



## PROGRAMA DE PUBLICIDAD

**Desarrollo de videoclip para la canción “El poder tras la pantalla” del proyecto “Digital game to prevent cyberbullying in 8 to 13 year old children”**

Santiago Montoya López y Kevin Daniel Ramirez Ruiz



Universidad<sup>®</sup>  
Católica  
de Manizales

VIGILADA MINEDUCACIÓN

*Obra de Iglesia  
de la Congregación*



Hermanas de la Caridad  
Dominicas de La Presentación  
de la Santísima Virgen

**Desarrollo de videoclip para la canción “El poder tras la pantalla” del video juego  
“Toby y la Escuela del cristal “del proyecto “Digital game to prevent cyberbullying  
in 8 to 13 year old children”**

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Publicidad

Asesora

Mg. Juliana Díaz Ospina

Autores:

Santiago Montoya Lopez y Kevin Daniel Ramírez Ruiz

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MANIZALES

FACULTAD DE HUMANIDADES, CIENCIAS SOCIALES Y TEOLOGÍA

PROGRAMA DE PUBLICIDAD

MANIZALES

2022

## Tabla de Contenido

Resumen .....	5
Introducción.....	6
Planteamiento del problema.....	6
Justificación.....	8
Objetivos.....	11
Objetivo general.....	11
Objetivos específicos .....	11
Marco de referencia .....	12
Marco contextual .....	12
Marco conceptual.....	15
Metodología.....	17
Etnografía visual .....	17
Impacto esperado del proyecto.....	22
Resultado y análisis, desarrollo de la propuesta .....	23
Desarrollo del producto .....	23
Público de interés .....	29
Objetivo de comunicación .....	30
Aspectos técnicos, encuadre fotográfico, técnica utilizada.....	30
Concepto creativo .....	32
Instalación artística .....	32
Conclusiones .....	33
Referencias .....	34

## Lista de Figuras

Figura 1. Copyright (s. f.).....	13
Figura 2. Copyleft logo (s. f.).....	14
Figura 3. Creative Commons, 2014).....	14
Figura 4. Gravity Falls (2022) .....	18
Figura 5. Kick Buttowski (2010).....	18
Figura 6. Frailejón Ernesto Pérez (2022) .....	19
Figura 7. UNICEF. (2012).....	19
Figura 8. Storyboard_1 .....	23
Figura 9. Storyboard_1 .....	24
Figura 10. Storyboard final .....	25
Figura 11. Storyboard final_2 .....	25
Figura 12. Storyboard final_2.....	26
Figura 13. Storyboard final_3.....	26
Figura 14. Storyboard final_4.....	27
Figura 15. Storyboard final_5.....	27
Figura 16 Storyboard final_6.....	28
Figura 17. Storyboard final_6.....	28

## Lista de Tablas

<b>Tabla 1</b> .....	<b>21</b>
----------------------	-----------

## **Resumen**

El presente documento demuestra el desarrollo académico, conceptual y animado con el cual se pretende darle animación y movimiento a una serie de imágenes en secuencia "Toby y la escuela de cristal", proceso en el cual se cuenta el contexto y la razón del proyecto y como el producto entregado aporta a los objetivos pactados. Asimismo, se indagan diferentes tendencias en contenidos audiovisuales para el grupo objetivo, técnicas, enfoques y herramientas utilizadas a manera de reporte que dan información a profundidad del producto entregado, que va a ser mostrado al público objetivo que se eligió que son niños. Se podrá apreciar distintas fuentes y referencias que sirven como soporte para darle forma y contexto al trabajo desarrollado. Se explicarán qué tipo de lineamientos se deben tener en cuenta a la hora de elaborar una pieza audiovisual que posee una autoría y qué reglas se deben tener en cuenta para cumplir con todas los estándares legales. De igual forma, se hará uso de conocimientos fuera de la disciplina publicitaria y audiovisual, para poder reforzar y darle más soporte al documento. Además, se hará notar la importancia de las técnicas de animación utilizadas para la creación de el mismo elemento.

## Introducción

### Planteamiento del problema

Esta pieza audiovisual busca reflejar la narrativa que posee el videojuego haciendo uso de herramientas gráficas como la animación 2D, pudiendo así demostrar la esencia y la funcionalidad del videojuego Tobi y la escuela de cristal, donde se habla de temas como el ciberbullying, bullying y algunos problemas psicológicos que sufren los niños en su etapa de adolescentes. Muchas de las razones por las cuales los niños no dimensionan y comprenden la gravedad del asunto es debido a diferentes factores. Inicialmente está la víctima y el victimario, por un lado, el victimario normaliza esta conducta como una manera de manipulación y obtener aquello de su víctima por medio de la fuerza, pues entiende que ese es el mejor medio para cumplir su objetivo, lo cual no divulgará de la situación. Por otro lado, está la víctima y está por lo general no habla del tema por varias razones. Por ejemplo, las víctimas no se sienten escuchadas o se sienten tan amenazadas que les da miedo hablar de la situación. Otra razón es que este tema suele enseñarse de manera formal y muy tradicional y pues los niños por su edad aprenden de manera distinta, entre más didáctica y entretenida sea la manera de educar a los niños, más digerible y agradable será para ellos asimilar información. libro [El arte de educar jugando](#) (J de J, 2021 Si hay evidencias que revelan que los niños aprenden más jugando, evidentemente es más probable que un niño aprenda de manera más fácil por medio de un video entretenido. 'El arte de aprender jugando' es una iniciativa conjunta de 15 psicólogos para favorecer el desarrollo integral de los menores de una manera entretenida y adaptada a cada franja de edad. Por eso los

programas de televisión, las películas y los videos, son fuentes de entretenimiento para los niños, pero a la misma vez, medios en los cuales ellos aprenden. (Meneses, 2021b)

## Justificación

La necesidad que se tiene actualmente de la prevención y concientización de los niños y adolescentes sobre el cyberbullying es de suma importancia. La mitigación de este comportamiento ayudará tener mayor conciencia sobre los contextos digitales, contribuirá a una interacción socialmente sana dentro de este nuevo ámbito y la mejora de la salud mental de la generación que actualmente nace y crece en un ambiente rodeado de aparatos digitales que, hasta el día de hoy, poco se plantea sobre la ética digital.

Otra necesidad por la cual se ejecutó esta pieza audiovisual es para utilizarla como herramienta promocional de la canción que posee el mismo video. Por otro lado, el videoclip proviene de los entregables previamente elaborados, como lo son: El diseño de diferentes ambientes y de personajes animados.

El entendimiento del público objetivo es esencial para poder generar contenidos atractivos para ellos y que pueda lograrse el cambio. Por tanto, se desarrolló el proyecto Toby y la escuela de cristal, En el cual se revelan hallazgos importantes sobre dicho público y estrategias específicas para conectar con los jóvenes por medio de estas plataformas. La idea resultante es el desarrollo de un videoclip que tenga todas las características necesarias para enseñar a los jóvenes valores como la empatía, la amabilidad, la conciencia sobre la diversidad y como eso los puede llevar a ser mejores personas. Por tal razón se toma como factor fundamental la creación de artes y storytelling que generen una sinergia con ellos, que sientan el contenido como un producto cercano y entretenido, semejante a lo que usualmente

consumen.

El actual proyecto de creación se genera debido a la necesidad de abordar temas específicos con la realización de movimiento de ilustraciones y animaciones, se tienen características generales sobre los gustos y contextos visuales cercanos al público objetivo, aun así es necesaria una exploración más profunda sobre el arte desarrollado en los contenidos de consumo diario, gamas cromáticas, influencias culturales, entre muchos otros factores artísticos que juegan hoy en día un papel fundamental para lograr que un contenido sea exitoso y de consumo orgánico.

Asimismo, como el proyecto tiene la intención de generar un cambio de comportamiento en del público que en este caso serían los niños, hay que explorar en conceptos psicológicos que puedan conformar tácticas para generar dicho cambio de manera inconsciente y natural. Un punto de partida estratégico y necesario dentro de este proyecto son las decisiones que se van a tomar de las herramientas y los materiales necesarios para el desarrollo de la animación, deben cimentarse en pruebas y referentes que actualmente sean populares dentro del público objetivo y direccionen el proceso desde el storyboard hasta la animación.

Otro factor para tomar en cuenta es la facilidad que puede prestar a los objetivos encontrados en el área de psicología y el impacto que pueden llegar a generar sentando con ello bases para estimular e influenciar al público objetivo infantil. Gracias a que la psicología nos brinda factores básicos para armonizar y generar

sentimientos en la mente de las personas, puede usarse como punto de partida determinante para la conformación del estilo de las creaciones que se van a realizar para la animación, temas como el entendimiento de la psicología del color, la composición visual, los rasgos físicos y de personalidad de los personajes, las texturas y composiciones que se generarán y cómo por medio de estas ediciones se pueden generar sensaciones más profundas. Para entender y conformar el estilo que se va a desarrollar una historia adecuada.

(Villanueva Marcocchio, 2019)

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Desarrollar el videoclip para el proyecto “Educational digital game to prevent cyberbullying in 8 to 13 year old children” del producto musical “El poder tras la pantalla” bajo lineamientos específicos que permitirán llegar asertivamente al grupo objetivo.

### **Objetivos específicos**

- Establecer las herramientas necesarias para el desarrollo del proyecto con el fin de tener un marco contextual para el desarrollo del videoclip.
- Comprender los estilos gráficos acorde a los contextos actuales y los desarrollos audiovisuales que se han vuelto populares los últimos años en el público joven.
- Animar las ilustraciones y darle un sentido al contexto que se desarrolla dentro de la historia del videojuego, dándole movimiento a los personajes.

## **Marco de referencia**

A continuación, se hará una explicación breve de cuáles son los derechos que rigen en las obras artísticas y publicitarias, y a la misma vez qué tipo de licencias existen para así tener un panorama claro de cómo encaminar el desarrollo de este documento y pieza audiovisual.

## **Marco contextual**

En primer lugar, se puede encontrar que toda obra literaria y artística está amparada bajo lo que se conoce como derechos de autor, ya sean libros, música, pinturas, esculturas, películas, programas informáticos, las bases de datos, los anuncios publicitarios, los mapas y los dibujos técnicos. Para ellos se debe entender los diferentes tipos de derechos que son inherentes a determinadas obras, y en particular para este proyecto, como, por ejemplo, los derechos patrimoniales que hacen referencia a la posibilidad que tiene el autor de la obra de una compensación financiera por el uso de sus obras por terceros, en este caso aplica para la Universidad Católica de Manizales. por el otro lado están los derechos morales que protegen los derechos no patrimoniales del autor, es decir, que identifican y reconocen al autor mismo por su obra. (OMPI. 2022)

En segunda instancia existen las famosas licencias CC, conocidas también como licencia copyright, copyleft y creative commons. La primera licencia hace referencia a que está protegida y se debe pedir permiso y en ocasiones pagar derechos de autor para poder utilizar determinadas obras de manera parcial o absoluta. Esto autoriza su reproducción más no su redistribución legal, esta licencia permite tener la obra a modo de uso personal. (escritores.org, 2018b)



*Figura 1. Copyright (s. f.)*

La segunda licencia que es el copyleft permite la modificación, la copia y el compartir del contenido a otros usuarios. Inclusive, se puede comercializar dicha obra. (escritores.org, 2018b)



*Figura 2. Copleft logo (s. f.)*

La última licencia es la Creative Commons que se basa en que el autor decide la protección que le quiere dar a su obra, pero en todos los usos permitidos se debe mencionar al autor. En el caso de Creative Commons y de Copleft, los autores lo dejan como patrimonio de la humanidad. También pasan a ser Creative Commons o Copleft las obras con derechos de autor, que pasan por un gran periodo de tiempo, que hace que la obra ya no tenga vigencia. Depende de la legislación de cada país, en España es a los 70 años del fallecimiento del autor. (escritores.org, 2018b)



*Figura 3. Creative Commons, 2014)*

## Marco conceptual

Para el desarrollo de una animación 2D debemos empezar con la definición de la animación 2D que es un espacio de movimiento bidimensional en el que dependiendo del trabajo que se realice tiene diferentes vertientes y se utiliza principalmente para dibujos animados y se anima también en gráficos para Videos de promociones sea corporativas o sea comerciales en ambas se hace la animación 2D ya que comparten cosas muy similares, pero siempre se van a expresar de maneras diferentes. Por ende la animación 2D, para su realización, se debe apoyar en realización de fondos y otros efectos que logren los traslados de las animaciones y los movimientos de los personajes que van a ser utilizados tanto así resultado a un producto final, algunos de los principios que se deben tener en cuenta la hora de la animación 2D es la finalidad que tiene al estirar y encoger para la sensación de flexibilidad, la anticipación de lo que se va a hacer y las acciones que se van a hacer los personajes, la puesta en escena y las poses y los gestos que se llevan a cabo dentro de esta acción el timing que se utiliza y algo muy importante es como volver atractivo el video para que llame la atención del público objetivo así que esto, lleva un proceso de storyboard Ya que Gracias a ésta es donde podemos llevar un orden de las escenas los tipos de planos y como se va llevar acabo la animación en cada punto y en cada escena, la animación 2D evolucionado mucho desde hace años gracias a todos los programas que nos facilitan más ese tipo de animaciones en este caso siendo utilizada After effects y con esto logramos crear historias. (Fuentes, 2020)

El target de la animación va más allá de lo que es un público infantil, así que la idea de qué siempre va al público infantil en este momento es errónea, ya que en los últimos años se ha ampliado muchísimo el target de las personas que consumen tanto animación como dibujos animados y su producción. Es muy importante que tanto el Target infantil como el Target adolescente juvenil comprendan esos dibujos bastante sencillos y que suelen siempre ser orientados a lo que es el aprendizaje, para que con ello todos estos detalles no pasen por alto y se logre cumplir con el objetivo de este caso de la animación que es la lucha en contra del bullying.

(Ribes, 2019)

“La creación de contenidos animados se ha convertido En uno de los puntos claves que actualmente se utilizan como un recurso educativo revolucionario qué sirve tanto para procesos de enseñanza como para procesos de aprendizaje con animación 2D se busca crear contenidos innovadores creativos y cautivadores para el público objetivo deseado así mismo tú estarías de elementos generan una gran conexión con los estudiantes en este caso y la información que tiene a su vez les genera una experiencia muy enriquecedora y que son contenidos que suelen ser simples, pero impactantes y muy efectivos para captar la atención del público objetivo al que se le presente la animación, debido a que genera fidelidad y se pueden exagerar un poco las ventajas de la animación como recursos educativos.

(Eafit,24 agosto 2018)

## Metodología

### Etnografía visual

El proyecto “*Educational digital game to prevent cyberbullying in 8 to 13 year old children*” de los investigadores Juliana Diaz Ospina y Jorge Eduardo Valencia del grupo de investigación Altamira del programa de Publicidad de la Universidad Católica de Manizales; cuenta con lineamientos específicos para el desarrollo de la pieza audiovisual, el entendimiento del valor educativo. Este tipo de videoclip permite abordar temas que a la hora de generar un impacto y crear conciencia o educar son más fáciles de comprender para el público objetivo infantil además que los atrae más y les genera más interés. Se realiza rastreo en las páginas web de canales de suscripción como Nickelodeon, Disney y Cartoon Network a través de plataformas digitales, se puede ver en los banners principales series como Gravity falls, Kick Buttowski, Teen Titans Go, El Increíble Mundo de Gumball, desde las redes sociales y canales de televisión nacional se observan tendencias como la de “El frailejón Ernesto Pérez” entre otras animaciones donde predominan los gráficos con características 2D y una animación amigable a la vista del grupo objetivo. Todo esto sale del proyecto de benchmarking elaborado por los profesores. En los seriados animados mencionados anteriormente también existen en común varias características de la animación en 2D utilizada para generar más caracterización, como el contexto de los personajes donde se desarrolla la historia, con rasgos exagerados y que se asemejan a la realidad que generen la sensación de

estar en una realidad cotidiana que se vive en las escuelas. En esta animación se juega con la iluminación, los movimientos de cámara, los gestos de los personajes y el contexto de los personajes en las diferentes locaciones.



Figura 4. Gravity Falls (2022)

*Nota: Esta imagen se toma para mostrar el tipo de referencias recopiladas para el análisis y animación del videoclip para el videojuego.*



Figura 5. Kick Buttowski (2010)

*Nota: Esta imagen se toma para mostrar el tipo de referencias recopiladas para el análisis y animación del videoclip para el videojuego.*



Figura 6. Frailejón Ernesto Pérez (2022)

*Nota: Esta imagen se toma para mostrar el tipo de referencias recopiladas para el análisis y posterior creación de los fondos y animación del video musical para el videojuego.*



Figura 7. UNICEF. (2012)

En todas las figuras, se evidencia cómo los personajes están ilustrados y animados en 2D de una manera en la que las formas que lo componen pueden generar unas animaciones sobre un fondo plano y que por medio de él generar el movimiento que se quiere lograr en los personajes y además de sus reacciones y demás.

La indagación de diferentes referencias audiovisuales sirve como base para recrear las características, movimientos y gestos más populares en este tipo de contenidos, aprovecharlas para generar un contenido audiovisual muy semejante a partir de estas que logren crear un universo nuevo en la mente del grupo objetivo de la novela gráfica “Toby y la escuela del cristal” ®.

**Tabla 1. Cronograma**

CRONOGRAMA

Actividad realizada	Fecha de inicio: 7 de Febrero de 2022 Fecha de finalización: 6 de Junio de 2022				
	Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5
Reunión inicial para asignar tareas.	X				
Elaboración de storyboard	X				
Entrega de storyboard & planteamiento del Videoclip	X				
Entrega Maquetas Videoclip & aprobación del storyboard		X	X	X	
Elaboración documento escrito & segunda entrega de maqueta del storyboard			X	X	
Entrega final del videoclip.				X	
Entrega documento escrito.					X

## **Impacto esperado del proyecto**

Se espera con el desarrollo, y realización del videoclip en 2D, se complemente el proceso de ejecución del proyecto “Educational digital game to prevent cyberbullying in 8 to 13 year old children” y se logre la contextualización de los escenarios en los cuales se desenvuelve el hilo de la historia de la novela gráfica “Toby y la escuela del cristal”. (lanzamiento período 2022).

Por otro lado, se espera que sea un material audiovisual y herramienta para uso académico que pueda generar aprendizaje en el público objetivo, es decir, público infantil, para que de manera entretenida puedan asimilar la complejidad del tema que es el cyberbullying. Se proyecta que este sea un recurso que puedan utilizar diferentes instituciones y docentes, que tenga un gran alcance para así generar mayor impacto en un número considerable de niños. De la misma forma se espera que este proyecto pueda prevenir problemas de índole social dentro de las escuelas donde conviven los estudiantes para así poder tener un entorno más sano y próspero en las aulas de clase.

## Resultado y análisis, desarrollo de la propuesta

### Desarrollo del producto

Se tuvo una serie de encuentros con la tutora del proyecto además de reuniones internas para saber cómo se iba a desarrollar el proyecto animado, además tomando en cuenta los referentes que se decidieron utilizar para lograr ejecutar el proyecto como tal. Por otro lado se llevó a cabo periódicamente encuentros con la tutora del proyecto de grado y se tuvo retroalimentación sobre los avances. Gracias a estas tutorías las versiones del proyecto iban mejorando y nutriéndose cada vez, hasta tener un resultado final esperado. Este proceso tuvo una duración de casi cuatro meses y medio que tomó en su desarrollo.

### Referente para el prototipo de storyboard:



Figura 8. Storyboard\_1

<p>Nº Escena 13 Título: Escena 13 Grabaciones: 1'33"</p> 	<p>Nº Escena 14 Título: Escena 14 Grabaciones: 1'40"</p> 	<p>Nº Escena 15 Título: Escena 15 Grabaciones: 1'58"</p> 	<p>Nº Escena 16 Título: Escena 16 Grabaciones: 2'05"</p> 
<p>Descripción: Otto en el laboratorio cantando con ojos cerrados. zoom out</p>	<p>Descripción: Bus andando y Bailando truck right</p>	<p>Descripción: Otto camina y canta recordando momentos felices. truck left</p>	<p>Descripción: Otto caminando y cantando el coro truck left</p>
<p>Nº Escena 17 Título: Escena 17 Grabaciones: 2'13"</p> 	<p>Nº Escena 18 Título: Escena 18 Grabaciones: 2'21"</p> 	<p>Nº Escena 19 Título: Escena 19 Grabaciones: 2'29"</p> 	<p>Nº Escena 20 Título: Escena 20 Grabaciones: 2'37"</p> 
<p>Descripción: Otto caminando y cantando mientras anochece. truck left</p>	<p>Descripción: Los amigos de Otto compartiendo con él y cantando. zoom out</p>	<p>Descripción: Todos felices jugando en la cancha de Basketball. zoom in</p>	<p>Descripción: Todos cantando y Otto se baja del bus. dolly out</p>
<p>Nº Escena 21 Título: Escena 21 Grabaciones: 2'43"</p> 	<p>Nº Escena 23 Título: Escena 24 Grabaciones: 3'01"</p> 	<p>Nº Escena Título: Escena Grabaciones:</p>	<p>Nº Escena 12 Título: Escena Grabaciones:</p>
<p>Descripción: Bus andando y Bailando truck right</p>	<p>Descripción: Zoom out y cierre</p>	<p>Otto disfrutando su</p>	<p>Descripción:</p>

Comentarios: Especificaciones:

Figura 9. Storyboard\_1

## Storyboard final después de ajustes:

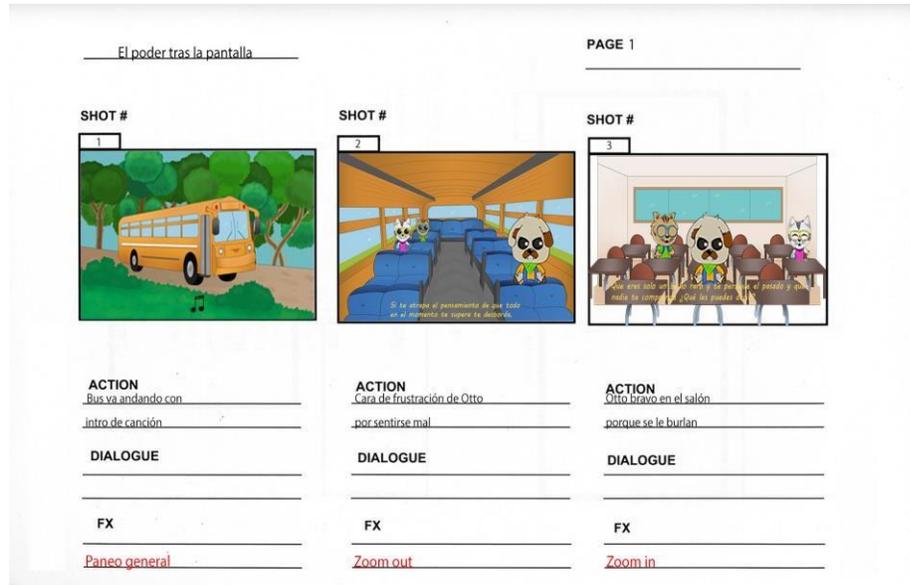


Figura 10. Storyboard final



Figura 11. Storyboard final\_2

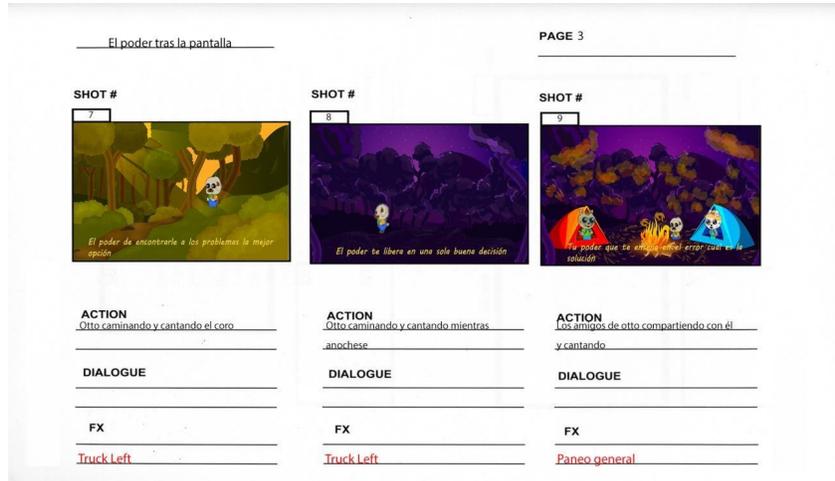


Figura 12. Storyboard final\_2

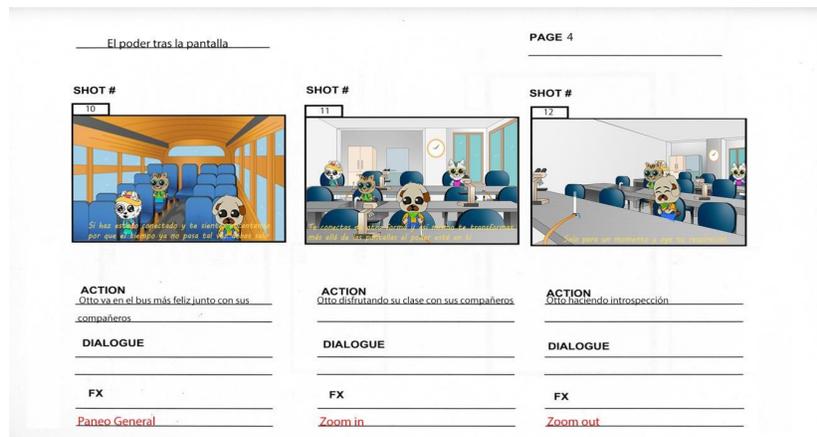


Figura 13. Storyboard final\_3

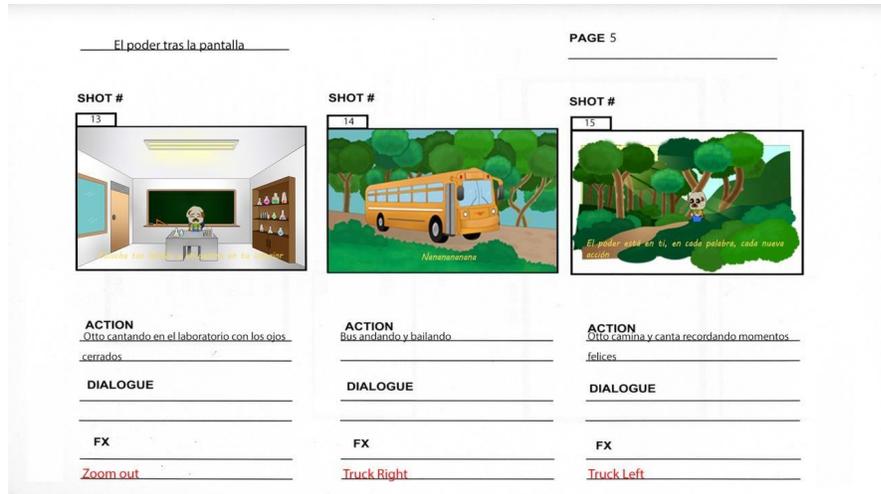


Figura 14. Storyboard final\_4

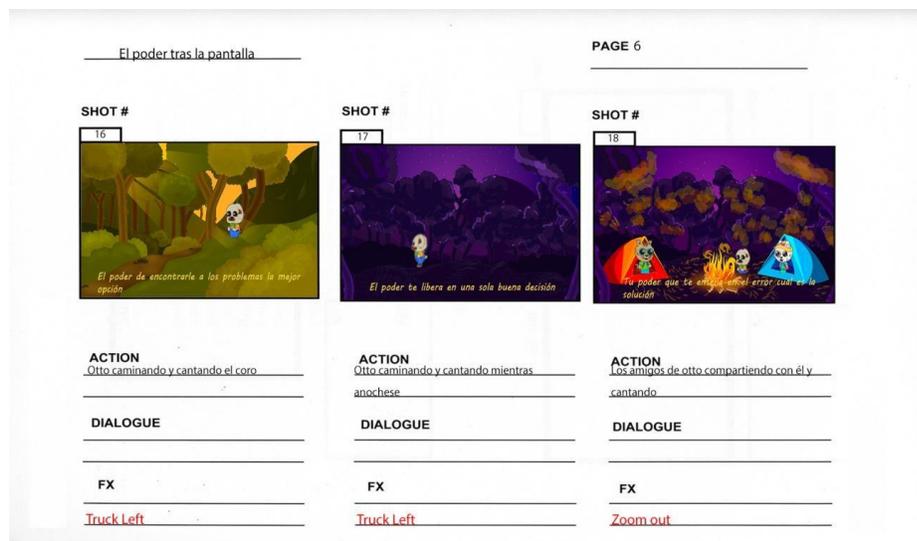


Figura 15. Storyboard final\_5

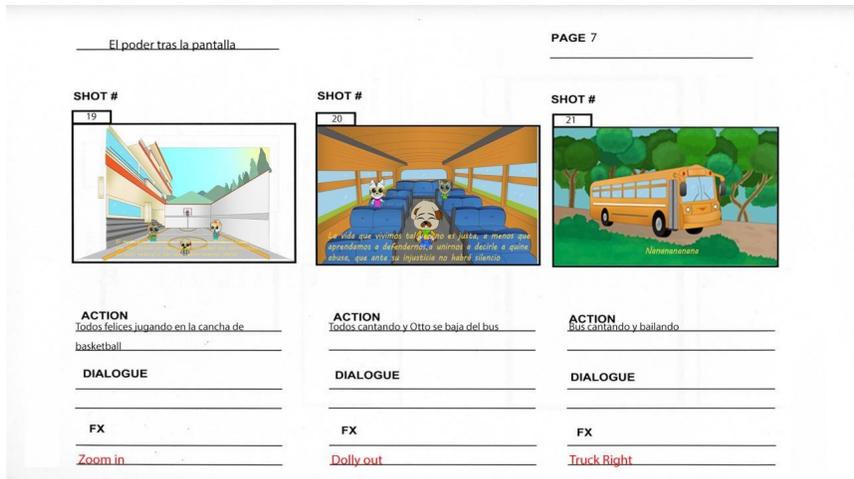


Figura 16 Storyboard final\_6

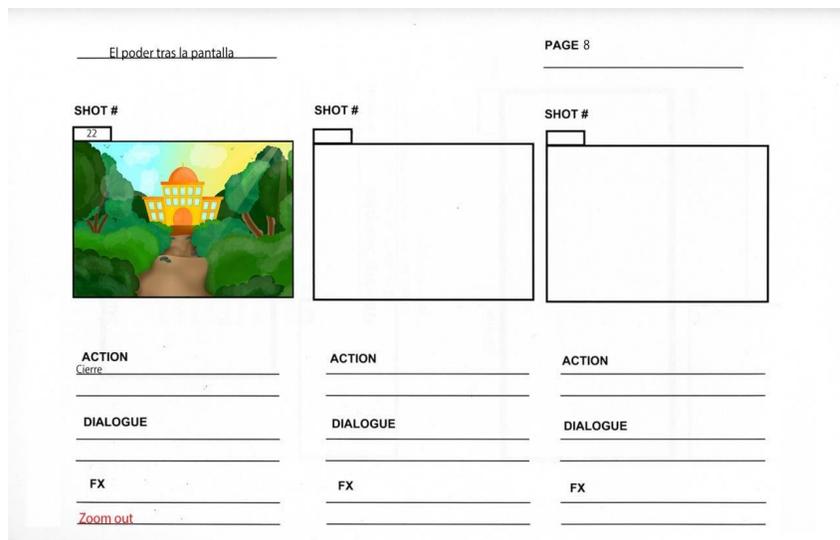


Figura 17. Storyboard final\_6

Luego de esto ejecutamos lo que fue la edición del videoclip y su posterior animación que nos ayudaron de apoyo para una buena ejecución del proyecto.

## **Público de interés**

Este proyecto fue desarrollado bajo un grupo objetivo de niños de 8 a 13 años que estén cursando educación primaria para que con ello tuvieran un contacto diario con todo el mundo digital ya sea para su goce o para un desarrollo académico ya que está en la mente desarrollan estructuras sociales que marca su interacción con el mundo a largo plazo con eso nos dimos cuenta que las plataformas digitales y el mundo audiovisual rodean mucho lo que es el concepto que los niños de estas edades consumen en cuanto a contenido se trata entonces por lo tanto se realiza una animación 2D basada en los dibujos y en las animaciones que ellos pueden encontrar tanto en plataformas digitales como en televisión con una animación en 2D que trae colores muy atractivos vibrantes y el compartimiento entre los personajes para que se sientan identificados con ellos.

## **Objetivo de comunicación**

Crear conciencia en los niños de 8 a 13 años sobre el cyberbullying por medio de la creación de animaciones e imágenes en 2D que van a estar en movimiento aportando el fondo que dará contexto a las situaciones que se deriven en los diferentes escenarios en la pieza audiovisual “El poder tras la pantalla”. (lanzamiento período 2022).

## **Aspectos técnicos, encuadre fotográfico, técnica utilizada**

El desarrollo de los escenarios para el videoclip “Toby y la escuela de cristal”. Fue a partir de encuadres en plano general y gran plano general, ya que se tiene la intención de contextualizar la historia y mostrar los lugares en los que están los personajes durante los diálogos. También la secuencia de planos en determinado orden, ya que a partir de estas fue que se logró contextualizar las horas en las cuales ocurren acontecimientos específicos. A partir de ambos aspectos se comienzan a ejecutar los movimientos de las ilustraciones y la incorporación de los sonidos y la música, se eligió esta técnica y este programa ya que según la indagación que se hizo, logra aportar más afinidad con el público objetivo. Otro aspecto importante para elegirlo fue la facilidad con la cual se logra modificar los escenarios en temas de color y forma cuando se necesita una variación en las horas del día o del ángulo de cámara.

La narración del videoclip no fue una narración lineal ya que se utilizaron diferentes ambientes a la hora del montaje de las escenas, y cómo fueron producidas para los diferentes tipos de situaciones que ocurren dentro de la narrativa audiovisual, se utilizó la composición de los tres tercios para siempre darle protagonismo al personaje y con esto darle una armonía a la imagen en cuanto ámbitos de colorimetría, a la misma vez darle profundidad a las imágenes y el tipo de transiciones que se hicieron fueron muy dinámicas, elegidas específicamente para este tipo de público objetivo que son los niños. Para que no quedara tan plano, se utilizaron técnicas de Zoom Out y técnicas de Zoom y además de paneos generales para generar la sensación de movimiento en las escenas.

## **Concepto creativo**

La narrativa que decidimos utilizar para la animación y el videoclip fue básicamente el recorrido del personaje que realiza cotidianamente desde su hogar hasta el colegio. Por lo que debe pasar en su escuela y cómo logra afrontar estos problemas y salir adelante para ello el concepto que se decidió manejar fue básicamente lo que se venía desarrollando frente al ciberbullying y el bullying. Es algo de lo que mucho o poco se habla hoy en día y es algo realmente más común de lo que se piensa. Se eligió a Otto como el personaje principal debido a que era el único perro y los perros son animales más fuertes que los gatos, por ende, serían más líderes dentro de una manada donde los perros y gatos conviven juntos.

## **Instalación artística**

Se propone como instalación artística un lanzamiento de este proyecto donde se mostrará físicamente los resultados del mismo y la proyección de la animación y vídeo musical en los premios crema de publicidad de la Universidad Católica De Manizales del año 2022, ya que es idóneo para presentar el proyecto y que sea visto por el resto de los estudiantes de la Universidad Católica de Manizales, como fue ejecutado y qué impacto puede tener en personas mayores al grupo objetivo deseado.

## Conclusiones

Este documento indaga sobre todos los puntos claves que fueron tenidos en cuenta para el desarrollo del videoclip en 2D ‘Toby y la escuela de cristal’ para llevar a cabo una serie de animaciones que se podrían tomar a favor de este proyecto para base del desarrollo de los diferentes artículos de toda la novela gráfica. Este producto reúne todas las características de una investigación que se realizó sobre esta pieza audiovisual generando así, diferentes planos y diferentes movimientos de animación de los personajes y de las locaciones que se eligieron dentro del Storyboard para componer el videoclip creando recurrentes situaciones que pudieran asimilar la realidad que a diario viven algunas personas del grupo objetivo seleccionado.

Con este proyecto se puede concluir que la elaboración de contenidos audiovisuales que generen valor en el público objetivo y sean entretenidos a la misma vez, pueden impactar a tal punto de generar cambios en las conductas y mayor facilidad en el aprendizaje, sobre todo en temas complejos de asimilar. Como dice el famoso refrán. “Lo que fue fácil de entender fue difícil de escribir”, y traduciendo a este trabajo, se puede decir que, “lo que fue fácil de producir, fue riguroso en su preproducción.

## Referencias

- @.A.R.T.E.L.I.S.T.A. (2014, 28 enero). *Creative Commons: arte libre* [Ilustración].  
artelistablog. <https://www.artelista.com/blog/licencias-creative-commons/>
- Eafit, U. (2018, 24 agosto). *Creación de contenidos animados - Centro para la Excelencia en el Aprendizaje / Contenidos - Universidad EAFIT*. www.eafit.com.  
<https://www.eafit.edu.co/proyecto50/contenidos/Paginas/como-crear-contenidos-animados.aspx>
- escritores.org. (2018, 2 abril). *Copyright, Copyleft y Creative Commons*. Escritores.org - Recursos para escritores. Recuperado 12 de julio de 2022, de  
<https://www.escritores.org/recursos-para-escritores/recursos-2/articulos-de-interes/23385-copyright-copyleft-y-creative-commons?dt=1655872735107>
- Fuentes, C. (2020, 4 octubre). *¿Qué es la Animación 2D? Todo lo que Debes de Saber*.  
IndustriaAnimacion.com. <https://www.industriaanimacion.com/2020/08/que-es-la-animacion-2d-todo-lo-que-debes-de-saber/>
- Fondo de pantalla de Gravity Falls*. (2022). [Ilustración]. Disney Plus.  
<https://www.disneyplus.com/series/gravity-falls/>
- Frailejon ernesto perez*. (2022). [Ilustración].  
(<https://www.radionacional.co/actualidad/personajes/frailejon-ernesto-perez-la-historia-de-como-se-creo-el-personaje>).
- Imágenes
- Copyright*. (s. f.). [Imagén]. Wiki Five Nights at Freddy's: High School. <https://five-nights-at-freddys-high-school.fandom.com/es/wiki/Copyright>
- Kick Buttowski*. (2010). [Ilustración]. kick buttowski medio doble de riesgo.

Meneses, N. (2021, 10 junio). *Aprender jugando, vital para que los niños crezcan felices y seguros de sí mismos*. El País. Recuperado 12 de julio de 2022, de <https://elpais.com/mamas-papas/2021-06-09/aprender-jugando-vital-para-conseguir-que-los-ninos-crezcan-felices-y-seguros-de-si-mismos.html>

M.A.T.I.T.A.D.I.G.I.T.A.L.E. (s. f.). *Copyleft logo* [Ilustración]. Adobe Stock. <https://stock.adobe.com/es/images/copyleft-logo/37132326>

OMPI. (s. f.). *Derecho de autor*. OMPI Organización mundial de la propiedad intelectual. Recuperado 12 de julio de 2022, de <https://www.wipo.int/copyright/es/>

Ribes, L. (2019, 5 diciembre). *El target de la animación: más allá del público infantil*. Blog de ILERNA Online. <https://www.ilerna.es/blog/aprende-con-ilerna-online/imagen-sonido/el-target-de-la-animacion-mas-alla-del-publico-infantil/>

(UNICEF). (2012, 30 mayo). *Cyber Bullying (UNICEF)* [Vídeo]. YouTube UNICEF. <https://www.youtube.com/watch?v=asTti6y39xI>

Villanueva Marcocchio, I. (2019, 29 agosto). *Uso efectivo del color en el aprendizaje*. edutic.delasalle.edu.mx. <http://edutic.delasalle.edu.mx/index.php/2019/08/22/uso-efectivo-del-color-en-el-aprendizaje/>

## Anexos

Anexo 1. Storyboard

El poder tras la pantalla

PAGE 1

SHOT #



**ACTION**  
Bus va andando con  
intro de canción

**DIALOGUE**

**FX**

Paneo general

SHOT #



**ACTION**  
Cara de frustración de Otto  
por sentirse mal

**DIALOGUE**

**FX**

Zoom out

SHOT #



**ACTION**  
Otto bravo en el salón  
porque se le burlan

**DIALOGUE**

**FX**

Zoom in

El poder tras la pantalla

PAGE 2

SHOT #



**ACTION**  
Otto camina y se detiene a respirar

**DIALOGUE**

**FX**

Zoom out

SHOT #



**ACTION**  
Otto haciendo introspección

**DIALOGUE**

**FX**

Zoom out

SHOT #



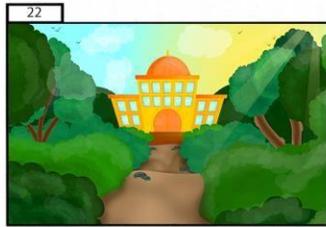
**ACTION**  
Otto camina y canta recordando momentos felices

**DIALOGUE**

**FX**

Truck Left

SHOT #



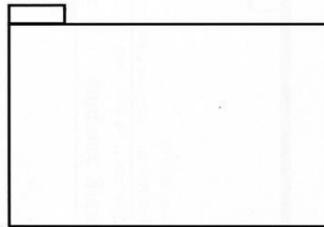
**ACTION**  
Cierre

**DIALOGUE**

**FX**

Zoom out

SHOT #

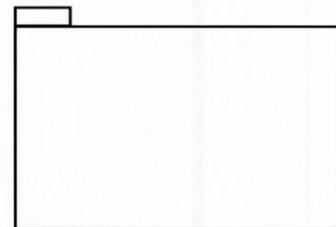


**ACTION**

**DIALOGUE**

**FX**

SHOT #

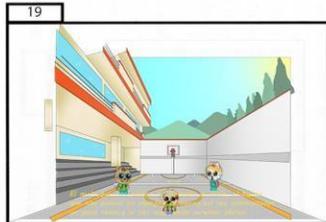


**ACTION**

**DIALOGUE**

**FX**

SHOT #



**ACTION**  
Todos felices jugando en la cancha de  
basketball

**DIALOGUE**

**FX**

Zoom in

SHOT #



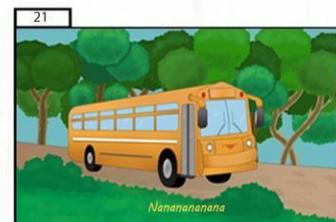
**ACTION**  
Todos cantando y Otto se baja del bus

**DIALOGUE**

**FX**

Dolly out

SHOT #



**ACTION**  
Bus cantando y bailando

**DIALOGUE**

**FX**

Truck Right

SHOT #

16



**ACTION**

Otto caminando y cantando el coro

**DIALOGUE**

**FX**

Truck Left

SHOT #

17



**ACTION**

Otto caminando y cantando mientras anochece

**DIALOGUE**

**FX**

Truck Left

SHOT #

18



**ACTION**

Los amigos de otto compartiendo con él y cantando

**DIALOGUE**

**FX**

Zoom out

SHOT #

13



**ACTION**

Otto cantando en el laboratorio con los ojos cerrados

**DIALOGUE**

**FX**

Zoom out

SHOT #

14



**ACTION**

Bus andando y bailando

**DIALOGUE**

**FX**

Truck Right

SHOT #

15



**ACTION**

Otto camina y canta recordando momentos felices

**DIALOGUE**

**FX**

Truck Left

SHOT #

10



**ACTION**

Otto va en el bus más feliz junto con sus compañeros

**DIALOGUE**

**FX**

Paneo General

SHOT #

11



**ACTION**

Otto disfrutando su clase con sus compañeros

**DIALOGUE**

**FX**

Zoom in

SHOT #

12



**ACTION**

Otto haciendo introspección

**DIALOGUE**

**FX**

Zoom out

SHOT #

7



**ACTION**

Otto caminando y cantando el coro

**DIALOGUE**

**FX**

Truck Left

SHOT #

8



**ACTION**

Otto caminando y cantando mientras anochece

**DIALOGUE**

**FX**

Truck Left

SHOT #

9



**ACTION**

Los amigos de otto compartiendo con él y cantando

**DIALOGUE**

**FX**

Paneo general



Universidad<sup>®</sup>  
Católica  
de Manizales

VIGILADA MINEDUCACIÓN

*Obra de Iglesia  
de la Congregación*



Hermanas de la Caridad  
*Dominicas de La Presentación*  
de la Santísima Virgen

*Universidad Católica de Manizales*  
Carrera 23 # 60-63 Av. Santander / Manizales - Colombia  
PBX (6)8 93 30 50 - [www.ucm.edu.co](http://www.ucm.edu.co)