



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**ELABORACIÓN DE MOTION GRAPHICS, PARA DAR A CONOCER Y  
PROMOCIONAR EL PROCESO DE ANIMACIÓN GRÁFICA,  
REALIZADO EN LA EMPRESA JJ PRODUCCIONES,  
EN LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA  
DE PICHINCHA.**

Proyecto de trabajo de graduación que se presenta como requisito para optar por el  
título de Tecnólogo en Diseño Gráfico.

Autor: Leoncio Bolívar Armijos Toapanta

Tutor: Ing. Marco Yamba

*Quito, 25 de Abril de 2016*

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE**

Todos los documentos deberán presentar la declaración de autoría así certifiquen su trabajo, el mismo que debe constar con el tema y el autor.

---

Leoncio Armijos

**C.C.:** 172454350-7

## **CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL**

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, el estudiante LEONCIO BOLÍVAR ARMIJOS TOAPANTA, por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el “CEDENTE”; y, por otra parte, el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el “CESIONARIO”. Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera de análisis de sistemas que imparte el Instituto Superior Tecnológico Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado “ELABORACIÓN DE MOTION GRAPHICS, PARA DAR A CONOCER Y PROMOCIONAR EL PROCESO DE ANIMACIÓN GRÁFICA, REALIZADO EN LA EMPRESA JJ PRODUCCIONES, EN LA CIUDAD DE QUITO PROVINCIA DE PICHINCHA”, el cual incluye la creación y desarrollo del programa de ordenador o software, para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos en su calidad de alumno. b) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Superior Tecnológico Cordillera se desarrolla la creación del programa de ordenador, motivo por el cual se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.- Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales del programa de ordenador descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial (código fuente, código objeto, diagramas de flujo, planos, manuales de uso, etc.). El Cesionario podrá explotar el programa de ordenador por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción del programa de ordenador por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública del software; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler del programa de ordenador; d) Cualquier transformación o modificación del programa de ordenador; e) La protección y registro en el IEPI el programa de ordenador a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica del programa de ordenador; g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.- El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización del programa de ordenador que es objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad del programa de ordenador a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTIA.- La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

QUINTA: PLAZO.- La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.- Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas: a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación; b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral; c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; d) El procedimiento será confidencial y en derecho; e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito; f) El idioma del arbitraje será el español; y, g) La reconvención, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.- Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los 23 días del mes de Abril del dos mil dieciséis.

f) \_\_\_\_\_

f) \_\_\_\_\_

C.C.N°

Instituto Superior Tecnológico Cordillera

CEDENTE

CESIONARIO

## AGRADECIMIENTO

El presente trabajo de investigación fue realizado bajo la supervisión del Ing. Marco Yamba, a quien me gustaría expresar mi más profundo agradecimiento, por hacer posible la realización de este estudio.

Además, de agradecer su paciencia, tiempo y dedicación que tuvo para que esto saliera de manera exitosa.

Gracias por su apoyo, por ser una parte importante en el área vertebral de mi tesis.

A mis padres, por darme la vida y apoyarme en todo lo que me he propuesto.

A mi padre, por ser el apoyo más grande durante mi educación en el instituto, ya que sin él no hubiera logrado mis metas y sueños. Por ser mi ejemplo a seguir, por enseñarme a ser perseverante y nunca detenerme frente a los retos y seguir aprendiendo todos los días sin importar las circunstancias y el tiempo.

A mi madre, aunque no hallas estando presente día a día en el transcurso de este proceso, siempre me has apoyado en cualquier situación, te agradezco por ser una mujer que me ha mostrado que cualquier meta propuesta puede alcanzarse, siempre que pongamos el corazón y la mente en cada una de nuestras acciones propuestas.

A mi hermana y mi sobrina que se han convertido en uno de mis motores que me impulsan a ser mejor cada día.

A mi querida y amada esposa, que ha sido la mujer que me ha brindado su apoyo y compañía, impulsándome a cumplir con cada una de mis metas, siendo un factor muy importante en el transcurso de mi vida emocional y estudiantil.

## **DEDICATORIA**

Dedico esta tesis a mí amada Soraya, novia, amiga y esposa, quien fue un gran apoyo emocional y me alentó para continuar, cuando parecía que me iba a rendir en el transcurso de mi etapa estudiantil y durante todo el tiempo en que escribía esta tesis.

A mis padres, a mi hermana y mi pequeña sobrina, quienes me apoyaron todo el tiempo.

A mis maestros, quienes nunca se rehusaron a enseñarme, cuando a veces no entendía, a ellos que continuaron depositando sus esperanzas en mí.

A todos los que me apoyaron para escribir y concluir esta tesis.

Para ellos es esta dedicatoria de tesis, pues es gracias a ellos, a quienes les debo mucho por haberme brindado su apoyo incondicional.

## ÍNDICE GENERAL

CARTA DE APROBACIÓN.....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE.....	ii
CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	vii
DEDICATORIA .....	viii
ÍNDICE GENERAL .....	ix
ÍNDICE DE TABLAS .....	xiv
ÍNDICE DE FIGURAS .....	xiv
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xv
ÍNDICE DE IMÁGENES .....	xvi
RESUMEN EJECUTIVO.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
INTRODUCCIÓN .....	xix
CAPÍTULO I .....	21
Antecedentes .....	21
1.01. Contexto.....	21
1.02. Justificación .....	23
1.03. Definición del problema central (Matriz T).....	26
CAPÍTULO II.....	27
Análisis de Involucrados.....	27
2.01. Mapeo de los Involucrados .....	27
2.02. Matriz de análisis de involucración .....	28
CAPÍTULO III.....	29
Problemas y objetivos.....	29
3.01. Árbol de problemas.....	29

3.02. Árbol de objetivos.....	30
CAPÍTULO IV .....	31
Análisis de Alternativas .....	31
4.01. Matriz y análisis de alternativas e identificación de acciones .....	31
4.01.01. Tamaño del proyecto .....	32
4.01.02. Localización del Proyecto.....	32
4.01.03. Análisis Ambiental .....	33
4.01.03.01. Análisis Positivo .....	34
4.01.03.02. Análisis Negativo.....	34
4.02. Matriz de análisis de impacto de los objetivos .....	35
4.03. Diagrama de estrategias .....	36
4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico .....	37
4.04.01. Revisión de los criterios para indicadores .....	37
4.04.02. Selección de Indicadores .....	40
4.04.03. Medios de verificación.....	43
4.04.04. Supuestos .....	46
4.04.05. Matriz del Marco Lógico (MML).....	48
CAPÍTULO V.....	51
La Propuesta .....	51
5.01. Antecedentes de la herramienta de perfil de la propuesta .....	51
5.02. Descripción de las herramientas .....	54
5.02.01. Encuesta .....	54
5.02.02. Documentación verificada .....	59
5.02.03. Programas .....	59
5.02.03.01. Microsoft Word.....	60
5.02.03.02. Microsoft Excel.....	60

5.02.03.03. Adobe Illustrator .....	60
5.02.03.04. Adobe Photoshop .....	60
5.02.03.05. Adobe Premiere Pro .....	61
5.02.03.06. Adobe After Effects .....	61
5.02.03.07. Adobe Audition.....	61
5.02.04. Aplicación .....	62
5.02.04.01. Publicidad .....	62
5.02.04.02. Avisos no Comerciales .....	62
5.02.04.03. Videos Musicales .....	63
5.02.04.04. Televisión.....	63
5.02.04.05. Multimedia.....	63
5.02.05. Difusión .....	64
5.02.06. Formas de Trabajo .....	64
5.02.06.01. Preproducción .....	64
5.02.06.02. Producción .....	65
5.02.06.03. Post-producción .....	65
5.02.07. Elementos del MOTION GRAPHICS .....	66
5.02.07.01. Espacio Morfológico.....	66
5.02.07.02. Propiedades Visuales .....	66
5.02.07.02.01. Forma .....	66
5.02.07.02.02. Color .....	67
5.02.07.02.03. Textura .....	67
5.02.07.03. Elementos Escalares .....	67
5.02.07.03.01. Tamaño .....	67
5.02.07.03.02. Escala y Proporción .....	68
5.02.07.03.03. Formato .....	68

5.02.08. Tipografía.....	68
5.02.09. Sonido .....	69
5.02.09.01. Música.....	69
5.03. Formulación del proceso de aplicación .....	70
5.03.01. Diseño de Interfaz .....	70
5.03.01.01. Imagen Corporativa .....	70
5.03.01.02. Colores .....	71
5.03.01.03. Tipografía.....	72
5.03.02. Planificación .....	73
5.03.02.01. Propósito .....	73
5.03.02.02. Usuario.....	73
5.03.02.03. Desarrollo.....	74
5.03.02.03.01. Concepción de la idea .....	74
5.03.02.03.02. Diseño .....	74
5.03.02.03.03. Planificación .....	76
5.03.02.03.04. Producción .....	78
5.03.02.03.05. Pruebas.....	82
5.03.02.03.06. Mantenimiento .....	85
5.03.03. Marketing y Distribución.....	86
CAPÍTULO VI .....	89
Aspectos Administrativos .....	89
6.01. Recursos.....	89
6.01.01. Técnico.....	89
6.01.02. Humano.....	89
6.01.03. Económico .....	89
6.02. Presupuestos.....	90

6.02.01. Gastos Operativos .....	90
6.02.02. Aplicación de Proyecto .....	90
6.03. Cronograma .....	91
<b>CAPÍTULO VII</b> .....	<b>92</b>
Conclusiones y recomendaciones .....	92
7.01 Conclusiones .....	92
7.02 Recomendaciones .....	94
7.03 Referencias Bibliográficas .....	95
7.04 Anexos .....	97
Modelo de Encuesta.....	97
Análisis URKUN .....	100

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Análisis de las fuerzas T .....	26
Tabla 2: Análisis de involucrados .....	28
Tabla 3: Análisis de impacto de los objetivos .....	35
Tabla 4: Revisión de los criterios para indicadores .....	37
Tabla 5: Selección de indicadores .....	40
Tabla 6: Medios de verificación .....	43
Tabla 7: Supuestos .....	46
Tabla 8: Matriz del Marco Lógico .....	48
Tabla 9: Gastos Operativos .....	90
Tabla 10: Aplicación del proyecto .....	90
Tabla 11: Cronograma .....	91

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapeo de los Involucrados .....	27
Figura 2: Árbol de problemas .....	29
Figura 3: Árbol de objetivos .....	30
Figura 4: Matriz y análisis de alternativas e identificación de acciones .....	31
Figura 5: Diagrama de estrategias .....	36

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Utilización adecuada de materiales para MOTION GRAPHICS.....	54
Gráfico 2: Conoce técnicas de animación para MOTION GRAPHICS. ....	55
Gráfico 3: Implementación de nuevos medios de comunicación visual.....	55
Gráfico 4: Nuevos conceptos para MOTION GRAPHICS .....	56
Gráfico 5: Nuevas técnicas de animación audiovisual .....	56
Gráfico 6: Conocimiento de técnicas de animación audiovisual.....	57
Gráfico 7: Funcionabilidad del MOTION GRAPHICS .....	57
Gráfico 8: Presentación de modelos gráficos para MOTION GRAPHICS .....	58
Gráfico 9: Información de software s para elaborar MOTION GRAPHICS .....	58
Gráfico 10: Participación en eventos de MOTION GRAPHICS. ....	59

## ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Tamaño de la población.....	32
Imagen 2: Centro de Quito.....	33
Imagen 3: Imagen Corporativa .....	70
Imagen 4: Colores Corporativos .....	71
Imagen 5: Boceto entrada de humo .....	74
Imagen 6: Boceto curvas de humo.....	75
Imagen 7: Boceto comienzo de salida del humo .....	75
Imagen 8: Boceto salida de humo .....	76
Imagen 9: Boceto de humo trabajado en Ilustrador .....	77
Imagen 10: Comienzos de efectos en After Effects.....	77
Imagen 11: Mesa de Trabajo .....	78
Imagen 12: Comienzo del efecto humo .....	79
Imagen 13: Trayectorias y ejes de desplazamiento para el efecto .....	79
Imagen 14: Efecto humo.....	80
Imagen 15: Construcción de texto a través de efecto humo .....	80
Imagen 16: Aplicación de efecto brillo.....	81
Imagen 17: Efecto terminado.....	81
Imagen 18: Prueba de efecto humo YouTube .....	82
Imagen 19: Prueba de efecto partículas en formato AVI.....	83
Imagen 20: Prueba de efecto humo en formato MUV .....	83
Imagen 21: Prueba de efecto partículas en formato MPG4 .....	84
Imagen 22: Presentación de la Fan Page .....	86
Imagen 23: Presentación en YouTube .....	87
Imagen 24: Presentación en Google+ .....	87
Imagen 25: Presentación del Afiche .....	88
Imagen 26: Presentación Roll Up .....	88

## RESUMEN EJECUTIVO

Este proyecto consiste en la elaboración y promoción de MOTION GRAPHICS, que está realizando la empresa JJ Producciones, por lo que sus conceptos y métodos a través de la utilización de herramientas que nos ayuden en su aplicación están desarrolladas en esta tesis, la cual busca que su aplicación pueda ser implementado por más diseñadores.

El problema principal radica en que no se conoce ningún proceso de MOTION GRAPHICS dentro del país, por lo que la empresa ha decidido implementar este proyecto con el propósito de brindar información sobre la elaboración de MOTION GRAPHICS.

Además la elección de esta temática puede abrir o ya abrió alguna puerta para generar proyectos similares en el país o dentro del instituto, ya que esta técnica sigue avanzando, evolucionando constantemente, lo que ayudaría en la difusión de ideas y temas sociales, por lo que se puede presentarse en diversos medios y llegar a un alto número de personas, ya que el proceso de investigación generará iniciativas que puedan resultar de ayuda en la comunidad.

Finalmente la realización de este proyecto puede resultar de gran utilidad en el Instituto, ya que no existe este tipo de material sobre el diseño audiovisual, por lo que el objetivo principal de este proyecto radica en promocionar el MOTION GRAPHICS, para que de esta manera en un futuro puedan informar e investigar temas nuevos que puedan ser de utilidad en el desarrollo del diseño audiovisual o alguna rama del diseño.

Palabras Clave: MOTION GRAPHICS; Conocimiento; Promoción; Proceso de Animación Gráfica.

## **ABSTRACT**

This project involves the development and promotion of motion graphics, which is conducting the company JJ Productions, so their concepts and methods through the use of tools to help us in your application are developed in this thesis, which seeks to your application can be implemented by most designers.

The main problem is that any process MOTION GRAPHICS is not known within the country, so the company has decided to implement this project with the purpose of providing information on the development of MOTION GRAPHICS.

Besides the choice of this subject can be opened or already opened a door to generate similar projects in the country or within the school, as this technique continues to progress, constantly evolving, which would help in the dissemination of ideas and social issues, so it can be presented in various media and reach a large number of people, since the research process generates initiatives that may be of help in the community.

Finally the realization of this project may be useful in the Institute, since there is no such material on audiovisual design, so that the main objective of this project is to promote the MOTION GRAPHICS, so that in this way future may report and investigate issues that may be useful in the development of audiovisual design or some branch of design.

Keywords: MOTION GRAPHICS; Knowledge; Promotion; Graphic Animation process.

## INTRODUCCIÓN

También mencionaremos los objetivos de la investigación. La presente tesis tiene como principal objetivo dar a conocer sobre una de las técnicas de comunicación más trascendentes de la realidad actual como es el “MOTION GRAPHICS” y su impacto causado en el área de estudio del diseño gráfico, lo que conlleva a un desconocimiento del sector comunicacional y esto se debe a la carencia de información sobre el uso de esta herramienta en los medios de comunicación lo que genera problemas en el ámbito audiovisual.

Este proyecto se realiza con el propósito de brindar información acerca del MOTION GRAPHICS ya que es una técnica muy apegada al área de diseño gráfico, pero que no la hace de referencia constantemente, por lo que a través de este proyecto determinaremos sus conceptos y sus cambios que ha sufrido a través de los años siendo ahora una herramienta de gran utilidad para la creación de proyecciones audiovisuales. Por lo que esta técnica aplicó en sus inicios métodos y procesos que eran constantemente cuestionados, lo que generaba problemas al momento de proporcionar información.

De esta forma a través de las investigaciones realizadas marcaremos los procesos de elaboración de MOTION GRAPHICS, que aún no se han implementado dentro del país, por lo que utilizaremos técnicas de animación tradicionales, con el uso de programas que ya hemos aprendido, fusionando nuevas tendencias de diseño, de este modo generaremos soluciones para promover conocimiento sobre la utilización de esta técnica con el fin de provocar en sus consumidores interés sobre el proceso de manejo y desarrollo de animaciones audiovisuales.

De este modo un factor importante dentro del desarrollo de este proyecto es que se conozca la funcionabilidad del MOTION GRAPHICS, implementando material que el mejor de los casos se presente como un análisis técnico-práctico, pensando que una consecuencia de esta carencia de material se presente como una prueba de ensayo-error, y los conocimientos actuales se sostienen sobre nociones difusas acerca de los factores que integran el MOTION GRAPHICS, en su mayoría proporcionada por los aportes empíricos. Por ello se considera una necesidad profundizar los conocimientos de ésta materia buscando marcar sus características propias y, desde allí la interrelación que se produce con el diseño gráfico, en sus formas tradicionales.

El proceso de nuestro arte se encuentra en su base de prueba ya que aún faltan muchos detalles que puedan ser implementados con el propósito de generar un alto impacto en la presentación del producto, para así cumplir con las demandas requeridas al momento de realizar este proyecto, ya que una de las bases en las cuales pude guiarme con mayor facilidad y desempeño son tesis que se han realizado proyectos similares enfocados a la aplicación en diferentes ramas, pero que han sido de mucha ayuda ya que de ese estudio surge que el MOTION GRAPHICS, es una de las herramientas de las que se vale el diseño gráfico para solucionar problemas comunicacionales en el campo audiovisual de manera dinámica y efectiva.

## CAPÍTULO I

### Antecedentes

#### 1.01. Contexto

El presente proyecto de investigación realizará sus primeras implementaciones en la empresa Video Producciones JJ, en la cual se desarrollará MOTION GRAPHICS, ya que es una nueva forma de comunicación, además de ser un proceso innovador, llamativo que pueda atraer a un grupo objetivo interesado en el desarrollo de MOTION GRAPHICS.

Por lo que, la comunicación en los últimos años ha generado grandes avances, las estrategias comunicacionales marcan una realidad en los medios de comunicación y el diseño gráfico ha implementado una nueva tendencia, generando así la utilización de una herramienta conocida como MOTION GRAPHICS, la cual nos permite transmitir mensajes en medios que permitan el desarrollo de imágenes en movimiento, como la televisión, el cine, internet, entre otros.

La técnica de MOTION GRAPHICS, se destaca dentro de las nuevas tecnologías gráficas para medios de comunicación, “esta técnica nace en el año de 1956, todo comenzó cuando un diseñador gráfico, utilizaba técnicas de movimiento para la aplicación en películas” (Betancourt, 2013), “de esta manera ha ido evolucionando lentamente y ocupando cada vez más espacios dentro de medio audiovisual” (Rafols, 2004).

“Otro aspecto interesante que se deriva de la reflexión es la denominación que marca su conceptualización y su identificación “MOTION GRAPHICS”, ya que no es lo mismo decir diseño audiovisual”. La traducción del término aporta a la confusión del tema, y en muchos casos complejizar el alcance del concepto” (Feldman , 1995).

Es decir, en el proceso de traducciones y por el afán de crear nuevos conceptos que se puedan aplicar en los países de habla hispana, se recurrió a un término que no aclara verdaderamente el sentido original del concepto.

“Por consiguiente usar un término unificado es más conveniente, porque evita la confusión y permite colaboraciones internacionales, por lo que nivel mundial, la importancia de la técnica no es consistente, ya que cuestionan la relación de la técnica con el diseño gráfico para proponerla como una disciplina, e incluso debate n su denominación” (Cornejo, 2008).

Por esta razón el análisis del MOTION GRAPHICS, es un aspecto muy importante, ya que expone todas las características las cuales hacen comprender mejor su funcionamiento, con cada uno de sus elementos que lo conforman, haciendo que los medios de comunicación interactúen en un marco social y abasteciendo las necesidades del avance tecnológico.

“Esta herramienta, a través de los años ha sido altamente cuestionada e incomprendida, por ser un proceso nuevo, individualista y personal, ya que no existen fundamentos teóricos sobre su desarrollo e implementación y solo se han desarrollado a base de opiniones” (Curran, 2000).

## 1.02. Justificación

El presente proyecto de investigación ha determinado que el problema radica en el desconocimiento de la elaboración de MOTION GRAPHICS, lo que conlleva a un desconocimiento del sector comunicacional, esto se debe a la carencia de información sobre el uso de esta herramienta en los medios de comunicación lo que genera problemas comunicacionales en el ámbito audiovisual.

“Los procesos de evolución del MOTION GRAPHICS, han ido sufriendo cambios lentamente, por ser constantemente cuestionados en los medios audiovisuales, lo que genera problemas al momento de proporcionar información y conocimiento sobre el proceso de manejo y desarrollo de animación” (Battro, 1997).

Realizaremos procesos de animación que aún no se han implementado, utilizando técnicas de animación, fusionando nuevas tendencias de diseño y promoviendo mayormente este proceso de animación visual, de este modo generaremos soluciones para los medios de animación visual convencionales, demostrando que las nuevas técnicas pueden ser mayormente implicadas en la vida cotidiana de nuestro grupo objetivo.

La importancia de este proyecto, se apegan al Plan Nacional del Buen Vivir, como lo especifica el “Objetivo 4: Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía” (Secretaría Nacional de Producción y Desarrollo, 2013).

“4.6. Promover la interacción recíproca entre la educación, el sector productivo y la investigación científica y tecnológica, para la transformación de la matriz productiva y la satisfacción de necesidades” (Secretaría Nacional de Producción y Desarrollo, 2013).

El “Objetivo 10: Impulsar la transformación de la matriz productiva” (Secretaría Nacional de Producción y Desarrollo, 2013).

“10.2 Promover la intensidad tecnológica en la producción primaria, de bienes intermedios y finales” (Secretaría Nacional de Producción y Desarrollo, 2013).

“10.2. a. Articular la investigación científica, tecnológica y la educación superior con el sector productivo, para una mejora constante de la productividad y competitividad sistémica, en el marco de las necesidades actuales y futuras del sector productivo y el desarrollo de nuevos conocimientos” (Secretaría Nacional de Producción y Desarrollo, 2013).

Con el propósito de impulsar y mejorar la Matriz Productiva, debemos impulsar los procedimientos para incrementar el conocimiento y desarrollo de los servicios que ofrece nuestro proyecto hacia los consumidores, por lo que este proyecto genera y aporta cambios a la Matriz Productiva, es decir que mejoran el proceso de economía generando así conocimiento, haciendo de este proceso posible, mediante el desarrollo del talento humano, ya que es necesario fortalecer los procesos que puedan fomentar cambios y ser presentados con excelencia, generando así nuevos productos, procesos y servicios de alto valor agregado, promoviendo la incentivación a nivel nacional,



generando estímulos complementarios, de tal forma que estos apoyos tengan el mayor impacto posible sobre la competitividad de la economía nacional.

De esta manera se ha podido justificar que el desarrollo de este proyecto está apegado al Plan nacional del Buen Vivir, pero con mayor desarrollo en el proceso de cambio a la Matriz Productiva, por lo que genera los cambios en el proceso económico impulsando así los procesos de desarrollo y cambio intelectual dentro del país.

### 1.03. Definición del problema central (Matriz T)

Tabla 1: Análisis de las fuerzas T

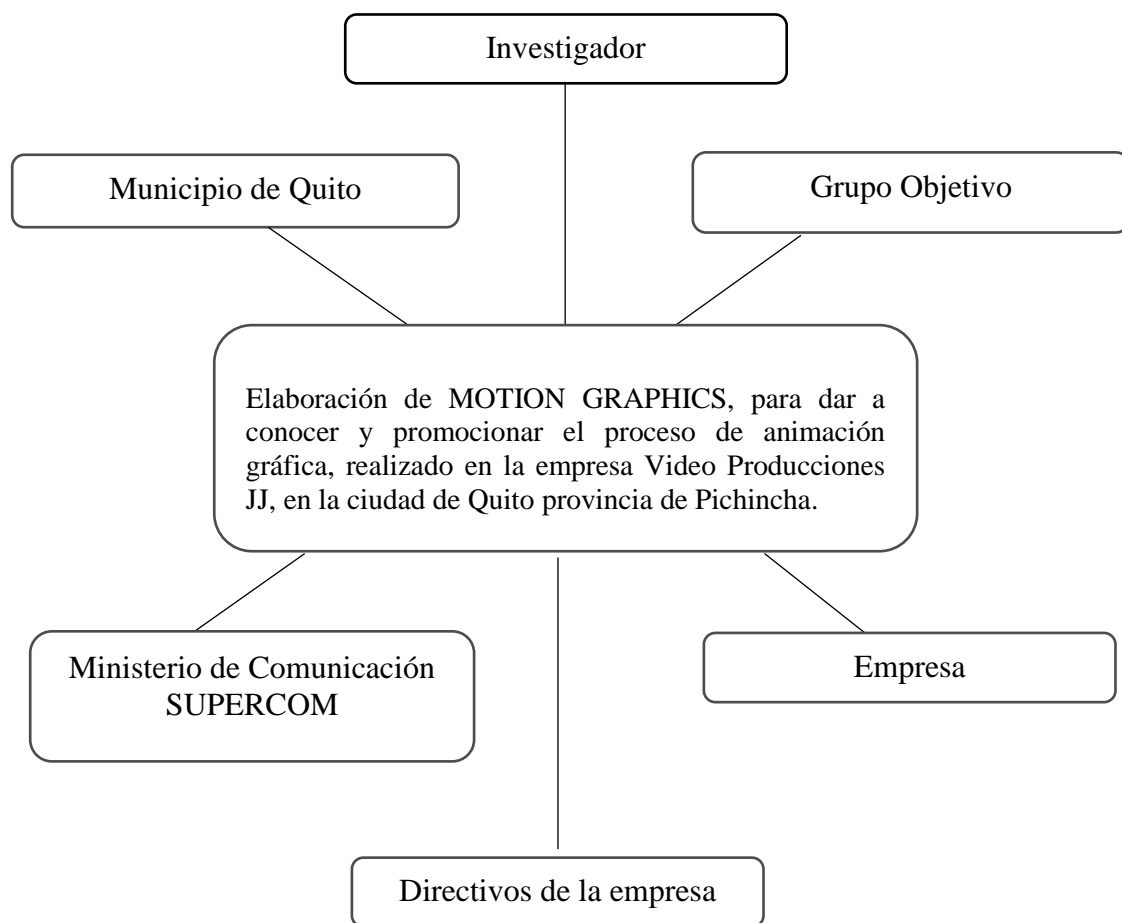
Análisis de las fuerzas T					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación mejorada
Desinterés del desarrollo del proyecto de MOTION GRAPHIC.	Desconocimiento del proceso de elaboración de MOTION GRAPHIC.				Implementar nuevas formas de comunicación no convencionales en base al MOTION GRAPHICS.
Fuerza impulsadora	I	PC	I	PC	Fuerza bloqueadora
Incrementar el uso de programas de animación	3	4	4	3	Desconocimiento de la variedad de software para animación
Generar capacitaciones en MOTION GRAPHIS	4	4	4	3	Desinterés en aprender por parte de los jóvenes
Promocionar mediante publicidad el MOTION GRAPHIC	3	4	4	3	Carencia de publicidad MOTION GRAPHIC
Desarrollo de efectos de sonido y video en animación	3	4	3	2	Carencia de técnicas en el desarrollo de video y sonido

**Nota:** En la tabla que antecede encontramos las siguiente nomenclatura: I = Impacto y PC = Potencial de cambio. Que nos muestra el impacto actual y a donde va a cambiar una vez que hayamos ejecutado el proyecto.

## CAPÍTULO II

### Análisis de Involucrados

#### 2.01. Mapeo de los Involucrados



*Figura 1: Mapeo de los Involucrados*

## 2.02. Matriz de análisis de involucración

Tabla 2: Análisis de involucrados

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas Percibidos	Recursos mandatos capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflicto potencial
Investigador	Conocer las causas de desinformación sobre el proceso de MOTION GRAPHICS.	Escasa información sobre MOTION GRAPHICS	Recursos Humanos (Ideas, Experiencia, Conocimiento, Datos estadísticos)	Implementar nuevas formas de comunicación no convencional.	Tiempo para ejecutar el proyecto.
Grupo Objetivo	Conocer que dentro del diseño gráfico existe una técnica denominada MOTION GRAPHICS	Carencia de información sobre técnicas en procesos de animación.	Recursos Humanos (Conocimiento Datos estadísticos)	Fomentar el interés sobre nuevos procesos de animación gráfica en el mercado	Desinterés por adquirir los productos y servicios
Empresa	Incrementar el conocimiento sobre el proceso de elaboración del MOTION GRAPHICS	Desinterés por ofrecer información para la realización de MOTION GRAPHICS	Recursos Humanos (Datos estadísticos)	Posicionamiento de la empresa en el mercado, mediante la aplicación de nuevas técnicas de animación	Incumplimiento de los objetivos del proyecto
Directivos de la empresa	Conocer la funcionalidad del MOTION GRAPHICS	Carencia de información sobre MOTION GRAPHICS	Recursos Humanos (Conocimiento Datos estadísticos)	Productos y servicios innovadores	Mala interpretación de la animación
SUPERCOM	Solucionar problemas en el campo audiovisual de manera dinámica y efectiva	Desarrollo inadecuado de procesos a través de MOTION GRAPHICS	Mandato (Artículo 8 de la Ley Orgánica de Comunicación)	Generar nuevos procesos de comunicación audiovisual	Artículos y leyes aplicadas por la Superintendencia de comunicación
Municipio de Quito	Presentación de factores audiovisuales a través de conceptos que integren el desarrollo de MOTION GRAPHICS.	Procesos inadecuados de conceptualización para desarrollar MOTION GRAPHICS	Mandato (Artículo 298 de la Constitución de la República)	Generar y profundizar conocimientos y características relacionadas con el diseño gráfico.	Artículos y leyes aplicadas a procesos de presentación para proyectos

ELABORACIÓN DE MOTION GRAPHICS, PARA DAR A CONOCER Y PROMOCIONAR EL PROCESO DE ANIMACIÓN GRÁFICA, REALIZADO EN LA EMPRESA JJ PRODUCCIONES, EN LA CIUDAD DE QUITO PROVINCIA DE PICHINCHA.

## CAPÍTULO III

### Problemas y objetivos

#### 3.01. Árbol de problemas

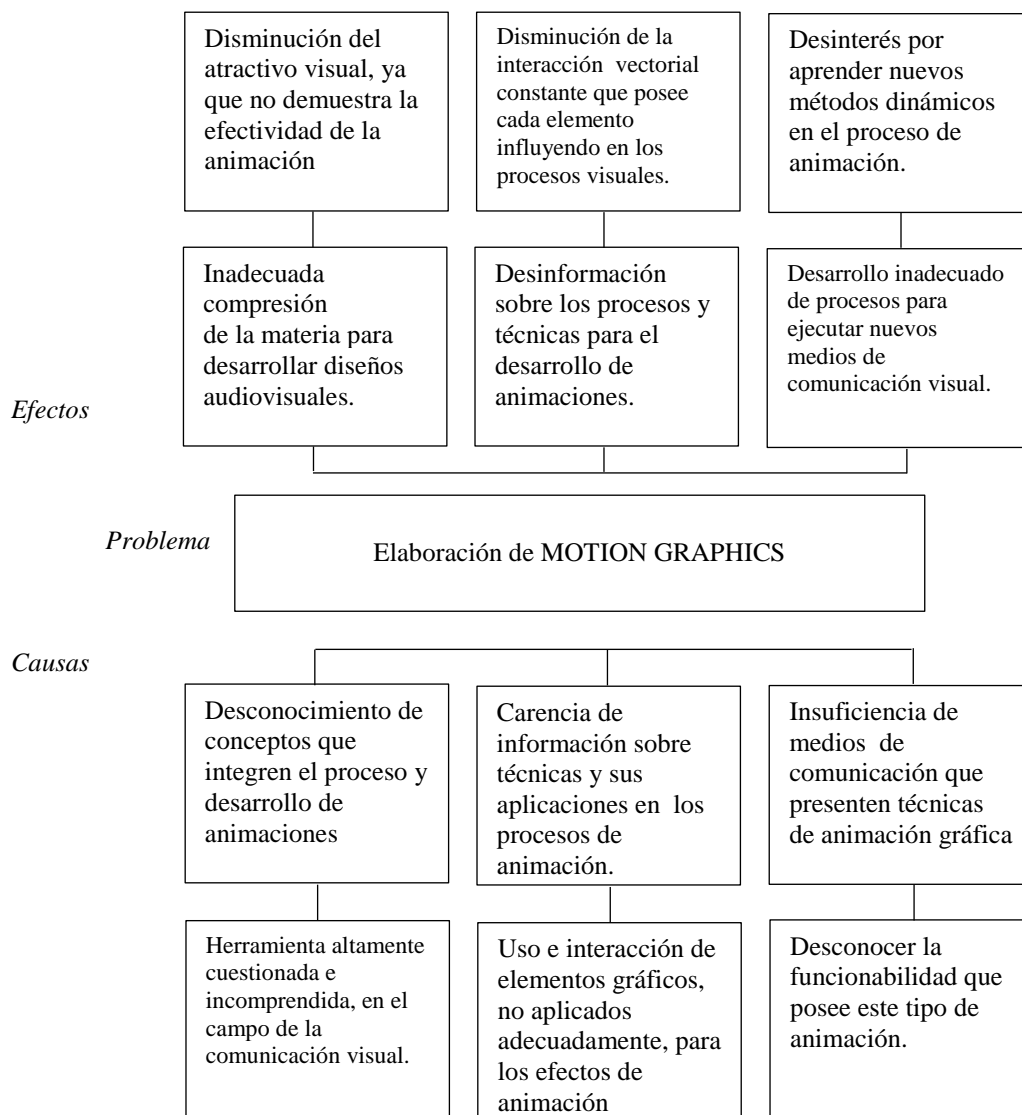


Figura 2: Árbol de problemas

### 3.02. Árbol de objetivos

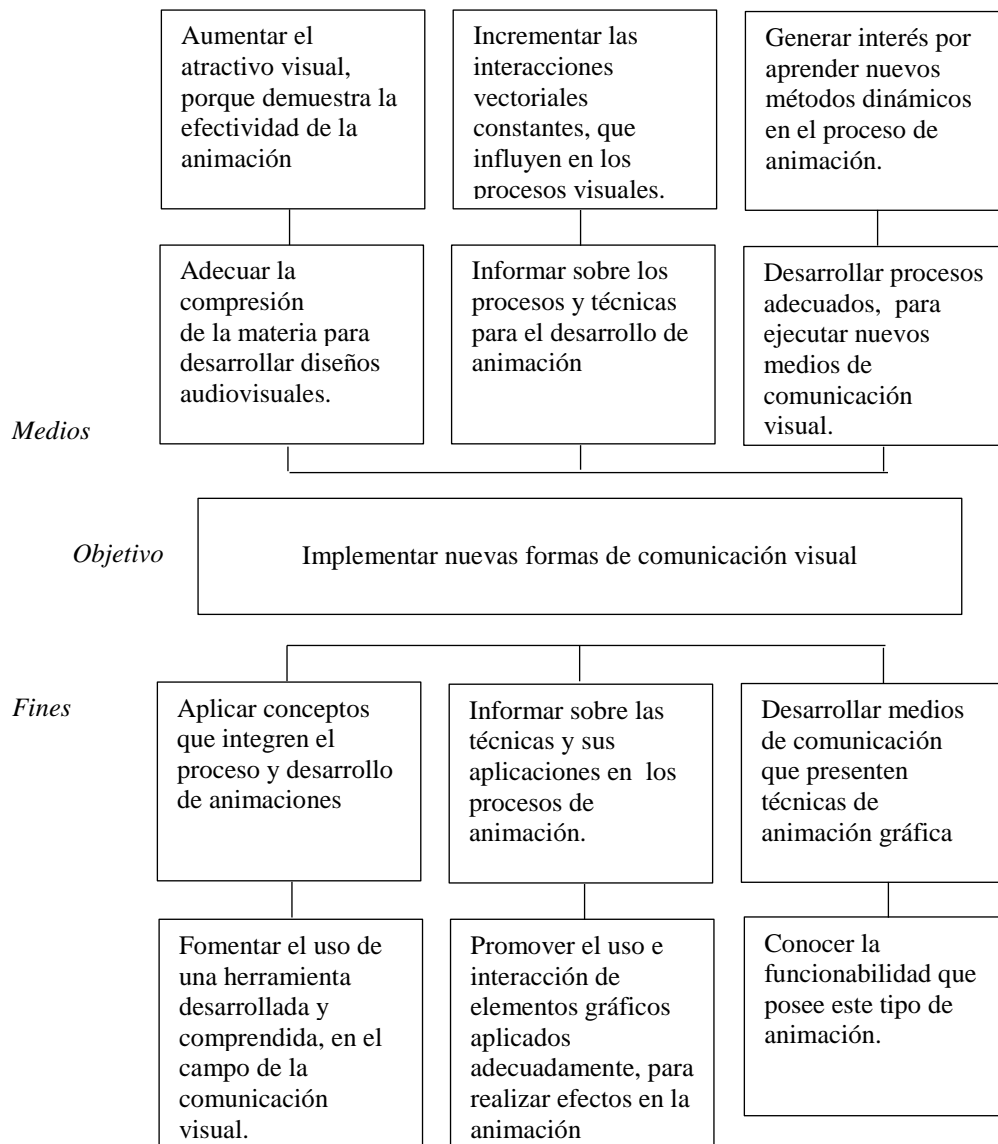


Figura 3: Árbol de objetivos

## CAPÍTULO IV

### Análisis de Alternativas

#### 4.01. Matriz y análisis de alternativas e identificación de acciones

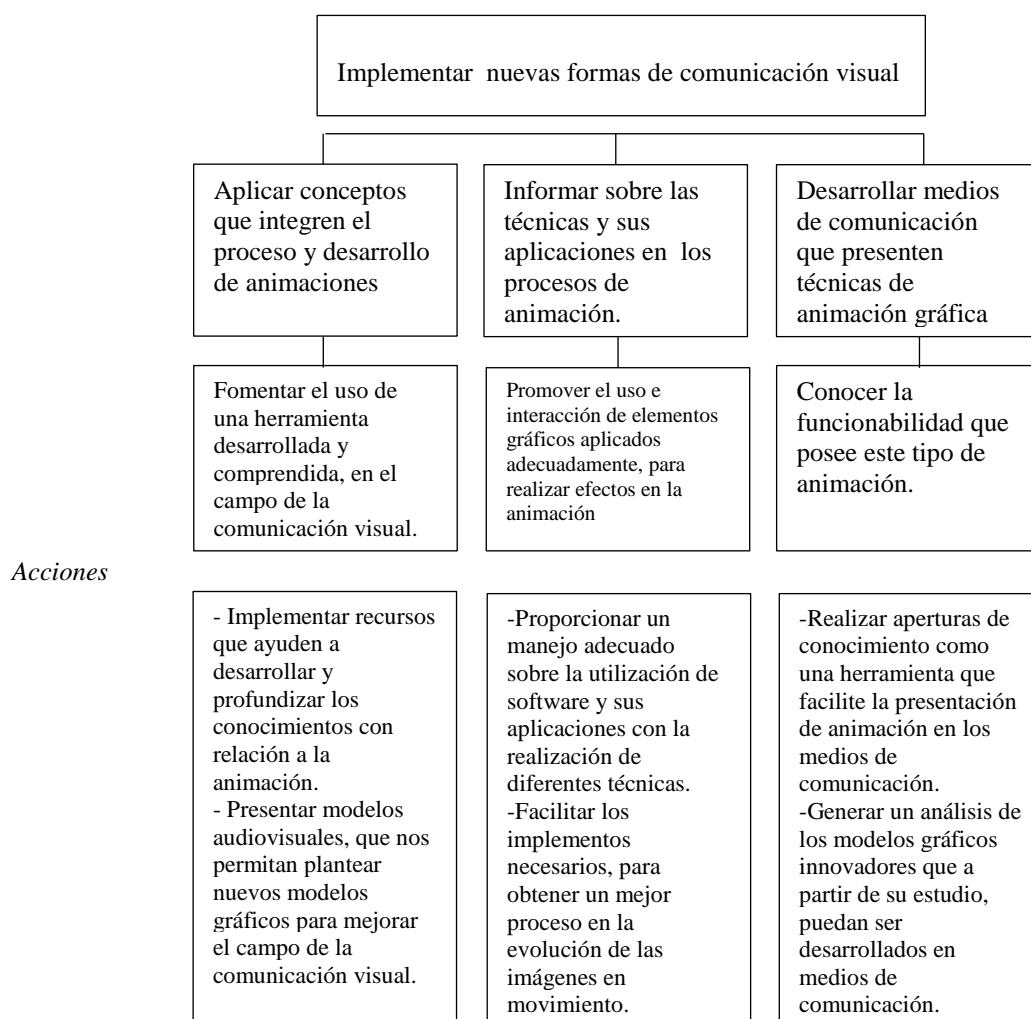
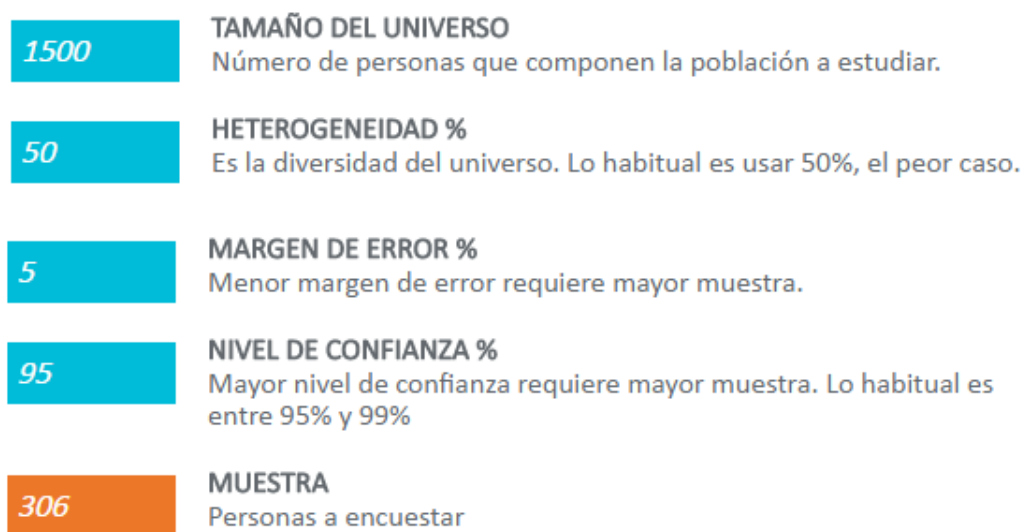


Figura 4: Matriz y análisis de alternativas e identificación de acciones

#### 4.01.01. Tamaño del proyecto

Según datos del INEC en la actualidad existen 36.610 en el centro de Quito donde vamos a desarrollar el proyecto, de las cuales 1.500 personas son un público potencial de la empresa JJ. Producciones.



*Imagen 1: Tamaño de la población*

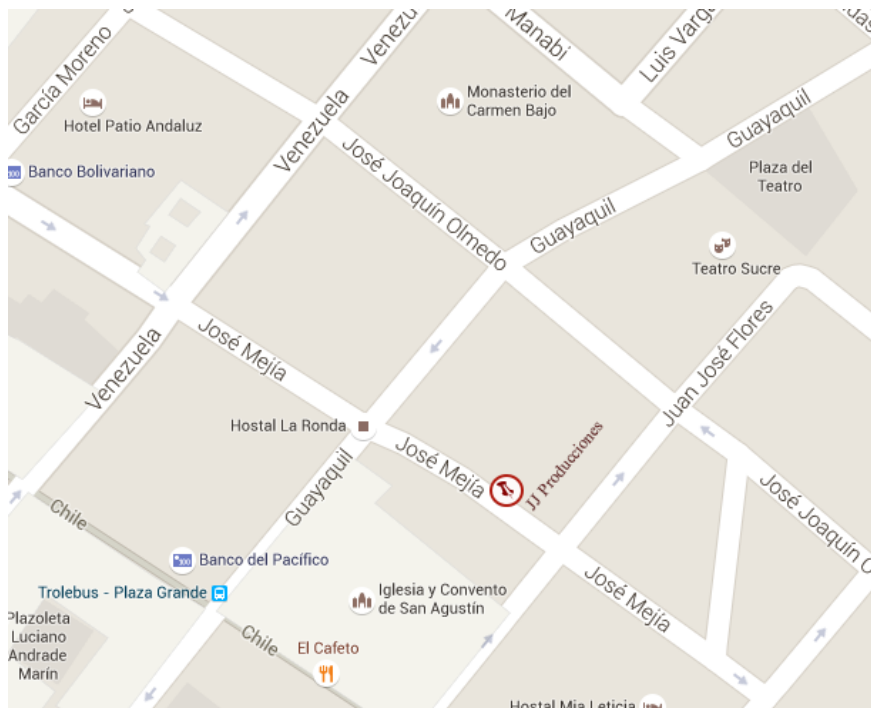
*Fuente 1: Netquest, Servicios de encuesta online*

#### El resultado anterior se lee así:

Si se encuesta a 306 personas, el 95% de las veces el dato real que se busca estará en el intervalo  $\pm 5\%$ , respecto al dato que se observa en la encuesta.

#### 4.01.02. Localización del Proyecto

Mi proyecto se lleva a cabo en la Empresa JJ Producciones, la cual está ubicada en la Calle Guayaquil y José Mejía "Centro Histórico", Quito, Pichincha.



*Imagen 2: Centro de Quito*

*Fuente 2: Google Maps*

#### **4.01.03. Análisis Ambiental**

El análisis ambiental es una alteración del medio ambiente, ya que es provocada por una actividad realizada por un proceso de alguna organización, cuyo principal objetivo es determinar el impacto que este tendrá dentro del ecosistema, ya sea a largo o corto plazo, mostrando así un aspecto ético como moral, que cada organización, persona o entidad debe tener en cuenta los riesgos que produce al momento de poner en práctica un proyecto o cualquier medio de trabajo.

De esta manera se determinará en análisis positivo y negativo según correspondan los procesos y efectos ambientales.



#### **4.01.03.01. Análisis Positivo**

Este proyecto no utilizará ningún material que pueda dañar al medio ambiente, será muy importante tener en cuenta el uso de materiales que puedan ser reciclados al momento de culminar el proyecto, ya que de esta forma no crearemos un impacto ambiental, por lo que no se generará ningún efecto a largo o corto plazo, que puedan perjudicar al ambiente.

#### **4.01.03.02. Análisis Negativo**

Este proyecto generará un mínimo impacto ambiental, por el mecanismo o herramientas que se han utilizado, pero se verá compensado en el proceso de reciclaje de cada una de estas herramientas, disminuyendo así algún daño al ambiente a largo plazo.

#### 4.02. Matriz de análisis de impacto de los objetivos

Tabla 3: Análisis de impacto de los objetivos

Objetivo	Impac. sobre propósito	Fac. Téc.	Fac. Fin.	Fac. Soc.	Fac. Pol.	Total	Categ.
Aplicar conceptos que integren el proceso y desarrollo de animaciones.	5	4	4	5	5	23	Alto
Informar sobre las técnicas y sus aplicaciones en los procesos de animación.	4	4	4	5	4	21	Alto
Desarrollar medios de comunicación que presenten técnicas de animación gráfica.	4	4	3	5	4	20	Media
Fomentar el uso de una herramienta desarrollada y comprendida, en el campo de la comunicación visual.	4	4	5	3	4	20	Media
Promover el uso e interacción de elementos gráficos aplicados adecuadamente, para realizar efectos en la animación.	4	4	4	3	5	20	Media
Conocer la funcionalidad que posee este tipo de animación.	5	4	4	5	4	22	Alto

**Ponderaciones:** 21 a 25 = Alta  
 16 a 20 = Media  
 15 a 0 = Baja

#### 4.03. Diagrama de estrategias

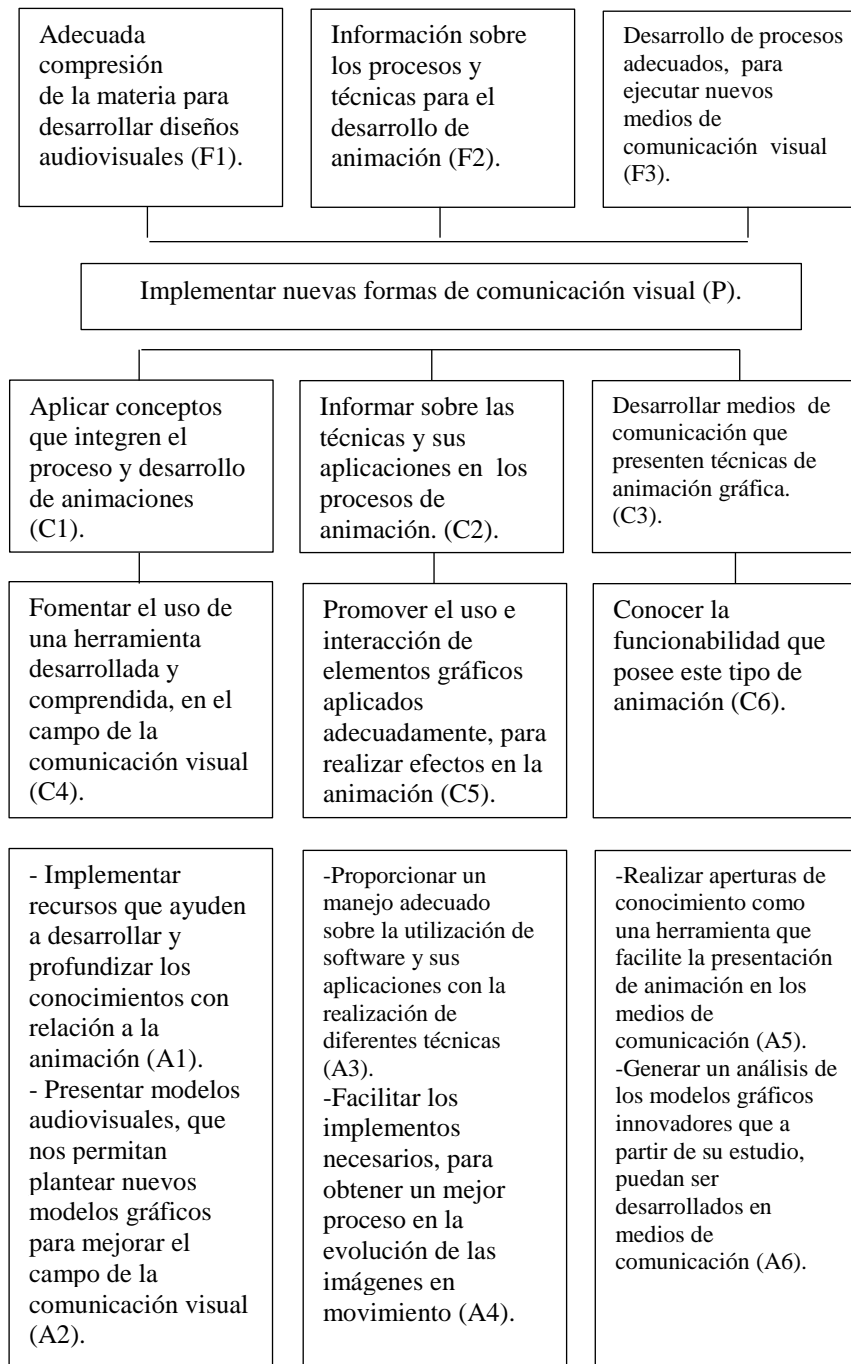


Figura 5: Diagrama de estrategias

#### 4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico

##### 4.04.01. Revisión de los criterios para indicadores

Tabla 4: Revisión de los criterios para indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	META				Grupo Objetivo
			Can.	Cal.	Tie.	Lug.	
Fines	Adecuada comprensión de la materia para desarrollar diseños audiovisuales (F1).	El 60% de los encuestados dice necesitar una adecuada comprensión de los materiales.	182	Muy Buena	6 meses	Quito Centro	Medio Alto
	Información sobre los procesos y técnicas para el desarrollo de animación (F2).	El 50% de los encuestados dice necesitar información sobre nuevas técnicas de animación	154	Buena	6 meses	Quito Centro	Medio Alto
	Desarrollo de procesos adecuados, para ejecutar nuevos medios de comunicación visual (F3).	El 50% de los encuestados manifiesta que se deben implementar nuevos medios de comunicación visual	154	Buena	6 meses	Quito Centro	Medio Alto
Propósito	Implementar nuevas formas de comunicación visual (P).	Según la información verificada es necesario implementar nuevas formas de comunicación visual	1	Exc.	6 meses	Quito Centro	Medio Alto
Componentes	Aplicar conceptos que integren el proceso y desarrollo de animaciones (C1).	El 80% de los encuestados dice que se deben aplicar nuevos conceptos para animación	244	Exc.	6 meses	Quito Centro	Medio Alto
	Informar sobre las técnicas y sus aplicaciones en los procesos de animación (C2).	Según la información verificada es necesario informar sobre nuevos métodos de animación	1	Exc.	6 meses	Quito Centro	Medio Alto

ELABORACIÓN DE MOTION GRAPHICS, PARA DAR A CONOCER Y PROMOCIONAR EL PROCESO DE ANIMACIÓN GRÁFICA, REALIZADO EN LA EMPRESA JJ PRODUCCIONES, EN LA CIUDAD DE QUITO PROVINCIA DE PICHINCHA.

<b>Componentes</b>	Desarrollar medios de comunicación que presenten técnicas de animación gráfica (C3).	El 70% de los encuestados dice que se deben desarrollar nuevas técnicas de animación	216	Muy Buena	6 meses	Quito Centro	Medio Alto
	Fomentar el uso de una herramienta desarrollada y comprendida, en el campo de la comunicación visual (C4).	El 70% de los encuestados dice que se necesita comprender mejor esta nueva técnica de diseño.	216	Muy Buena	6 meses	Quito Centro	Medio Alto
	Promover el uso e interacción de elementos gráficos aplicados adecuadamente, para realizar efectos en la animación (C5).	Según la información verificada es necesario promover el uso de elementos gráficos gratuitos	1	Exc.	6 meses	Quito Centro	Medio Alto
	Conocer la funcionalidad que posee este tipo de animación (C6).	El 80% de los encuestados dice que desean conocer la funcionalidad de MOTION GRAPHICS	244	Exc.	6 meses	Quito Centro	Medio Alto
<b>Acciones</b>	Implementar recursos que ayuden a desarrollar y profundizar los conocimientos con relación a la animación. (A1)	Según la información verificada es necesario profundizar los conocimientos	1	Exc.	6 meses	Quito Centro	Medio Alto
	Presentar modelos audiovisuales, que nos permitan plantear nuevos modelos gráficos para mejorar el campo de la comunicación visual (A.2).	El 80% de los encuestados dice que es necesario presentar modelos gráficos para conocer mejor el tema	244	Exc.	6 meses	Quito Centro	Medio Alto
	Proporcionar un manejo adecuado sobre la utilización de software y sus aplicaciones con la realización de diferentes técnicas (A3).	El 50% de los encuestados dice que es necesario proporcionar información sobre nuevos programas para animación.	154	Muy Buena	6 meses	Quito Centro	Medio Alto

ELABORACIÓN DE MOTION GRAPHICS, PARA DAR A CONOCER Y PROMOCIONAR EL PROCESO DE ANIMACIÓN GRÁFICA, REALIZADO EN LA EMPRESA JJ PRODUCCIONES, EN LA CIUDAD DE QUITO PROVINCIA DE PICHINCHA.

<b>Acciones</b>	Facilitar los implementos necesarios, para obtener un mejor proceso en la evolución de las imágenes en movimiento (A4).	Según la información verificada es necesario profundizar los conocimientos	1	Exc.	6 meses	Quito Centro	Medio Alto
	Realizar aperturas de conocimiento como una herramienta que facilite la presentación de animación en los medios de comunicación (A5).	El 70% de los encuestados dice que es necesario realizar eventos con el propósito de fomentar este tipo de animación.	216	Muy Buena	6 meses	Quito Centro	Medio Alto
	Generar un análisis de los modelos gráficos innovadores que a partir de su estudio, puedan ser desarrollados en medios de comunicación (A6).	Según la información verificada es necesario generar un análisis de modelos gráficos innovadores	1	Exc.	6 meses	Quito Centro	Medio Alto

#### 4.04.02. Selección de Indicadores

Tabla 5: Selección de indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	Clasificación de indicadores					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Fines	Adecuada comprensión de la materia para desarrollar diseños audiovisuales (F1).	El 60% de los encuestados dice necesitar una adecuada comprensión de los materiales.	X	X	X	-	X	4	Si
	Información sobre los procesos y técnicas para el desarrollo de animación (F2).	El 50% de los encuestados dice necesitar información sobre nuevas técnicas de animación	X	X	X	X	X	5	Si
	Desarrollo de procesos adecuados, para ejecutar nuevos medios de comunicación visual (F3).	El 50% de los encuestados manifiesta que se deben implementar nuevos medios de comunicación visual	X	X	X	-	X	4	Si
Propósito	Implementar nuevas formas de comunicación visual (P).	Según la información verificada es necesario implementar nuevas formas de comunicación visual	X	X	X	X	X	5	Si
Componentes	Aplicar conceptos que integren el proceso y desarrollo de animaciones (C1).	El 80% de los encuestados dice que se deben aplicar nuevos conceptos para animación	X	X	X	X	X	5	Si
	Informar sobre las técnicas y sus aplicaciones en los procesos de animación (C2).	Según la información verificada es necesario informar sobre nuevos métodos de animación	X	X	X	X	X	5	Si

<b>Componentes</b>	Desarrollar medios de comunicación que presenten técnicas de animación gráfica (C3).	El 70% de los encuestados dice que se deben desarrollar nuevas técnicas de animación	X	X	X	-	X	4	Si
	Fomentar el uso de una herramienta desarrollada y comprendida, en el campo de la comunicación visual (C4).	El 70% de los encuestados dice que se necesita comprender mejor esta nueva técnica de diseño.	X	X	X	X	X	5	Si
	Promover el uso e interacción de elementos gráficos aplicados adecuadamente, para realizar efectos en la animación (C5).	Según la información verificada es necesario promover el uso de elementos gráficos gratuitos	X	X	X	X	X	5	Si
	Conocer la funcionalidad que posee este tipo de animación (C6).	El 80% de los encuestados dice que desean conocer la funcionalidad de MOTION GRAPHICS	X	X	X	-	-	3	Si
<b>Acciones</b>	Implementar recursos que ayuden a desarrollar y profundizar los conocimientos con relación a la animación (A1).	Según la información verificada es necesario profundizar los conocimientos	X	X	X	X	X	5	Si
	Presentar modelos audiovisuales, que nos permitan plantear nuevos modelos gráficos para mejorar el campo de la comunicación visual (A2).	El 80% de los encuestados dice que es necesario presentar modelos gráficos para conocer mejor el tema	X	X	X	-	X	4	Si

<b>Acciones</b>	Proporcionar un manejo adecuado sobre la utilización de software y sus aplicaciones con la realización de diferentes técnicas (A3).	El 50% de los encuestados dice que es necesario proporcionar información sobre nuevos programas para animación.	X	X	X	-	X	4	Si
	Facilitar los implementos necesarios, para obtener un mejor proceso en la evolución de las imágenes en movimiento (A4).	Según la información verificada es necesario profundizar los conocimientos	X	X	X	X	X	5	Si
	Realizar aperturas de conocimiento como una herramienta que facilite la presentación de animación en los medios de comunicación (A5).	El 70% de los encuestados dice que es necesario realizar eventos con el propósito de fomentar este tipo de animación.	X	X	X	-	-	3	Si
	Generar un análisis de los modelos gráficos innovadores que a partir de su estudio, puedan ser desarrollados en medios de comunicación (A6).	Según la información verificada es necesario generar un análisis de modelos gráficos innovadores	X	X	X	-	X	4	Si

**Simbología:** A = Es claro  
 B = Existe información disponible  
 C = Es tangible y se puede observar  
 D = La tarea de recolectar datos está al alcance y no requiere de expertos,  
 E = Es representativo

#### 4.04.03. Medios de verificación

Tabla 6: Medios de verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	MEDIOS DE VERIFICACIÓN				
			Fuen. de Infor	Mét. de Recolec.	Mét. de Análisis	Frec. de Recol.	Resp
Fines	Adecuada comprensión de la materia para desarrollar diseños audiovisuales (F1).	El 60% de los encuestados dice necesitar una adecuada comprensión de los materiales.	Prim.	Enc.	Cuan.	6 meses	Invs.
	Información sobre los procesos y técnicas para el desarrollo de animación (F2).	El 50% de los encuestados dice necesitar información sobre nuevas técnicas de animación	Prim.	Enc.	Cuan.	6 meses	Invs.
	Desarrollo de procesos adecuados, para ejecutar nuevos medios de comunicación visual (F3).	El 50% de los encuestados manifiesta que se deben implementar nuevos medios de comunicación visual	Prim.	Enc.	Cuan.	6 meses	Invs.
Propósito	Implementar nuevas formas de comunicación visual (P).	Según la información verificada es necesario implementar nuevas formas de comunicación visual	Sec.	Obs	Doc. Verif	6 meses	Invs.
Componentes	Aplicar conceptos que integren el proceso y desarrollo de animaciones (C1).	El 80% de los encuestados dice que se deben aplicar nuevos conceptos para animación	Prim.	Enc.	Cuan.	6 meses	Invs.
	Informar sobre las técnicas y sus aplicaciones en los procesos de animación (C2).	Según la información verificada es necesario informar sobre nuevos métodos de animación	Sec.	Obs.	Doc. Verif.	6 meses	Invs.

ELABORACIÓN DE MOTION GRAPHICS, PARA DAR A CONOCER Y PROMOCIONAR EL PROCESO DE ANIMACIÓN GRÁFICA, REALIZADO EN LA EMPRESA JJ PRODUCCIONES, EN LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.

<b>Componentes</b>	Desarrollar medios de comunicación que presenten técnicas de animación gráfica (C3).	El 70% de los encuestados dice que se deben desarrollar nuevas técnicas de animación	Prim.	Enc.	Cuan.	6 meses	Invs .
	Fomentar el uso de una herramienta desarrollada y comprendida, en el campo de la comunicación visual (C4).	El 70% de los encuestados dice que se necesita comprender mejor esta nueva técnica de diseño.	Prim.	Enc.	Cuan.	6 meses	Invs .
	Promover el uso e interacción de elementos gráficos aplicados adecuadamente, para realizar efectos en la animación (C5).	Según la información verificada es necesario promover el uso de elementos gráficos gratuitos	Sec.	Obs.	Doc. Verif.	6 meses	Invs .
	Conocer la funcionalidad que posee este tipo de animación (C6).	El 80% de los encuestados dice que desean conocer la funcionalidad de MOTION GRAPHICS	Prim.	Enc.	Cuan.	6 meses	Invs .
<b>Acciones</b>	Implementar recursos que ayuden a desarrollar y profundizar los conocimientos con relación a la animación. (A1)	Según la información verificada es necesario profundizar los conocimientos	Sec.	Obs.	Doc. Verif.	6 meses	Invs .
	Presentar modelos audiovisuales, que nos permitan plantear nuevos modelos gráficos para mejorar el campo de la comunicación visual (A2).	El 80% de los encuestados dice que es necesario presentar modelos gráficos para conocer mejor el tema	Prim.	Enc.	Cuan.	6 meses	Invs .

ELABORACIÓN DE MOTION GRAPHICS, PARA DAR A CONOCER Y PROMOCIONAR EL PROCESO DE ANIMACIÓN GRÁFICA, REALIZADO EN LA EMPRESA JJ PRODUCCIONES, EN LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.

<b>Acciones</b>	Proporcionar un manejo adecuado sobre la utilización de software y sus aplicaciones con la realización de diferentes técnicas (A3).	El 50% de los encuestados dice que es necesario proporcionar información sobre nuevos programas para animación.	Prim.	Enc.	Cuan.	6 meses	Invs .
	Facilitar los implementos necesarios, para obtener un mejor proceso en la evolución de las imágenes en movimiento (A4).	Según la información verificada es necesario profundizar los conocimientos	Sec.	Obs.	Doc. Verif.	6 meses	Invs .
	Realizar aperturas de conocimiento como una herramienta que facilite la presentación de animación en los medios de comunicación (A5).	El 70% de los encuestados dice que es necesario realizar eventos con el propósito de fomentar este tipo de animación.	Prim.	Enc.	Cuan.	6 meses	Invs .
	Generar un análisis de los modelos gráficos innovadores que a partir de su estudio, puedan ser desarrollados en medios de comunicación (A6).	Según la información verificada es necesario generar un análisis de modelos gráficos innovadores	Sec.	Obs.	Doc. Verif.	6 meses	Invs .

#### 4.04.04. Supuestos

Tabla 7: Supuestos

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	FACTORES DE RIESGO				
			Fin.	Pol.	Soc.	Amb.	Leg.
Fines	Adecuada comprensión de la materia para desarrollar diseños audiovisuales (F1).	Desinterés por comprender nuevos métodos de estudio			X		X
	Información sobre los procesos y técnicas para el desarrollo de animación (F2).	Uso indebido de la información acerca de nuevas técnicas de animación	X		X		
	Desarrollo de procesos adecuados, para ejecutar nuevos medios de comunicación visual (F3).	Recursos innecesarios para desarrollar nuevos medios de comunicación visual		X	X		X
Propósito	Implementar nuevas formas de comunicación visual (P).	Desarrollo del proyecto cancelado	X		X		X
Componentes	Aplicar conceptos que integren el proceso y desarrollo de animaciones (C1).	Desinterés por aprender y conocer sobre cómo crear animaciones digitales	X	X	X		X
	Informar sobre las técnicas y sus aplicaciones en los procesos de animación (C2).	Desinterés por conocer nuevos métodos de animación digital	X	X	X	X	X
	Desarrollar medios de comunicación que presenten técnicas de animación gráfica (C3).	Desinterés por presentar innovadores efectos de animación	X	X	X		X
	Fomentar el uso de una herramienta desarrollada y comprendida, en el campo de la comunicación visual (C4).	Recursos visuales mal utilizados, generan confusión de unas nuevas técnicas para la comunicación visual		X	X		

<b>Componentes</b>	Promover el uso e interacción de elementos gráficos aplicados adecuadamente, para realizar efectos en la animación (C5).	Recursos inadecuadamente utilizados y aplicados no acorde a su funcionabilidad.			X		X
	Conocer la funcionabilidad que posee este tipo de animación (C6).	Desinterés por conocer la funcionabilidad del MOTION GRAPHICS	X		X		
<b>Acciones</b>	Implementar recursos que ayuden a desarrollar y profundizar los conocimientos con relación a la animación. (A1)	Recursos innecesarios para desarrollar nuevos conceptos de animación visual.		X	X		X
	Presentar modelos audiovisuales, que nos permitan plantear nuevos modelos gráficos para mejorar el campo de la comunicación visual (A.2).	Carencia de elementos audiovisuales	X		X		X
	Proporcionar un manejo adecuado sobre la utilización de software y sus aplicaciones con la realización de diferentes técnicas (A3).	Desinterés por aprender nuevas funcionalidades de software	X	X	X		X
	Facilitar los implementos necesarios, para obtener un mejor proceso en la evolución de las imágenes en movimiento (A4).	Implementos gráficos mal utilizados, no generan movimiento visual	X	X	X	X	X
	Realizar aperturas de conocimiento como una herramienta que facilite la presentación de animación en los medios de comunicación (A5).	Desinterés por participar en eventos de conocimiento sobre nuevas técnicas gráficas	X	X	X		X
	Generar un análisis de los modelos gráficos innovadores que a partir de su estudio, puedan ser desarrollados en medios de comunicación (A6).	Inadecuado desarrollo del análisis sobre modelos gráficos innovadores, no generan comunicación visual.		X	X		

#### 4.04.05. Matriz del Marco Lógico (MML)

Tabla 8: Matriz del Marco Lógico

Resumen Narrativo	Indicador	Medios de verificación	Supuestos
F.1 Adecuada comprensión de la materia para desarrollar diseños audiovisuales.	F.1.1 El 60% de los encuestados dice necesitar una adecuada comprensión de los materiales.	F.1.1.1 Primario Encuestas Cuantitativo	F.1.1.1.1 Desinterés por comprender nuevos métodos de estudio
F.2 Información sobre los procesos y técnicas para el desarrollo de animación.	F.2.2 El 50% de los encuestados dice necesitar información sobre nuevas técnicas de animación	F.2.2.2 Primario Encuestas Cuantitativo	F.2.2.2.2 Uso indebido de la información acerca de nuevas técnicas de animación
F.3 Desarrollo de procesos adecuados, para ejecutar nuevos medios de comunicación visual .	F.3.3 El 50% de los encuestados manifiesta que se deben implementar nuevos medios de comunicación visual	F.3.3.3 Primario Encuestas Cuantitativo	F.3.3.3.3 Recursos innecesarios para desarrollar nuevos medios de comunicación visual
P.1 Implementar nuevas formas de comunicación visual	P.1.1 Según la información verificada es necesario implementar nuevas formas de comunicación visual	P.1.1.1 Secundario Observación Documentación Verificada	P.1.1.1.1 Desarrollo del proyecto cancelado
C.1 Aplicar conceptos que integren el proceso y desarrollo de animaciones.	C.1.1 El 80% de los encuestados dice que se deben aplicar nuevos conceptos para animación	C.1.1.1 Primario Encuestas Cuantitativo	C.1.1.1.1 Desinterés por aprender y conocer sobre cómo crear animaciones digitales
C.2 Informar sobre las técnicas y sus aplicaciones en los procesos de animación	C.2.2 Según la información verificada es necesario informar sobre nuevos métodos de animación	C.2.2.2 Secundario Observación Documentación Verificada	C.2.2.2.2 Desinterés por conocer nuevos métodos de animación digital

C.3 Desarrollar medios de comunicación que presenten técnicas de animación gráfica.	C.3.3 El 70% de los encuestados dice que se deben desarrollar nuevas técnicas de animación	C.3.3.3 Primario Encuestas Cuantitativo	C.3.3.3.3 Desinterés por presentar innovadores efectos de animación
C.4 Fomentar el uso de una herramienta desarrollada y comprendida, en el campo de la comunicación visual	C.4.4 El 70% de los encuestados dice que se necesita comprender mejor esta nueva técnica de diseño.	C.4.4.4 Primario Encuestas Cuantitativo	C.4.4.4.4 Recursos visuales mal utilizados, generan confusión de unas nuevas técnicas para la comunicación visual
C.5 Promover el uso e interacción de elementos gráficos aplicados adecuadamente, para realizar efectos en la animación.	C.5.5 Según la información verificada es necesario promover el uso de elementos gráficos gratuitos	C.5.5.5 Secundario Observación Documentación Verificada	C.5.5.5.5 Recursos inadecuadamente utilizados y aplicados no acorde a su funcionalidad.
C.6 Conocer la funcionalidad que posee este tipo de animación.	C.6.6 El 80% de los encuestados dice que desean conocer la funcionalidad de MOTION GRAPHICS	C.6.6.6 Primario Encuestas Cuantitativo	C.6.6.6.6 Desinterés por conocer la funcionalidad del MOTION GRAPHICS
A.1 Implementar recursos que ayuden a desarrollar y profundizar los conocimientos con relación a la animación.	A.1.1 Según la información verificada es necesario profundizar los conocimientos	A.1.1.1 Secundario Observación Documentación Verificada	A.1.1.1.1 Recursos innecesarios para desarrollar nuevos conceptos de animación visual.
A.2 Presentar modelos audiovisuales, que nos permitan plantear nuevos modelos gráficos para mejorar el campo de la comunicación visual.	A.2.2 El 80% de los encuestados dice que es necesario presentar modelos gráficos para conocer mejor el tema	A.2.2.2 Primario Encuestas Cuantitativo	A.2.2.2.2 Carencia de elementos audiovisuales
A.3 Proporcionar un manejo adecuado sobre la utilización de software y sus aplicaciones con la realización de diferentes técnicas.	A.3.3 El 50% de los encuestados dice que es necesario proporcionar información sobre nuevos programas para animación.	A.3.3.3 Secundario Observación Documentación Verificada	A.3.3.3.3 Desinterés por aprender nuevas funcionalidades de software

ELABORACIÓN DE MOTION GRAPHICS, PARA DAR A CONOCER Y PROMOCIONAR EL PROCESO DE ANIMACIÓN GRÁFICA, REALIZADO EN LA EMPRESA JJ PRODUCCIONES, EN LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.

<p>A.4 Facilitar los implementos necesarios, para obtener un mejor proceso en la evolución de las imágenes en movimiento.</p>	<p>A.4.4 Según la información verificada es necesario profundizar los conocimientos</p>	<p>A.4.4.4 Primario Encuestas Cuantitativo</p>	<p>A.4.4.4.4 Implementos gráficos mal utilizados, no generan movimiento visual</p>
<p>A.5 Realizar aperturas de conocimiento como una herramienta que facilite la presentación de animación en los medios de comunicación.</p>	<p>A.5.5 El 70% de los encuestados dice que es necesario realizar eventos con el propósito de fomentar este tipo de animación.</p>	<p>A.5.5.5 Primario Encuestas Cuantitativo</p>	<p>A.5.5.5.5 Desinterés por participar en eventos de conocimiento sobre nuevas técnicas gráficas</p>
<p>A.6 Generar un análisis de los modelos gráficos innovadores que a partir de su estudio, puedan ser desarrollados en medios de comunicación (A6).</p>	<p>A.6.6 Según la información verificada es necesario generar un análisis de modelos gráficos innovadores</p>	<p>A.6.6.6 Primario Encuestas Cuantitativo</p>	<p>A.6.6.6.6 Inadecuado desarrollo del análisis sobre modelos gráficos innovadores, no generan comunicación visual.</p>

## CAPÍTULO V

### La Propuesta

#### 5.01. Antecedentes de la herramienta de perfil de la propuesta

##### MOTION GRAPHICS

##### ¿Qué es?

“MOTION GRAPHICS es la disciplina de diseño que más está creciendo hoy en el mundo. Mientras crece, transforma a los medios, desde la televisión hasta el cine. El MOTION GRAPHICS está cambiando las reglas del juego” (Greene, 2005).

El MOTION GRAPHICS es una herramienta que nos ayuda a la creación de efectos visuales los cuales han sido aplicados en medios de comunicación audiovisual, para mejorar la calidad audiovisual en la distribución de sus mensajes hacia un público objetivo, con el fin de cambiar las normas de impacto para evolucionar el mundo de la publicidad y cinematografía.

##### ¿Cuándo nace?

“El inicio de esta técnica se destaca dentro de las nuevas tecnologías de comunicación y nace alrededor de 1956, cuando un diseñador gráfico realiza los títulos iniciales de una película utilizando técnicas de la profesión y aplicándoles movimientos, encuentra vinculado a la era de la producción digital” (Woolman , 2007).

Desde su inicio la aplicación de las técnicas tradicionales para la elaboración de MOTION GRAPHICS, han ido evolucionando constantemente a través de los años, mejorando cada vez sus aplicaciones a la producción digital, generando así un nuevo proceso audiovisual aplicado a elementos gráficos.

“Desde su primera aparición la técnica fue paulatinamente evolucionando y ocupando cada vez más espacios dentro del mundo audiovisual, principalmente gobernado por las pantallas; primero en el film, después en la televisión y finalmente en Internet a partir de la era de la computación” (Deleuze, 2005).

El MOTION GRAPHICS, ha abarcado un gran número de medios digitales en los cuales puede ser apreciado, el uso del Internet ha marcado un espacio muy amplio en el transcurso de las presentaciones audiovisuales, la era digital ha generado una puerta que ayuda a desarrollar mejor este proceso, aplicando nuevos conceptos, nuevas tendencias, nuevos métodos que puedan contribuir a su desarrollo en los medios de comunicación por lo que “actualmente el diseño de gráficos en movimiento se utiliza regularmente para un gran abanico de aplicaciones relacionadas con el universo de las transmisiones de imágenes” (Gasaglia, 2008).

### **Concepto**

“El MOTION GRAPHICS está compuesto por una serie de elementos de tipo gráfico que se mueven en un campo determinado y que permita la reproducción de elementos digitales; formando composiciones complementadas con sonidos que fortalecen el mensaje comunicacional” (Ledesma & Cháves, 2005).

El concepto o la definición del MOTION GRAPHICS, no está bien definida ya que hay intervenciones de varios autores los cuales brindan conceptualizaciones diferentes lo que genera una disputa sobre cómo debería denominarse adecuadamente este proceso, por lo que citaremos algunos autores:

El MOTION GRAPHICS “es un mensaje, siendo su finalidad comunicar, lo que consiste en la transmisión de un mensaje de una persona a otra, en base a un objetivo prefijado, a través de un determinado medio” (García Uceda, 1995).

El MOTION GRAPHICS “es un proceso abarcado usualmente por los diseñadores gráficos y por los diseñadores de imagen y sonido, el objetivo es siempre el mismo: presentar una idea que sea transmisible y llegue a un receptor” (Beare, 2015).

El MOTION GRAPHICS “no se trata sino de diseño gráfico en el medio audiovisual, lo cual implica que tiene a su disposición todo el catálogo formal que utiliza el diseño gráfico, pero con una concepción de tiempo y espacio característicos del lenguaje audiovisual” ( Merrit, 1988).

Siendo el MOTION GRAPHICS una herramienta visual y de alto impacto, la transmisión de los mensajes generan una mayor aceptación ya que se conecta hacia la mente de los receptores de una manera más llamativa generando así el objetivo deseado.

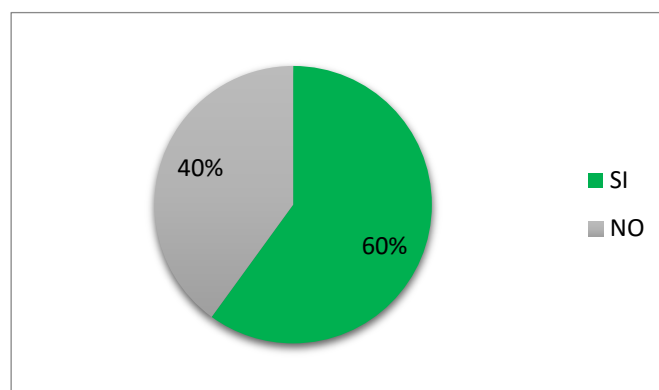
En conclusión, MOTION GRAPHICS se entiende como una forma de comunicación de uso para medios masivos, capaz de enviar un mensaje y transmitir un alto contenido de diseño audiovisual, principalmente realizado de imágenes y sonidos.

## 5.02. Descripción de las herramientas

Para la realización de este proyecto se ha tomado muy en cuenta las opiniones de un grupo objetivo selecto, mediante la realización de una encuesta podemos demostrar cuán eficaz puede resultar la implementación de este proyecto, por lo que por medio de esta herramienta queremos dar a conocer sobre esta nueva técnica de comunicación visual.

### 5.02.01. Encuesta

1. **¿Considera que la materia de MOTION GRAPHICS utiliza de manera adecuada sus materiales para mejorar su presentación?**



*Gráfico 1: Utilización adecuada de materiales para MOTION GRAPHICS*

Implementada la encuesta se dio a conocer que desean utilizar de manera adecuada los materiales para realizar MOTION GRAPHICS en un 60% y el otro 40% mostro desinterés por el tema.

## 2. ¿Conoce usted de técnicas de animación para el MOTION GRAPHICS?

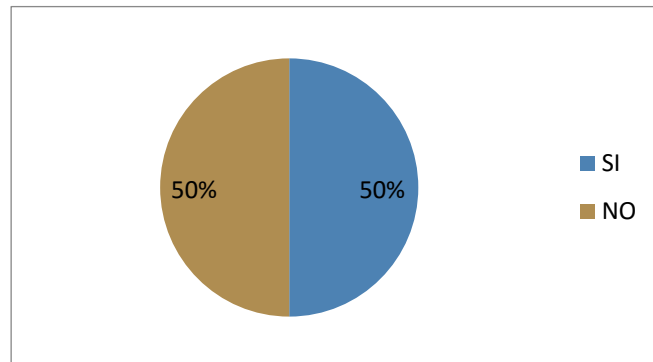


Gráfico 2: Conoce técnicas de animación para MOTION GRAPHICS.

Implementada la encuesta se dio a conocer que si desean conocer sobre técnicas de animación para MOTION GRAPHICS en un 50% y el otro 50% no le intereso el tema.

## 3. ¿Cree usted que se deban implementar nuevos medios de comunicación visual?

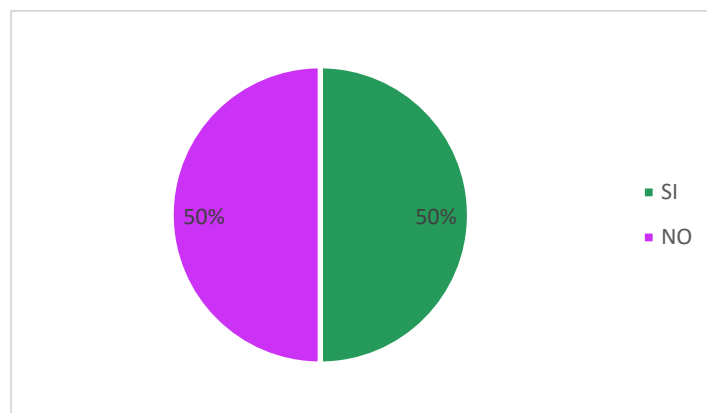
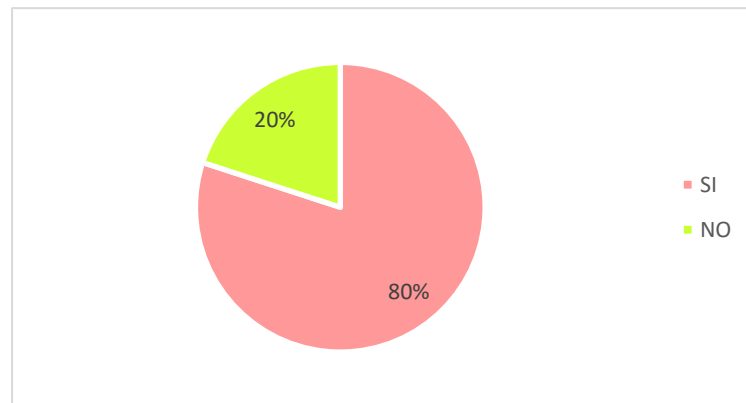


Gráfico 3: Implementación de nuevos medios de comunicación visual

Implementada la encuesta se dio a conocer que se deban implementar nuevos medios de comunicación visual en un 50% y el otro 50% se mostró dudoso.

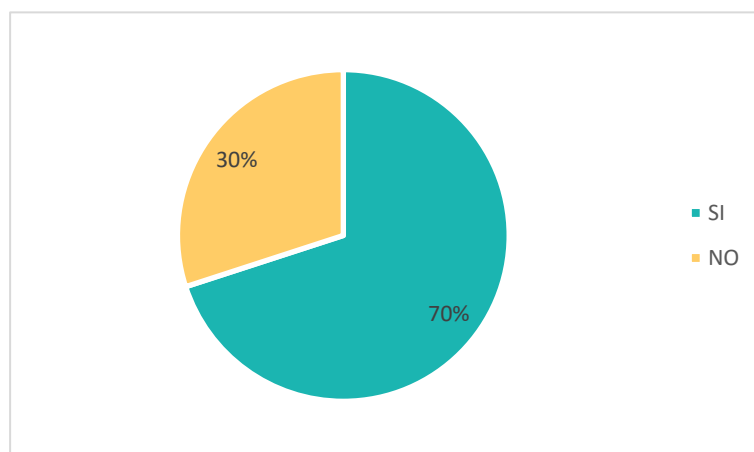
**4. ¿Considera usted que es necesario la aplicación de nuevos conceptos para la utilización de MOTION GRAPHICS?**



*Gráfico 4: Nuevos conceptos para MOTION GRAPHICS*

Implementada la encuesta se dio a conocer que están de acuerdo en un 80% que se apliquen nuevos conceptos y el otro 20% mostro desinterés por el tema.

**5. ¿Desearía que se desarrollen nuevas técnicas de animación audiovisual?**



*Gráfico 5: Nuevas técnicas de animación audiovisual*

Implementada la encuesta se dio a conocer que desean que se desarrollen nuevas técnicas de animación en un 70% y el otro 30% no se mostró interesado por el tema.

## 6. ¿Cree que se deba conocer mejor las técnicas de diseño audiovisual?

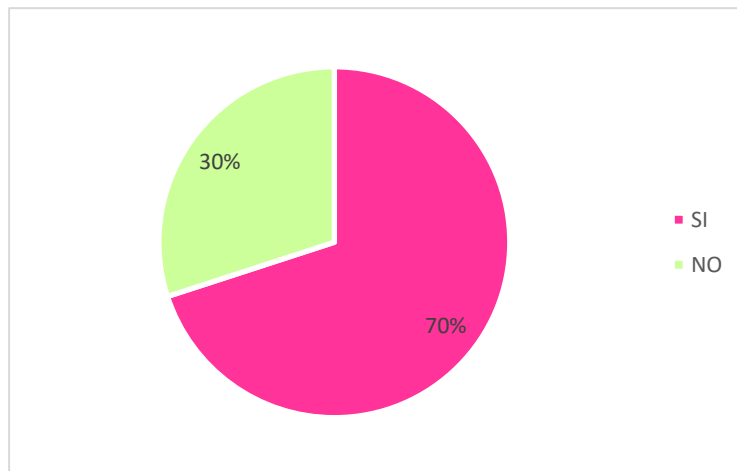


Gráfico 6: Conocimiento de técnicas de animación audiovisual

Implementada la encuesta se dio a conocer que los encuestados desean conocer mejor las técnicas de diseño en un 70% y el otro 30% no le interesa de que se trata.

## 7. ¿Le gustaría aprender sobre la funcionalidad del MOTION GRAPHICS?

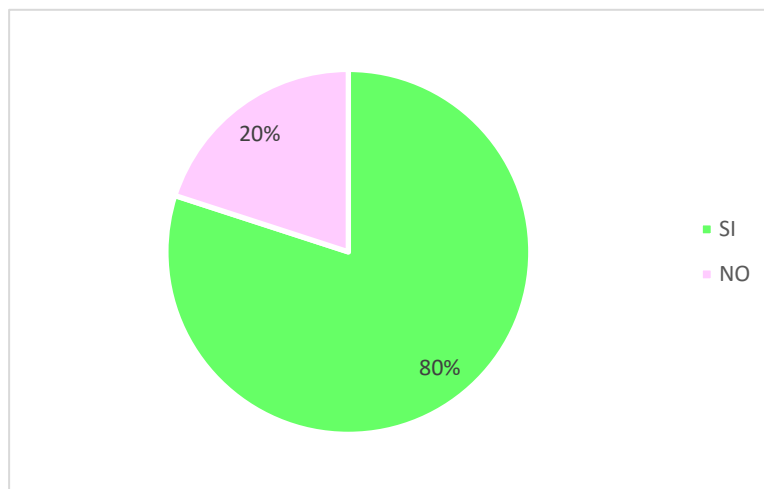
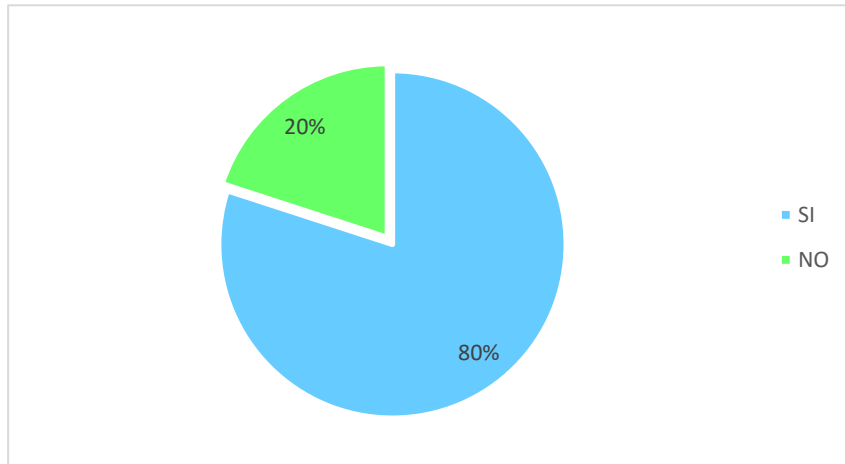


Gráfico 7: Funcionabilidad del MOTION GRAPHICS

Implementada la encuesta se dio a conocer que desean conocer la funcionalidad sobre el MOTION GRAPHICS en un 80% y el otro 20% no le interesa.

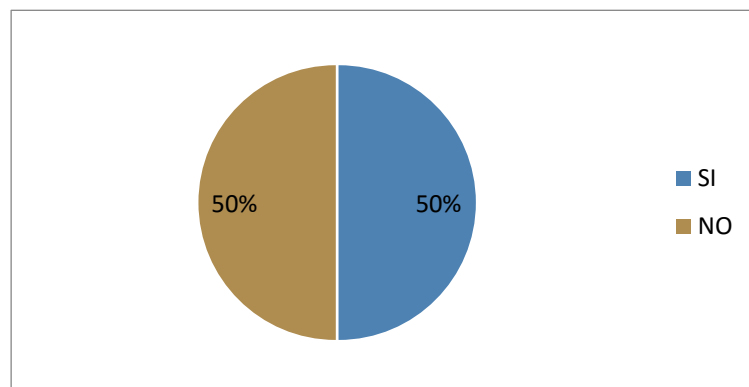
**8. ¿Considera usted que se debería presentar modelos gráficos para saber más sobre MOTION GRAPHICS?**



*Gráfico 8: Presentación de modelos gráficos para MOTION GRAPHICS*

Implementada la encuesta se dio a conocer que les interesa observar modelos gráficos para conocer el MOTION GRAPHICS en un 80% y el otro 20% no le interesa.

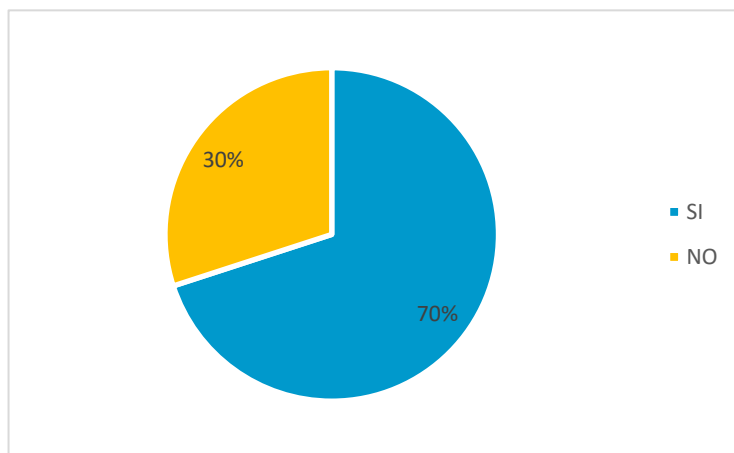
**9. ¿Considera usted que se debería brindar información sobre el manejo de softwares para realizar MOTION GRAPHICS?**



*Gráfico 9: Información de software s para elaborar MOTION GRAPHICS*

Implementada la encuesta se dio a conocer que necesitan información sobre el manejo de software para animación en un 50% y el otro 50% mostró desinterés por el tema.

**10. Le gustaría participar en eventos relacionados con MOTION GRAPHICS, con el propósito de aprender nuevas técnicas de animación digital.**



*Gráfico 10: Participación en eventos de MOTION GRAPHICS.*

Implementada la encuesta se afirmó que le gustaría participar en eventos relacionados al MOTION GRAPHICS, en un 70% y el otro 30% mostro desinterés.

**5.02.02. Documentación verificada**

La documentación verificada especifica cada uno de los libros que he tomado como referencia para el desarrollo de mi tesis, ayudándome con la información necesaria, brindándome guías sobre los procesos y métodos utilizados para la elaboración de MOTION GRAPHICS, cada uno de estos documentos se encuentran en la bibliografía.

**5.02.03. Programas**

Se utilizaron herramientas que nos ayuden en el proceso de desarrollo y elaboración de nuestro proyecto las cuales son de suma importancia por sus características únicas que van desde editores de texto a programas de animación gráfica, como son los siguientes:

#### **5.02.03.01. Microsoft Word**

Es una herramienta que está orientada al procesamiento de textos, “es decir, de un software que permite al usuario la creación y edición de documentos de texto en un ordenador o computadora” (Definicion.de , 2008), además de ser adaptable a otros formatos para generar un mejor desarrollo en el funcionamiento de editores de texto.

#### **5.02.03.02. Microsoft Excel**

Es una herramienta que está orientada al procesamiento de cálculos “la cual permite realizar tareas contables y financieras gracias a sus funciones, desarrolladas específicamente para ayudar a crear y trabajar con hojas de cálculo” (Definicion.de , 2008), siendo así una herramienta de uso matemático y lógico.

#### **5.02.03.03. Adobe Illustrator**

Es una herramienta que nos permite la creación de ilustraciones a través del uso de vectores” ya que es un editor de gráficos vectoriales en forma de taller de arte, que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como «mesa de trabajo» y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración” (Adobe, 2012).

#### **5.02.03.04. Adobe Photoshop**

Es una herramienta de retoque fotográfico, ya que es el único software que se utiliza para ajustar una fotografía “su nombre en español significa literalmente "taller de fotos", ya que permite la edición de imágenes” (Adobe, 2012), y al que más útil y práctico les resulta a los usuarios ya que brinda muchas posibilidades para trabajarlo.

#### **5.02.03.05. Adobe Premiere Pro**

Es una herramienta destinada a la edición de video, desarrollada por los miembros de Adobe la cual “permite trabajar en un entorno de edición altamente profesional, editando videos en tiempo real, produciendo proyectos de alto contenido visual” (Adobe, 2012).

#### **5.02.03.06. Adobe After Effects**

Es una herramienta con la mejor interfaz de software que ha sido desarrollada por Adobe, ya que posee funciones similares a las demás herramientas de Adobe, por lo que es “destinado para la creación o aplicación en una composición, así como realización de gráficos profesionales en movimiento y efectos especiales, que desde sus raíces han consistido básicamente en la superposición de capas” (Adobe, 2012), de esta manera el usuario puede acceder de manera sencilla a la aplicación.

#### **5.02.03.07. Adobe Audition**

Es una herramienta destinada a la edición de sonido desarrollada por Adobe, la cual “permite tanto un entorno de edición mezclado de ondas multipista no-destructivo, como uno destructivo, por lo que se le ha llamado la "navaja suiza" del audio digital por su versatilidad” (López Roldán, 2006), siendo una herramienta de uso práctico y sencillo para los usuarios.

#### **5.02.04. Aplicación**

Las técnicas de MOTION GRAPHICS, pueden ser utilizadas en distintas propuestas comunicacionales, ya que mezcla muchas técnicas, disciplinas, efectos, formatos, planos, ya que los efectos visuales generalmente son utilizados cuando existe una base grabada la cual necesita realzar la realidad para que su producción no sea tan ambigua.

##### **5.02.04.01. Publicidad**

Dentro la publicidad los elementos gráficos audiovisuales tienen un papel muy importante, además de ser el más explotado en la actualidad, esto se debe a la utilización de técnicas, formatos y estilos que lo hacen más influyente, por generar conocimiento sobre la marca y así facilitar el consumo de los productos o servicios.

Su tiempo aproximado de duración son unos segundos, por lo que se emplea una gran parte del presupuesto por lo que es un proceso de creación donde aplican muchas acciones antes de ser concluido y respaldado por el marketing para su distribución.

##### **5.02.04.02. Avisos no Comerciales**

Este tipo de avisos se caracterizan por ser de carácter público dividiéndose en dos ámbitos importantes los cuales son: de promoción de eventos culturales políticos, ideológicos y por otro lado se tiene a los que realizan conciencia pública y de temas sociales.

Este tipo de avisos pueden o no estar respaldados por una entidad gubernamental, instituciones privadas, entidades no gubernamentales, o centros de educación.

#### **5.02.04.03. Videos Musicales**

La utilización de video clips han sido un pilar muy importante para el MOTION GRAPHICS, ya que se utilizan efectos especiales, animaciones en 2D Y 3D, Efectos tipográficos y animaciones experimentales, ya que al utilizar música se mezclan los efectos mediante el ritmo creando así una animación experimental, creando verdaderas obras de arte.

#### **5.02.04.04. Televisión**

Podemos decir que la producción audiovisual aplicada a la televisión tiene como fin presentar material de índole educativo, programas informativos, en donde la intervención del MOTION GRAPHICS, se presentaría en las cabeceras, créditos finales, contenido del programa siempre y cuando se mantengan en tomas fijas, de esta manera también se podría apreciar los efectos visuales dentro del diseño o símbolo de la cadena o en los accesorios que esta posea.

#### **5.02.04.05. Multimedia**

La utilización del MOTION GRAPHICS, aplicado a proyectos multimedia se ha dado en aumento debido a la utilización de internet ya que se fusiona un amplio material gráfico creando así avances tecnológicos innovadores, produciendo productos para un público selecto, específico que vaya más allá de los medios de comunicación convencionales.

### **5.02.05. Difusión**

La difusión del MOTION GRAPHICS está determinada principalmente por la televisión, mediante la transmisión de publicidad, principalmente esto se ve en televisión extranjera transmitida por cable o satélite, pero siempre ateniéndose a las leyes de publicidad válida en cada país.

### **5.02.06. Formas de Trabajo**

Las formas de trabajo para los distintos tipos de MOTION GRAPHICS van a depender principalmente de su objetivo, propuesto, ya que se analizará los aspectos importantes para realizar el proyecto.

Por lo que se dividen en diferentes etapas antes de elaborar un producto.

#### **5.02.06.01. Preproducción**

Abarca todos los procesos necesarios para comenzar la realización del proyecto, seleccionando cuidadosamente cada una de las ideas y planificando anticipadamente toda la información necesaria.

Por lo que la etapa creativa es un proceso primordial ya que requiere de ideas sustentables y sólidas para su desarrollo, de esta manera al visualizar el producto se necesita una organización adecuada de todos los contenidos, por lo que es muy importante generar un guion o story board evidenciando cada uno de las escenas a seguir en la secuencia de tiempo lo que nos ayuda a minimizar el tiempo de planificación.

### **5.02.06.02. Producción**

Durante esta fase se deben respetar cada uno de los elementos previstos, ya que cada una de las composiciones que posee es un elemento que ayuda a estabilizar la composición, por lo que la utilización de elementos externos como la música ayuda a recordar de mejor manera el efecto visual.

De manera que en esta etapa de producción se realiza todo el material visual, utilizando maquetas, material gráfico o tomas de video, etc., dando paso a la post-producción.

### **5.02.06.03. Post-producción**

En esta etapa nos encargamos de realizar todos los montajes de las escenas y seleccionaremos a cuales se les aplicará los efectos de video, generando así un proceso de mejor calidad y ya aplicable para el proceso de salida.

Luego de esto se pasa a los editores de audio como un punto final para la corrección final y el punto de vista de nuestro grupo objetivo, formando así el producto final.

Por lo que al procesamiento final se lo realiza mediante máquinas que puedan codificar las secuencias de video y audio para que no exista ningún problema al ser transmitido mediante un medio de comunicación.

### **5.02.07. Elementos del MOTION GRAPHICS**

Son todos los componentes que posee un diseño audiovisual, que consisten dentro de un espacio y tiempo que se unifican formando una totalidad, mediante la utilización de varios elementos y recursos gráficos, ya que estos interactúan mediante movimientos para crear diseños audiovisuales.

#### **5.02.07.01. Espacio Morfológico**

Se compone por cada uno de los elementos que posee para poder distinguirlos mediante las aplicaciones o usos determinados, además de la utilización de perspectivas en 2D y 3D, generando elementos unidimensionales, ocupando un lugar en el plano o espacio.

#### **5.02.07.02. Propiedades Visuales**

##### **5.02.07.02.01. Forma**

Las formas son elementos muy importantes ya que generan composiciones entre texto e imágenes, creando en la mente del ser humano expresiones que puedan simbolizar ideas o mostrar expresiones arraigadas a emociones o acciones realizadas.

Hay una diversa utilización entre cada una de las formas o elementos que puedan generar una combinación idónea para crear elementos visuales, como pueden ser formas geométricas, abstractas, naturales, denominadas también como figuras orgánicas e inorgánicas, de esta forma crear una experimentación visual a través de MOTION GRAPHICS, y generar significados visuales.

#### **5.02.07.02.02. Color**

El color es una base muy importante para la creación de efectos visuales ya que son los que mayor atracción producen dentro de la composición, ya que mantiene propiedades sobre cada elemento proporcionando la capacidad de transmitir emociones o sensaciones.

El uso de los colores en la producción de efectos visuales no es tan fundamental como en los medios impresos, debido a que los medios de aplicación hacia el MOTION GRAPHICS, son editables, para proporcionar un adecuado manejo de las variaciones de color, dependiendo del dispositivo digital que se manipule.

#### **5.02.07.02.03. Textura**

La textura es otra variable visual, que aporta una mejor calidad a la imagen, haciéndola lucir mucho mejor, debido a que la composición puede generar contraste y profundidad, otorgándole así una mejor calidad visual y tornándola más expresiva.

#### **5.02.07.03. Elementos Escalares**

La utilización de los modelos escalares nos pueden ayudar a aplicar en un espacio determinado una realidad en un tiempo específico, determinada por el tamaño, la proporción, formato y su escala de aplicación.

##### **5.02.07.03.01. Tamaño**

Las proporciones del tamaño nos sirven para determinar la relación de los elementos principales sobre los demás objetos, con el propósito de ordenarlos en un espacio determinado, para que de esta forma el diseño audiovisual mantenga establecido una

jerarquización de cada elemento haciéndolo más perceptivo y generando mayor importancia visual.

#### **5.02.07.03.02. Escala y Proporción**

La escala nos sirve para determinar mejor la visibilidad al momento de ampliar o disminuir un elemento sin la necesidad de alterar toda la escena, por lo que la proporción está relacionada al elemento principal y a cada una de sus partes que la complementan además de tener un rol muy importante en la aplicación de los formatos para presentar la producción audiovisual.

#### **5.02.07.03.03. Formato**

El formato principalmente se expresa por las dimensiones que posee la pantalla de un dispositivo audiovisual, por lo que se pueden determinar diversas medidas dependiendo la condición técnica y de las preferencias del usuario, por lo que nuestro producto está realizado en un formato de 16:9 panorámico detallando cada una de las cualidades de nuestro producto, sin ningún problema de visualización en cualquier dispositivo audiovisual.

#### **5.02.08. Tipografía**

El uso de la tipografía en el MOTION GRAPHICS, crea un mejor impacto visual, ya que posee características únicas debido a sus cualidades estéticas generando así una propia personalidad expresiva, ya que puede estar presente en elementos como logotipos, marcas o símbolos de apoyo que puedan generar un impacto visual debido a la composición y a sus características como la legibilidad y la jerarquía de información

la cual es muy importante, porque organiza cada uno de los elementos tipográficos en sus grupos como son las Serif y las San Serif, haciendo el uso de la mejor para crear una atractiva producción audiovisual.

### **5.02.09. Sonido**

La implementación del sonido hacia el desarrollo de los efectos visuales ha creado una nueva forma de expresión visual, debido a la sincronización que se forma entre los elementos gráficos con el sonido ya que crea percepciones emocionales al momento de combinar los elementos, y expresar un mensaje que pueda presentarse en los efectos visuales.

Por este motivo el sonido afecta a las cualidades y formas de las imágenes, por lo que genera más información de la que se puede observar en los efectos visuales, ya que el sonido atrae y genera mayor conocimiento sobre el producto.

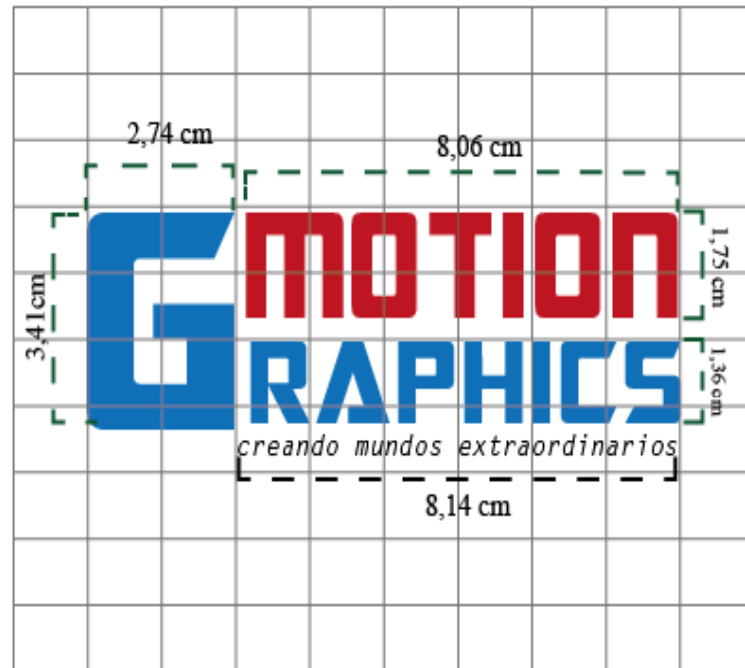
#### **5.02.09.01. Música**

La implementación de la música crea un entorno dramático a la percepción psicológica ya que es recurso muy utilizado últimamente a través de los años, ya que puede generar un entorno o una atmosfera provocando al sistema emocional generando así una escena única y de alto protagonismo.

### 5.03. Formulación del proceso de aplicación

#### 5.03.01. Diseño de Interfaz

##### 5.03.01.01. Imagen Corporativa



*Imagen 3: Imagen Corporativa*

Uno de los elementos principales en la realización de nuestra imagen corporativa es el uso de composiciones tipográfico ya que generalmente la tipografía adquiere una mayor importancia, estando al mismo o a un nivel superior de las imágenes. En el MOTION GRAPHICS las tipografías se manejarán en general en un segundo plano y como complemento de las imágenes que se muestren en la realización de los efectos.

### 5.03.01.02. Colores

Cyan		C: 85 M: 50 Y: 0 K: 0	R: 29 G: 113 B: 184
Magenta		C: 15 M: 100 Y: 90 K: 10	R: 190 G: 22 B: 34
Negro		C: 0 M: 0 Y: 0 K: 100	R: 29 G: 29 B: 27

*Imagen 4: Colores Corporativos*

La utilización de esta tricotomía se ha establecido por ser colores llamativos, altamente penetrantes para captar la atención de las personas, por lo que nos ayuda a manejar su uso adecuado en cada una de las composiciones que se puedan realizar ya sea de manera impresa o digital.

### 5.03.01.03. Tipografía

Para las palabras MOTION GRAPHICS se ha tomado la tipografía Optimus, ya que representa un estilo formal y un poco decorativo, que va acorde a nuestro producto, ya que mostramos efusividad e innovación.

A continuación, mostramos las diferentes variantes que tiene nuestra tipografía.

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**

**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

**! ° | " # \$ % & / [ ] = ? i \* " \* - . , { } [ ] < >**

Para el slogan que se maneja en la marca se ha tomado la tipografía Letter Gothic Std, ya que queremos mostrar el proceso de cambio y evolución que se muestra con esta tipografía, además de acentuar en las características que posee el producto.

A continuación mostramos los diferentes variantes que tiene esta tipografía

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

! ° | " # \$ % & / ( ) = ? i \* " \* - . , { } [ ] < >

## **5.03.02. Planificación**

### **5.03.02.01. Propósito**

Este proyecto de investigación tiene como propósito proporcionar información, sobre los procesos de elaboración y desarrollo de MOTION GRAPHICS, teniendo en cuenta que la búsqueda de información a resultado un tanto difícil ya que han sido muy pocos los trabajos expuestos, como para brindar información que pueda satisfacer al interesado, lo cual atrae a tantas preguntas, brindando respuestas y generando conclusiones donde puedan apreciar las virtudes y diferencias que se destaquen, por lo que al desarrollar nuevos conceptos en los cuales expondremos las nuevas técnicas que han surgido en estos tiempos, por lo que a través de este proyecto intentamos generar un análisis y brindar respuestas sobre un proceso de animación que no debe de pasarse por alto como es el MOTION GRAPHICS.

### **5.03.02.02. Usuario**

El usuario es un denominador muy importante en el proceso de nuestro proyecto, ya que es quien dará comienzo al impulsar la manipulación y aceptación de técnicas audiovisuales, haciendo que de cada objeto con el que se esté trabajando sea de su agrado, incentivando así su uso más continuo y haciendo evolucionar mucho más una técnica de Diseño Audiovisual, representando que las gráficas animadas pueden determinar y demostrar su existencia a través del movimiento.

### **5.03.02.03. Desarrollo**

Para el desarrollo de MOTION GRAPHICS se lo realizará mediante los siguientes pasos:

#### **5.03.02.03.01. Concepción de la idea**

El nacimiento de una idea no resulta nada sencillo, el dominio y la creación de ilustraciones nos puedan ayudar en el proceso de elaboración de nuestro producto, es generalmente una idea concebida a través de una expresión artística brindando un toque innovador e impactante para la quienes deseen aprender sobre esta técnica.

#### **5.03.02.03.02. Diseño**

En esta fase se detallan todos los elementos que compondrán el MOTION GRAPHICS, dando una idea clara de cómo va a quedar el producto final.

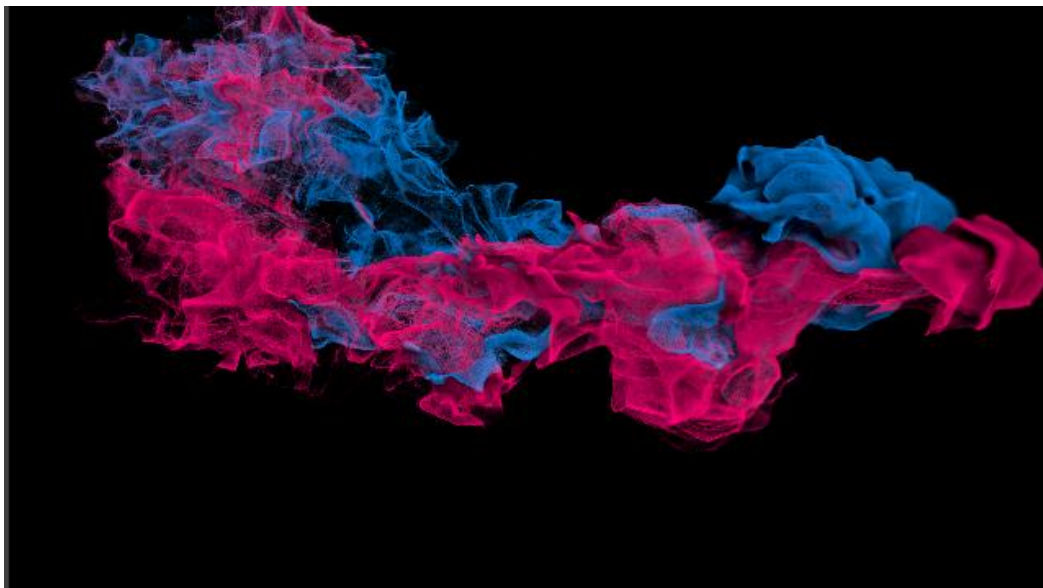
A continuación un desglose de imágenes que detallan como van a ser los movimientos de los trazos para la aplicación del efecto deseado.



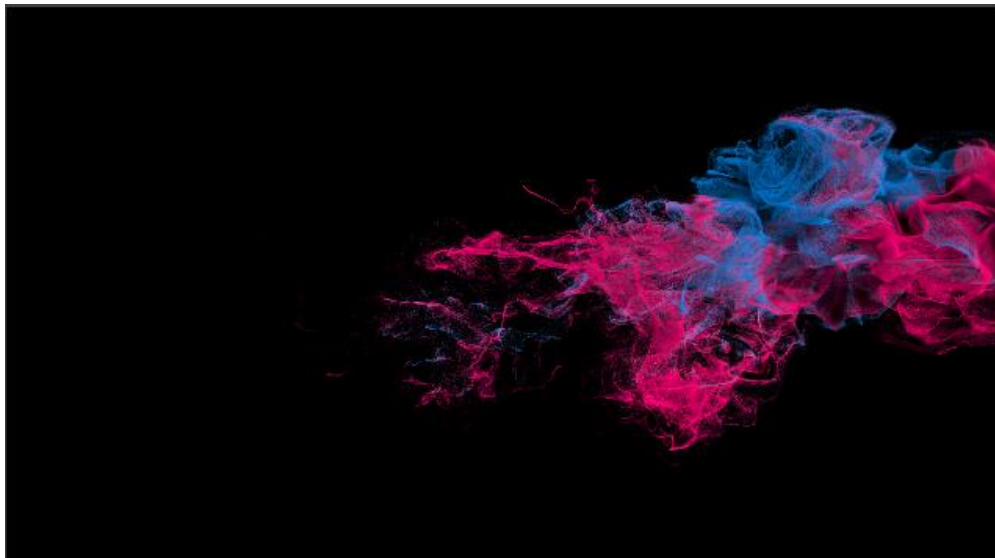
*Imagen 5: Boceto entrada de humo*



*Imagen 6: Boceto curvas de humo*



*Imagen 7: Boceto comienzo de salida del humo*



*Imagen 8: Boceto salida de humo*

#### **5.03.02.03.03. Planificación**

En esta fase se identifican las tareas necesarias para ejecutar el MOTION GRAPHICS, y que tipos de herramientas vamos a utilizar.

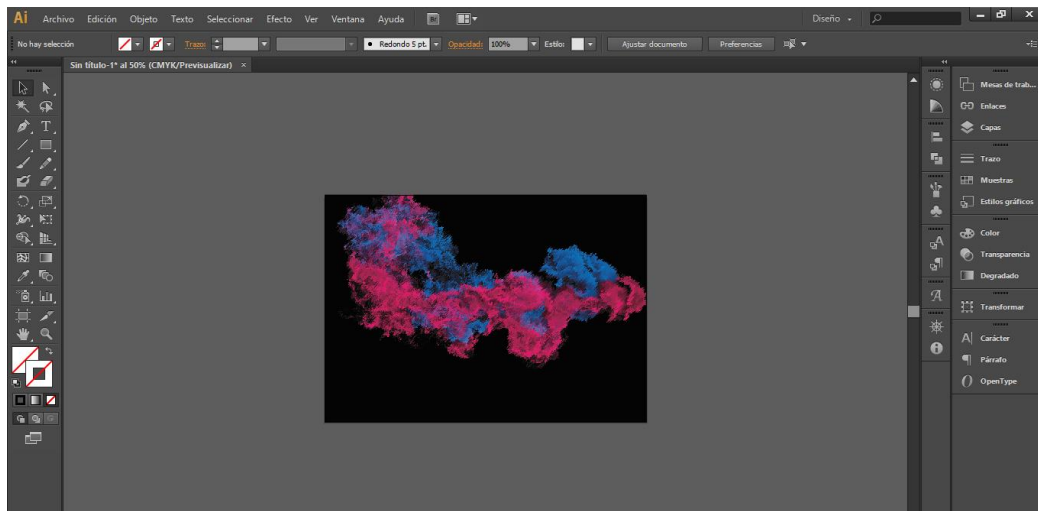
Las herramientas que vamos a utilizar en la elaboración de MOTION GRAPHICS son:

- Uso de máscaras.
- Optimización de los elementos.
- Uso de niveles en capas.
- Uso de pre-composiciones.
- Uso de keyframes.
- Canales alfa o luma.
- Transparencias.
- Efectos Visuales.

- Corrección de color.
- Movimientos de cámaras virtuales.

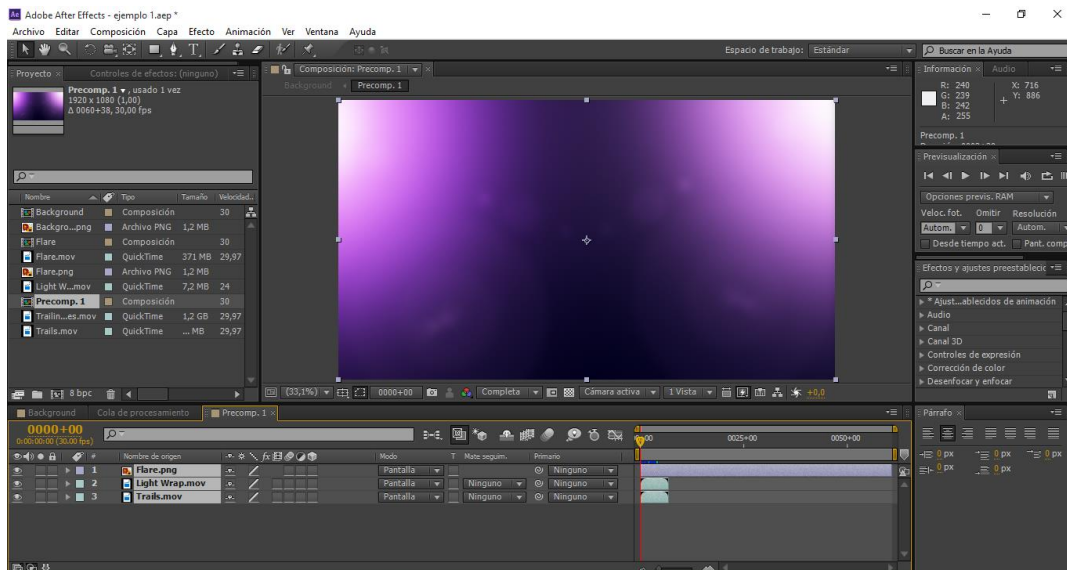
Las cuáles serán aplicadas en los siguientes programas:

### Adobe Illustrator



*Imagen 9: Boceto de humo trabajado en Illustrator*

### Adobe After Effects



*Imagen 10: Comienzos de efectos en After Effects*

ELABORACIÓN DE MOTION GRAPHICS, PARA DAR A CONOCER Y PROMOCIONAR EL PROCESO DE ANIMACIÓN GRÁFICA, REALIZADO EN LA EMPRESA JJ PRODUCCIONES, EN LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.

#### 5.03.02.03.04. Producción

En esta etapa se comienza a tomar cada una de las actividades especificadas en la planeación, teniendo en cuenta el documento de diseño y la adecuada utilización de las herramientas para efectuar un proceso de desarrollo acelerado.

El primer paso para realizar de nuestro producto es trabajar en Adobe After Effects, en donde creamos una mesa de trabajo de 1920 px \* 1080 px en un formato 16:9 panorámica estilo cine.

Después comenzamos a realizar nuestro producto, ya que el manejo de esta herramienta es similar a las anteriores, por lo que su uso es sumamente práctico y sencillo.

De esta manera damos paso a la creación de MOTION GRAPHICS, como se muestra en las siguientes imágenes.

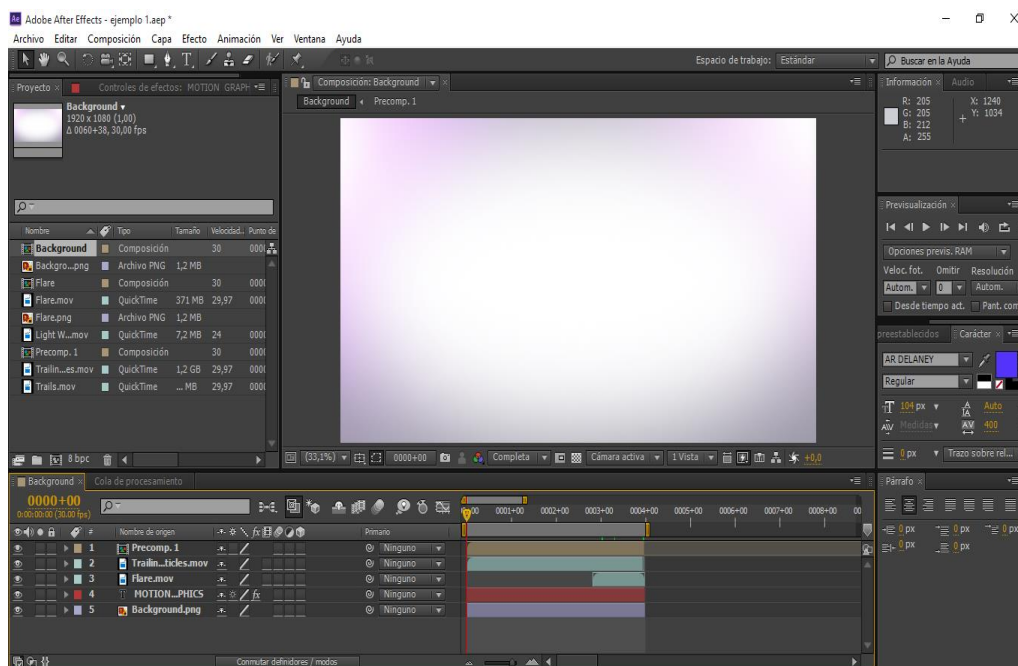
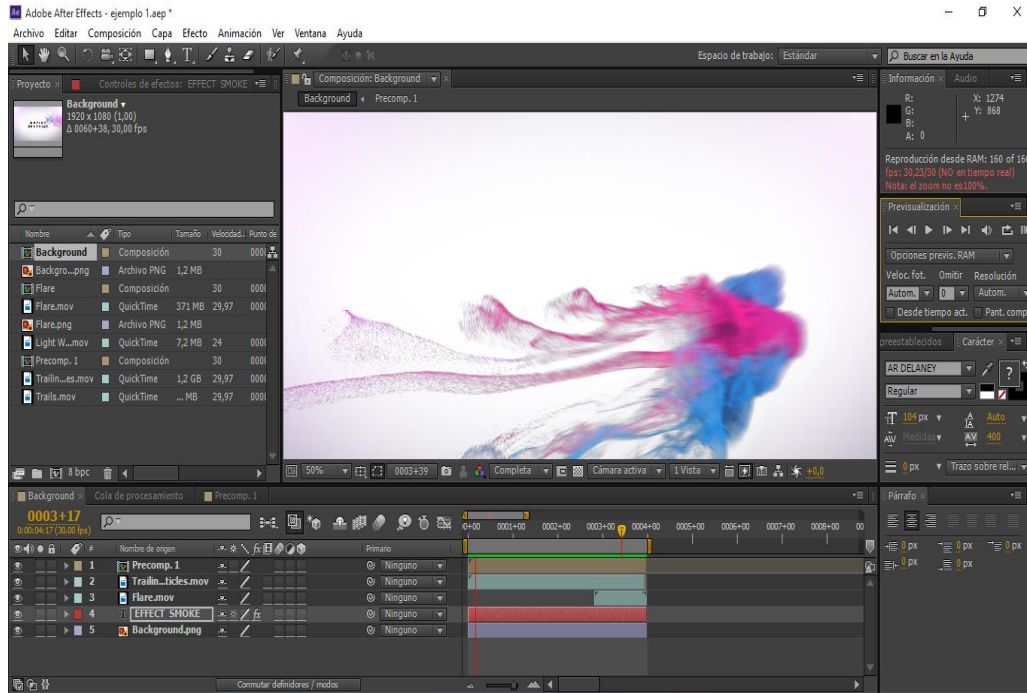
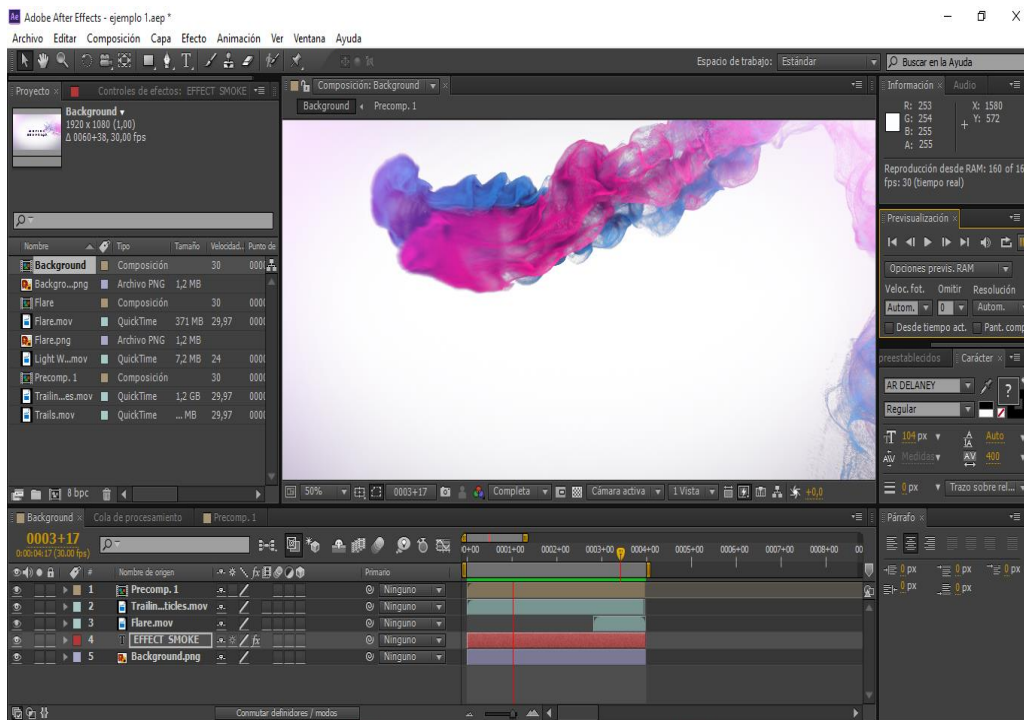


Imagen 11: Mesa de Trabajo

ELABORACIÓN DE MOTION GRAPHICS, PARA DAR A CONOCER Y PROMOCIONAR EL PROCESO DE ANIMACIÓN GRÁFICA, REALIZADO EN LA EMPRESA JJ PRODUCCIONES, EN LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.



*Imagen 12: Comienzo del efecto humo*



*Imagen 13: Trayectorias y ejes de desplazamiento para el efecto*

ELABORACIÓN DE MOTION GRAPHICS, PARA DAR A CONOCER Y PROMOCIONAR EL PROCESO DE ANIMACIÓN GRÁFICA, REALIZADO EN LA EMPRESA JJ PRODUCCIONES, EN LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.

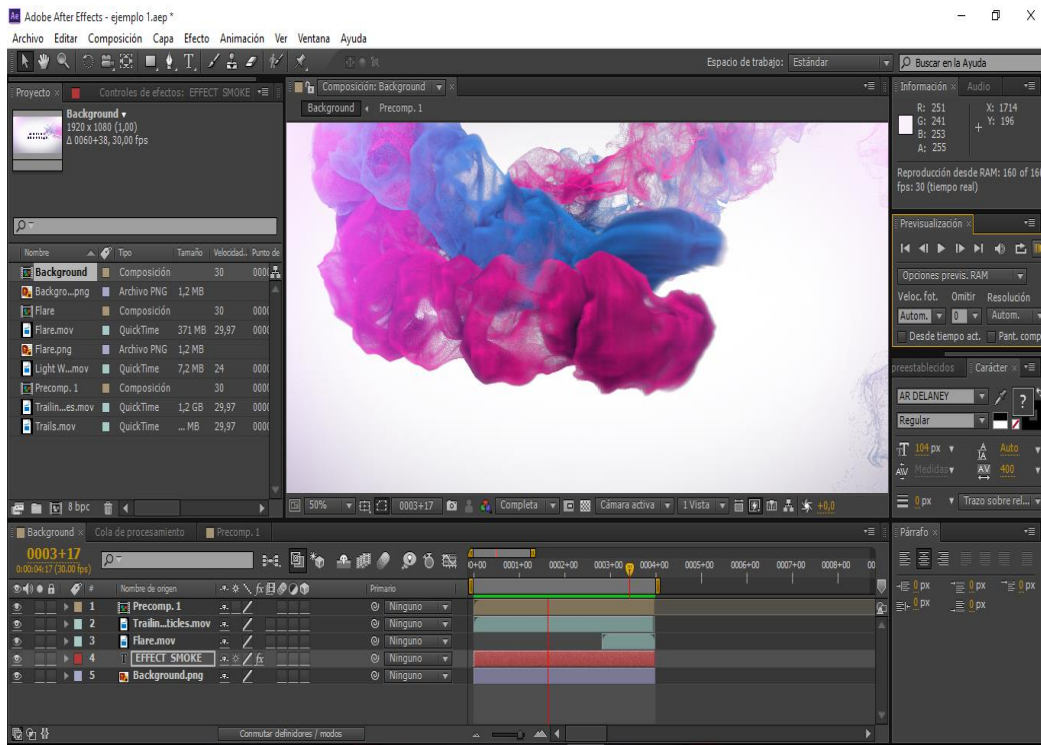


Imagen 14: Efecto humo

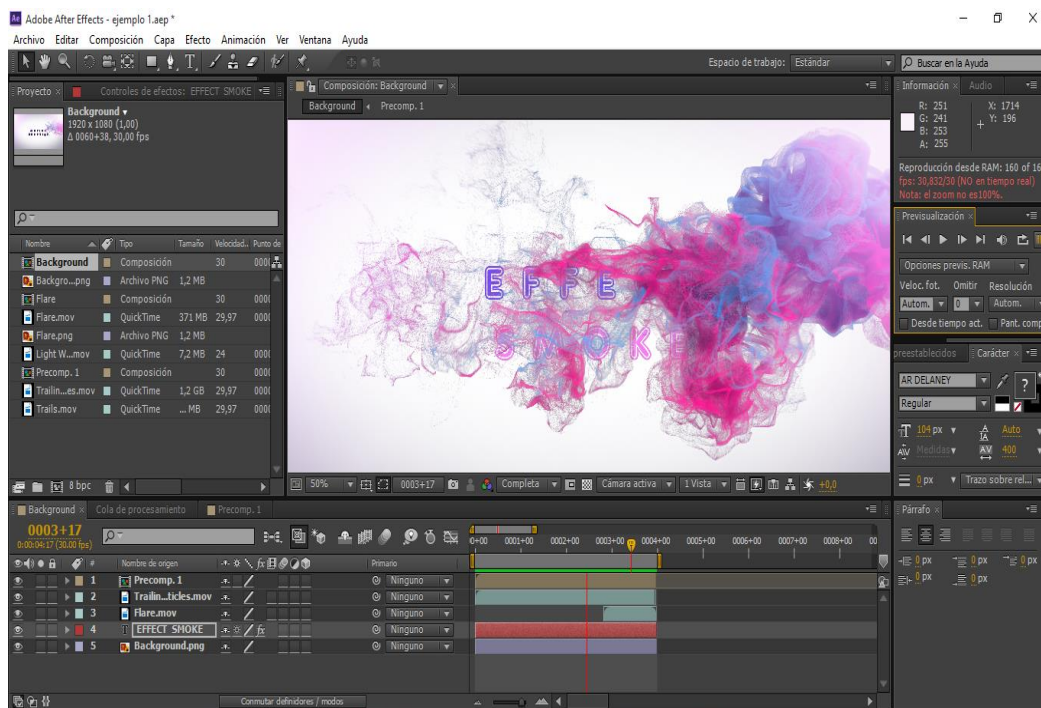


Imagen 15: Construcción de texto a través de efecto humo

ELABORACIÓN DE MOTION GRAPHICS, PARA DAR A CONOCER Y PROMOCIONAR EL PROCESO DE ANIMACIÓN GRÁFICA, REALIZADO EN LA EMPRESA JJ PRODUCCIONES, EN LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.

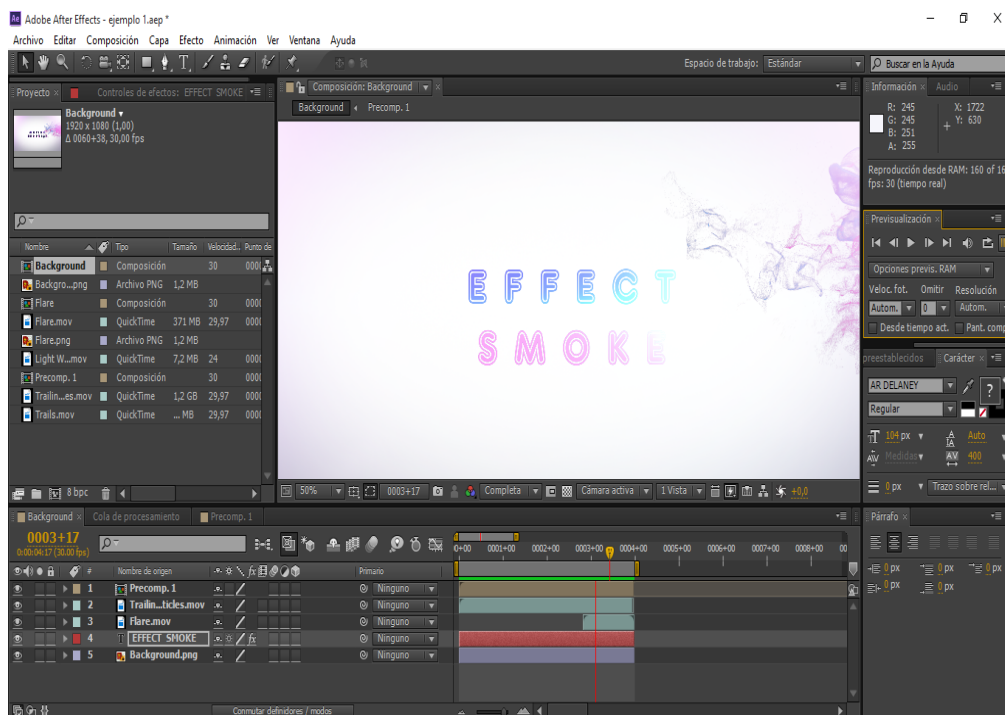


Imagen 16: Aplicación de efecto brillo

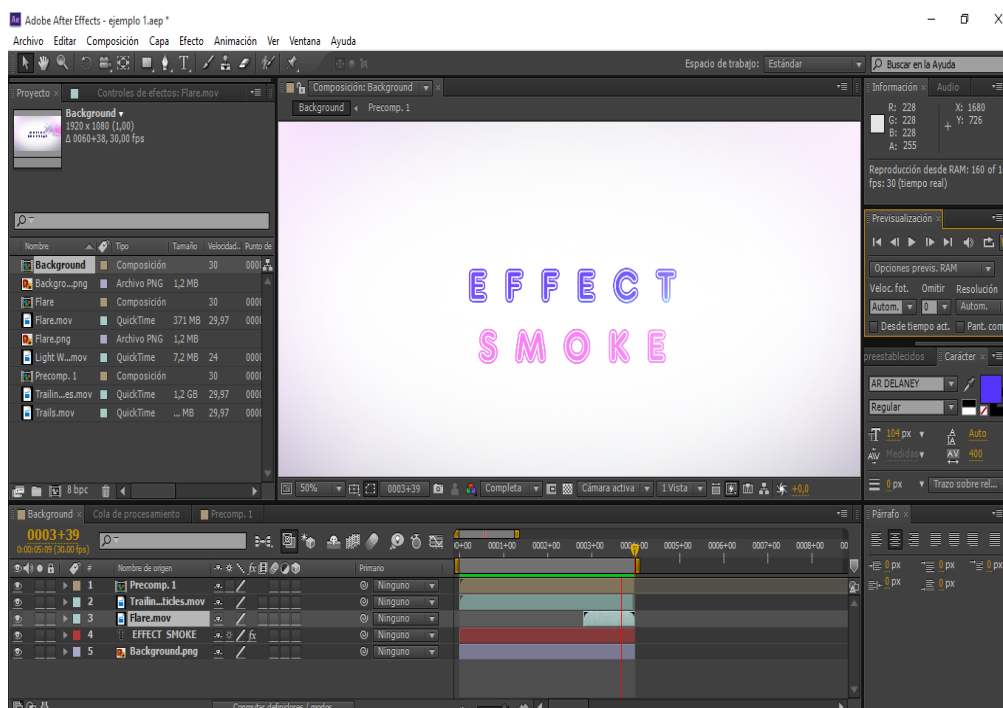


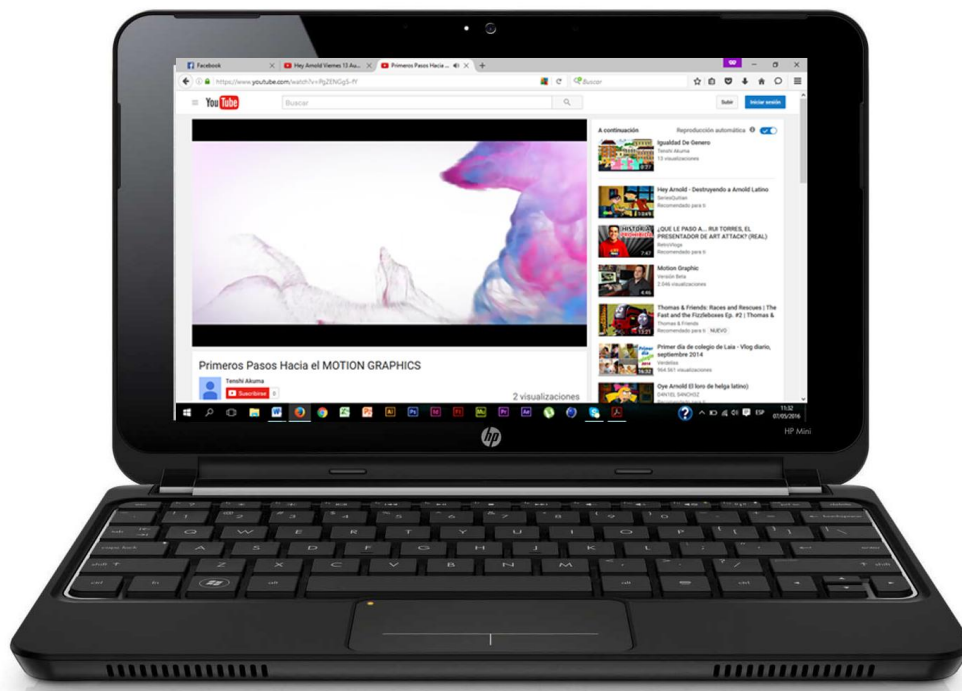
Imagen 17: Efecto terminado

ELABORACIÓN DE MOTION GRAPHICS, PARA DAR A CONOCER Y PROMOCIONAR EL PROCESO DE ANIMACIÓN GRÁFICA, REALIZADO EN LA EMPRESA JJ PRODUCCIONES, EN LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.

### 5.03.02.03.05. Pruebas

La realización de pruebas es muy importante, ya que de esta manera podemos determinar su desarrollo y así poder corregir sus errores para asegurar la funcionalidad del producto, ya que una de sus principales características es la de generar impacto mediante los efectos audiovisuales.

Por lo que las siguientes muestras fueron seleccionadas antes de y después de ser aplicadas a la producción debido a que su estilo de elaboración es diferente ya que presenta efectos con más detalles y variaciones de color, por lo que se efectúan pruebas para poder reducir las fallas del efecto elaborado.



*Imagen 18: Prueba de efecto humo YouTube*



*Imagen 19: Prueba de efecto partículas en formato AVI*



*Imagen 20: Prueba de efecto humo en formato MUV*

---

ELABORACIÓN DE MOTION GRAPHICS, PARA DAR A CONOCER Y PROMOCIONAR EL PROCESO DE ANIMACIÓN GRÁFICA, REALIZADO EN LA EMPRESA JJ PRODUCCIONES, EN LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.



*Imagen 21: Prueba de efecto partículas en formato MPG4*

En las pruebas realizadas en YouTube, se pudo observar que no hay problemas al momento de reproducir el video de 1024 px \* 720 px, ya que la conexión de internet permitida por YouTube para reproducir videos es de 500 Kbps, por lo que sí existe una mejor conexión de banda ancha el video se reproduciría de mejor manera y sin ningún problema.

Después realizamos pruebas en los diferentes formatos de video en donde funcionaron adecuadamente, como se pudo apreciar en los formatos MUV y MPG4 que se reprodujeron sin ningún problema haciéndolos formatos aptos para la presentación de los efectos audiovisuales.

Por el contrario con el formato AVI, sucedieron problemas al momento de realizar la reproducción del video ya que se detenía constantemente, por lo que no se lo consideraría como un formato adecuado para la presentación de este tipo de trabajos o proyectos de MOTION GRAPHICS.

#### **5.03.02.03.06. Mantenimiento**

Para completar todos los procesos o fases que forman la elaboración de MOTION GRAPHICS, es importante presentar mejoras en el producto ya que se pueden presentar pequeños errores en la presentación final, por lo que de esta forma podremos hacer evolucionar nuestro producto, generando mayor impacto.

El mantenimiento se lo realizará mediante la corrección de color si es necesario ya que la aplicación del proyecto se verá reflejada en un futuro mejorando cada vez más las composiciones y la utilización de sonido en cada una de las escenas, haciendo así mucho más atractivo visualmente.

Para la realización de cambios que puedan resultar de ayuda o que mejoren visualmente nuestro producto se requerirá de herramientas digitales y equipo tecnológico que pueda soportar la edición del MOTION GRAPHICS.

### 5.03.03. Marketing y Distribución

Para permitir la difusión de información se utilizará marketing 360°, ya que genera una conexión de información que ayuda a conocer más sobre nuestros productos.

La difusión del MOTION GRAHIPCS se lo realizará de manera digital ya que permite ser más interactiva por lo que nos brinda más opciones en donde se puede pausar, descargar, subir a otros sitios web, etc. Un medio principal de difusión que vamos a emplear es la de redes sociales ya que en estos tiempos son mayormente utilizadas, al igual que YouTube que tienen una mayor cantidad de reproducciones.

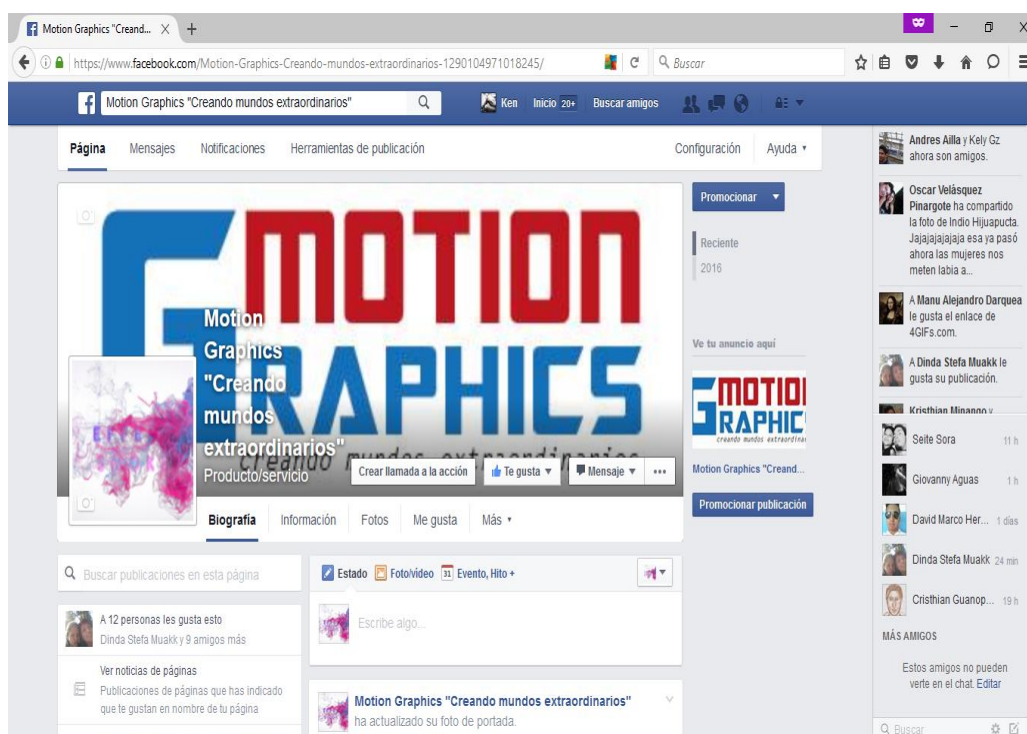


Imagen 22: Presentación de la Fan Page

ELABORACIÓN DE MOTION GRAPHICS, PARA DAR A CONOCER Y PROMOCIONAR EL PROCESO DE ANIMACIÓN GRÁFICA, REALIZADO EN LA EMPRESA JJ PRODUCCIONES, EN LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.

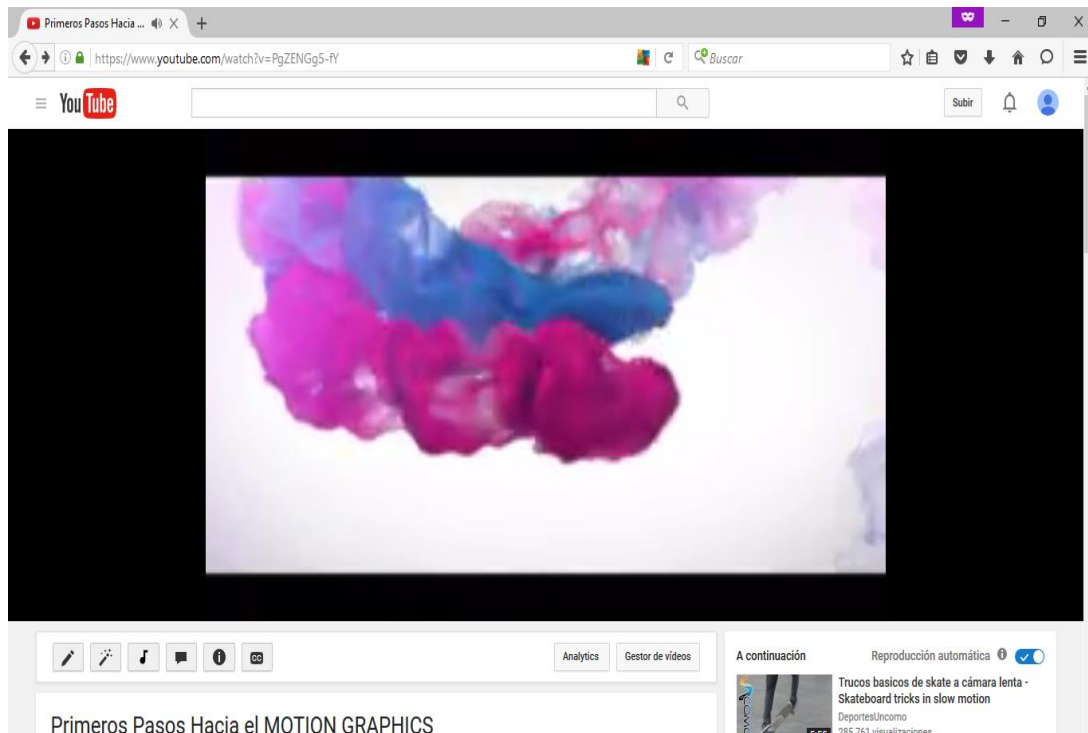


Imagen 23: Presentación en YouTube

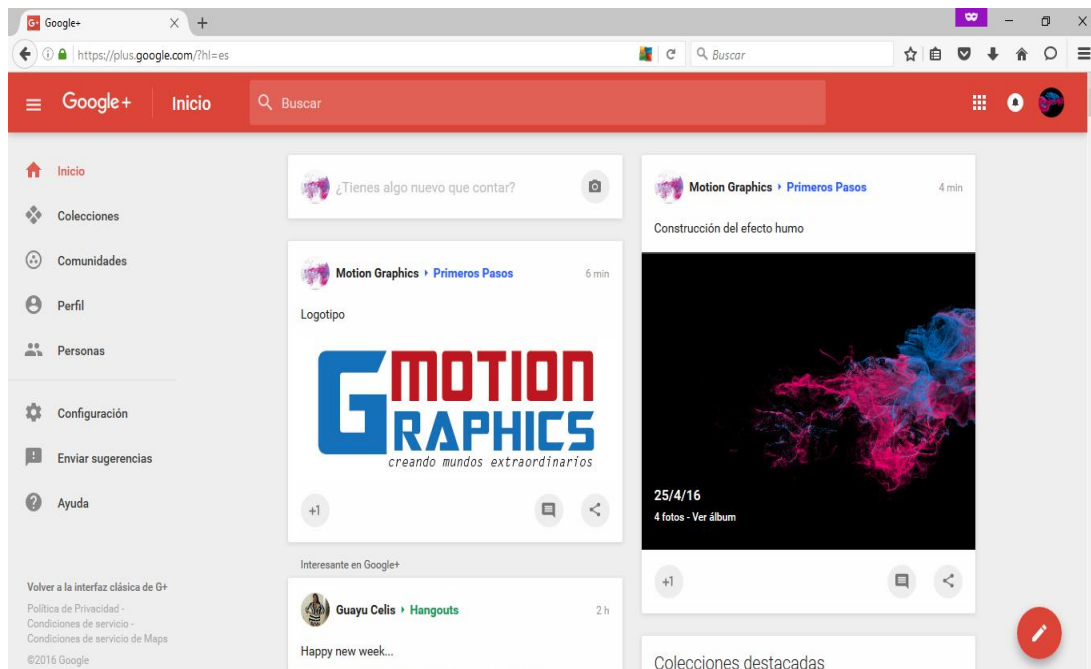


Imagen 24: Presentación en Google+

ELABORACIÓN DE MOTION GRAPHICS, PARA DAR A CONOCER Y PROMOCIONAR EL PROCESO DE ANIMACIÓN GRÁFICA, REALIZADO EN LA EMPRESA JJ PRODUCCIONES, EN LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.



Imagen 25: Presentación del Afiche



Imagen 26: Presentación Roll Up

ELABORACIÓN DE MOTION GRAPHICS, PARA DAR A CONOCER Y PROMOCIONAR EL PROCESO DE ANIMACIÓN GRÁFICA, REALIZADO EN LA EMPRESA JJ PRODUCCIONES, EN LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.

## CAPÍTULO VI

### Aspectos Administrativos

#### 6.01. Recursos

##### 6.01.01. Técnico

Procesador Intel Core I5

Disco Duro de 500 GB, Memoria RAM 4 GB

Sistema Operativo de 64 Bits

Teclado, Mouse, Parlantes, Flash Memory de 4 Gb, Internet.

Programas de Adobe: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop Adobe Premier Pro, Adobe After Effects, Adobe Audition.

Programas de Office: Microsoft Word, Microsoft Excel.

##### 6.01.02. Humano

Este proyecto ha sido realizado por el Sr. Armijos Leoncio, autor del proyecto para la recopilación e investigación de información y diseño del producto.

##### 6.01.03. Económico

El proceso económico ha sido sustentado por el investigador.

## 6.02. Presupuestos

### 6.02.01. Gastos Operativos

Tabla 9: Gastos Operativos

Cantidad	Detalles	Valor Unitario	Valor Total	Financiamiento
200	Copias	\$ 0, 05	\$ 10, 00	Personal
200	Impresiones	\$ 0, 10	\$ 20, 00	Personal
2	Anillados	\$ 3, 00	\$ 6, 00	Personal
1	Empastado	\$ 10, 00	\$ 10, 00	Personal
1	Material de Oficina	\$ 15, 00	\$ 15, 00	Personal
1	Cd	\$ 0, 50	\$ 0, 50	Personal
1	Empaque	\$ 5, 00	\$ 5, 00	Personal
1	Servicios Básicos	\$ 50, 00	\$ 50, 00	Personal
1	Viáticos	\$ 30, 00	\$ 30, 00	Personal
1	Transporte	\$ 35, 00	\$ 35, 00	Personal
1	Afiche	\$1, 00	\$ 1, 00	Personal
1	Roll Up	\$ 40, 00	\$ 40, 00	Personal
		<b>Total</b>	<b>\$ 222, 00</b>	Personal

### 6.02.02. Aplicación de Proyecto

Tabla 10: Aplicación del proyecto

Cantidad	Detalles	Valor Unitario	Valor Total	Financiamiento
100	Afiche	\$ 1, 00	\$ 100, 00	Personal
1	Roll Up	\$ 40, 00	\$ 40, 00	Personal
1	Alquiler granja de renderizados	\$ 40, 00	\$ 40, 00	Personal
1	Comunity Manager	\$ 60, 00	\$ 60, 00	Personal
		<b>Total</b>	<b>\$ 240, 00</b>	Personal

### 6.03. Cronograma

Tabla 11: Cronograma

N°	Actividad	Responsable	Tiempo				Resultados Esperados	
			Mes	Semana				
				1	2	3		4
1	Aprobación del tema	Investigador	Oct.				X	Aprobación para el comienzo de la realización del proyecto
2	Antecedentes	Investigador	Nov.			X	X	Diseño de la Matriz T y definición del Problema Central. Identificar el Problema. Definición de manera contextual del problema.
3	Análisis de Involucrados	Investigador	Dic.	X	X	X	X	Realización del Mapeo de Involucrados. Identificar a los involucrados Directos e Indirectos del proyecto
4	Árbol de Problemas y Objetivos	Investigador	Ene.	X	X			Justificar el Problema del proyecto. Identificar el Propósito o Metas
5	Análisis de Alternativas	Investigador	Ene.			X	X	Analizar el impacto ambiental del proyecto. Análisis del impacto del proyecto en el grupo objetivo. Estrategias, marco lógico. Analizar las acciones a realizar, formas, medios y componentes. Analizar el tamaño del proyecto. Identificar el lugar donde se realizará el proyecto.
6	Propuesta	Investigador	<b>Feb.</b>	X	X	X	X	Descripción de las herramientas y su aplicación. Los antecedentes de la herramienta y su propuesta
7	Aspectos Administrativos	Investigador	<b>Mar.</b>	X	X			Presupuesto del proyecto y realización del cronograma. Análisis de los recursos que tiene la propuesta.
8	Conclusiones y Recomendaciones	Investigador	<b>Mar.</b>			X		Planteamiento de conclusiones y recomendaciones del proyecto
9	Referencias Bibliográficas	Investigador	<b>Mar.</b>				X	Bibliografía
10	Anexos	Investigador	<b>Mar.</b>				X	Adjunto de anexos.

ELABORACIÓN DE MOTION GRAPHICS, PARA DAR A CONOCER Y PROMOCIONAR EL PROCESO DE ANIMACIÓN GRÁFICA, REALIZADO EN LA EMPRESA JJ PRODUCCIONES, EN LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA.

## CAPÍTULO VII

### Conclusiones y recomendaciones

#### 7.01 Conclusiones

Mediante el proceso de desarrollo de la tesis y el uso de las metodologías aplicadas se determinó las siguientes conclusiones:

En base a la adecuada utilización de los materiales gráficos se puede concluir que la información acerca de la elaboración del MOTION GRAPHICS, puede ser aplicada sin ninguna complicación, por lo que la reacción de las personas referente a aprender sobre esta técnica en general es positiva.

La variedad de softwares para la creación de MOTION GRAPHICS ha creado una gran disputa ya que cada uno posee características que las hacen herramientas muy poderosas que sirven como una nueva forma de expresión de las ideas y pueden solucionar problemas que plantean los escenarios creativos.

La aplicación de diferentes elementos gráficos nos permite crear nuevas formas de animación, cada una de ellas aplicadas a la profesión del diseño, ya que forma un importante desarrollo en el campo audiovisual.

Es posible agregar una nueva técnica de aprendizaje para el diseño audiovisual, ya que cada uno de los procesos desarrollados generará nuevas tendencias en las producciones audiovisuales.

Mediante la realización de eventos se podrá generar mayor conocimiento acerca del MOTION GRAPHICS, ya que nos ayuda a promocionarlo como una nueva tendencia gráfica dentro del país.

Aplicando un análisis estadístico se ha podido demostrar que el uso de material gráfico resulta muy útil, ya que nos ayuda a generar mayores aplicaciones a producciones audiovisuales creando así trabajos de calidad.

La variedad de recursos gráficos que pueden existir nos ayudan a la evolución de las imágenes, ya que mediante el MOTION GRAPHICS podemos hacerlas evolución de estáticas a imágenes con movimiento creando así un impacto llamativo.

Debemos tener en cuenta que el proceso de elaboración de MOTION GRAPHICS, no es muy sencillo por lo cual hay que tener paciencia en su desarrollo, para que de esta forma se puedan crear buenas producciones audiovisuales.

Estudiando cada uno de los conceptos aprendidos y debido a las investigaciones se genera la posibilidad de crear nuevos conceptos que ayuden a comprender de una mejor manera de que se trata el MOTION GRAPHICS.

Existe un gran proceso en la elaboración de MOTION GRAPHICS, por lo que hay que investigar lo necesario para poder obtener nuestras propias conclusiones y de esta manera poder elaborar un producto que ayude a la sociedad estudiantil, con nuevas ideas para reforzar más esta nueva técnica.

## 7.02 Recomendaciones

Se recomienda tener respaldos del producto, ya que puede ser de gran utilidad en caso de pérdidas de información.

- Utilizar los mismos programas en las mismas versiones de softwares, para que no haya ningún cambio y pueda funcionar adecuadamente el producto.
- Utilizar computadoras con un procesador de alta capacidad como sería una AMD Phenom X4 y tarjetas gráficas ATI Radeon HD serie 3800, ya que permiten optimizar el rendimiento al momento de realizar los renderizados, de una manera simultánea y mucho más rápido.
- Utilizar recursos gráficos para determinar la efectividad del producto mediante la distribución de información, por medio de Fan-Pages y YouTube.
- Unificar diferentes técnicas gráficas las cuales nos permitan plantearnos desafíos para crear nuevos estilos de animación, ya que es una forma de satisfacer una inquietud acerca de la función de las técnicas que podemos aplicar, además de ser un proceso nuevo en un mercado potencialmente creciente.
- Realizar análisis comparativos de gráficos y de documentos audiovisuales para alcanzar un mejor análisis y logro de los objetivos para que puedan ser implementados.
- Analizar la posibilidad de insertar la enseñanza de materias a fines, para las realizaciones de presentaciones audiovisuales.

### 7.03 Referencias Bibliográficas

Adobe, P. (2012). *Illustrator CS6 (Diseño Y Creatividad)*. Barcelona: Anaya Multimedia.

Adobe, P. (2012). *Photoshop CS6 (Diseño Y Creatividad)*. Barcelona: Anaya Multimedia.

Adobe, P. (2012). *Premiere Pro CS6 (Diseño Y Creatividad)*. Barcelona: Anaya Multimedia.

Adobe, P. (2012). *After Effects CS6 (Diseño Y Creatividad)*. Barcelona: Anaya Multimedia.

Adobe, P. (2012). *Audition CS6 (Diseño Y Creatividad)*. Barcelona: Anaya Multimedia.

Battro, A. (1997). *Una nueva era del conocimiento*. Buenos Aires: Emecé.

Beare, P. (2015). *Principles and Practices from the Ground Up*. Florida: Bloomsbury Publishing Plc.

Betancourt, M. (2013). *The History of Motion Graphics*. Filadelfia: Wildside Press.

Cháves, N. (2005). *Dos distorsiones en la enseñanza del diseño gráfico*. Buenos Aires: Infinito.

Cornejo, D. (2008). *Motion Graphics or Motion Design*. Buenos Aires : Paidós.

Curran , S. (2000). *Motion Graphics. Graphic Design for Broadcast and Film*. Estados Unidos: Rockport Publishers.

Curran, S. (2000). Estados Unidos: Rockport Publishers Inc.; 1st Edition.

Definicion.de . (2008). *Definicion.de* . Recuperado el 05 de 05 de 2016, de Definicion.de : <http://definicion.de>

- Deleuze, G. (2005). *La imagen – movimiento (estudios sobre cine)*. Buenos Aires : Paidós.
- Drate, S., & Robbins, D. (2006). *Motin By Design*. Inglaterra: Laurence King Publishing Ltd .
- Feldman , S. (1995). *La Composición de la imagen en movimiento*. España: Gedisa.
- García Uceda, M. (1995). *Las claves de la publicidad*. Madrid: ESIC .
- Gasaglia, A. (2008). *Nuevas tecnologías que cambiarán tu vida*. Estados Unidos: USERS.
- Gasaglia, A. (2009). *Nuevas tecnologías que cambiarán tu vida*. Madrid: USERS.
- Greene, D. (2005). *Motion Graphics - How Did They Do That?* Estados Unidos: Rockport .
- Ledesma, M., & Cháves, N. (2005). *Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Buenos Aires: 3era Imp Paidós.
- López Roldán, R. (2006). *Edición de audio con Adobe Audition*. Madrid: RA-MA S.A. Editorial y Publicaciones.
- Merrit, D. (1988). *Grafismo electrónico en televisión*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Rafols, R. (2004). *Diseño Audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Secretaria Nacional de Producción y Desarrollo. (2013). *Buen Vivir Plan Nacional*. Recuperado el 05 de Mayo de 2016, de Buen Vivir Plan Nacional: <http://www.buenvivir.gob.ec/>
- Webster, M. (2008). *Motion Graphic Designer* . Estados Unidos: Misundertood.
- Woolman , M. (2007). *Motion Design /Anglais: Design for Motion, Sequence and Visual Impact*. Virginia: Rotovision.

## 7.04 Anexos

### Modelo de Encuesta

La información que nos proporcione será utilizada para mejorar nuestro producto.

Sus respuestas serán tratadas de forma confidencial y no serán utilizadas para ningún propósito distinto a la investigación realizada.

Esta encuesta dura aproximadamente 10 minutos.

**Edad:**

**Sexo:**

1. **¿Considera que la materia de MOTION GRAPHICS utiliza de manera adecuada sus materiales para mejorar su presentación?**

- Si
- No

2. **¿Conoce usted de técnicas de animación para el MOTION GRAPHICS?**

- Si
- No

3. **¿Cree usted que se deban implementar nuevos medios de comunicación visual?**

- Si
- No

4. **¿Considera usted que es necesario la aplicación de nuevos conceptos para la utilización de MOTION GRAPHICS?**

Si

No

5. **¿Desearía que se desarrollen nuevas técnicas de animación?**

Si

No

6. **¿Cree que se deba conocer mejor las técnicas de diseño audiovisual?**

Si

No

7. **¿Le gustaría aprender sobre la funcionalidad del MOTION GRAPHICS?**

Si

No

8. **¿Considera usted que se debería presentar modelos gráficos para saber más sobre el tema?**

Si

No

9. **¿Considera usted que se debería brindar información sobre el manejo de softwares para realizar MOTION GRAPHICS?**

Si

No

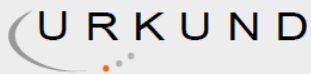


**10. Le gustaría participar en eventos relacionados con MOTION GRAPHICS,  
con el propósito de aprender nuevas técnicas de animación digital.**

- Si**
- No**

**Gracias por su colaboración**

## Análisis URKUN



### Urkund Analysis Result

<b>Analysed Document:</b> (D19806147)	urkund_armijos_leoncio_diseño.pdf
<b>Submitted:</b>	2016-05-08 03:10:00
<b>Submitted By:</b>	akumatotenshi666@gmail.com
<b>Significance:</b>	1 %

#### Sources included in the report:

HOJAS PRELIMINARES.docx (D15776378)  
<http://www.ministeriointerior.gob.ec/wp-content/plugins/download-monitor/download.php?id=924&force=0>  
<https://www.yumpu.com/nl/document/view/3797111/a-b-c-d-e-f-g-h-i-j-k-l-m-n-o-p-q-r-s-t-u-v-w-x-y-z-info-garage/23>  
[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/encuentro2007/02\\_auspicios\\_publicaciones/actas\\_diseno/articulos\\_pdf/A4069.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A4069.pdf)

#### Instances where selected sources appear:

6