

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

ZUMBAMBICO

Producto artístico

Tatiana Victoria Valladares Pasquel

Producción de Televisión y Medios Digitales

Trabajo de titulación de grado presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciada en Producción de T.V. y Medios Digitales

Quito, 7 de mayo de 2018

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE APROBACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

ZUMBAMBICO

Tatiana Victoria Valladares Pasquel

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Mario Troya, MA

Firma del profesor

Quito, 7 de mayo de 2018

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 lo dispuesto en la Política.

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

Firma: _____

Nombre: Victoria Valladares Pasquel

Código del estudiante: 00105193

C.I.: 1723207096

Lugar y Fecha: Quito, 7 de mayo de 2018

Por el apoyo, la paciencia y la espera

¡Gracias!

Papis, ñaños, Paúl, Francisco Borja, Marito Troya, Imán Transmedia y
al Crew Zumbambico (queridos compañeros y colegas).

:)

Niko PARRALES: Ilustraciones de Escenografía

Imán Transmedia: Postproducción

Roddart: Iluminación

Resumen

La televisión está mutando y migrando de su dispositivo tradicional a nuevas tecnologías, es inevitable que el contenido también comience a avanzar con esta evolución, sobre todo para los jóvenes que esperan más contenido para sus artefactos electrónicos. Por esta razón se creó Zumbambico, una combinación entre un programa educativo y un videojuego en realidad virtual (RV).

Abstract

Television is mutating and migrating its traditional device to new technologies, it is inevitable that the content also begins to move forward with this evolution, especially for young people who expect more content for their electronic devices. For this reason Zumbambico was created, a combination between an educational program and a video game in virtual reality (VR).

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	8
Definiciones.....	9
Desarrollo.....	10
Referencias.....	14
Ficha Técnica.....	15
Audiencia, Target.....	15
Guión.....	16
Escaleta.....	25
Plan de Rodaje	27
Plan de Producción.....	28
Propuesta de Arte (Directora de Arte Doménica Zurita).....	30
Fotografía.....	34
Iluminación	35
Audio.....	36
Postproducción	37
Estructura e Interactividad.....	37
App.....	38
Presupuesto.....	40
Equipo Técnico y Colaboradores.....	45
Conclusiones	46
Referencias Bibliográficas	47

Introducción

Zumbambico es un contenido descargable (App) para dispositivos móviles, consiste de un híbrido entre un programa educativo y un juego en realidad virtual. Quiere decir que, dentro de una plataforma en 360 grados, existe un presentador y además hay interactividad por parte del usuario en juegos por resolver, y niveles por superar (capítulos por avanzar).

Este producto audiovisual nace a partir de la necesidad de un contenido a favor del desarrollo cognitivo de jóvenes y adolescentes, quienes más utilizan dispositivos tecnológicos diariamente y están al tanto de la constante evolución de dichas herramientas.

Ver tv desde un teléfono portátil era completamente irreal hace menos de una década, ahora debemos adaptarnos a esta evolución tecnológica y crear contenido que incluso combine las industrias de medios. La tecnología avanza a pasos agigantados y debemos aprovechar el reto, nosotros como productores, e innovar en contenidos audiovisuales, para todo tipo de medio digital que nos permita ofrecer una experiencia interesante al espectador.

Definiciones

App: Contenido descargable para dispositivos móviles, a través de una tienda virtual de aplicaciones.

Video 360°: Es un formato que permite explorar de manera inmersiva el espacio. Es decir que permite visualizar el entorno como si el espectador estuviera presente en el centro del video.

Giroscopio: Es el sensor incorporado que existe en la mayoría de los dispositivos móviles desde la aparición del SmartPhone. Permite detectar la posición y el movimiento del mismo.

Híbrido: Es la combinación de dos o más elementos para crear uno nuevo.

Industrias de Medios: Las industrias que se encargan de comunicar mediante un canal específico, como la radio, la TV, la prensa, los videojuegos, entre otros.

Realidad Virtual: Es un producto que ofrece al espectador una experiencia inmersiva, pudiendo sentirse parte del escenario dispuesto.

Interactividad: Cuando el usuario puede relacionarse de alguna manera.

Experiencia Inmersiva: Es una sensación de existencia, donde el usuario se siente parte del entorno, con percepción vívida de lo que le rodea.

Desarrollo

El contenido audiovisual para jóvenes debe incluir aspectos educativos y lúdicos, con esto se logra reforzar el aprendizaje en el cerebro por las conexiones realizadas en la experiencia. “Los juegos desestructurados y espontáneos son una fuerza poderosa del desarrollo humano” (Carroll, K. 2010)

Como dice Kevin Carrol, respecto a la importancia del juego en el aprendizaje, los juegos ayudan a desarrollar el pensamiento abstracto y preparan al ser humano para situaciones reales y a la toma de decisiones.

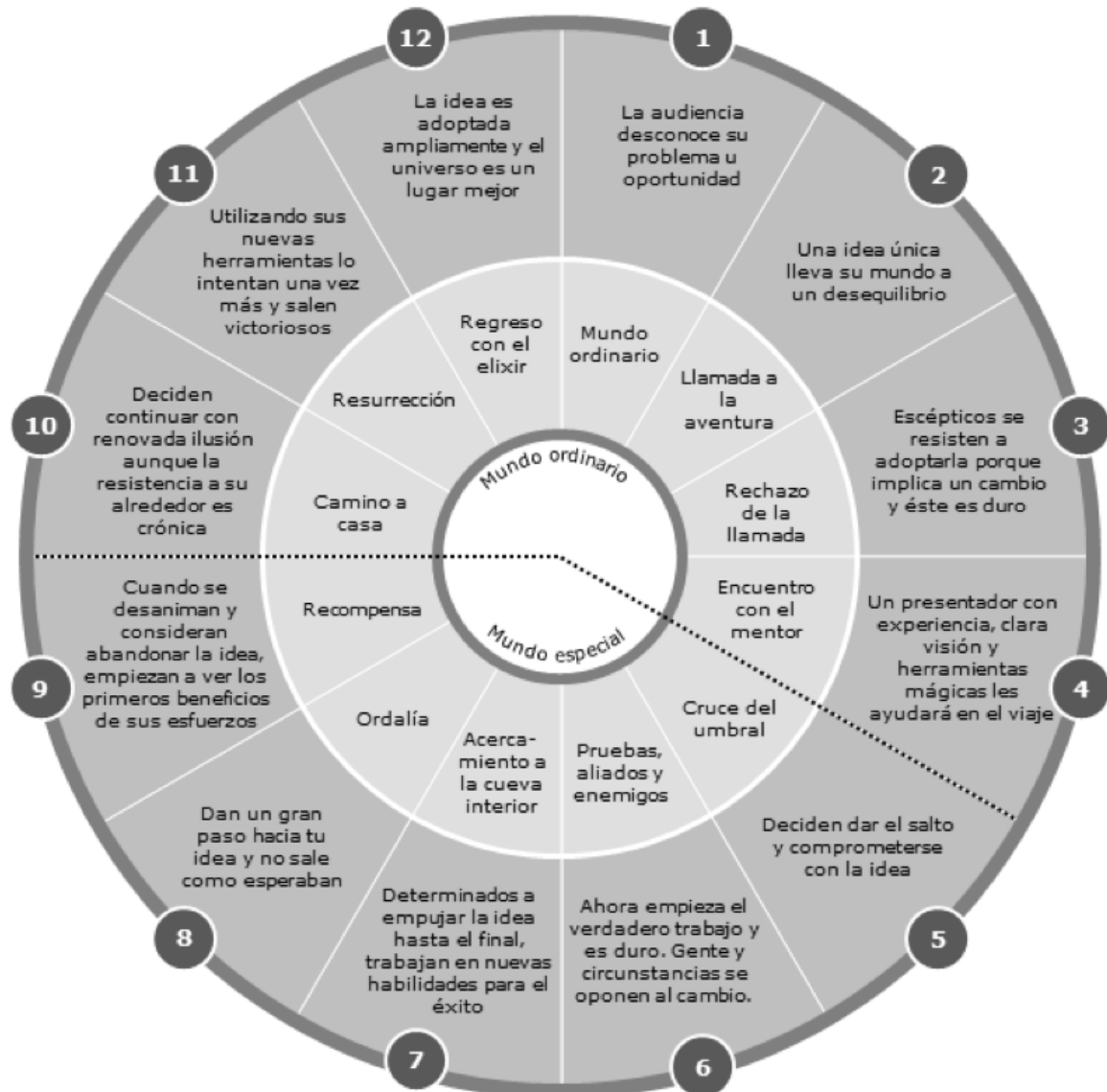
El aprendizaje lúdico combinado con RV (Realidad Virtual), ofrece una experiencia de aprendizaje inmersivo, fortaleciendo aún más la formación de jóvenes y adolescentes específicamente, a través de la similitud con la realidad, y por la experiencia vivencial obtenida durante el audiovisual.

Existe una estructura mitológica universal llamada “El Viaje del Héroe”, y Joseph Campbell la ha denominado “Monomito”. Campbell descubrió este interesante patrón narrativo que se cumple en historias, mitos y leyendas de todo el mundo. La estructura del “monomito” está compuesta por varias etapas que pueden variar según la necesidad de cada narración:

El Monomito

Joseph Campbell (1949)

Etapas:



De esta estructura se escogieron 9 etapas que son básicas para que la experiencia inmersiva tenga un sentido:

1. Mundo Ordinario: Presentacion en escenario de inicio. Presentador.
2. Llamado a la aventura: Presentación de tema.
3. Encuentro con el mentor: Presentador toma su papel de guía.
4. Cruce del umbral: Cambio de escenografía (Lleva al espectador al mundo especial).
5. Pruebas: Juegos mentales. Links para videojuegos.
6. Recompensa: Explicación.
7. Resurrección: Juego para poner a prueba lo aprendido. Link para Videojuego.
8. Cruce de umbral: Regreso a Mundo ordinario.
9. Retorno con elixir: Cómo beneficia lo aprendido en el día a día. Juego o truco para hacer a familia y amigos.

Gracias al 360, la App Zumbambico utiliza esta estructura, literalmente, alrededor del espectador. Como si el gráfico del “Monomito” se mostrara cenitalmente en el set de grabación. Con esto se logra tener un soporte lógico para el Inicio, el desarrollo y el cierre de cada capítulo/nivel.

Para lograr la idea lúdica del programa, cada temporada de Zumbambico se divide en Niveles en lugar de capítulos, dando la idea de videojuego al producto audiovisual. Además luego de cada nivel se desbloquea el siguiente,

creando una conexión entre capítulos, y la necesidad de completar los niveles y con esto la temporada.

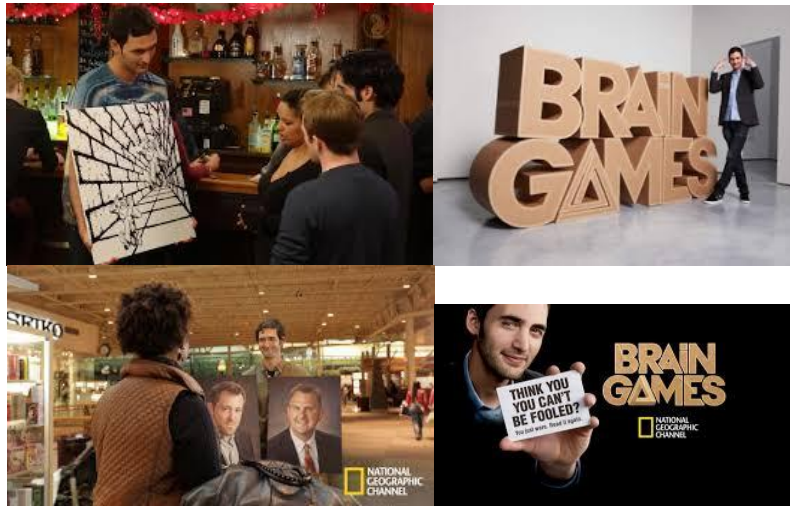
La primera temporada trata del cuerpo humano, ofrece contenido científico relacionado con cultura general y nociones básicas relacionadas a los órganos y sus funciones. Mediante experimentos y pruebas se corrobora con el espectador el tema tratado en cada nivel, ofreciendo además de una respuesta, una experiencia vivencial que ayuda a relacionar el aprendizaje y afianzarlo en el conocimiento del espectador/jugador.

Se evidencian la importancia de socializar las técnicas vivenciales de estimulación psíquica, que promueven el pensamiento semiótico como hábito de estudio; mejorar la calidad de la educación superior, fortaleciendo las competencias para el autoaprendizaje como las habilidades para “aprender a aprender”. (Abregú, L. 2010: 4).

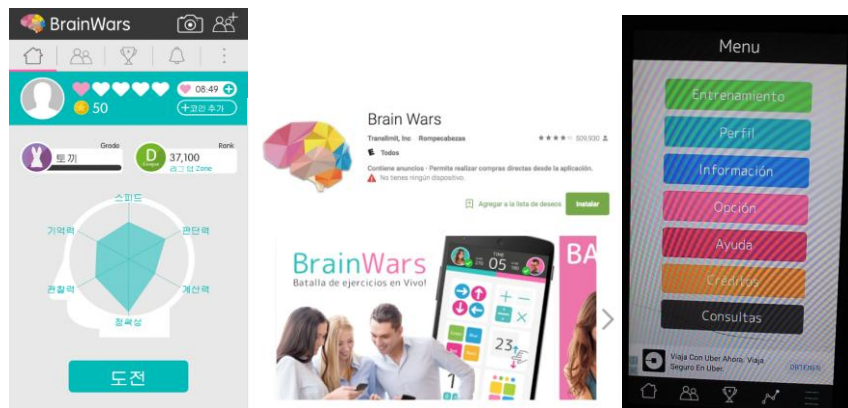


Referencias

#1 Juegos Mentales de Nat Geo



#2 Brain Wars



#3 IKEA Virtual Reality Showroom



Ficha Técnica

Título	Zumbambico
Formato de Video	.mov
Calidad	4k
Género Audiovisual	Entretenimiento
Tecnología	RV - 360
Duración por Nivel/Capítulo	7 minutos

Target

Jóvenes de 14 a 18 años

Guión

Zumbambico

Guión Piloto

Tema: Cerebro

Título: La Atención

Video	Audio
<p>ESC. 1 INT. SET :</p> <p>Presentador parado con el logo de Zumbambico atrás.</p> <p>Camina hacia la primera pantalla.</p> <p>Cruce de umbral: Del mundo ordinario al mundo especial.</p>	<p>Música de Videojuego #1 (mundo ordinario).</p> <p>Presentador: Alguna vez te has preguntado si eres tú quien dirige realmente tú a tu atención... o es tu cerebro quien toma las decisiones?</p>

<p>ESC. 1 INT. SET :</p> <p>Presentador llega a la primera pantalla.</p> <p>Se prende un foquito para hacer click.</p> <p>Presentador señala el botón.</p> <p>(Si NO hacen click en 5 segundos el presentador señala el botón naranja. Si NO lo hacen en 10 segundos inicia el juego automáticamente)</p>	<p>Música de Videojuego #2(mundo especial).</p> <p>Presentador: Veámos qué pasa en el siguiente juego. Haz click aquí.</p> <p>(Si NO hacen click en 5 segundos el presentador dice: Para iniciar el juego debes hacer click en el botón naranja. Si NO lo hacen en 10 segundos inicia el juego automáticamente)</p>
<p>ESC. 1 EXT. PARQUE / DÍA :</p> <p>Pantalla con blur, un reloj en la esquina superior a la derecha y una señal que el juego está por comenzar en media pantalla (cargando...).</p>	<p>Música de Videojuego #3(interlude).</p> <p>Voz en off: Debes encontrar todas las pelotas rojas antes que se acabe el tiempo, listo? Empieza!</p>

<p>ESC. 1 EXT. PARQUE / DÍA :</p> <p>Reloj corriendo.</p> <p>Pelotas rojas escondidas por todos lados (20).</p> <p>Un chico vestido de mono.</p> <p>Una niña se le cae el helado y hace un berrinche.</p> <p>Una chica haciendo muecas a la cámara mientras camina.</p> <p>Persona con un solo ojo.</p> <p>Una cucaracha gigante sentada.</p> <p>Alguien jugando Zumbambico.</p>	<p>Música de Videojuego #4(Juego).</p> <p>Bip(tiempo) los últimos 5 segundos.</p>
<p>ESC. 1 EXT. PARQUE / DÍA :</p> <p>Reloj para. Pantalla blur.</p> <p>Van apareciendo números junto a los que cuenta la voz en off.</p> <p>Aparecen imágenes de los personajes.</p>	<p>Música de Videojuego #3(interlude).</p> <p>Voz en off: Cuántas pelotas encontraste? Menos de 5? Más de 5? Y te fijaste en el equipo Zumbambico haciendo burbujas? O en la patinadora dando vueltas? Viste tal vez al pirata que pasó a tu lado? Unos extraños personajes de paseo?</p>

<p>ESC. 1 INT. SET :</p> <p>Presentador frente a la pantalla, camina despacio a la siguiente pantalla mientras habla.</p>	<p>Música de Videojuego #2(mundo especial).</p> <p>Presentador: Si te fijaste en alguno ¡Felicitaciones! Eres como el 1% de las personas.</p> <p>Es muy difícil poner atención en más de una cosa a la vez, hay personas que se consideran “multitask”, pero eso, físicamente, no es posible.</p>
<p>ESC. 1 INT. SET :</p> <p>Presentador llega a la segunda pantalla.</p> <p>Se prende un botón.</p> <p>Presentador mira el botón.</p> <p>(Si NO hacen click en 5 segundos el presentador va hacia las gafas VR, se las pone y comienza a jugar. Si NO lo hacen en 10 segundos inicia el juego automáticamente)</p>	<p>Música de Videojuego #2(mundo especial).</p> <p>Presentador: Comprobemos una vez más lo que ocurre con nuestra atención.</p>

<p>ESC. 1 INT. SET / JUEGO :</p> <p>Pantalla en blur.</p> <p>Señal que el juego está por iniciar, en la mitad de la pantalla.</p>	<p>Música de Videojuego #3(interlude).</p> <p>Voz en off: Debes mirar atentamente tu entorno y tratar de reconocer si algo cambia cada vez que se apague la luz.</p> <p>Iniciamos...</p>
<p>ESC. 1 INT. SET / JUEGO :</p> <p>Lugar lleno de objetos e imágenes.</p> <p>Parpadea la luz y al prenderse han cambiado varios objetos (color/forma). 6 veces. (7seg de luz c/vez)</p>	<p>Música de Videojuego #4(Juego).</p>
<p>ESC. 1 INT. SET / JUEGO :</p> <p>Pantalla en blur.</p> <p>Se muestra cómo inició y cómo terminó la escenografía.</p>	<p>Música de Videojuego #3(interlude).</p> <p>Voz en off: Notaste alguna variación? Pues hubo todos estos cambios.</p>

<p>ESC. 1 INT. SET :</p> <p>Presentador comienza a caminar hacia la tercera pantalla.</p>	<p>Música de Videojuego #2(mundo especial).</p> <p>Presentador: El cerebro está tratando de recordar, pero son demasiadas cosas nuevas en muy poco tiempo. La atención no logra fijarse en tantos objetos.</p>
<p>ESC. 1 INT. SET :</p> <p>Presentador llega a la tercera pantalla.</p> <p>Botón se ilumina.</p> <p>Presentador regresa a ver la pantalla.</p> <p>(Si NO hacen click en 5 segundos tiempo el presentador habla. Si NO lo hacen en 10 segundos inicia el juego automáticamente)</p>	<p>Música de Videojuego #2(mundo especial).</p> <p>Presentador:Ahora veamos cómo funciona nuestra atención si agregamos sonido.</p> <p>(Si NO hacen click en 5 segundos tiempo el presentador dice: Luego de este juego viene un truco de magia genial!. Si NO lo hacen en 10 segundos inicia el juego automáticamente)</p>

<p>ESC. 1 INT. SET / JUEGO:</p> <p>Blur.</p> <p>Oscuridad.</p>	<p>Música de Videojuego #3(interlude).</p> <p>Voz en off: No necesitas moverte.</p> <p>Cuenta las luces que veas frente a ti.</p> <p>Comienza ahora.</p>
<p>ESC. 1 INT. SET :</p> <p>Lugar oscuro.</p> <p>Se prenden luces y se apagan. (9 veces)</p>	<p>Música de Videojuego #4(Juego).</p> <p>Bip con cada luz (9 veces)</p>
<p>ESC. 1 INT. SET / JUEGO:</p> <p>Blur.</p> <p>Oscuridad.</p>	<p>Música de Videojuego #3(interlude).</p> <p>Voz en off: Bastante fácil verdad?</p> <p>Ahora un poco más difícil, recuerda contar todas las luces. Empezamos.</p>

<p>ESC. 1 INT. SET :</p> <p>Lugar oscuro.</p> <p>Se prenden luces y se apagan. (13 veces)</p> <p>-Sincronizado con el sonido al inicio, se va des sincronizando.</p>	<p>Música de Videojuego #4(Juego).</p> <p>Bip con cada luz (13 veces)</p> <p>-Sincronizado con las luces al inicio, se va des sincronizando.</p>
<p>ESC. 1 INT. SET / JUEGO:</p> <p>Blur.</p> <p>Oscuridad.</p>	<p>Música de Videojuego #3(interlude).</p> <p>Voz en off: Qué tal estuvo ahora?</p> <p>Lograste fijar tu atención solamente en las luces?</p>
<p>ESC. 1 INT. SET :</p> <p>Presentador empieza a caminar hacia la mesa de actividades.</p>	<p>Música de Videojuego #2(mundo especial).</p> <p>Presentador:El neurólogo Denis López dijo que nuestro cerebro solo puede fijar la atención en una cosa a la vez, porque es un mecanismo de seguridad para hacer bien las cosas. Sería muy complicado tener la atención completamente en varias cosas al mismo tiempo, ya que incluso podríamos volvernos locos.</p>

<p>ESC. 1 INT. SET :</p> <p>Cruce de umbral: Del mundo especial al mundo ordinario.</p> <p>Presentador llega a la mesa de actividades.</p> <p>Saca los materiales.</p> <p>Truco de magia.</p>	<p>Música de Videojuego #1(mundo Ordinario).</p> <p>Durante el truco: Música de Videojuego #5(Truco).</p> <p>Presentador: Este es un truco con el que pondrás a prueba la atención de tus amigos. Aquí tenemos un vaso al que llenaremos de agua. Lo ponemos dentro de esta funda. Ahora vamos a transportar solamente el vaso a esta otra funda. Mira la funda está vacía.</p>
<p>ESC. 1 INT. SET :</p> <p>Presentador camina hacia el punto final.</p> <p>Llega al punto final.</p>	<p>Música de Videojuego #1(mundo Ordinario).</p> <p>Presentador:Hemos visto que la atención no puede ser fijada en más de una cosa a la vez, por nuestra seguridad, sin embargo somos nosotros quienes debemos reforzar a nuestro cerebro y decidir en qué centrar nuestra atención.</p>

FIN

Escaleta

ZUMBAMBICO							
de Victoria							
Valladares							
Piloto: Cerebro							
La Atención							
GUION							
TÉCNICO							
FORMATO 360							
ESC. ESTUDIO							
No	Dia	Plano	Imagen	Anim.	Sonido	Música/FX	Observaciones
1	1	PG 360	Ancor realiza acción completa.	botones	Voz	Música de videojuego #1	Cámara 360 estática a la altura del ancor.
3	1	PG 360	Set sobrecargado de objetos que van cambiando al apagar y prender la luz.	Infogram a antes y después	Voz Off	Música de videojuego + click	Cámara 360 estática. Se apaga y se prende la luz antes y después de modificaciones por parte de ARTE(x5.
4	1	PG 360	Un espacio del set está decorado e iluminado.	Infogram a antes y después	Voz Off	Música de videojuego + click	Cámara 360 estática. Se apagan y se prenden lámparas.

			Lámparas sobre una mesa.				
ESC. CALLE							
No	Día	Plano	Imagen		Sonido	Música/FX	Observaciones
1	2	PG 360	Parque con gente disfrazada, equipo zumbambico haciendo burbujas, una niña patinando al rededor de la cámara. Pelotas rojas estratégicamente colocadas.	Infogram a antes y después	Voz Off	Música de videojuego	Cámara 360 estática

Plan de Rodaje

"ZUMBAMBICO" de Victoria Valladares				
Piloto: Cerebro "Quién decide por tí"				
PLAN DE RODAJE				
Productor: Oyuki Roque				
Jornada1, SETEO 16/02/18				
Jornada2, RODAJE1 17/02/18				
Jornada3, RODAJE2 18/02/18				
ESTUDIO JORNADA 1				
HORARIO	LUGAR	Acción	TRABAJO	Observaciones
14:30:00	Estudio U	Llegada de crew	Dirección, producción, arte, cámara	Traer arte juego 1, 2 y 3
14:45:00	Estudio U	Decoración	Arte, cámara	Trabajar juntos
18:30:00	Estudio U	Llegada de crew	Iluminación	
18:45:00	Estudio U	Lunch	Dirección, producción, arte, cámara, iluminación	Hot dogs y gaseosas 14pax
19:00:00	Estudio U	Seteo luces	Arte, cámara, iluminación	
19:30:00	Estudio U	Prueba cámara, arte e iluminación	Arte, cámara, iluminación	Trabajar juntos
20:00:00	Estudio U	Snacks	Dirección, producción, arte, cámara, iluminación	Frutas, Snacks, bebidas
20:15:00	Estudio U	Despedida	Dirección, producción, arte, cámara, iluminación	Arreglar todo

ESTUDIO JORNADA 2				
HORARIO	LUGAR	Acción	TRABAJO	Observaciones
8:00:00	Estudio U	Llegada de crew	Dirección, producción, arte, cámara	
8:15:00	Estudio U	Desayuno		Sánduches de jamón con queso, café, té y jugo
8:30:00	Estudio U	Seteo	Cámara	
8:45:00	Estudio U	Rodaje Juego 1	Cámara, luces y arte	(antes y después de cada cambio de arte)
10:00:00	Estudio U	Desmontaje y Decoración juego 2	Arte, cámara, luces	Trabajar juntos
12:15:00	Estudio U	Snack	Dirección, producción, arte, cámara, iluminación	Frutas, Snacks, bebidas
12:30:00	Estudio U	Seteo	Cámara	
12:45:00	Estudio U	Rodaje juego 2	Cámara, luces y arte	1. Prender y apagar luces por separado, manteniendo ritmo.
14:00:00	Estudio U	Desmontaje juego 2	Arte, cámara	Trabajar juntos
14:30:00	Estudio U	Almuerzo	Dirección, producción, arte, cámara, iluminación, sonido	Frutas, Snacks, bebidas y gaseosas 14pax Llegada Sonido y presentador
15:00:00	Estudio U	Decoración para Presentador	Arte, cámara, luces, sonido	Trabajar juntos
17:00:00	Estudio U	Seteo	Cámara, sonido	
17:15:00	Estudio U	Rodaje Presentador	Presentador, cámara, luces, sonido y arte	Trabajar juntos
18:45:00	Estudio U	Desmontaje Presentador	Arte, Cámara, sonido	
19:15:00	Estudio U	Cena	presentador, arte, cámara, iluminación, sonido	Sánduches de jamón con queso, café, té y jugo
19:30:00	Estudio U	Despedida	presentador, arte, cámara, iluminación, sonido	

PARQUE JORNADA 2				
HORARIO	LUGAR	Acción	TRABAJO	Observaciones
14:00:00	Parque	Llegada de crew	Dirección, producción, arte, cámara, sonido, iluminación	Sonido solo debe grabar ambiental, puede quedarse todo el día
14:15:00	Parque	Designar elementos rojos, puestos y papeles	Dirección, producción, arte, cámara, iluminación, sonido	Disfraces
14:45:00	Parque	Seteo	Cámara, arte	Trabajar juntos
15:00:00	Parque	Prueba cámara, actores	Arte, cámara, actores	Señalar acciones. GRABADO para prueba
15:30:00	Parque	Rodaje	-	
16:30:00	Parque	Desmontar	Arte, cámara, actores	-
17:00:00	Parque	Lunch	Dirección, producción, arte, cámara, iluminación, sonido	Sánduches de jamón con queso, café, té y jugo
17:30:00	Parque	Despedida	Dirección, producción, arte, cámara, iluminación, sonido	

Plan de producción

	26Ene-4Feb	5Feb-11Feb	12Feb-18Feb	19Feb-25Feb	26Feb-4Mar	5Mar-11Mar	12Mar-18Mar	19Mar-25Mar	26Mar-1Abr	2Abr-8Abr	9Abr-15Abr	16Abr-22Abr	23Abr-29Abr	30Abr-6May	7May-13May	14May-19May
Guión + Escaleta	X	X	X				X			X	X		X	X	X	
Libro							X									
Clav: solucionar dudas, deadlines			X													
Clav: Casting				X												
Clav: Scouting				X												
Arte+Pruebas de cámara e iluminación					X		X	X								
Reclute																
Prueba de Presentador						X										
Edición						X			X	X	X					
Administración/Programación, Prod y Pres									X	X	X	X	X	X	X	X
Publi/Aldar presentación																
Presentación																X

Febrero	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
				1	2	3	4
	5	6	7	8	9	10 Scouting	11
	12	13 Adelanto en Guión y Escaleta	14	15	16	17 Chat crew para plantear deadlines	18 Guión y Escaleta listos
	19	20	21 Llamado a Casting	22	23 Propuestas de Arte, desglose de materiales, Perdir	24 Casting + Scouting	25 Compra de materiales (arte)
	26	27 Recordar a Santiago llevar cámara 360 a la U	28 Recoger cámara 360				

Marzo	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
				1	2 Utillería y materiales completos	3 Prueba cámara, iluminación, sonido y arte.	4 Prueba de edición
	5	6 Llamar a hacer cita con profe de interactividad	7	8 CITA PROFE DE INTERACTIVIDAD ALEJITO POL	9 Prueba Presentador	10	11
	12	13	14	15	16 Seteo: Arte, cámara e iluminación	17 Rodaje	18 Rodaje
	19	20	21	22	23	24 Fecha alternativa de rodaje	25 Fecha alternativa de rodaje
	26	27	28	29	30 Edición	31 Edición + Animación	

Abril	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
							1
	2	3	4	5	6 Edición +Animación	7 Edición +Animación	8 Edición +Animación
	9	10	11	12	13	14	15 Libro avanzado
	16	17 CUMPLE ALEJITO	18	19	20	21	22
	23	24	25	26	27	28	29
	30						

Mayo	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
		1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13 Libro, App y presentación listos
	14	15	16	17	18 Presentación	19	20
	21	22	23	24	25	26	27
	28	29	30	31			

Propuesta de Arte

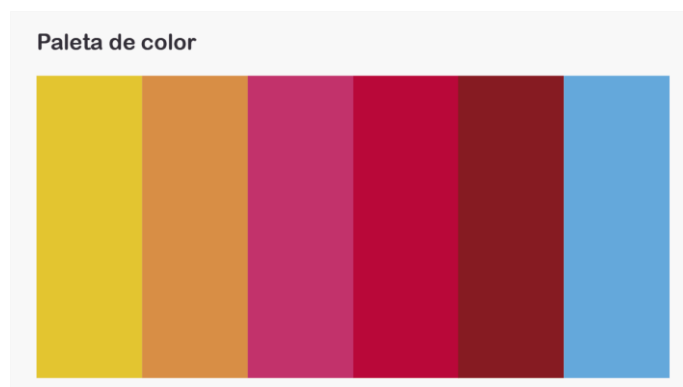
Dirección de Arte: Doménica Zurita

- Escenografía Presentador



<p>Pared 1 Sticky notes, sobre esto el logo de zumbamico.</p> 	<p>Pared 3 Una tela colgada con cuadrados de colores para crear profundidad. Un sillón, con una mesa al lado y varias cosas a un lado.</p> 
<p>Pared 2 Una pared con zigzags amarillos. Colgando del techo, una pelota roja.</p> 	<p>Pared 4 Luces formando una palabra sobre tela negra. Las luces se prenden y apagan. O cortina de luces sobre tela negra</p> 

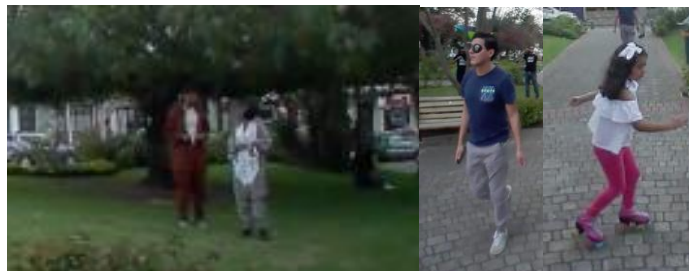
Paredes 1, 2 y 3 relacionados directamente al contenido del juego al que dirige cada uno.



- Juego 1



Personajes:



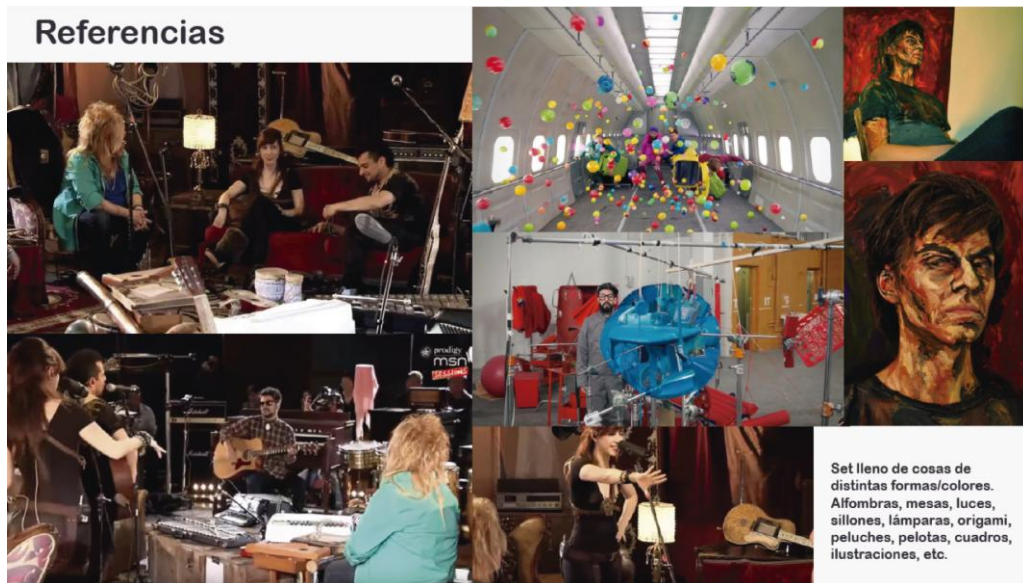
- Juego 2



Paleta de color



- Juego 3



Paleta de color



- Vestuario Presentador



Fotografía

- Presentador



- Juego 1



- Juego 2



- Juego 3



Iluminación

Para lograr uniformidad de luz y sombra alrededor de la cámara 360, se dispusieron luces encima de la cámara, desde la parrilla del set. Iluminando desde el centro hacia la escenografía que rodea la cámara. Se incorporan además elementos lumínicos como lámparas y luces de navidad, que ayudan a una mejor eliminación de sombras, ayudando también a la composición de la escenografía en cuanto a temática.

Audio

Se utilizó un micrófono tipo lavalier para grabar al presentador y lograr mayor nitidez de audio. Para las infografías que se presentan antes y después de cada juego se grabó voz en off del mismo presentador para dar continuidad a la proximidad creada ya con el espectador.

Para todo el programa se utiliza música dinámica, la cual brinda la sensación de videojuego e invita al jugador/espectador a estar atento de cada una de las partes del nivel.

Music by CreativeCommons

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

1. Juego1:

-Kevin MacLeod ~ *Monkeys Spinning Monkeys*

2. Juego2:

-Kevin MacLeod ~ *Fluffing a Duck*

3. Infografías:

-Kevin MacLeod ~ *Amazing Plan*

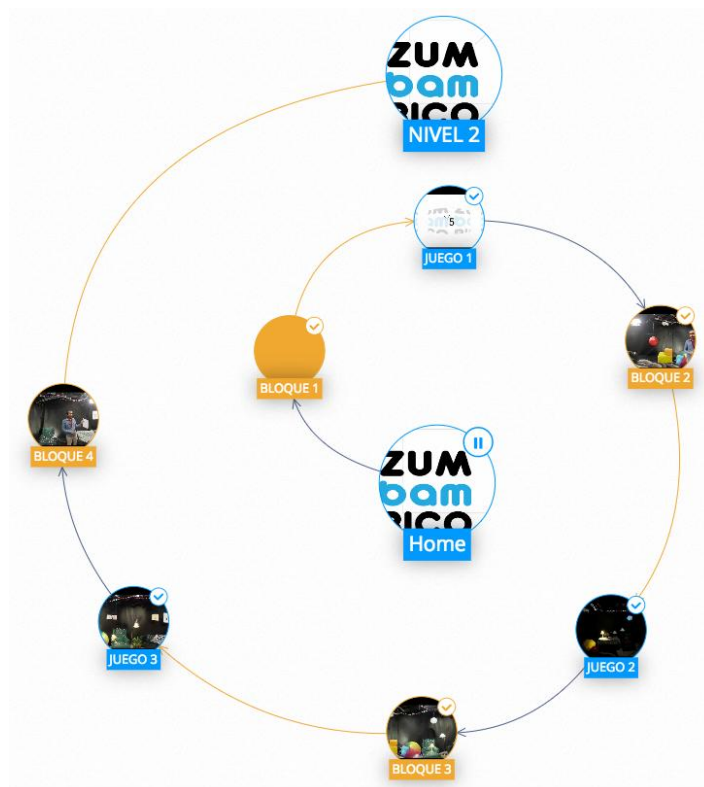
4. Home:

-Kevin Macleod - *Wallpaper*

Postproducción

Realizado por: Imán Transmedia

- Estructura e Interactividad.

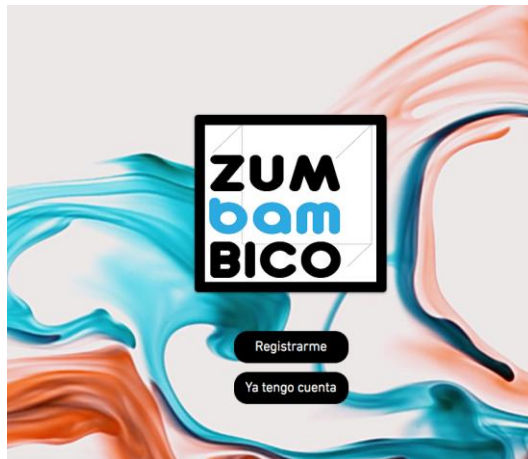


Inicia en Home y avanza linealmente hasta completar el capítulo, permitiendo al espectador avanzar al siguiente nivel. Entre cada bloque explicativo del presentador existe un juego; el espectador se puede dirigir a este mediante interactividad, haciendo click en un botón o esperando el inicio automático.

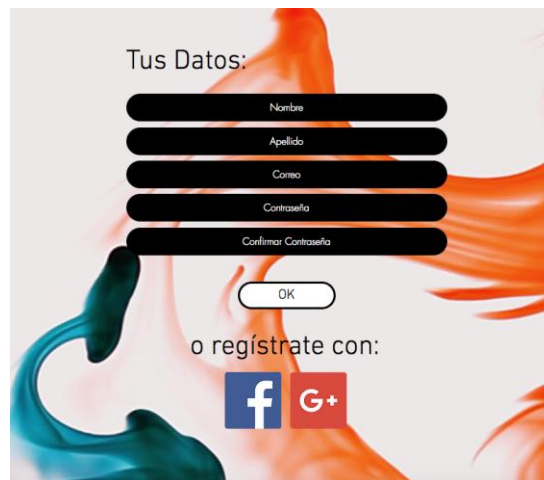
Entre cada bloque del presentador existe una infografía explicativa del juego:



- App



Pantalla de Inicio al descargar la App.





Se requiere registro para iniciar.



Home.

Al descargar la App Zumbambico se debe realizar un proceso de registro para iniciar el juego. Cada nivel de esta temporada completa una parte del cuerpo humano. Se puede acceder al juego mediante el botón “Jugar” o a través de cada órgano del personaje animado que aparezca a colores. El objetivo es completar todos los niveles.

Visualización de gráfico animado al inicio y al final de la temporada:

<p>Nivel 1: Desbloqueado solamente el capítulo del cerebro.</p> 	<p>Nivel 10: Desbloqueados todos los capítulos.</p> 
---	--

Presupuesto

Presupuesto 2 Capítulos interconectados

NOMBRE DEL PROYECTO: Zumbambico

PRODUCTOR: Oyuki Roque

CO PRODUCTOR:

DIRECTOR: Victoria Valladares

FORMATO RODAJE: Video 360

FORMATO PROYECCIÓN: 4k

DÍAS DE RODAJE: 4 DÍAS

DURACIÓN: 7min

COD.	Item	Unidad	Cantidad	Precio/U	Subtotal	Total
Gastos Generales						
1.1	SEGUROS, ASPECTOS JURÍDICOS Y FINANCIEROS		0			0
1.1.1	Asesoría legal y gastos legales	Seleccionar		0 -	-	
1.1.3	Gastos de timbre y notaría	Seleccionar		0 -	-	
1.1.4	Gastos de gravámenes financieros, transacciones, transferencias	Seleccionar		0 -	-	
1.1.5	Seguros de responsabilidad civil	Seleccionar		0 -	-	
1.1.6	Seguros de equipos	Seleccionar		0 -	-	
1.1.7	Pólizas de cumplimiento	Seleccionar		0 -	-	
1.2	GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE OFICINA		0			440
1.2.1	Arriendo oficina	Mensual		1	200	200
1.2.2	Servicios públicos (luz, agua, gas)	Mensual		1	20	20
1.2.3	Telefonía móvil	Mensual		1	10	10
1.2.4	Gastos de conexión a internet	Mensual		1	50	50
1.2.5	Insumos de oficina	Mensual		1	75	75
1.2.6	Alquiler equipo de oficina	Mensual		1	75	75
1.2.7	Gastos de correo y mensajería local e internacional	Mensual		1	10	10
1.3	PERSONAL ADMINISTRATIVO Y SERVICIOS		0			50
1.3.1	Secretaria(s)	Seleccionar		0 -	-	
1.3.2	Mensajero (s)	Seleccionar		0 -	-	
1.3.3	Contador(es) y asistente contable	Paquete		1	50	50
1.3.4	Aseo y cafetería	Seleccionar		0 -	-	
	SUBTOTAL 1 GASTOS GENERALES		490			
	IMPREVISTOS 5%		24,5			
	SUBTOTAL 2 GASTOS GENERALES		514,5			
	IVA 12%		61,74			
	TOTAL GASTOS GENERALES		576,24			
Desarrollo						
2.1	GUIÓN					640
2.1.1	Adquisición de derechos de adaptación de obras literarias	Seleccionar		0 -	-	
2.1.2	Adquisición de derechos de guión	Seleccionar		0 -	-	
2.1.3	Honorarios de guionistas	Paquete		1	500	500
2.1.4	Asesorías/Script doctor	Seleccionar		0 -	-	
2.1.5	Derechos sobre el guión	Seleccionar		0 -	-	
2.1.6	Guión Técnico	Paquete		0	-	
2.1.7	Guión dibujado (Storyboard)	Seleccionar		0 -	-	
2.1.8	Registro en el IEPÍ	Paquete		1	100	100
2.1.9	Traducciones	Seleccionar		0 -	-	
2.1.10	Fotocopias guión / encuadernación	Paquete		1	40	40
2.2	PRODUCTORES					600
2.2.1	Productor(es) ejecutivo(s)	Meses		1	600	600
2.2.2	Asistente productor(es) ejecutivo(s)	Seleccionar		0 -	-	
2.2.3	Jefe de desarrollo	Seleccionar		0 -	-	
2.2.4	Tarifa productora	Seleccionar		0 -	-	

2.3	GBSTIÓN (Levantamiento de fondos)					4300
2.3.1	Diseño de proyecto	Paquete	1	1.000	1.000	
2.3.2	Elaboración piezas audiovisuales para la consecución de patrocini	Paquete	1	1.000	1.000	
2.3.3	Elaboración e impresión portafolio y piezas gráficas	Paquete	1	300	300	
2.3.4	Gastos de representación, presentaciones a inversionistas etc.	Paquete	0	1000	1000	
2.3.5	Inscripciones a festivales y mercados	Paquete	0	500	500	
2.3.6	Envíos	Paquete	0	500	500	
2.4	LOGÍSTICA					1500
2.4.1	Transporte personas terrestre	Meses	1	500	500	
2.4.2	Transporte personas aéreo	Seleccionar	0 -	-		
2.4.3	Transporte personas fluvial	Seleccionar	0 -	-		
2.4.4	Alimentación	Meses	1	1.000	1.000	
2.4.5	Alojamiento	Meses				
2.4.6	Gastos de viaje	Seleccionar	0 -	-		
	SUBTOTAL 1 DESARROLLO			7040		
	IMPREVISTOS 5%			352		
	SUBTOTAL 2 DESARROLLO			7392		
	IVA 12%			887,04		
	TOTAL DESARROLLO			8279,04		
Preproducción						
3.1	PRODUCTORES					1400
3.1.1	Gerente de producción	Meses	1	1.500	1.500	
3.1.2	Productor de línea	Meses				
3.1.3	Asistente(s) de producción	Meses	1	900	2.700	
3.2	PRODUCCIÓN DE CAMPO					700
3.2.1	Productor de campo	Días	4		500	
3.2.2	Asistente(s) de producción de campo	Días	4		300	
3.3	DIRECCIÓN Y CABEZAS DE EQUIPO					5400
3.3.1	Director	Meses	1	2.000	2.000	
3.3.2	Director de fotografía	Meses	1	1.200	1.200	
3.3.3	Director de arte	Meses	1	1.200	1.200	
3.3.4	Sonidista	Meses	1	1.000	1.000	
3.4	CASTING					400
3.4.1	Director de casting	Día	1	100	100	
3.4.2	Asistente de casting	Seleccionar	0 -	-		
3.4.3	Alquiler locaciones para casting	Día	1	300	300	
3.5	ENSAYOS					600
3.5.1	Pruebas maquillaje, vestuario y escenografía	Paquete	1	100	100	
3.5.2	Alquiler locaciones para ensayo	Días	2	500	500	
3.6	PRUEBAS CÁMARA					100
3.6.1	Pruebas cámara	Días	2	50	100	
3.7	LOGÍSTICA					600
3.7.1	Transporte personas y carga terrestre	Días	2	50	100	
3.7.2	Transporte personas y carga aéreo	Seleccionar	-	-		
3.7.3	Transporte personas y carga fluvial	Seleccionar	-	-		
3.7.4	Alimentación	Días	2	250	500	
3.7.5	Alojamiento equipo de producción	Meses	0			
3.7.6	Gastos de viaje	Seleccionar	0 -	-		
	SUBTOTAL 1 PREPRODUCCIÓN			9200		
	IMPREVISTOS 5%			460		
	SUBTOTAL 2 PREPRODUCCIÓN			9660		
	IVA 12%			1159,2		
	TOTAL PREPRODUCCIÓN			10819,2		

Producción

4.1	PERSONAL DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN				11150
4.1.1	Director(es)	Días	4	500	2.000
4.1.2	Asistente de dirección	Días	4	300	1.200
4.1.3	Otros asistentes de dirección	Días			
4.1.4	Presentador	Días	4	150	600
4.1.7	Continuista	Días	4	50	150
4.3	PERSONAL PRODUCCIÓN DE CAMPO				1600
4.3.1	Productor de campo	Día	4	300	1.200
4.3.2	Asistente de producción de campo / Chofer	Día	4	100	400
4.5	PERSONAL DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA				3900
4.5.1	Director de fotografía	Día	4	300	1200
4.5.2	Operador de cámara	Día	4	-	-
4.5.3	Asistente de cámara I (foquista)	Día	4	-	-
4.5.4	Asistente de cámara II	Seleccionar	0	-	-
4.5.5	Asistente de cámara III (<i>Video assist</i>)	Seleccionar	0	-	-
4.5.6	Técnico de imagen digital (DIT)	Seleccionar	0	-	-
4.5.7	Luminotécnico (<i>Gaffer</i>)	Día	4	350	1400
4.5.8	Asistente de luces I	Día	4	200	800
4.5.9	Asistente de luces II	Seleccionar	0	-	-
4.5.10	Otros asistentes de luces	Día	4	100	400
4.5.11	Maquinista	Seleccionar	0	-	-
4.5.12	Electricista	Seleccionar	0	-	-
4.5.13	Operador <i>Steady Cam</i>	Seleccionar	0	-	-
4.6	PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE				4880
4.6.1	Director de arte	Día	4	400	1600
4.6.2	Asistente de arte I	Día	4	200	800
4.6.3	Otros asistentes de arte	Día	4	100	400
4.6.4	Productor de arte	Seleccionar	0	-	-
4.6.5	Coordinador de efectos especiales	Seleccionar	0	-	-
4.6.6	Escenógrafo	Seleccionar	0	-	-
4.6.7	Equipo de elaboración de escenografías	Día	4	300	1200
4.6.8	Ambientador	Seleccionar	0	-	-
4.6.9	Asistente(s) de ambientación	Seleccionar	0	-	-
4.6.10	Utilero	Día	4	100	400
4.6.11	Asistente(s) de utilería	Seleccionar	0	-	-
4.6.12	Diseñador de vestuario	Seleccionar	0	-	-
4.6.13	Vestuarista	Día	4	50	200
4.6.14	Asistente(s) de vestuario	Seleccionar	0	-	-
4.6.15	Maquillador	Día	4	70	280
4.6.16	Asistente(s) de maquillaje	Seleccionar	0	-	-
4.7	PERSONAL DEPARTAMENTO DE SONIDO				800
4.7.1	Sonidista	Día	4	200	800
4.7.2	Asistente de sonido	Seleccionar			
4.7.3	Microfonista	Seleccionar			

4.8	EQUIPO DE RODAJE, ACCESORIOS Y MATERIALES				500
4.8.1	Alquiler Cámara y accesorios	Seleccionar	1	50	200
4.8.2	Alquiler óptica y accesorios	Seleccionar	0	-	-
4.8.3	Alquiler paquete de luces y grip	Seleccionar		50	200
4.8.4	Alquiler otros equipos (grúas, jibs, dollies, cabezas, cam)	Seleccionar	0	-	-
4.8.5	Alquiler planta o generador	Seleccionar	0	-	-
4.8.6	Material virgen (latas)	Seleccionar	0	-	-
4.8.7	Discos duros u otros medios de almacenamiento	Seleccionar	0	-	-
4.8.8	Compras misceláneas de rodaje, accesorios y materiales	Seleccionar		100	100
4.9	MATERIALES DE ARTE, ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA, MAQUILLAJE Y VEST		0		200
4.9.1	FX (efectos especiales en escena: disparos, explosiones, juegos)	Paquete	1	200	200
4.9.2	Compras y alquileres ambientación (incluye vehículos en escen)	Seleccionar	0	-	-
4.9.3	Compras y alquileres escenografía	Seleccionar	0	-	-
4.9.4	Compras y alquileres utilería	Seleccionar	0	-	-
4.9.5	Compras y alquileres vestuario	Seleccionar	0	-	-
4.9.6	Compras y alquileres maquillaje	Seleccionar	0	-	-
4.10	MATERIALES DE SONIDO				0
4.10.1	Alquiler paquete de sonido	Seleccionar	0	-	-
4.10.2	Compras misceláneas de sonido	Seleccionar	0	-	-
4.11	LOCACIONES				2400
4.11.1	Alquiler de locaciones	Días	4	500	2000
4.11.2	Reparación y daños en locaciones	Paquete	1	400	400
4.12	LOGÍSTICA				300
4.12.1	Transporte personas y carga terrestre	Días	4	50	200
4.12.2	Transporte personas y carga aéreo nacional	Seleccionar	0	-	-
4.12.3	Radios	Días	4	25	100
4.12.4	Enfermería y primeros auxilios	Seleccionar	0	-	-
4.12.5	Seguridad	Seleccionar	0	-	-
4.12.7	Alojamiento equipo de rodaje y actores	Seleccionar	0	-	-
4.12.8	Lavandería equipo de rodaje y actores	Seleccionar	0	-	-
4.12.9	Cafetería	Días	0	-	-
4.12.10	Aseo, baños portátiles	Seleccionar	0	-	-
4.13	CATERING				1400
4.13.1	Servicio de catering	Día	4	200	800
4.13.2	Snacks	Día	4	50	200
4.13.3	Bebidas	Día	4	100	400
4.14	VEHÍCULOS EN ESCENA				0
4.14.1	Auto uno	Seleccionar	0	-	-
4.14.2	Auto dos	Seleccionar	0	-	-
4.15	MATERIAL DE RODAJE				50
4.15.1	Película virgen 35mm	Seleccionar	0	-	-
4.15.2	Película virgen 16mm	Seleccionar	0	-	-
4.15.3	Discos duros	Seleccionar	0	-	-
4.15.4	Cassettes	Seleccionar	0	-	-
4.15.5	Tarjeta mini SD	Item	1	50	50
4.16	VIAJES / ESTADIA				0
4.16.1	Viajes equipo de producción	Seleccionar	0	-	-
4.16.2	Estadía equipo de producción	Seleccionar	0	-	-
4.16.3	Viajes Elenco	Seleccionar	0	-	-
4.16.4	Estadía Elenco	Seleccionar	0	-	-

4.17	POLIZAS					0
4.17.1	Seguro personal técnico	Seleccionar	0	-	-	
4.17.2	Seguro elenco	Seleccionar	0	-	-	
4.17.3	Seguro equipos	Seleccionar	0	-	-	
4.17.4	Pólizas de auspicios y fondos	Seleccionar	0	-	-	
4.18	OTROS PROFESIONALES					-
4.18.1	Contador	Seleccionar	0	-	-	
4.18.2	Abogado	Seleccionar	0	-	-	
	SUBTOTAL 1 PRODUCCIÓN		27080			
	IMPREVISTOS 5%		1354			
	SUBTOTAL 2 PRODUCCIÓN		28434			
	IVA 12%		3412,08			
	TOTAL PRODUCCIÓN		31864,08			

Postproducción

5.1	EDICIÓN					400
5.1.1	Edición o montaje	Paquete	1	300	300	
5.1.2	Asistente de edición I	Paquete	1	100	100	
5.1.3	Otros asistentes de edición		0			
5.1.4	Alquiler de equipos de edición		0			
5.3	FINALIZACIÓN					300
5.3.5	Colorización	Paquete	1	200	200	
5.3.8	Composición (diseño de títulos y créditos)	Paquete	1	100	100	
5.5	SONIDO (incluye película y tráiler)					200
5.5.1	Montaje/edición de sonido	Paquete	1	100	100	
5.5.5	Mezcla final y codificación (sala de Mezcla)	Paquete	1	100	100	
5.6	MÚSICA					
5.6.4	Derechos temas musicales existentes					
	SUBTOTAL 1 POSTPRODUCCIÓN		900			
	IMPREVISTOS 5%		45			
	SUBTOTAL 2 POSTPRODUCCIÓN		945			
	IVA 12%		113,4			
	TOTAL POSTPRODUCCIÓN		1058			

TOTAL DESARROLLO:	8279,04
TOTAL PREPRODUCCIÓN:	10819,2
TOTAL PRODUCCIÓN:	31864,08
TOTAL POSTPRODUCCIÓN:	\$1.058,00
GRAN TOTAL:	\$52.020,32

Equipo Técnico y Colaboradores:

Oyuki Roque	Producción
Doménica Zurita (con su crew)	Arte
Felipe Lara	Fotografía
Alejandro Villagómez y Paúl Latorre (Roddart)	Iluminación
Jesús Rangel	Presentador
Alex Velasquez	Sonido y Asistente de Arte
Andrés Quirola	Sonido
Santiago Navarro	Cámara 360
Samantha Fierro	Staff
Diana Vasco	Staff
Isaac Torres	Staff
Paúl Narváez	Staff
Gabriel Pasquel	Staff y Archivo
Eddy Tobar	Luces
Simón Zambrano	Edición de Guión
Niko Parrales	Ilustraciones de Escenografía
Imán Transmedia	Postproducción

Conclusiones

Zumbambico es un producto audiovisual que resuelve la necesidad de un contenido de entretenimiento relacionado a la formación de cultura general.

Mediante esta App se desarrolla el aprendizaje activo de jóvenes a través de sus dispositivos móviles, los cuales funcionan en este caso como una herramienta de conocimiento y no como un aparato de distracción.

La mejor manera de distribución es desde tiendas virtuales de aplicaciones descargables. La rentabilidad es mediante el pautaaje de marcas como parte de la escenografía del juego, donde no irrumpe la percepción del espectador; sin embargo dispone de buena visibilidad para ser observado durante la experiencia inmersiva.

Referencias Bibliográficas

Abregú Tueros, Luis Fidel, Galve Manzano, José Luis, *La estrategia didáctica vivencial aplicada en la enseñanza-aprendizaje de la salud en el trabajo*.
Electronic Journal of Research in Educational Psychology [en línea] 2010, 8
(Diciembre-Sin mes) : [Fecha de consulta: 10 de mayo de 2018] Disponible
en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293122000013>

Carroll, K. (2010). *El trabajo y el juego*. México: McGraw-Hill Interamericana.

Joseph Campbell. (1949). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura
Económica.