplays.....	38
Tabla Nro. 2: Ficha Técnica - Yulian1up.....	39
Tabla Nro. 3: Ficha Técnica - ZoominGames Español	39
Tabla Nro. 4: Ficha Técnica – Gamers News	40
Tabla Nro. 5: Ficha Técnica - Deus Expedio	40
Tabla Nro. 6: Ficha Técnica - Gamer Style.....	41

Referencias internacionales

Tabla Nro. 7: Ficha Técnica – 13C	42
---	----

Referencias Nacionales

Tabla Nro. 8: Ficha Técnica – TVS.....	43
--	----

Libros de producción

Tabla Nro.9: Ficha Técnica “News gamers”	49
Tabla Nro. 10: Ficha Técnica – Descripción Proyecto “News gamers”	50

Escaletas

Tabla Nro 11: Escaleta 1- Programa 1	54
Tabla Nro 12: Escaleta 2- Programa 2	55
Tabla Nro 13: Escaleta 3- Programa 3	56
Tabla Nro 14: Escaleta 4- Programa 4	57
Tabla Nro 15: Escaleta 5- Programa 5	58

Producción

Tabla Nro 16: Calendario de producción.	69
Tabla Nro 17: Plan de rodaje.....	70

Presupuesto

Tabla Nro 18: Presupuesto General.	74
Tabla Nro 19: Presupuesto Pre-producción.....	74
Tabla Nro 20: Rodaje	75
Tabla Nro 21: Pre-producción	76
Tabla Nro 22: Plan de financiamiento.....	77

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Juega conmigo	36
Figura 2: Logo MOMAV	45
Figura 1: Logo proyecto	48
Figura 2: Set del Proyecto	62
Figura 3: Vestuario presentadora.....	63
Figura 4: Vestuario Disfraz.....	63
Figura 5: Vestuario del ingeniero	64
Figura 6: Icono.....	68
Figura 7: App	68

“News Gamers”

Informativo de entretenimiento

Producción de una serie de informativos audiovisuales para Twitch, YouTube y medios digitales.

En el Ecuador existen informativos con contenido noticioso los cuales son transmitidos por la televisión e internet, sin embargo, no existe un producto de calidad destinado a la comunidad gamer en nuestro país. Pero a nivel mundial sí existen informativos gamers que se encuentran en YouTube y también en Twitch, por tal motivo, se busca es generar una propuesta atractiva que posea su propia plataforma web de difusión.

Actualmente el internet es la herramienta comunicacional más utilizada en todo el mundo. Esto ha producido que cambie la forma de ver televisión, esto se debe a los distintos dispositivos Smart los cuales son difusores de información, de tal manera que al existir un informativo gamer, estamos destinando contenido a una audiencia específica, que comprenderá que la televisión también se encuentra en la web con contenidos versátiles y prácticos, los cuales pueden visualizarse en cualquier parte del mundo.

Los informativos Web en Ecuador son realiza con contenido noticioso, pero no con contenidos innovadores, de tal manera que un informativo gamer es una idea prometedora, ya que se trata de la simulación de un noticiero. Esta propuesta es destinada y creada para la web, pero con posibilidades de transmisión televisiva, de tal manera que es una propuesta innovadora la cual busca romper la idea tradicional del informativo noticioso y diferenciarse del contenido gamer de YouTube y de los programas de entretenimiento en Twitch. La incorporación de una página web o

plataforma de difusión personalizada es la que decidirá el éxito del presente proyecto, el cual busca satisfacer a un consumidor de contenidos audiovisuales pragmático al momento de ver contenidos de su agrado.

Las plataformas de entretenimiento se encuentran en auge, pero lo que les convierte en verdaderas empresas transmediáticas es el internet, de tal forma que mi propuesta de un informativo web busca aprovechar el internet como un difusor de contenido, el cual no dependa de la televisión física, sino de cualquier dispositivo Smart, ya que eso es el presente y futuro de la televisión.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

OBJETIVO GENERAL

Producir y realizar una temporada de 20 informativos audiovisuales de 10 minutos de duración cada uno, en la provincia de Pichincha, que visualice la cultura del videojuego en el país. Generando interés en el espectador, logrando de esta forma posicionar el producto en plataformas de distribución audiovisual como YouTube y Twitch.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Realizar un seguimiento del videojuego dentro de espacios, sociales, laborales, universitarios, entre otros, mostrándolo como parte cultural de una sociedad.
- Crear una plataforma web y app, para la comunidad Gamer que involucre una interfaz novedosa.
- Generar un nicho de negocios de grandes marcas de consolas y desarrolladores de videojuego.
 - Establecer alianzas con canales de YouTube o Twitch que aporten al contenido del proyecto.

JUSTIFICACIÓN

En la televisión y medios ecuatorianos, difícilmente podemos ver en la parrilla de programación que nos oferta, programas con temática gamer, que fomenten el uso del videojuego y el conocimiento de esta comunidad, razón por la que vale la pena realizar este proyecto, y a que actualmente el consumo del videojuego ha crecido exponencialmente, de tal manera que los productos informativos con esta temática involucran recursos básicos, como es el caso de la mayoría de Youtubers, de tal forma que lo que se busca es llevar al próximo nivel de calidad esta temática, con un informativo de calidad destinado a la comunidad Gamer.

DEFINICIONES

Gamer:

" Jugador de videojuegos. Aunque nominalmente incluye a cualquier tipo de jugador, el término gamer se utiliza habitualmente como sinónimo de hardcore gamer."(gamerdic)

Informativo.

"El vocablo informativo es utilizado cuando se quiere hacer referencia a algo que cumple la función principal de informar, de pasar información o datos a través de diferentes canales y diversos modos." (definicionabc)

Web:

"La web es aquella que consiste en un documento electrónico que contiene información, cuyo formato se adapta para estar insertado en la World Wide Web, de manera que los usuarios a nivel mundial puedan entrar a la misma por medio del uso de un navegador, visualizándola con un dispositivo móvil como un smartphone o un monitor de computadora. (mastermagazine)

Plataforma informática:

“Una Plataforma Informática es una potente herramienta de gestión empresarial conformada por un conjunto de hardware (servidores de bases de datos, servidores de aplicaciones, máquinas de respaldo, equipos de conectividad, etc..), software (framework, aplicaciones empresariales, módulos especializados, servicios, etc..), estándares internacionales, metodologías, servicios y mucho más, sobrepasando todo lo conocido hasta ahora como sistema informático tradicional.”
(sites.google.com)

YouTube:

“Desde mayo de 2005, miles de millones de usuarios encuentran, ven y comparten vídeos originales en YouTube. YouTube se ha convertido en un foro donde los usuarios pueden interactuar, obtener información e inspirar a otras personas de todo el mundo, y sirve de plataforma de distribución para creadores de contenido original y para anunciantes grandes y pequeños. YouTube es una empresa de Google”. (<https://www.youtube.com/yt/about/es/>)

Twitch:

“Fundada en junio de 2011, Twitch es la principal plataforma de vídeo social y la comunidad de jugadores, cultura del videojuego y artes creativas del mundo. Cada día, cerca de 10 millones de visitantes se reúnen para ver y hablar de videojuegos con más de 2 millones de emisores”. (<https://www.twitch.tv/p/about>)

Comunidad:

“Una comunidad es un grupo de individuos de una o más especies que viven juntos en un lugar determinado; es también un tipo de organización social cuyos miembros se unen para lograr objetivos comunes. Los individuos de una comunidad están relacionados porque tienen las mismas necesidades”.
(<https://www.ecured.cu/Comunidad>)

Easter egg

“Un huevo de Pascua es una intencional broma interna, mensaje oculto, o característica de una obra interactiva tal como un programa de ordenador, videojuegos o DVD pantalla de menú. El nombre se ha dicho para evocar la idea de una tradicional búsqueda de huevos de Pascua”. (Eeggs.com/)

Mass media

“El término mass-media (medios de comunicación de masa) indica los instrumentos que permiten una difusión colectiva de contenidos del mismo tenor a los individuos y a los diversos grupos que componen la sociedad”.
(<http://www.mercaba.org/VocTEO/M/massmedia.htm>)

Consumo masivo

“Los medios de comunicación masiva, de gran auge en la actualidad, son los que llegan a la masa popular, al pueblo en su conjunto, sobre todo Internet, que por su inusitado progreso, hacen llegar la información en cuestión de segundos a cualquier parte del mundo, favoreciendo enormemente el proceso de globalización.”.
(<http://deconceptos.com/general/masivo>)

Noticia

“La noticia es el relato de un acontecimiento de actualidad que suscita el interés del público”. (<http://www.portaleducativo.net/septimo-basico/318/Generos-periodisticos-cronica-noticia-reportaje-entrevista>)

Puzzles Game

“Puzzle: simples y buenos. Son en los cuales se emplea el trabajo de la lógica”. (<http://www.monografias.com/trabajos16/video-juegos/video-juegos.shtml#TIPOS>)

Consola de videojuegos

“Una consola de videojuegos es una computadora diseñada para el entretenimiento interactivo de sus usuarios. Posee una salida de video que se conecta a un monitor, un televisor, etc”.
(http://www.alegsa.com.ar/Dic/consola_de_videojuegos.php)

CAPÍTULO 1

1.1 Historia del videojuego

Los inicios del videojuego, aparecen después de la aparición de las primeras computadoras electrónicas, poco después de la segunda guerra mundial en la época de 1950, en ese entonces la programación era lúdica, dedicada al juego y diversión, de esta forma es como aparecen los juegos electrónicos, NIN en 1951 y OXO en 1952, pero aun no aparece el videojuego como tal, al paso de cuatro años en 1958 llega TENNIS FOR TWO y tres años después en 1961 llega SPACEWAR, sin duda juegos simples, experimentales y nada comerciales, ya que se encontraban en centros de investigación, sin embargo son considerados los pioneros del videojuego.

Al paso de los años gracias a la investigación y evolución tecnológica. En 1970 aparecen los primeros videojuegos dirigidos al público en forma de máquinas grandes que funcionaban a base de monedas, juegos como Computer Space en 1971 y el Pong de Atari en 1972, se hicieron conocer en grandes salones de juego y bares , pero el videojuego siempre tuvo el potencial de ir más allá, de tal forma que, en 1972, el videojuego llegó a los hogares en forma de consola, la primera fue Magnavox Odyssey y 5 años más tarde Atari 2600, en donde los primeros contenedores de información de juego aparecen en forma de cartuchos, pero el videojuego siempre busca un ambiente social, por el simple hecho de expandirse más, de tal forma que las máquinas arcade no se quedaron atrás, invadieron establecimientos en muchos países con juegos como Space Invader en 1978 y en 1979 con Asteroids y Galaxian, pero en el siguiente año llegaría el juego más

popular de todos los tiempo, ya que muchos usuarios en el mundo afirman que lo han jugado alguna vez, se trata de Pac-Man en 1980, sin duda una época buena para los juegos de arcade.

El año de 1980 es impresionante, ya que en este año aparece la industria inmortal, la que no conoce perdida, ni desgaste al paso de los años, hablo de la industria de los videojuegos, en donde se dan a conocer los primeros desarrolladores, involucrando temas creativos y cotidianos como: aventura, conducción, luchas, estrategia, gracias a la competencia que existía entre compañías como Atari, Nintendo y Sega, surgen las primeras consolas portables, personales con costo accesible como NES, MASTERSystem, Spectrum, pero los creadores de consolas y desarrolladores, buscaron llevar el videojuego al bolsillo, creando las mini máquinas de un solo juego, sin duda alcanzaron la popularidad en ese entonces, pero *“los 80 son la década del boom de los videojuegos. Máquinas recreativas, consolas y ordenadores ofrecen mayor calidad en los entornos gráficos y sonoros y aparecen las primeras consolas portátiles de bolcillos”* (Gil.p.16), el famoso y popular el Game boy en 1989, el cual funcionaba con casetes de juegos intercambiables.

Las mejoras graficas aparecen en la época de 1990, ya que e implementa el sistema de 16-bit en la NES y Mega Drive, pero en 1994 aparece la primera consola de Sony la famosa PlayStation, compitiendo contra la Nintendo 64 y Sega Saturn, sin duda el inicio de consolas lectoras de juego, mediante cds y casetes, pero la consola multifuncional y más popular es la computadora debido a que la misma es multifuncional, e incluye adaptativa a las gráficas actuales del momento, solo

necesita un reajuste de piezas internas y no tendrá problema de que pueda correr cualquier videojuego.

Microsoft decide sumarse a la industria del videojuego en el 2002 con su consola Xbox y 4 años después Nintendo lanza su consola Wii, la cual involucra juego de movimiento, sin duda innovando al involucrar los movimientos corporales de una persona, pero Sony no se quedó atrás mejoro la PlayStation a la versión II y III, involucrando una cámara y un mov destinado a juegos de movimiento, además con la capacidad de utilizar internet, la audiencia del videojuego estaba destinada, pero la PC no se quedó atrás incorporo los famosos juegos en línea, estaba claro que la idea de crear una sociedad virtual en donde el jugador pueda aportar y competir, le estaba abriendo las puertas a la industria del videojuego a posibilidades extraordinarias.

En la década del 2010, hasta la actualidad es en donde de verdad aparece la verdadera revolución del videojuego con la consola Xbox involucrando la tecnología Kinect, la cual es un capturador y registrador de movimiento en tiempo real, permitiendo al usuario jugar sin necesidad de controles o dispositivos de registro, sin duda Sony no se quedó atrás, incorporo con su consola PlayStation 4 sistema de redes de juegos, simple compartir lo que uno juega a muchos usuarios en el mundo, además de incorporar micrófono y conversación en tiempo real, por otro lados las mini máquinas de un solo juego o consolas de bolsillo migran a un dispositivo multifuncional llamado smartphone y su hermano el Tablet, logrando abarcar mercados impresionantes y un target amplio en género y edad, sin duda un avance tecnológico impresionante, pero el videojuego sigue avanzando no se detiene y el

mismo está buscando trascender a la misma realidad, con la ayuda de la tecnología de la realidad aumentada y de un visualizador llamado óculos.

CAPÍTULO 2

2.1 La historia de un informativo

La historia del informativo visual se remonta a la época del cine, en donde previo a una película, mostraban un breve resumen de las noticias que acontecían en el cine, a esto se lo denominó noticias filmicas (newsreels), desde luego la radio ya contaba con programas informativos, pero todo esto cambió después de la segunda guerra mundial con la aparición de la televisión a blanco y negro, las noticias en el cine dejaron de ser importantes, ya que la televisión era una novedad en la inmediatez de la información y comodidad, las personas ya no tenían que acudir a grandes salas de cine por enterarse de que pasaba en el mundo, sino que desde su propia casa se encontraban informados, sin embargo la evolución tecnológica constante permitió *“la aparición de dispositivos con un carácter doméstico dirigidos al entretenimiento de la población y que hasta el momento solo eran imaginables en ambientes científicos o militares, supone toda una revolución sobre la que se crean infinitas expectativas”* la computadora y la internet. (Carrillo.p.205)

2.3 Que es un informativo

Un informativo nace de la necesidad de informar sobre hechos veraces y actuales de una determinada zona geográfica, además es considerado como un género tradicional periodístico, un informativo puede ser en un periódico, un programa de televisión, radio e internet, existen distintos tipos de formatos.

Informativo diario o telediarios, Estos muestran información actual del día y se emiten diariamente, además incorporan noticias importantes y están disponibles en franjas de mayor audiencia a partir del mediodía en adelante.

Magazine, Muestra información semanal, en donde se incluye entrevistas, reportajes y en ocasiones debates, en donde se exponen diversos temas desde una perspectiva crítica, se asemejan a las revistas.

Estelares, son informativos a los cuales asisten invitados y varios conductores guían el programa, con el fin de debatir sobre temas de interés, esto sirve para generar más puntos de vista en la audiencia sobre un tema, los recursos audiovisuales que utilizan son documentales, encuestas y reportajes.

Infotainment o Informativos de entretenimiento, En estos espacios se destinan temas que son de interés noticioso, como la moda, la salud, crónica, farándula y demás.

La estructura de un informativo se realiza mediante bloques temáticos con el fin de proporcionar interés y equilibrio, mucho informativo comienza el primer bloque con la noticia más importante del día y con la agrupación de varias noticias de una temática específica, además consta de una portada en donde se visualiza los contenidos del programa.

2.4 Un informativo de videojuegos

El informativo apareció gracias a la necesidad de informar a una determinada comunidad en una zona específica, con la evolución tecnológica y la implementación del internet, el usuario puede enterarse inmediatamente de todos los sucesos en el mundo, sin duda una gran ventaja, pero con el desarrollo de la tecnología también aparecen nuevas comunidades como la comunidad gamer, “ *los videojuegos constituyen en este momento la entrada de los niños al mundo digital, las nuevas generaciones se alfabetizan digitalmente a través del juego*”(Bernat.p.7), de tal manera que un Infotainment con historias gamers paralelas no estaría mal, ya que la

industria del videojuego es rentable y no conoce la quiebra, tomando en cuenta que es un programa informativo para YouTube con posibilidades de transmitirse en televisión.

CAPÍTULO 3

3.1 Comunidad gamer

Una comunidad aparece cuando un determinado grupo de individuos poseen ciertos elementos en común, estos pueden ser costumbres, ubicación, valores, clases social, o gustos, una comunidad aparece para dar sentido a una identidad común, mediante la diferenciación social, generalmente una comunidad se crea en busca de un objetivo común y de mejora social, estas comunidades van desde la política, etnia, religión, música, ropa, deporte, videojuegos entre más.

“La comunidad se define no por los comportamientos comunes, si no por el interés compartido de una Persona; y hacer comunidad se convierte en el símbolo exterior de ese abandono interior en Dios” (Manenti.p.7)

Con la aparición del videojuego apareció una nueva comunidad mundial llamada gamer, sin duda una comunidad que posee sus niveles de jerarquización, que van desde las personas que han jugado un videojuego en su vida, hasta las que hacen de un videojuego su vida, una comunidad dependiente del avance tecnológico en la creación de hardware y software de videojuegos, muchos de ellos aman los juegos de roll los de primera persona, online entre más, un gamer me dijo una vez *“jugar videojuegos es como salir de tu casa y tener amigos, solo que estos amigos son de otros países y hablan otro idioma”*, sin duda un comunidad con sub comunidades internas como Minecraf, Order or Chaos, Call of Duty entre más, cada una de ellas posee su propio idioma y palabras específicas como: cheater, spammer/spamm, newbie/noob, lag, entre más palabras y abreviaturas, es curioso mencionar que en esta comunidad existe un manejo del lenguaje que solo ellos

pueden entender, gamers de alto, pero los de bajo nivel los “Juniors” la categoría en donde se encuentra el mayor número de gamers en el mundo que son todas las personas que han jugado un videojuego alguna vez no se queda atrás, son la fuente principal del consumo de videojuegos en el mundo e inclusive más que los mismos gamers, por tal motivo en los últimos tiempos todo tipo de videojuego online o por partidas, campañas, los gamers dedicados, solicitan requisitos en nivel o en triunfos si un jugador quiere reunirse en una partido o formar parte de un clan virtual, es gracioso que un videojuego sea tan parecido al mundo real, en donde si una persona desea entrar en un lugar privado y caro, tiene que tener dinero o status, otro ejemplo más cercano que tiene el videojuego es con la evolución en el conocimiento humano, cada vez que se aprende algo se puede hacer nuevas cosas, vendría a ser que cada enseñanza en la vida es un nivel más.

En Ecuador también existe una comunidad gamer la cual integra los mejores videojuegos a nivel mundial, sin embargo, existe la piratería en los videojuegos, haciendo que estos no sean una experien

cia nada agradable, debido a los bloqueos impuestos por el server de la compañía creadora del contenido, por otro lado también existen gamer legales, los cuales consideran que el videojuego es un arte el cual no se debe falsificar, debido al valor que el mismo representa en el trabajo de un desarrollador, la comunidad gamer en el país es reciente y está consiguiendo buenos resultados, según diario Metro, *EA Sports considera que “Ecuador está en el puesto 58 a escala mundial del ranking de gamers”*(Diario Metro). Muchas personas consideran que los gamer son personas vagas y agresivas, pero muchos organizadores de torneos en el país

consideran que son personas atentas e inteligentes, de manera que es una comunidad curiosa e interesante, la cual ha sido atacada por grupos religiosos y padres de familia.

CAPÍTULO 4

4.1 El videojuego en el Ecuador

La historia del videojuego en el Ecuador, tiene que ver mucho con la economía y la evolución de la sociedad, hace 25 años en la época de 1990, adquirir una consola era sumamente costosa, debido a “una sobre devaluación del sucre a 25.000 por dólar” (Daválos.p.18) y la pésima economía, por tal motivo los videojuegos eran destinados a personas pudientes o locales comerciales, sin duda los videojuegos empezaron a ser una forma de atraer clientes y obtener ganancias, una manera fue rentando o alquilando la Súper Nintendo (SNES), la cual “fue lanzada en Japón en Noviembre de 1990”(Blog), y funcionaba con cartuchos, la hora de alquiler costaba 1500 sucres, la conversión a dólares es de 17 centavos de dólar, sin duda actualmente hablando es un precio muy bajo pero para las personas de ese entonces era considerable, antes que Ecuador fuera un país dolarizado teníamos un atraso tecnológico asombroso de años, mientras el Nintendo 64 se estrenaba en otros países, En Ecuador, se estrenaba el súper Nintendo, debido al alto costo, del Nintendo 64 frente a una versión pasada que también era considerable pero accesible.

En el año 2000 todo esto cambio gracias a la dolarización la cual beneficio y perjudico a muchas personas, sin embargo, en el campo tecnológico Ecuador era visto como un pequeño mercado accesible gracias al dólar. El internet empezó a expandirse, lo que permitió que las compañías de videojuegos vendan sus productos en el país, los salones de videojuego empezaron a incorporar el PlayStation one y el

Nintendo 64, la hora costaba al principio 50 centavos de dólar, pero la economía del país se regulo al paso de 5 años, a partir de este año las personas empezaron a adquirir consolas de videojuego, dejando de lado los establecimientos conocidos como “los Nintendos” , “Plays” y “Cosmos” que eran sitios de alquiler de videojuegos, muchos de estos lugares quebraron en barrios de poder económico alto y medio, mientras tanto en centros comerciales, zonas académicas y zonas de clase económica baja, estos lugares progresaron, estaba claro que el videojuego es accesible para cualquier persona sin importar su nivel económico. En el año 2010 gracias al smartphone y consolas portátiles el videojuego llego al bolsillo, sumado a las redes sociales que se implementaron como el Social Play haciendo de una experiencia divertida una experiencia social, el videojuego se intensifico abarcado target de todas las edades, disponibles en muchos dispositivos, a partir de esta época la popularidad de los juegos de red creció, los internet públicos empezaron a incorporar áreas para juegos en red, ya que era más rentable que el mismo internet, debido a que las zonas de libre wifi se implementaron por toda la ciudad y el internet móvil, haciendo de este negocio no sea muy rentable. En los últimos años el videojuego se mantiene actualizado y disponible para su adquisición, free play para consolas, pc y smartphone, y también pagado, en soporte físico y digital. Un dato curioso es que *“la consola más vendida de la historia es el Playstation 2, con 160 millones de unidades vendidas. En Ecuador esta antigua consola sigue siendo una de las más vendidas.” (La Hora).*

El videojuego es popular en todos los países del mundo, sin embargo, no descuida los países pequeños como Ecuador, se puede ver personas disfrutando de un videojuego en los buses, parques, centros comerciales y demás, sin duda es algo

con lo cual distraerse en cualquier momento, además cuenta con espacios públicos destinados a la cultura del videojuego, como el Playzone, un famoso lugar en donde se puede disfrutar de videojuegos y juegos electrónicos mediante recargas en una tarjeta magnética, y de ferias en donde se presentan las últimas novedades tecnológicas como el Campus Party que se realiza cada año.

Ecuador no posee creadores de consolas, pero si tiene sus empresas innovadoras en el campo de los videojuegos. Freaky Creations, es una empresa guayaquileña encabezada por Estefano Palacios y Jorge Blacio compañeros de la Universidad (Espol), Escuela Superior Politécnica del Litoral, en el 2014 asistieron a una E3 no para probar videojuegos si no para presentar uno "To Leave" , destinado a la consola PlayStation vita, PlayStation 4 y Pc, *"Un juego no puede ser solo algo que tenga violencia, que solamente sea matanza", cuenta Blacio. "Tiene que ser como un excelente libro. Lo que queremos hacer con To Leave es contar la experiencia de lo que es irse, abandonar todo, dejar todo de lado para poder salir y comenzar de nuevo, crearte como persona".(Blacio)*

El juego se basa en metáforas las cuales se abren mediante puertas, el objetivo es escapar a la misma realidad y no quedarse encerrado en una ciudad ficticia, un videojuego que está teniendo éxito, sin duda esto abrirá las puertas al talento ecuatoriano a la creación de videojuegos.

CAPÍTULO 5

5.1 El videojuego en la parrilla de televisión ecuatoriana, en Twitch.tv y en YouTube.

El tema del videojuego es muy interesante dentro de la creación de contenidos audiovisuales, gracias a que es una industria que no conoce pérdida, porque se encuentra en constante evolución gracias al desarrollo tecnológico, de tal manera que en algunas universidades del mundo ya han empezado a apostarle a la enseñanza del videojuego, con materias como guion de videojuegos, programación de juegos, entre más, la web tampoco se queda atrás, la aparición de contenidos destinados a la cultura del videojuego, como es el caso de blogs, páginas webs, grupos en redes sociales, YouTube que *“está localizado en 25 países y está disponible en más de 40 idiomas” (Marsé.p.25) a demás recientemente incorporó su plataforma Gaming YouTube , ¡y por Ultimo Twitch.tv, una plataforma creada especialmente para contenido gamer!*, hacen que sea una propuesta tentadora. Los famosos Gamesplays de videojuegos, fue el inicio, después la transmisión de torneos. Los programas televisivos destinados a este tema y la creación de canales en Twitch y en Gaming YouTube , generan una pregunta inquietante, "¿Si la tecnología hace evolucionar al videojuego constantemente, los contenidos con esta temática deben actualizarse?, la respuesta es tan clara y obvia, las personas miran adelante por una razón, porque siempre quieren lo que está más allá, prácticamente desde los principios de la evolución humana, las personas progresan a diario, y la tecnología no espera, de tal forma que la creación de contenidos con esta temática va para largo.

El último análisis realizado a la parrilla de televisión ecuatoriana en el mes de febrero del 2016 comprobó que no existen contenidos con esta temática, lo que quiere decir que no hay programas de televisión con temática Gamer, lo cual resulta bueno si en el futuro, la propuesta presentada (informativo gamer) se expande a televisión.

La única referencia ecuatoriana que se encontró es del canal TVS. Satelital, frecuencia 36UHF, TVCABLE:72, UNIVISA:85, CLARO:18; Quito, 24-25UHF, TVCABLE:72, UNIVISA:87; Sta. Elena 25, TVCABLE:54 el cual trasmite un programa de videojuegos llamado *Juega conmigo*, de género informativo, noticioso y entretenimiento, tiene una introducción con el logo del programa, además posee su propio set y presentador o presentadores dependiendo del tema, la forma en que presenta sus noticias es mediante videos de demos de videojuego, entrevistas y anuncios, además incorpora una sección del videojuego del momento que se desenvuelve mediante Gameplays, el principal entretenimiento son los premios y los concursos que realizan buscando al mejor jugador.



Figura 1: Juega conmigo

Sin embargo, en internet esto es distinto, en de marzo se investigó a YouTube ya que presenta mayor y mejor contenido Noticioso que *“fue creada para ser una plataforma de intercambio de contenido audiovisual”* (Marsé.p.65). Se investigó sobre las posibles referencias de un informativo Gamer que posea easter eggs, que posean página web y aplicación para iOS y Android, no se encontró nada igual a la propuesta de NEWS GAMERS. Por otro lado, la investigación, arrojó referencias interesantes, probando que el tema de los videojuegos está creciendo exponencialmente en canales de YouTube. Twitch presenta informativos serios los cuales no son tan entretenidos.

CAPÍTULO 6

6.1 Formato Informativo y referencias.

Informativo:

Un informativo, es un recurso noticioso que sirve para información de manera rápida y concreta acerca de sucesos actuales e importantes, un informativo puede estar disponible en horarios importantes de sintonía de señal o entre el intermedio de un programa importante. Un informativo tiene la duración mínima de 1 a 2 minutos, en situaciones especiales un informativo puede durar desde 5 minutos hasta 50 minutos.

Referencias Audiovisuales

Referencias YouTube

1. CGY News	
<p>Canal: <i>CGY Gameplays</i></p> <p>Formato: informativo</p> <p>Web: https://www.youtube.com/watch?v=ibHYIwCP3TU</p>	<p>Sinopsis:</p> <p>Una forma divertida de ver noticias gamer, tiene una introducción clásica de noticiero, además posee su propio set y presentador, la forma en que presenta sus noticias es mediante una imagen estática, voz en off y música de fondo, la duración es de 7 minutos con 49 segundos.</p>
	

Tabla Nro. 1: Ficha Técnica - *CGY Gameplays*

2. Vlog informativo gamer y información ? :V,

Canal: *Yulian1up*

Formato: Vlog Informativo

Web:

<https://www.youtube.com/watch?v=oryvSDqn8Bo>



Sinopsis:

Un Youtuber elocuente y una cámara fija, no posee introducción ni set, su presentador habla al frente de una webcam, la forma en que presenta sus noticias es mediante demos de videojuegos y música de fondo, la duración es de 3 minutos con 10 segundos.

Tabla Nro. 2: Ficha Técnica - *Yulian1up*.

3. Zona Gamer noticias

Canal: *ZoominGames Español*

Formato: Noticia

Web:

<https://www.youtube.com/watch?v=s11Hb-1FFkg>



Sinopsis:

Una presentadora simpática y conocedora del mundo gamer, posee una presentación inicial simple, y un set cromado, su presentadora es simpática, maneja un plano medio, la forma en que presenta sus noticias es mediante demos de videojuegos, voz en off y música de fondo, la duración es de 6 minutos con 03 segundos.

Tabla Nro. 3: Ficha Técnica - *ZoominGames Español*

4. Gamers News

Canal: GamersTV

Formato: Noticia

Web:

<https://www.youtube.com/watch?v=-Y-IpqOyY3U>



Sinopsis:

Un canal dedicado a noticias gamer, posee una presentación inicial simple, y un set cromado con presentador, maneja un plano medio, la forma en que presenta sus noticias es mediante videos de entrevistas de videojuegos, mientras comenta con voz en off y música de fondo, la duración es de 3 minutos con 54 segundos.

Tabla Nro. 4: Ficha Técnica - ZoominGames Español

5. Deus Expedio

Canal: Deus Expedio

Formato: Noticia

Web:

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



Sinopsis:

Un Youtuber dedicado a noticias gamer, posee una presentación inicial simple, y un set cromado con presentador, maneja un primer plano, la forma en que presenta sus noticias es mediante videos de entrevistas de videojuegos, mientras comenta en voz en off y música de fondo, la duración es de 5 minutos con 45 segundos.

Tabla Nro. 5: Ficha Técnica - Deus Expedio

6. Gamer Style

Canal: *Gamer Style*

Formato: Noticia

Web:

<https://www.youtube.com/watch?v=lbR3SC3yxw8>



Sinopsis:

Lady Ostara, una Youtuber dedicada a noticias gamer, utiliza un accesorio de un videojuego siempre, posee una presentación inicial simple, no tiene un set, maneja un plano medio, la forma en que presenta sus noticias es mediante videos de videojuegos, mientras comenta con voz en off y música de fondo, la duración es de 4 minutos con 15 segundos.

Tabla Nro. 6: Ficha Técnica - *Gamer Style*

Las referencias antes presentadas, funcionan en el presente proyecto como aporte en la creación de una nueva manera de crear contenidos gamer en YouTube y mejorar la propuesta informativa en Twitch sin duda la simpleza de estos productos es su todo, ya que no destinan muchos recursos a la hora de entretener a la audiencia tecnológica actual. El uso de iluminación, edición, vestuario, efectos entre más, es una idea tentadora ya que en Twitch y YouTube no importa los aspectos técnicos sino dirigirse de la manera correcta a una audiencia específica, sin embargo, News gamers busca cambiar esto mediante la combinación de la simpleza característica de estas plataformas, junto con aspectos técnicos profesionales, buscando crear un balance estético y dinámico, sin romper el eje central que se pretende lograr con este proyecto.

Referencias Internacionales

1. Juega!	
<p>Canal: 13C</p> <p>País: Chile</p> <p>Formato: Noticia</p> <p>Web: http://www.13.cl/c/programa/juega/capitulos/17-julio-2015-cine-y-videojuegos</p>	<p>Sinopsis:</p> <p>Juega es un programa chileno que busca entretener e informar mediante historias y personajes mostrando lo interesante de esta cultura, su presentadora tiene el cabello de muchos colores, el programa posee una presentación inicial graciosa con temática gamer, no tiene un set, maneja un tema general y lo presenta con invitados y entrevistas, además incluye videos de videojuegos, mientras comenta con voz en off y música de fondo, la duración es de 24 minutos con 11 segundos.</p>
	

Tabla Nro. 7: Ficha Técnica – 13C

La referencia antes presentada, funciona en el presente proyecto como un modelo de realización audiovisual, que, mediante una narrativa sencilla y llamativa, capta el interés del espectador. Otro aspecto favorable que presenta es la utilización de efectos de sonido de videojuegos. La utilización de planos, iluminación, edición, buscan crear un balance estético y dinámico, sin romper el eje central que se pretende lograr con este proyecto.

Referencias Televisión Nacional

1. Juega conmigo	
<p>Canal: Quito, 24-25UHF</p> <p>País: Ecuador</p> <p>Formato: Informativo</p> <p>Web: http://juegaconmigo.tv/</p>	<p>Sinopsis:</p> <p>Juega es un programa ecuatoriano que busca entretener e informar mediante entrevistas, torneos y gameplays mostrando lo interesante de esta cultura, su presentador usa una camiseta gamer, el programa posee un intro inicial con el logo del programa, posee set, maneja noticias y lo presenta con invitados y entrevistas, además incluye videos de videojuegos, mientras comenta con voz en off y música de fondo, la duración es de 24 minutos.</p>
	

Tabla Nro. 8: Ficha Técnica – TVS

La referencia antes presentada, funciona en el presente proyecto como un modelo de realización audiovisual, que mediante una estructura ordenada con espacios segmentados, capta el interés del espectador. Otro aspecto favorable que presenta es la participación de la audiencia en torneos y redes sociales. La utilización de planos, iluminación, edición, buscan crear un balance estético y ordenado, sin romper el eje central que se pretende lograr con este proyecto.

CAPÍTULO 7

7.1 Una nueva propuesta de un informativo gamer para Twitch y YouTube Gaming, con posibilidades de retransmitirse en televisión.

Actualmente, tanto en Twitch como en YouTube Gaming, no se encuentran informativos gamer elaborados técnicamente, que poseen contenidos como reportajes, notas, entrevistas, easter eggs, además que tengan una página web y una app para smartphone, por lo que, a través de una cuidadosa investigación en web y tv, se propone la creación de contenido destinado a gamers tanto como hombres y mujeres, gracias al avance tecnológico en la creación de contenidos se puede competir de forma nacional y extranjera de tal forma que la audiencia tendrá un producto de calidad, que no solo les permitirá estar informados ni entretenidos sobre el mundo de los videojuegos, sino que además el espectador conocerá la cultura del futuro, sin duda la de los videojuegos.

Los beneficios de la presente propuesta es que los costos de producción son bajos, debido a que es para Twitch y YouTube, en comparación a una producción para televisión, sin embargo, el manejo de una estética simple en base de entretenimiento es vital para un canal de Twitch y de YouTube. Otro punto importante es que el videojuego necesita medios comunicativos para llegar a más personas, como plataformas, web, vblog, redes sociales y televisión, por lo tanto, Twitch y YouTube también necesita del videojuego para tener más contenido destinado a la audiencia gamer y generar publicidad rápida. Además, que al unir el videojuego con YouTube generan vínculos sociales, emocionales y culturales, ya

que YouTube es una de las páginas que posee más visitas en el mundo y Twitch es una página direccionada al videojuego la cual posee transmisión en vivo, el éxito de estas plataformas se debe a que muchos usuarios se sienten identificados con su diverso contenido que es simple y entretenido, por tal motivo se propone crear un informativo gamer, en donde se visualice noticias, reportajes e historias sobre el mundo gamer, que se desenvuelva mediante una presentadora gamer que actúe como conector directo para dar a conocer la cultura del videojuego que en si es la esencia del programa.

7.2 News gamers en el MOMAV 2016 (Modelo de mercado Audiovisual).

News gamers, se expuso frente a empresas de contenido, compradores y estudiantes de la Universidad San Francisco de Quito, logrando obtener un feed back de calidad que mejorara esta propuesta, entre los visitantes se contó Hugo Burgos Decano de Postgrado, Cristian Norris Productor, visitantes de Cnt play, Tele amazonas y creador de productores independientes.

Como Director de News gamers fue una experiencia excelente y muy innovadora, ya que, gracias a la feria de contenido, News gamers incorporo ideas para sus próximos episodios.



Figura 2: Logo MOMAV

CAPÍTULO 8

8.1 El punto fuerte de Twitch es la transmisión en vivo.

Actualmente Twitch es una plataforma de video streaming, lanzada en el 2011, como un spin-off de la plataforma Justin tv, su dueño actual es Amazon. com Inc, su propuesta consiste en la difusión en vivo de videojuegos en donde los gamers plays y playthroughs se destacan, además de concursos. En los últimos años la creación de canales con temática diferente a la de los videojuegos han ha parecido, como deportivos o video blogs.

En el 2013 tenía 45 millones de usuarios y en el 2015 Twitch pose 100 millones de visitas al mes, gracias a sus canales de radiodifusión que superan los 1,5 millones de generadores de contenido, *“Según el artículo, mientras que gigantes de la industria como Netflix, Google y Apple dominan el tráfico web de Estados Unidos en la hora punta, en cuarto lugar se encuentra Twitch.tv, una empresa que ni siquiera tiene tres años de antigüedad, por sobre otros monstruos como Facebook, Pandora y Tumblr” (www.fayerwayer.com)*

La manera que difunde Twitch es mediante los Speedrun la cual consiste en la grabación del videojuego y la interacción mediante voz o webcam, según datos de Twitch la mayoría de usuarios son hombres que se encuentran entre las edades de 18 y 34 años.

Un aspecto importante es que Twitch a diferencia de YouTube funciona más con donaciones que con minutos de visualización, y un dato importante es que en el 2013 se realizó una campaña benéfica y recaudo 8 millones de dólares. Dentro de

las políticas de Twitch los juegos con contenido sexual y explícito se encuentran prohibidos.

La plataforma de Twitch cuenta con una app para Android e iOS y soporte principal para Tarjetas Nvidia, y videojuegos como Minecraft, Call of Duty entre más, las consolas Xbox 360 o One y PlayStation 4, poseen incorporado en su software Twitch que les permite compartir y difundir.



Figura 3: Logo proyecto

News gamers

Informativo Gamer

LIBRO DE PRODUCCIÓN

LIBRO DE PRODUCCIÓN

News gamers

Informativo de entretenimiento

Producción de una serie de informativos audiovisuales gamers, que reflejan la importancia de informar a una nueva cultura.

Generalidades del proyecto

FICHA TECNICA

Título	News gamers
---------------	-------------

Dirección	Norman Sánchez
Productor	Norman Sánchez
Director de fotografía	Christian Guagrilla
Director de Arte	Lourdes Aldas
Guion	Norman Sánchez
Asistente de Dirección	Daniel Sánchez
Sonidista	Norman Sánchez
Animador	Norman Sánchez
Genero	Programa, Informativo
Formato	HD (1920 x 1080)
Cantidad de informativos	3
Duración	10 minutos

Tabla Nro. 9: Ficha Técnica "News gamers"

Tipo de Proyecto	Realización por informativo
Pre- producción	Un día
Producción y rodajes	Un día
Edición	Dos días
Post producción	Tres días
Target	19-26 años
Lugar de rodaje	Pichincha

Tabla Nro. 10: Ficha Técnica – Descripción Proyecto “News Gamers”

SINOPSIS

News Gamers
Informativo de entretenimiento

Mediante reportajes, noticias sobre temas gamers y la participación de la audiencia con los diversos contenidos, se muestra la importancia de esta cultura en la actualidad.

ESTRUCTURA DEL PROGRAMA

News Gamers, es una serie de programas audiovisuales e informativos, en el cual se expone el mundo gamer mediante, noticias, entrevistas y reportajes. En la primera temporada, se contará con un total de veinte episodios, con diez minutos de duración por cada uno, Estos episodios empiezan con un intro general, que se utiliza para toda la temporada, de este modo se da paso a la presentadora con un breve saludo y la broma gamer del día, mediante la utilización de un personaje de videojuegos, después la presentación del easter eggs a través de una mención, el cual permite que el espectador participe en la app por premios mediante una pregunta referente a un videojuego.

Una vez que el espectador tiene identificada la temática del programa, la presentadora guía el programa por medio de reportajes y entrevistas, se da paso al segmento si la vida fuera un videojuego en donde veremos al invitado de la semana recreando su videojuego preferido, después se da paso al segmento del Ingeniero de News Gamers, aquí se busca la interacción en espacios públicos mediante un invento creativo, El contenido del episodio está basado en el mundo del videojuego y experiencias de los gamers en el trabajo, en la universidad, en fin, en diversos lugares.

Ya que el programa se compone de episodios gamers audiovisuales, en cada uno de ellos se muestra una nueva broma del día y una nueva noticia, nuevo easter egg, y nuevo atuendo, dotando de valor a esta cultura y de interés por parte del espectador.

Mediante reportajes y entrevistas, se narra brevemente, cómo es el mundo gamer y que compone al mismo, además de que tipos de dispositivos se requiere para ser un gamer, y que espacios prefiere esta comunidad.

Las situaciones que presentare varían del tipo de dispositivo de videojuego, pero por lo general se evidencian desde el punto de vista de cómo los gamer se adaptan a los mismos para poder entretenerse y divertirse, además de como los gamer profesionales dedican horas de entrenamiento y progreso de level up. Dentro del mundo del videojuego no existe el género femenino ni masculino, lo único que importa son los logros, trofeos y niveles de un jugador. Mi equipo de producción y yo, estaremos acompañando a los gamer en sus actividades cotidianas. Para de esta forma demostrar al espectador que un gamer es una persona normal que juega desde una pc, consola y Smartphone, creando un vínculo emocional entre el gamer y el espectador. Como se había mencionado los videojuegos es la cultura del futuro, por lo que con planos de corta duración y reportajes se demostrara esta afinación.

Los temas que se pueden explorar a lo largo del programa son: el videojuego, la comunidad gamer, la evolución tecnológica y la aceptación a lo nuevo o diferente. Para el primer capítulo me centrare en el videojuego actual, mostrando noticias referentes, entrevistas, reportajes e invitados que aporten al desenvolvimiento del tema. Por medio de este programa, de su trama, sus temas, yo como director pretendo generar entretenimiento e interés en el espectador, frente a los diversos contenidos existentes en YouTube y Twitch, pretendo demostrar que el tema de los videojuegos puede explotarse más, involucrando más contenidos y recursos técnicos sin descuidar la estética simple y entretenida que posee YouTube.

Escaletas
Realización de la primera temporada

News Gamers		
Director: Norman Sánchez	Formato: 1920x1080	
Productor: Norman Sánchez	Numero de episodio: 01	
Género: Informativo de entretenimiento	Tema: Piloto	
Tiempo: 00:10:00	Engy : Mario	
Episodio: Trucos y Consejos Pokemon Go	Easter egg:	
Video	Audio	Tiempo
Intro	Audio Intro	00:00:10"
Presentadora da la bienvenida al programa	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:15"
Mini broma Donkey Kong	Fx Audio, voz, sonidos Donkey Kong y música.	00:00:20"
Presentadora menciona el Easter egg del programa y da paso a las noticias.	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:15"
Claqueta Noticias	Audio Claqueta	00:00:10"
Presentadora informa las noticias más importantes del mundo del videojuego, de manera rápida.	Fx audio, voz y música	00:01:00"
Claqueta SVJ	Audio Claqueta	00:00:10"
Reportaje si la vida fuera un juego referencia "Mario"	Entrevista de acuerdo al tema del programa	00:02:40"
Presentadora comenta al segmento SVJ	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:30"
Claqueta Ingeniero		00:00:10"
Reportaje cabinas gamers parte 1	Fx audio, Voz en off y música	00:04:20"
Presentadora comenta el reportaje	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:20"
Cabezote salida	Fx	00:01:00"
Tiempo total		00:10:00"

Tabla Nro 11: Escaleta 1- Programa 1

News Gamers		
Director: Norman Sánchez	Formato: 1920x1080	
Productor: Norman Sánchez	Numero de episodio: 02	
Género: Informativo de entretenimiento	Tema:	
Tiempo: 00:10:00	Engy : GTA V	
Episodio: God of war 4 la noticia de la semana.	Easter egg:	
Video	Audio	Tiempo
Intro	Audio Intro	00:00:10"
Presentadora da la bienvenida al programa	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:15"
Mini broma Pac- Mn	Fx Audio, voz, sonidos Donkey Kong y música.	00:00:20"
Presentadora menciona el Easter egg del programa y da paso a las noticias.	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:15"
Claqueta Noticias	Audio Claqueta	00:00:10"
Presentadora informa las noticias más importantes del mundo del videojuego, de manera rápida.	Fx audio, voz y música	00:01:00"
Claqueta SVJ	Audio Claqueta	00:00:10"
Reportaje si la vida fuera un juego referencia "GTA"	Entrevista de acuerdo al tema del programa	00:02:40"
Presentadora comenta al segmento SVJ	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:30"
Claqueta Ingeniero	Audio Claqueta	00:00:10"
Reportaje cabinas gamers parte 2	Fx audio, Voz en off y música	00:04:20"
Presentadora comenta el reportaje	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:20"
Cabezote salida	Fx	00:01:00"
Tiempo total		00:10:00"

Tabla Nro 12: Escaleta 2- Programa 2

News Gamers		
Director: Norman Sánchez	Formato: 1920x1080	
Productor: Norman Sánchez	Numero de episodio: 03	
Género: Informativo de entretenimiento	Tema:	
Tiempo: 00:05:00	Engy : Call of duty Black ops 3	
Episodio: Residente evil 7	Easter egg:	
Video	Audio	Tiempo
Intro	Audio Intro	00:00:10"
Presentadora da la bienvenida al programa.	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:15"
Mini broma Galaga.	Fx Audio, voz, sonidos Donkey Kong y música.	00:00:20"
Presentadora menciona el Easter egg del programa y da paso a las noticias.	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:15"
Claqueta Noticias	Audio Claqueta	00:00:10"
Presentadora informa las noticias más importantes del mundo del videojuego, de manera rápida.	Fx audio, voz y música	00:01:00"
Claqueta SVJ	Audio Claqueta	00:00:10"
Reportaje si la vida fuera un juego referencia "Call of duty"	Entrevista de acuerdo al tema del programa	00:02:40"
Presentadora comenta al segmento SVJ.	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:30"
Claqueta Ingeniero		00:00:10"
Reportaje cabinas gamers parte 3	Fx audio, Voz en off y música	00:04:20"
Presentadora comenta el reportaje.	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:20"
Cabezote salida	Fx	00:01:00"
Tiempo total		00:10:00"

Tabla Nro 13: Escaleta 3- Programa 3

News Gamers		
Director: Norman Sánchez	Formato: 1920x1080	
Productor: Norman Sánchez	Numero de episodio: 04	
Género: Informativo de entretenimiento	Tema:	
Tiempo: 00:05:00	Engy : Pacman	
Episodio: Dead Rising 4	Easter egg: Dying Ligth	
Video	Audio	Tiempo
Intro	Audio Intro	00:00:10"
Presentadora da la bienvenida al programa	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:15"
Mini broma Bomberman	Fx Audio, voz, sonidos Donkey Kong y música.	00:00:20"
Presentadora menciona el Easter egg del programa y da paso a las noticias.	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:15"
Claqueta Noticias	Audio Claqueta	00:00:10"
Presentadora informa las noticias más importantes del mundo del videojuego, de manera rápida.	Fx audio, voz y música	00:01:00"
Claqueta SVJ	Audio Claqueta	00:00:10"
Reportaje si la vida fuera un juego referencia "Pac-Man"	Entrevista de acuerdo al tema del programa	00:00:30"
Presentadora comenta al segmento SVJ	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:30"
Claqueta Ingeniero		00:00:10"
Reportaje pinball gamers parte 1	Fx audio, Voz en off y música	00:01:50
Presentadora comenta el reportaje.	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:20
Cabezote salida	Fx	00:00:25
Tiempo total		00:10:00

Tabla Nro 14: Escaleta 4- Programa 4

News Gamers		
Director: Norman Sánchez	Formato: 1920x1080	
Productor: Norman Sánchez	Numero de episodio: 05	
Género: Informativo de entretenimiento	Tema:	
Tiempo: 00:05:00	Engy : Dragonball	
Episodio: Dragon Ball Xenoverse 2	Easter egg: Rainbow six siege	
Video	Audio	Tiempo
Intro	Audio Intro	00:00:25"
Presentadora da la bienvenida al programa	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:15"
Mini broma Minecraft	Fx Audio, voz, sonidos Donkey Kong y música.	00:00:20"
Presentadora menciona el Easter egg del programa y da paso a las noticias.	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:15"
Claqueta Noticias	Audio Claqueta	00:00:10"
Presentadora informa las noticias más importantes del mundo del videojuego, de manera rápida.	Fx audio, voz y música	00:01:00"
Claqueta SVJ	Audio Claqueta	00:00:10"
Reportaje si la vida fuera un juego referencia "Dragonball"	Entrevista de acuerdo al tema del programa	00:00:30"
Presentadora comenta al segmento SVJ	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:30"
Claqueta Ingeniero	Audio Claqueta	00:00:10"
Reportaje pinball gamers parte 2	Fx audio, Voz en off y música	00:01:50"
Presentadora comenta el reportaje.	Fx audio, voz y música de fondo	00:00:20"
Cabezote salida	Fx	00:00:25"
Tiempo total		00:10:00"

Tabla Nro 15: Escaleta 5- Programa 5

STORY LINE DE CADA PERSONAJE SI LA VIDA FUERA UN JUEGO.

1. Acción

1.1 Ryu

Es uno de los personajes principales de Street Fighter, sin duda un juego de luchas en donde Ryu aparece en todas las versiones.

2.1 Mario

Es un personaje ficticio de la franquicia de Nintendo y su mascota, Mario ha estado presente en más de 200 juegos, vive en el reino champiñón, y es un italiano fontanero, su objetivo es rescatar a la princesa Peach del malvado Browser.

3.1 Pac. Man

Es un personaje popular, creado por Namco y la insignia de su marca, pacman es un personaje que trasciende épocas y es muy conocido.

4.1 Raiman

Es un personaje interesante que no posee articulaciones que conecten sus partes, sus técnicas son lanzar puñetes a larga distancia, volar, saltar.

5.1 Crash Bandicoot

Es un personaje creado por Naughty Dog, se encuentra basado en un marsupial, que vive en la isla ficticia de N Sanity al sur de Tasmania con su hermano Coco Bandicoot, mide un metro de alto son de piel naranja, caminan en dos piernas, ni tienen cola y utilizan ropa.

6.1 Bomberman

Es un videojuego que engloba muchos personajes, sin embargo, debido a su popularidad son conocidos como bombemans sin importar sus nombres, su habilidad radica en implementar bombas y conforme avanzan en nivel descubren técnicas explosivas, control de bombas, velocidad y de más.

7.1 Sonic the Hedgehog

Es un personaje que, aparecido en videojuegos, en series y en comics, su nacimiento fue en 1991 por Sega como mascota de su franquicia, Sonic es un erizo de color azul pesa 35 kilogramos y mide 1 metro, su poder es a velocidad que supersónica que rebasa al sonido.

8.1 Kratos

Es conocido como el fantasma de sparta, sin duda un personaje sádico basado en la mitología griega, que busca cambiar el destino impuesto por los dioses, desafiándolos o incluso volviéndose un dios humano, sus habilidades son la fuerza bruta, el dominio de la espada de cadena y armas que consigue eliminando enemigos.

2. Disparos

2.1 Duke nunke

Dukenuke es un héroe reclutado por la para salvar el mundo del Dr Protón que quiere conquistar el mundo con su ejército de tecnobots.

3. Estrategia

3.1 Comandos

Es un equipo de mercenarios con distintas habilidades su objetivo es infiltrarse en bases terroristas y militares para cumplir su objetivo.

4. Juegos populares.

4.1 Franklin Gta V

Personaje popular creado por Rockstar, el cual pertenece a un equipo de ladrones profesionales, entre sus habilidades esta hacer lento el tiempo en persecuciones.

4.2 Callo of Duty

Es un juego War mediante misiones, consta de distintos personajes con distintas habilidades, los cuales son combatientes.

PROPUESTA AUDIO VISUAL

1. Locaciones

El programa posee un set y varias locaciones, las mismas dependen de cada segmento, en exteriores se utilizará iluminación natural como en las entrevistas y reportajes, en el caso que el individuo se encuentre en interiores o en el set la iluminación será artificial, de tal forma que vaya con la narrativa e intensidad que se quiere dar a cada capítulo.

Las locaciones son el set principal, parques calles, casas, oficinas, entre más. El set principal destinado a la presentadora con iluminación artificial, las locaciones exteriores destinadas a los reportajes y entrevistas. Para la realización del segmento del programa “si la vida fuera un juego” se utilizará como locación puntos sociales de encuentro comunitario, lugar en donde poder medir la reacción de las personas y buscar recrear acciones que se pueden realizar en un videojuego.



Figura 4, Ph: Set

2. Vestuario y maquillaje

El vestuario, es diseñado para la presentadora, ya que el programa posee una temática gamer, de tal forma que la presentadora debe encontrarse identificada con esta temática, por lo general el vestuario gamer, lleva una prenda característica que identifique con un videojuego, en este caso una camiseta gamer, la utilización de maquillaje tendrá que ver mucho con la iluminación, con el fin de que la misma no brille en cámara.



Figura 5, Ph: Gamer

El vestuario designado para el segmento “si la vida fuera un juego” y “easter egg” se utilizará disfraces de personajes y ejecutaran sus acciones en la vida real.



Figura 6, Ph: Disfraz

El vestuario utilizado para las entrevistas y reportajes será libre para el invitado, pero el Ingeniero y reportero utilizaran siempre una camiseta gamer o Friki.



Figura 7, Ph: Entrevistador

3. Fotografía

Lo importante en la fotografía es la composición, color y el encuadre el cual depende de cada situación, la utilización del mismo para el set será en tonos fríos y futurista, el encuadre que se empleará en set son dos el encuadre abierto que nos permita ver la locación y un encuadre medio para la presentadora de esta forma se asegura un buen manejo de los puntos de interés.

En el caso de las entrevistas el color se manejará en tonos cálidos como naranjas, amarillos y verdes, para lograr empatía del espectador al entrevistado, los encuadres a utilizar son el encuadre serrado, medio y abierto, dependiendo del entorno en que se encuentre.

En el caso del segmento “si la vida fuera un videojuego” el color que se empleara depende del videojuego, son tonos pasteles amarillos, verdes, naranjas a excepción del personaje principal que tendrá colores vivos y saturados, los encuadres que se

utilizarán serán encuadres abiertos y cerrados, con el fin de mostrar la acción en un entorno y una reacción individual por parte de la gente.

En el caso del material oculto o “Engy Clips” el color que se empleara son tonos pasteles amarillos, verdes, naranjas a excepción del personaje principal que tendrá colores vivos y saturados, los encuadres que se utilizarán serán encuadres abiertos, medio y cerrados, con el fin de mostrar la acción del personaje.

4. Estilo de cámara

El estilo de cámara y planimetría que se utilizará depende de la locación y segmento, dentro del set será cámara estática en trípode y dependiendo la necesidad el empleo de una grúa, los planos a utilizar son planos generales, medios y en ocasiones primeros planos.

En entrevistas el manejo de cámara será estática o cámara con trípode o en mano con la ayuda de un steadycam, flycam o Div que eviten tomas temblorosas, esto depende de que tan accesible sea el lugar, el manejo de planos serán plano medio y primer plano.

En el segmento “si la vida fuera un juego” se manejará cámara subjetiva y cámara en mano con la ayuda de un stedycam o flycam o div, debido al movimiento del personaje y la interacción que realizará con el ambiente y personas cercanas, se utilizara planos generales y enteros.

En el material oculto o “Engy Clips” se manejará cámara subjetiva, cámara en mano y estática dependiendo de las acciones del personaje, los planos que se utilizara son plano general, entero, medio, y primer plano.

5. Sonido

La calidad lo es todo y el sonido es muy importante, por tal motivo se utilizará, micrófono boom y lavalier con el fin de tener sonido ambiente y puntual, de tal forma que los micrófonos estarán conectados a una consola de registro por canales individuales, que nos permita pos producirlos individualmente.

La musicalización del programa es dinámica y rítmica, que genere alegría y entretenimiento en el espectador, la música es distinta dependiendo de cada segmento del programa y es creada en sistema mono de 8 y 16 bits evitando el copygraph.

Efectos de sonido, algún efecto de sonido será de algunos personajes famosos de videojuegos con el fin de generar gracia y entretenimiento.

En el caso del contenido extra como el Engy Clips la musicalización será dramática de acuerdo a la situación que atravesase el personaje para incrementar la emoción del momento, además de la implementación de efectos de sonidos.

En pos producción el tratamiento sonido será dinámico con entorno a la locación de cada segmento.

6. Edición y montaje

El montaje es analítico por la duración corta de los planos, que ayudan en el sentido expresivo del ritmo y de la edición, dentro de set la edición será mediante la utilización de planos de duración larga con el fin de relajar al espectador, en entrevistas y reportajes se utilizará planos cortos que no aburran al espectador, en los segmentos de entretenimiento de “si la vida fuera un videojuego “ y “ en los Engy Clips”, se utilizaran planos de corta y larga duración con el fin de jugar con la tensión del espectador. Los cortes están predestinados a realizarse en acción y movimiento, ya que los segmentos de entretenimiento lo permiten. Los elementos gráficos que utilizare son caracteres, animaciones, efectos, que vayan de acuerdo a la dinámica entretenida del programa.

7. Creación de Una aplicación para Smartphone

En la actualidad la interacción con el espectador es fundamental y la manera de conocer esto es mediante la creación de una aplicación llamada news gamers app, la cual permita acceder de forma rápida al contenido de news gamers y noticias de interés gamers, desde cualquier smartphone sin necesidad de entrar a la web ni a Twitch y mucho menos YouTube, de tal manera que todo estará accesible en un solo lugar, siendo un canal de distribución directo en donde News gamers conocerá los intereses de la audiencia y también la misma podrá interactuar en las futuras historias y temas. La app cuenta con distintas secciones, Los episodios, material oculto, concurso, noticias, fotos, chat grup y función de publicación por usuarios.



Figura 8, Ph: Icono

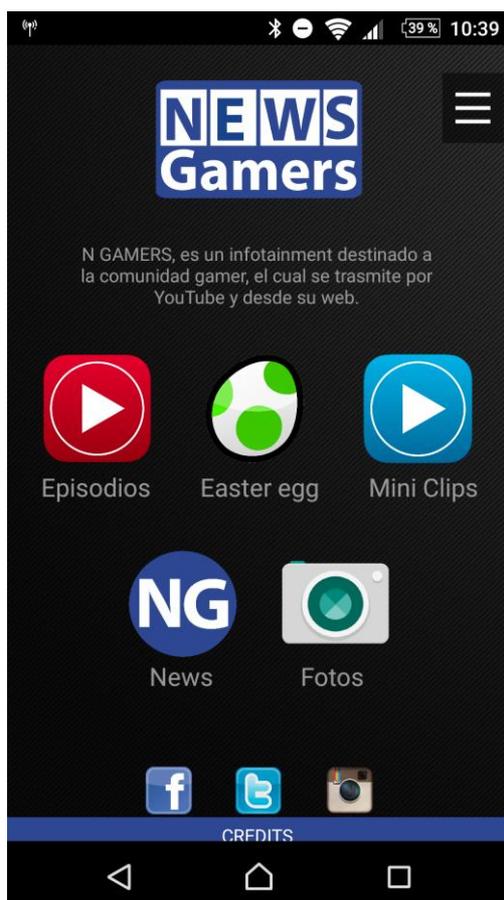


Figura 9, Ph: App

CALENDARIO DE PRODUCCIÓN																
Actividades	Mes															
	Febrero				Marzo				Abril				Mayo			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Primera reunión tutoría																
Definición del tema																
Estudiante entrega primer avance tesis																
Estudiante entrega segundo avance tesis																
Estudiante entrega tercer avance																
Estudiante entrega el libro de producción																
Castings presentadora e Ingeniero.																
Revisión final de tesis y equipo de producción																
Corrección de tesis y libro de producción																
Creación canal de YouTube y redes sociales.																
Rodaje del programa																
Revisión del material y edición																
Entrega primer corte programa 1 mas easter egg																
Corrección del programa 1 con su easter egg																
Entrega segundo programa más easter egg																
Pilotos listos																
Presentación tesis																

Tabla Nro 16: Calendario de producción

PLAN DE RODAJE

PLAN DE RODAJE "NEWS GAMERS"							
Director: Norman Sánchez				Fecha:			
Programa: News Gamers episodio 1, 2 y 3				Horario: 9:30 am – 15:30			
DIA DE RODAJE 1					Cámara		
Nro	Efecto	Locación/aparato	Personaje	Descripción	Steady	Fija	Go-pro
Intro							
1			FX	Intro post producido.			
Ending							
1	EXT/MAÑANA	calle	Presentadora	Presentadora se encuentra en un lugar sin salida y galaga la ataca.	s		g
1	EXT/MAÑANA	Terraza edificio	Presentadora	Presentadora está sentada en un muro frente al vacío se acaba el conteo se arroja, game over.	s		
Si la vida fuera un videojuego Mario							
1	EXT/MAÑANA	Ciudad/ calle	Disfrazado	Se visualiza como se disfraza.	s		
1	EXT/MAÑANA	Ciudad/ parque	Disfrazado	Corre y salta sobre una pareja.	s		
1	EXT/MAÑANA	Ciudad/ cancha	Disfrazado	Se filtra en los entrenamientos y patea lo más lejos el balón.	s		
1	EXT/MAÑANA	Ciudad/ edificio	Disfrazado	Entra a una tienda y roba cervezas.	s	f	g
1	EXT/MAÑANA	Ciudad/ edificio	Disfrazado	Mario come un hongo y muere		f	g
Engy Clips Mario							
1	EXT/MAÑANA	Ciudad/ calle	Disfrazado	Se visualiza como se disfraza.	s		
1	EXT/MAÑANA	Ciudad/ calle	Disfrazado	Se visualiza como hace ejercicio.	s		

DIA DE RODAJE 2						Cámara		
Nro	Efecto	Locación/aparato	Personaje	Descripción	Steady	Fija	Go-pro	
Si la vida fuera un videojuego GTA V								
1	EXT/MAÑANA	Monteserrin	Disfrazado	Se visualiza como se disfraza	s			
1	EXT/MAÑANA	Monteserrin	Disfrazado	Corre a molestar una chica y se toma una foto con ella.	s			
1	EXT/MAÑANA	Monteserrin	Disfrazado	Roba la bicicleta del repartidor y escapa.	s			
1	EXT/MAÑANA	Monteserrin	Disfrazado	Dispara a personas y roba un auto.	s			
1	EXT/MAÑANA	Monteserrin	Disfrazado	Es detenido por sus enemigos y capturado.	s			
Engy Clips Gta V								
1	EXT/MAÑANA	Metropolitano	Disfrazado	Se visualiza como se disfraza	s			
1	EXT/MAÑANA	Metropolitano	Disfrazado	Visita a la barbería	s			
1	EXT/MAÑANA	Metropolitano	Disfrazado	Recoge a fufú en su coche	s			
Si la vida fuera un videojuego Call of duty								
1	EXT/MAÑANA	Bosque	Walker	Despierta y observa que es arrastrado.			G	
1	EXT/MAÑANA	Bosque	Walker	Abre los ojos y ve a la doctora y al general			G	
1	EXT/MAÑANA	Bosque	Walker	Despierta mientras es arrastrado en plena batalla.			G	
1	EXT/MAÑANA	Bosque	Walker	Busca la base alienígena.			G	
1	EXT/MAÑANA	Bosque	Walker	Llega al punto de encuentro y es salvado por un misil jets.			G	
Engy Clips Call of duty								
1	EXT/MAÑANA	bosque	Engy	Tras cámaras y bromas	s			
DIA DE RODAJE 3						Cámara		
Nro	Efecto	Locación/aparato	Personaje	Descripción	Steady	Fija	Go-pro	
Cabinas Gamers								
1	EXT/MAÑANA	Parque la Luz	Ingeniero	Saluda y presenta el invento creado	s	f		
1	EXT/MAÑANA	Parque la Luz	Ingeniero	Invita a la abuela Gamer	s	f		
1	EXT/MAÑANA	Parque la Luz	Ingeniero	Busca el primer concursante	s	f		

1	EXT/MAÑANA	Parque la Luz	Ingeniero	Presenta el Premio	s	f	
1	EXT/MAÑANA	Parque la Luz	Ingeniero	Conversa con el primer concursante y le presenta a la abuela gamer	s	f	
1	EXT/MAÑANA	Parque la Luz	Ingeniero	Busca el segundo concursante	s	f	
1	EXT/MAÑANA	Parque la Luz	Ingeniero	Invita a que pase a la cabina	s	f	
1	EXT/MAÑANA	Parque la Luz	Ingeniero	Conversa con el segundo concursante y le presenta a la abuela gamer			
1	EXT/MAÑANA	Parque la Luz	Ingeniero	Busca el tercer concursante			
1	EXT/MAÑANA	Parque la Luz	Ingeniero	Invita a que pase a la cabina			
1	EXT/MAÑANA	Parque la Luz	Ingeniero	Conversa con el tercer concursante y le presenta a la abuela gamer			
1	INT/TARDE	Casa	Ingeniero	Van al laboratorio a librar la última batalla entre el ingeniero y la abuela gamer.			
Reportaje Pokemon GO							
1	EXT/MAÑANA	Parque la Luz	Maestra pokemon	Toma general parque		f	
1	EXT/MAÑANA	Parque la Luz	Maestra pokemon	Newtwo llega		f	
1	EXT/MAÑANA	Parque la Luz	Maestra pokemon	Maestra pokemon pelea NewTwo		f	
1	EXT/MAÑANA	Parque la Luz	Maestra pokemon	Maestra pokemon saca a su pokemon para pelear.			
1	EXT/MAÑANA	Parque la Luz	Maestra pokemon	Jugando pokemon go			
DIA DE RODAJE 4						Cámara	
Nro	Efecto	Locación/aparato	Personaje	Descripción	Steady	Fija	Go-pro
Estudio Set Programa 1							
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Bienvenida al programa.		f	
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Mini broma Donkey Kong.		f	
Nro	Efecto	Locación/aparato	Personaje	Descripción	Steady	Fija	Go-

							pro
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Menciona el easter egg del programa.		f	
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Presentador informa las noticias.		f	
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Presentadora comenta la entrevista.		f	
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Presentadora comenta el reportaje.		f	
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Presentadora despide el programa.		f	
Estudio Set Programa 2							
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Bienvenida al programa.		f	
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Mini broma Pac-Man.		f	
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Menciona el easter egg del programa.		f	
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Presentadora informa las noticias.		f	
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Presentadora comenta la entrevista.		f	
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Presentadora comenta el reportaje.		f	
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Presentadora despide el programa.		f	
Estudio Set Programa 3							
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Bienvenida al programa.		f	
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Mini broma Mega-Man.		f	
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Menciona el easter egg del programa.		f	
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Presentadora informa las noticias.		f	
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Presentadora comenta la entrevista.		f	
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Presentadora comenta el reportaje.		f	
1	INT/MAÑANA	Set	Presentadora	Presentadora despide el programa.		f	

Tabla Nro 17: Plan de rodaje

PRESUPUESTO

PRESUPUESTO GENERAL DE PRODUCCIÓN		
Nombre del Proyecto: NEWS GAMERS		
Productor: Norman Sánchez		
Co productor:		Director: Norman Sánchez
Formato Rodaje: 1920X1080		Formato de Proyección: YouTube
Duración: Programa 10m		
Etapas	Valor/ Capsula	
Pre-Producción	\$5.600	
Producción	\$15.450	
Post-Producción	\$16.000	
TOTAL, POR PROGRAMA		\$1852.50
TOTAL, POR TEMPORADA		\$37.050

Tabla Nro 18: Presupuesto General

PRE – PRODUCCIÓN TEMPORADA / UNA SEMANA DE TRABAJO						
NRO	DESARROLLO DEL PROYECTO	DÍAS	CANTIDAD/ PROGRAMAS	VALOR UNITARIO	SUBTOTAL	TOTAL
2	Investigación					
2.1	Gastos papelería, transporte, alimentación, gastos varios.	1	20	40	1200	
						1200
2.1.1	Equipo de producción					
2.1.2	Asistente de producción.	1	20	350	2000	
2.1.3	Dirección					
2.2.4	Director de fotografía	1	20	300	2400	
						5.600

Tabla Nro 19: Presupuesto Pre-producción

PRODUCCIÓN/ RODAJE TEMPORADA COMPLETA/ DOS SEMANAS DE TRABAJO INCLUYE SÁBADOS						
NRO	DESARROLLO DEL PROYECTO	DÍAS	CANTIDAD/ PROGRAMAS	VALOR UNITARIO	SUBTOTAL	TOTAL
3	EQUIPO					
3.1	Director	10	20	-----	2500	
3.2	Asistente de Dirección	10	20	-----	1900	
3.3	Presentadora	10	20		1600	
3.4	Ingeniero	10	20		1200	
						7200
3.1.1	DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA					
3.1.2	Director de Fotografía	10	20	-----	2100	
3.1.3	Camarógrafo	10	20	-----	1200	
						3300
3.2	Departamento de Arte					
3.2.1	Director de Arte	10	20	-----	1750	
3.2.2	Disfraces	10	20	-----	800	
						2550
	EQUIPOS					
3.3	Alquiler de cámara y (2 accesorios)	10	20	-----	500	
3.3.1	Alquiler paquetes de luces y grip	10	20	-----	250	
3.3.2	Alquiler de paquetes de sonido	10	20	-----	200	
3.3.3	Renta de estudio	3h			300	
						1250
	LOGÍSTICA					
3.3.3	Trasporte	10	20	-----	300	
3.3.4	Alimentación	10	20		250	
3.3.5	Caja chica	Prog			500	
						1050
TOTAL						15.450

Tabla Nro 20: Rodaje

Post – PRODUCCIÓN TEMPORADA / UNA SEMANA DE TRABAJO						
NRO	DESARROLLO DEL PROYECTO	UNIDADES	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	SUBTOTAL	TOTAL
4	EDICION					
4.1	Edición o montaje incluye promocionales y animación	1	20	220	5500	
4.2.1	Colerización	Programa	20	80	5000	
						10.500
4.3	SONIDO					
4.3.1	Montaje o edición de sonido	Programa	20	100	3000	
						3000
4.4	MUSICA					
4.4.1	Derechos música más creación y personajes.	Programa	20/ Cancione s	80	2500	
						2500
TOTAL						16.000

Tabla Nro 21: Pre-producción

PLAN DE FINANCIAMIENTO.

Para llevar acabo mi proyecto, buscare apoyo financiero de tiendas de videojuegos, comercializadoras de consolas y computadoras, para que a través de mi idea ellos puedan incrementar sus ventas y fomentar la cultura del videojuego en el país, además buscare ayuda financiera realizando product placement, con marcas como: Sony(PlayStation), Microsoft(Xbox) etc, y empresas destinadas al videojuego.

Plan Financiero			
Inversores	Porcentaje	Dinero	Obtenido
Productor Norman Sánchez	50%	18.525	✓
¿Coproductor?	30%	11.115	✗
Tiendas comerciales	10%	3.705	✗
Marcas comerciales	10%	3.705	✗

Tabla Nro 22: Plan financiero.

CONCLUSIONES

En la parrilla de programación nacional se les da prioridad a programas de farándula y de entretenimiento, dejando de lado el contenido educativo o enfocado a fomentar en la audiencia una cultura, es este caso de la cultura de los videojuegos, por lo que es difícil encontrar productos destinados a las personas que disfrutan de los videojuegos, la falta de interés de la televisión nacional no permite que este tema se posicione y capte adeptos.

En YouTube existen programas con temática gamer destinados a un público selecto que no cumplen con la calidad técnica, sin embargo, cumplen con su propósito de entretener y comunicar.

La evolución de los videojuegos es notoria y es un tema que está dando de qué hablar, por otro lado, en el país aún no se lo explota y las personas interesadas tienen que buscar contenido con esta temática en la internet o en el exterior, dando como resultado un grupo minoritarios en el país, que se interesa y busca información en medios comunicacionales, teniendo como resultado contenido limitado.

RECOMENDACIONES

Es primordial la creación de contenidos con nuevas temáticas culturales, sin descuidar el entretenimiento, que busquen fomentar el conocimiento de una cultura nueva, en este caso la de los videojuegos, a través de los medios más accesibles de comunicación, la televisión, YouTube y Twitch, tomando en cuenta la falta de contenido técnico, que se ofrece en YouTube.

Es importante que los futuros realizadores, productores audiovisuales, exploten temas culturales en el país por ejemplo los Gamers, y brinden contenido de calidad a los espectadores, con el fin de que informen y entretengan.

Es necesario que la educación se base en la evolución tecnológica y digital, con el fin de crear contenidos actuales que sean utilizados en medios multiplataforma, de tal forma que la innovación y el apoyo, este presente a nuevos proyectos de temática novedosa.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.

Web

Videos Youtube: <https://www.youtube.com> Recuperado 14/12/2015

Real Academia de la Lengua, 2015, Significados. <http://dle.rae.es/?w=diccionario>

Mastermagazine , <http://www.mastermagazine.info/termino/7216.php> Recuperado 14/12/2015

Significados, 2015. <http://www.significados.com/> Recuperado 14/12/2015

Definiciones, 2015. <http://definicion.de/> Recuperado 14/12/2015

Gamerdic, 2015 <http://www.gamerdic.es/> Recuperado 14/12/2015

Wikipedia, 2015, Significados. <https://es.wikipedia.org> Recuperado 14/12/2015

Metro. (2015). Ecuador busca a sus mejores cyber-atletas y gamers. 27/02/2016, de Metro Ecuador Sitio web: <http://www.metroecuador.com.ec/noticias/ecuador-busca-a-sus-mejores-cyber-atletas-y-gamers/rUrohF--50lAutoOzw22/>

Fernando Astudillo. (2014). To Leave, un videojuego ecuatoriano lleno de metáforas. 27/02/2016, de El universo Sitio web: <http://www.eluniverso.com/vida-estilo/2014/06/12/nota/3090671/leave-videojuego-ecuatoriano-lleno-metaforas>

Historia de la informática. (2014). Historia de las consolas. 27/02/2016, de Blogg Sitio web: <http://histinf.blogs.upv.es/2012/12/14/historia-de-las-consolas/>

fayerwayer. (2016). En hora punta en Estados Unidos la plataforma tiene más tráfico de datos que Facebook, Hulu, Tumblr o Pandora.. 25/05/2016, de Blogg Sitio web: <https://www.fayerwayer.com/2014/02/servicio-de-streaming-de-partidas-de-videojuegos-twitch-supera-a-facebook-en-trafico-de-datos/>

Libros.

Adriana Gil Juárez, Tere Vida Mombiola. (2007). Los video juegos. Barcelona: UOC.

Juan Carrillo Marqueta, Ana Sebastián Morillas. (2008). Marketing Hero. Madrid: ESIC.

José Martín Parreño. (2008). Marketing y Videojuegos. Madrid: ESIC.

Antónia Bernart, Alejandro Catalá. (2008). Video juego y Aprendizaje. Barcela: GRAO.

MAuricio Dávalos Guevara. (2004). LA dolarización del Ecuador. FLACSO: ABYYALA.

Blai Marcé. (2012). YouTube Las claves para aprovechar todas sus potencialidades. España: PROFIT.

Jordi Alberich Pascual, Manuel Campo Vidal. (2014). Libro Comunicación audiovisual digital. Barcelona: UOC.

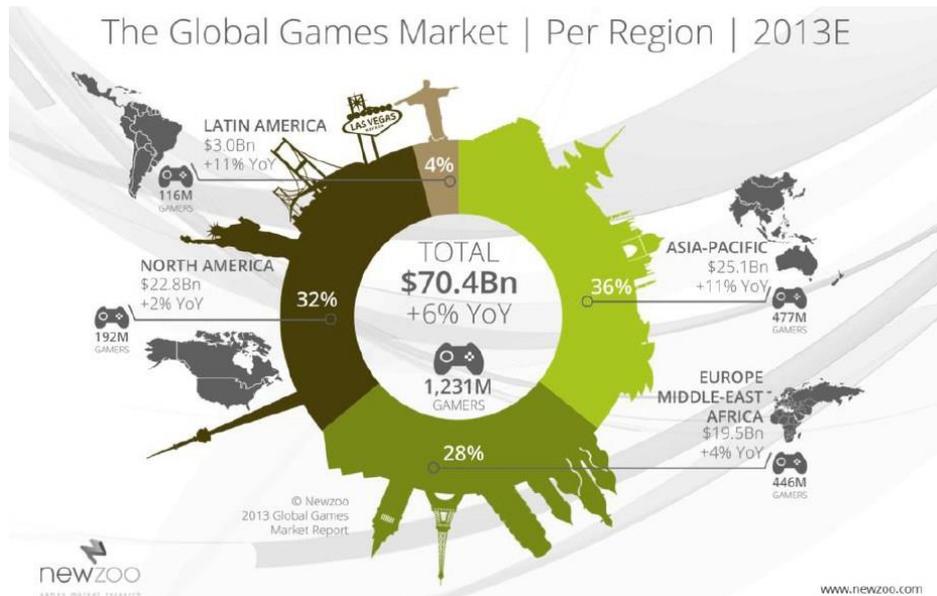
José Martínez Albadía, Federico Fernández Díez. (2010). Libro Manual del Productor audiovisual. Barcelona: UOC.

Lluís Mas Manchón. (2014). Discurso informativo 2.0. Barcelona: UOC.

Druetta Santiago. (2011). La TV que no se ve. Villa María: REUN.

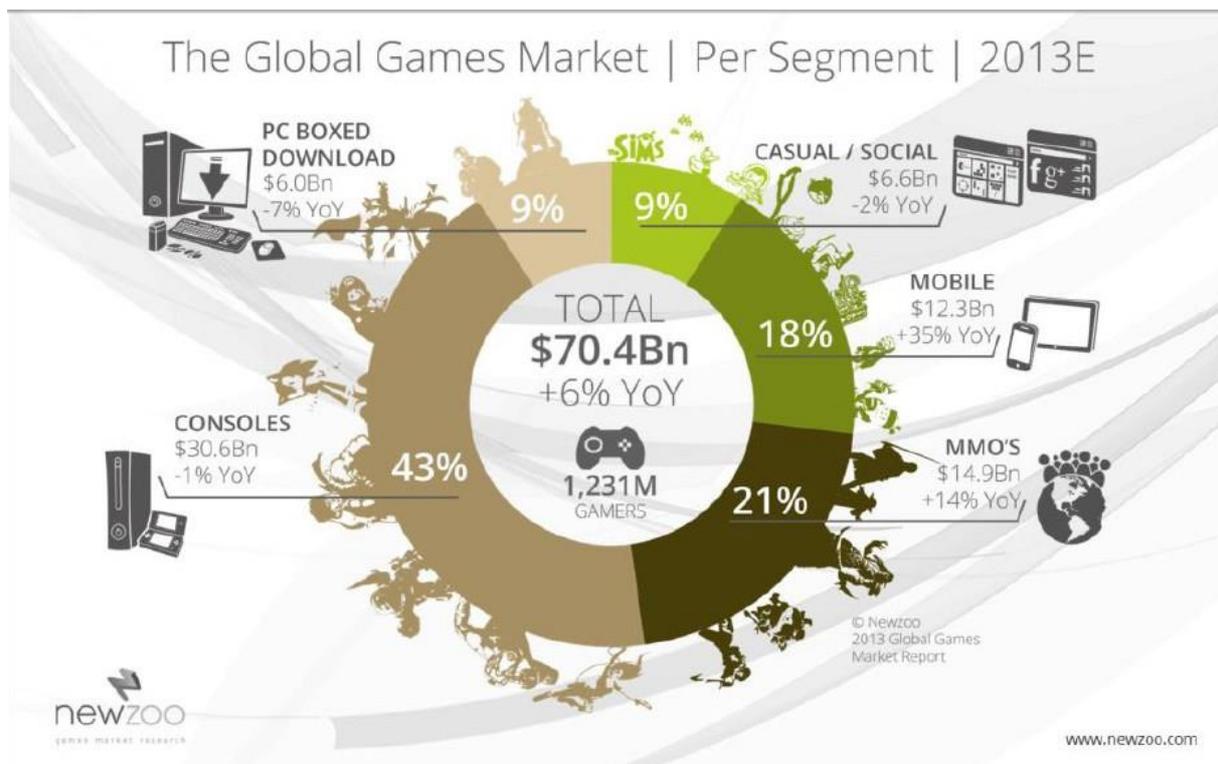
ANEXOS

Cuantos gamer hay en el mundo



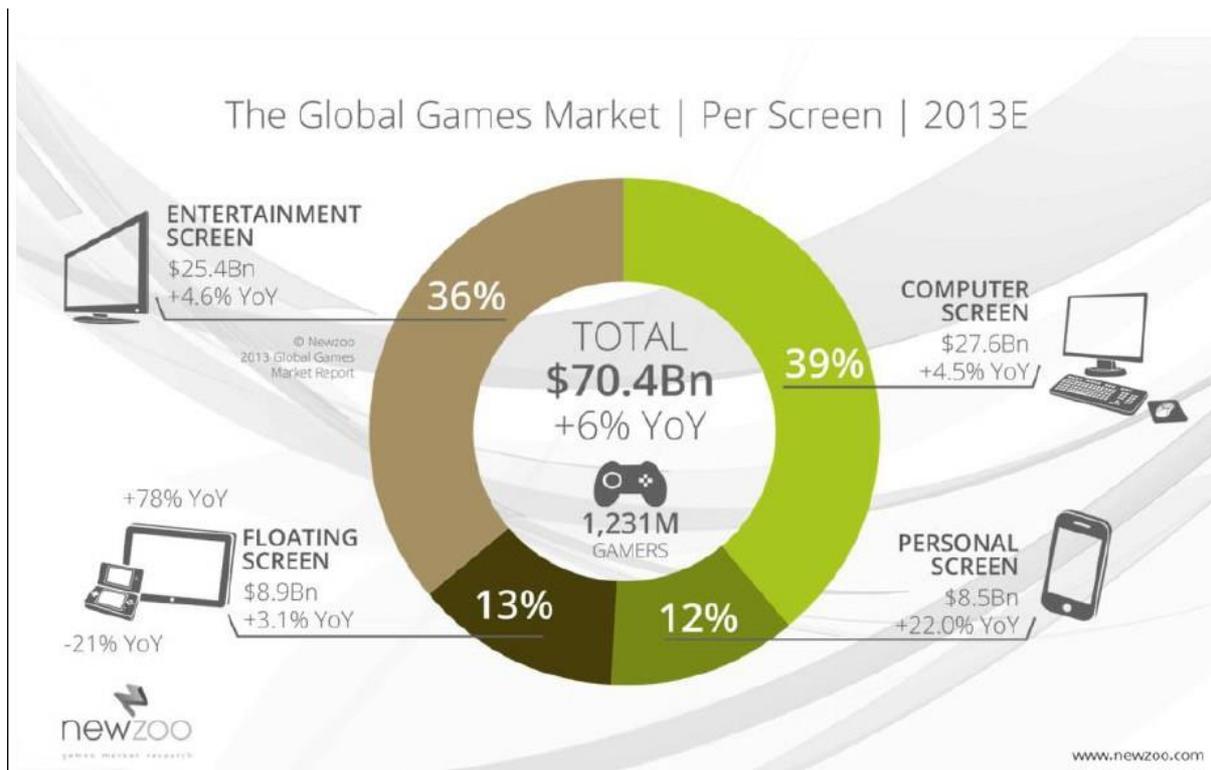
Fuente: <http://ecetia.com/2013/05/existen-1200-millones-de-videojugadores-en-el-mundo>

SEGMENTOS DE MERCADO



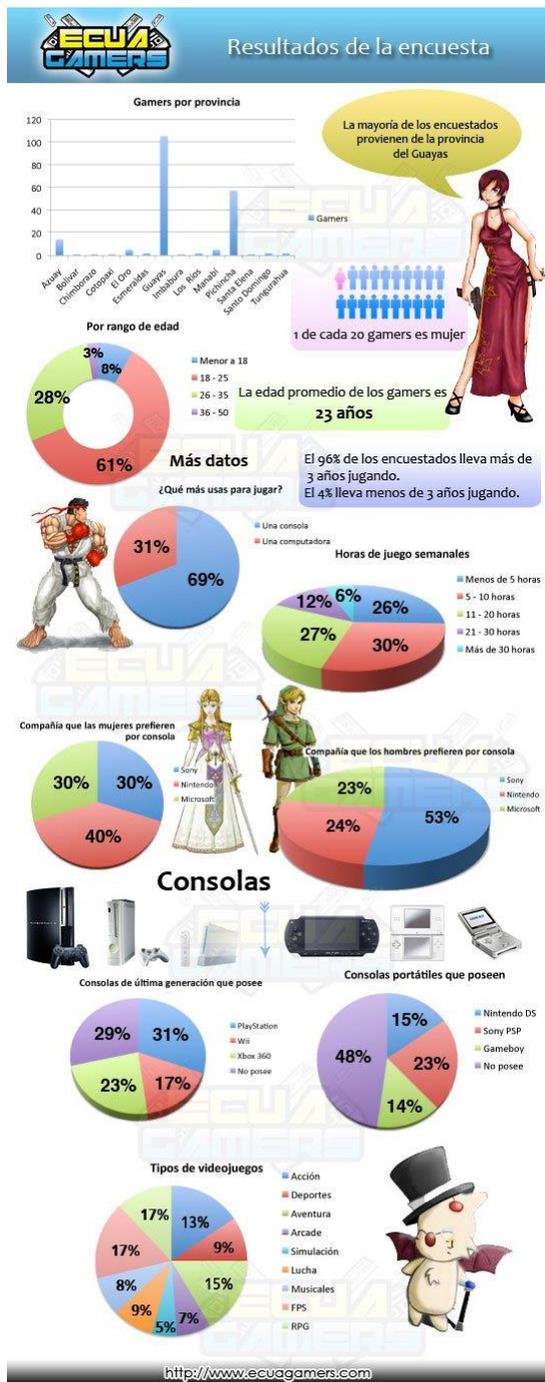
Fuente: <http://ecetia.com/2013/05/existen-1200-millones-de-videojugadores-en-el-mundo>

MERCADO POR MEDIO DIGITAL DE USO



Fuente: <http://ecetia.com/2013/05/existen-1200-millones-de-videojugadores-en-el-mundo>

UNA ENCUESTA REALIZADA A 200 GAMERS ECUATORIANOS



Fuente: <http://ecetia.com/2013/05/existen-1200-millones-de-videojugadores-en-el-mundo>