

Video Reportaje

XIX jornadas solidarias

“Ayudar Jugando”

Daniel Sariego Alvarez

Grado de Multimedia

Narrativas visuales, 2D y 3D

Andreu Gilaberte Redondo

Antoni Marin Amatller

Julio/2020



Esta obra está sujeta a una licencia de

[Reconocimiento-NoComercial-](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

[SinObraDerivada 4.0 Internacional \(CC BY-](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

[NC-ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

FICHA DEL TRABAJO FINAL

Título del trabajo:	<i>Video Reportaje XIX jornadas solidarias "Ayudar Jugando"</i>
Nombre del autor:	<i>Daniel Sariego Alvarez</i>
Nombre del consultor/a:	<i>Andreu Gilaberte Redondo</i>
Nombre del PRA:	<i>Antoni Marín Amatller</i>
Fecha de entrega:	<i>06/2020</i>
Titulación o programa:	<i>Grado de Multimedia</i>
Área del Trabajo Final:	<i>Narrativas visuales, 2D y 3D</i>
Idioma del trabajo:	<i>Castellano</i>
Palabras clave	<i>Audiovisual, TFG, Composición digital, Motion Graphic, Animación</i>
Resumen del Trabajo (máximo 250 palabras):	

Ayudar jugando es una asociación solidaria cuyo objetivo es organizar eventos lúdicos para recaudar fondos que destinar a niños y niñas en situación de riesgo social, su fin es instaurarse como una ONG para poder financiar dicho proceso. Cada año realizan varias jornadas lúdicas donde invitan al público a disfrutar de una tarde de juego, compañía e invitarle a colaboración por la causa social.

Para su promoción y así poder alcanzar al mayor público posible, han decidido desarrollar varios videos para la difusión por redes sociales y canales digitales. Dentro de esta propuesta existe la realización de un vídeo reportaje sobre una de estas jornadas solidarias que realizan en Barcelona.

El contenido de esta TFG define la construcción del video reportaje, un producto basado en los procesos de producción audiovisual. Para alcanzar su materialización se debe desarrollar labores de edición de vídeo, audio, línea gráfica, composición digital, etalonaje e inclusión de los *Motion Graphic*, todos son elementos necesarios para dar sentido y continuidad al guion propuesto.

El objetivo es lograr que el producto tenga frescura, personalidad e identidad propia (respetando el canon de la asociación) para conseguir capacidad de distinción sobre otros productos multimedia dentro del sector, con una cuota de calidad óptima a nivel profesional.

Abstract (in English, 250 words or less):

"Ayudar Jugando" is a solidarity association whose objective is to organize recreational events to raise funds for children at social risk, its purpose is to be an NGO to finance this process. Every year they carry out several playful days where they invite the public to enjoy an afternoon of play, company and invite them to collaborate for the social cause.

For their promotion and thus being able to reach the widest possible audience, they have decided to develop several videos for dissemination on social networks and digital channels. Within this proposal, there is the realization of a video report on one of these solidarity days held in Barcelona.

The content of this TFG defines the construction of video reporting, a product based on audiovisual production processes. To achieve its realization must be developed video, audio, graphic line, digital composition, grading and inclusion of Motion Graphic, all are necessary elements to give meaning and continuity to the proposed script.

The objective is to ensure that the product has freshness, personality and its own identity (respecting the association's canon) in order to achieve the ability to distinguish itself from other multimedia products within the sector, with an optimal quality quota at a professional level.

Abstracto

El problema que se plantea con este proyecto es la creación de un producto audiovisual que contemple los elementos necesarios para optar a cuotas de calidad, identidad y novedad suficientes, bajo el rigor de cumplimentar con los objetivos y capacidades adquiridas gracias al Grado de Multimedia. Se debe exponer un sistema de producción basado en el desarrollo audiovisual, implementar técnicas de animación y dar sentido a la narración a través del dialogo visual.

Actualmente la red es un canal de distribución multimedia inmenso, donde existe un hueco para cada producto, y donde las tendencias tecnológicas cobran mayor presencia que en otros medios: es interminable las fuentes de creación o formación que están disponibles, con un poco de tiempo, unas buenas bases técnicas y las herramientas adecuadas, la red provee de todo lo necesario para desarrollar un esbozo de idea.

Pero esta disposición de los medios teóricos no lo facilita todo, tras cumplir una serie de procesos de creación, la experiencia me dice que lo importante es tener una buena idea y la noción de como poder desarrollarla, es decir, saber que técnicas se deben implementar en cada momento para alcanzar el objetivo. Por eso es tan importante la formación, porque al final es la que te otorga el mecanismo para tomar la decisión más correcta en cada momento.

Abstract

The problem that presents this project is the creation of an audiovisual product that includes the necessary elements to sufficiently qualify, identify and novelty, under the rigour of achieved objectives and skills acquired thanks to the Multimedia Degree. A production system based on audiovisual development, implement animation techniques and make sense of the narration through visual dialogue.

Currently, the network is a huge multimedia distribution channel, where there is a gap for each product, and where technological trends gain more presence than in other media: the sources of creation or training that are available are endless, with a little time, With good technical bases and the right tools, the network provides everything necessary to develop an idea sketch.

But this disposition of means theoretical does not facilitate everything, after completing a series of creation processes, experience tells me that the important thing is to have a good idea and the notion of how to develop it like so to know what techniques must be implemented at all times to achieve the goal. That is why training is so important because, in the end, it is the one that gives you the mechanism to chose the most correct decision at all times.

Agradecimientos, Anotaciones y Convenciones

A toda mi familia por su infinita paciencia: Concha, Felisa, Alejandro, Eduardo e Ignacio, a mi compañera de vida por su amor y colaboración, Liliana, a mi compañero de trabajo por los dolores de cabeza tan inmensos, Pablo, y a los responsables de la UOC por haber hecho este camino de aprendizaje algo más sencillo y amable. A todos ellos, ¡Muchas gracias!

Índex

Tabla de contenido

1. Introducción.....	12
1.1 La idea	12
1.2 La razón	13
2. Descripción	14
3. Objetivos	15
3.1 Objetivos principales.....	15
3.2 Objetivos secundarios.....	15
4. Marco teórico	16
4.1 Antecedentes	16
4.2 Escenario	17
4.3 Referencias	18
5. Contenidos.....	20
5.1 Definición de los contenidos.....	20
5.2 Estructura de los contenidos	21
6. Metodología	23
6.1 Preproducción	23
6.2 Producción	25
6.3 Posproducción	25
7. Plataforma de desarrollo	27
7.1 Software	27
7.2 Hardware.....	29
8. Planificación	30
8.1 Fases claves e Hitos	30
8.2 Actividades y tareas	31
8.2.1 Propuesta y objetivos	31
8.2.2 Diseño e implementación.....	31
8.2.3 Entrega final.....	32
8.2.4 Disposición de la documentación (Repositorio UOC)	33
8.4 Histograma de recursos	34
Tabla 1: Histograma de recursos	34
8.5 Diagrama de Gantt.....	35
9. Proceso de trabajo/desarrollo	36
9.1 Selección de brutos y corrección de color.....	36
9.2 Grabación de la Narración	41
9.3 Animaciones de línea gráfica	42
9.3.1 Cabecera	43
9.3.2 Catch / Rótulo	46
9.4 Disposición de elementos de Audio/Video	48
9.5 Desarrollo de Motion Graphics.....	49
9.5.1 Ambiente exteriores centro cívico	49
9.5.2 Polvo en la atmósfera y elemento 3D	50
9.5.3 Efecto antorcha sobre elemento	52
9.5.4 Paneo y transición transparente	53
9.5.5 Separador voluntarios.....	53
9.5.6 Separador ludoteca	55
9.5.7 Logotipo sobre mesa de juego.....	57
9.5.8 Separador tienda solidaria.....	58
9.5.9 Separador bar solidario.....	59
9.5.10 Prospecto para jugones solidarios	61
9.5.11 Separador torneos	61
9.5.12 Separador pensadores	63
9.5.13 Separador y escena de subasta solidaria.....	64
9.5.14 Prospecto ayudar jugando	65
9.5.15 Texto página web	66
9.5.16 Outro.....	67
9.6 Edición de audio.....	68
9.7 Edición de video.....	71
9.8 Etalonaje	74

9.9 Exportación	75
10. Prototipos	77
10.1 Lo-Fi	77
10.1.1 Prototipo de Cabecera primitivo	77
10.1.2 Primera propuesta para Cabecera	78
11. Guiones	79
11.1 Guion propuesto por el cliente	79
11.1 Guion literario adaptado	88
12. Perfiles de usuario	94
12.1 Target principal	94
12.2 Target secundario	94
12.3 Target objetivo del TFG	95
13. Seguridad	96
14. Proyección al futuro	97
15. Presupuesto	98
15.1 Equipo humano (perfiles)	98
15.2 Equipo técnico	98
15.3 Presupuesto	99
15.4 Tablas salariales	100
16. Análisis de mercado	101
16.1 Público	101
16.2 Contexto	101
16.3 El mercado	101
16.4 Competencia	102
16.5 Producto	102
17. Conclusiones	103
Anexo 1. Entregables del proyecto	105
Anexo 2. Librerías/Código externo utilizado	106
Anexo 3. Libro de estilos	108
Anexo 4. Glosario/Index analítico	109
Anexo 5. Bibliografía	114
Anexo 6. Atribuciones	115
Anexo 7. Vita	120

Figuras y tablas

Índex de figuras

Figura 1: Extracto del cartel oficial XIX Jornadas Solidarias Ayudar Jugando	12
Figura 2: Diagrama de Gantt	35
Figura 3: Monitor de lumetri y su fotograma	37
Figura 4: correspondencia de color	37
Figura 5: Valores de control de lumetri	37
Figura 6: Fotograma 1 original	38
Figura 7: Fotograma 1 modificado	38
Figura 8: Valores tono fotograma 1	38
Figura 9: Fotograma 2 original	39
Figura 10: Fotograma 2 modificado	39
Figura 11: Valores tono fotograma 2	39
Figura 12: Fotograma 3 original	40
Figura 13: Fotograma 3 modificado	40
Figura 14: Valores tono fotograma 3	40
Figura 15: Fotograma 4 original	40
Figura 16: Fotograma 4 modificado	40
Figura 17: Valores tono fotograma 4	40
Figura 18: Material utilizado en grabación de audio	42
Figura 19: Secuencia fotogramas cabecera	43
Figura 20: Secuencia capas de objeto	44
Figura 21: Línea de tiempo After Effects	45
Figura 22: Márgenes de seguridad para trabajo con texto	47
Figura 23: Vista general línea de trabajo Premiere	48
Figura 24: Composición por capas Photoshop	49
Figura 25: Fotograma escena interior cívico	50
Figura 26: Propiedades ruido fractal	51
Figura 27: CC Particle World	52
Figura 28: Fotogramas travelling bolsa	54
Figura 29: Capa alfa al paso de animación	54
Figura 30: Visualización de imagen tras máscara	55
Figura 31: Fotograma separador ludoteca	56

Figura 32: Textura mapa desplazamiento	56
Figura 33: Ejemplo ruido fractal	57
Figura 34: Fotogramas escena logotipo mesa	57
Figura 35: Salida fotograma corte	58
Figura 36: Entrada fotograma corte	59
Figura 37: Continuidad logotipo en escenas	59
Figura 38: Secuencia aparición personaje en escena	59
Figura 39: Efecto Saber y textura	60
Figura 40: Comparativa fotogramas tipo prospecto	61
Figura 41: Fotograma separador torneos	62
Figura 42: Triangulación con puntos de tracking	62
Figura 43: Fotograma separador pensadores	63
Figura 44: Efecto shape de seguimiento	64
Figura 45: Fotograma subasta solidaria	64
Figura 46: Puntos de articulación	65
Figura 47: Fotogramas prospecto solidario	66
Figura 48: Fotogramas texto animado	66
Figura 49: Animación capa de texto	67
Figura 50: Fotograma final de video	67
Figura 51: Mezclador de pistas	69
Figura 52: Curva proceso dinámico	70
Figura 53: Efectos control de color	75
Figura 54: Diálogo exportación de medios Premiere	75

Índex de tablas

Taula 1: Histograma de recursos	34
Taula 2: Características de los archivos de video finales	76
Taula 1: Presupuesto	99
Taula 2: Tablas salariales	100

1. Introducción

El trabajo final de grado (TFG) es un proyecto de investigación personal que pretende indagar en la prospección de las técnicas más novedosas aplicadas al medio audiovisual, usando como herramientas las capacidades adquiridas a lo largo del proceso de aprendizaje. Este proyecto se engloba dentro de la Narrativa visual 2D y 3D, y el objeto final es realizar un video reportaje con fin comunicativo, para dar a conocer las actividades que desarrolla la asociación “Ayudar jugando”. ⁽¹⁾



Figura 1: Extracto del cartel oficial XIX Jornadas Solidarias Ayudar Jugando

1.1 La idea

Cada año, la asociación cultural “Ayudar Jugando” efectúa en Barcelona una de sus convecciones lúdicas con mayor público, donde se realizan infinidad de actividades para todos los gustos y edades, desde partidas y demostraciones de juegos de mesa, talleres de pintura o subastas solidarias. A través de estas jornadas, la asociación recauda una gran parte de los fondos que se destinan a los proyectos y colaboraciones que paralelamente desarrollan.

La última edición (XIX jornadas solidarias Ayudar jugando) ha sido documentada gráficamente, con la intención de crear posteriormente una serie de clips cortos que sirvan como promoción en redes sociales y afines. Paralelamente, quieren un video reportaje más extenso sobre el devenir de este evento.

1.2 La razón

El objetivo es crear un producto multimedia para su difusión por la red, con un tono y contenido orientado a un público concreto, con el valor suficiente para captar la atención de posibles colaboradores a su causa solidaria. Con esta idea, la asociación pretende incrementar su red de influencia, dar a conocer sus causas sociales y seducir a nuevos participantes, ya que ellos son el mayor nutriente económico que hace posible cada una de sus propuestas sociales.

2. Descripción

Este proyecto atiende a la propuesta de la asociación. Para definir el producto final se necesita la aplicación de los conocimientos adquiridos a lo largo del Grado de Multimedia para afrontar la edición de imágenes, correlación de estas con una narración, inclusión de gráficos animados, tratamiento del audio o uso de *Motion Graphics* para dar continuidad y agregar significado al conjunto.

El trabajo se realiza sobre un material en bruto que aporta la propia ONG, al igual que una propuesta de guion con una narración (voz en off). También dispone de su propio manual de identidad o gráficos de identidad (logos). Para realizar el video se deberá entremezclar estos elementos para que la idea de la narración cobre vida.

Es necesario, como complemento, idear una serie de recursos y estilos, como la línea gráfica (acorde al manual de identidad), idear una careta de entrada y otra de salida, crear los gráficos animados necesarios (faldones, indicativos, ráfagas...) o crear recursos *Motion Graphics*. Todo ellos deben de servir como complementos para dar forma al mensaje final.

El trabajo técnico se desarrolla gracias al uso de varias aplicaciones, bien sea para la edición de video (montaje de las imágenes, inclusión del audio o grafismos y realizar el etalonaje), edición de animaciones (aquellos elementos gráficos que requieran animación 2D o recrear entornos de 3D), edición de audio (control de las voces, narración y audios ambientes) o la edición de imágenes (tanto vectoriales como mapas de bits que requieran de corrección, adaptación o creación desde cero).

El resultado que se pretende es una pieza audiovisual en formato video reportaje que, tras su visionado, de respuesta a la audiencia sobre qué es la asociación Ayudar Jugando, que es lo que hace, y cuál es su motivación. Por lo tanto, el objetivo final es disuadir al espectador o target objetivo, para que comprendan e interioricen el mensaje.

3. Objetivos

3.1 Objetivos principales.

- Cumplir los objetivos marcados por el cliente
- Alcanzar un producto de calidad profesional, ya sea en la propia imagen, la narrativa o el aspecto de cada animación, cubriendo el espectro de la posproducción de una pieza audiovisual
- Afianzar los conceptos adquiridos durante el Grado

3.2 Objetivos secundarios

- Obtener difusión del producto en las plataformas proyectadas
- Satisfacción por parte del público
- Ampliar la experiencia en el sector audiovisual
- Obtener un producto con personalidad propia

4. Marco teórico

La ONG “Ayudar jugando” quiere formalizar varios videos promocionales sobre varios eventos que llevan a cabo cada año, para dar visibilidad a través de las redes sociales de esta organización y su propuesta social.

Se trata de dar forma a piezas de video que sirvan como promoción y respuesta a las necesidades del cliente. Hoy en día, la riqueza visual que puede ofrecer un producto multimedia no está reñida con los medios o su presupuesto: con el ingenio y aprovechamiento de los recursos, se pueden obtener resultados muy óptimos. El mayor impedimento establecido en el marco actual es conseguir que un producto destaque entre tanta competencia: la democratización tecnológica ofrece la posibilidad de con poco hacer mucho, saturando un mercado cada día más visual. Ante este panorama, se debe extender la edición de video a otros campos teóricos para alcanzar mayores cuotas de calidad y satisfacción: composición digital, animación, uso persuasivo del audio... nuestro producto debe contar con frescura, contenido de calidad, buena técnica... debe ser atractivo.

4.1 Antecedentes

Ayudar Jugando nace de un proyecto anterior. En diciembre de 1995 una asociación de jugadores de rol de Sant Cugat del Vallés (Barcelona), el *Club del Joc A SaK* decidió llevar a cabo unas jornadas de juegos de rol en las que se recaudara dinero para comprar juguetes, ropa y material necesario para los niños del hoy desaparecido Centro de Acogida para niños *Sant Josep Oriol*, de la ciudad de Rubí y para la campaña “*Un nen, una joguina*” (Un niño, un juguete) del GJP de *Sant Cugat del Vallés*. Las jornadas fueron todo un éxito y todo lo recaudado se destino íntegramente a la compra del material para aquellos niños.

Algunos de los promotores de aquella iniciativa, años después, están entre los fundadores de esta asociación de fines muy similares a los de aquella magnífica demostración de que todos podemos ayudar a quienes lo necesitan, incluso desde nuestras aficiones. Esta asociación nació entre las listas de correo electrónico destinadas a los juegos de rol, simulación y estrategia. Alguien lanzó una propuesta,

otros le secundaron y apoyaron, y finalmente se llegó, el 29 de marzo de 2003, a la constitución de la asociación para la celebración de eventos lúdicos solidarios Ayudar Jugando.

Su intención ha sido desarrollar todo tipo de actividades con el objetivo de recaudar fondos para ser destinados a fines benéficos y sociales. Durante los años siguientes repiten ilusiones y su propósito es seguir llevando las sonrisas a las caras de la infancia año tras año. Para ello, su objetivo es alcanzar la mayor cantidad de socios posibles, quienes, con su aportación económica, sustentan todas las acciones que la asociación recoge. Pero no solo eso, quieren lograr un impulso a través de las redes, para acaparar mayor apoyo, y con el presupuesto cubierto, poder fundar la asociación como una ONG.

4.2 Escenario

Todos los años, la ONG Ayudar jugando organiza varias jornadas solidarias con actividades para todos los gustos y edades. Durante estas jornadas se recaudan gran parte de los fondos que se destinan a cada uno de los proyectos y colaboraciones. Para dotar de visibilidad a este evento, la organización pide la realización de diferentes videos para la promoción de la causa a través de diferentes rede sociales y canales web.

En los últimos meses se han cubierto varios de estos eventos, obteniendo material multimedia para dar soporte a estos trabajos. Algunos de ellos servirán como pequeños clips promocionales en Internet. Pero mas allá de estos videos cortos, la idea es crear un video-reportaje extenso a partir del material en bruto obtenido durante una de sus jornadas estrella realizadas en Barcelona.

El lugar al cual va air destinado son las redes sociales, las que han generado una amplia iconosfera, y eso hace ver dos lecturas posibles: por un lado se hace necesario tener presencia en estas, y por otro, aunque presentes productos, la visibilidad no está garantizada, es necesario una buena campaña de marketing y contar con material atractivo como gancho.

4.3 Referencias

- **Canal Devir TV:** canal de YouTube de una de la más importantes productoras/distribuidoras de juegos de mesa en castellano, con videos dedicados a entrevistas de creadores, tutoriales para sus juegos, partidas de demostración... con un toque desenfadado pero profesional (salvando algunos aspectos) puede servir como referencia de partida:
https://www.youtube.com/channel/UCa6lO83fuuL6WY0RA7NS_IA
- **Fantasy Flight Games:** editorial internacional de juegos de mesa, una de las más importantes dentro del ámbito especialista. Sustentan un canal de vídeos donde se pueden ver contenidos de sus juegos, videos promocionales e introductorios de sobresaliente factura gráfica basada en la composición digital y entornos 3D/2.5D, muy recomendables.
<https://www.youtube.com/user/FantasyFlightStudio>
- **Geek & Sundry:** un nuevo canal de YouTube llevado por aficionados de juego de mesa que muestran interesantes ideas de referencia cultural de los juegos de mesa con una narración más elaborada.
<https://www.youtube.com/user/geekandsundry>
- **Man Vs Meeple:** Canal de juegos de mesa donde se puede ver reseñas de juegos, Kickstarters, top's, noticias de la industria, etc. Goza de una realización profesional, con una línea gráfica acorde, y con un contenido enfocado a todos los públicos, pero con referencias para los más jugones
<https://www.youtube.com/channel/UCTU7xJi9dBQIcBeUFLpWGUA>
- **Akros Educational:** es interesante involucrarse en aspectos de temáticas con niños o edades más infantiles, puesto que el tono de nuestros videos debe de captar esta esencia. Uso de una línea gráfica sencilla, poco saturada y de rápida asimilación.
<https://www.youtube.com/channel/UCwQILEONf2Q6hWaVgn2sMmw>

- **Nuvaproductions:** un recurso como apoyo a la técnica. Canal didáctico en el manejo de aplicaciones de entornos gráficos de edición de video y animaciones, que cuenta con un amplio repositorio que ofrece ideas para desarrollar tanto en el entorno de After Effects, Adobe Photoshop, e incluso software 3D como Maya.

<https://www.youtube.com/user/geekandsundry>

5. Contenidos

Este video reportaje es la suma de las imágenes captadas por los equipos gráficos durante las pasadas jornadas solidarias Ayudar Jugando (diciembre 2019) y diverso contenido multimedia agregado en la etapa de posproducción, todo ello con la idea de ofrecer continuidad, contenidos adicionales, y un sentido global al producto final, acorde a la narración.

5.1 Definición de los contenidos

A continuación, se enumeran los diferentes tipos de contenidos (materiales) que compone el conjunto del proyecto:

- **Video:** imagen gráfica en movimiento del propio evento, que aporta la propia asociación. Se tratan de piezas grabadas con dos cámaras diferentes (marcas Nikon y Canon), con una resolución full HD de aspecto 16/9, resolución de pantalla 1920x1080px, 25fps, con audio a 48kHz-256kbps. Para su captación han hecho uso de trípodes de cámara, sliders y microfonía de cañón (para ambientes y voces). Existen algunos elementos gráficos que son pequeñas animaciones en video (desde repositorios gratuitos) cuya función será agregar detalle a alguna composición digital.
- **Guion literario:** idea propuesta por parte del cliente, aunque su estructura ha sido reformulada para adaptar el ritmo a la idea del proyecto.
- **Manual de identidad corporativa:** como fuente de consulta para desarrollar la línea gráfica del video.
- **Fuentes tipográficas:** aportadas por el cliente, son las mismas que plasma el propio manual de identidad. Son usadas para dar formato al texto que forma parte del video.

- **Imágenes:** tanto en formato de mapa de bits como vectoriales, dan soporte (como recursos) dentro del proceso de la composición de las animaciones y *Motion Graphics* que se integran en el contenido, ya sea con valor conductor o como apoyo a la narración. Para formar el repositorio de imágenes del proyecto, se ha utilizado material aportado por el cliente, material de repositorios libres de derechos, incluso existen varios elementos generados exclusivamente para este trabajo.
- **Audio de voz:** en un principio iban a ser proporcionados por la propia asociación, pero por circunstancias, ha tenido que ser captado desde cero dentro del trabajo previo a la edición del video.
- **Efectos de sonidos/músicas:** material original desde repositorios gratuitos, sirven como elementos independientes que construyen la mezcla final en consonancia de las necesidades del guion, dando valor o enfatizando las acciones.

5.2 Estructura de los contenidos

Como producto audiovisual, la estructura de los contenidos responde mayormente como soporte al guion literario, cuya finalidad es la de contar una historia. Y toda narración se cimenta en tres espacios de tiempo: planteamiento, desarrollo y conclusión. La versión final del guion se rige por esta estructura:

- **Introducción:** el video plantea al espectador una ubicación (Barcelona) y circunstancia (un espacio extrañamente vacío) como punto de partida de la narración. Tras la cabecera se da paso a la siguiente etapa. El objetivo es generar cierta incertidumbre como gancho.
- **Desarrollo:** como arranque, se muestra de una manera explícita y visual imágenes que referencien al espectador a la idea de los contenidos (de que se trata, que contiene). A continuación, se van desglosando cada una de las secciones que forman parte de las jornadas Ayudar Jugando, dotando de

continuidad y ritmo el paso entre ellas, y así dar homogeneidad al conjunto. Se distribuyen de manera que la línea de interés vaya en aumento, para crear una incertidumbre en el paso final.

- **Conclusión:** se realiza una síntesis de lo expuesto en el vídeo a través de las palabras de los propios actores, como remate final para cautivar al espectador. Con ello, se ofrece la información y canales disponibles para, quién lo desee, participar de la causa. Como despedida, se remarca la idea que da sentido a la pauta solidaria de la asociación: ¡Por la sonrisa de un niño!, mensaje final de este video.

6. Metodología

Tomando como partida la metodología de trabajo de un proyecto audiovisual, debemos adaptarlo al contexto de la petición del cliente: la fase de producción solo atiende a la grabación de la locución (voz en off, aunque no estaba prevista en un principio) y la generación de algunos recursos gráficos como apoyo, ya que el material principal ha sido capturado con anterioridad. Además, bajo el contexto del propio proyecto, la preproducción será una etapa de planificación del grueso laboral (etapa de postproducción) y no de la etapa de producción.

Como podemos deducir de la propia nomenclatura del producto (audiovisual), el resultado final es la consecuencia de mezclar ambos elementos: audio y video. El audio acompasa a la imagen, ofrece matices y detalles que realzan el impacto visual. Durante el proyecto, además nos beneficiamos del poder de la palabra, puesto que una voz en off transcribe el mensaje, y a través de la imagen lo vamos visualizando. Dentro del ámbito visual debemos destacar los *Motion Graphics*, que son elementos que se gestan animando gráficos, imágenes estáticas o texto de forma creativa, cuyo fruto ofrece la sensación de imagen dinámica con vida propia. El fin de estos recursos, dentro del marco del trabajo, es generar continuidad entre bloques de contenido (ráfagas o separadores), aportar información visual (animaciones de contenido) o implementar información textual (*catchs* o faldones).

6.1 Preproducción

En esta fase se determinan los elementos necesarios para la realización del producto, en este caso, se trata de planificar y definir el contenido que trataremos en la fase de postproducción. Partimos con una idea inicial y una serie de recursos como complemento a esta. Esta propuesta de guion se adapta para definir la narración, que imágenes necesitaremos para apoyarla, y que contenidos orales mostraremos visualmente para dar un enfoque más trípico y directo (en forma de píldoras informativas a través de faldones gráficos). Tras completar esta etapa, habremos definido la línea del producto a seguir en la edición, y que recursos serán necesarios para crear nuestro repositorio multimedia.

- **Idea:** antes de adoptar esta proposición como TFG, se han realizado algunos planteamientos iniciales a través del foro de la asignatura, donde han sido debatidos y contrastadas. Ante la imposibilidad del desarrollo (por causa del estado de alarma), se acepta esta propuesta, donde la idea la ofrece la propia asociación con el planteamiento de un guion que define el desarrollo de un video reportaje que sirva como pauta promocional. Para complementar la idea, se ha realizado una prospección en material de características similares, como fuente de inspiración para mejorar detalles.
- **Tono:** tiene que seguir una línea distendida, alegre, jovial, optimista... siguiendo la iniciativa de la ayuda social. El camino son los fines lúdicos, por lo tanto, podemos focalizar el target en un público concreto. También realizamos la selección de músicas que concuerden con esta planificación.
- **Guion literario:** la idea viene definida como un video que narra las vicisitudes de las jornadas, a través de imágenes. La ficción recae en un narrador, que, de forma explicativa y secuencial, expone la información necesaria para entender que es la asociación, que son sus jornadas, y por qué es interesante esta iniciativa.
- **Guion técnico:** a partir de la reestructuración del guion literario se genera un nuevo documento con las pautas técnicas a seguir para cubrir el contenido y dar continuidad. De este documento se extrae una lista con los recursos que se necesitan crear desde cero, cuales obtener en repositorios externos y que parte del material original (aportado por AJ) nos puede servir. Además, se adecua el texto de la narración (corte y reducción, adaptando parte a formato textual vía faldones) para ganar fluidez y acondicionando el ritmo de cada bloque de contenido.
- **Planificación de trabajo:** recopilado todos los recursos necesarios se obtendrá el repositorio multimedia del proyecto, además, cumplimentaremos este proceso definiendo la propuesta que describa las actividades y tareas necesarias con sus respectivos plazos de tiempo.

6.2 Producción

En un proyecto multimedia, esta fase cubre todo lo que implica grabación y captación de video y audio. En este, los brutos (imagen) son surtidos por el cliente. Únicamente, necesitamos realizar la grabación de la voz que muestra el guion.

6.3 Posproducción

Se da forma al producto final a través de diferentes técnicas y procesos.

- **Selección del material:** se acomete el triaje sobre el material en bruto que nos aporta la asociación, y con el material seleccionado, se procede a efectuar una corrección para igualar el color de todos los planos y tener un material homogéneo de partida (solventando problemas de diferentes tonalidades por la procedencia del propio material, ya sea por filmarse en diferentes equipos o espacios iluminados de maneras contrastadas).
- **Montaje:** se disponen los diferentes clips (contenido de audio y video) en la línea de trabajo, creando unidades (de contenido) que, en su conjunto, den sentido y continuidad a la narración. Se crea un proyecto en la herramienta de edición donde vamos a hacer montaje principal, y según la necesidad, desviar el flujo de trabajo hacia otros programas para técnicas específicas.
- **Ilustraciones:** además de los medios facilitados por la asociación, será necesaria la creación de material complementario para obtener recursos que den soporte a las animaciones. Cuando generemos las imágenes de cero, trabajaremos con archivos vectoriales para obtener la mayor calidad posible, o, si el caso lo requiere, la adaptación y mejora de imágenes de mapa de bits.
- **Animaciones:** son varios los recursos que deben incorporar animaciones, como los faldones, *catchs*, ráfagas, cabecera... Además, para dar continuidad a la edición, sera necesaria la creación de *Motion Graphics* para cubrir ciertos huecos de guion (animación 2D, falsos entornos 3D...).

- **Audio:** en el propio soporte de edición disponemos de un mezclador de audio funcional, para tratar las pistas de efectos, ambientes y músicas (en orden y según las necesidades de guion) y así obtener la mezcla final. El proceso de sonorización consiste en una primera edición en bruto tras tener el conjunto visual, ver que necesidades debemos cubrir para cada escenario, y finalmente obtener o tratar cada elemento sonoro. Para el tratamiento puntual de sonidos o efectos, acudiremos a software externo.
- **Etalonaje:** aprovechando el avance técnico de las herramientas de colorimetría, crearemos el estilo visual de la pieza según las necesidades de guion: el color es un recurso que puede aportar sensaciones y contrastes a nuestra audiencia. Previamente a esta tarea se habrán realizado correcciones de temperatura sobre el material inicial (visto en el proceso de selección de material)
- **Exportación:** el video se destina a la difusión por redes sociales y afines. Se contempla la exportación en dos formatos, uno en alta calidad (resolución full HD, que se acomoda a la máxima calidad del material en bruto), y otro con una resolución más baja (resolución HD). Ambas versiones se codificarán para reducir su peso total para la distribución en la red.

7. Plataforma de desarrollo

7.1 Software

- **Adobe Premiere:** programa principal donde se centraliza el flujo de trabajo. Se trata de un software de edición de video profesional y desde sus últimas actualizaciones, cuenta con una mejorada herramienta para el manejo del color de la imagen, integración con otras aplicaciones de la suite Adobe (Photoshop, After Effects...) y un buen mezclador y procesador de audio. Sobre este programa vamos a crear nuestro proyecto de edición, con una secuencia destinada a la corrección y selección de los brutos, realizaremos la mezcla e identificación de las pistas de audio y dispondremos todos los recursos y proyectos de nuestro repositorio multimedia.
- **Audacity:** programa de distribución gratuita (*open source*), sencillo manejo, pero no por ello escaso de herramientas. Ofrece los recursos necesarios para la edición meticulosa de un efecto sonoro, aplicar procesamiento de audio (fx) o crear una pista de con mezcla. Al no pertenecer a la suite de *Adobe*, perdemos la capacidad de interacción a tiempo real, pero no es un problema, puesto que la corrección de detalles sonoros serán procesos puntuales con una carga de trabajo ligera. El proceso de mezcla de audio se realizará desde Premiere (normalización, compresión, panoramización o evaluar planos sonoros), en *Audacity* se realizará procesos como la eliminación ruidos, afinar bucles, crear con *plugins* efectos concretos (a demanda de la propia historia) o como soporte para la captación de la voz en off, tras la cual se aplicarán procesos básicos para obtener un audio de calidad.
- **After Effects:** pertenece a la suite de Adobe, por lo que podemos llevar el trabajo a esta plataforma desde la propia edición principal del proyecto (en Premiere): la comunicación que establecen ambas nos permite ver los cambios a tiempo real. Se trata de una herramienta versátil y potente desde donde animar gráficos vectoriales, crear entornos 3D, rastrear la cámara o implementar máscaras de rotoscopia. Su entorno de trabajo es perfecto para

realizar el trabajo de composición digital como la creación de faldones, *catchs*, ráfagas... y algunas unidades con narrativa propia como puede ser la cabecera del vídeo. También es una herramienta perfecta para trabajar el *rigging* de los elementos que lo requieran.

- **Adobe Illustrator:** software para trabajar con elementos vectoriales, gráficos ideados para optimizar su visualización y adaptación a diferentes resoluciones sin pérdida de calidad gracias a sus algoritmos. Las imágenes vectoriales son el estándar de la industria profesional gráfica, y sus productos son perfectos para incorporarlos en animaciones con imágenes en movimiento. El programa es versátil a la hora de comunicarse y entenderse con otras aplicaciones de Adobe (Premiere, After Effects). Por lo tanto, todos los recursos necesarios que deban ser creados para este trabajo (siempre que sea posible) se resolverán con imágenes vectoriales.
- **Adobe Photoshop:** también se requiere un entorno de trabajo para el manejo de imágenes tipo mapa de bits. Photoshop es el estándar dentro del trabajo de este tipo de gráficos o de retoque fotográfico. Como las otras herramientas de Adobe, da la versatilidad necesaria para ser llamada desde la línea de tiempo de la edición (Premiere) y poder observar a tiempo real los cambios. Además, ofrece la posibilidad de creación de puntos de fuga (para incluir imágenes planas en un falso entorno 3D, un recurso apropiado para recrear escenarios animados) y la aplicación de efectos *parallax* (pseudo 3D, de igual manera para recrear entornos 3D desde imágenes planas).
- **Google Earth:** requerimos el uso de este programa para la obtención de unas imágenes muy concretas, que formarán parte de una animación destinada a cubrir una parte de la narrativa (para localizar el lugar donde se desarrolla el evento).

7.2 Hardware

- **Plataforma principal:** AMD Ryzen 7 2700X 8-Core con procesadores de 3.7GHz, sistema operativo Windows 10 (64 bits), Memoria RAM de 32 GB 3200MHz DDR4, Tarjeta gráfica NVIDIA GeForce RTX 2060.
- **Plataforma backup:** debido a problemas de rendimiento con el sistema de *hardware* principal, cuento con un equipo de apoyo con menores prestaciones, pero fiable, al cual poder destinar cierta carga de trabajo. Se trata de un *iMAC* de finales de 2013, versión del sistema operativo macOS Mojave (10.14.6), procesador de doble núcleo Intel Core i5 a 2,7 GHz, memoria de 8 GB 1600MHz DDR3, gráficos Intel Iris Pro 1536 MB.
- **Grabación de audio:** como recurso de apoyo, hasta poder contar con la narración de voz original, se grabará una voz en off de referencia. Para ello, se utilizará un grabador Zoom H6zoom sobre trípode, con su cápsula de serie XY (dos micros unidireccionales combinados en un mismo canal, siendo más sensible a la fuente sonora frontal que la proveniente de atrás o los laterales).

8. Planificación

8.1 Fases claves e Hitos

Las fases e hitos quedan definidas por las propias entregas de las PEC, y suponen las fechas críticas para su desarrollo:

- **Fase:** Propuesta y objetivos
- **Hito:** entrega de la documentación PEC2 06/04

- **Fase:** Diseño e implementación
- **Hito:** entrega de la documentación PEC3 11/05

- **Fase:** Memoria final (Entrega final)
- **Hito:** entrega de la documentación Entrega Final 15/06

- **Fase:** Defensa virtual
- **Hito:** entrega de la defensa del proyecto 15/06

- **Fase:** Disposición de la documentación
- **Hito:** entrega de la documentación en el repositorio 05/07

Debido a la circunstancia especial del estado de alarma (*Covid-19*) existe una planificación y trabajo previo con una propuesta diferente de una idea original. La situación e imposibilidad de poder desarrollarlo con plenas garantías de seguridad ha derivado en la decisión compartida, tanto por parte del alumno como de los profesores responsables de la materia, de optar por un nuevo proyecto. Por este motivo, la planificación aquí propuesta tiene unas fases de trabajo un poco diferentes: el día 19 de marzo se comunica al alumno que el cambio sustancial de la propuesta TFG original es arriesgada y se propone la realización de un proyecto nuevo para poder acoplar el desarrollo del trabajo al tiempo establecido. Con ello, la fase de la PEC1 se incluye en la etapa de la PEC2 y queda una única fase de desarrollo que aúna las dos.

8.2 Actividades y tareas

Dentro de cada una de las etapas anteriores, se definen las actividades a realizar, y según la complejidad del caso, las tareas en las que se divide cada una:

8.2.1 Propuesta y objetivos

- **Desarrollo de la propuesta** (documentación): edición de la memoria para documentar los procesos adoptados.
- **Definir objetivos y planificación** (documentación): se plantea las necesidades para llevar a cabo el conjunto del proyecto.
- **Selección de brutos**: tras tener el acceso al material gráfico, se hace un tamizado de aquel que mejor se adapta a las necesidades de nuestro proyecto. En paralelo se hace un primer corte del contenido (selección de recursos en planos estáticos de 3/4 segundos de duración, o más, si el movimiento de cámara lo permite). Este proceso de selección y corte se realiza desde Premiere.
- **Guion Técnico**: el cliente nos proporciona un guion literario y la transcripción de la narración, a partir de este, se crea un guion técnico para hacer la planificación de las necesidades en la futura fase de postproducción.

8.2.2 Diseño e implementación

- **Creación de la cabecera**: se empieza definiendo esta animación para tener un punto de referencia que defina la línea gráfica y tono del video (junto a las indicaciones de la asociación). Se crea esta animación que sirve de entradilla del proyecto, y cómo precedente para el desarrollo de futuros procesos.

- **Corrección de color** (brutos): antes de iniciar el proyecto de edición, se trabaja sobre las imágenes previamente seleccionadas, aplacándoles la corrección de color y temperatura para que el conjunto cobre homogeneidad.
- **Definir la línea gráfica:** partiendo de la referencia de la cabecera y el manual de imagen de la asociación, se toma la fuente tipográfica y sus usos, el correcto uso del logotipo, asociación de los valores con los gráficos, o tonos de colores a implementar. Concretamos las características con las que se dotarán a nuestros textos y animaciones.
- **Montaje de audio/video:** proceso que más recursos ocupa el proyecto, durante esta actividad se irán implementando los elementos necesarios para dar sentido y forma al guion. Esta actividad se divide a su vez en varias tareas, que se complementan para obtener el repositorio multimedia del proyecto: ilustraciones (creación u obtención de aquellas imágenes que requieran los procesos), animaciones y composición digital (se crean/obtienen los diferentes recursos necesarios para cubrir las necesidades técnicas), efectos de sonido (según avanzamos en la edición, vamos anotando los efectos necesarios y obteniendo los diferentes recursos), tratamiento de audio (la edición de audio requiere de mezcla).
- **Diseño e implementación** (documentación): se documentan los procesos realizados, para reflejar los procesos técnicos en la memoria.

8.2.3 Entrega final

- **Etalonaje final:** a diferencia de la corrección de color previa, que supone una acción técnica, este proceso se trata desde su vertiente artística: el color de la imagen como conjunto, necesario para hacer los ajustes que recrean la atmósfera, control del contraste, el tono... Es un proceso con cierta complejidad, se trata manera independiente y con el tiempo necesario.

- **Revisión:** con el conjunto del producto acabado se procede a hacer una revisión exhaustiva en cada uno de los procesos, para identificar los pasos realizados, desde su perspectiva individual, y ver si cobran sentido en el conjunto. Se divide, a su vez, en varias tareas: visionado meticuloso (con calma y una libreta de apoyo, ir viendo el metraje para de forma pausada y ver si las unidades pequeñas funcionan en el conjunto) y corrección de contenidos (determinar que cada bloque tiene coherencia). Tras ambos procesos iremos recapitulando una lista de correcciones (de contenido, continuidad...) sobre las que actuar en un proceso itinerante.
- **Master final:** exportación del proyecto con las diferentes calidades requeridas para cubrir las necesidades del cliente (dependiendo si el destino sea web, redes sociales, plataformas VOD, para formato físico...)
- **Memoria final** (documentación): se documentan todos los procesos anteriores en la memoria, y se matiza el contenido final, agregando los anexos pertinentes y acotando las secciones de contenido necesarias.

8.2.4 Disposición de la documentación (Repositorio UOC)

- **Defensa virtual:** el proyecto se debe argumentar y proteger frente a un tribunal competente en la materia. Son varias las tareas a desarrollar: documentar la defensa (guion para explicar y aclarar cada uno de los procesos del TFG), grabación del vídeo de defensa (presentación frente a cámara del autor para exponer su proyecto) y realización del vídeo (este vídeo llevará una pequeña edición para incluir los recursos necesarios que acompañen a la narración de manera aclaratoria y argumental).
- **Entrega defensa virtual:** se pone a disposición del tribunal.
- **Respuesta al Tribunal:** se espera el *feedback* del tribunal a través del foro, para responder y aclarar toda duda que pueda surgir.

- **Revisión de la documentación:** en paralelo a la anterior tarea, se revisa la memoria para implementan o puntualizar algún detalle.
- **Disposición de la documentación en el repositorio:** tras la aprobación del proyecto por parte del tribunal, se procede a disponer todo el material de manera ordenada, para que quede a disposición del alumnado.

8.4 Histograma de recursos

Nombre	Duración	Inicio	Fin	Recursos
<input type="checkbox"/> Propuesta y objetivos	13 días	19/03/2020	06/04/2020	
Desarrollo de la propuesta	13 días	19/03/2020	06/04/2020	
Definir objetivos y planificación	10 días	24/03/2020	06/04/2020	
Selección de brutos	10 días	24/03/2020	06/04/2020	Técnico de Audio / Video
Guión técnico	4 días	27/03/2020	01/04/2020	Técnico de Audio / Video[50%], Redactor[50%]
Entrega de documentación (PEC 2)	1 día	06/04/2020	06/04/2020	
<input type="checkbox"/> Diseño e implementación	29 días	01/04/2020	11/05/2020	
Creación de cabecera	10 días	01/04/2020	14/04/2020	Animador
Corrección de color (brutos)	10 días	01/04/2020	14/04/2020	Técnico de Audio / Video
Definir línea gráfica	20 días	07/04/2020	04/05/2020	Animador
<input type="checkbox"/> Montaje de audio/video	25 días	07/04/2020	11/05/2020	
Crear ilustraciones	10 días	07/04/2020	20/04/2020	Animador
Generar animaciones	10 días	21/04/2020	04/05/2020	Animador[50%], Técnico de Audio / Video[50%]
Composición digital	15 días	14/04/2020	04/05/2020	Técnico de Audio / Video
Implementar efectos de sonido	20 días	14/04/2020	11/05/2020	Técnico de Audio / Video
Tratamiento del audio	4 días	06/05/2020	11/05/2020	Editor de audio[50%], Técnico de Audio / Video[50%]
Documentación del proceso	25 días	07/04/2020	11/05/2020	Redactor
Entrega de documentación (PEC 3)	1 día	11/05/2020	11/05/2020	
<input type="checkbox"/> Entrega del proyecto	30 días	05/05/2020	15/06/2020	
Etalonaje final	10 días	05/05/2020	18/05/2020	Técnico de Audio / Video
<input type="checkbox"/> Revisión	19 días	19/05/2020	12/06/2020	
Visionado meticuloso	5 días	19/05/2020	25/05/2020	
Corrección de contenido	5 días	26/05/2020	01/06/2020	
Matizar detalles	19 días	19/05/2020	12/06/2020	Técnico de Audio / Video
Master final (Exportar proyecto)	1 día	15/06/2020	15/06/2020	Técnico de Audio / Video
Entrega de documentación (PEC 3)	1 día	15/06/2020	15/06/2020	
<input type="checkbox"/> Defensa virtual	25 días	02/06/2020	06/07/2020	
Documentar la defensa	5 días	02/06/2020	08/06/2020	Redactor
Grabación del vídeo (defensa)	5 días	02/06/2020	08/06/2020	Redactor[50%], Técnico de Audio / Video[50%]
Realización del vídeo (defensa)	5 días	09/06/2020	15/06/2020	Redactor[50%], Técnico de Audio / Video[50%]
Entrega defensa virtual	1 día	15/06/2020	15/06/2020	
Respuesta al Tribunal	14 días	16/06/2020	03/07/2020	
Revisión de la documentación	14 días	16/06/2020	03/07/2020	Redactor
Disposición en el repositorio	1 día	06/07/2020	06/07/2020	

Tabla 1: Histograma de recursos

8.5 Diagrama de Gantt

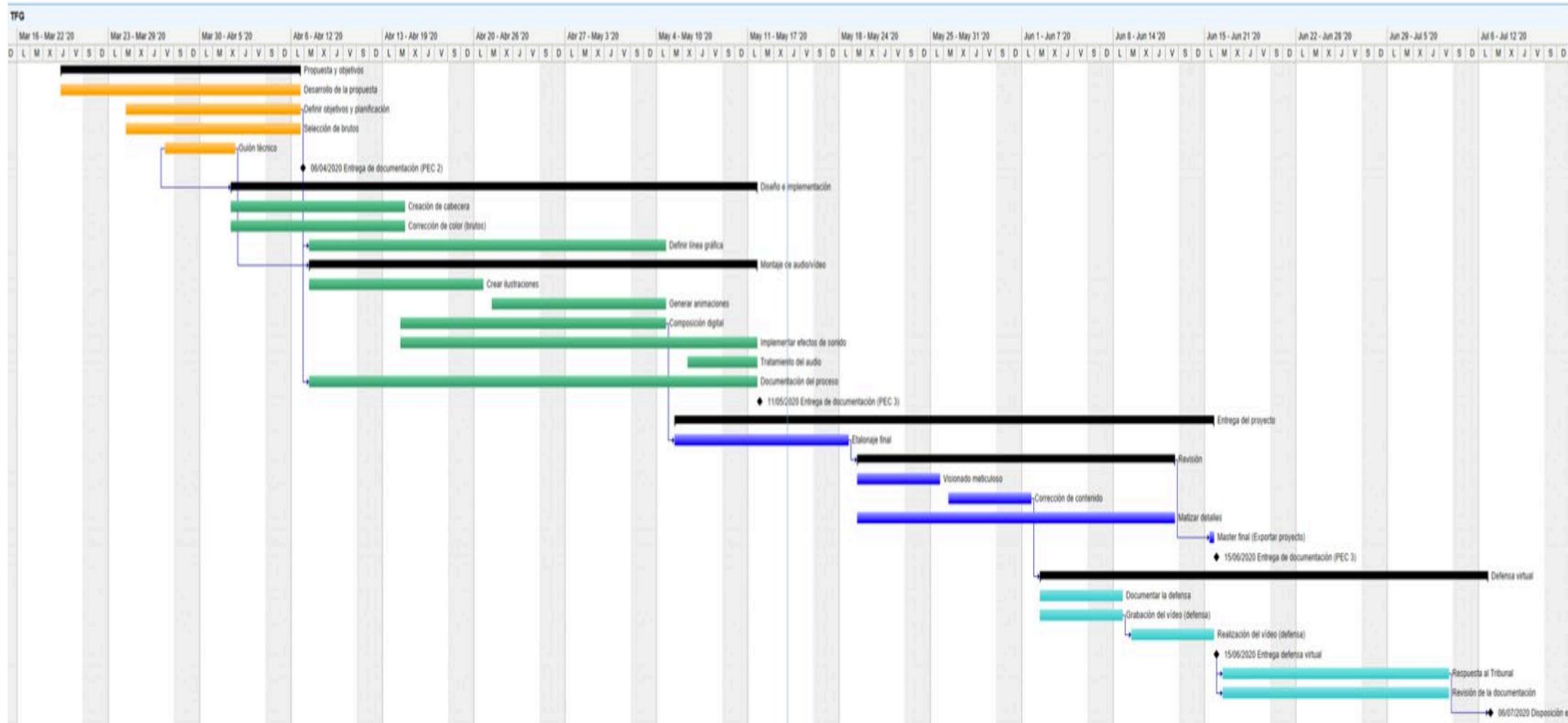


Figura 2: Diagrama de Gantt.

9. Proceso de trabajo/desarrollo

9.1 Selección de brutos y corrección de color

Con el material de la asociación dispuesto en el repositorio, se procede a realizar primer cribado del material, seleccionando aquel que cumpla los niveles de calidad y cubra el contenido de nuestro guion. Para ello, importamos todo el material a nuestro proyecto de Premiere, donde se genera una nueva secuencia, para disponer en la línea de tiempo todos los clips. Uno por uno, se valora el contenido y se adapta la duración (con corte, se marca una duración adecuada, siempre atendiendo a la acción interna), de esta manera descartamos metraje innecesario.

Una vez realizada la selección, se procede a una primera corrección de color para equilibrar el balance de blancos (igualar el color) y la exposición entre planos (dar la luminancia adecuada). Desde Premiere: **Efectos de vídeo>Corrección de color>Color de Lumetri** seleccionamos este complemento y lo arrastramos a los clips de nuestra línea de tiempo. Es necesario realizar este proceso, puesto que los brutos están captados con cámaras diferentes, con un bajo contraste (lógico, para dar el color requerido en la propia posproducción) y en diferentes localizaciones con luminosidad variada (artificial con focos o fluorescentes, natural a través de ventanales o en la propia calle). El proceso de corrección el siguiente:

- Realizamos la corrección de un primer plano que será la referencia de color del proyecto: se busca un clip que tenga una presencia destacable dentro del contenido del proyecto. Es básico realizar un ajuste del **equilibrio de blancos**, cuya opción nos brinda la posibilidad de seleccionar el cuentagotas para marcar un blanco real dentro de la imagen (lo que tiene que ser blanco en la vida real), el programa interpreta que ese color como blanco, y aplica las modificaciones de los parámetros afectando a la temperatura del color de la escena que estamos trabajando. Posteriormente ajustamos el plano a tenor de las necesidades de color, tomando como referencia monitor de *lumetri* o forma de onda: con los diferentes parámetros del efecto (exposición, negros, blancos, resaltados, sombras o contraste) ajustamos la onda para que se encuadre en los márgenes, obtener un buen rendimiento y contraste,

e incluso exceder de manera sutil algún margen para la concesión artística (en nuestro caso, el proyecto la imagen está ligeramente más contrastada y un pegada en los tonos oscuros, evitando perder detalles en los negros).

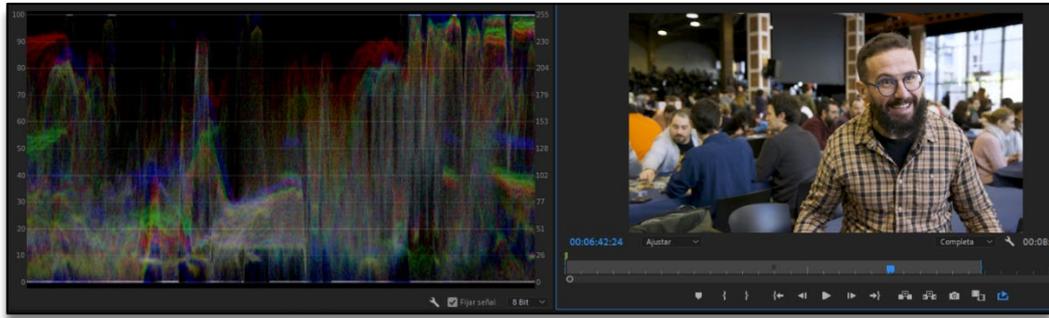


Figura 3: monitor de lumetri y su fotograma

- Una vez ajustada la referencia, nos posicionamos en el efecto de *lumetri* de otro plano que queramos equilibrar: desde la opción de coincidencia y rueda de color, aplicamos una comparación automática, para que el programa nos ajuste el color al plano de referencia, tomando como nexo de unión las tonalidades de la carne.



Figura 4: correspondencia de color

- Realizamos un ajuste fino, con el monitor forma de onda como referencia, para alterar los parámetros: en líneas generales, el color se moverá hacia el azul, se realizará la tinción al magenta sutilmente, y se tendera a contrastar la escena reduciendo sombras y negros (es decir, rebajando las bajas frecuencias del color para que el



Figura 5: valores de control en lumetri

negro sea más negro, mientras que los colores claros no se modifican). Aun con ello, cada plano hay que estudiarlo desde una perspectiva individual.

Lumetri nos ofrece varias opciones para ajustar el tono de la imagen: exposición (establece el brillo del clip, corresponde a la acción mecánica de apertura de diafragma en la cámara), contraste (extiende los medios tonos, levantando los medios altos hacia el blanco, y los medios bajos, hacia el negro, aumentando el rango dinámico), resalte (para ajustar las frecuencias altas, es decir, las zonas brillantes), sombras (ajusta las frecuencias bajas, o zonas oscuras), blancos (recorta las frecuencias más altas, se trata de un filtro paso bajo) y negros (al contrario, este funciona como un filtro paso alto, ayudando a ajustar el recorte de los negros). A continuación, se muestran algunos procesos del proyecto de modificación de parámetros de *lumetri* para conseguir un ajuste y efecto deseado (todos parten con ajuste de la temperatura de color en contraste con la imagen de referencia):

- **Caso 1:** se necesita levantar la luz global y se incrementa el contraste para ganar rango dinámico del color. Se debe incrementar la exposición, extender los tonos medios (más contraste), pegar negros y levantar blancos a sus correspondientes límites. El toque fino del contraste se realiza con los resaltados y las sombras.

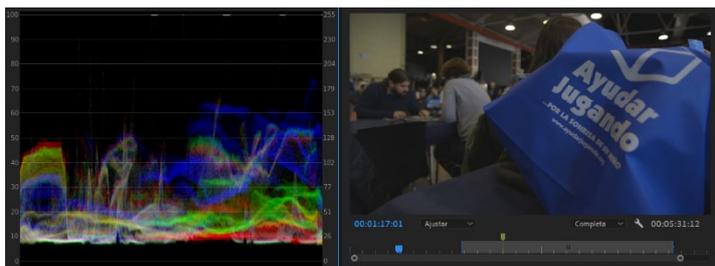


Figura 6: fotograma 1 original

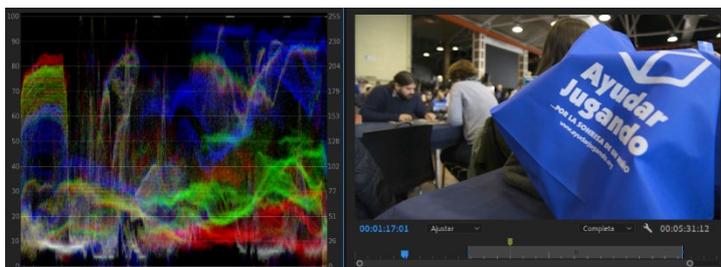


Figura 7: fotograma 1 modificado



Figura 8: valores tono fotograma 1

- **Caso 2:** plano problemático por la diferencia de temperatura, el clip original tiende al rojo, y muestra una discontinuidad en el color naranja, nexo de unión por contenido. Se pegan los negros, se reduce el contraste para poder bajar las frecuencias altas (más blancas) y ubicarlas en el límite.

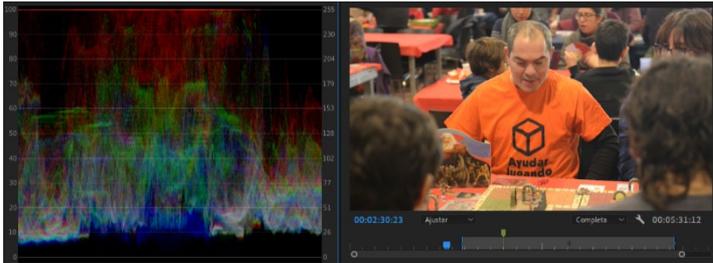


Figura 9: fotograma 2 original

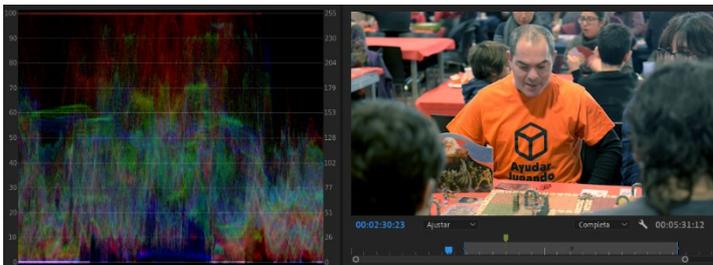


Figura 10: fotograma 2 modificado



Figura 11: valores tono fotograma 2

- **Caso 3:** ligero retoque de contraste, pegando los tonos oscuros para aumentar ligeramente el rango dinámico. Además, se corrige la temperatura y se aumenta la exposición para levantar la luz del plano.

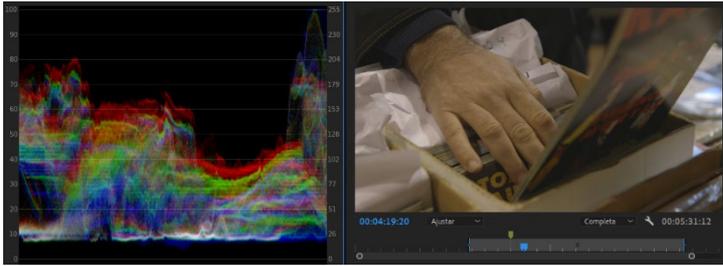


Figura 12: fotograma 3 original

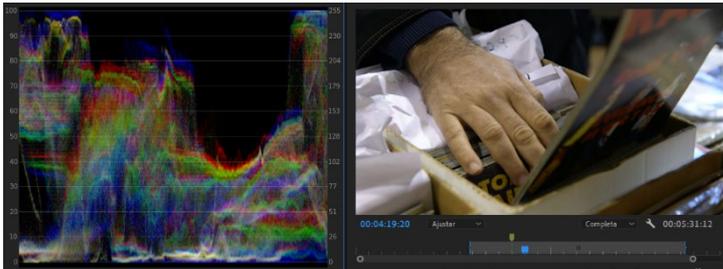


Figura 13: fotograma 3 modificado



Figura 14: valores tono fotograma 3

- **Caso 4:** antes de proceder a los ajustes de tono, en ocasiones se puede dar la circunstancia que tener un desfase agravado en la tonalidad. Bajo esta coyuntura, se realiza un arreglo en la propiedad de curvas de color: en la gráfica se puede ver como se ha reducido la curva de rojo en sus valores más altos, para disminuir ligeramente su predominancia en las frecuencias altas, y así poder hacer un ajuste más apropiado con los valores del tono.

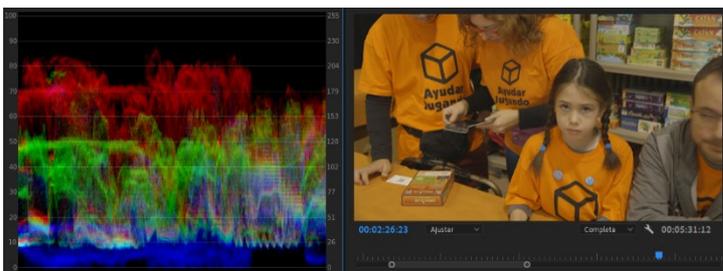


Figura 15: fotograma 4 original

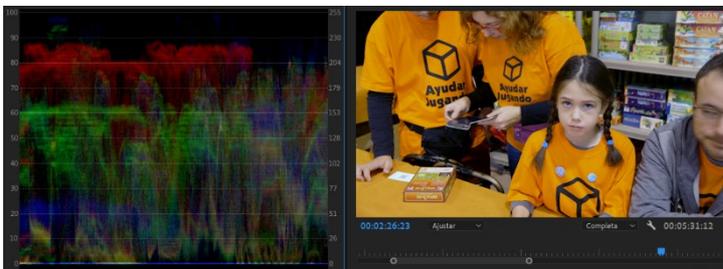


Figura 16: fotograma 4 modificado

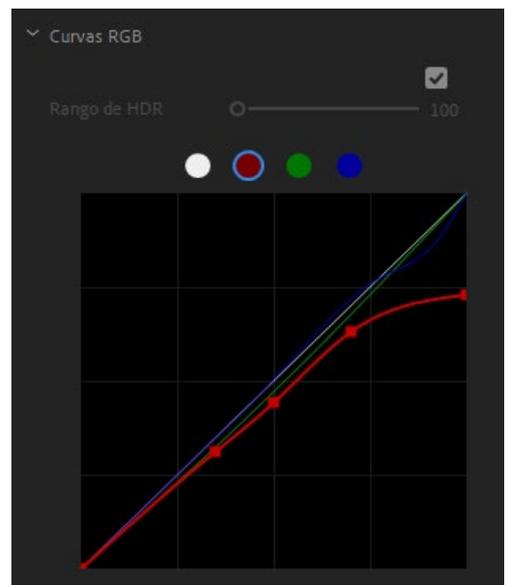


Figura 17: valores tono fotograma 4

9.2 Grabación de la Narración

En la planificación original del guion ejecutada por la asociación, además de ofrecer las imágenes y recursos gráficos, también tenían programado la grabación de locución de la voz en off que narra el texto. Por las circunstancias excepcionales del *COVID-19*, no se ha podido contar estos recursos, por lo que, excepcionalmente al proceso de trabajo, se añade esta etapa de grabación.

Antes de proceder a ello, se realiza una re interpretación del guion literario, para adaptar la idea original a un proceso accesible, acotándolo para adaptarlo a un ritmo más ágil y sencillo de locutar, extrayendo partes del texto de la locución hacia un formato *catch* o pequeñas píldoras informativas, todo ello con idea de dinamizar los contenidos para mejorar la atención del público.

Se usa como soporte de grabación un equipo Zoom H6 como interfaz de comunicación (modo mezclador estéreo), al cual se le adhiere una cápsula de tipo X/Y (propio de la marca Zoom,) que posee dos micrófonos bidireccionales que crean un diagrama direccional más sensible al sonido frontal. El software sobre el que se ejecuta la grabación es Audacity.

El proceso de grabación se lleva a cabo buscando el lugar con las condiciones más propicias del entorno: sala con pocos rebotes, bajo ruido de fondo y donde evitar posibles interferencias inapropiadas. La voz que realiza la locución es novicia, por ello se busca sacar su mejor interpretación, pero al carecer de experiencia, llega ese momento que el tono pasa a ser plano: en edición se deberá dar ritmo con mayor carga visual y efectos sonoros.

Una vez adquirida cada pista de audio, se procede a procesar, desde la propia interfaz del programa, el proceso de *eliminación de ruidos* (para ganar legibilidad y evitar futuras interferencias en la mezcla) y limitar picos (previamente de manera manual identificando los pocos problemas dados, y posteriormente haciendo un barrido global con este complemento). La intención es obtener un audio totalmente legible, con buen rango dinámico y cuanto menos procesado, mejor, para adquirir una calidad sonora óptima.



Figura 18: Material utilizado en la grabación de audio

9.3 Animaciones de línea gráfica

En este momento del proceso, el repositorio multimedia del proyecto cuenta con la selección del material en bruto, los gráficos y fuentes proporcionados por el cliente, y las pistas de audio de la locución. Para adoptar un camino o línea a seguir para la construcción de los recursos gráficos que sean necesarios, se construye una primera animación, que sirva como referencia de la línea gráfica. Esta funciona como careta de entrada o separador entre la puesta en escena y la introducción.

9.3.1 Cabecera

El trabajo se realiza en la plataforma de After Effects, puesto que vamos a usar imágenes vectoriales, las cuales necesitaremos animar, e implementaremos gráficos de mapa de bits y efectos sonoros, además de los recursos propios del programa (efectos, dibujo de formas, máscaras...).

La acción que sucede se estructura en cuatro cortes: plano general para ubicar al espectador, un plano corto del personaje para mostrar sus emociones, volvemos al plano general con movimiento de cámara (paseo) para integrar la acción, corte por transición (efecto de humo) para terminar en un travelling que se cierra sobre el logotipo de la asociación. La idea es, a través del personaje del *meeples*, tener una representación de los juegos de mesa, y la acción que sucede es de colaboración entre otros compañeros *meeples* (pretende atender a otros jugadores, trabajo en equipo) para juntos acometer la construcción, desde los escombros de piezas, del logotipo (representación de la asociación).

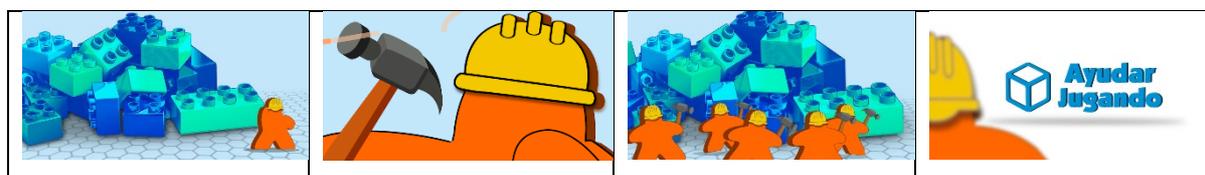


Figura 19: secuencia fotogramas cabecera

La elección de gráficos y colores se extrae directamente del libro del manual de identidad corporativa, para mostrar coherencia con la imagen de la asociación. El contenido (la idea) quiere afianzar esta conexión, creando un paralelismo con los valores de la asociación: solidaridad, trabajo en equipo y el derecho a jugar.

Los objetos que aquí se utilizan, provienen de diferentes lugares:

- **Recursos de creación propia:** el *meeples* es un gráfico vectorial creado desde Illustrator (en varias capas, para manejar de forma independiente cabeza, cuerpo, piernas o brazos), una cámara 3D (para el control del entorno tridimensional), y varios sólidos y capas de formas (que representan el casco de obra, emular sombras, el color del fondo o efectos de humo).

- **Recursos de repositorios gratuitos:** la imagen vectorial (martillo del personaje) o las imágenes mapa de bits (hexágonos de la textura de fondo, la bombilla de la idea o las piezas del juego).
- **Recursos cedidos por el cliente:** el logotipo se extrae de un documento que ha sido aportado por la propia asociación (en formato vectorial).

La animación comienza con la composición de la escena donde se desarrolla la acción: se dispone en la línea de trabajo el fondo (sólido plano), con su textura para separarla del fondo (imagen de hexágonos), y la pieza objeto de la acción (los escombros de piezas de juguete). Para lograr que la imagen de los escombros encaje con la línea gráfica, se hace una pre composición donde se duplica varias veces el objeto, para aplicar en este orden (descendente) diferentes efectos:

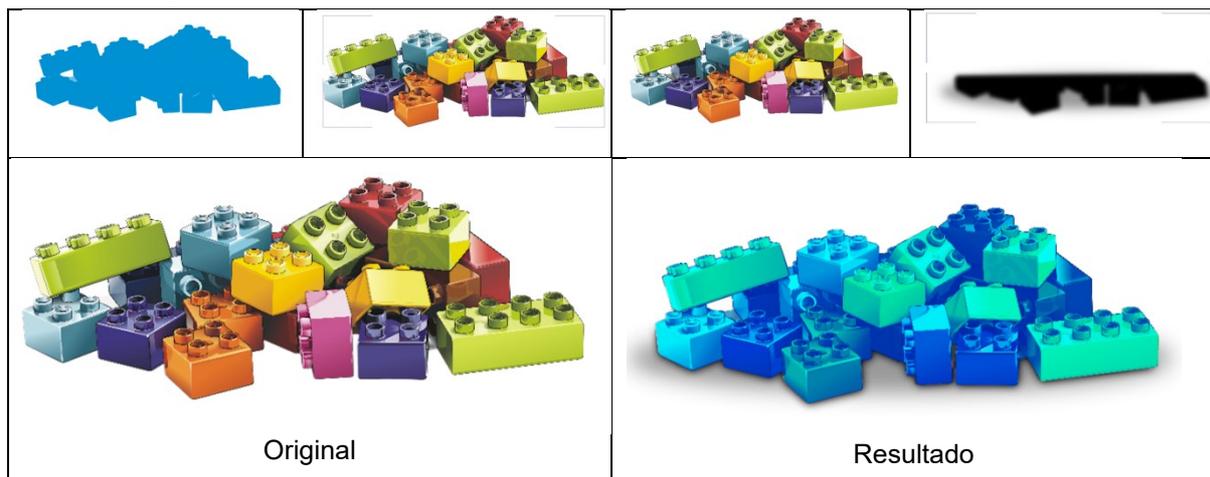


Figura 20: secuencia capas de objeto

Relleno y máscara (para cubrir del color deseado las piezas) con modo de luz fuerte (para dar ese tono de color a las capas inferiores), la imagen original con la máscara, con mate de luz suave (para ganar contraste), efecto perfeccionar mate suave (para eliminar un poco la dureza), capa que mantiene a la vista la mitad inferior de la máscara del objeto, con un relleno de color negro y desenfoque gaussiano (para que disimule la parte de la sombra dura), y abajo del todo una capa de formas con una figura ovalada y desenfoque, que abarca la base del objeto (emula la periferia del contorno de la sombra)

Las capas de la imagen vectorial que forma el *meeple* se pre componen, y allí ubicamos y aplicamos *keyframes* para delimitar los movimientos acordes a la acción. Se ajustan las curvas de velocidad, con entradas más lentas y que aceleran en su punto de destino, y con parte donde generamos puntos intermedios con la herramienta del ondulator (configura el número de veces por segundo que se desplazara a una determinada distancia, es decir, unos valores controlados).



Figura 21: línea de tiempo After Effects

Todas las capas se hacen objetos 3D, y se incluye una cámara al entorno, desde donde controlaremos los movimientos y valores de los planos. Por defecto, todo elemento en el espacio de trabajo 3D, se verá alterado por la configuración de movimiento de esta, con la posibilidad de alterar el movimiento entre los tres ejes que delimitan el espacio volumétrico. Las líneas de movimiento, para asemejarlas a la realidad, se desarrollan en líneas curvas, y a su vez, el desplazamiento contempla aceleraciones o desaceleraciones sin movimientos bruscos.

Los movimientos del *meeple* son un poco más toscos, de manera intencionada, para representar la composición de su material, de madera, un sólido de poca elasticidad. En contrapartida, los movimientos y acciones están dotados de anticipación, movimientos lineales punto a punto, o influjo de la gravedad (como cuando lanza el martillo al aire). Dentro de la pre composición que marca el primer plano hay una capa llamada gritos y se trata de una pre composición que alberga capas de formas con un dibujo ondulado punto a punto (con principio y fin, pero no se cierra en superficie), los cuales cuentan con los efectos de **desinflar e inflar**,

recortar trazados y **transformación de ondulación**, para generar un efecto *shape*, una especie de desvanecimiento del sólido a la vez que se va consumiendo el recorrido, al cual le sigue su propia estela.

Se coloca la música de acompañamiento y los efectos que representan las acciones o enfatizan detalles, para dar coherencia y calidez al conjunto. El video acaba con la inclusión de un efecto de transición de **ventanas venecianas**, un desvanecimiento por líneas para dejar paso a otro contenido. A través de la cola de procesamiento, se exporta en máxima calidad posible (Quicktime, RGB+Alfa, con sonido) para ingresarlo en el repositorio multimedia.

9.3.2 Catch / Rótulo

También conocidos como bautismos, se construyen en base a la composición de la cabecera, aprovechándose de sus recursos. Principalmente se distinguen dos elementos: la ventana donde se muestra al personaje del *meeple*, y el faldón en sí, donde vemos nombre y cargo del protagonista.

La ventana se compone de la propia composición del *meeple*, que realiza una acción (movimientos curvos no lineales, entradas y salidas con aceleraciones y desaceleraciones, actuación de gravedad, desenfoque de movimiento) y se encuentra enlazada a una capa nula, donde se define la escala y la posición: cualquier modificación de los parámetros de esta afecta a la capa del *meeple*. Ambas capas (y la del fondo color azul claro) están bajo una pre composición con una máscara para enmarcar solo aquella zona circular que deseamos se visualice.

La otra pre composición está compuesta por una serie de capas de texto y de formas que muestran el bautismo. Al posicionar los textos, se trabajan con las franjas de seguridad, aunque el video sea para su distribución por la red, nunca se sabe si se visualizará en un televisor, toda precaución es poca.

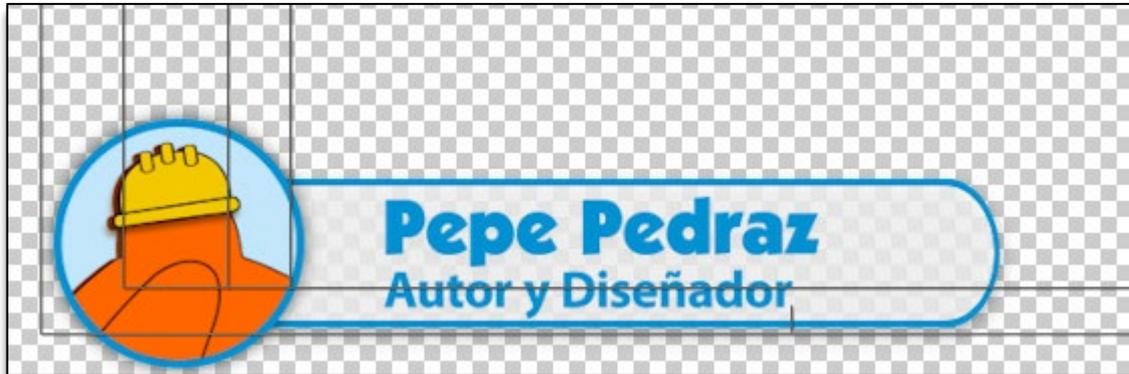


Figura 22: márgenes de seguridad para trabajo con texto

Ambas cuentan con desenfoco de movimiento, para romper la rigidez de los elementos al desplazarse. Además, para dota de cierta presencia y fluidez a la ventana del personaje, la animación responde en gran medida a varios de los principios de la animación, el observador detectará fácilmente los efectos de “estirar y encoger”, “anticipación”, “puesta en escena” o “acelerar y desacelerar”. En esta ocasión si se elimina la rigidez del personaje, porque aquí no es la fuente de la acción, sino el destinatario, y se quiere enfatizar su efecto. En la línea de trabajo también se disponen de pequeños efectos de sonido que realza los momentos de la acción: todos provienen de la cabecera, puesto que son del mismo personaje.

Cada catch es exportado en formato de animación (máxima calidad posible: Quicktime, RGB+Alfa, con audio) para incluirlo en el repositorio multimedia del proyecto. Se debe exportar un archivo por personaje que se presente en el video: simplemente visualizamos la capa de texto de nombre y profesión de aquella persona destinataria, y ocultamos las demás en su misma posición.

9.4 Disposición de elementos de Audio/Video

Cambiamos momentáneamente el flujo de trabajo, y nos desplazamos al entorno de trabajo de Premiere, donde se realiza el tratamiento de edición de audio y video de la pieza. Este es el proceso con mayor peso de todo el proyecto, aunque esta etapa es previa al grueso de trabajo.

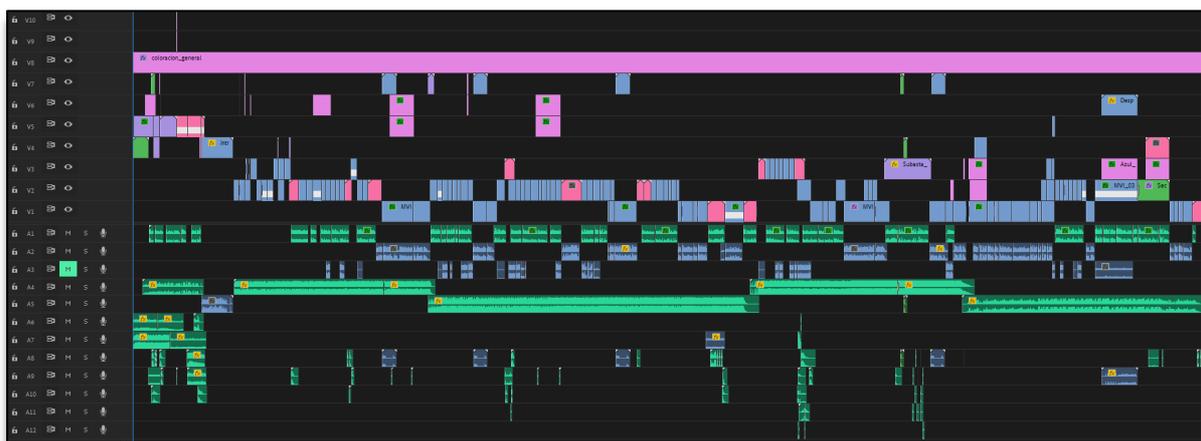


Figura 23: Vista general línea de trabajo Premiere

El primer paso es importar a la bandeja del proyecto (trabajamos con la creación de una secuencia nueva dentro del archivo previo creado en la selección y corrección de brutos) todos los archivos que estén almacenados en nuestro repositorio multimedia. Es conveniente mantener un cierto orden dentro de esta para evitar confusiones a medida que el proyecto va aumentando.

A continuación, vamos distribuyendo el material en la línea de tiempo para ir teniendo una referencia temporal: situamos la narración según su disposición en el guion, incluimos los cortes de los totales en cada lugar correspondiente, desplazando los espacios necesarios para que fluya sin superponerse con la voz en off. A continuación, incluimos la cabecera y vamos distribuyendo los recursos de videos allá donde previamente se había determinado para cubrir el contenido descriptivo de la narración. Para complementar los espacios y definir un tiempo de trabajo, se buscan, seleccionan e incluyen aquellas músicas que funcione como colchón, pero también como delimitadoras del contenido: con este proceso acabado podemos tener una intuición del tiempo global y de los espacios en blanco que debemos cubrir con material extra.

9.5 Desarrollo de Motion Graphics

Con la distribución del esqueleto ya constituido, pasamos a generar las escenas y recursos gráficos que previamente habíamos dilucidado para dar continuidad al conjunto. Diferenciando por etapas de desarrollo, se analiza la línea de trabajo, y según cada necesidad de contenido, se deriva el hacia la plataforma de creación de *Motion Graphics*. A continuación, se explica los procedimientos desarrollados, que están contenidos dentro de un mismo proyecto After Effects y que se exponen cronológicamente.

9.5.1 Ambiente exteriores centro cívico

- **Nombre de la composición:** EscenaCívico
- **Razón:** ante la falta de imágenes para recrear la circunstancia de calles vacías, se recurre a la técnica composición digital para animar varios elementos de una imagen estática, para dotarla de vida



Figura 24: composición por capas Photoshop

- **Proceso:** la instantánea de la calle se consigue de varias tomas de Street Google, se editan en Photoshop donde se unirán en una sola escena. Con un formato estirado en la horizontal, y con una aberración producida por un gran angular, se procede a su corrección modificando las perspectivas. Una vez

establecida la escena, podemos extraer varios elementos en capas independientes, para trabajar con cada uno de manera aislada. Al fondo, para que no quede con huecos, se le aplica un relleno por contenido, y se hacen correcciones con el tapón de clonar y la herramienta parche. Una vez importado en After Effects, estudiamos el movimiento de cámara (un paneo horizontal) y creamos un elemento de poste donde hacer una primera toma de contacto con una referencia directa a las jornadas. Jugamos con el desenfoque para jugar con la profundidad (a dos planos). Además, creamos un efecto de *flare* al incidir los rayos del sol sobre la óptica, capas de formas para recrear el semáforo y el cambio entre sus colores, una capa de partículas para recrear las partículas de polvo en el aire, o dar movimiento a la señora de la instantánea. Gracias a este proceso hemos pasado de una imagen estática a una escena con cierta vida, que a su vez escenifica el vacío de una calle sin gente, como bien dice la locución.

9.5.2 Polvo en la atmósfera y elemento 3D

- **Nombre de la composición:** 01 Escena interior cívico
- **Razón:** sitúa al espectador dentro del lugar del evento, se le da un tono de humor para crear cierto gancho al espectador (reminiscencia histórica a las cargas que realizaban los Vikingos cuando se entablaban en combate).



Escena sin objetos



Escena con elementos y objeto 3D

Figura 25: fotogramas escena interior cívico

- Proceso:** se duplica el video original para crear una primera capa con una máscara que deje ver la pared del escenario, esta capa sigue el movimiento de la cámara, y se muestra en cierto momento con un grado de opacidad, para resaltar esta zona levemente ante la imposición del polvo. Por encima se sitúa una pre composición llamada Logo, que contiene una capa de texto 3D, con extrusión, y una forma que actúa como sombra (con desenfoque gaussiano para romper la dureza de los bordes), cuando esta capa se introduce en la escena y aterriza, con *keyframes* y la herramienta de ondulator se aplica un ligero efecto de temblor, para emular el efecto de choque contra el plano del suelo. Por encima, y sobre un duplicado del video origen, se crea una máscara de seguimiento con *rotoscopia* para posicionar en un plano más cercano a cámara a las personas que pasan por delante del logo. Las capas de polvo son una pre composición que contiene varios elementos para crear este efecto: un sólido negro con degradado para simular la concentración del polvo en la zona superior del encuadre (como este grupo se muestra en modo pantalla, allí donde hay presencia de color diferente al negro se mostrará el contenido), otros dos sólidos con ruido fractal (con evolución en el tiempo al añadir la formula script `[time*95]`, y también modificamos la expresión en la propiedad Turbulencias de desplazamiento con la expresión `[value[0]+time*100,value[1]]`, haciendo que el efecto se desplace en unos valores controlados en la distancia de los ejes en relación con la influencia del paso del tiempo. En el eje Y se resta el valor del tiempo para que la niebla pierda gravedad y se mueva hacia arriba), el conjunto crea un efecto similar al polvo desplazándose en el aire con cierto efecto de gravedad, otro sólido con una evolución de ruido fractal diferente, y por último, una capa de ajuste con nivel

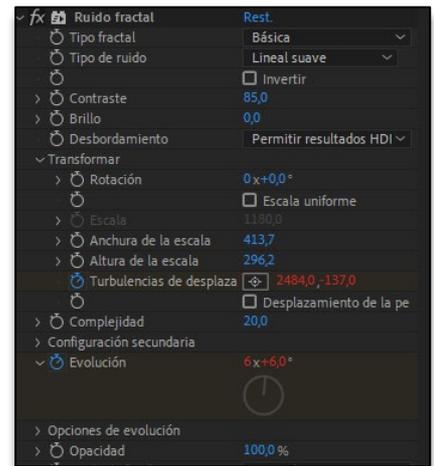


Figura 26: Propiedades ruido fractal

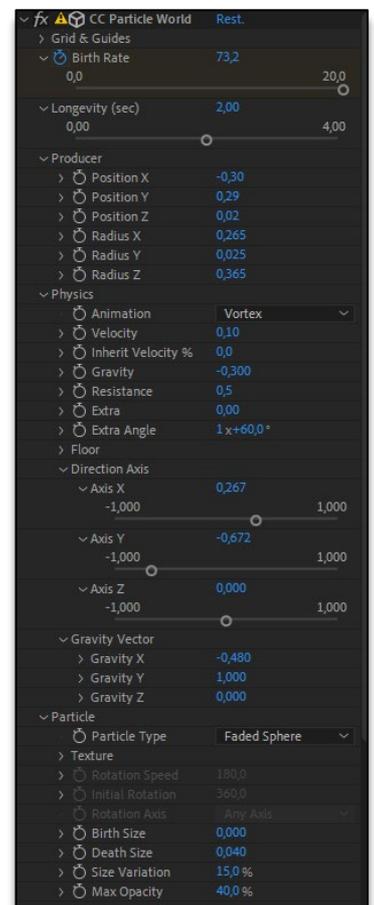


Figura 27: CC Particle World

de curvas para reducir el contraste del conjunto. Esta última pre composición, al mostrarse en modo pantalla, deja ver las motas de polvo en suspensión, pero sin cortar la vista a la escena. Se duplica para lograr una cierta densidad. Por encima de ellas, se dispone una capa (duplicada tras el proceso original) de sólido, a la cual se le aplica el efecto de CC Particle World. Modificamos las propiedades en Particle de Birth Rate (a 1000), Particle type (a Faded sphere), Birth and Death Size (0 y 0,08 respectivamente), y el color de las partículas,. En Physics>Animation elegimos el tipo Vortex.

9.5.3 Efecto antorcha sobre elemento

- **Nombre de la composición:** 01 travelling bolsa
- **Razón:** elemento visual para resaltar el logotipo de la asociación, integrando la animación con el entorno real para crear expectación.



Antes de aplicar el efecto Saber



Tras aplicar el efecto Saber

Figura 28: fotogramas travelling bolsa

- **Proceso:** para lograr este efecto, se recurre a la extensión para After Effects gratuita de *Video Copilot* llamada **Saber** ⁽¹⁾, y cuenta con una serie de bibliotecas de efectos para aplicar sobre las imágenes (fuego, aire...). Para ello, duplicamos el video y creamos una máscara sobre la superficie (nos ayudamos con el *keylight*, para eliminar la zona azul) que

1 [Web recurso Saber de Video Copilot]

<https://www.videocopilot.net/blog/2016/03/new-plug-in-saber-now-available-100-free/>

queremos aplicar el efecto (el texto y logo de la asociación) y hacemos un tracking (rastreo de movimiento). Una vez realizado, desde el menú **Capa>Trazado automático** se genera una nueva capa de formas con la máscara, y le aplicamos el rastreo de movimiento en ella, para anclarla a la escena. Ahora aplicamos el *plugin Saber*, y le indicamos en las propiedades a que objeto debe afectar (máscara) y que tipo de efecto (*preset*) queremos aplicar. Modificamos algunas propiedades de opacidad y modos de fusión para hacer que aparezca y desaparezca en intensidad.

9.5.4 Paneo y transición transparente

- **Nombre de la composición:** 03 transición transparente
- **Razón:** al analizar el contenido, se presenta esta oportunidad, dar la sensación que la cámara hace un movimiento continuado para enlazar dos escenas en espacios diferentes. Su fin es estético y continuista.
- **Proceso:** para lograr enlazar las dos escenas en el mismo movimiento de cámara, se posiciona un elemento que simule esta continuidad: se crea con una capa de formas (con degradado de cuatro colores y desenfoque gaussiano, para evitar que sea plano) que representa la continuación del cuerpo de la persona presente en el plano inicial, para disimular el paso a corte entre escenarios (al siguiente plano).

9.5.5 Separador voluntarios

- **Nombre de la composición:** 04 voluntarios
- **Razón:** separador para cubrir la pantalla y hacer que la transición al corte entre los planos no sea visible. La solución es una animación con texto que realiza un movimiento horizontal, y cubre en primer plano toda la vertical para que a su paso no se vea el corte de plano.



Figura 29: capa alfa al paso de la animación

- **Proceso:** el alfa deja ver la imagen origen, pero al paso del movimiento del objeto (que cubre la vertical), trae una imagen que lo oculta, la manera de presentar la escena de corte es a través de una máscara que contempla en un espacio el nuevo clip (la ha buscado una relación de contenido entre ambos, para que queden integradas). El movimiento de cámara se adentrará en el texto, a la par que visualizamos en escala esta escena (la máscara sigue el espacio que deja la letra), hasta tenerla a toda pantalla y así haber completado la transición: la narración continua.



Figura 30: visualización de imagen tras máscara

9.5.6 Separador ludoteca

- **Nombre de la composición:** 05 separador ludoteca
- **Razón:** ráfaga para separar contenido. La animación de este elemento juega con los movimientos de cámara de las escenas que limita, creando una sensación de salida con un ligero *zoom out*, para entrar en la nueva secuencia con un *zoom in*.



Figura 31: fotograma separador ludoteca

- **Proceso:** creamos con objetos de formas los diferentes elementos que constituyen la escena, los transformamos para participar del entorno 3D y creamos una cámara para gestionar el movimiento de todos ellos y así jugar con la posición de profundidad: el movimiento de cámara aleja un momento al espectador para seguidamente volver a introducirlo (en sintonía la acción interna de los clips). Destaca el efecto de llama realista, el proceso es el siguiente: a un sólido le aplicamos una máscara para obtener una forma de llama (o gota), la duplicamos con diferentes configuraciones del calado, creamos una cuarta máscara se configura para evitar aplicar el calado en la base de la llama (con efecto de curvas) puesto que la

brasa de iluminación en una llama real se contempla sin difuminación, aplicamos al sólido el efecto de ruido fractal, lo configuramos y aplicamos una fórmula en la turbulencia de desplazamiento ($[0, time^*-500]$) para que la influencia del efecto sea únicamente en el eje vertical, mismo proceso de la máscara para evitar el calado en una zona determinada (en la zona punta de la llama, creamos la máscara en la zona, doble clic en el efecto, referenciamos dicha máscara y aplicamos calado para evitar durezas en la transición), creamos una nueva máscara para aplicar la desaparición de la llama en la punta: modo intersección, e invertir, y aplicamos calado y expansión para adaptar el efecto, aplicamos capa el efecto de “brillo y contraste” para marcar la diferencia entre blancos y negros, y así asemejarlo al efecto real, creamos un nuevo sólido y aplicamos “ruido fractal”, introducimos la misma fórmula en la turbulencia del desplazamiento y jugamos con sus propiedades de contraste y ancho (para aumentar la altura de la escala), se duplica el efecto sobre la misma capa y variamos propiedades (desplazamiento de turbulencia, contrastes) para crear matices, se aplica el efecto “deformación de malla” sobre una máscara de relleno en la base para evitar proyectar el movimiento del ruido en la base, se indica el modo del sólido en “mate de luminancia base” para que esta turbulencia afecte a nuestro sólido anterior, creamos un “mapa de desplazamiento” sobre una capa de ajuste, arrastrando el efecto e indicando cual es nuestra capa de desplazamiento (lo tenemos que crear), para ello, generamos un nuevo sólido, pre componemos, le aplicamos efecto de *ruido fractal*, configuramos (parecido al proceso anterior, aplicamos un efecto de *desenfoque gaussiano*) y añadimos un nuevo efecto “deformador de malla”, se indica a la capa del proceso anterior con el efecto de mapa de desplazamiento a esta como origen de dicho desplazamiento, el color se obtiene con una capa de ajuste aplicando el efecto “curvas”, modificando los canales para dar contraste, y en el caso del color rojo, saturar su tonalidad, para la distorsión de la llama se crea un sólido

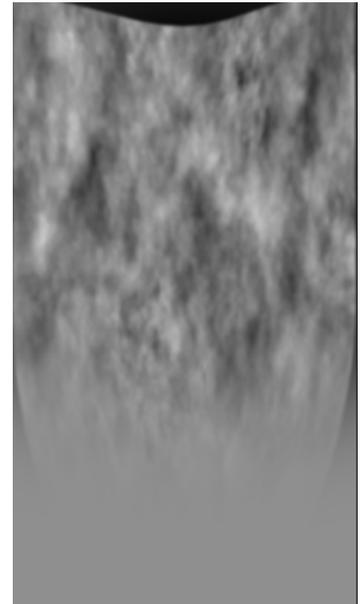


Figura 32: textura mapa desplazamiento



Figura 33: ejemplo ruido fractal

nuevo con un efecto de *ruido fractal* (tipo terreno y desplazamiento en el tiempo en el eje vertical) y le añadimos el efecto de *desplazamiento turbulento*, se le aplican los ajustes, ponemos el sólido en modo *fusión superponer*. Una vez creada el efecto de la llama, se puede matizar con un nuevo sólido con el efecto de “*CC Particle World*”, que genera el efecto de partículas que salen del fuego. Para su integración en la escena, sobre las paredes, posicionamos unas capas de forma con varias estelas y variaciones de opacidad, que reflejan la iluminación de la llama sobre los sólidos.

9.5.7 Logotipo sobre mesa de juego

- **Nombre de la composición:** 06 logotipo mesa
- **Razón:** es un separador que se encuentra integrado dentro de su sección predecesora, se opta por integrar los grafos de una manera transparente y así lograr suavidad en la transición. En este punto del video, la rutina de presentación de secciones respira un poco, para romper con la monotonía.



Fotograma original



Tras aplicar las capas de objetos

Figura 34: fotograma logotipo mesa

- **Proceso:** se integran los gráficos (capa de formas y capa de texto) aplicando un efecto *CC power pin* (para aplicar una distorsión de perspectiva eficiente). El movimiento de cámara se integra digitalmente (variación en escala) sobre el video origen, por lo que los objetos anteriores deben estar enlazados a esta capa, para que modifiquen su escala en la misma proporción: gracias a este sutil movimiento, logramos una mejor integración en el conjunto.

9.5.8 Separador tienda solidaria

- **Nombre de la composición:** 07 separador tienda 1 & 2
- **Razón:** una nueva ráfaga para dar paso a nuevo contenido, sobreponiendo ambas imágenes por un momento, y jugando con los elementos de manera independiente que integran la escena, para dar más dinamismo. Aquí se aplica un ligero efecto de *Parallax* o *perspectiva 2.5D*
- **Proceso:** se comienza el proceso en premier decidiendo que fotogramas son los que van a servir de nexo entre los dos clips, se toma una instantánea de calidad, y nos remitimos al software Photoshop, donde se separa del fondo cada uno de los elementos que vamos a animar (delimitamos el contorno del elemento con la herramienta pluma, y recortando esa selección en nueva capa, para tener cada elemento aislado). La capa aplica un relleno de fondo según contenido. Se importan las capas al proyecto y se cavila la manera de animar cada elemento: la idea es hacer que los elementos del último *frame* del clip desaparezcan de manera independiente para dejar paso a la nueva escena, que arranca con movimientos independientes (desplazamientos, variación en escala) que anticipan la acción que retoma el clip. La pre composición superior contiene las capas del primer clip: al fondo se le aplica un desenfoque gaussiano en el tiempo (para separarlo del primer plano), y una transición *CC burn film* (para crear su disolución); al personaje, se le aplica un movimiento y escalado para hacerle desaparecer de la escena. Como agregado estético, se le aplica un efecto de luminosidad en los dientes (refleja la mención que hace a la sonrisa). En la otra imagen, una capa del logotipo se pone en primer plano, para luego arrastrarlo al fondo de la escena, donde se adapta en perspectiva al conjunto (el clip que sigue a este separador también contiene el logo para dar continuidad al efecto). En la capa que contiene los objetos del segundo clip, además de dotar de movimientos a cada objeto, se



Figura 35: salida fotograma corte



Figura 36: entrada fotograma corte

crea una capa que emula las sombras, y otra capa con un efecto *CC Bubbles*, separa a los elementos del fondo.



Figura 37: continuidad logotipo en escenas

9.5.9 Separador bar solidario

- **Nombre de la composición:** 08 bar solidario
- **Razón:** otra ráfaga para separar espacios. Este caso emula el vacío en la escena donde se da la acción, y a través de un efecto de aparición *cartoon*, presentamos al invitado. Los títulos aparecen con un efecto de neón, como si de un cartel de un *pub* se tratara, para tematizar la animación. Para acompañar al efecto de aparición, creamos un movimiento ligero de cámara que se cierra sobre el espacio físico.

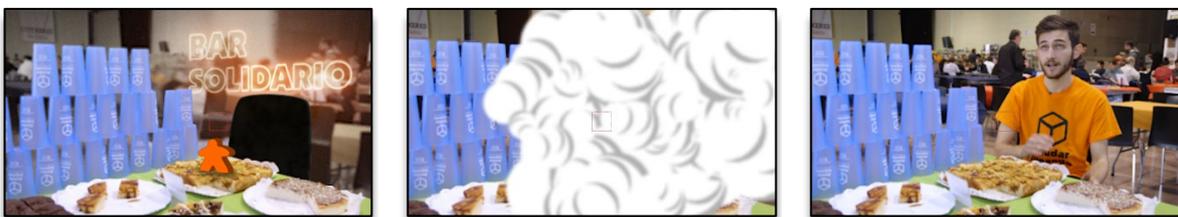


Figura 38: secuencia aparición personaje en escena

- Proceso:** para lograr el vacío de la escena, se necesita recrear varios elementos en diferentes capas de profundidad: unos en primer plano (mesa, vasos, *meeple*), otros en segundo plano (mesas de juego, silla, letrero) y el fondo (que mantenga el movimiento). Algunos se extraen del video original (duplicando la capa y creando máscaras que dejen ver únicamente el elemento), otros se crean con capas de formas (la silla, la mesa, formas sencillas creadas punto a punto) y el letrero en una nueva pre composición (partimos de una capa de texto, hacemos un trazado de ella, y sobre la capa



Figura 39: efecto Saber y textura

sólido con máscara creada aplicamos el efecto saber, como hicimos en un caso anterior, adaptándolo al efecto deseado. Esta capa se duplica varias veces para que el efecto de encendido vibre diferente por grupos de letras). Esta composición se sitúa en segundo plano, y se le aplica perspectiva para que encaje con la fuga de la imagen. El efecto del humo modo *cartoon* se logra con una capa de sólido con el efecto *CC Particle World*, con una textura creada por nosotros en otra capa, la cual se trata de unas formas circulares de diferentes tamaños que rotan sobre si mismas (el efecto *flat* se logra con un efecto de umbral, creando una sombra ampliamente contrastada). Este efecto se dispone de tal manera que cuando este en su mayor extensión y opacidad, por debajo podamos visualizar la capa del personaje, y una vez que acaba el efecto de partículas, podamos ver al individuo. El fondo mantiene el movimiento, pero se desenfoca para que no sea visible la aberración al tener que ampliar en escala para que encaje con el contenido.

9.5.10 Prospecto para jugones solidarios

- **Nombre de la composición:** 09 prospecto solidario
- **Razón:** con fin comunicativo, acompaña con gráficos y texto la información dada por la locución. La elección de colores y composición tiene que ver con el prospecto de los anuncios de medicamentos, una referencia que la gran mayoría conoce, y encaja con el tono del discurso.



Prospecto de anuncio de televisión



Prospecto creado adaptado a formato 16:9

Figura 40: Comparativa fotogramas tipo prospecto

- **Proceso:** se construye con unos iconos vectoriales adquiridos en repositorios gratuitos: a cada uno de ellos se le dota con un tipo de movimiento característico a su referencia. El texto aparece por una máscara que va deslizando para mostrar su contenido al momento que la voz va anunciando cada una de las frases.

9.5.11 Separador torneos

- **Nombre de la composición:** 10 separador torneos
- **Razón:** esta solución es estética, se trata de integrar elementos 3D dentro de una escena donde se distribuyen varias piezas de escenografía que representan objetos a escala con volumen, creando cierto paralelismo.



Figura 41: fotogramas separador torneos

- **Proceso:** Sobre la imagen de la escena se crea un rastreador de cámara 3D, que analiza el movimiento de la acción y genera puntos de tracking, que son grupos de píxeles bien contrastados para que el algoritmo pueda determinar la variación de posición en relación al movimiento de cámara. Se observa y valora las triangulaciones entre estos puntos para determinar cuál es el plano suelo de la escena (al presionar el derecho sobre la selección, marcamos “*Definir plano de tierra y origen*”). Con esa misma selección, si presionamos nuevamente botón derecho tenemos la opción de “*Crear texto*”: genera de manera automática una capa cámara y una capa de texto 3D. Aplicamos al material de la capa de texto una extrusión, para que gane volumen, y se integra a la composición la capa del *meeple* (otro elemento 3D, que genera la sensación de extrusión de volumen aplicando un efecto de sombra paralela con dureza al 100% y un desvío del ángulo en consonancia con el tiro de cámara). También se incluye una luz (tipo paralelo) para imbuir de color al texto, puesto que afecta a los materiales de los elementos 3D que indiquemos. Como aporte final, y para ganar



Figura 42: triangulación con puntos de tracking

profundidad, creamos una máscara sobre un elemento que este en un primer plano (recreación del asteroide) y aplicamos “rastrear máscara”, pudiendo así aislar el objeto, que, si lo elevamos en la línea de trabajo, conseguiremos posicionarlo por delante de los otros elementos 3D.

9.5.12 Separador pensadores

- **Nombre de la composición:** 11
- **Razón:** este separados es una clara referencia al mundo del comic, en concreto al personaje el profesor extraño, quien crea portales mágicos para desplazarse entre diferentes sitios. Esta transición crea este efecto mágico para desplazarse entre dos escenarios diferentes, y a través del canal alfa generado por el efecto, crear el paso entre planos con un movimiento de cámara efectuado con cambio de escala y desenfoque.



Figura 43: fotograma separador pensadores

- **Proceso:** una forma elíptica hace de mate alfa para la capa de fondo, lograr crear la apertura de la escena. Esta figura se aprovecha del movimiento de la mano, que delimita su expansión inicial, y sobre otra capa (copia de la elipse), se aplica un efecto *shape* (para seguir ese movimiento) y otro *CC Light Burst* (para iniciar el resplandor). Se crea un trazado automático de la capa elíptica para aplicar el efecto Saber que rodea a la figura de llamas que representan el portal. A través de él aparece la capa de texto y del *meeple*, y con un objeto nulo, enlazamos todos las capas para dar una variación de posición y escala de igual manera a todos ellos. Una capa de formas con modo luz suave crea el efecto del resplandor del portal sobre los otros elementos (efecto de luz difusa).



Figura 44: efecto *shape* de seguimiento

9.5.13 Separador y escena de subasta solidaria

- **Nombre de la composición:** 12
- **Razón:** ante la falta de material visual para cubrir esta parte del contenido, se recurre a generar una animación de marionetas. Se implementa la escena por bloques de contenido, y la acción transcurre acorde a la narrativa, aplicando los principios de la animación para así dotar de realismo a los movimientos y las reacciones



Figura 45: fotograma subasta solidaria

- **Proceso:** lo novedoso del trabajo en esta escena es la incorporación del *rigging* para ejercer un control efectivo sobre las extremidades de los personajes. Para ello, se utiliza el complemento de After Effects Duik Bassel, que simplifica el hecho de crear el sistema de huesos, como es el enlace y jerarquías de empadronamientos (de forma ascendente), y que tipo de controladores (IK o FK), vamos a usar. Los movimientos se configuran de manera tracen líneas curvas, unas acciones se anticipen a otras, implementando acciones secundarias... El proceso es ir creando posiciones claves de los movimientos, marcando los *keyframes* de los controladores en la línea de tiempo, e ir poco a poco desarrollando los movimientos. Una vez planificadas las poses principales, se acompasa de una manera más natural, revisando los *keyframes* para anticipar algunos o retrasar otros, para que el conjunto se mueva más fluido y natural, o para crear acciones secundarias que complementen a la principal. Además, los elementos que se implementan en la escena son objetos 3D, para poder ganar en profundidad y tener más posibilidades al configurar el movimiento de la cámara por la escena.



Figura 46: puntos de articulación

9.5.14 Prospecto ayudar jugando

- **Nombre de la composición:** 13 Conclusión
- **Razón:** esta es una animación para cubrir el contenido, muestra pequeñas animaciones que acompañan a la narración, a la vez que visualiza el texto que referencia esa información.

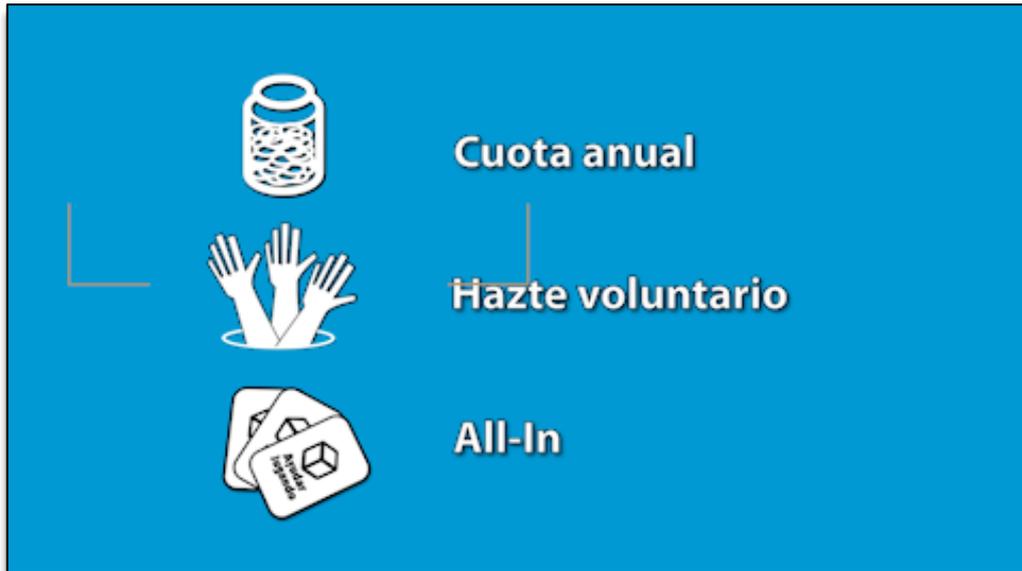


Figura 47: fotogramas prospecto solidario

- **Proceso:** se crean animaciones independientes de cada uno de los elementos, para seguir el tempo de la locución de la voz.

9.5.15 Texto página web

- **Nombre de la composición:** 14
- **Razón:** animación de texto como método alternativo a lo mostrado anteriormente, rompiendo con la rutina



Figura 48: fotogramas texto animado

- **Proceso:** se realiza desde la propia capa, incorporando un selector de rango, que evoluciona en el tiempo para afectar solo a un grupo de letras, al cual modificamos en escala, de esa manera, a medida que esta selección avanza, esas letras aumentan en escala, resaltando la parte de texto al ritmo de la propia locución de voz

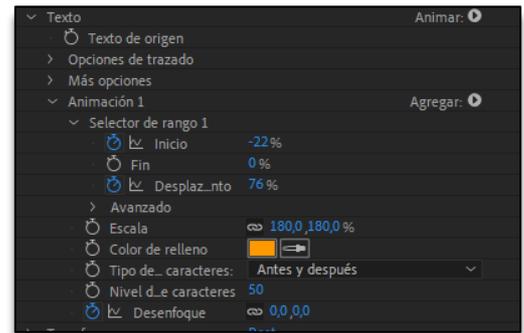


Figura 49: animación capa de texto

9.5.16 Outro

- **Nombre de la composición:** 15
- **Razón:** una manera estética para acabar el video. Se busca el plano con mayor valor que haga justicia a la frase que identifica a la asociación.



Figura 50: fotograma final del video

- **Proceso:** se efectúa un *rampeo del tiempo*, para ralentizar a medida que la chica sonrío, y poder mantener la carga emotiva. La capa blanca que rodea a la cría es un sólido blanco con una máscara, que a medida que se cierra aumenta el calado de los bordes, para hacer menos dura la delimitación. A todo ello se le aplica un ligero *zoom*, para enfatizar el sentimiento.

9.6 Edición de audio

Volviendo al flujo de trabajo del proyecto de Premiere, importamos todos los recursos de nueva creación a la biblioteca, y se disponen en la línea de tiempo allí donde lo requiera el guion. Es el momento de ajustar las imágenes acordes a las músicas, introducir los efectos sonoros necesarios, y hacer que la locución y las voces de los entrevistados ganen la presencia necesaria.

La función de la música elegida tiene una doble función, ambiental y estética. Está bien diferenciada según la etapa de la historia:

- **Introducción:** la primera música que aparece (piano) ayuda a enfatizar la idea de, por un lado, ese espacio vacío (interpretación de un único instrumento, con pausas y notas bien diferenciadas) y con cierto toque entre lo humorístico y el lamento (acompaña a la resolución de la escena). La música que acompaña a la cabecera es distendida y animada, en sintonía con el tono vivo de la imagen y el mensaje de juego y trabajo.
- **Desarrollo:** hay dos variantes de músicas, pero las dos tienen iguales características: ritmos marcados (cambios a golpe de bombo), música con potencia (para dar presencia en momentos concretos y evitar el vacío) y fácil de asimilar (estructuras 4x4). La idea es sentar una base para estructurar el tiempo de los planos, crear el efecto colchón para evitar el vacío sonoro por falta de sonido ambiente y hacer que todo cobre un sentido estético al asociarlo al ritmo musical.

- **Conclusión:** a la salida tenemos una música que va “*in crescendo*”, perfecta para alimentar la expectativa del mensaje final, y con un ritmo que facilita acompañar las imágenes de forma fluida: genera cierta sensación de curiosidad que se resuelve a su finalización.

Tras disponer las músicas (elementos extradiegéticos, se encuentran fuera de la acción visual), volvemos a estructurar la posición de las locuciones o entradas de los vtr, para que acompañen a sus estructuras. Tras ello, tenemos una escala real de la duración global del vídeo. El siguiente paso es incluir los ambientes sonoros para evitar vacíos argumentales que acompañan a ciertas escenas: el ambiente sordo del espacio, el aire que acompaña al descenso hacia el planeta, el ambiente del bar, el jolgorio de la subasta... son momentos puntuales, pero es importante su inclusión para que no se den vacíos argumentales.



Figura 51: Mezclador de pistas

La siguiente revisión del espacio sonoro tiene que ver con los efectos, que son pequeños cortes que enfatizan las acciones: soplo de aire, embrague de motor, gente gritando, paso marcha, objeto cayendo... sonidos que están dentro de la acción visual (recursos diegéticos) para remarcar a la imagen y hacer que algunos elementos se integren en el contexto.

El procesamiento de efectos se limita a los canales donde se distribuyen los audios de la locución y de las entrevistas. A continuación, se muestran que efectos se aplican a los canales principales y por qué:

- **Narración:** eliminación de ruido (puede ser reiterativo al proceso de grabación, un paso bajo con corte de frecuencia elevado hubiera sido igual de eficiente, la idea es quitar interferencias a altas frecuencias, sobre todo), amplificador de voz (femenino, un proceso sencillo para elevar la ganancia atacando a las frecuencias de la voz femenina), eliminador de chasquidos (reduce el golpe de sibilancias y consonantes fuertes producidas en el proceso de grabación) y un proceso dinámico de voz (para variar la curva de potencia, haciendo de compresor al elevar los sonidos en un rango de potencia determinado y que se equiparen a lo momentos que ya tienen presencia, y por otro lado como limitador, al reducir las partes de potencia reducida, que pueden corresponder con interferencias).

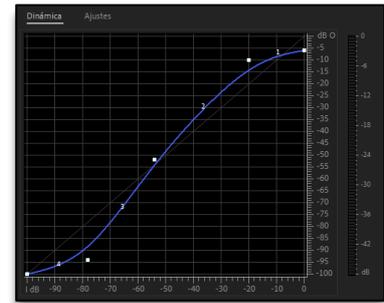


Figura 52: curva proceso dinámico

- **Voz entrevistados:** Se aplican los mismos efectos que a la voz principal, pero sin la amplificación de voz, y añadiendo una cancelación de reverberación, que ataca sobre la ganancia sobre los armónicos producidos por de las fundamentales de la fuente sonora. La idea es hacer que la voz destaque sobre el sonido ambiente que tiene la propia captación, al ser hecha esta con un micrófono ambiente direccional (la voz tiene buena presencia, pero cuanto más aislada, mejor para el proceso de mezcla).
- **Master (o pista original):** esta es la pista de salida final, donde se suman los audios de todos los demás canales. Aunque no hay ningún efecto aplicado (al poder resolver los planos sonoros gracias a pistas de audio bien diferenciadas y no haber mucho solapamiento entre las voces principales) es común que en los procesos se realice un *mastering*, aplicando al conjunto equalizaciones (que atiendan a razones estéticas), una compresión (si necesitamos acotar el rango dinámico, por ejemplo, muy común para productos televisivos) o un limitador (para evitar pequeños picos que excedan de la marca).

Como parte final de la edición de audio, hay que analizar los planos sonoros, cada elemento debe ocupar el espacio que le corresponda para evitar incongruencias: siempre que haya voz, debe ocupar el primer plano y ningún otro elemento debe interferir, los espacios que no estén ocupados por voz, debe tener presencia las músicas (a no ser que sea necesario dar un respiro al espectador, depende de la justificación argumental) y los efectos se integran de manera que no se excedan, menos en casos concretos, que la exageración ayuda a dar un toque más cómico (sonido de pato, por ejemplo) o presencia para llamar la atención (explosión de aparición, por ejemplo). Hacemos las mezclas de volumen a tenor de las necesidades del espacio visual, para lo que contamos con la distribución de las fuentes sonoras en pistas independientes. El volumen master no supera los -6dB, para que no sea una ganancia muy dañina a un volumen de escucha normal, y controlando este margen, evitamos posibles *peaks* que distorsionen el audio.

9.7 Edición de video

Llego el momento de analizar la continuidad del conjunto, en este punto tenemos que determinar qué acciones tomar para ajustar perfectamente los pasos entre imágenes, entradas, salidas, que efectos aplicar a razón del guion, ajuste de valor de plano o movimientos, superposición de faldones o *catchs*... En líneas generales, se trata de integrar transiciones entre escenas, fundidos a negro o blanco, incluir las animaciones de catch en cada entrevista, incluir los faldones con una animación de entrada y salida, ajuste de la velocidad de los vídeos (para que se acoplen a ciertos espacios de tiempo o generar un efecto determinado). A continuación, se especifican algunos de estos procedimientos:

- **Modo de fusión:** para aislar el planeta del espacio en el video obtenido del vuelo de *Google Earth* (que transporta al espectador desde el espacio a Barcelona) se aplica un efecto de círculo con diseño de fusión en modo alfa, que se adapta a la posición del planeta, logrando dejar ver el espacio generado a raíz de una imagen estática con movimiento. Otra aplicación interesante sirve para acompañar la imagen a la música (minuto 1:09 más o menos), creando un pequeño efecto de eco a golpe del ritmo (se logra

duplicando la capa origen, para desplazarla un poco en la línea del tiempo y aplicarle un modo de fusión por luminosidad y una escala que varía a tenor de la música)

- **Faldones:** o bloques de información textual que se superponen a la imagen para agregar información de contenido. Se generan incorporando una capa mate (con opacidad al 70%), que se animara los puntos de posición para crear el efecto de entrada y salida. Sobre este, y con la misma premisa de animación, se incluye la capa de texto con el contenido. Se aplican curvas de velocidad para afinar el efecto.
- **Valor de plano:** modificando la escala de una imagen, podemos modificar los valores de plano. Tenemos un margen de alteración de escala, ya que un escalado muy agresivo supone una pérdida de calidad que lo invalida. Se usa sobre todo en las entrevistas, para romper la monotonía del discurso, o para cargar de emotividad a las propias palabras del actor.
- **Movimiento de plano:** se puede resecar y aplicar una modificación de posición punto a punto para crear, por ejemplo, un paneo.
- **Zoom:** modificando la escala en el tiempo, se crea la sensación de zoom, se aplica según necesidades de contenido (para centrar la vista a un objeto, dar una sensación de dinamismo o para anticipar la salida de un plano).
- **Transiciones:** marcan el paso entre dos escenas de manera progresiva. Según la solución pueden darse de varios tipos: transiciones transparentes (paso entre dos clips de imagen, donde se aprovecha el movimiento natural de la acción del primero, para ir mostrando a su paso el segundo. Para la realización de estas transiciones se hace uso de la tecnología de las máscaras, un ejemplo se puede ver a la entrada de la cabecera), transiciones a blanco (entre una imagen y otra se pasa por un blanco puro, ver cortes entre planos de totales, son cortes de contenido), desvanecimiento (va dejando paso por corte en luminancia, ver la salida de la cabecera para

observar un ejemplo), transición de paneo, zoom, *overlay* (diferentes soluciones aplicando movimientos, más adelante detallo el proceso de trabajo y su razonamiento)

A continuación, se detalla algunos procesos llevados a cabo desde Premiere, para observar alguna de las posibilidades funcionales que ofrecen la biblioteca de efectos y recursos del software.

- **Transición de paneo rápido:** o conocida también como barrido. Se crea una capa de ajuste con mismos *settings* de la secuencia, se delimitan varios frames de distancia por cada lado del corte entre los clips (según la duración que queramos aplicar), duplicamos esta misma capa de ajuste para ajustarlos y aplicar efectos de manera independiente (en la superior se aplica el efecto duplicar con un recuento a 3, lo que genera una malla de 3x3 de la imagen por debajo; en la otra capa aplicamos un efecto de transforma y modificamos la escala a 300, para que se visualice a la escala del plano la imagen central de la matriz, es decir, la imagen origen, y aplicamos una modificación de posición que recorra de un punto a otro la matriz 3x3 que se genera).
- **Transición ZOOM de caída:** o zoom rápido. Es el mismo proceso que el anterior, pero la diferencia es que en la capa de ajuste que se aplica el efecto de transformar, en vez de hacer un cambio en posición, lo realizaremos en escala. En ambas, al contar con una ampliación del tamaño debido a la matriz 3x3, es gracias a ello que contamos con un margen para crear estas variaciones. A esta capa de ajuste también se le añade el efecto duplicar varias veces, para dar continuidad a la imagen central de la matriz, creando una sensación de espejo, para que cuando disminuye la imagen no se cree un cambio drástico al romper la dureza del cambio en su alrededor. Para matizar tanto esta como la anterior transición, es importante que en la configuración del efecto transformar se aplique la característica “ángulo de obturación” para conseguir desenfoque con el movimiento.

- **Transición por Overlay:** se trata de incluir una capa con un elemento de movimiento (en nuestro caso se un *Motion Graphic* creado desde After Effects, con una figura blanca sobre un espacio negro) entre las dos escenas que van a cambiar, las cuales deben compartir durante un espacio de tiempo su presencia en la línea de tiempo. Al clip de estos que este en por encima del otro, se le incluye el efecto de la bandeja clave llamado incrustación por pista mate, seleccionando como pista mate aquella donde está la capa de gráficos generados y usando el compuesto pon luminancia mate, es decir, allí donde se dé presencia de blanco en la capa *overlay*, creará un espacio alfa, o dejara ver la parte de la imagen inferior. El resultado es igual a crear una máscara que siguiera el movimiento de la figura blanca de la imagen. La sensación se transmite a través de un elemento de la primera imagen, del cual parte la transición, y se desarrolla a tenor de su forma.

9.8 Etalonaje

Esta fase previa a la exportación del vídeo se corresponde al proceso de tratamiento del color, tanto a nivel global como por bloques (o escenas) para aplicar y transmitir diferentes sensaciones al espectador (por necesidades de guion), revisar y ajustar imágenes que se ven fuera de color con el monitor de forma de onda, igualar color... lo importante tras este proceso es conseguir unidad y consonancia.

En líneas generales, y para dar homogeneidad al conjunto del proyecto, se sobrepone una capa de ajuste que abarca todo el espacio de la línea de tiempo, al cual se le aplican una serie de efectos para crear un viñeteado muy leve (efecto de círculo con modo de fusión luz suave, un amplio calado y reduciendo la opacidad) y reduciendo la saturación del color (efecto de tinción a nivel reducido y aplicando un filtro creativo en color con el efecto *lumetri* y aplicando un ajuste en película descolorida). La razón de desaturar un poco la imagen es para que no quede tan cargada de colores muy vivos.

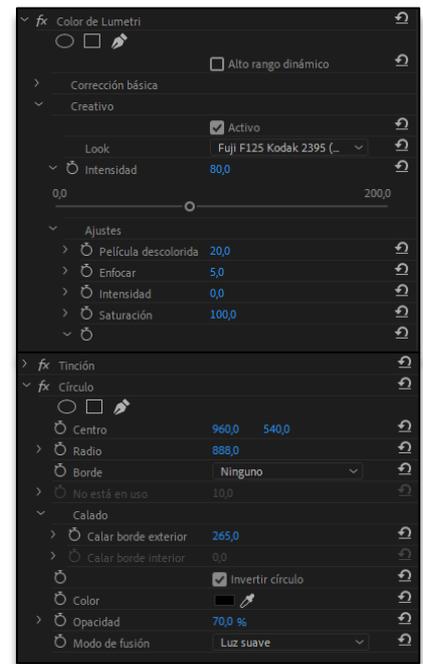
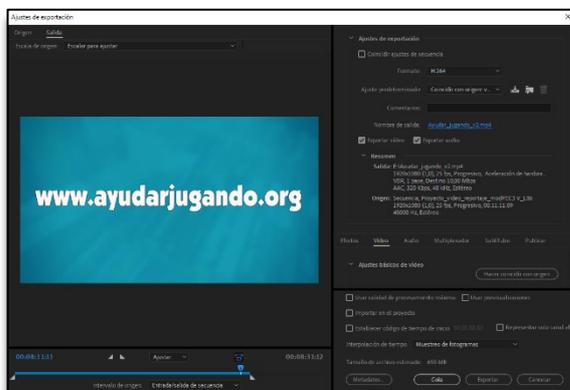


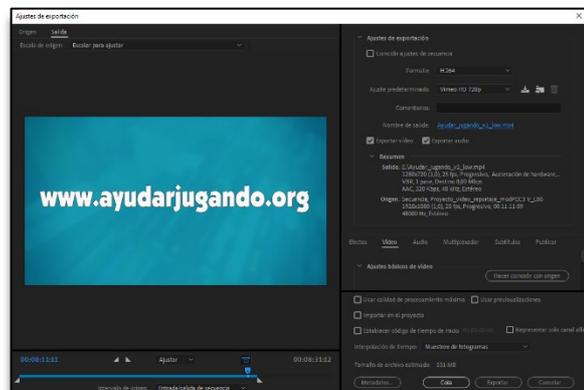
Figura 53: efectos control de color

9.9 Exportación

Como paso final, tenemos que empaquetar toda la edición en un archivo de video, que se adapte a las necesidades requeridas por el producto. Se tiene que tomar una decisión sobre que formato o resolución contendrá el archivo. Como norma básica, es importante no sobredimensionar el formato: si los archivos en buro están granados a una resolución HD, por exportarlos en 4K no vamos a lograr un rendimiento visual mayor. Como el producto está destinado a la difusión por internet, se exportan dos versiones diferentes del proyecto, una con el formato coincidente con el original, vídeo full HD con aspecto 16/9 (1920x1080) y otra en HD en 16/9 (1280x720), ambos en progresivo, con 25fps, audio a 320Kbps, 48Hz, estéreo



Configuración para full HD



Configuración para HD

Figura 54: dialogo exportación de medios Premiere

Tras ello, se pasan ambos por un conversor para obtener una versión comprimida de ambos formatos, con un encapsulamiento MP4/MOV, uso del mismo codec H.264 para video, y manteniendo el audio original. A continuación se muestra una tabla con las características finales de cada uno:

	FULL HD	HD	FULL HD LOW	HD LOW
<i>Encapsulamiento</i>	MP4/MOV			
<i>Codec Video</i>	H.264 (vídeo de alta compresión)			
<i>Codec Audio</i>	AAC (compresión con pérdida)			
<i>Resolución</i>	1920 x 1080		1280 x 720	
<i>Vel. frames</i>	25 fps			
<i>Orden campos</i>	progresivo			
<i>Aspecto pixel</i>	cuadrado			
<i>Velocidad video</i>	10 Mbps	8 Mbps	3.5 Mbps	2 Mbps
<i>Audio</i>	Velocidad 320 Kbps, dos canales (estéreo), muestreo 48 kHz			
<i>Tamaño</i>			220 Mb	122 Mb

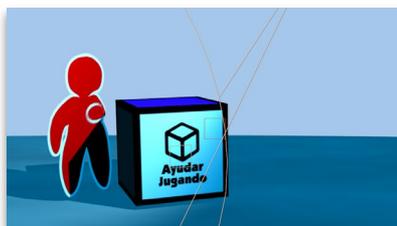
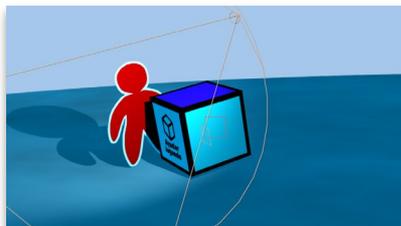
Tabla 2: características de los archivos de vídeo finales

10. Prototipos

10.1 Lo-Fi

10.1.1 Prototipo de Cabecera primitivo

Esta es una idea primitiva que entremezclaba alguno de los conceptos que pueden ser identificados por el público objetivo: por un lado la recreación de un dado 3D como representación de los juegos de mesa más tradicionales, el meeple, ficha de juegos familiares más actuales, y en la cara de los dados iban a aparecer iconos representativos de la filosofía de la asociación: juego, solidaridad y trabajo en equipo. Todo ello se quería recrear en un entorno 3D desde After Effects (generación de luces, sombras, procesador Cinema 4D) para poder jugar con los movimientos de la cámara. La escena recrea una cámara descendiendo lentamente por el entorno, mientras que el meeple hace girar el dado. La idea es que al final de la acción el cubo quedara en la posición coincidente con la forma del logo de la asociación, para saliendo de esa similitud, mostrar dicho elemento.



10.1.2 Primera propuesta para Cabecera

Una segunda idea para la construcción de la cabecera se produce tras analizar mejor los valores y los propósitos de la asociación según el público objetivo, buscando aunar los valores propuestos, combinándolo con una idea gráfica dirigida a un público infantil. La idea es mostrar un juego de cartas, donde una a una va cayendo y mostrando los iconos que se identifican con la idea moral de la asociación. En cierto momento del juego, las manos se lanzan a recoger las cartas (como en el juego): podemos ver tres tipos de brazos para representar la integridad y la variedad. Tras ello, retiran las cartas dejando ver el logo de la asociación. Este video se sometió a una valoración externa, y tras recibir el *feedback* la idea se desecha, entre otros defectos (que quedaban por pulir), por la mala orientación hacia el tono necesario para alcanzar al target (orientada a un público infantil, la idea del cliente es alcanzar a un público más jugón). La construcción de la cabecera se hizo en el propio entorno de After Effects.



Enlace al recurso: <https://vimeo.com/401614473>

11. Guiones

11.1 Guion propuesto por el cliente

Vídeo de las jornadas	VOZ EN OFF
Introducción	<p>Es un sábado de principios de diciembre, en pleno puente de la Constitución. Las calles de Barcelona, a las 9 de la mañana están medio desiertas, normal en un día festivo y más de puente. Sin embargo, en la puerta del Centro Cívico de Cotxeres de Sants se ha formado ya una larga cola aunque aún falta una hora para que abran sus puertas. ¿Qué sucede? ¿Qué hace que tanta gente espere pacientemente para poder entrar en este recinto? ¿Será algún concierto de alguna famosa cantante? ¿Van a proyectar algún estreno mundial? ¿Regalan cosas valiosas? No. Simplemente están a punto de comenzar las Jornadas Solidarias Ayudar Jugando</p>

<p>¿Qué es AJ?</p>	<p>Ayudar jugando es una asociación sin ánimo de lucro que nació de un grupo de gente aficionada a juegos de mesa y juegos de rol. Una asociación que tiene el objetivo de ayudar a la infancia que más lo necesite.</p> <p>Una asociación que pretende despertar la sonrisa de un niño que quizás tiene carencias sociales, o que quizás esté enfermo. Pero que en todos los casos agradecerá poder sonreír.</p> <p>Ayudar jugando nació de un grupo de personas que decidieron montar unas jornadas en forma de maratón solidaria para recaudar fondos que fuesen repartidos en causas que cumplieran tres condiciones</p> <ul style="list-style-type: none">● Primero, trabajar con o para los niños● Segundo, participar en proyectos de ámbito local● Tercero, que se tratase de proyectos capaces de lograr un impacto significativo
---------------------------	--

<p>Explicar qué son las jornadas</p>	<p>Las jornadas solidarias de Ayudar jugando consisten en unos días cada año en los que jugadores de todos los gustos y edades dedican su tiempo a participar jugando. Los juegos que tantas veces al año son motivo de placer y afición para cada uno, se convierten durante unos días en motivo de solidaridad.</p> <p>Alrededor de 5000 personas se reúnen durante los dos días para disfrutar de su pasión por el juego de mesa y de rol y al mismo tiempo hacer gala de su solidaridad.</p> <p>Durante las jornadas se recauda una gran parte de los fondos que se destinan a posteriormente a los proyectos y colaboraciones que lleva a cabo Ayudar Jugando. De aquí la importancia, por ejemplo, de la gran subasta benéfica que año tras año prácticamente cierra las jornadas.</p>
---	--

<p>¿De dónde vienen las jornadas? ¿Cuál es su recorrido?</p>	<p>Las Jornadas Ayudar Jugando son la continuación de un proyecto anterior. En 1995, un club de juegos de rol de la localidad barcelonesa de Sant Cugat del Vallés, el club del joc A Sak, organizó las primeras jornadas solidarias de juegos de rol, simulación y estrategia del estado español. Estas jornadas se llamaron Un Asak de juguines (Un Asaco de juguetes). La experiencia se repitió al año siguiente, con notable éxito teniendo en cuenta las limitaciones de una organización de ámbito local. Distintas razones llevaron a que esta maravillosa iniciativa no continuara hasta que, en 2002, algunos de los impulsores de aquella iniciativa decidieron recuperarla y darle una dimensión mayor. Es así como nació la asociación Ayudar Jugando y sus célebres Jornadas. Desde el año 2003 hasta hoy se han seguido celebrando, de manera ininterrumpida, hasta nuestros días.</p>
<p>Explicar ludoteca</p>	<p>La ludoteca es un espacio dentro de las jornadas repleto de los juegos de más éxito de siempre. Juegos de toda la vida que conviven con las numerosas novedades que son donadas regularmente por muchas editoriales y sus autores. Los voluntarios de la ludoteca atienden al público asistente recomendándoles los juegos más adecuados para cada persona, explicando las mecánicas y asistiendo en todo momento a los participantes que solicitan su ayuda. Son auténticos expertos en juegos de mesa que ponen su conocimiento al servicio del público de manera completamente altruista.</p>

Explicar pensadores	Pensadores es un espacio reservado a personas y expertos que hablan de su experiencia usando el juego para transformar la sociedad. Un proyecto nacido el año 2019 que se enmarca en el contexto de las Jornadas Ayudar Jugando y que las complementa y que resultó un excelente espacio de debate y difusión de nuevas ideas relacionadas con el juego como algo más allá del simple entretenimiento personal.
Explicar tienda solidaria	La tienda solidaria es uno de los espacios que mayor expectación despierta entre los asistentes a las Jornadas. Gracias a la donación de editoriales, comercios y particulares, se pueden conseguir multitud de juegos, novelas, cómics, merchandising, etc. a precios absolutamente irrisorios. Durante los dos días de las Jornadas, los voluntarios de la tienda solidaria atienden incansables a una multitud de personas que hacen que los juegos desaparezcan de las mesas casi al mismo ritmo al que los van reponiendo.
Explicar torneos	Para los más avezados o los más competitivos, durante las jornadas acostumbran a realizarse diferentes torneos de juegos de mesa y de cartas. Es ya tradicional el torneo solidario de Magic The Gathering y muy habitual también encontrarse con torneos de Vampire: The Eternal Struggle o Leyenda de los Cinco Anillos. Así mismo, también se puede participar en torneos de distintos juegos de mesa y en alguna ocasión hasta se ha disputado un torneo Inter-clubs de juegos de distintas editoriales.

Explicar concurso de creación de juegos de mesa	<p>Desde hace ya unos años, un grupo de voluntarios coordina y organiza un concurso de creación rápida de juegos de mesa. En apenas un par de horas y con las piezas que se ponen a su disposición, los participantes deben crear un juego de mesa siguiendo unas pautas previamente establecidas. ¡Quién sabe, tal vez de esas mesas repletas de creatividad y voluntad lúdica solidaria salga el próximo Spiel des Jahres!</p>
Explicar demostraciones	<p>A lo largo de las Jornadas, distintos creadores ponen al alcance del público asistentes esos proyectos que están llevando a cabo. Así, las personas que se acercan a las demostraciones de prototipos pueden descubrir juegos que están en pleno proceso de desarrollo y conversar con sus creadores sobre ellos. También es posible participar en las demostraciones de juegos que, aunque ya están en el mercado, se salen de los canales habituales de distribución o de otros que están a punto de ponerse a la venta.</p>

Explicar bar	<p>El bar solidario ofrece la oportunidad de reponer fuerzas a los incansables jugadores que llenan las Jornadas año tras año. Los voluntarios del bar, siempre con una sonrisa, sirven bocadillos fríos y calientes, pasteles caseros, palomitas recién hechas y refrescos o infusiones a todos aquellos que se acercan a esta sección de las jornadas. Es de destacar la labor previa de muchos de estos voluntarios que, en las horas anteriores a las Jornadas, le roban horas al sueño para tener listos todos los alimentos que se consumirán después y que durante las jornadas siguen elaborando sin parar una buena selección de deliciosas viandas para los asistentes. Y, por supuesto, todo el dinero del bar, igual que sucede con todas las demás secciones de las Jornadas, se destina íntegramente a las causas sociales que Ayudar Jugando apoya.</p>
---------------------	--

Explicar Subasta online y presencial

La Subasta Solidaria es el botón de oro que cierra las Jornadas Solidarias Ayudar Jugando. Los carismáticos Ricard Ibáñez y Chema Pamundi (personas ampliamente reconocidas en el mundo de los juegos) dirigen las pujas de los asistentes que intentan llevarse a casa juegos, libros, cómics y todo tipo de objetos, firmados y dedicados por sus autores exclusivamente para esta subasta. Lejos de la idea habitual que tenemos de un evento de este tipo, serio y formal, ambos conductores llenan de risas el auditorio de las Jornadas con bromas y pullas al tiempo que animan a los pujadores a elevar sus manos. Es un espectáculo digno de ser presenciado, incluso aunque uno no quiera pujar por nada. Pero cuidado, rascarse por encima de la nariz, ¡se considera puja!

Durante las semanas anteriores a las Jornadas se celebra también la Subasta Online, donde gente de todas partes puede pujar por lotes del estilo de los que se presentan en la subasta presencial que se hace durante el evento principal. De esa manera, aquellos que desean colaborar, pero les resulta imposible desplazarse hasta Barcelona en los días de la celebración de las Jornadas, pueden hacerlo de manera remota y además llevar algún lote de lo más interesante.

<p>Explicar la tarea de los voluntarios</p>	<p>Los voluntarios de Ayudar Jugando son el corazón y el alma de la asociación. Conocidos como "camisetas naranjas" por el color que lucen en los actos en los que participa nuestra organización, dedican de manera completamente altruista su tiempo libre a los fines de Ayudar Jugando. Pasan horas y horas, en ocasiones incluso empleando sus días de vacaciones, enseñando juegos, preparando actividades, organizando eventos, cargando cajas, en fin, innumerables tareas que son las que permiten a nuestra asociación llevar adelante sus objetivos. Sin su trabajo y esfuerzo sería absolutamente imposible llevar adelante todo lo que pretendemos. Y por si esto no fuera poco, en la mayoría de ocasiones corren con todos sus gastos de transporte, alojamiento o manutención con una sonrisa y encantados de hacerlo. Son las voluntarias y voluntarios de Ayudar Jugando quienes hacen posible que sigamos luchando por conseguir la sonrisa de muchos niños y niñas.</p>
--	---

Conclusión	Si cuanto has visto aquí ha encendido esa llamita que arde en el corazón de todos nosotros, si te gustaría saber cómo formar parte de un equipo formado por gente cargada de ilusión por ayudar a los demás, no dudes en ponerte en contacto con nosotros. Hay muchas maneras de colaborar con Ayudar Jugando. Puedes hacerte socio por tan solo 20€ al año y con tu cuota ayudar a financiar la asociación. Puedes venir a colaborar como voluntario, dedicando una pequeña parte de tu tiempo a servir a quienes más lo necesitan. ¡Incluso puedes hacer ambas cosas! Si te animas a ser parte de nuestra familia, visita simplemente la página www.ayudarjugando.org y allí encontrarás todo lo necesario para trabajar, como nosotros... // ...Por la sonrisa de un niño!
-------------------	--

11.1 Guion literario adaptado

INTRODUCCIÓN

CÁMARA DESDE EL ESPACIO CAE SOBRE BARCELONA

NARRADOR

ES UN SÁBADO DE PRINCIPIOS DE DICIEMBRE.

EXTERIORES DE COTXERES DE SANS

LAS CALLES DE BARCELONA, A LAS 9 DE LA MAÑANA ESTÁN MEDIO DESIERTAS. SIN EMBARGO, EN LA PUERTA DEL CENTRO CÍVICO DE COTXERES DE SANTS SE HA FORMADO YA UNA LARGA COLA DE PERSONAS.

PUERTA CENTRO CÍVICO COTXERES DE SANS

¿POR QUÉ TANTA GENTE ESPERA PACIENTEMENTE? SIMPLEMENTE ESTÁN A PUNTO DE COMENZAR LAS JORNADAS SOLIDARIAS AYUDAR JUGANDO

CABECERA

IMÁGENES RECURSO

NARRADOR

AYUDAR JUGANDO ES UNA ASOCIACIÓN SIN ÁNIMO DE LUCRO QUE NACE DE LA INICIATIVA DE UN GRUPO DE GENTE AFICIONADA A JUEGOS DE MESA Y JUEGOS DE ROL.

SU OBJETIVO, BUSCAR DESPERTAR LA SONRISA DE UN NIÑO.

PARA ALCANZAR ESTE OBJETIVO SE CREARON LAS JORNADAS DE JUEGO EN FORMA DE MARATÓN SOLIDARIO PARA RECAUDAR FONDOS, TRABAJAR CON Y PARA LOS NIÑOS, PARTICIPAR EN PROYECTOS DE ÁMBITO LOCAL Y LOGRAR UN IMPACTO SIGNIFICATIVO.

LAS JORNADAS SOLIDARIAS AYUDAR JUGANDO SON UN EVENTO DONDE ALREDEDOR DE 5000 JUGADORES PARTICIPAN A TRAVÉS DE SU PASIÓN POR EL JUEGO DE MESA Y DE ROL.

TOTAL VTR VASCU

FALDÓN

EL CLUB DE JUEGOS JOC A SAK ORGANIZÓ EN EL AÑO 95 LAS PRIMERAS JORNADAS.

SEPARADOR

DESARROLLO

NARRADOR

LOS **VOLUNTARIOS** DE AYUDAR JUGANDO SON EL CORAZÓN Y EL ALMA DE LA ASOCIACIÓN. CONOCIDOS COMO "CAMISETAS NARANJA", PASAN HORAS Y HORAS ENSEÑANDO JUEGOS, PREPARANDO ACTIVIDADES, ORGANIZANDO EVENTOS... INNUMERABLES TAREAS QUE SON LAS QUE PERMITEN A NUESTRA ASOCIACIÓN LLEVAR ADELANTE SUS OBJETIVOS.

TOTAL VTR YAGO

NARRADOR

SIN SU TRABAJO Y ESFUERZO SERÍA ABSOLUTAMENTE IMPOSIBLE LLEVAR A CABO ESTAS JORNADAS.

SEPARADOR

NARRADOR

LA LUDOTECA ES UN ESPACIO DENTRO DE LAS JORNADAS REPLETO DE LOS JUEGOS DE MAYOR ÉXITO DE SIEMPRE.

LOS VOLUNTARIOS DE LA LUDOTECA ATIENDEN AL PÚBLICO ASISTENTE RECOMENDANDO LOS JUEGOS MAS ADECUADOS PARA CADA PERSONA, EXPLICANDO SUS MECÁNICAS Y ASISTIENDO EN TODO MOMENTO A LOS PARTICIPANTES.

FALDÓN

SON AUTÉNTICOS EXPERTOS QUE PONEN SU CONOCIMIENTO AL SERVICIO DEL PÚBLICO DE MANERA ALTRUISTA.

NARRADOR

UN GRUPO DE VOLUNTARIOS COORDINA Y ORGANIZA UN **CONCURSO DE CREACIÓN RÁPIDA DE JUEGOS DE MESA.**

RECURSOS A TOTAL

NARRADOR

LOS PARTICIPANTES DEBEN CREAR UN JUEGO DE MESA SIGUIENDO UNAS PAUTAS PREVIAMENTE ESTABLECIDAS. INCLUSO SE PUEDEN VER

PROTOTIPOS, CONVERSAR CON SUS CREADORES Y PARTICIPAR EN SUS DEMOSTRACIONES.

TOTAL VTR PEPE PEDRAZ

SEPARADOR

NARRADOR

LA TIENDA SOLIDARIA ES UNO DE LOS ESPACIOS QUE MAYOR EXPECTACIÓN DESPIERTA ENTRE LOS ASISTENTES A LAS JORNADAS. GRACIAS A LA DONACIÓN DE EDITORIALES, COMERCIOS Y PARTICULARES, SE PUEDEN CONSEGUIR MULTITUD DE JUEGOS, NOVELAS, CÓMICS, MERCHANDISING... A PRECIOS ABSOLUTAMENTE IRRISORIOS.

TOTAL VTR VASCU

TOTAL VTR PEPE PEDRAL

SEPARADOR

NARRADOR

EL **BAR SOLIDARIO** OFRECE LA OPORTUNIDAD DE REPONER FUERZAS A LOS INCANSABLES JUGADORES QUE LLENAN LAS JORNADAS AÑO TRAS AÑO.

TOTAL VTR YAGO

NARRADOR

TODO EL DINERO DEL BAR SE DESTINA ÍNTEGRAMENTE A LAS CAUSAS SOCIALES QUE AYUDAR JUGANDO APOYA.

SEPARADOR

NARRADOR

PARA LOS MÁS AVEZADOS O LOS MAS COMPETITIVOS, DURANTE LAS JORNADAS ACOSTUMBRAN A REALIZARSE DIFERENTES TORNEOS DE JUEGOS DE MESA Y DE CARTAS. EN ALGUNA OCASIÓN HASTA SE HA DISPUTADO TORNEOS INTER-CLUBS DE JUEGOS DE DISTINTAS EDITORIALES.

SEPARADOR

NARRADOR

PENSADORES ES UN ESPACIO RESERVADO A PERSONAS Y EXPERTOS QUE HABLAN DE SU EXPERIENCIA USANDO EL JUEGO PARA TRANSFORMAR LA SOCIEDAD. UN PROYECTO NACIDO EN EL 2019 QUE SUPONE UN

EXCELENTE ESPACIO DE DEBATE Y DIFUSIÓN DE NUEVAS IDEAS
RELACIONADAS CON EL JUEGO COMO ALGO MAS ALLÁ DEL SIMPLE
ENTRETENIMIENTO PERSONAL.

TOTAL VTR PEPE PEDRAZ

SEPARADOR

NARRADOR

LA **SUBASTA SOLIDARIA** ES EL BOTÓN DE ORO QUE CIERRA LAS JORNADAS
SOLIDARIAS AYUDAR JUGANDO. LOS CARISMÁTICOS RICARD IBÁÑEZ Y
CHEMA PAMUNDI DIRIGEN LAS PUJAS DE LOS ASISTENTES QUE INTENTAN
LLEVARSE A CASA JUEGOS, LIBROS, CÓMICS Y TODO TIPO DE OBJETOS,
FIRMADOS Y DEDICADOS POR SUS AUTORES

TOTAL VTR RICHARD IBAÑEZ

NARRADOR

UN ESPECTÁCULO CARGADO DE HUMOR QUE UNO NO SE PUEDE PERDER.

TOTAL VTR RICHARD IBAÑEZ

SEPARADOR

CIERRE

TOTAL VTR PEPE PEDRAZ

TOTAL VTR VASCU

TOTAL VTR RICHARD IBAÑEZ

TOTAL VTR YAGO

TOTAL VTR RICHARD IBAÑEZ

NARRADOR

SI CUANTO HAS VISTO AQUÍ HA ENCENDIDO ESA LLAMITA QUE ARDE EN
EL CORAZÓN DE TODOS NOSOTROS Y TE GUSTARÍA FORMAR PARTE DE UN
EQUIPO DE GENTE CARGADA DE ILUSIÓN POR AYUDAR A LOS DEMÁS, NO
DUDES EN PONERTE EN CONTACTO CON NOSOTROS.

TOTAL VTR VASCU

NARRADOR

HAY VARIAS MANERAS DE COLABORAR CON AYUDAR JUGANDO. PUEDES HACERTE SOCIO POR TAN SOLO 20€ AL AÑO Y CON TU CUOTA AYUDAR A FINANCIAR LA ASOCIACIÓN. PUEDES VENIR A COLABORAR COMO VOLUNTARIO, DEDICANDO UNA PEQUEÑA PARTE DE TU TIEMPO A SERVIR A QUIENES MÁS LO NECESITAN. ¡INCLUSO PUEDES HACER AMBAS COSAS! SI TE ANIMAS A SER PARTE DE NUESTRA FAMILIA, VISITA SIMPLEMENTE LA PÁGINA WWW.AYUDARJUGANDO.ORG Y ALLÍ ENCONTRARÁS TODO LO NECESARIO PARA TRABAJAR, COMO NOSOTROS...

TOTAL VTR YAGO

TOTAL VTR PEPE PEDRAZ

TOTAL VTR RICHARD IBAÑEZ

TOTAL VTR VASCU

NARRADOR

...POR LA SONRISA DE UN NIÑO!

12. Perfiles de usuario

12.1 Target principal

El propósito que quiere lograr la asociación con este proyecto es difundir y promocionar sus jornadas lúdicas como un lugar de encuentro para amantes de los juegos de rol y de mesa, captando su atención y difundiendo el fin social que estructura esta idea. La mayoría de estos socios comparten unas características afines que pueden definir el nicho de mercado (los llamados “jugones”).

- Suelen ser adultos con edades comprendidas entre los 25 y los 40 años
- Normalmente son padres de familia que comparten su afición lúdica con los hijos o los amigos
- Suelen ser varones
- Nivel de renta media-alta
- Estudios medios o superiores
- Suelen hacer un consumo de productos lúdicos moderado
- Buscan juegos con reminiscencias nostálgicas, juegos familiares para compartir con los hijos, o juegos de temáticas concretas/especialistas
- Suelen ser consumidores de videojuegos, comics, literatura fantástica o ciencia ficción y les encanta el coleccionismo
- Son grandes consumidores de cultura

12.2 Target secundario

Si salimos fuera de esta red de influencia, se puede alcanzar un público un poco más extenso, que comparte ciertas características, pero tienen otras que los definen como jugadores “casuales”. Es correcto tener perspectiva de este público porque son target principal en potencia.

- Abanico de edades entre los 10 y los 50 años
- Nivel de renta medio
- Mayormente estudios primarios o medios

- No suelen comprar productos, son dependientes de otros consumidores
- Les suelen gustar juegos de temáticas generalista
- Les suele atraer alguna temática, pero no son fervientes seguidores de estas
- Existe otro perfil alejado del moderado, se trata de aquellos visualizan los juegos de una manera más competitiva. Se adapta también como parte del sector de target secundario

12.3 Target objetivo del TFG

Se considera otro perfil, en este caso, correspondiente al aspecto más técnico de la realización del proyecto: son aquellas personas con intereses educativos dentro del ámbito de la edición de video y el desarrollo de animaciones o *Motion graphics*.

- Abanico de edades entre los 20 y los 40 años
- Con estudios medios y superiores
- Profesionales o aprendices del mundo audiovisual
- Con inquietudes artísticas

13. Seguridad

A la espera del visto bueno por parte de la asociación, se debe analizar los canales de distribución y la manera de actuar sobre ello, para analizar cada situación y no incurrir en ninguna ilegalidad. El video esta destinado a la distribución pública, sin protección por privacidad, sin fines lucrativos (es una asociación sin ánimo de lucro) a través de medios gratuitos como son redes sociales (véase Twitter o Facebook) o canales de video (como Vimeo o Youtube).

Para la gestión hay que ceñirse a las directrices de uso de cada comunidad, tanto sobre los contenidos como el lenguaje sea el adecuado a la propia instancia. Por norma general, las pautas a seguir son:

- Comunidad amable y educada, exenta lo máximo posible de lenguaje ofensivo o procesos de acoso o bullying.
- Exponer usos de creación propia, si se dispone de recursos externos, disponer de sus licencias, o remarcar que su uso está permitido.

En este proyecto los derechos del contenido gráfico los tiene la propia asociación, mientras que todos los recursos incluidos durante el proceso de postproducción, bien son cedidos creados específicamente para el producto, o son recursos de repositorios público con una serie de derechos de cesión compatibles con la distribución bajo reconocimiento o ser una obra sin fin lucrativo.

Por ello, si este video se distribuye por el canal Youtube ⁽¹⁾ o Vimeo ⁽²⁾, hay que especificar su licencia Creative Commons (CC BY-NC-ND 4.0) destinados a contenido original. La situación por redes sociales es idéntica.

1 [Atribución Youtube] <https://support.google.com/youtube/answer/2797468?hl=es>

2 [Features Vimeo] <https://vimeo.com/es/features>

14. Proyección al futuro

Este proyecto se ha desarrollado sin una vía de comunicación abierta con el cliente: con unas pautas iniciales y una primera aprobación de la cabecera que define el diseño de la línea gráfica, el proyecto ha discurrido sin recibir *feedback* por parte del cliente. Esto razona la libertad adquirida a la hora de adaptar la propuesta de guion o el desarrollo variado de las animaciones.

Si en un futuro se abre un canal de comunicación con el cliente, este proyecto (y su autor) queda a su disposición, para realizar los cambios que crean convenientes para adaptarse a una idea más concisa, siempre y cuando estas alteraciones no desvirtúen por completo el trabajo ya desarrollado. Además de posibles cambios, quedan a disposición algunas ideas (como la creación de una cabecera más afín al target principal, por ejemplo) producto del desarrollo natural del proyecto, que, por cuestiones de tiempo, han quedadas relegadas al esbozo.

Además, queda pendiente la aprobación del cliente para poder distribuir y difundir el video por las redes sociales: en ese caso, se dispondrían las versiones y formatos que se adaptarían mejor a cada sistema para que el propio cliente fuera el responsable de esta distribución. También queda pendiente de agregar una pequeña secuencia de créditos para las atribuciones de licencia de los recursos utilizados que trabajan bajo licencias de esta clase (tanto músicas, como efectos, imágenes, o la cesión de las imágenes de Google). Quedaría en manos del cliente el añadir algún tipo de mención o agradecimiento extra dentro de esta sección.

15. Presupuesto

15.1 Equipo humano (perfiles)

Los perfiles descritos abajo han sido extraídos de los Convenios laborales de la Industria Audiovisual -técnicos- (resolución del 10 de abril de 2017 de la dirección general del empleo), anexo I.3 de Técnicos en producciones cuya explotación primaria sea su difusión por medio de un sistema de televisión. A continuación, se listan los perfiles necesarios para la finalización del proyecto, y las funciones en las que se basa su elección (ver anexo recursos de las tareas del diagrama de Gantt):

- **Editor de Video:** se encarga de la edición principal, así como de la mezcla de audio (sin *mastering*), etalonaje y la corrección de los materiales aportados por el cliente para crear el repositorio media.
- **Editor de Audio:** persona que se encarga de grabar y masterizar la narración, creará el repositorio de efectos de sonido y realizará *mastering* principal de audio del proyecto final.
- **Redactor:** encargada de crear el guion literario, la locución de la narración, la propuesta con el cliente y quien cubre los documentos para el cliente.
- **Animador/Ilustrador:** al no existir este perfil dentro del convenio del sector televisivo, se considera parejo al de director de arte/Montador de imagen de técnicos en producciones cuya explotación primaria sea en salas cinematográficas de bajo presupuesto. Contempla varias funciones, creador de animaciones, ilustraciones o diseños de arte.

15.2 Equipo técnico

Este proyecto está pensado para ser realizado por trabajadores de cuenta propia, cada uno de los cuales dispone de su propio equipo técnico. Dentro del presupuesto hay que contemplar el alquiler del material necesario para la grabación de la locución, o el uso de los equipos de edición y diseño de arte. Además, según la jornada de trabajo, hay que añadir gastos por desplazamientos o dietas.

15.3 Presupuesto

Nº Presupuesto: 20200517			
Fecha del presupuesto: 10/05/2020			
Producciones Audiovisuales SL c/Regenta, 34 - Esc 3 - 7ºC 33017 Oviedo (Asturias) NIF: B456345298		Ayudar Jugando Barcelona info@ayudarjugando.org	
Concepto	Jornadas	Precio	Total
Selección de brutos	1	99.44€	99.44€
Guión técnico	1	99.44€	188.1€
	1	88.66€	
Creación de cabecera	2	173.40€	346.8€
Corrección de color	1/2	99.44€	49.72€
Línea gráfica	2	173.40€	346.80€
Crear Ilustraciones	1	173.40€	173.40€
Generar animaciones	1	99.44€	446.24€
	2	173.40€	
Composición digital	4	99.44€	397.76€
Implementar efectos de sonido	2	99.44€	198.88€
Tratamiento del audio	2	99.44€	397.76€
	2		
Documentación	3	88.66€	265.98€
Etalonaje	1	99.44€	99.44€
Master final	1	99.44€	99.44€
Grabación de locución	1	88.66€	188.1€
	1	99.44€	
SUMA			3297.9€
IVA 21%			692.56€
TOTAL			3990.46€

Tabla 3: Presupuesto

15.4 Tablas salariales

Los precios se basan en los perfiles técnicos de las tablas salariales del convenio colectivo del sector de la industria de producción audiovisual ⁽¹⁾. Las semanas se basan en jornadas de 35 horas, la jornada de contratación para este proyecto será de ocho horas, con un incremento del 15% como complemento para cubrir gastos propios de la dedicación laboral (dietas, disponibilidad...)

Coste	Semana	Hora	Incremento 15%	Jornada día
Editor de video	378.30€	9.05€	10.41€	83.27€
Editor de audio	378.30€	10.81€	12.43€	99.44€
Redactor	337.30€	9.64€	11.08€	88.66€
Animador/Ilustrador	659.65€	18.85€	21.67€	173.40€

Tabla 4: Tablas salariales

1 [Web para el convenio colectivo del sector de la industria de producción audiovisual]
<http://www.shootinginspain.info/imagenes/documentos/tablas-salariales-tecnicos-2017-16-es.pdf>

16. Análisis de mercado

16.1 Público

El producto está orientado a un público de media edad, comprendida entre los 20 a 50 años mayoritariamente, con un poder de adquisición medio-alto, sobre todo del entorno de Barcelona. Suelen ser consumidores de cultura alternativa (comics, juegos de mesa, videojuegos) y le dedican varias horas a la semana a disfrutar del *hobbie*. Suelen hacer reuniones para participar de este con personas de un perfil parecido, ya sea en grupos de amigos en visitas a tiendas o centros donde se organicen eventos de este tipo. Otra característica que los define es su elevado consumo de material por internet, puesto que para ellos supone un portal de contacto con personas que siguen los mismos gustos, es un campo de expansión de conocimientos y de adquisición de material.

16.2 Contexto

El canal de distribución se enfoca en Internet, el cual se ha convertido en el nuevo medio de comunicación del siglo vigente, y lo convierte en el instrumento principal para el reclamo publicitario. La democratización de la tecnología ha surtido de herramientas a todo el mundo para lograr que un producto local pueda tener un alcance global. Además, facilita el acceso al canal de distribución por Internet, lo que hace que los usuarios, cada vez más jóvenes, empiezan a consumir contenido multimedia, hecho que está incrementando el número de creaciones audiovisuales e iniciativas de este tipo, se trata de un mercado en expansión.

16.3 El mercado

El mercado de los juegos de mesa y rol está en pleno auge, es un sector que vive su mejor momento (solo hay que echar un vistazo al gran número de novedades que cada mes aparecen en las tiendas especializadas o páginas de micromecenazgo) y por eso, su presencia en Internet cada vez es más destacada.

El consumo de material audiovisual destinado a los juegos de mesa, de rol... está muy demandado, suele ser la puerta de entrada para muchos jugadores, así que se rige bajo líneas de ventas muy selectivas (son productos que no tiene muchas ventas, a números globales, pero sí que fidelizan grupos de jugadores con los que pueden convivir) y con mensaje persuasivo (juegan con sentimientos de nostalgia, pasión, de referencias culturales... que avivan el interés por el producto).

16.4 Competencia

Todas aquellas asociaciones, que como ayudar jugando, vuelcan sus pasiones en jornadas o eventos para disfrutar del juego, ya que, todas ellas, en mayor o menor manera, conviven en internet. Realmente es un tipo de mercado de nicho donde la competencia no existe: lo que es bueno para una, es buena para los demás, puesto que entre ellas siempre existe la retroalimentación con las mismas personas. Lo importante es saber por qué en algún momento el público puede perder el interés (cambios de tendencias, serios problemas del sector de distribución) por estos eventos en general.

16.5 Producto

Las redes sociales están acaparando una amplia audiencia, cada vez más, para los productos audiovisuales. Por cantidad hace difícil que un producto destaque, pero con cierto rigor técnico, estético y, sobre todo, un contenido cuidado, es más fácil acceder al público objetivo. Por eso es importante hacer un material cuidado, que tenga personalidad propia, con gusto, y que el mensaje que transmita sea de manera telemática y directa.

17. Conclusiones

Acabado el proceso del TFG soy consciente del esfuerzo realizado, porque la fatiga que siento es propia del desgaste cuando uno pone todo su brío y empeño en una tarea. Debo reconocer que, por las circunstancias extraordinarias, el proceso no ha sido del todo fácil, pero sí alcanzo a ver que una vez superado, me invade una sensación de orgullo con el resultado obtenido.

De principio a fin, ha supuesto un reto para mí, puesto que nunca me había embarcado en la producción de un video de corte profesional, donde aplicar diversas técnicas siempre a disposición del contenido, la continuidad y pensando en el público. Durante todo este tiempo he experimentado con técnicas que me han llevado a un aprendizaje más profundo de las herramientas de la suite Adobe.

Si en un principio me ligaba a este proyecto mi pasión por los juegos de mesa, otro reclamo era crear diseños gráficos con atractivo y homogeneidad, ya que considero este uno de mis puntos menos fuertes: soy una persona del ámbito técnico que siempre ha suspirado por tener cualidades artísticas. Concebir mis propios diseños, y encuadrados en un determinado contexto para observar que tienen sentido y funcionan dentro de esa realidad, me hace sentir que he superado en cierto grado ese miedo a encarar este tipo de retos. Uno se lo propone y trabaja, puede hacerlo material.

Pero no todo ha sido positivo, he de admitir que me ha costado mucho seguir el *planning* original y la gestión de tiempo para compatibilizar trabajo y vida personal con el proyecto. Otro aspecto que me ha lastrado ha sido mi falta de comprensión inicial: al suponer un encargo por parte de un cliente, pero no contar con unas premisas bien definidas, mi interpretación inicial no fue la correcta, lo que supuso tener que rehacer toda la planificación. Y esta es una lección muy buena para el mundo laboral: a veces tu idea no coincide con la del cliente, y hay que tener la capacidad para amoldarse a su propuesta y poder mejorarla con tu visión personal. Pero esto solo te lo da la experiencia.

Por esto mismo sé que este no es el fin, sino el comienzo para seguir progresando y aprendiendo, porque adquirir experiencia es fundamental en el mundo laboral, y lo que realmente te hace mejorar las habilidades. Así que es el momento de seguir poniendo a prueba los conocimientos adquiridos a lo largo de los años de estudio en el grado, afrontando nuevos proyectos que le pongan a uno a prueba. Pero primero voy a ser un poco egoísta, para tomarme un pequeño descanso, después de este proceso creo que puedo decir que me lo he ganado.

Mucha suerte y ¡mucho ánimo! Debemos medrar para entender mejor nuestro entorno y ser mejores personas.

Daniel Sariego Alvarez
Estudiante del Grado de Multimedia

Anexo 1. Entregables del proyecto

- `ayudar_jugando_v2_Full_HD_low.mp4`
Video para previsualizar el proyecto (mayor resolución) a la espera de su aprobación
- `ayudar_jugando_v2_HD_low.mp4`
Video para previsualizar el proyecto (menor resolución) a la espera de su aprobación
- `defensa_video_Sariego_Alvarez_Daniel.mp4`
Video del autor de este TFG hablando a cámara para defender el proyecto
- `informe_Autoevaluacio_TFG_Sariego_Alvarez_Daniel.pdf`
Informe de valoración final sobre el trabajo realizado
- `memoria_Sariego_Alvarez_Daniel.pdf`
Documento detallando las características del trabajo con todo detalle
- `presenta_Sariego_Alvarez_Daniel.pptx`
Presentación orientada al público general
- Carpetas con todos los documentos necesarios para poder visualizar los proyectos de After Effects y Premiere:
 - `AE_meeple_cabecera`: archivo que contiene los recursos de línea gráfica
 - `AE_motion_graphics`: archivos de animación vinculados al proyecto de Premiere
 - `AE_plano_calle_cotxeres`: archivo que contiene esta escena de composición
 - `PR_proyecto_postproduccion`: archivo que contiene el grueso del flujo de trabajo

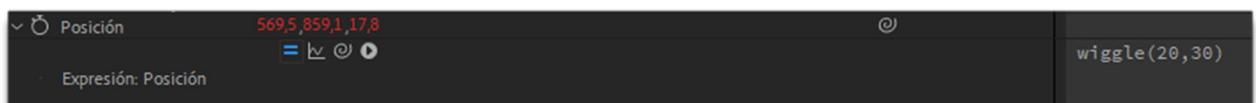
Anexo 2. Librerías/Código externo utilizado

Para la realización de algunos efectos puntuales, hay que tener en cuenta una de las características que mejor define la versatilidad del software como After Effects, como su capacidad para agregar expresiones (scripts) a las diferentes propiedades de cada objeto.

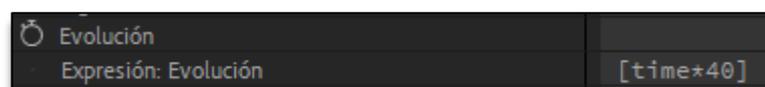
Para indicarle al programa que vamos a aplicar uno de estas expresiones, debemos seleccionar el reloj de tiempo de la propiedad apretando a la vez Alt, y se nos abrirá una secuencia de comandos donde agregar nuestras expresiones. Además, podemos editar su correcto uso desde el editor de expresiones dentro de la configuración del programa (**Editar>Preferencias>Scripting y expresiones**).

A continuación, se muestran algunas de las expresiones y parámetros incluidos en el proyecto:

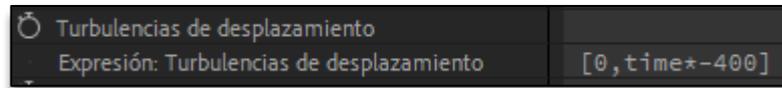
- **Wiggle (x,y)**: esta expresión hace variar los valores de la propiedad en las posición horizontal y vertical de manera aleatoria a razón de **(x)** números de ondulaciones por segundo a una distancia de **(y)** pixeles, a lo largo de toda la línea de tiempo. Con este comando se logra hacer que el objeto vibre sobre su punto de anclaje.



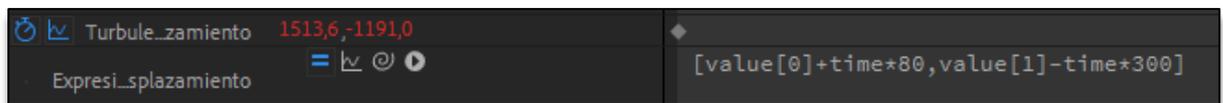
- **[time*x]**: este parámetro modifica el valor al cuál se agrega, a razón de unidad de tiempo por un valor entero (x), que hará aumentar (valor positivo) o disminuir (valor negativo) la medida de la característica. En el proyecto se aplica en la propiedad *evolución* del efecto *ruido fractal*, para que el valor de la propiedad (medida en grados) aumente en el transcurso del tiempo a razón de un valor **(x)**



- **[0,time-40]**: el efecto de estos parámetros sobre la propiedad, como el anterior, indican una modificación del valor según el tiempo, en este caso, el efecto se realiza tanto en el eje horizontal como en el eje vertical.



- **[value[0]+time*100,value[1]]**: estos parámetros provoca un desplazamiento en los valores sobre dos dimensiones (horizontal y vertical) sobre unos valores controlados y con la influencia del paso del tiempo. Los valores si suman o restan hacen que el desplazamiento sea en una dirección u otra.



Anexo 3. Libro de estilos

Ver manual de identidad Corporativa de Ayudar Jugando (anexado a esta entrega como documento independiente).

Anexo 4. Glosario/Índex analítico

Ajustes de tono (imagen): diferentes controles para matizar la imagen.

- *Exposición:* cantidad de luz que recibe el sensor de video, se relaciona con el nivel de luz que se capta en la imagen. Como controlador de imagen, afecta a todas las frecuencias que componen la instantánea.
- *Sombras:* referencia directa al manejo de las frecuencias más bajas de una imagen. Ajusta los detalles en donde aparecen sombras.
- *Blancos:* afecta al punto en el cual las partes más claras de la imagen pasan a ser blanca, si se excede, se sobreexpone la imagen y se pierde detalle en las zonas claras.
- *Negros:* afecta al punto en el cual las partes más oscuras de la imagen se vuelven negras y sin detalle.
- *Contraste:* ajusta el margen que separa a los colores más claros de los más oscuros. Modifica el espectro de frecuencias medias.
- *Resaltados:* ajusta el detalle en las zonas más claras de la imagen, afectando a las altas frecuencias que la componen.

Animación 2D: estilo de animación de manera secuencial, que trabaja fotograma a fotograma para secuenciar en dos dimensiones los elementos.

Animación 3D: estilo de animación que utiliza la representación tridimensional de los objetos para generar la secuencia

Brutos (de vídeo): imágenes en crudo captadas por una cámara de video sin edición ninguna. Suele ser el punto de partida de toda edición de video.

Cabecera (de vídeo): se definen por ser clips cortos que dan paso al inicio de un video, lo presentan, y definen la línea gráfica del conjunto.

Catch: o faldón, en vídeo es un recurso que se utiliza normalmente sobreponiendo una referencia textual para agregar información a la imagen.

Composición digital: conjunto de técnicas para la creación de complejas imágenes digitales. Se utiliza en procesos de postproducción de efectos visuales y efectos especiales.

Continuidad (en vídeo): hace referencia a la relación directa que existe entre diferentes planos de una secuencia para que su narrativa no pierda sentido.

Compresión (datos): es el proceso matemático al que se somete un archivo para reducir la cantidad de información que maneja, reduciendo su peso y facilitando su manejo en detrimento de sacrificar un poco de calidad.

Compresión (audio): proceso que acota el rango dinámico al reducir la ganancia a un nivel determinado (al alta), y a aumentarla cuando el nivel es menor a un umbral.

Escena: espacio y tiempo en el que ocurre la acción de la imagen

Etalonaje: proceso que trata el color global de un proyecto, ya sea para su corrección o para conseguir la apariencia adecuada en función de la narrativa.

Expresión: o script. En After Effects, son fragmento de código que se conecta una propiedad de capa para indicar funciones características del lenguaje JavaScript.

Exportar: Operación que ensambla la zona de la línea de tiempo indicada, dando lugar a un único archivo que lo contiene todo (separando el audio y el video).

Formato (de video): Algoritmo de codificación en el que está guardada la información. Hay que distinguir entre formato contenedor, que es el formato del engloba a todo el material (audio, video, texto, metadatos...) y el formato o codec de vídeo/audio, es la forma específica de trabajar sobre un archivo.

Keyframe (animación): se denominan así a los fotogramas clave que describen como se comporta un objeto durante la secuencia de animación en referencia a la propiedad indicada. Se denomina clave a los *keyframes* de la animación que indica las posiciones críticas. Son la base que definen la línea de animación

Línea gráfica: guía de estilos a seguir para una determinada marca o producto

Mapa de bits (imágenes): hace referencia a la forma de estructuración de un archivo, representada por una rejilla rectangular de píxeles. Se definen por su grosor (cantidad de píxeles) y su profundidad de color (bits por píxel que se destinan a definir la calidad del color).

Meeple: palabra que proviene de la conjunción de “*my*” y “*people*”. Son fichas de madera que se utilizan en variados juegos de mesa para representar los recursos humanos de cada jugador.

Motion Graphics: o grafismo en movimiento. Se denominan así a los vídeos o animaciones digitales que crea la ilusión de movimiento mediante imágenes estáticas, fotografías, texto o colores.

Multimedia: cualquier sistema que utiliza múltiples medios de expresión digitales para comunicar o presentar información

Normalización (audio): supone aplicar la ganancia necesaria para que una pieza de audio llegue a la amplitud promedio que se desea., hay que tener en cuenta que la relación señal-ruido no cambia, puesto que la amplitud varía en todo el rango de frecuencias.

Parallax: es una técnica de trabajo en entornos de creación de imagen que se basa en procesos de percepción, que depende de la posición de los objetos del campo visual que cambian en relación al punto de observación.

Plano: es la unidad más pequeña en la que se divide la narrativa visual.

Plano sonoro (presencia): delimita la situación (en presencia) de un conjunto de recursos de audio. Así, podemos determinar un primer plano (o principal, el audio pica a la mayor amplitud posible), plano medio (presencia a medio camino, objetos más atenuados) y plano lejano (la fuente sonora se siente a larga distancia)

Pseudo 3D: o perspectiva 2.5, es una técnica para crear y desarrollar escenas que aparentan estar en 3D, pero en verdad son elementos planos. Para lograrlo juegan con la perspectiva, las escalas u objetos desenfocados.

Ráfaga: o separador, son recursos de imagen para separar dos secuencias de un mismo espacio temporal o físico.

Resolución: número de objetos que la compone una imagen. El total se calcula dada la cantidad de objetos en la línea horizontal, por los de línea vertical. La unidad de los objetos que componen una imagen se denomina píxel. En vídeo existe una referencia de resoluciones estándar, por ejemplo, la imagen full HD tiene una resolución de imagen de 1920 objetos en su horizontal, dependiendo del aspecto, la línea vertical variará en su tamaño.

Rigging: técnica para definir un sistema de controles para agregarlos a un modelo y que pueda ser animado en la línea de tiempo. Para ello se debe definir un sistema de huesos, el enlace jerárquico de estos, y los controladores para su manejo
Secuencia: varias escenas que dan forma a una temática o acción de la narrativa.

Rotoscopia: se trata de una técnica originaria de la creación de los primeros dibujos animados, que consiste en cambiar una serie de fotogramas reales por dibujos calcados sobre este. No tiene por qué ser el conjunto, también supone para agregar dibujos, de esta manera, a una imagen real. Actualmente ya no se trabaja sobre la imagen captada, sino con un sistema de captura de movimiento, que interpreta los movimientos que son sustituidos por sus referencias visuales.

Temperatura (color de la imagen): es una referencia directa con el color dominante de la imagen, siendo esta fría, cálida o neutral.

Timeline (en edición): o línea de tiempo, es la herramienta básica del montaje no-lineal, es la zona de nuestro espacio de trabajo donde disponemos los elementos (audio y video) que forman parte de nuestro proyecto. Se mide en una línea continua donde ella mínima unidad es el *frame*.

Transición (en vídeo): es la manera de dar el paso entre dos clips consecutivos o de mostrar la aparición de uno de ellos. Cuando no existe ninguna alteración en el paso de dos clips, se denomina paso a corte, mientras que la técnica de transición básica es fundido cruzado, mientras que el clip de entrada desaparece, se va mostrando poco a poco al mismo tiempo el clip siguiente. Es una técnica muy usada en postproducción para marcar la continuidad.

Vectorial (gráfico): la imagen la conforma con estos gráficos está formada por objetos geométricos, cada uno, definido por algoritmos matemáticos que indican su posición en la cuadrícula. Los archivos pueden aumentar de resolución sin sufrir pérdida de calidad como sufren los mapas de bits. Muy usado en el diseño gráfico.

Voz en off (en vídeo): aquella locución que se escucha, pero no podemos observar al interlocutor, la más típica es la del narrador que cuenta una historia.

Anexo 5. Bibliografía

- Marimón, Joan (2016). *El montaje cinematográfico: del guion a la pantalla*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- McKee, Robert (1997). *El Guion*. Barcelona: Alba Editorial.
- Castillo, Jose María (2009). *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid: Instituto RTVE.
- Watkinson, John (1993). *El arte del Audio Digital*. Madrid: Instituto RTVE.
- Amyes, Tim (1990). *Técnicas de postproducción de audio en video y film*. Madrid: Instituto RTVE.
- Adobe (2020). *Guía del usuario de Photoshop*
<https://helpx.adobe.com/es/photoshop/user-guide.html>
- Adobe (2020). *Guía del usuario de After Effects*
<https://helpx.adobe.com/es/after-effects/user-guide.html>
- Adobe (2020). *Guía del usuario de Premiere*
<https://helpx.adobe.com/es/premiere-pro/user-guide.html>

Anexo 6. Atribuciones

- parking-advertising-sign-park-street-light-street-sign-778988-pxhere.com.jpg
<https://pxhere.com/en/photo/778988>
La imagen se libera sin derechos de autor bajo Creative Commons CC0.
- Grito-chinchilla.wav
<https://freesound.org/people/checholio/sounds/443847/>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- Hexagonos.ai
<https://pixabay.com/es/vectors/panal-patr%C3%B3n-hex%C3%A1gono-dise%C3%B1o-34984/#>
Pixabay License, Gratis para usos comerciales, No es necesario reconocimiento
- idea-1289879_1920.jpg
<https://pixabay.com/es/illustrations/idea-bombilla-ilustraci%C3%B3n-1289879/>
Pixabay License, Gratis para usos comerciales, No es necesario reconocimiento
- lego-3388163.png
<https://pixabay.com/es/illustrations/lego-edificio-juego-juguete-dibujo-3388163/>
Pixabay License, Gratis para usos comerciales, No es necesario reconocimiento
- martillo.ai
<https://freemove.org/hammer-1574255661>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- evan-schad__chipmunk-telephone-gibberish-1.mp3
<https://freesound.org/people/evan.schad/sounds/463441/>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- plasterbrain__cartoon-pinch_wav.wav
<https://freesound.org/people/plasterbrain/sounds/399094/>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público

- cartoon-whistle.wav
<https://freesound.org/people/Brsjak/sounds/482881/>
CC BY 3.0 (Brsjak: <https://freesound.org/people/Brsjak/>)
- daniela-santos__high-heels.m4a
<https://freesound.org/people/Daniela-Santos/sounds/424600/>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- hidrolion__08-campana.wav
<https://freesound.org/people/HidroLion/sounds/491710/>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- theneedle-tv__aluminium-welder-from-3-positions.wav
<https://freesound.org/people/theneedle.tv/sounds/379913/>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- samuelgremaud__drill-2.wav
<https://freesound.org/people/SamuelGremaud/sounds/455901/>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- samuelgremaud__hammer.wav
<https://freesound.org/people/SamuelGremaud/sounds/455899/>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- inspectorj__hammering-nails-close-a.wav
<https://freesound.org/people/InspectorJ/sounds/406048/>
CC BY 3.0 (InspectorJ <https://freesound.org/people/InspectorJ/>)
- odditonic__hammer-falls-to-wood-floor.wav
<https://freesound.org/people/odditonic/sounds/388833/>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.), Dedicación de dominio público
- timbre__cartoon-gibberish-over-phone_wav.wav
<https://freesound.org/people/Timbre/sounds/166182/>

CC BY-NC 3.0 (Timbre <https://freesound.org/people/Timbre/>)

- johnsonbrandediting__cartoon-giggle-laugh-high-pitch.wav
<https://freesound.org/people/JohnsonBrandEditing/sounds/243378/>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- copyc4t__cartoon-long-throw.wav
<https://freesound.org/people/copyc4t/sounds/482735/>
CC BY 3.0 (Copyc4t <https://freesound.org/people/copyc4t/>)
- vrodge__cartoon-boatswain-whistle.aiff
<https://freesound.org/people/vrodge/sounds/119517/>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- plasterbrain__awkward-tag_wav.wav
<https://freesound.org/people/plasterbrain/sounds/395502/>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- vintage-old-door-15402957920ez
<https://www.publicdomainpictures.net/es/view-image.php?image=272773&picture=puerta-antigua-vintage>
CC0 Public Domain
- Brick_wall_close-up_view.jpg
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Brick_wall_close-up_view.jpg
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- Dice.ai
<https://svgsilh.com/image/575662.html>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- plane_paper.ai
<https://freesvg.org/paper-airplane-image>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público

- HandOfferingMoney2.ai
<https://publicdomainvectors.org/es/vectoriales-gratuitas/Mano-con-dinero-vector-de-imagen/79988.html>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- underlineddesigns__bamboo-whip-sound-effect.wav
<https://freesound.org/people/UnderlinedDesigns/sounds/191766/>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- unadamlar__winning.wav
<https://freesound.org/people/unadamlar/sounds/341984/>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- matrixxx__retro-coin-05.wav
https://freesound.org/people/MATRIXXX_/sounds/443258/
CC BY 3.0 (Matrixxx_ https://freesound.org/people/MATRIXXX_/)
- propina_1.png
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Money_Jar_-_The_Noun_Project.svg
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- Heavy_Door_Close.mp3
<https://freesound.org/people/horcasitas/sounds/445980/>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- Brazo1.ai/brazo2.ai/Brazo3.ai
<https://www.needpix.com/photo/558448/hands-silhouette-teamwork-raised-free-vector-graphics>
Pixabay License, Gratis para usos comerciales, No es necesario reconocimiento
- karjo238__batmanpunches.mp3
<https://freesound.org/people/karjo238/sounds/278210/>
CC0 1.0 Universal (CC0 1.0), Dedicación de dominio público
- Los demás efectos sonoros son parte de la librería de Youtube, y están liberados para el uso gratuito

MÚSICAS

Todas forman parte del repositorio multimedia de youtube:

- Hammock_Fight.mp3

Hammock Fight de Kevin MacLeod está sujeta a una licencia de Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Fuente: <http://incompetech.com/music/royalty-free/index.html?isrc=USUAN1100213>

Artista: <http://incompetech.com/>

- Dark Hallway

Dark Hallway de Kevin MacLeod está sujeta a una licencia de Creative Commons Attribution (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Fuente: <http://incompetech.com/music/royalty-free/?keywords=Hallway&Search=Search>

Artista: <http://incompetech.com/>

The screenshot displays a list of four music tracks from YouTube, each with a play button icon, the track name, duration, and artist name. Below each track name is a text prompt: "Puedes usar esta canción en cualquiera de tus vídeos."

	Zameen - Movement of Earth	0:23 / 2:00	Aakash Gandhi
Puedes usar esta canción en cualquiera de tus vídeos.			
	Potato Deal	0:10 / 2:46	Craig MacArthur
Puedes usar esta canción en cualquiera de tus vídeos.			
	Garage	0:15 / 2:53	Topher Mohr and Alex Elena
Puedes usar esta canción en cualquiera de tus vídeos.			
	On The Table	0:05 / 2:38	Silent Partner
Puedes usar esta canción en cualquiera de tus vídeos.			

Anexo 7. Vita

Daniel Sariego Alvarez es el autor de esta memoria y encargado de elaborar la posproducción del producto audiovisual aquí descrito.

Oriundo de Madrid en el año 1982, lleva más de veinte años viviendo y desarrollando su vida profesional en Asturias. En la actualidad, ha realizado estudios de técnico superior en telecomunicaciones (2002), técnico superior en sonido (2004) y técnico superior en aplicaciones informáticas (2006).

En verano de ese año, paso a formar parte de la plantilla de una productora audiovisual para ejercer funciones dentro del ámbito televisivo, tanto en plató como eventos en exteriores. En el año 2007 comenzó una larga etapa de trabajo vinculado a los enlaces terrestres y vía satélite para retransmisiones y conexiones en directos de eventos para la Televisión del principado de Asturias. En 2015 cesó su vinculación con el departamento de retransmisiones para comenzar dos nuevos proyectos por dos motivos diferentes: estudios de técnico medio en producción Agroecológica, para diversificar hacia unas labores más arraigadas en la tradición y con un fin moral, por otro lado, los estudios en el Grado de Multimedia de la UOC, una manera de reciclar y complementar las bases técnicas ya conocidas con las últimas tecnologías del mercado. En 2017 complementa la formación con dos cursos: edición de video y realización de video.

En 2018 vuelve a ser convocado por una productora para desempeñar trabajos en los departamentos de Control Central y Continuidad de la Televisión del principado de Asturias. En Julio de 2020 presenta su Trabajo Fin de Grado tras haber cursado todas las asignaturas (a expensas de dos notas de las pruebas de síntesis): esta titulación puede marcar la diferencia en su futuro laboral por dos motivos: la opción de acceso a puesto con titulaciones superiores, por otro, la adquisición de técnicas y teorías que expanden sus capacidades para desarrollar trabajos más complejos y profesionales.

Julio 2020