

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS

Diseño y producción de cápsulas audiovisuales para web sobre el mundo automovilístico “Quito ShowRoom”: Pasión por los autos.

Proyecto de investigación

Richard Alejandro Almeida Delgado

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, 6 de Mayo de 2016

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES
CONTEMPORÁNEAS

HOJA DE CALIFICACIÓN

DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Diseño y producción de cápsulas audiovisuales para web sobre el mundo automovilístico “Quito ShowRoom”: Pasión por los autos.

Proyecto de investigación

Richard Alejandro Almeida Delgado

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Fabián Varela, M.A

Firma del profesor

Quito, 6 de Mayo de 2016

© DERECHOS DE AUTOR

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

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

Firma del Estudiante: _____

Nombre y Apellidos: Richard Alejandro Almeida Delgado.

Cedula de Identidad: 171989318-0

Código de Estudiante: 00115283

Lugar y Fecha:

DEDICATORIA

Quito Showroom, “Pasión por los Autos” está dedicada a todos los amantes de los autos, quienes viven cada día por ellos, a quienes disfrutan momentos incomparables junto a sus máquinas, a todas las personas que sueñan con personalizar su vehículo y al público en general que posee un auto e inclusive lo cuida como su hijo.

AGRADECIMIENTOS

Primeramente me gustaría agradecerle a Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hizo realidad este sueño anhelado.

A mi Familia ya que sin su apoyo incondicional no estaría donde ahora me encuentro. A mi madre Mónica Delgado, sin su apoyo, motivación y amor no sería la persona que soy ahora, a mi padre Rolando Almeida, quien me formó como la persona llena de valores que soy ahora, por su cariño y gran apoyo durante toda mi vida, a mi hermana Lorena Almeida, mi segunda mamá, quien con su apoyo, cariño, comprensión y ayuda me motivó a seguir adelante siempre, a mi cuñado Carlos Salazar a quien considero un hermano por su apoyo, ayuda incondicional y cariño que me ha brindado, a un pequeño ser que está por llegar, mi sobrino quien sin nacer aún ya lleva un lugar muy importante en mi corazón el cual me motiva a ser mejor cada día, a María Fernanda Fierro, mi enamorada, quien siempre confió en mí, se mantuvo conmigo a pesar las adversidades que la vida me ha puesto, quien me motiva a esforzarme cada día más, quien siempre está pendiente de mí y presta ayuda en todo lo que pueda, a toda mi familia mis abuelitos, mis tíos, mis primos.

A la Universidad San Francisco de Quito por darme la oportunidad de estudiar y ser un profesional, a mis profesores que han formado parte de mi desarrollo académico y personal, Mario Troya, Profesor y Coordinador de Carrera, quien me ha apoyado desde el primer momento y ha confiado en mí, a Fabián Varela, Profesor y Director de Tesis, en general a todas las personas que he encontrado en la universidad quienes más que profesores fueron y serán amigos.

A mis grandes amigos y ahora colegas, quienes siempre han sido un apoyo incondicional con los cuales hemos formado un gran equipo trabajo, además de convertirse en una familia con la cual se puede contar siempre: Gabriela Vinueza, Christian Espinoza, Robinson Sánchez y Christian Guagrilla.

Un eterno agradecimiento a todos mis amigos, mi familia y colaboradores.

RESUMEN

El presente proyecto consta de dos partes, ambas enfocadas en la creación de cápsulas audiovisuales para web con una temática automovilística, diseñada para su difusión en plataforma web.

En la primera parte se describe, qué es una capsula audiovisual, antecedentes de programas relacionados a los autos, todo esto con la intención de mostrar el enfoque del proyecto y como es su estructura.

En la segunda parte del proyecto se encuentra el libro de producción, con los detalles sobre la creación de las cápsulas audiovisuales, el formato al cual será dirigido su reproducción y todos los pasos para crear este contenido.

Quito ShowRoom, es un proyecto audiovisual dirigido a la plataforma web, en el cual se propone informar y entretener a un público con temas relacionados a la cultura automovilística en el Ecuador, partiendo como base principal de la ciudad de Quito, buscando expandir el proyecto y a su vez proyectarse a todo el país con nuevas ideas, uniendo a todos los amantes de los autos alrededor de nuestra nación.

PALABRAS CLAVES: Cápsulas web, Automóviles, Libro de producción, Autos.

ABSTRACT

This project consists of two parts, both focused on creating web audiovisual capsules with a motoring theme, designed for broadcast on web platform.

In the first part it described, which is a capsule audiovisual, background programs related to cars, all with the intention of showing the project approach and as is its structure.

In the second part of the book production project is located, with details on creating audiovisual capsules, the format which will be directed reproduction and all the steps to create this content.

Quito ShowRoom, is an audiovisual project to the web platform, which aims to inform and entertain an audience with topics related to the automotive culture in Ecuador, starting as main base the city of Quito, looking to expand the project and it's once projected to the entire country with new ideas, uniting all car lovers around our nation.

KEYWORDS: Web Capsules, Cars, Production book.

Tabla De Contenido

Hoja De Calificación	2
Dedicatoria.....	4
Agradecimientos	5
Resumen	7
Abstract.....	8
Introducción.....	11
Objetivos Del Proyecto.....	13
Objetivo General:.....	13
Objetivo Específico:.....	13
Justificación	14
Definiciones.....	15
Interactivo:	15
Meet:	15
Carreras:	15
Piques:.....	15
Circuito De Carreras:	16
Reportaje:	17
Informativo:	17
Cápsulas Audiovisuales:	18
Multimedia:.....	18
Comunidad:.....	19
Web:.....	19
Redes Sociales:	19
Marco Teórico	20
Historia Del Automóvil.....	20
Automovilismo En El Mundo	22
Categorías De Los Automóviles	23
Monoplazas.....	23
Rally:	23
Aceleración:.....	24
Drift:	24
Shows Automovilísticos	24
El Automovilismo En El Ecuador.....	25
Legales:.....	26

Ilegales:.....	26
El Automovilismo En Los Medios Audiovisuales Del Ecuador	26
Referencias Audiovisuales	27
Referencias Audiovisuales Nacionales.....	27
Referencias Audiovisuales Internacionales.....	27
Gas Monkey.....	27
Top Gear	28
West Coast.....	28
Pimp My Ride.....	29
Overhaulin'.....	30
Concepto De La Propuesta	31
Libro De Producción	32
Generalidades Del Proyecto.....	33
Sinópsis	34
Propuesta Argumental.....	35
Casting	35
Estructura General Por Temporada.....	36
Escaleta Del Programa	37
Propuesta Audiovisual	38
Arte	38
Iluminación.....	38
Propuesta Fotográfica.....	38
Audio Y Musicalización.....	39
Montaje.....	39
Cronograma De Producción.....	40
Presupuesto	42
Conclusiones.....	46
Recomendaciones	47
Anexos	48
Referencias Bibliográficas.....	49

INTRODUCCIÓN

En los últimos años en Ecuador se ha podido ver un incremento sustancial de eventos especializados en los autos y su cultura. Dentro de ellos podemos encontrar varios “meets” en los cuales la principal idea es exhibir su auto y presentarlo dentro de su mundo además de compartir conocimientos, historias y anécdotas con otras personas, en estos eventos encontramos grandes participantes con autos modificados, no solo estéticamente sino mecánicamente.

Por otro lado encontramos competencias que se realizan a nivel nacional, en los dos autódromos más importantes del país como son el “Autódromo Internacional de Yaguarcocha” y el “Autódromo de Salinas”, en estos dos escenarios se realizan competencias importantes como son el “1/4 de Milla Pro” en el cual realizan piques o arrancones legales. Aquí se reúnen participantes de todo el país buscando compartir una misma pasión llamada “Copa Turismo Mecánica Nacional” en la cual participan no solo pilotos ecuatorianos sino de varios países, con autos preparados para carreras, dentro de este circuito participan en su mayoría pilotos profesionales que buscan darse a conocer a nivel internacional.

Dentro del país existe poca información sobre todos estos eventos que se realizan, no se conoce las historias tras los autos, la lucha por conseguir que un auto sea modificado, las personas que trabajan a diario por brindar que un lujo o un sentimiento, quienes buscan en auto un sentimiento de felicidad.

Al buscar contenido relacionado dentro del mercado audiovisual nacional no se logró encontrar información, más que de editoriales, es así que nace la idea de crear

capsulas para web en las cuales se pueda observar información sobre las últimas tendencias, eventos, carreras además de reportajes y pequeñas historias sobre el automovilismo y sus adeptos en el país.

DESARROLLO DEL TEMA

OBJETIVOS DEL PROYECTO

Objetivo General:

Producir cápsulas informativas, educativas y de entretenimiento, sobre el mundo automovilístico y cómo éste se desarrolla dentro de nuestro país partiendo como sede la ciudad de Quito.

Objetivo Específico:

- Promocionar las cápsulas para ganar adeptos y ser un referente audiovisual en el mercado ecuatoriano.
- Marcar una audiencia específica la cual siga el programa y se involucre con él, además de seguidores y amantes del mundo automovilístico.
- Captar nuevas audiencias que se interesen sobre los temas expresados en las cápsulas y expandir el concepto a lo largo del país buscando nuevas historias y temas de interés sobre los automóviles y su desarrollo en el país.

JUSTIFICACIÓN

Uno de los aspectos principales para realizar este proyecto es abrir espacios para nueva información, informar, entretener, educar y entregar perfiles de personas que son amantes e los autos que tiene historias que pueden llegar a ser de interés público, romper con el tipo de información clásica y entregar nuevos temas de aporte a la sociedad.

Manejar formatos diferentes a los tradicionales que rompan con el proceso lineal clásico de la televisión tradicional, ya que es necesario buscar nuevas formas de difusión de información que no solo busquen informar sino entregar más al público y que llegue a ganar su atención.

Se busca satisfacer grupos específicos que buscan información sobre los automóviles y su entorno dentro del país, esta información no es de fácil acceso, por esta razón se busca crear cápsulas que contengan información, entretenimiento, que a su vez ayuden con conocimiento sobre el cuidado y mantenimiento de los autos.

Después de las implicaciones que se podrían obtener de los resultados de la creación de un contenido audiovisual web sobre los autos y su mundo se puede obtener diferentes beneficios con ello, los cuales serían, patrocinio por parte de la comunidad automovilística del país para la creación de nuevos contenidos, en segundo lugar los fanáticos de los autos quienes tendrán información a la mano, por último el público en general quien podrá conocer más sobre el maravilloso mundo de los autos y su entorno.

DEFINICIONES

Interactivo:

Que procede por interacción. "juegos interactivos; marco interactivo; un enfoque interactivo de la educación"

[Sistema, programa] Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre la máquina y el usuario. (Larousse)

Meet:

Cumplir con · reunirse · recibir · entrevistarse · encontrarse · enfrentarse · ajustarse a · verse · unirse · ir a buscar · quedar con (Larousse)

Carreras:

“Competición de velocidad entre personas, animales o vehículos.”(Larousse)

Piques:

“Los arrancones, picadas o piques (drag racing en inglés) es una disciplina de automovilismo y motociclismo en la que dos automóviles o motocicletas compiten en una pista recta (a veces llamada "picódromo"), acelerando desde el reposo para llegar a la meta antes que el rival. Dado que la línea de llegada está típicamente a 1/4 ó 1/8 de milla (402 ó 201 metros) de la de partida, un arrancón suele durar menos de veinte segundos, y en algunos casos menos de cinco segundos. Los reflejos del piloto importan tanto como las prestaciones del vehículo.”

Circuito de Carreras:

Un circuito de carreras es un camino cerrado utilizado en ciertas modalidades de automovilismo y motociclismo. Los circuitos se distinguen de los tramos de rally y de las rectas usadas en los arranques en que el camino se recorre en círculos varias veces. Generalmente, el objetivo de una competencia en circuito es dar un determinado número de vueltas al circuito en el menor tiempo posible.

El automovilismo de velocidad, el motociclismo de velocidad, las derrapadas, el autocross, el motocross, el rallycross y el supermotard se corren exclusivamente en circuitos: de superficie pavimentada (asfalto, hormigón, cemento) en los tres primeros casos; de superficie suelta (tierra, grava, nieve, hielo) en los dos siguientes; y de superficies mixtas en los dos restantes.

Las carreras de regularidad se pueden disputar tanto en circuitos como en recorridos abiertos. Ciertos formatos de destrucción utilizan circuitos; tal es el caso del banger racing de Europa del Norte y de las carreras en ocho de Estados Unidos. Las etapas superespeciales de un rally, así como la Carrera de Campeones, se celebran en circuitos con varios carriles. Los carriles están interconectados entre sí, de manera que los pilotos giran tantas vueltas como carriles hay para completar todo el recorrido.

En una carrera de regularidad en circuito, los corredores deben girar al circuito en un tiempo lo más cerca posible al estipulado por los organizadores. En las competiciones de derrapadas, los pilotos deben conducir alrededor del circuito a la mayor velocidad pero describiendo un derrape lo más amplio posible y lo más cercano posible a los

límites del trazado. En el resto de las disciplinas, los participantes deben completar una cantidad de vueltas establecida en el menor tiempo posible, o bien girar la mayor cantidad de vueltas posible en un tiempo dado. (Larousse)

Reportaje:

Un reportaje (concepto que tiene su origen en el vocablo italiano reportagio) constituye un trabajo periodístico, cinematográfico o de otro género que posee una finalidad informativa. En algunos casos se encuentra representado por textos (entrevista publicada en un periódico), en otros por una secuencia de imágenes (una secuencia de imágenes sobre un tema) y en otros, lo hace a través de un vídeo donde se realiza una nota informativa sobre algo (entrevista en un programa de la tele). (Larousse)

Informativo:

Aquí es donde entra claramente la idea de informativo como programa de televisión, quizás uno de los géneros más populares y trascendentes de cualquier tipo de programación televisiva o radial. El informativo o noticiero es un programa que puede variar en su duración pero que por lo general se caracteriza por establecerse alrededor de la transmisión de noticias o eventos tanto locales como internacionales a un público que se muestra interesado por ellas. Los informativos suelen ser presentados por periodistas y además cuentan normalmente con un perfil serio en el cual las noticias son abordadas de manera objetiva. Uno de los lenguajes del informativo como programa es la simplicidad y brevedad de los temas ya que de tal modo el espectador se mantiene atrapado por la sucesión accesible de contenidos.

En el caso de la radio de Ampliación Modulada (AM), el informativo, consiste en un servicio de información de actualidad que las emisoras radiales emiten cada treinta minutos y en medio de los programas que se encuentran al aire y que pueden o no ser de carácter informativo. Cada emisora de radio AM, que es donde se popularizaron más, el servicio informativo se avisa con un tono de alerta y allí aparecerán las voces de los locutores que en un breve lapso, de entre tres y cinco minutos, listan las noticias más importantes del día.

Además, suelen emitirse grabaciones con declaraciones importantes de algunos protagonistas de los sucesos y se informan al comienzo y al final los datos del clima, para que el oyente pueda estar informado al respecto, esto es básicamente una tradición, aunque no se trate de un hecho de actualidad. (Larousse)

Cápsulas Audiovisuales:

Una cápsula es un recurso mediático que sirve para dar una información de manera breve y concisa. Dura menos que un reportaje y tiene un fin educativo.

Multimedia:

“Que está destinado a la difusión por varios medios de comunicación combinados, como texto, fotografías, imágenes de video o sonido, generalmente con el propósito de educar o de entretener.” (Larousse)

Comunidad:

“Es un grupo de seres humanos que tienen ciertos elementos en común, tales como el idioma, costumbres, valores, tareas, visión del mundo, edad, ubicación geográfica (un barrio, por ejemplo), estatus social o roles.” (Larousse)

Web:

"Nombre ambiguo. Conjuntó de información que se encuentra en una dirección determinada de internet."(Larousse)

Redes Sociales:

Una red social es una estructura social compuesta por un conjunto de actores (tales como individuos u organizaciones) que están relacionados de acuerdo a algún criterio (relación profesional, amistad, parentesco, etc.). Normalmente se representan simbolizando los actores como nodos y las relaciones como líneas que los unen. El tipo de conexión representable en una red social es una relación diádica o lazo interpersonal. También existen redes sociales en la plataforma Web en la cual la gente interactúa de modo impersonal.

MARCO TEÓRICO

Historia del automóvil

Para poder realizar un producto audiovisual sobre los automóviles primero debemos conocer un poco de su historia, es así que encontramos el 29 de enero de 1886, Karl Benz solicitó la patente del que se considera el primer automóvil de la historia, un hito en el desarrollo tecnológico. En la historia del automóvil siempre resultó controvertido decidir cuál fue el primero.

El 29 de enero de 1886, Karl Benz solicitó la patente de un vehículo de tres ruedas, que hoy es reconocido oficialmente como el primer automóvil del mundo. Se ganó ese derecho por una razón simple: era una máquina que podía utilizarse de manera eficiente.

Muchos se remontan al que diseñó y construyó en escala, el genial Leonardo Da Vinci, un vehículo que funcionaba con un sistema de resortes o al carromato de Nicolás Cugnot de 1771, una mole para arrastrar cañones con tres ruedas y caldera de vapor. A la pequeña locomotora para carreteras del inglés William Murdock, discípulo de Watt, y, ya en el siglo XIX, a varios otros inventos que utilizaban vapor o gas de petróleo (que ahora parece la última moda).

Pero si algo caracteriza al automóvil tal como lo entendemos es el uso de un motor de combustión interna. Y éste lo inventó Nikolaus Otto en 1868. Ya estaban casi todos los ingredientes necesarios, sólo faltaba producir el cóctel.

A diferencia de otros inventores, Benz agrupó elementos ya conocidos. Así, no sólo instaló un motor de combustión interna en el chasis del coche, sino que lo hizo capaz de realizar movimientos autónomos mediante un sistema de transmisión por correa.

Este primer automóvil estaba equipado con un pequeño motor de cuatro tiempos (ciclo Otto) horizontal monocilíndrico, obviamente naftero (Benz fue también el primer inventor en determinar las características que debía tener este combustible), carburador y refrigeración por agua mediante un radiador refrigerado por agua (ambos, geniales inventos de Benz, que aún perduran en la tecnología automotriz).

Siendo así como aparece el primer automóvil registrado, encontramos que fue un boom dentro desarrollo de transporte de la época al cual no todos podían acceder por el costo, su evolución fue muy favorable, tanto que en la actualidad podemos encontrar súper autos por así llamarlos como son el Bertone Mantide se ha presentado en el Salón de Shanghái y es la última creación del carrocerero italiano Bertone, concretamente del diseñador Jason Castriota, que trabaja para la marca.

Está basado en el Corvette ZR-1, del que mantiene también el motor LS9 V8 de 638 cv, lo que le garantiza una excepcional base de comportamiento en circuito. Su interior está completamente cubierto de Alcantara, agradable pero quizás sobrecargado. En cualquier caso es por su llamativo exterior por lo que resulta tan interesante. .

El motor es un V8 de 6162 cc de cilindrada en posición delantera, que entrega una brutal potencia de 638 HP a 6500 rpm y un torque máximo de 820 Nm a 3800 rpm.

Alcanza una alucinante velocidad máxima de 351 km/h, pudiendo acelerar de 0 a 100 km/h en apenas 3.2 segundos.

Automovilismo en el mundo

El automovilismo es el deporte que se practica con autos. En la mayoría de las modalidades, los automóviles deben completar un recorrido en el menor tiempo posible, o bien recorrer un circuito la mayor cantidad de veces en un tiempo fijo. Existen otras disciplinas que tienen objetivos distintos, por ejemplo el drifting, donde los pilotos deben realizar derrapes espectaculares.

El automovilismo es uno de los espectáculos más populares del mundo y algunas competiciones, como por ejemplo la Fórmula 1, cuentan con más seguidores que muchos otros deportes. Asimismo es el que mueve más dinero, involucrando a un gran número de empresas, fabricantes, deportistas, ingenieros y patrocinantes. Los ingenieros desarrollan las últimas tecnologías en motores, aerodinámica, suspensión y neumáticos para lograr el máximo rendimiento; estos avances han beneficiado a la industria automotriz, con los neumáticos radiales y el turbocompresor, así como otros adelantos.

Cada categoría tiene su reglamento que limita las modificaciones permitidas para los motores, el chasis, la suspensión, los neumáticos, el combustible y la telemetría. Dada la alta velocidad que desarrollan los automóviles y la utilización de combustibles, el automovilismo es un deporte extremadamente peligroso. Aunque las medidas de seguridad han progresado a lo largo de las décadas, frecuentemente ocurren colisiones, incendios y otros accidentes que causan lesiones e incluso muertes a competidores y espectadores.

La Federación Internacional del Automóvil es la institución que organiza el automovilismo a nivel mundial. Sus miembros son las asociaciones nacionales de cada país, que rigen las competiciones dentro de su territorio.

Categorías de los automóviles

Dentro de las categorías o disciplinas de automóviles se puede decir que pueden tener diferentes clasificaciones: por tipo de automóvil (monoplaza, turismo, stock, de producción, gran turismo, clásicos...), por el tipo de competición (circuito de asfalto, de tierra o de hielo, rally, campo a través) y por el objetivo (velocidad, resistencia, derrapadas). Algunas de las más destacadas e ilustrativas de lo anterior, son:

- **Monoplazas:** Los monoplazas son vehículos diseñados especialmente para competición. Llevan alerones y neumáticos anchos para agarrarse al piso lo más posible, y las ruedas no están por lo general cubiertas. Son vehículos muy bajos, pues rondan el metro de altura, y hay solamente lugar para una persona. Su principal uso es en la Fórmula 3, Fórmula E y principalmente en la Fórmula 1.
- **Rally:** Las competiciones de rally se desarrollan por vías públicas cerradas al tránsito rodado; los participantes (piloto y copiloto) deben recorrer un camino predeterminado en el menor tiempo posible. Cada automóvil sale con un minuto respecto del siguiente, por lo que no hay contacto visual ni físico entre ellos. Generalmente los automóviles son derivados de los de producción; según la categoría se modifican más partes y en mayor medida.

- **Aceleración:** Las carreras de aceleración o picadas (drag racing en inglés) es una disciplina de automovilismo en la que generalmente se ven envueltos dos autos en una pista recta de, típicamente, 1/4 de milla o 1/8 de milla (402 y 201 metros respectivamente). La finalidad de tal carrera es llegar antes que el contrario. Esta disciplina difiere de las otras en la escasa duración de cada carrera, menos de diez segundos con los automóviles más potentes.
- **Drift:** Los drifting son una modalidad en la cual los pilotos deben doblar sus automóviles formando derrapes. Surgido en Japón, dos de las categorías más reconocidas de esta modalidad son el D1 Grand Prix, la Formula Drift o el campeonato Europeo del King of Europe. Pero la asociación que nuclea esta disciplina es la World Drift cuyos representantes mundiales son: Mike Procureur, presidente del King of Europe Series y representante de Europa. Alejandro Radetic, Presidente del Top Race Drifting y representante de Sud América. Samer Khadra, presidente del SSK Racing y representante del Medio Oriente. Michael Munar, presidente de XDC Xtreme Drift Circuit y representante de U.S.A.

Shows automovilísticos

Más que una exhibición llena reflectores resaltando las mejores características de cada automóvil presente, un auto show es una oportunidad dorada para que las marcas y sus productos puedan estar en contacto con el público, los posibles consumidores.

Estos eventos toman lugar en las ciudades más importantes del mundo, además de exponer productos terminados también son el escaparate para los prototipos que

tarde o temprano serán la nueva generación de algún producto y que por el momento nos deleitan con sus diseños tan impactantes.

Los Auto Shows más importantes del mundo son:

- Frankfurt Internationale Automobil-Ausstellung
- Paris Mondial de l'automobile
- Detroit Auto Show
- Beijing International Automotive Exhibition
- Tokyo Motor Show

El automovilismo en el Ecuador

Dentro de nuestro país encontramos eventos relacionados al automovilismo, los más importantes y más conocidos son la Copa Turismo Mecánica Nacional.

La Copa Turismo Mecánica Nacional, que se disputa todos los años, congrega unos 150 pilotos de Ecuador y Colombia, se corrió en el autódromo internacional José Tobar, en Yaguarcocha, entre agosto y diciembre. La gran afluencia de participantes, se debe a que la prueba tiene dos categorías: Turismo Calle Modificado (autos de calle) y Mecánica Nacional (preparados).

Otra gran competencia que existe dentro de nuestro país es el Track Day o ¼ de milla Pro es una competencia de arrancones en el cual se dividen en diferentes categorías los autos por su cilindraje en el cual compiten alrededor de un día todo esto es una forma de hacer piques legales y sacarlos de las calles evitando el peligro de los demás personas que circulan.

Además en nuestro país existen gran variedad de competencias relacionadas a los autos, que se realizan alrededor de cada año siendo actividades de gran convocatoria de gente, son poco conocidas ya que no todo el mundo es amante del mundo tuerca, por otro lado en los medios de comunicación no existe la suficiente información al público sobre ello, estos eventos y competencias la mayoría se realizan de forma legal y otros de forma clandestina estos eventos son:

Legales:

- Copa Turismo Mecánica Nacional
- ¼ de Milla Pro
- Competencia de modificación y audio.
- Meets de autos
- Trepadas de Montaña
- Trepadas de Montaña de autos Clásicos.

Ilegales:

- Piques Nocturnos
- Competencias de Audio Nocturnas

El automovilismo en los medios audiovisuales del Ecuador

Dentro de nuestro país y los medios de comunicación no se encuentra la suficiente información relacionada a este mundo automovilístico, dentro de los programas de deportes podemos encontrar pequeños informativos en los cuales se menciona poco de lo que en realidad pasa en este mundo automovilístico, es así que nace la idea de crear cápsulas en un formato web para las personas que son amantes y siguen el mundo de los automóviles a diario.

Referencias Audiovisuales

Referencias Audiovisuales Nacionales.

Dentro del mercado audiovisual ecuatoriano no se puede encontrar material especializado sobre el automovilismo, sea este de reportajes, entretenimiento, informativo o un magazine.

Referencias Audiovisuales Internacionales.

En el mercado internacional encontramos grandes referentes de cadenas televisivas reconocidas en todo el mundo, estos programas son:

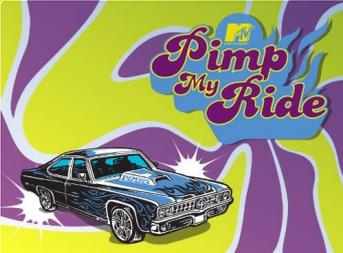
REFERENCIA AUDIOVISUAL			
NOMBRE	GAS MONKEY		
CANAL	Discovery Channel	PRODUCTORA	Pilgrim Studios
SINOPSIS	<p>Fast N' Loud (o El Dúo Mecánico en Latinoamérica) es un programa de televisión transmitido por Discovery Channel o Discovery Max. Los personajes del programa son Richard Rawlings (dueño del taller) y Aaron Kaufman (jefe de mecánicos del taller). Tienen su taller, llamado Gas Monkey Garage, en Dallas, Texas y buscan negociar por el precio de los vehículos para luego restaurarlos, venderlos y ganar algún beneficio.</p>		

REFERENCIA AUDIOVISUAL			
NOMBRE	TOP GEAR		
CANAL	BBC & HISTORY CHANNEL	PRODUCTORA	BBC
SINOPSIS	<p>Top Gear es un programa de la televisión británica sobre vehículos de motor, principalmente coches, y es el programa de coches más visto del mundo. Comenzó en 1977 como un programa de coches convencional. Con el tiempo, y sobre todo desde un relanzamiento en 2002, ha desarrollado un estilo peculiar, humorístico y a veces controvertido. El espectáculo se presenta actualmente por Jeremy Clarkson, Richard Hammond y James May, y ha ofrecido al menos tres pilotos de pruebas diferentes conocidos como The Stig. Se estima que el programa tiene alrededor de 350 millones de espectadores por semana en más 170 países diferentes</p>		

REFERENCIA AUDIOVISUAL			
NOMBRE	WEST COAST		
CANAL	TLC & DISCOVERY CHANNEL	PRODUCTORA	Pilgrim Films & Televisión
SINOPSIS	West Coast Customs es una empresa de remodelación de automóviles que		

	<p>Ryan Friedlinghaus inició en 1993 con un préstamo de 5.000 dólares de su abuelo, Jaret M. Friedlinghaus. Se encuentra en Los Ángeles, pero se mudó a Corona, California, Estados Unidos. West Coast Customs tiene franquicias en México, Alemania cerrada, Dubái, Malasia, Rusia y Japón. Están previstas nuevas tiendas en Canadá, Sudáfrica y Australia. El show cuenta con algunos de los actores originales de Pimp My Ride que incluye "Ismael", conocido como "Ish", (interiores) y "Big Dane" (Supervisor de la tienda)</p>
--	---

REFERENCIA AUDIOVISUAL

NOMBRE	PIMP MY RIDE		
CANAL	MTV	PRODUCTORA	MTV Networks
SINOPSIS	<p>Cada programa comienza con el propietario de un vehículo en pésimas condiciones. Este muestra a las cámaras los defectos del vehículo, explica por qué no puede deshacerse de él, y comenta brevemente su vida personal y aficiones, con el fin de convencer a MTV para que arreglen el coche. Si el propietario es seleccionado, el rapero Xzibit, famoso por su afición por los autos personalizados, acude a su casa para anunciarle personalmente que se lleva el coche, no sin antes bromear con él. Posteriormente el automóvil es entregado en los talleres del programa, siendo un auto totalmente nuevo y renovado enchulado a gusto de su dueño.</p>		

REFERENCIA AUDIOVISUAL			
NOMBRE	Overhaulin'		
CANAL	TLC	PRODUCTORA	Pilgrim Films
SINOPSIS	El programa se desarrolla en base al engaño de una persona quien tiene un auto el cual está en mal estado el diseñador de autos Chip Foose escoge a una víctima a la cual engañan, así inicia el programa después el auto es llevado a los talleres en los cuales modifican el auto lo arreglan lo dejan como nuevo para de esta manera sorprende a su dueño devolviéndoselo como el auto soñado.		

Las referencias mostradas son todas internacionales, en las cuales el protagonista principal es el auto, todas manejan una temática similar dentro de sus producciones, modificándolo, mostrando una historia a través del auto. En nuestro país no existen programas que hagan referencia a la pasión por los autos y sus dueños, por esta razón nace la idea de crear el programa Quito ShowRoom en el cual se muestra contenido relacionado a los autos y sus dueños, además de informar sobre eventos y competencias a realizarse dentro del país.

CONCEPTO DE LA PROPUESTA

A partir de la investigación realizada para este proyecto se puede sacar la conclusión que dentro del mercado audiovisual en el país no existen productos enfocados a un mercado automovilístico, por esta razón nace la idea de crear las cápsulas informativas, de entretenimiento y de reportajes enfocadas a este grupo específico de individuos, debido a que es un tema poco explotado audiovisualmente dentro del país, existiendo una gran cantidad de personas que siguen este mundo además de estar inmersas en el mismo.

Por otro lado, mediante la investigación; se pudo encontrar a varios clubs de automóviles de Quito que apoyan la propuesta, el motivo de ésta es que dentro de la televisión ecuatoriana no se ha podido ver información que se enfoque a la pasión de los automóviles, su mundo, sus vivencias y sus personajes. Es así que viendo este nicho de mercado y posible acogida, nace la idea de crear Quito ShowRoom, un programa enfocado en la pasión por los automóviles con un estilo diferente, transformándolo a cápsulas audiovisuales con contenido variado dentro del cual podremos ver, reportajes, entrevistas, información de eventos y toda la información que involucre al mundo del automóvil en el país.

LIBRO DE PRODUCCIÓN

QUITO SHOWROOM

Pasión por los Autos

Serie de cápsulas audiovisuales enfocadas en promover la información sobre el mundo automovilístico del país y la pasión por los automóviles.



GENERALIDADES DEL PROYECTO

GENERALIDADES DEL PROYECTO	
Título	QUITO SHOWROOM Pasión por los Autos
Director	Richard Almeida
Productor	Richard Almeida
Director De Fotografía	Christian Guagrilla
Camarógrafo	Robinson Sánchez
Guión	Richard Almeida
Sonidista	Christian Espinoza
Género	Cápsulas – Informativas – Reportaje
Formato	Web – HD (1080 x 720)
Cantidad De Capítulos	20 Capítulos
Duración	7 minutos

TIPO DE PROYECTO

Tiempo De Producción	4 Días laborables por cápsula
Target	Multitarget
Lugar De Rodaje	Ecuador

SINÓPSIS

“QUITO SHOWROOM, Pasión por los autos”, es una serie de cápsulas audiovisuales en la cual podremos encontrar contenido informativo, de entretenimiento y reportajes sobre personas y sus autos, automóviles y las últimas tendencias sobre el automovilismo nacional e internacional. Dentro de las cápsulas se podrá contar pequeñas historias representativas sobre personas que han dedicado su vida a los autos, jóvenes que están incursionando en este mundo y gente con experiencia que puede apoyar con su conocimiento al cuidado de su auto.

PROPUESTA ARGUMENTAL

“QUITO SHOWROOM” es una nueva propuesta de cápsulas audiovisuales para web en las cuales se muestran historias sobre personas amantes de los autos, además se podrá encontrar información sobre los diferentes eventos que se realizan dentro de la ciudad y del país todo esto separado en capsulas individuales que serán lanzadas semanalmente.

CASTING

En el proceso de selección todos los aspirantes deben cumplir con un nivel avanzado de técnicas de expresión, entonación de voz, manejo de recursos, improvisación, además de tener conocimiento de periodismo de multimedios y tener conocimientos de Producción de Tv. Además el casting es abierto para hombres y mujeres entre las edades de 18 a 25 años.

El director de casting debe tener un conocimiento sobre automóviles conocer sobre su entorno además de las aptitudes necesarias para escoger al presentador adecuado para el programa.

ESTRUCTURA GENERAL POR TEMPORADA

La estructura general de las capsulas audiovisuales será una guía para el montaje del mismo después de la grabación de cada cápsulas, además de servir para mantener un mismo estilo de producción y edición, la estructura es general y será utilizada para las 20 capsulas de la primera temporada.

ESTRUCTURA GENERAL DEL PROYECTO			
“QUITO SHOWROOM”			
Pasión por los autos			
Director:	Richard Almeida		
Productor:	Lorena Vinueza		
Género:	Cápsulas Audiovisuales	Formato:	HD
Tiempo:	7' 00''	Número De Cápsulas:	20
BLOQUE	OBSERVACIONES		TIEMPO
Intro	Animación del programa		10'
Presentación y Bienvenida	Presentación del / la presentador/ra		20''
Tips sobre cuidado el Auto	Video corto sobre tips de cuidados del auto		20'
Presentación sobre el Tema	Presentación del tema de la cápsula		10''
Desarrollo del Contenido	Desarrollo del contenido a presentar en la capsula de la semana		5'
Agradecimientos	Agradecimientos al invitado y auspiciantes		10''
Próxima Capsula	Un avance corto sobre el tema a tratar la siguiente semana		10''
Despedida	Despedida del programa		10'
Cierre Capsula	Animación de salida		10''
TIEMPO TOTAL			6'40''

ESCALETA DEL PROGRAMA

“QUITO SHOWROOM”			
Pasión por los autos			
Director:	Richard Almeida		
Productor:	Richard Almeida		
Género:	Cápsulas Audiovisuales	Formato:	HD
Tiempo:	7' 00''	Cápsula Piloto	
VIDEO	AUDIO	TIEMPO	
Intro Bumper	SFX: Animación del programa	10'	
Presentación y Bienvenida	VIDEO Y VOZ: Presentación del programa bienvenida por parte del presentador.	20''	
Tips sobre cuidado el Auto	VIDEO Y AUDIO: Tips cortos sobre el cuidado de las llantas del vehículo.	20'	
Presentación sobre el Tema	VIDEO Y VOZ: Presentación sobre el tema de la cápsula.	10''	
Desarrollo del Contenido	VIDEO Y VOZ: Desarrollo del programa en base al video de presentación, entrevista, y reportaje.	5'	
Agradecimientos	VIDEO Y VOZ: Agradecimientos al invitado despedida del invitado cierre de contenido, agradecimiento auspiciantes.	10''	
Próxima Capsula	VIDEO Y AUDIO: Avance próxima cápsula.	10''	
Despedida	AUDIO Y VOZ: Despedida del programa.	10'	
Cierre Capsula	SFX: Animación del programa	10''	
		TIEMPO TOTAL	6'40''

PROPUESTA AUDIOVISUAL

Arte

El arte que se piensa mostrar dentro de las cápsulas audiovisuales es natural, las locaciones que se utilizaran no serán intervenidas, todas serán mostradas en cámaras al natural, solo serán intervenidas por caso de estética o iluminación y encuadre. Los personajes eran mostrados sin retoques más que el de maquillaje correctivo para evitar brillos y sudor.

En las locaciones se utilizaran en su mayoría exteriores, no se ve la necesidad de la utilización de estudio ya que en caso de entrevistas se piensa mostrar el ambiente en el cual se desenvuelve el personaje.

Iluminación

El tipo de luz que se utilizara será un triángulo básico de iluminación además de luces de relleno que ayuden con la estética del programa. Se buscara aprovechar la luz natural brindada por los exteriores donde se realizará la grabación.

Propuesta Fotográfica

Dentro de la propuesta fotográfica podremos ver que las tomas siempre serán limpias sin movimientos por falta de trípode o estabilizadores, dentro de los planos de cámaras, estará basado en planos generales que ayudaran con la descripción de lugares y características específicas de locaciones, primeros planos y planos medios en entrevistas además de planos secuencias que ayudaran con dinamismo dentro de cada cápsula.

Se podrá contar con dos cámaras para entrevistas y creación de contenidos además de un drone que ayudará con la estética del programa aportando dinamismo.

Audio y Musicalización

El audio será captado mediante la utilización de Boom para captar sonidos de ambiente que ayuden con el relleno y Lavalier para poder obtener audio claro de las entrevistas y los reportajes, todo esto para poder obtener un audio limpio sin saturación ni errores además de un respaldo grabado a través de una Tascam para no comprometer el material ni tener pérdidas.

La musicalización en post producción se realizará mediante la utilización de Sound Tracks de bibliotecas libres con la finalidad de no tener ningún contratiempo legal posteriormente, utilizando un género musical urbano con un estilo de R&B que vaya con la temática misma del programa, los folies serán creados con la finalidad de ayudar al relleno de las tomas y así no tener vacíos dentro de las capsulas.

Montaje

El montaje es una parte esencial ya que es ahí donde se construye una historia en base a un ritmo rápido, por esta razón se deberá mantener dinamismo con cortes limpios sin transiciones para mantener la intensidad de la narrativa que estamos construyendo, además de una correcta colorización mostrando colores vibrantes y medianamente saturados y utilización de tomas. Los generadores de texto no deben sobresalir ante el video así que serán sencillos pero irán de acuerdo con la gráfica del programa sin pasar desapercibidos.

CRONOGRAMA DE PRODUCCIÓN

ACTIVIDAD	PLAZO	RESPONSABLE
DESARROLLO		
SEMANA 1		
Documentación	1 semanas	Producción
ACTIVIDAD	PLAZO	RESPONSABLE
PREPRODUCCIÓN		
SEMANA 2		
Lista de Personal en Dirección	1 semana	Producción
Lista de Personal en técnico		Producción
Plan de rodaje		Dirección
Elaboración de guion y story board		Dirección
Diseño de Motion graphics		Editor
Diseño de artes gráficas		Editor
SEMANA 3		
Contrato con auspiciantes	1 semana	Producción
Contrato de servicios		Producción
Casting Presentador		Dirección
Selección de Casting		Producción
SEMANA 4		
Preparación de equipos	1 semana	Producción
Prueba de equipos		Producción
ACTIVIDAD	PLAZO	RESPONSABLE
PRODUCCIÓN		
SEMANA 5		
Entradas salidas del programa	1 semana	Dirección-Editor
SEMANA 6		
Grabación promos Piloto	1 semana	Producción- Dire
Edición y colorización finalización de Promos		Editor
SEMANA 7		
Promocionales del programa	1 semana	Producción
SEMANA 8		
Grabación programa piloto	1 semana	Dirección
SEMANA 9		
Programa 2 - 3 - 4	1 semana	Dirección
SEMANA 10		
Programa 5 - 6 - 7	1 semana	Dirección
SEMANA 11		
Pro magra 8 - 9 - 10	1 semana	Dirección

ACTIVIDAD	PLAZO	RESPONSABLE
POSTPRODUCCIÓN		
SEMANA 12		
Edición programa 1 - 2 - 3 - 4 - 5	1 semana	Dirección-Editor
SEMANA 13		
Edición programa 6 - 7 - 8 - 9 - 10	1 semana	Dirección-Editor
SEMANA 14		
Colorización y Musicalización Programa 1 -2 - 3 - 4 - 5	1 semana	Dirección-Editor
SEMANA 15		
Colorización y Musicalización Programa 6 - 7 - 8 - 9 - 10	1 semana	Dirección-Editor
SEMANA 16		
Lanzamiento 1 programa, el lanzamiento será semanal.		

PRESUPUESTO

COD.	ITEM	TIEMPO	UNIDAD	N° Personas	Precio/Uni	Total	OBS
1	DESARROLLO						
1.1	Documentación: Investigación	1	Sem	1	100	100	Contrato
1.3	Registro en el IEPI	1	Sem	1	150	150	Servicio
	Subtotal 1 Gastos Generales					250	
	Imprevistos 5%					12,5	
	Subtotal 2 Gastos Generales					262,5	
	IVA 12%					31,5	
	TOTAL GASTOS DESARROLLO					294	
2	PREPRODUCCIÓN						
2.1	PRODUCTORES						
2.1.1	Productor	3	Mes	1	2000	2000	Contrato
2.1.2	Asistente de Producción	3	Mes	1	1000	1000	Contrato
2.2	DEPARTAMENTO DE ARTE						
2.2.1	Diseñador de Artes Gráficas	4	Sem	1	500	500	Contrato
2.3	DEPARTAMENTO DE ILUMINACIÓN						
2.3.1	Gaffer	4	Día	1	400	400	Contrato
2.3.2	Asistente de iluminación	4	Día	1	300	300	Contrato
2.4	SERVICIOS						
2.4.1	Agua	3	Mes	1	150	150	Servicio
2.4.2	Luz	3	Mes	1	150	150	Contrato
2.4.3	Limpieza	3	mes	1	600	600	Contrato
2.4.4	Internet	3	Mes	1	200	200	Servicio
2.5	CASTING						
2.5.1	Director de Casting	1	Mes	1	600	600	Contrato
2.5.2	Asistente de Casting	1	Mes	1	400	400	Contrato
2.6	PERSONAL DE FOTO PARA CASTING						
2.6.1	Operador (es) de Cámara (as)	2	Día	2	320	640	Contrato
2.6.2	Asistente (es) de Cámara (as)	2	día	2	240	480	Contrato

2.7	EQUIPO DE GRABACIÓN CASTING						
2.7.1	Cámara(s) y Trípode(s)	2	Día	2	450	900	Alquiler
2.7.2	Kit de luces y Grip	2	Día	1	400	400	Alquiler
2.7.3	Kit de Sonido	2	Día	2	320	640	Alquiler
2.7.4	Disco Duro 2TB	1	Día	1	120	120	Compra
2.8	LOCACIONES DE CASTING						
2.8.1	Alquiler de locación	2	Día	1	200	200	Alquiler
2.9	LOGÍSTICA CASTING						
2.9.1	Transporte de personas y carga terrestre	2	Día	2	200	400	Alquiler
2.10	CATERING PARA CASTING						
2.10.1	Servicio de catering	2	Día	1	100	100	Contrato
2.10.2	Snack	2	Día	2	50	100	Compra
2.10.3	Bebidas	2	Día	3	20	60	Compra
	SUBTOTAL 1 GASTOS GENERALES					10340	
	IMPREVISTOS 5%					517	
	SUBTOTAL 2 GASTOS GENERALES					10857	
	IVA 12%					1302,84	
	TOTAL GASTOS GENERALES					12159,84	
3	PRODUCCIÓN						
3.1	PERSONAL DE DIRECCIÓN						
3.1.1	Director	15	Sem	1	1500	1500	Contrato
3.2	PERSONAL DE PRODUCCIÓN						
3.2.1	Productor	15	Sem	1	1500	1500	Contrato
3.2.3	Director de arte	4	Sem	1	1100	1100	Contrato
3.2.4	Presentador	7	Sem	1	2000	2000	Contrato
3.3	PERSONAL DE FOTOGRAFÍA						
3.3.1	Director de fotografía	3	Sem	1	1200	1200	Contrato
3.3.2	Camarógrafos	3	Sem	4	600	2400	Contrato
3.3.3	Asistentes Camarógrafos	3	Sem	4	300	1200	Contrato
3.4	PERSONAL DE SONIDO						
3.4.1	Sonidista	3	Sem	1	900	900	Contrato
3.4.2	Asistente de Sonido	3	Sem	1	650	650	Contrato
3.4.3	Microfonista	3	Sem	1	550	550	Contrato

CONCLUSIONES

Realizar las cápsulas audiovisuales es un reto muy grande, ya que al investigar dentro del país no existe información suficiente sobre el tema, por esta razón fue necesario hacerlas y buscar información en personas que llevan varios años inmersas en este mundo. Las experiencias vividas dentro de este proyecto fueron gratificantes ya que se pudo generar un gran grupo de trabajo y adquirir conocimiento e información que nos será útil.

Respecto a la realización de las cápsulas piloto, se puede decir que en la actualidad es posible generar nuevos contenidos para un público joven que está apegado a diferentes gamas de tecnología, ya que se pudo migrar de TV a Web que en la actualidad es la gran vía de comunicación que sostienen a nuestra era.

De igual manera, se puede decir que se logró mostrar contenido con temas diferentes a lo común dentro del género audiovisual en nuestro país, así mismo podemos ver que dentro de nuestra nación existen más actividades deportivas que no son solamente fútbol, pudimos mostrar un mundo diferente dentro de nuestro país.

RECOMENDACIONES

A los estudiantes y próximos productores de TV en el Ecuador les recomiendo, buscar nuevos formatos de producción, explotar las nuevas ideas sin miedo a equivocarse ya que es ahí donde nace la verdadera victoria. En base a los contenidos, que busquen lo novedoso, que la información que quieran brindar sea más directa y rápida, así de esta manera se podrá llegar de una forma más fácil al usuario o televidente. Ya que es lo que demanda la actualidad, buscar nuevas plataformas de reproducción, creando contenidos transmedia y crossmedia, enfocando la transmisión de contenidos a nuevas plataformas como son la Web y dispositivos móviles.

ANEXOS

Perfil de la Presentadora

Evelyn Álvarez

Tiene 22 años de edad y es apasionada por el periodismo desde que inició sus estudios para convertirse en una gran profesional. Su principal motivación es la ilusión de cambiar las realidades de los demás logrando que sus espectadores se pongan en “los zapatos del otro” a través de los hechos.

Con perseverancia, logró realizar sus pasantías pre- profesionales en uno de los mejores programas de periodismo de investigación, Visión 360 de Ecuavisa. Su creatividad la hizo acreedora, con su grupo, al Primer Lugar por el Mejor Corto de la clase de “Imagen y Sonido”, 2013, de la Universidad San Francisco de Quito (USFQ). Además con responsabilidad ha desempeñado diversas actividades como reportera en los Premios COCOA y presentadora en Periodismo en Debate 2015, USFQ.

Su meta a futuro es estudiar un Máster en Periodismo Digital para mejorar ese aspecto en los medios de comunicación dentro del país, y ser presentadora de noticias. Está convencida que no hay nada que no pueda lograr.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Zerolo, M. (2014) Manual Práctico del automovilismo. París: Garnier Hermanos
- Comunidad (2007) Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. España: Larousse Editorial. Thefreedisctionary.com. Recuperado de:
<http://es.thefreedictionary.com/comunidad>
- Multimedia (2007) Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. España: Larousse Editorial. Thefreedisctionary.com. Recuperado de:
<http://es.thefreedictionary.com/multimedia>
- Web (2007) Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. España: Larousse Editorial. Thefreedisctionary.com. Recuperado de:
<http://es.thefreedictionary.com/web>
- Informativo (2007) Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. España: Larousse Editorial. Thefreedisctionary.com. Recuperado de:
<http://es.thefreedictionary.com/informativo>
- Carrera (2007) Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. España: Larousse Editorial. Thefreedisctionary.com. Recuperado de:
<http://es.thefreedictionary.com/carreras>
- Interactivo (2007) Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. España: Larousse Editorial. Thefreedisctionary.com. Recuperado de:
<http://es.thefreedictionary.com/interactivo>
- Meet (2007) Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. España: Larousse Editorial. Thefreedisctionary.com. Recuperado de:
<http://es.thefreedictionary.com/meet>
- Reportaje (2007) Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. España: Larousse Editorial. Thefreedisctionary.com. Recuperado de:
<http://es.thefreedictionary.com/reportaje>
- Circuito de Carreras (2007) Diccionario Manual de la Lengua Española Vox. España: Larousse Editorial. Thefreedisctionary.com. Recuperado de:
[http://es.thefreedictionary.com/circuito de carreras](http://es.thefreedictionary.com/circuito%20de%20carreras)
- Rosales, J. (2015) La Copa Turismo Mecánica Nacional se afinará. El Comercio. Recuperado de: <http://edicionimpresa.elcomercio.com/es/0312000038ef324f-2cd1-4953-b2dd-540d8d52fc9d>
- Martin, P. Marqués, F. (2009) Motores diésel rápidos para automovilismo, aviación, marina, ferrocarriles y usos industriales, con un capítulo sobre otros tipos de motores de aceites pesados. Estados Unidos: Universidad de Michigan
- El Comercio. (2011) El automovilismo en el Ecuador. Carburando. Obtenido de:
<http://www.elcomercio.com/deportes/carburando/automovilismo-ecuador.html>

- La Hora Deportes. (2012) Track Day en acción. Diario La Hora Nacional. Obtenido de: http://lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101307539/-1/Track_Day_en_acci%C3%B3n.html#.VujzrZzhC00
- León, G & Pulido, E (2010) Historia del automóvil. Métodos de Investigación I. Naucalpan, México.
- Luzuriaga, J (2008) Automovilismo deportivo ecuatoriano. Universidad Técnica Equinoccial. Quito-Ecuador
- Rodríguez, A (2015) Fausto Novoa y su perspectiva del automovilismo en Ecuador. Pichincha Universal. Recuperado de: <http://www.pichinchauniversal.com.ec/index.php/home/noticias-deportivas/item/35693-fausto-novoa-y-su-perspectiva-del-automovilismo-en-el-ecuador-audio>
- Perú.com. (2014) Las 10 ferias de autos más grandes del mundo. Los diez. Obtenido de: <http://peru.com/actualidad/los-diez/mas-fastuosas-10-ferias-autos-mas-grandes-mundo-noticia-281725>
- Juárez M. (2015) Los 5 mejores auto shows del mundo. Motorpasion, México. Obtenido de: <http://www.motorpasion.com.mx/salones-del-automovil/los-5-mejores-auto-shows-del-mundo>
- Agencia Pública de Noticias del Ecuador y Suramérica. (2016) El piloto ecuatoriano Julio Moreno termina la pretemporada de la F3 y ahora se enfoca en la Fórmula E. Obtenido de: <http://www.andes.info.ec/es/etiquetas/automovilismo-ecuadoriano>