

Revista digital interactiva de Diseño y Producción Audiovisual para la ESPOL

Santiago Alfredo Tovar Morán

Oscar José Arias Cevallos

Janeth María Traverso Holguín

Lcda. Ingrid Fiallos

ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)

Campus Gustavo Galindo Km. 30.5 vía Perimetral.

Apartado 09-01-5863. Guayaquil-Ecuador

stovar@espol.edu.ec, ojarias@espol.edu.ec, jtraverso@espol.edu.ec,

Resumen

Esta tesis está basada en un proyecto de una revista digital que contendría material de utilidad para los estudiantes de las carreras de Diseño Gráfico y Producción Audiovisual, que les permitiría enfocarse en las nuevas tendencias y noticias a nivel universitario en general y estar al tanto de las vanguardias y desarrollo de tecnologías para estas áreas.

Es importante saber que el término "Revista digital interactiva" corresponde a una publicación no impresa, que será difundida solo a través de la web en formato PDF por medio de la página de la ESPOL, que permitirá a los estudiantes interactuar con la revista.

La revista contendría información sobre nuevas tendencias, tecnología, tutoriales, entrevistas a profesionales y personajes destacados de nuestro entorno en las áreas de producción audiovisual y diseño gráfico.

Su característica esencial consiste en que los estudiantes formaran parte activa e importante en la creación de esta revista, ya que serán ellos los que a través de sus comentarios y/o publicaciones sean los que puedan enriquecer cada edición.

Teniendo en cuenta estas definiciones, se puede tener en consideración que la revista sería un medio de introducción para los estudiantes hacia el amplio mundo del diseño y la producción.

Palabras Claves: revista digital, revista interactiva, diseño gráfico, producción audiovisual,

Abstract

This thesis is based on a draft of a digital magazine that would contain useful material to students majoring in Graphic Design and Film Production, enabling them to focus on new trends and news in a university level and to be aware of the avant-garde and technology development of these areas.

Importantly, the term "Interactive Digital Magazine" corresponds to a non-printed publication, which will be spread out only on the web in PDF format through the website of the ESPOL, allowing students to interact with the magazine.

The magazine would contain information on new trends, technology, tutorials, and interviews with professionals and prominent people of our environment in the areas of Film production and Graphic design.

Its essential feature is that students will be an active and important part in creating this magazine, since will be they who through their comments and / or publications would enrich each issue.

Given these definitions, we could consider this magazine a means of introduction for students in the wide world of design and production.

Keywords: digital magazine, interactive magazine, graphic design, film production.

1. Introducción

El término digital e interactivo, de Diseño y Producción Audiovisual comprende casi cualquier medio interactivo que tenga que ver con gráfica visual digital, en el caso del diseño gráfico y cualquier tipo de video o imágenes secuenciales digitales con audio en lo que tiene que ver con la producción audiovisual.

Se emplearía un formato de revista digital que se distribuiría por internet a través de la página web de la ESPOL y que estaría orientada especialmente hacia los alumnos de la escuela de comunicación social EDCOM que cursen las carreras de Licenciatura en Diseño Gráfico y Licenciatura en Producción Audiovisual.

2. Objetivos del Proyecto

2.1. Objetivos Generales

Su interés e intención es básicamente el de informar, fomentar las características del mundo del diseño gráfico y la producción audiovisual en un sentido amplio, ofreciendo a través de esta revista una serie de contenidos para los estudiantes de estas carreras, incorporando conocimiento tecnológicos, avances, vanguardia, concursos, charlas informativas, valores y el desarrollo de destrezas y habilidades.

2.2. Objetivos Específicos

- Fomentar una cultura de interés y competitividad hacia los nuevos estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico y Producción Audiovisual, y a los avanzados mantenerlos informados de lo que pasa en dichas carreras.
- Llegar a sectores en los que no se preocupa el mercado estudiantil, es decir en los nuevos estudiantes, y mantener a los avanzados al día.
- Incentivar a los nuevos estudiantes a adentrarse en el mundo de diseño gráfico y la producción audiovisual, en todos los aspectos y niveles, para que puedan elegir de manera más rápida y precisa su campo de acción, o en el que mejor podría desempeñarse.
- Colaborar en el desarrollo mental, intelectual y artístico.
- Influir correctamente y positivamente en el comportamiento y desenvolvimiento de los estudiantes en sus carreras, generando mayor autocritica y conocimiento general de estas áreas.
- Proporcionar el material adecuado para que estos estudiantes se puedan desenvolver de

manera correcta desde el inicio de su vida estudiantil y más adelante profesional.

- Mantener a los estudiantes más avanzados activos para que ganen competitividad, e incentivar sus destrezas y apoyar su trabajo.

3. Definición del tamaño de la muestra

La población es definida como el conjunto que representa todas las mediciones de interés para el estudio de campo.

La población que se ha considerado para la realización de la investigación de campo, se concentra en la ESPOL campus las Peñas de las carreras de Diseño Gráfico, Producción Audiovisual y estará definida por adultos de 18 a 35 años de diferente índole ya sea social o económico.

Para determinar el grupo objetivo, se ha tomado la información proporcionada por la EDCOM, que se basan en el registro de estudiantes activos del segundo termino 2010.

Tabla 1. Estudiantes activos termino II 2010

Licenciatura de Producción Audiovisual	506
Licenciatura de Diseño Grafico	196
Tecnología de Diseño Grafico	718

3.1. Análisis de resultados de las encuestas

El 94% (76 personas) respondió que no conoce o no tiene ninguna información sobre una revista acerca de diseño y producción.

El 99% (80 encuestados) de los 81 de la muestra creen que sería de mucha utilidad la existencia de una revista digital de diseño y producción audiovisual.

El 65% (53 encuestados) piden que pongan en la revista acerca de concursos, ya que hay muchos que disfrutarían poner sus trabajos. Es una forma de darse a conocer y plasmar lo que les agrada hacer.

El 99% (80 personas), opinan que les gustaría obtener la revista, porque creen q es importante estar al día de lo que pasa en el mundo de diseño y producción y hoy en día no existe una revista aquí en Guayaquil que trabaje en estas áreas.

El 77% (62 encuestados) está interesado en participar activamente con comentarios y opiniones en el blog de la revista. Harían críticas constructivas y se tratarían diferentes temas donde uno puede expresarse con respeto.

El 59% (48 encuestados) pagarían entre \$2 - \$5.

4. Plan de desarrollo

Para poder desarrollar la revista se tienen diversas vías de comunicación a las cuales recurriremos para que estudiantes se informen acerca de ella y conozcan sobre el proyecto que se llevará a cabo.

4.1. Propósito de la Campaña

Nuestra intención es dar a conocer la revista en la universidad, generar interés en los estudiantes, dar información acerca de diseño y producción en el entorno universitario y guías para los estudiantes, tutoriales, entrevistas, avances tecnológicos y temas afines.

4.2. Ámbito para ejecución del Proyecto

El proyecto será dirigido a los estudiantes de las carreras de diseño gráfico y producción audiovisual, a través del uso de las redes sociales y la creación de un blog en el cual ellos podrán acceder a la información fácilmente y además dejar comentarios o compartir experiencias y consejos de manera gratuita.

Para la ejecución del proyecto se necesitará de la creación de un departamento que se encuentre ubicado de preferencia en los dominios de la universidad de la misma manera que existen ya departamentos afines como lo son FRAME (productora de EDCOM) y CRASH (Club de ilustración de EDCOM).

Para lo que se necesitara recursos suministrados por la misma universidad.

Los posibles auspiciantes designados para contribuir al desarrollo de este proyecto serán:

- CARTIMEX S.A.
- Ministerio de Cultura del Ecuador
- Auditorio Centro Cultural Libertador Simón Bolívar
- MARKKA REGISTRADA
- SIGLO 21
- LIBRERÍA CERVANTES CIA. LTDA.
- EcuadorTV

4.3. Análisis del Público Objetivo

Se buscará conocer los factores que puedan generar en los estudiantes interés o motiven a la búsqueda de información.

Los estudiantes del primer del nivel más proclives a desconocer el mundo del diseño y la producción estarán mejor informados gracias a la revista.

4.4. Estrategias

Realizar una investigación de mercado para conocer los factores, influencias, tendencias y conocimiento que tiene la juventud de la ESPOL sobre el diseño y producción.

Uso de avisos y banners para dar a conocer sobre la revista.

Realización de la revista interactiva para llegar de manera más fácil hacia el mercado meta.

Nos pueden contactar por nuestro blog, Facebook, o canal de YouTube.

5.2. Isotipo

El objetivo del logotipo es que represente la revista y sea la identificación gráfica para llegar a los estudiantes y profesionales que se sienta afín con la misma.

El tipo de letra que se utiliza para el presente logo es totalmente legible, y connota simplicidad y modernismo por su estética.

El título o nombre seleccionado para esta propuesta será "PRODesign", éste se sustenta en el principal objetivo de esta revista, hacer que los estudiantes, así como también profesionales (entre los cuales se incluyen hombres y mujeres), se informen, motiven y tengan una participación constante en todo lo referente a las carreras de Diseño Gráfico y Producción Audiovisual.



Figura 1. Isotipo de la Campaña.

5.3. Tipografía

Considerando los parámetros propuestos para el desarrollo de este proyecto se seleccionó la tipografía Batho y Baby Universe y *Arial Bold* para el soporte literario.

5.4. Consideraciones técnicas del proyecto

Siendo las piezas gráficas elementos principales en esta revista, a continuación se desglosarán los requerimientos técnicos para su realización.

- Formato PDF.
- Tamaño A5.
- Equipo Técnico: Director General/Director de Redacción, Director de Arte/Ilustrador, Diseñador/Fotógrafo, Redactor/Editor.
- Utilización de programas de ilustración y diagramación.
- Publicación de visuales: Fotos, entrevistas, testimonios, proyectos, entre otros.
- Es de contenido temático: cultural, educativo, didáctico, informativo.
- Tipo de letra: Arial 10 pt.

5.4.1. Investigación y selección de información. Será el proceso de preparación previo al desarrollo de una revista, donde se especifican todos los pasos a seguir, recursos o elementos que serán necesarios para llevarlo a cabo. La organización y selección de la información que se ofertará a los lectores será planificada y discutida por todos los redactores de la publicación. Se pondrá en consenso todas las decisiones que afecten al tipo de contenido que se debe ofrecer y se anunciará a todos los miembros de la publicación los trabajos (artículos, reportajes, entrevistas, etc.) que se están realizando.

Por ser una revista con una temática que interesa a estudiantes de la ESPOL la información será obtenida por las muchas fuentes que ofrece la internet, blogs, páginas de diseño y producción audiovisual, además de la información que nos podrán brindar la EDCOM y por los mismos estudiantes y profesores. Uno de los objetivos es estar en continuo contacto con la EDCOM por los posibles eventos que puedan realizarse o por el resultado de alguna noticia en el proceso de las mismas. Al mismo tiempo, el hecho de ser estudiantes y tener muchos contactos y amistades con inquietudes acerca de las tendencias, proyectos, eventos y profesionales ha facilitado que nosotros enfoquemos la temática de nuestra revista. La selección de los contenidos publicados será elegida por los creadores de la revista y consultada con los redactores (posiblemente estamos hablando de las mismas personas).

5.4.2. Redacción y edición. La redacción de la información publicada será responsabilidad de los redactores así como la maquetación de cada una de las páginas que hayan elaborado. La extensión de los contenidos se intentará ajustar a lo planeado en el planillo para que no haya descuadres en el plan. Para diagramar la revista se utilizará la última versión del programa de diagramación y diseño InDesign CS5. Cuando los redactores hayan terminado cada uno de sus contenidos y se hayan juntado todas las partes se realizará un análisis de todo el conjunto para intentar que haya uniformidad en la revista.

5.4.3. Diseño. Se sugiere diseñar cualquier publicación en InDesign, es con un fin práctico ya que se tiene la posibilidad de crear páginas maestras, las cuales funcionan como plantillas que servirán en la unificación del estilo de la revista. El número de columnas, los colores de las secciones, el estilo de letra para cada sección, para los encabezados, títulos, pie de foto, etc. se basa en las preferencias de comunicación.

5.5. Formato de la Revista

El formato que se va a utilizar será A5 tendrá de medidas 21cm x 14,8cm en un archivo .PDF. Se utilizará este recurso ya que nos sirve como medio comunicativo, directo, fácil y al alcance de nuestro grupo objetivo.

5.6. Portada y Contraportada de la Revista

En el formato de la portada de la revista se recomienda utilizar la versión principal de la marca sobre fondo blanco.

Esta portada muestra el logotipo de la revista centrado en la parte superior.

Arriba del logotipo se ubicará el número de la edición en la parte izquierda y el trimestre al que pertenece en la parte derecha. Los colores son colores vivos, para así llamar la atención y hacerla más agradable, aunque esto no es una regla porque se puede variar en este aspecto.

En la parte inferior de la portada se ubicará los temas más importantes que contendrá la revista. Su distribución puede variar en cada publicación.

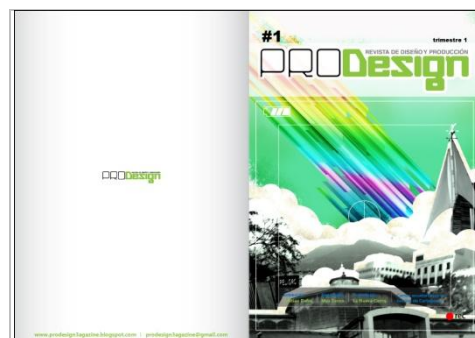


Figura 2. Portada y contraportada.

5.7. Páginas interiores de la Revista

En el índice ira el logotipo de la revista, su ubicación y tamaño puede variar en cada publicación así como el diseño del fondo y los colores. El índice estará dividido entre las secciones de Diseño Gráfico y Producción Audiovisual. Al inicio de cada sección se encontrará el nombre de la misma, en el caso de esta es "Diseño Gráfico".



Figura 3. Revista digital interior.



Figura 3. Revista digital interior.



Figura 4. Revista digital interior.

- En este proyecto se busca brindar ayuda gratuita tanto a los estudiantes de primer nivel como a los de niveles más avanzados de las carreras de Diseño Gráfico y Producción Audiovisual.
- No existe una Revista Digital de Diseño Gráfico y Producción Audiovisual que informe y ayude a fomentar el interés y desarrollo de habilidades dentro de la ESPOL.

7.1. Propósitos

- Fomentar una cultura de curiosidad y competitividad hacia los nuevos estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico y Producción Audiovisual, y a los avanzados mantenerlos informados de lo que pasa en el diseño gráfico a nivel local.
- Su característica esencial consiste en que los estudiantes formaran parte activa e importante en la creación de esta revista, ya que serán ellos los que a través de sus comentarios y publicaciones puedan enriquecer cada edición.
- Se pondrán piezas publicitarias en los dos campus de la ESPOL para que la gente conozca acerca de este nuevo proyecto que saldrá al mercado universitario.
- Colaborar con el desarrollo mental, intelectual y artístico.

6. Blog

Este medio de comunicación es masivo por lo tanto permitirá llegar a la mayoría de estudiantes de estas carreras y además otra ventaja de este medio es que se puede compartir información. Dentro de estos blogs que se van a crear los estudiantes podrán crear foros y se enviarán correos masivos a las personas que deseen información acerca de algún tema específico. Se incorporará en el blog elementos de diseño, que añadan un impacto visual e interactividad; sin dejar de mantener una coherencia tanto en la información que se brinda y se comparte entre los usuarios, incrementándose a través de los foros.

<http://www.prodesign3agazine.blogspot.com/>

6.1. Canal en Youtube

Un canal en YouTube funcionará como medio para que las personas interesadas en mostrar sus trabajos en nuestro canal lo hagan. Podrán enviarnos su link del video ya existente en YouTube y este se agregará a la sección de favoritos en el canal de YouTube de la revista.

7. Justificación

El justificativo o argumento engloba un grado de desinformación por parte de los adolescentes que es nuestro grupo objetivo al cual va ir dirigido. Según las conclusiones que se tuvo de las encuestas realizadas.

8. Equipo de trabajo de la Revista

El presente proyecto cuenta con una estructura sencilla, que trata de informar a los estudiantes de las carreras de Diseño Grafico y Producción Audiovisual. Tendrá un sólido grupo de trabajo los cuales estarán al momento de dar inicio del mismo.

9. Análisis de Ingresos y Egresos

Se pretende que la revista sea financiada principalmente por la ESPOL y auspiciantes teniendo un listado respectivo de los candidatos.

En la propuesta se detalla beneficios, propósitos, resultados esperados y las razones por las cuales se vio necesario realizar el proyecto.

Se pretende que instituciones privadas o empresas también puedan aportar de manera activa y participativa o con ayuda monetaria.

9.1. Presupuesto

El valor total de la inversión es de \$ 24,153.00 este valor incluye estudios preliminares e investigaciones, el equipo de trabajo y la implementación o logística de la misma.

Los recursos para financiar el proyecto provendrán de los diferentes porcentajes planteados a los posibles auspiciantes.

Se tiene previsto hacer piezas gráficas para los cuales se necesitará implementos y otros recursos necesarios como los que se detallan a continuación:

INVERSIÓN MAQUINARIAS Y EQUIPOS	\$ 7.713,00
GASTOS DE SUELDOS Y SALARIOS	\$ 14.880,00
GASTOS DE SERVICIOS BASICOS	\$ 1.380,00
GASTOS DE PUBLICIDAD	\$ 180,00
PRESUPUESTO	\$ 24.153,00

Tabla 1. Presupuesto General.

10. Conclusiones

Se espera que los estudiantes de las carreras de Diseño Gráfico y Producción Audiovisual, puedan tener fácil acceso, la obtengan y empiecen a interesarse en el tipo de proyección que ganarían con ella, además de encontrar material de gran interés en su contenido y que les será de utilidad para acrecentar su conocimiento y las relaciones con sus pares de la carrera.

Se pretende que el blog que propone la revista, sea además una herramienta en la que puedan interactuar todo el tiempo, así mismo puedan plantear temas de discusión entre sí, proponer temas para el blog y la revista, enlazar sus propios blogs, etc.

11. Recomendaciones

Para el desarrollo de la revista se recomienda:

- Se deberá recabar información adecuada y oportuna de los mejores trabajos de estudiantes ya sea en la universidad o en el trabajo real, para mostrarlos a través de esta herramienta e incentivar de este modo a los estudiantes menos destacados.
- En cuanto al e-mail, el blog y el canal, no descuidarlos en ningún momento, siempre mantenerse al tanto y actualizarlos.

12. Agradecimiento

A Dios y a todas las personas que hicieron posible la realización de este proyecto.

13. Referencias

- [1] www.wacom.com/
- [2] www.sauco.ru
- [3] www.helveticafilm.com/about.html
- [4] vectoralia.com/manual/html/paso_a_paso.html
- [5] vectoralia.com/manual/html/plugins.html
- [6] www.grafitat.com/index.php?s=Culture+Counts.
- [7] www.grafitat.com/index.php?s=crudito+zine
- [8] www.grafitat.com/2010/04/12/el-ipad-esta-aqui/
- [9] www.ozzypiuntur.com/ARTICULOS/corto.
- [10] www.taringa.net/posts/videos/1659286/Cortometraje-Ecuatoriano-muy-bueno.
- [11] cerolatitud.com/busca.php?buscado=ecuatorianos
- [12] www.ecuacanal.com/show/cortos/
- [13] www.youtube.com/user/maritomr6079#p/u/17/Cp
- [14] joshsheppard.blogspot.com/
- [14] www.abcguiionistas.com/servicios/010_corto1.php
- [15] cineenproceso.blogspot.com/2008/03/cortos-ecuatorianos-presentes-en-los.html
- [16] www.librosenpdfgratis.com/buscar.php
- [17] www.dossiernet.com.ar/modulos/audio/1520.pdf
- [18] www.scholastic.com/digitalstorytelling/howto_storyboard.pdf
- [19] nnphi.org/CMSuploads/Storyboard-Guidelines-FINAL-05868.pdf
- [20] rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/3799/7/De_la_id_ea_al_guion.pdf
- [21] www.casadellibro.com/libro-manual-de-produccion-audiovisual-digital/
- [22] webs.uvigo.es/consumoetico/textos/textos/1cine.pdf
- [23] haini.com.mx/material/portafolio_mini-ex.pdf

Lcda. Ingrid Fiallos
Director de Tesis

11 de Julio del 2011