



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

**DOCUMENTAL AUDIOVISUAL SOBRE LAS CULTURAS URBANAS E INFLUENCIA EN
LA CIUDADANIA MORLACA, PARA LA CASA DE LA CULTURA NÚCLEO DEL AZUAY**

AUTORES:

GARZÓN ATIENCIA JONATHAN STEVE

PÉREZ TIGRE LUIS ANTONIO

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO

TUTOR:

Mgrtr: Marco Tulio Pazmiño Piedra

CUENCA – ECUADOR, 2024

DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **AUTORES**, incluido sus derechos culturales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de sus

titular.

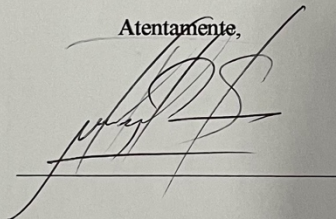
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: **PÉREZ TIGRE LUIS ANTONIO**, con el título “Documental audiovisual sobre las Culturas Urbanas e Influencia en la ciudadanía morlaca, para la Casa de la Cultura Núcleo del Azuay”, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,



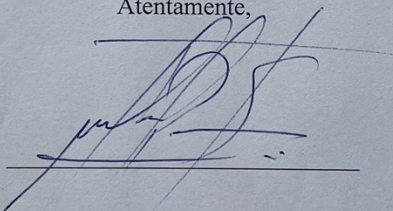
Marco Tulio Pazmiño Piedra.

0101811180

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR
Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: **Garzón Atiencia Jonathan Steve**, con el título “Documental audiovisual sobre las Culturas Urbanas en Influencia en la ciudadanía morlaca, para la Casa de la Cultura Núcleo del Azuay”, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,



Marco Tulio Pazmiño Piedra.

0101811180

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **GARZON ATIENCIA JONATHAN STEVE**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **Diseño Gráfico**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“Documental audiovisual sobre las Culturas Urbanas en Influencia en la ciudadanía morlaca, para la Casa de la Cultura Núcleo del Azuay”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,

GARZON ATIENCIA JONATHAN STEVE

Cédula: 0104037122



www.sudamericano.edu.ec

Bolívar y Manuel Vega - San Blas (593 7) 2838323 - 2843619 0996976449

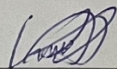
info@sudamericano.edu.ec

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **PÉREZ TIGRE LUIS ANTONIO**, estudiante del **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **Diseño Gráfico**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“Documental audiovisual sobre las Culturas Urbanas e Influencia en la ciudadanía morlaca, para la Casa de la Cultura Núcleo del Azuay”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



PÉREZ TIGRE LUIS ANTONIO

Cédula: 0105688162





TÍTULO:

**DOCUMENTAL AUDIOVISUAL SOBRE LAS CULTURAS URBANAS E INFLUENCIA EN
LA CIUDADANIA MORLACA, PARA LA CASA DE LA CULTURA NÚCLEO DEL AZUAY**

*Trabajo de titulación presentado previo a la obtención del título de Diseñador Gráfico con nivel
equivalente a tecnólogo superior.*

Autores: Jonathan Garzón, Luis Pérez

Carrera: Diseño Gráfico con nivel equivalente a tecnología superior

Tutor: Mgtr. Marco Pazmiño

Cuenca, Ecuador - Agosto 2024

RESUMEN.

Este proyecto audiovisual, titulado "CULTURAS URBANAS", busca proyectar los desafíos que enfrentan los artistas y la falta de empatía hacia estos colectivos en un entorno social conservador. A través del documental, se destaca la importancia del crecimiento de las culturas Metal, Hip Hop y Electrónica en la ciudad de Cuenca. Estas culturas no solo contribuyen a la diversidad artística, sino que también juegan un papel crucial en la formación de una identidad local.

El documental pretende proporcionar mayor información sobre los diversos géneros musicales, demostrando su impacto positivo en la sociedad cuencana. Se busca cambiar la percepción negativa que existe hacia estos movimientos, que a menudo son mal catalogados debido a su manera de vestir y a la forma en que se expresan. Al mostrar las historias personales, los procesos creativos y la influencia comunitaria de estos artistas, el documental aspira a fomentar una mayor aceptación y reconocimiento de estas culturas urbanas, resaltando su valor cultural y social.

La creación de este proyecto se realizó mediante recursos obtenidos a través de encuestas en instituciones privadas y la participación en eventos públicos y privados. Durante estos eventos, se llevaron a cabo entrevistas con cada artista para profundizar la magnitud del problema y desarrollar el contenido del documental. Además, se diseñó un Imagotipo en ilustrador, que fue animado con After Effects para darle vida a la identidad visual del proyecto.

Se utilizaron tomas de dron para capturar vistas aéreas de la ciudad, mostrando tanto el entorno urbano como las áreas donde se desarrolló parte del documental.

La edición del documental se llevó a cabo en Premiere Pro, integrando las entrevistas y el material filmado para crear una narrativa cohesiva y profesional.

El documental Audiovisual "CULTURAS URBANAS" A través de la documentación de sus historias, desafíos, y vivencias de los artistas, que se espera contribuir al reconocimiento y aceptación de estas culturas.

Para el lanzamiento del documental, contamos con el apoyo de la Casa de la Cultura Núcleo del Azuay, que facilitará la proyección y la promoción del proyecto. Este apoyo es fundamental para asegurar que el documental llegue a una audiencia amplia y se genere un impacto significativo en la comunidad. El evento de lanzamiento servirá no solo para celebrar la culminación del proyecto, sino también para promover una mayor comprensión y aprecio por las culturas urbanas en Cuenca.

Clave: Documental, Cultura, Identidad, Impacto social y Narrativa Audiovisual.

ABSTRACT.

This audiovisual project, entitled “URBAN CULTURES”, seeks to project the challenges faced by artists and the lack of empathy towards these groups in a conservative social environment. Through the documentary, the importance of the growth of Metal, Hip Hop and Electronic cultures in the city of Cuenca is highlighted. These cultures not only contribute to artistic diversity, but also play a crucial role in the formation of a local identity.

The documentary aims to provide more information about the various musical genres, demonstrating their positive impact on Cuenca's society. It seeks to change the negative perception that exists towards these movements, which are often miscategorized because of the way they dress and the way they express themselves. By showing the personal stories, creative processes and community influence of these artists, the documentary aims to foster greater acceptance and recognition of these urban cultures, highlighting their cultural and social value. The creation of this project was achieved through resources obtained through surveys in private institutions and participation in public and private events. During these events, interviews were conducted with each artist to deepen the magnitude of the problem and develop the content of the documentary. In addition, an imagotype was designed in illustrator, which was animated with After Effects to give life to the visual identity of the project. Drone shots were used to capture aerial views of the city, showing both the urban environment and the areas where part of the documentary was developed. The editing of the documentary was done in Premiere Pro, integrating the interviews and footage to create a cohesive and professional narrative.

The Audiovisual Documentary “URBAN CULTURES” Through the documentation of their stories, challenges, and experiences of the artists, we hope to contribute to the recognition and acceptance of these cultures.

For the launching of the documentary, we have the support of the Casa de la Cultura Núcleo del Azuay, which will facilitate the screening and promotion of the project. This support is essential to ensure that the documentary reaches a wide audience and generates a significant impact on the community. The launch event will serve not only to celebrate the completion of the project, but also to promote a greater understanding and appreciation of urban cultures in Cuenca.

Keywords: Documentary, Culture, Identity, Social Impact and Audiovisual Narrative.

DEDICATORIA.

Dedicamos esta tesis a nuestras queridas familias, cuyo apoyo incondicional y amor nos han dado la fortaleza para seguir adelante en este largo camino académico. Sin su comprensión y paciencia, este logro no habría sido posible.

A nuestros profesores y mentores, agradecemos su guía y sabiduría. Sus enseñanzas han sido fundamentales en nuestro crecimiento profesional y personal. En especial, queremos agradecer a nuestro profesor Mgtr. Marco Pazmiño por su incansable apoyo y orientación a lo largo de este proyecto.

También extendemos nuestro más profundo agradecimiento a los artistas que generosamente nos dieron su tiempo y espacio, permitiéndonos conocer y documentar sus historias. Su colaboración y apertura han enriquecido enormemente nuestro trabajo y nos han brindado una visión invaluable de sus mundos.

Finalmente, damos gracias a Dios por darnos la fuerza, la perseverancia y la inspiración necesarias para completar esta tesis.

A todos ustedes, dedicamos este trabajo con gratitud y aprecio.

Tabla de contenido

RESUMEN	8
ABSTRACT	11
DEDICATORIA	13
Introducción	18
Problemática	18
Justificación	19
OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN	19
Objetivo General	19
Objetivos Específicos	20
CAPÍTULO I	21
DIAGNOSTICO	21
1. Marco de Referencia	21
1.1 Marco Teórico	21
1.1.2 Percepción Negativa Sobre las Culturas Urbanas	21
1.1.2.1 Estereotipos y Prejuicios:	21
1.1.2.2 Representación en los Medios de Comunicación:	22
1.1.2.3 Choque de Valores:	23
1.1.2.6 Resistencia y Empoderamiento	24

1.1.2.7 Estrategias para mejorar la percepción:	25
a) Diálogo y Colaboración:	25
1.2 Marco Contextual	26
1.3 Marco Conceptual	28
1.3.1 Diseño Gráfico.....	28
a) Características de la fotografía	30
1.4 Brief:.....	40
1.4.2 Banco de preguntas realizadas a los grupos focales	40
1.4 Homólogos.....	42
CAPÍTULO II	46
2. Metodologías.....	46
2.1.6 Preguntas Relevantes para el Proceso de Entrevista a Grupos Focales: ¡Error! Marcador no definido.	
2.2 Metodología del Trabajo:	¡Error! Marcador no definido.
2.2.1 Metodología del Diseño:	¡Error! Marcador no definido.
2.2.1.2 Design Thinking:.....	¡Error! Marcador no definido.
2.2.1.6 Prototipar:	¡Error! Marcador no definido.
2.2.1.7	¡Error! Marcador no definido.
2.3 Propuesta de Diseño:	53
CAPÍTULO III	54

3. Propuesta de la Investigación:	54
3.1.6.1 Cronograma de Storytelling:	56
3 Fase de desarrollo	59
3.1.2 Diseño Isologo BUOR:	61
3.1.4 Imagotipo Establecido al Documental Culturas Urbanas	62
3.1.5 Aplicación Post / Web	62
3.1.6 Diseño Definido Post / Web	63
3.1.7 Diseño Definido Post / Físico	64
3.1.8 Implementación	64
Planos del Documental	64
3.2 Definción Selección del tema	65
3.1 Aprendizaje	66
CAPÍTULO IV	67
4. Resultados hablar o conclusión	67
Presentación de los Resultados:	68
4.2 Conclusión	74
4.2 Recomendaciones de el producto final video foto y link	75
4.4. Cronograma de actividades	75
Mes	75
Actividad	75

Semana 1-2.....	75
Semana 3-4.....	76
Semana 1-2.....	76
Semana 3-4.....	76
Semana 1-2.....	77
Semana 3-4.....	77
Semana 1-2.....	77
Semana 3-4.....	78
Semana 1-2.....	78
Semana 3-4.....	78
Semana 1-2.....	78
4.5. Presupuesto activos pasivos.....	78
4.5. Anexos fotografías sobre el proyecto:	81
4.6. Referencias Bibliográficas:	84
<i>Bibliografía</i>	<i>¡Error! Marcador no definido.</i>

Introducción

El desarrollo de este proyecto audiovisual con el título CULTURAS URBANAS, destaca la importancia de los colectivos. Metal, Hip Hop, Electrónica de nuestra ciudad, una mirada profunda y enriquecedora de la cultura artística local, destacando su importancia como parte integral de la identidad y el tejido social de la ciudad, ya que existe un notable crecimiento en la escena artística, estos grupos se caracterizan por tener su propio dialecto, vestimenta, conducta y, espacios de encuentro que los distingue de la sociedad actual, este documental reflejara otra perspectiva de los movimientos urbanos y su influencia profesional y artística en la localidad, cambiando el concepto que se tiene sobre los colectivos urbanos.

Problemática

Los problemas que atraviesan las culturas urbanas en el medio social conservador de Cuenca , ha generado la falta de empatía y aceptación hacia los movimientos en la localidad actual, proyectar mediante el documental CULTURAS URBANAS mayor información y comunicación sobre los diferentes géneros musicales que abarca este proyecto, demostrando la influencia profesional y artística en la sociedad cuencana, para este proyecto se ha analizado el tabú en el que se encuentra las culturas urbanas que se han ido desarrollando en la escena local, cambiar la perspectiva negativa que se tiene sobre su música y su particular manera de vestir.

Justificación

El documental audiovisual permitirá reforzar la importancia y reconocimiento cultural de las artes locales que han transformado la ciudad de Cuenca, convirtiéndola en un escenario vibrante y dinámico influenciando a la cultura morlaca., identificar rasgos culturales, desafíos y las oportunidades que estas manifestaciones artísticas representan, fomentando la identidad local y potenciando el turismo cultural en la localidad.

OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

Objetivo General

Crear un documental sobre las culturas urbanas en Cuenca sobre metal, hip hop, electrónica, es analizar las manifestaciones estéticas, artísticas y discursos de los movimientos culturales en Cuenca, a través de un estudio etnográfico y estético. Para valorar su producción artística y aporte profesional en la sociedad, explorar cómo estas culturas urbanas pueden convivir y coexistir con la sociedad cuencana, generando identidades locales y promoviendo la integración de las artes académicas y populares, y rompiendo estigmas hacia estos grupos en nuestra sociedad; utilizando las técnicas del diseño gráfico como, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Ilustrador, herramientas que nos ayuda para la creación de este proyecto, e incentivar y comunicar a la sociedad morlaca mediante el aval de la Casa de la Cultura Núcleo del Azuay.

Objetivos Específicos

Analizar: las diferentes historias y testimonios de artistas urbanos locales, experiencias, desafíos y logros de los participantes en el desarrollo del proyecto, filmaciones, animación, edición de video, retoque fotográfico, digitalización y publicidad.

Bocetar: paso a paso acciones y actos necesarios para crear edición de eventos, fotografía, público asistente en los diferentes espacios de encuentro de las culturas urbanas.

Proyectar: por medio de un documental audiovisual se va presentar los desafíos que enfrenta los artistas sobre la falta de empatía y la percepción negativa que tiene la sociedad morlaca.

CAPÍTULO I

DIAGNOSTICO

1. Marco de Referencia

1.1 Marco Teórico

1.1.2 Percepción Negativa Sobre las Culturas Urbanas

1.1.2.1 Estereotipos y Prejuicios:

Hip hop: De acuerdo con El movimiento Hip- Hop es considerado un espacio de pertenencia y admisión identitaria, que se fortalece al desarrollar lenguajes propios y, con ello expresarse mediante su música y líricas ante una sociedad con falta de aceptación por sus aspectos físicos y verbales: (Garcés Montoya, 2011)

Metal: La música metal es un género musical que se caracteriza por su sonido pesado, potente y agresivo. Surgió a finales de los años 60 en el Reino Unido, como una evolución del rock, y ha ido cobrando importancia a lo largo. Dicha identidad tiene el propósito de romper los estereotipos sociales, religiosos, morales y políticos, según con el correr de los años los estudios de la realidad social contemporánea es donde los jóvenes se hacen más visibles, que de esta manera demuestran su rebeldía hacia una sociedad censurada sobre la Cultura Metal, que a través de la música es su manera particular de identificarse con indumentaria negra que los representa en todos los subgéneros del Rock y se asocian con las siguientes características.

Simbolismo Oscuro: La imaginería asociada con la muerte, lo oculto y la rebelión puede generar miedo y rechazo.

Ruidos Fuertes y Agresivos: La música del metal, con sus ritmos rápidos y voces guturales, puede ser percibida como perturbadora y agresiva. (Solimano, 2013)

Electrónica: Aparecieron los primeros instrumentos en el siglo XIX a XX se permitió la experimentación con sonidos y dispositivos electrónicos.

Después de tantos experimentos se llevó a cabo en grabadoras de cintas obtuvieron reconocimiento y apoyo financiero, en Europa se crearon los primeros estudios de música electrónica, más que un estilo de música es un conjunto de diversas formas de transformar el sonido y la música. (Martina, 2024)

1.1.2.2 Representación en los Medios de Comunicación: la importancia y desarrollo en la rama artística hacia los artistas de las escenas Metal, Hip-hop, Electrónica, han sido desarrollada por los medios de comunicación que han influenciado de manera positiva como negativa para las Culturas Urbanas como lo describe la (teacher, 2024)

Vivimos en una cultura llena de imágenes y estamos rodeados diariamente de representaciones mediáticas en los sitios de la red, en la televisión, en las películas, en los reportajes de noticias y en los libros. Utilizamos imágenes, audio y palabras escritas para transmitir información sobre eventos, historias o temas. De esta manera, los artistas de los movimientos culturales hemos sido reconocidos y también hemos enfrentado críticas por nuestra influencia comunicativa, lo que ha resaltado tanto nuestros triunfos como nuestros fracasos.

a) Sensacionalismo: Los medios a menudo se enfocan en aspectos negativos o controversiales de estas subculturas, reforzando estereotipos.

b) Falta de Contexto: La cobertura mediática puede carecer de una comprensión profunda de las culturas urbanas, lo que perpetúa malentendidos.

1.1.2.3 Choque de Valores: Los choques culturales es uno de los factores principales para el desarrollo de las culturas no solo musicales si no religiosas, de esta manera los movimientos urbanos atraviesan dificultades para ser aceptados positivamente en la sociedad. El mundo actual facilita cada vez más el contacto intercultural y nos expone al proceso de choque así lo define. (Bautista, 2004)

a) Normas Conservadoras: Las culturas urbanas a menudo desafían las normas y valores conservadores, lo que puede generar rechazo por parte de quienes se sienten amenazados por estas formas de expresión.

b) Cambio Cultural: La rápida evolución y popularización de estas subculturas pueden ser vistas como una amenaza a las tradiciones establecidas. (Gelfand, 2019)

1.1.2.4 Consecuencias de la percepción negativa: Éstos se definen como aquellas condiciones presentes en una situación, que están directamente relacionadas con la organización, el contenido del trabajo y la realización de la tarea, pueden afectar la salud física, psíquica o social (Beatriz Talavera Velasco, 2017) la percepción negativa se refiere a la forma en que una persona o grupo es percibida de manera desfavorable por parte de otros individuos o la sociedad en general, esta percepción puede basarse en estereotipos, prejuicios, experiencias pasadas, influenciada por la evidencia que deja atrás estos movimientos culturales tanto negativos o positivos, expresados en sus líricas o indumentaria que los identifica cada cultura, definiendo de acuerdo a su imagen físico o marginalización Social.

a) Exclusión Social: Los artistas y seguidores pueden ser marginados y excluidos de ciertos espacios y oportunidades sociales.

- b) Discriminación:** La percepción negativa puede llevar a la discriminación en ámbitos como el empleo, la educación y el acceso a servicios. (Ahad A A, 2023)

1.1.2.5 Barreras Profesionales:

La revisión histórica sobre el artista la originalidad, inspiración-entusiasmo, imaginación y creación, que durante el periodo de fines del siglo XVII hasta principios del siglo XIX serán divididos, con la glorificación y la estigmatización, condiciones o circunstancias que dificultan la participación de las personas en la sociedad estas barreras pueden estar relacionadas con aspectos culturales, sociales, económicos, características principales que enfrentan las Culturas Urbanas, para desarrollarse en su campo laboral y artístico. (Germán Sánchez Daza, 2019)

a) Dificultades para el Reconocimiento: Los artistas pueden enfrentar dificultades para obtener reconocimiento y apoyo en la industria musical y en otros campos culturales.

b) Limitaciones en la Expresión Artística: La necesidad de evitar la estigmatización puede llevar a la autocensura y limitar la creatividad. (ec)

c) Estrés y Ansiedad: La constante crítica y el rechazo pueden generar estrés y ansiedad en los artistas.

d) Autoestima y Autoimagen: La percepción negativa puede afectar la autoestima y la autoimagen de los artistas y sus seguidores. (Fano, 2023)

1.1.2.6 Resistencia y Empoderamiento

a) Movimientos de Resistencia: La estigmatización puede fortalecer la cohesión dentro de estas subculturas y fomentar movimientos de resistencia y empoderamiento.

b) Innovación y Creatividad: La necesidad de superar los prejuicios puede impulsar la innovación y la creatividad en la música y otras formas de arte. (Senín, 2012)

1.1.2.7 Estrategias para mejorar la percepción:

a) Educación y Sensibilización

1) Programas Educativos: Iniciativas que promuevan una comprensión más profunda y matizada de estas culturas pueden ayudar a reducir prejuicios. (Villodre, 2011)

2) Representación Positiva en los Medios: Fomentar una representación más equilibrada y positiva en los medios de comunicación. (Lazcano, 2016)

a) Promoción de la Diversidad Cultural:

1) Festivales y Eventos Culturales: Organizar eventos que celebren la diversidad y la riqueza de las culturas urbanas.

2) Apoyo a Artistas: Facilitar el acceso a plataformas y recursos para que los artistas puedan mostrar su trabajo y alcanzar un público más amplio. (Exposiciones)

a) Diálogo y Colaboración:

1) Espacios de Diálogo: Crear espacios donde se pueda dialogar sobre las percepciones y experiencias de los artistas y seguidores de estas subculturas.

2) Colaboraciones Interculturales: Fomentar colaboraciones entre artistas de diferentes géneros y culturas para promover la comprensión y el respeto mutuo.

En conclusión, los problemas de percepción negativa de los artistas de hip hop, metal y música electrónica tienen raíces complejas y consecuencias significativas. Sin embargo,

mediante la educación, la promoción de la diversidad y el diálogo, es posible trabajar hacia una mayor aceptación y aprecio de estas culturas urbanas.

1.2 Marco Contextual

El siguiente trabajo de investigación se enfoca en las Culturas Urbanas de Cuenca las culturas urbanas desempeñan un papel significativo en la ciudad, estas culturas se manifiestan a través de diversas prácticas culturales y elementos simbólicos en el espacio público urbano, algunas de estas prácticas incluyen el arte urbano, la música, la moda, que son parte de su expresión cultural, la importancia de las culturas urbanas radica en su capacidad para generar identidad y sentido de pertenencia en la comunidad, compartir intereses comunes y establecer conexiones sociales además, las culturas urbanas contribuyen a la diversidad cultural de la ciudad, también han sido reconocidas como una forma de promover el turismo y el desarrollo económico de la localidad, y con la participación de la Casa de la Cultura Núcleo del Azuay que ha ido en el transcurso de su historia apoyando a los diferentes colectivos de música, arte, y danza, que se desarrollan en los diferentes lugares y escenarios de la capital Azuaya.

En las investigaciones realizadas en la sociedad cuencana, se ha observado una falta de empatía y aceptación hacia las culturas urbanas del metal, hip hop y electrónica, estas culturas se caracterizan por su música, estilos de vida y formas de expresión artística que a menudo son percibidas como diferentes o desviadas.

En este proyecto se enfoca en realizar un documental para cambiar la perspectiva sobre la imagen que se tiene sobre estas culturas, al desarrollar este proyecto se debe de tener en cuenta varios aspectos.

1. **Investigación Exhaustiva:** Realiza una investigación profunda sobre las culturas urbanas que desea abordar en el documental examinar su historia, características, influencias y evolución a lo largo del tiempo, esto nos ayudará a comprender mejor el contexto en el que se desarrollan estas culturas y capturar su esencia de manera más auténtica.
2. **Perspectiva inclusiva:** Representar de manera equitativa y respetuosa a las culturas urbanas, evitar los estereotipos y prejuicios, y mostrar la diversidad y la riqueza de estas comunidades.
3. **Entrevistas y testimonios:** Para obtener una visión más completa de las culturas urbanas, se considera principalmente entrevistar a personas que forman parte de estas comunidades, escuchar sus historias, experiencias y perspectivas para capturar la autenticidad de sus voces y enriquecer el documental.
4. **Contexto histórico y social:** Situar a las culturas urbanas en su contexto histórico y social, examinar cómo han surgido y evolucionado en respuesta a diferentes factores, como la música, la moda, los movimientos sociales y los cambios en el entorno urbano, esto ayudará

a los espectadores a comprender mejor la importancia y el impacto de estas culturas en la sociedad.

5. **Impacto en la comunidad:** Explorar el impacto de las culturas urbanas en la comunidad local y en la sociedad en general, examinar cómo estas culturas han influido en la música, el arte, la moda, el lenguaje y la identidad de las personas que las adoptan, también considerar cómo estas culturas pueden haber enfrentado desafíos y discriminación, así como su capacidad para generar cambios positivos en la sociedad.

6. **Estilo narrativo y visual:** se estructurará a través de la cinematografía aplicando las herramientas de Ilustrador para definir la línea grafica, Photoshop edición fotográfica, Adobe Premier edición de video, After Effects animación, con el cual se desarrollara el documental culturas urbanas, para captar la energía, estética, música y principalmente los lugares y escenarios de las culturas urbanas, esto ayudará a transmitir la esencia de estas culturas e involucrar a los espectadores de manera más efectiva y mejorar la percepción y aceptación que tiene la sociedad hacia estos colectivos.

1.3 Marco Conceptual

1.3.1 Diseño Gráfico

El diseño gráfico es una disciplina que combina arte, comunicación y tecnología para crear soluciones visuales y comunicativas. Consiste en la creación y organización de elementos como imágenes, tipografías, colores y formas, con el objetivo de transmitir un mensaje de manera

efectiva y estética. El diseño gráfico se aplica en distintos ámbitos como el diseño de logotipos, diseño editorial, diseño de publicidad, diseño web, entre otros. A través de principios y técnicas estéticas, el diseñador gráfico busca comunicar de manera clara, impactante y visualmente atractiva, estableciendo una conexión entre el emisor y el receptor: (Ceballo, 2023)

a) Diseño Grafico Social: El diseño gráfico se orienta a promover causas sociales o ambientales mediante campañas de concienciación o sensibilización (Ceballo, 2023)

El diseño social va dirigido hacia la sociedad. Cumple la función de crear soluciones gráficas a las problemáticas o necesidades que se presentan en los diferentes grupos de personas que forman dicha sociedad. (Benítez, 2015)

b) Diseño Multimedia: Actualmente, el término multimedia hace referencia al uso combinado de diferentes medios de comunicación: texto, imagen, sonido, animación y video. Los programas informáticos que utilizan de forma combinada y coherente con sus objetivos diferentes medios, y permiten la interacción con el usuario son aplicaciones multimedia interactivas. La evolución producida en los sistemas de comunicación ha dado lugar a este tipo heterogéneo de aplicaciones o programas que tienen dos características básicas (¿Qué es diseño multimedia y sus diferencias con el diseño gráfico?, 2022)

c) Diseño Digital: De Acuerdo con (Ruiz, 2024)

Diseño digital es una disciplina creativa que se centra en la creación y el desarrollo de productos, servicios, interfaces y experiencias a través de herramientas y tecnologías digitales. Por lo tanto, abarca múltiples tipos de diseño, desde el diseño de sitios web y aplicaciones móviles hasta el diseño de interfaces de usuario, diferentes tipos de diseño gráfico, diseño de experiencia de usuario (UX), diseño de interacción, diseño de juegos, diseño de realidad virtual (VR) y diseño de realidad aumentada (AR), entre otros.

d) Diseño Publicitario: El diseño publicitario es utilizado como una herramienta que permite captar la atención del sector objetivo al que se quiere llegar, y lo hace a través de medios como: blogs, sitios webs, aplicaciones, redes sociales, etc, el diseño gráfico publicitario debe ser capaz de crear una identidad gráfica lo suficientemente buena, capaz de llamar la atención del público objetivo. (Peredo, 2024)

1.3.2 Fotografía: Como su nombre lo sugiere (del griego photos “luz” graphos, “dibujo, escritura”), la fotografía es la técnica y el arte de obtener imágenes fijas y duraderas a través de la proyección de la luz, esto se logra gracias a materiales que reaccionan químicamente a ella o, más recientemente, en dispositivos electrónicos sensibles a ella, Las primeras copias fotográficas se lograron en 1840, cuando William Fox Talbot desarrolló el calotipo, este sistema permitía obtener negativos de papel de la imagen fotográfica, estos podían ser positivados sobre otra hoja de papel, humedecido en una solución ácida de nitrato de plata, luego se introdujo la cianotipia, que producía copias. (Equipo editorial, 2019)

a) Características de la fotografía

La fotografía tiene varias características que la diferencian de otras formas de arte visual:

Permite representar de manera precisa la realidad: captura un momento específico en el tiempo y en un espacio determinado.

Es un medio reproducible: cuando ya se ha tomado la fotografía, se pueden hacer copias de ella.

Vía de comunicación visual: la fotografía se utiliza para contar historias, comunicar ideas y transmitir mensajes.

Actúa como un medio técnico: la fotografía requiere del uso de una cámara y otros equipos para capturar y procesar las imágenes.

Representa una forma de expresión artística: la fotografía es una buena manera de expresar ideas y emociones

a) **Tipos de fotografías y géneros fotográficos:** Existen multitud de tipos de fotografías y géneros fotográficos y muchas formas de clasificarlo.

1) Fotografía de retrato: su objetivo es capturar imágenes de personas, ya sea de forma individual o en grupo. Se trata de buscar una expresión, una mirada, una postura o un instante que resalte sus rasgos.

2) Fotografía de paisaje: se enfoca en sacar imágenes de la naturaleza, como montañas, ciudades, ríos este tipo es, sin duda, el más popular.

3) Fotografía de moda: se centra en capturar fotografías de ropa y accesorios, por lo que se emplea especialmente en los desfiles y eventos de moda.

4) Fotografía de arquitectura: captura imágenes de edificios y estructuras, tanto internas como externas. No obstante, a pesar de que su principal objetivo sea mostrar edificaciones, este tipo de fotografía también se nutre de la visión artística de cada profesional.

5) Fotografía de publicidad: su finalidad es hacer fotografías de uso publicitario, como anuncios en revistas o carteles. Lo más importante es que las imágenes sean atractivas para el consumidor.

6) Fotografía de Street: es una de los más desafiantes, ya que captura imágenes de la vida cotidiana en las calles, de manera creativa y sensible.

7) Fotografía de documental: se dedica a documentar eventos, personas y lugares para fines históricos y culturales. Este tipo de fotografía permite reflejar la realidad, con un fin informativo mostrando el mundo tal y como es.

8) Fotografía de arte: trata de transmitir un sentimiento o una sensación y, en este caso, el fotógrafo ofrece su propia visión del mundo con la intención de que el espectador reaccione ante una obra de arte. (Comunicación, 2023)

1.3.1 Ángulos Fotográficos: Cuando nos referimos al ángulo fotográfico, estamos hablando de la posición que tiene la cámara al momento de fotografiar. Dependiendo del ángulo, se pueden lograr diferentes aspectos o estilos de fotografía. Entre todos los ángulos fotográficos, se destacan los siguientes. (Atico, 2010)

1.3.3 Tipos de Ángulos Fotográficos:

Ángulo normal: El ángulo normal es el que se logra posicionando la cámara paralela al suelo, generalmente se encuentra a la altura del objeto o persona. Es uno de los ángulos más comunes, se usa cuando se saca una foto de pie, la posición es de frente y da una sensación de estabilidad, siempre está más o menos a la altura de los ojos.

a) Ángulo picado: El ángulo picado tiene la característica de tomarse desde una altura superior a los objetos o personas protagonistas, desde este punto de vista se le da un peso al protagonista, si se usa este ángulo en paisajes o urbanismos, se le da importancia a elementos puntuales como pueden ser carros o peatones en movimiento, este ángulo suele poner a los protagonistas como más pequeños, podría decirse débiles o inferiores, por lo tanto, debe tenerse en cuenta a la hora de tomar una fotografía usando este tipo de ángulo.

b) Ángulo Contrapicado: El ángulo contrapicado es lo contrario al ángulo picado en fotografía, entonces en este punto de vista, la altura de la cámara es inferior a las personas u objetos fotografiados, este ángulo logra que las personas cobren mayor estatura o un objeto se

vea más grande de lo que realmente es, en este sentido se invierten las proporciones, haciendo que las personas u objetos luzcan más fuertes y altivos.

c) **Ángulo Nadir:** Este tipo de ángulo se enfoca completamente en el suelo, es considerado más exagerado que el ángulo contrapicado y casi siempre se usa para la naturaleza o edificios, porque este aporta mayor profundidad a las tomas.

d) **Ángulo Cenital:** En este ángulo la cámara se posiciona perpendicular al suelo y se usa para tomar espacios amplios. Se diferencia del ángulo picado porque abarca una mayor superficie, sin enfocarse solamente en la persona u objeto. (Profesionales, 2020)

1.3.3.4 Plano Fotográfico: Toda imagen ya sea fija como en la fotografía o bien en movimiento como en el cine maneja códigos y reglas que le dan una interpretación y sentido especial. Ante un mismo motivo cada fotógrafo puede elegir hacer una fotografía diferente captando unos u otros elementos logrando transformar el mensaje con muy diversas variantes. Por ejemplo ubicar la cámara en posición baja y contrapicado engrandece al personaje, mientras que en una posición alta y picada dará la sensación de humillación del sujeto. Un primer plano sobre el rostro permitirá al espectador identificarse con el personaje, mientras que un plano general será adecuado para describir el espacio. (Profesionales, 2020)

a) **Plano General Fotográfico:** El plano general fotográfico es donde el sujeto ocupa claramente el centro de atención de la imagen, si bien el entorno ofrece también una parte importante de la información del conjunto no se corta por ninguna parte e influye mucho la perspectiva usada.

b) Plano Entero Fotografía: Es el plano más justo que se puede realizar de una persona, animal o cosa sin que el encuadre corte ninguna parte del mismo. Incluye desde los pies hasta la cabeza y puede variar en función de la posición del sujeto. A partir de aquí, mejor no usar objetivos angulares para evitar las distorsiones.

c) Plano Americano Fotográfico: En el plano americano el sujeto entra dentro del cuadro de la imagen pero es cortado a la altura de las rodillas hacia abajo. Este plano se popularizó dentro del género western de cine. La razón era porque los espectadores necesitaban ver desenfundar a los protagonistas sus pistolas para disparar. En fotografía suele restarle frescura a la imagen ya que elimina información sobre si el sujeto está parado o en movimiento.

d) Plano Medio: hasta la cintura. Uno de los planos más comunes y naturales, ya que ofrece una visión similar a la que tendríamos en una conversación con esa persona. Combina la cercanía del rostro con la expresividad del cuerpo. Se encuadra la parte superior del individuo con un corte a la altura de la cintura.

e) Plano Medio Corto en Fotografía: Un poco más cerrado que el plano medio y más abierto que el primer plano, este plano fotográfico inicia el grupo de los planos de distancia íntima, ya que sirve para mostrar confianza e intimidad respecto al personaje. Se incluye el busto del modelo pero el protagonismo de la imagen es la expresión de la cara. Muy importante aquí encontrar el ángulo más favorecedor.

f) Primerísimo Primer Plano: Desde la barbilla hasta la frente. Solo el rostro, nada más ocupa espacio en el encuadre. La expresión del retrato cinematográfico en el estado más puro. Máxima importancia a todos los elementos de la composición, especialmente los ojos. Evidentemente es el plano de mayor intensidad y cercanía con el/la retratado/a.

g) Plano Detalle: un elemento aislado: Es un tipo de imagen normalmente poco valorada pero que sirve para complementar otras a la hora de crear una historia conjunta. El plano detalle recoge un único elemento de la escena aislándolo de todo lo demás. Es importante el enfoque y la profundidad de campo, pero no hay que confundirlo con la fotografía macro. (Profesionales, 2020)

1.3.5 Edición de Video: la edición de vídeos es el conjunto de acciones que permite elaborar un vídeo preparado para visionarlo usando distintos elementos de vídeo, subtítulos o audio, la edición la hace el editor, que es especialista en seleccionar los mejores elementos para que el vídeo quede como debe quedar. Esto quiere decir que la edición es el proceso que da sentido a todo ese material audiovisual, en la actualidad disponemos de muchos ejemplos de edición y montaje de vídeos.

a) Adobe Premiere: es el más utilizado por los profesionales del sector es perfecto si lo que usas es una cámara DSLR, y además te permite trabajar con otras herramientas como After Effects. Cuenta con una interfaz muy intuitiva.

b) Avid Media Composer: este software es válido para Mac y Windows. Es compatible con Protools, y cuenta con varias herramientas colaborativas en la nube. Es de pago único.

c) Final Cut X: otro de los programas más conocidos para la edición de vídeo. Si conoces iMovie, te sonará mucho la interfaz de este software, pues es la misma. Ofrece un rendimiento mayor que su antecesor, la versión 7, y la curva de aprendizaje necesaria es considerablemente menor. (Torres, 2022)

1.3.6 Tipografía: La palabra tipografía proviene del griego “tipos”, que significa molde, y “graphein”, que quiere decir escritura, dentro del diseño gráfico, se define como el arte de colocar letras para lograr que el texto se acomode estéticamente de acuerdo con la composición y el propósito del material la historia de las tipografías se remonta a los tipos móviles utilizados en las primeras imprentas, los cuales tenían una cantidad muy limitada de modelos, hoy en día, el diseño gráfico se ha profesionalizado a gran escala y ha creado un sinnúmero de tipografías para utilizar en las composiciones visuales del mundo digital e impreso (Author, Guest, 2019)

1.3.6.1 Tipos de Tipografía:

a) Roboto: Es el tipo de letra que viene por defecto en el ecosistema Android y en la mayoría de los productos de Google, como Google Play, Google Maps y YouTube, entre otros. Fue diseñada por Christian Robertson y es una fuente sans-serif neogrotesca con un tono bien estirado.

b) Sans abierta: Open Sans, uno de los mejores tipos de letra de la colección de Google, es una fuente humanista sin gracias diseñada por Steve Matteson, director de fuentes de Ascender Corp. Sus formas abiertas y su estilo neutro la convierten en un tipo de letra fácil de leer que puede complementar eficazmente la cinta de vídeo.

c) Verdana: Esta fuente sin gracias, una de las más utilizadas para subtítulos, se diseñó para mejorar la legibilidad en pantalla. Verdana fue diseñada por el renombrado diseñador tipográfico Matthew Carter e impresa a mano por uno de los mejores especialistas en letras, (Tom Rickner), de Agfa Monotype. Gracias al talentoso equipo que hay detrás de este tipo de

letra, y a la atención prestada para que la lectura en pantalla sea agradable y clara, es una opción eficaz para diversos tipos de subtítulos, como los de las películas. (Author, Guest, 2019)

d) Orbitron: es una fuente *opensource* realizada por Matt McInerney presentada recientemente por The League of Moveable Type. Se trata de una familia de tipos sans-serif de factura geométrica y futurista con un aspecto que recuerda a Eurostyle o Microgramma (la tipografía usada en la película *2001, una odisea en el espacio*). Se ofrecen cuatro versiones de Orbitron: light, medium, bold y black; con dos formatos: Opentype TTF y Opentype Postscript. (McInerney, 2010)

1.3.7 Diagramado: La diagramación la podemos resumir con la armonía y el equilibrio de las páginas, es decir los elementos aparecen como un solo gráfico se obvia la lectura y si aparece demasiada lectura faltando gráficos no se capta nada de la lectura, para comprender mejor el concepto de diagramación, se debe definir 3 elementos indispensables.

a) Formato: Es el tamaño o área de la hoja de papel, donde va a hacer impreso nuestro diseño, existen muchos formatos de acuerdo a la necesidad del usuario como libros, revistas, afiches, etc.

b) Los Márgenes: Son los espacios circundantes que se respetan entre la caja y el borde de la hoja de papel, pueden variar de acuerdo al diseño.

c) La Caja: Es el espacio real y limitante, donde se diagrama y se acomoda los elementos de la página. (Pitu, 2017)

d) Diagramado de Contraste: El contraste es una parte fundamental del diseño porque hace que un elemento destaque sobre otro y ayuda a guiar lo que debe ser notado primero, el contraste en el diseño puede usarse para:

Conseguir generar jerarquía visual. Esto es cuando el espectador se fija en los elementos más importantes del diseño gráfico en primer o último lugar debido a su color y posición.

Crear armonía entre dos elementos diferentes que contrastan entre sí. Por ejemplo, si tenemos un texto rosa brillante sobre un fondo rosa claro, se produce una armonía entre estos dos colores en lugar de un contraste porque ambos son tonos claros.

e) Tipos de contraste: En el diseño gráfico existen 3 tipos de contraste:

1) El contraste a nivel de color: es encontrar uno de esos puntos de diferenciación y se pueda hacer una composición en función de eso.

2) El contraste por forma: es diferenciar la forma de los elementos para lograr que por su disparidad se logre un mayor contraste.

3) El contraste por disposición: cómo será la interacción con el contenido por la disposición de las formas en el mismo.

f) Diagramado de Jerarquía:

No cabe duda de que toda organización necesita un organigrama como éste. No sólo sabrán quién está en la cima de la jerarquía, sino que también podrán saber quién y qué hacen esas personas. Aparte de eso, hay otras ventajas que puedes obtener al utilizar el organigrama jerárquico. Dicho esto, enumeramos algunos de estos beneficios.

1. Proporcionar una visión clara de toda la entidad empresarial
2. Facilita la transición de los nuevos empleados
3. Demostrar claramente las responsabilidades de cada empleado y del personal

4. Minimiza las posibilidades de enviar archivos erróneos a alguien
5. Deja que otros empleados encuentren a alguien en el grupo.

g) Diagramado de Alineación: La alineación genera el orden, la organización y, como consecuencia, mejora la legibilidad, la alineación de los componentes es a menudo un arte sutil y que requiere una estrecha atención a los pequeños detalles, sin embargo, el resultado es notable, la alineación a menudo se pasa por alto, ya que es uno de los pocos principios universales de diseño que es invisible. La alineación es un proceso para posicionar y ordenar los componentes, es importante por ejemplo en el caso de muchos elementos, especialmente de lectura como una web de noticias o un diario en papel. Una buena alineación, mejora en consecuencia la experiencia de lectura del cliente, existe tipos de alineación.

h) Alineación vertical: Es bastante fácil confundir la alineación vertical y horizontal, ya que cada una se refiere al eje opuesto, cuando se piensa en el posicionamiento visual de los componentes. La alineación vertical es cuando la colocación de los elementos superior, central e inferior se alinea en el mismo plano

i) Alineación horizontal: La alineación horizontal es la alineación de los bordes izquierdo, central y derecho de los componentes.

j) Alineación de componentes: Los componentes en la interfaz de usuario pueden incluir imágenes, gráficos o iconos, todos los cuales suelen ser inconsistentes en su anchura y altura. Como tal, alinear este tipo de componente puede resultar bastante complicado y a menudo se produce una desalineación, para alinear los componentes, debes alinear los iconos de forma centralizada y alinear el contenido a la izquierda.

k) **Alineación central:** La alineación central es típicamente una buena práctica de emplear si la intención es concentrar el enfoque del usuario hacia una ubicación específica y lejos de otros elementos de la interfaz.

l) **Alineación Yuxtaposición:** En el mundo del arte, y generalmente en el de las artes visuales, la yuxtaposición se entiende como la convivencia de dos elementos distintos, no necesariamente antagónicos, que al juntarse componen un nuevo sentido o alteran mutuamente sus significados, produciendo en el espectador gracia, ironía, etcétera. (Slideshare, 2010)

1.4 Brief:

TEMA: Documental Audiovisual Sobre las Culturas Urbanas e Influencia en la Ciudadanía Morlaca para la Casa de la Cultura Núcleo del Azuay

1.4.1 Objetivo Principal: Profundizar el problema sobre la falta de empatía que tiene la sociedad con dichos movimientos culturales, las investigaciones realizadas que en este caso se aplicó el método cualitativo, participando en los lugares de trabajo y escenarios de los participantes por medio de entrevistas, recopilando información que definió al proyecto audiovisual, al igual que el método cuantitativo se aplicó un banco de preguntas a la ciudadanía con el objetivo de entender la perspectiva que tiene la gente hacia estos movimientos.

1.4.2 Banco de preguntas realizadas a los grupos focales

a) ¿Qué te inspiró al género Metal?

Artistas de los años 70 / 80 / 90 influenciados de países como Reino Unido, Norte América, y Sudamérica.

b) ¿Qué te inspiró al género Hip – Hop?

Inspiración de rappers específicamente del Bronx por los años 80 / 90.

c) ¿Qué te inspiró al género Electrónica?

Productores y Dj del Reino Unido y Norte América, a principios de los 90.

d) ¿Qué importante es la conexión con el público durante el concierto?

La Importancia de la conexión con el público es fundamental, de ahí parte tu inspiración para seguir evolucionando con el show y los resultados los puedes ver en tu trayectoria artística o musical, por que la base fundamental de tu éxito depende mucho de la aceptación de tu público.

e) ¿Qué logros consideras importantes en tu carrera hasta la fecha?

Tener la aceptación de tu publico y continuar con tu carrera musical o artística, en escenarios con una gran magnitud de gente que viene a presenciar y disfrutar el show que se les ofrece, mantenerse en continua actualización y ofrecer nuevas alternativas en la música sin salirte de tu línea musical.

f) ¿Cómo vez el futuro de tu banda o carrera artística en Cuenca?

Depende mucho de tu perseverancia y lo que ofreces a tu publico, de eso principalmente depende del éxito de la proyección que tengas con tu carrera musical o artística.

g) ¿Crees que hay suficiente apoyo para las bandas locales por parte del público e instituciones públicas y privadas?

Se encuentra el apoyo constante de las instituciones públicas o privadas donde se puede desarrollar tu carrera artística, la dificultad es el tiempo que te toma darte a conocer a los medios como radio e instituciones mencionadas, pero con la ayuda de las plataformas digitales se facilita tu reconocimiento artístico.

h) ¿Cómo crees que podemos unirnos para apoyar y fortalecer aun más nuestra escena local?

El tema de fortalecer la escena es complicado, por que existe ahora una cantidad de grupos musicales de Metal, Hip – Hop, Electrónica, y cada uno tiene su colectivo influenciado lo que conlleva a la distribución del publico, a excepción de cuando se convoca a festivales de gran afluencia.

1.4 Homólogos: En esta parte del proyecto hemos realizado una investigación de homólogos nacionales e internacionales de los cuales han servido de guía para la creación del proyecto audiovisual sobre las CULTURAS URBANAS de la Capital Azuaya, con un resultado favorable que se lo proyectara para La Casa de la Cultura Núcleo del Azuay

a) Documental Drum & Bass the Movement: Se enfoca en el género de música electrónica, del subgénero Drum & Bass, basándonos en su línea grafica y transiciones de imágenes, musicalización y efectos que se aplicara para la creación del documental Culturas

Urbanas.



b) Metal y Cuenca: Documental Local producido por Xavier Gurrero fundador de la banda Carne de Cañón de la ciudad de Cuenca, inspiración en tipos de tomas y fotografía con un mensaje sobre la historia del rock Cuencano.

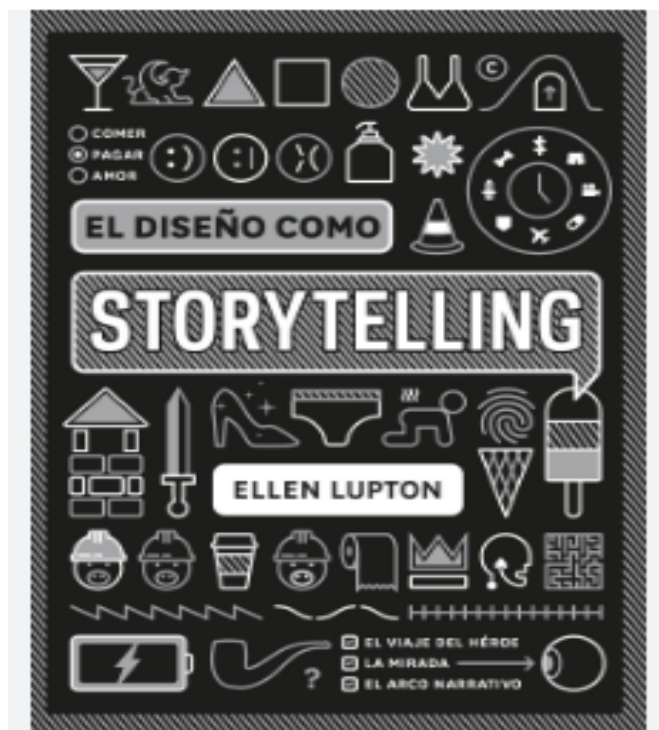


c) Proyecto Metamorphosis / Miradas a las Diversidades: Se enfoca específicamente en las nombradas tribus o colectivos urbanos que se encuentran en la ciudad de Cuenca y se

caracterizan por se indumentaria urbana o oscura, de las cuales nos hemos basado en la información y realizar una investigación mas profunda de acuerdo a nuestro tema para la creación del documental.



d) StoryTelling: Un pilar fundamental en la guía de recursos y estrategias para aprender a aplicar las técnicas propias de la narración en la creación de gráficos, realizando en base a la información proporcionada por el Storytelling se destaco fotos y escenas en la estructuración del documental facilitándonos la colocación de tomas, fotografía.



El rodaje del documental incluye todos los elementos visuales auditivos y narrativos que han sido cuidadosamente seleccionados y editados para transmitir el mensaje, la historia o la información que el documental busca comunicar, compuesto por imágenes filmadas, entrevistas, música, efectos de sonido, narración, fotografía y cualquier otro elemento necesario para lograr el impacto deseado en la audiencia Cuencana

CAPÍTULO II

2. Metodologías

2.1 Metodología de Investigación: La metodología de investigación es el conjunto coherente y racional de procedimientos y técnicas que se aplican de manera ordenada y sistemática en la realización de un estudio; esta metodología determinará la forma en que los investigadores recaban, ordenan y analizan los datos obtenidos (Universia, 2020) como lo define Universia se tomo en cuenta el metodo cuantitativo y cualitativo para profundizar el tema, desarrollando correctamente la estructuración del de proyecto audiovisual.

2.1.1 Metodología Cuantitativa: La metodología cuantitativa está compuesta por el conjunto de métodos y técnicas que intentan aproximarse al conocimiento de la realidad social a través de la extensión, alcance y significado de los hechos analizados, a través de los propios sujetos o de sus representaciones sociales. (Rocha, 2018)

La recopilación y análisis de datos numéricos o estadísticos relacionados con el tema CULTURAS URBANAS aplica encuestas que proporcionen una comprensión más profunda sobre el tema, esta investigación ayuda a respaldar los argumentos y afirmaciones presentadas en el documental con datos objetivos y verificables con participación ciudadana, y entender mas específicamente la el problema sobre la falta de empatía que existe en la sociedad Cuencana.

2.1.2 Metodología Cualitativa

La metodología cualitativa empleada en este estudio se centró en la comprensión profunda de las percepciones y actitudes hacia las culturas urbanas (Metal, Hip-Hop, Electrónica) en Cuenca. A continuación, se detalla el enfoque y los procedimientos utilizados para llevar a cabo la investigación:

1. Diseño del Estudio

Explorar cómo los diferentes grupos de la población perciben y valoran las culturas urbanas, así como identificar los estigmas y barreras que enfrentan estos colectivos.

Muestra: Se seleccionaron participantes clave mediante un muestreo intencional, incluyendo artistas de las culturas urbanas, miembros de la comunidad, y expertos en sociología y antropología cultural. Las entrevistas se realizaron en diversas ubicaciones en Cuenca, asegurando una representación diversa de opiniones.

2. Recolección de Datos

Entrevistas en Profundidad: Se llevaron a cabo entrevistas estructuradas con artistas de Metal, Hip-Hop y Electrónica.. Las entrevistas permitieron a los participantes expresar sus opiniones y experiencias en profundidad. Las preguntas abordaron temas como:

¿Cómo percibes la influencia y el impacto de las culturas urbanas en Cuenca?

¿Qué estigmas crees que enfrentan estas culturas? ¿Cómo afectan estos estigmas a su integración en la sociedad?

¿En qué medida crees que estas culturas contribuyen a la identidad local de Cuenca?

Grupos Focales: Se organizaron sesiones de grupos focales con miembros de la comunidad y artistas para discutir temas específicos en un entorno colaborativo. Estas discusiones permitieron explorar las dinámicas grupales y obtener una variedad de perspectivas sobre los temas tratados.

3. Análisis de Datos

Los datos obtenidos de las entrevistas y grupos focales fueron transcritos y analizados utilizando un enfoque de codificación temática. Se identificaron y agruparon temas recurrentes y significativos relacionados con la percepción de las culturas urbanas, estigmas, en la identidad local.

Se realizaron comparaciones entre las diferentes respuestas de los grupos de interés para identificar similitudes y diferencias en las percepciones y actitudes hacia las culturas urbanas.

4. Validación y Triangulación

Para asegurar la validez de los resultados, se realizaron entrevistas de seguimiento con algunos participantes para confirmar y profundizar los hallazgos iniciales.

5. Presentación de Resultados

Los resultados se presentaron en forma de narrativas descriptivas, destacando los hallazgos clave sobre las percepciones y actitudes hacia las culturas urbanas. Se incluyeron citas textuales de los participantes para ilustrar las experiencias y puntos de vista expresados durante la investigación.

2.1.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

1. Entrevistas en Profundidad

Descripción: Entrevistas semi-estructuradas con artistas y miembros de la comunidad para explorar percepciones y experiencias sobre las culturas urbanas.

Duración: 45-60 minutos por entrevista.

2. Grupos Focales

Descripción: Discusiones en grupo con artistas y la comunidad para obtener diversas perspectivas sobre temas específicos.

Duración: 1-2 horas por sesión.

3. Observación Participativa

Descripción: Observación directa de eventos relacionados con las culturas urbanas para capturar dinámicas y comportamientos.

Registro: Notas de campo y grabaciones en video (con permiso).

Instrumentos

1. Guía de Entrevista

Descripción: Preguntas abiertas para guiar las entrevistas.

Ejemplo: “¿Cómo percibes la influencia del Hip-Hop en Cuenca?”

2. Cuestionario para Grupos Focales

Descripción: Preguntas y temas para dirigir la discusión en los grupos focales.

Ejemplo: “¿Qué estigmas enfrentan los artistas de Electrónica?”

3. Notas de Campo

Descripción: Registros detallados de observaciones durante eventos.

Ejemplo: Descripción de la atmósfera en un concierto.

4. Grabaciones de Audio y Video

Descripción: Captura de entrevistas y grupos focales para análisis posterior.

Ejemplo: Archivos de audio de entrevistas.

2.1.4 Metodología Técnicas Cuantitativa:

Se aplicaron encuestas estructuradas a estudiantes para recopilar datos numéricos y objetivos sobre su conocimiento y percepción de las culturas urbanas (Metal, Hip-Hop, Electrónica) en Cuenca.

Cuestionarios con preguntas cerradas y de opción múltiple.

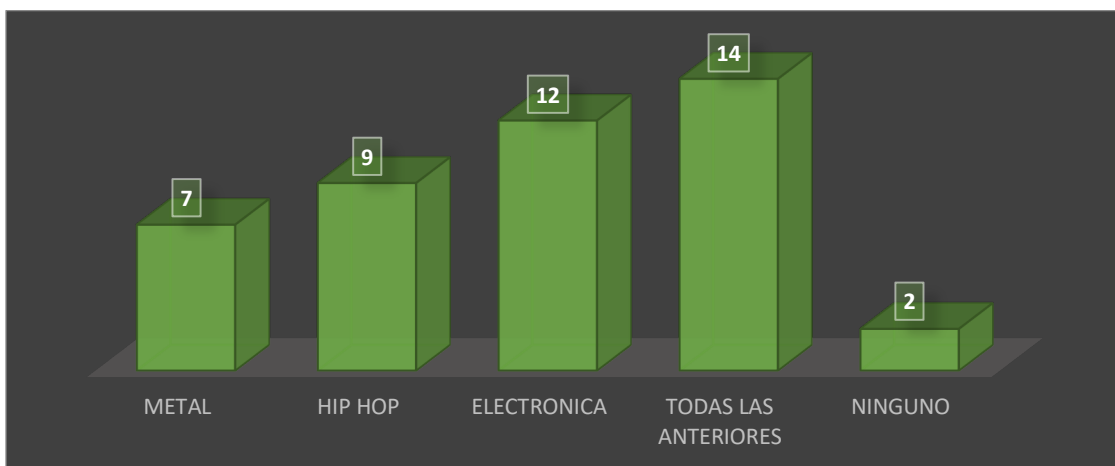
Muestra: 100 estudiantes seleccionados de diversas instituciones educativas.

Evaluar el nivel de conocimiento, interés y percepción de los estudiantes respecto a estas culturas urbanas.

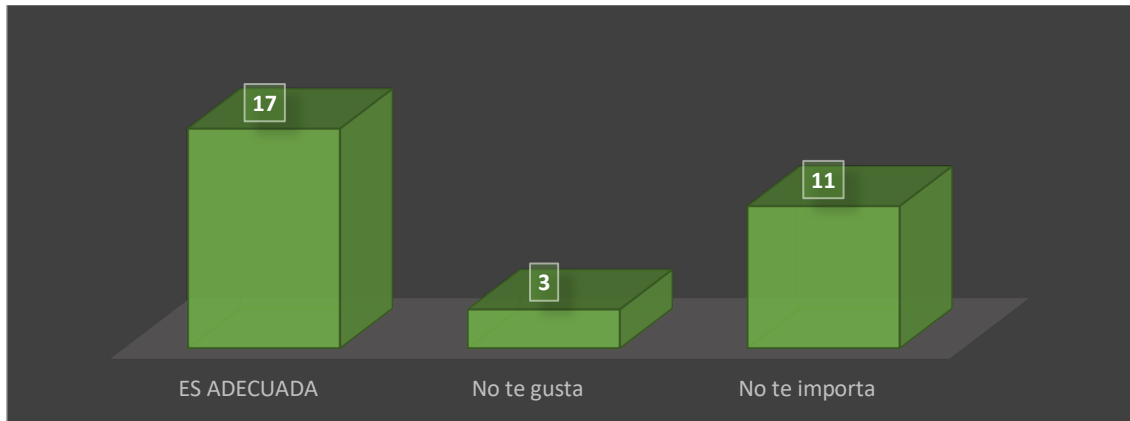
Análisis: Los datos recopilados se analizaron estadísticamente para identificar tendencias y patrones en las respuestas.

2.1.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

¿De los siguientes culturas cual de ellos conoces?



¿Qué piensas de la vestimenta y estilo de la cultura Metal, Hip Hop?



2.2 Metodología del Trabajo:

2.2.1 Metodología del Diseño:

2.2.1.2 Design Thinking: Esta metodología se la aplico con los pasos establecidos para la creación del documental denominado culturas urbanas, donde se realizó una investigación etnográfica para establecer la base del problema, realizando bocetos, propuestas en base a la información obtenida donde se explicara en los siguientes pasos de la metodología seleccionada.

2.2.1.3 Empatizar: En la primera fase, se trata de investigar y comprender el problema para el que queremos buscar solución las claves son escuchar y empatizar, de acuerdo con las entrevistas, encuestas, y lugares donde se desarrollaron los grupos focales, como en escena y vida cotidiana, donde expusieron sus diferentes opiniones y en base a esa información se realizó el diseño del problema que ira dirigido al publico cuencano para cambiar la perspectiva que tienen hacia estos grupos culturales.

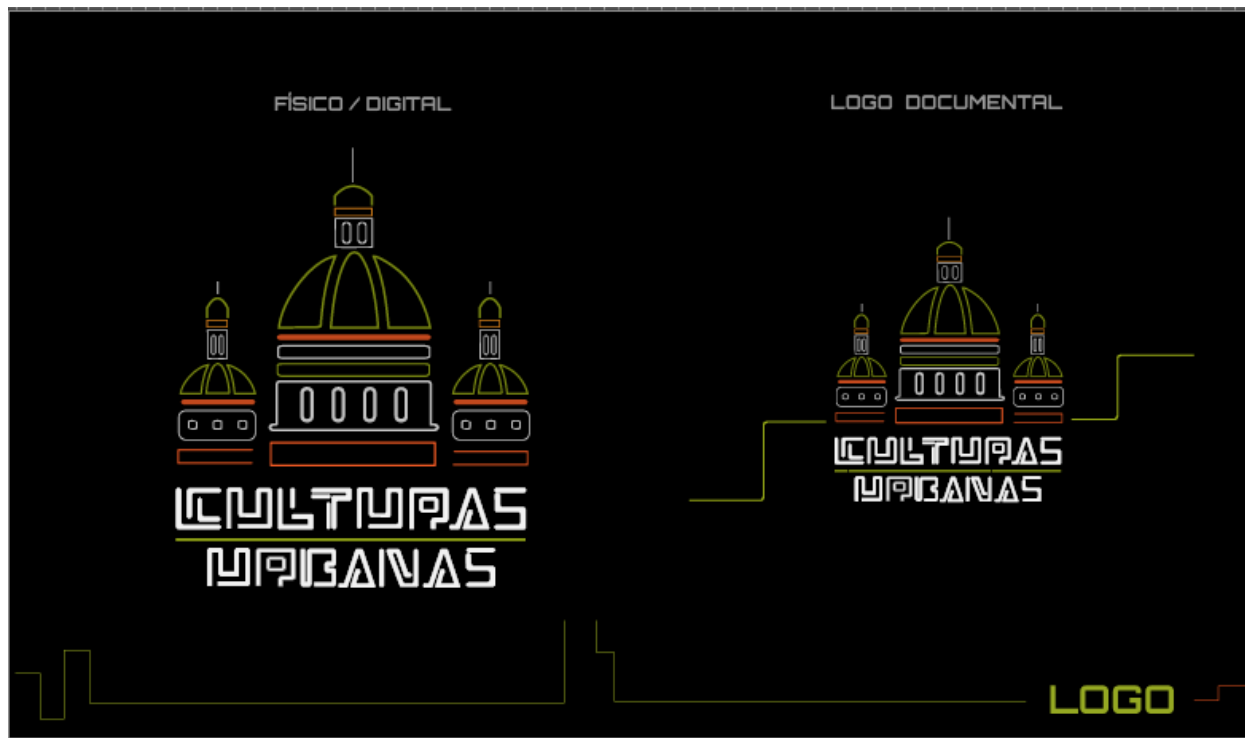
2.2.1.4 Definir: Focalizar el problema, analizando la información y las observaciones recopiladas en la primera fase, se comenzó a validar la información y definir el proyecto audiovisual culturas urbanas.

2.2.1.5 Idear: En esta fase se trata de crear múltiples ideas, en base de bocetos, y digitalización para definir la línea grafica donde se tendrá diferentes aplicaciones, se realizara digitalización, animación, y edición de video, para la creación del documental.

2.2.1.6 Prototipar: Aplicado todas las técnicas anteriores, se realizo pruebas y ediciones desarrollando el rodaje cinematográfico, con la línea grafica establecida que se aplicara en web / físico.

2.2.1.7 Validación test: El documental se proyectara con la participación de la Casa de la Cultura Núcleo del Azuay, donde tendrá la validación o aceptación de la ciudadanía morlaca

2.3 Propuesta de Diseño:



Culturas Urbanas denominado el título del documental, muestra el Imagotipo de acuerdo con los elementos e información obtenida, para la composición y estructuración del vector que se aplicara en el proyecto audiovisual.

CAPÍTULO III

3. Propuesta de la Investigación:

3.1.1 Design Thinking: Se define como un enfoque centrado en el ser humano para el desarrollo de procesos multidisciplinarios y colaborativos, cuyo propósito es obtener alternativas que conduzcan a la creación de soluciones innovadoras, en este caso se aplicara en el proyecto documental Culturas Urbanas.

3.1.2 Empatizar: En la primera fase, se trata de investigar y comprender el problema para el que queremos buscar solución. Las claves son escuchar y empatizar, (Design Thinking), por medio de esta técnica se realizo las entrevistas a los grupos focales , productores, Dj, artistas relatando sus experiencias en su carrera profesional y en escena , frecuentando los escenarios y lugares de encuentro de los participantes; El metodo cuantitativo se realizo a estudiantes y publico en general desarrollando un banco de 12 preguntas sobre la falta de empatía y estigma que se tiene sobre la imagen de los artistas y colectivos del los géneros Metal, Hip – Hop, Electrónica con el objetivo de recopilar información para de desarrollar el proyecto audiovisual.

3.1.3 Definir: Analizando la información y las observaciones recopiladas en la primera fase, se podrá enunciar el problema y empezar a idear. (Design Thinking), validando la información obtenida por encuestas y entrevistas se inicio con el proceso de diseño a la solución del problema, definiéndole al proyecto con el titulo Documental Audiovisual Sobre las Culturas Urbanas e Influencia en la Ciudadanía Morlaca para la Casa de la Cultura Núcleo del Azuay.

3.1.4 Idear: Crear múltiples ideas, tener más opciones, buscar nuevas alternativas, nuevas soluciones. (Design Thinking), es la fase mas relevante en el proceso de bocetaje con varias propuestas mediante la validación de información se define la línea grafica y audiovisual del documental denominado Culturas Urbanas.

3.1.5 Prototipar: Previo a la solución definitiva, experimenta con las ideas, inventa, construye, comunica, identifica opciones. (Design Thinking), el objetivo del prototipado es experimentar con diferentes elementos del documental, como la selección de entrevistas, la edición de imágenes y videos, la música y el diseño de sonido, para obtener como producto final el documental audiovisual, dirigido para la Casa de la Cultura Núcleo del Azuay.

3.1.6 Storytelling: El Storytelling se presenta como una historia emocional en la que se establece una conexión entre la audiencia y el narrador, lo que posibilita que el mensaje perdure durante más tiempo en el espectador. (Lucas Sánchez Corral, 2018) lo define así para desarrollar la estructura del documental mediante la aplicación de los elementos obtenidos tales como, fotografía, entrevistas, recursos que se han seleccionado de acuerdo a la teoría estudiada con el objetivo de transmitir un mensaje visual y multimedia a la ciudadanía morlaca.

3.1.6.1 Cronograma de Storytelling:

a) Mes 1: Introducción y Contexto

Semana 1-2:

Introducción a las culturas urbanas en Cuenca: Presentación del contexto cultural y social de Cuenca, incluyendo una breve historia de las culturas del metal, hip hop y electrónica en la ciudad.

Primer vistazo a los artistas: Introducción de los 9 artistas, cada uno presentándose y compartiendo una visión general de su arte y su papel en la comunidad.

Semana 3-4:

Exploración etnográfica: Realización de entrevistas y recolección de datos etnográficos sobre las culturas urbanas. Los artistas comparten sus experiencias personales y su conexión con sus respectivas culturas.

Preparación del guion: Desarrollo del guion inicial basado en la investigación y las entrevistas.

b) Mes 2: Producción y Rodaje

Semana 1-2:

Rodaje de la vida diaria de los artistas: Captura de escenas cotidianas de los 9 artistas en sus entornos naturales, mostrando sus procesos creativos, ensayos, y vida personal.

Entrevistas en profundidad: Entrevistas detalladas con cada artista, profundizando en sus motivaciones, desafíos y la influencia de sus culturas en sus vidas.

Semana 3-4:

Rodaje de eventos y actuaciones: Filmación de conciertos, batallas de rap, y eventos de música electrónica donde los artistas participan. Captura de la interacción con sus seguidores y la comunidad.

Contexto social y cultural: Entrevistas con expertos, académicos, y miembros de la comunidad para proporcionar contexto sobre la percepción y el impacto de estas culturas urbanas en Cuenca.

c) Mes 3: Historias Personales y Desafíos

Semana 1-2:

Enfoque en historias personales: Narración de historias personales significativas de los artistas, como sus inicios, momentos cruciales en sus carreras, y obstáculos que han enfrentado.

Impacto en la comunidad: Ejemplos específicos de cómo el arte de estos artistas ha influido positivamente en su comunidad, promoviendo la integración y el entendimiento cultural.

Semana 3-4:

Exploración de estigmas: Discusión sobre los estigmas y prejuicios que enfrentan estas culturas urbanas y cómo los artistas los confrontan y superan.

Relaciones familiares y sociales: Cómo las familias y las relaciones sociales de los artistas han sido impactadas por su dedicación a estas culturas.

d) Mes 4: Proceso Creativo y Colaboraciones

Semana 1-2:

Detrás de escena: Una mirada profunda al proceso creativo de los artistas, incluyendo la creación de música, letras, y arte visual. Uso de herramientas de diseño gráfico y tecnología en su trabajo.

Colaboraciones artísticas: Ejemplos de colaboraciones entre los artistas y con otros miembros de la comunidad, mostrando la riqueza de la interacción cultural.

Semana 3-4:

Preparativos para presentaciones finales: Seguimiento de los artistas mientras se preparan para presentaciones importantes, eventos comunitarios o lanzamientos de nuevos trabajos.

Entrevistas con seguidores: Testimonios de seguidores y miembros de la comunidad sobre cómo el arte de estos artistas ha influenciado sus vidas.

e) Mes 5: Conclusión y Reflexión

Semana 1-2:

Eventos culminantes: Filmación de los eventos culminantes donde los artistas presentan su trabajo final al público. Reacciones y comentarios del público.

Reflexiones personales: Los artistas reflexionan sobre su viaje durante el documental, sus aprendizajes y el impacto que desean tener en el futuro.

Semana 3-4:

Mensaje final: Conclusión del documental con un mensaje de esperanza y llamado a la acción para la aceptación y promoción de las culturas urbanas en Cuenca.

Edición final: Compilación y edición del material filmado, creación de la versión final del documental.

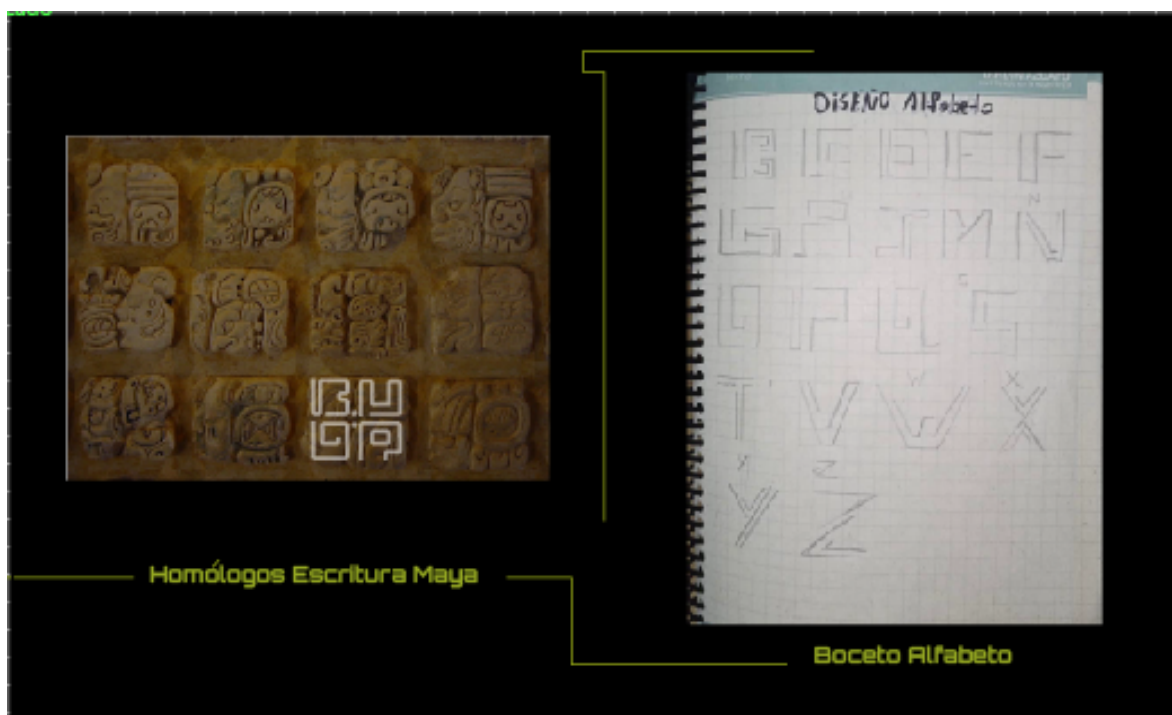
f) Notas Adicionales:

Cada mes se enfoca en diferentes aspectos de las vidas y trabajos de los artistas, permitiendo una narrativa rica y multidimensional.

La colaboración constante con los artistas es clave para asegurar una representación auténtica y respetuosa de sus historias y culturas.

3 Fase de desarrollo

3.1 Diseño de tipografía / Isologo: El sistema de escritura jeroglífica maya era una sofisticada combinación de pictogramas que representaban directamente objetos e ideogramas (glifos) que expresaban conceptos más abstractos como acciones, ideas y sonidos silábicos. La escritura maya ha sobrevivido en tallas de piedra, estuco, diversos artefactos manufacturados y códices (Mark Cartwright, 2018) (traducción Agustina Cardozo, 2018), en base a la investigación realizada se inicio con la elaboración de bocetos para la estructuración grafica que se aplicara en video, web, físico y mockups.

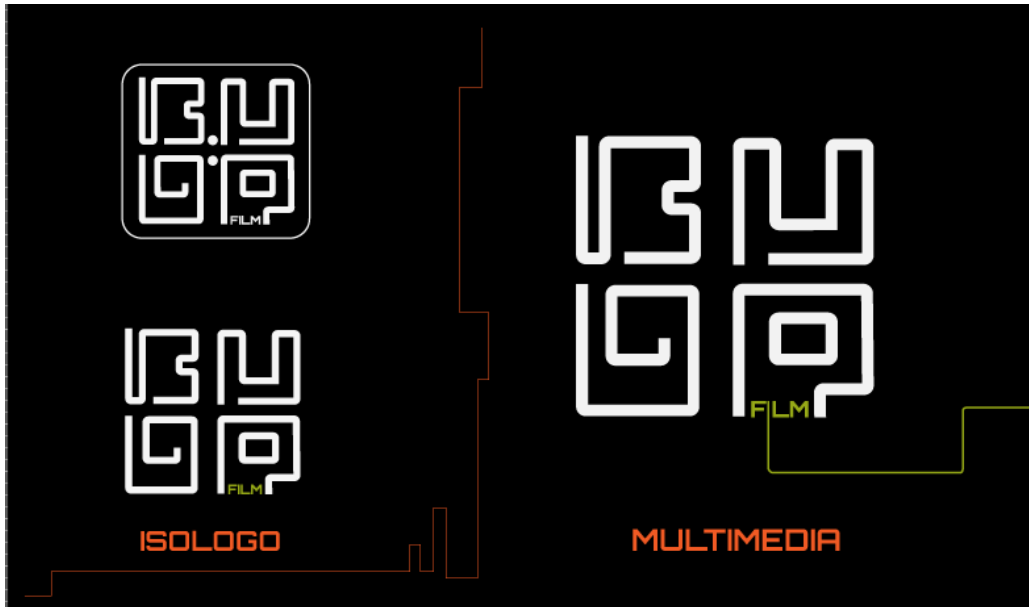




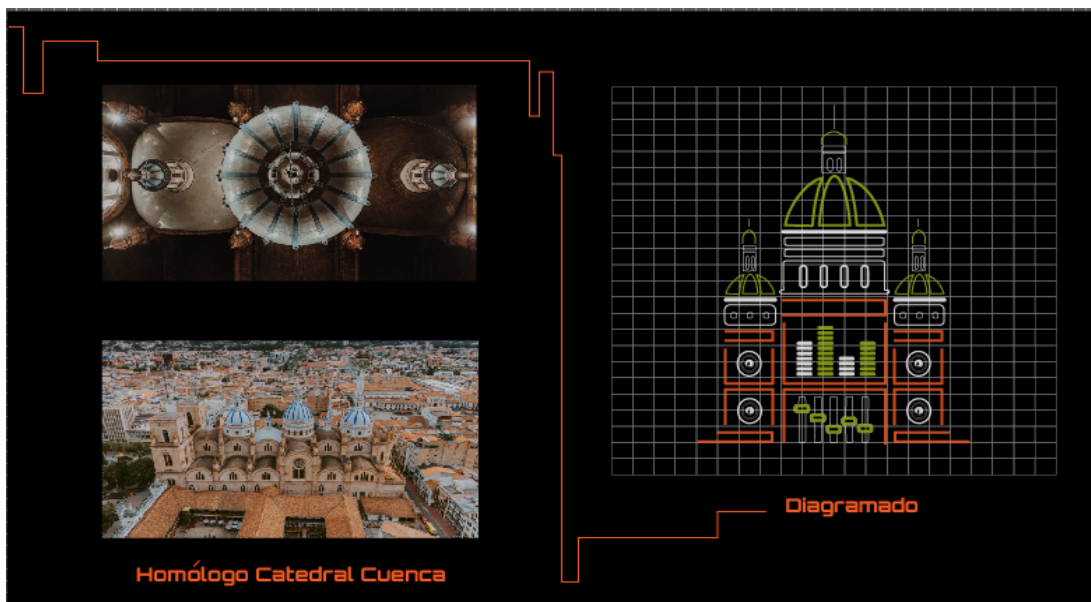
Producto Final Tipografía

3.1.2 Diseño Isologo BUOR:

Diseño Final de marca BU = BAULU estudio / OR = Or estudio basada en las escrituras Mayas, denominado Minimalista Precolombino autor Steve Garzón.



3.1.3 Diseño de Imagotipo: Elaboración al Documental audiovisual Culturas Urbanas, aplicable para web / media / Físico, autor Steve Garzón.



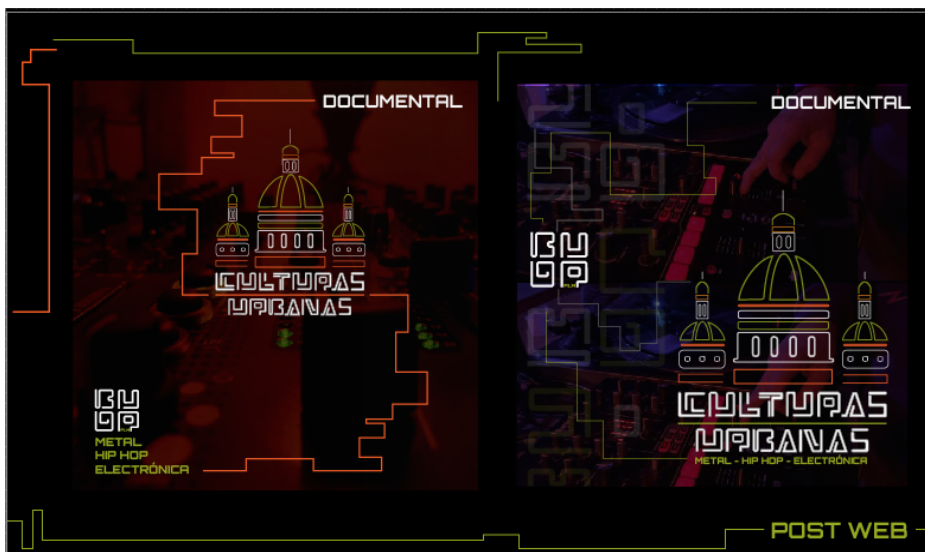
3.1.4 Imagotipo Establecido al Documental Culturas Urbanas



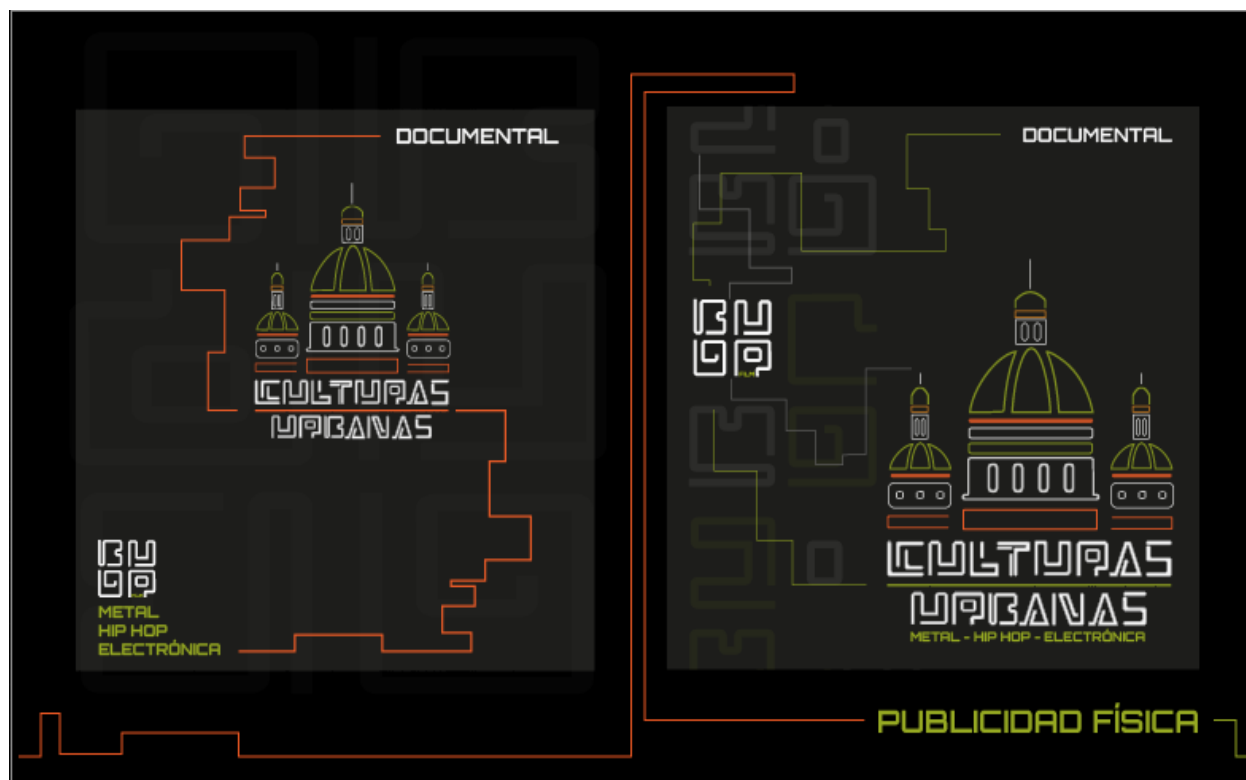
3.1.5 Aplicación Post / Web:

Cualquier aplicación, documento o sistema multimedia está constituido por elementos informativos de diferente naturaleza, que se aplica para una comunicación visual, con un mensaje claro y directo, respetando la jerarquía visual, cromática, tipografía e imágenes.

3.1.6 Diseño Definido Post / Web



3.1.7 Diseño Definido Post / Físico



3.1.8 Implementación

Planos del Documental

1. Tipos de Tomas

Planos generales: Capturar de personajes dentro del evento o lugar (por ejemplo, conciertos, encuentros de grafiti, skateparks).

Planos detalle: Enfocar en detalles significativos del personaje, vestimenta, accesorios, y gestos.

Planos estáticos: Capturar la arquitectura, plazas, parques y otros lugares significativos donde se desarrollan actividades.

Regla de los tercios: Aplicar la regla de los tercios en la composición de las tomas para crear imágenes equilibradas y visualmente atractivas. (Alonso, 2024)

Tomas aéreas: Utilizar drones para capturar vistas panorámicas de la ciudad, mostrando la relación entre los espacios urbanos y las actividades culturales. (Martínez, 2024)

Time-lapse: Grabar la transformación de espacios urbanos a lo largo del día para mostrar la vida cotidiana y el flujo de personas. (fotografo)

3.2 Definción Selección del tema

La selección del tema de las culturas urbanas de Cuenca, que incluye el hip hop, metal y electrónica, puede basarse en varios factores:

Relevancia social y cultural: Estas culturas urbanas son manifestaciones importantes de la identidad y expresión cultural de la juventud en Cuenca. Investigar y documentar estas subculturas puede proporcionar una visión única de la vida urbana y la diversidad cultural en la ciudad

Impacto en la comunidad: El hip hop, el metal y la música electrónica no solo son géneros musicales, sino también movimientos culturales con una base de seguidores significativa en Cuenca y en todo el mundo. Explorar cómo estas culturas influyen en la vida de las personas, sus creencias, valores y comportamientos puede ser una razón para seleccionar este tema.

Contraste y diversidad: Cada una de estas subculturas urbanas tiene su propia estética, valores y formas de expresión distintivas. Al estudiarlas en conjunto, se puede resaltar la

diversidad cultural dentro de la ciudad y cómo estas subculturas interactúan entre sí y con el entorno urbano más amplio.

Potencial Narrativo y Visual: Las culturas urbanas suelen ofrecer una rica fuente de historias y personajes interesantes. La música, el arte callejero, la moda y el estilo de vida asociados con el hip hop, el metal y la música electrónica pueden proporcionar una base sólida para la narrativa visual en un documental. En resumen la selección de este tema ofrece la oportunidad de explorar y documentar la diversidad cultural, la identidad juvenil y la creatividad, romper los estereotipos que tiene la sociedad con las culturas urbanas de Cuenca, Ecuador.

3.1 Aprendizaje

A lo largo de la realización de nuestro proyecto "Culturas Urbanas", hemos experimentado con diversas modificaciones en cuanto a la presentación visual y la marca del documental.

Se debe garantizar que el imagotipo mantenga un estilo y una paleta de colores consistentes tanto en formatos digitales como impresos. Esto es crucial para asegurar una experiencia visual unificada y coherente en todas las plataformas y medios, mejorando la percepción general del documental y fortaleciendo su identidad visual.

Para las entrevistas y la edición del contenido audiovisual, utilizamos Adobe Premiere, lo que nos ayudó a darle al proyecto un acabado profesional y coherente. Además, se ejecutaron estrategias de promoción para maximizar el alcance y la recepción del documental en la comunidad.

Nos gustaría expresar nuestro agradecimiento a la Casa de la Cultura Núcleo del Azuay por su apoyo para el lanzamiento de nuestro documental, no solo reflejan nuestro compromiso con la calidad y la profesionalidad en la producción de contenidos culturales, sino que también subrayan la importancia de la atención al detalle y la consistencia en la presentación visual. A medida que continuamos explorando y documentando las culturas urbanas, estos ajustes nos guiarán en la creación de contenidos futuros que sean aún más impactantes y representativos.

CAPÍTULO IV

4. Resultados hablar o conclusión

4.1 Introducción al Análisis de Resultados:

Los datos recopilados y analizados nos han permitido identificar los géneros de metal, hip hop y electrónica dentro de la comunidad local. Estos hallazgos destacan cómo estas culturas urbanas contribuyen a la formación de identidades locales y promueven la integración social.

El estudio ha demostrado que la presentación visual consistente y bien elaborada del documental ha generado una percepción mejorada de las culturas urbanas, destacándose por su coherencia visual y profesionalismo. La implementación de estrategias audiovisuales, como el uso de herramientas de diseño gráfico y edición profesional, ha facilitado una comunicación efectiva y respetuosa de los contenidos, contribuyendo a romper estigmas y fomentar una mayor empatía y comprensión en la sociedad.

En resumen, los resultados del análisis muestran que el documental ha sido exitoso en su objetivo de resaltar la riqueza cultural de las comunidades urbanas y en la promoción de una imagen positiva y auténtica de estas expresiones culturales dentro de la ciudadanía morlaca.

Presentación de los Resultados:

1) De los siguientes culturas cual de ellos conoces

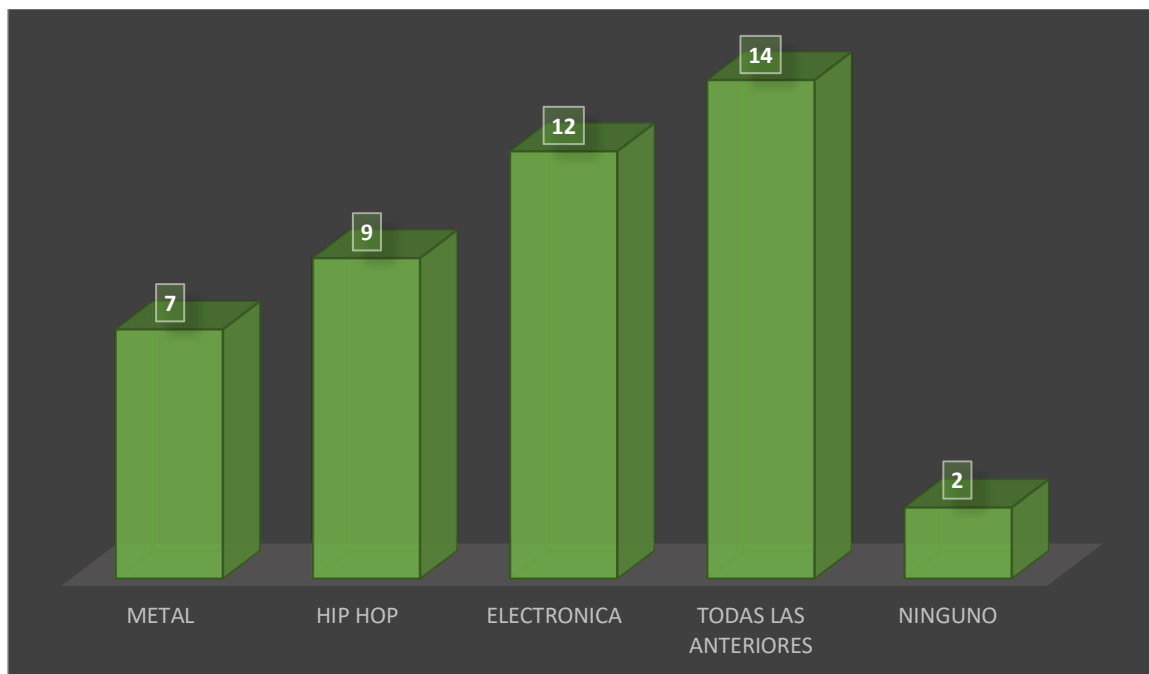
metal

hip- hop

electronica

todas las anteriores

ninguno



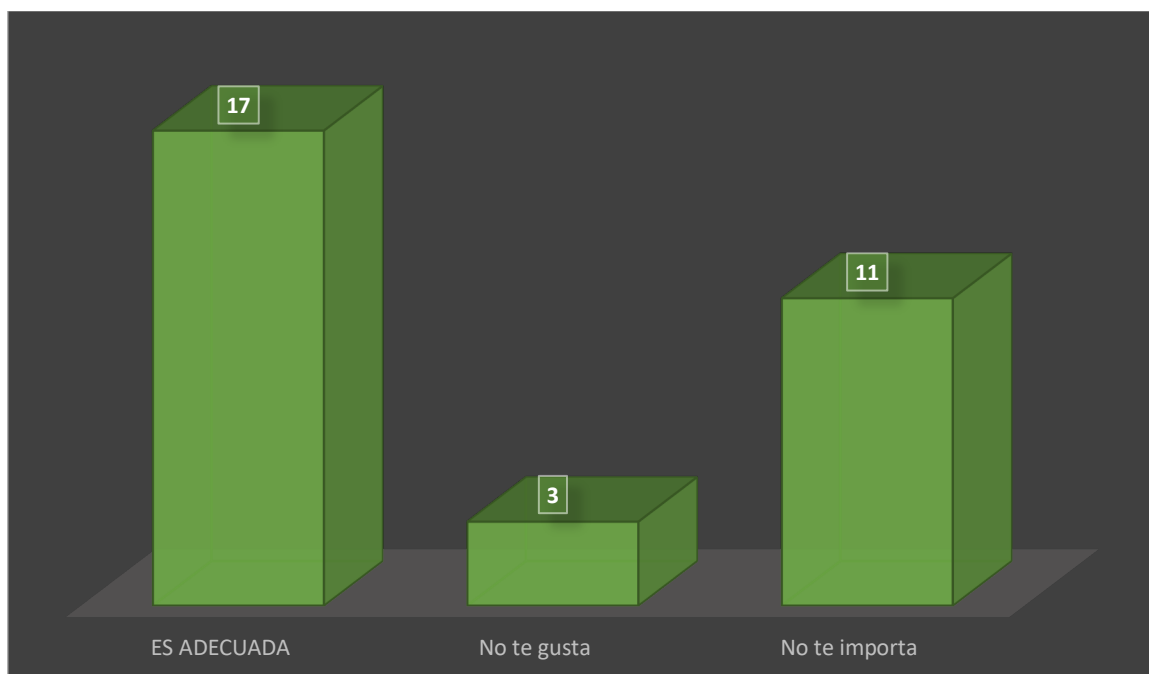
Respuesta: La opción "todas las anteriores" haya sido la más seleccionada indica que los encuestados tienen un conocimiento amplio y diverso de las culturas urbanas, incluyendo metal, hip hop y electrónica.

2) ¿Qué piensas de la vestimenta y estilo de la cultura Metal, Hip Hop

es adecuada

no te gusta

no te importa



Respuesta: La respuesta "adecuada" indica que los encuestados consideran que la vestimenta y el estilo asociados con las culturas Metal y Hip Hop cumplen con las expectativas y necesidades estéticas de sus respectivas comunidades.

3) ¿Que plataformas digitales utilizas para informarte sobre nuevos lanzamiento musicales?

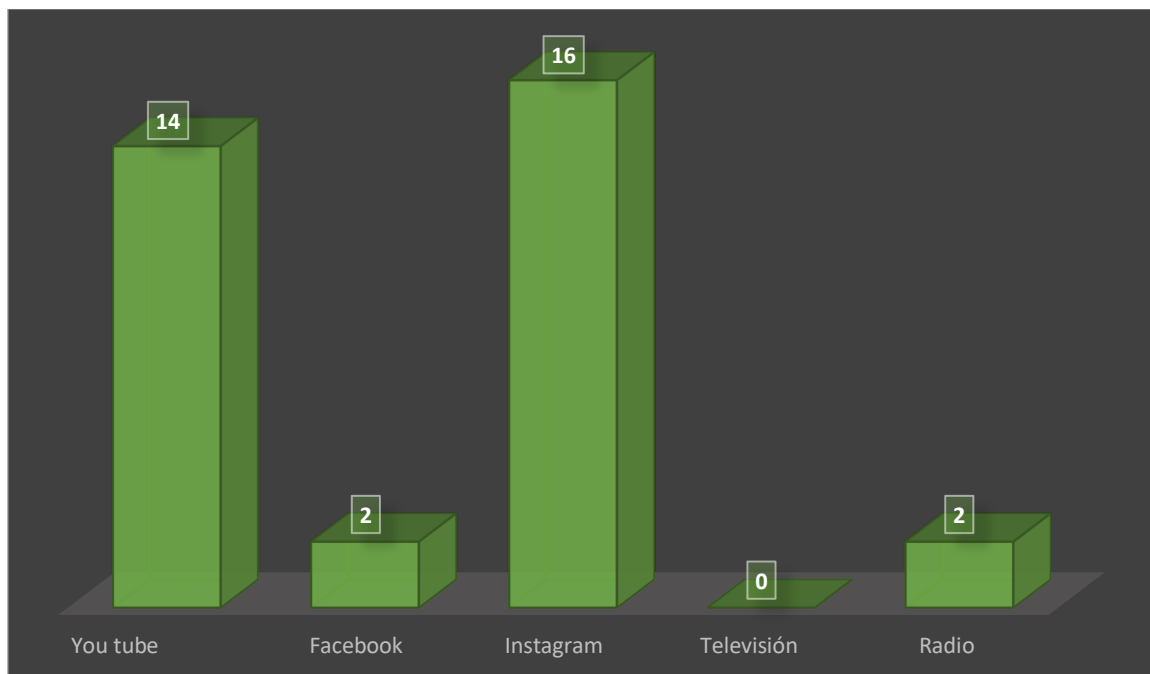
You tube

Facebook

Instagram

Televisión

Radio



Resultados: Instagram ha sido la plataforma digital más seleccionada para informarse sobre nuevos lanzamientos musicales, lo que indica que los encuestados consideran esta red social como su principal fuente de actualización en el ámbito musical. YouTube como la segunda opción más elegida resalta su papel fundamental como plataforma para descubrir y escuchar nuevos lanzamientos musicales, dado que proporciona acceso a videos oficiales, clips de conciertos y otros contenidos relacionados con la música.

La combinación de Instagram y YouTube como principales fuentes de información musical refleja una tendencia hacia el consumo de contenido multimedia dinámico y accesible, donde los usuarios buscan tanto la actualización visual como el acceso directo a música y videos.

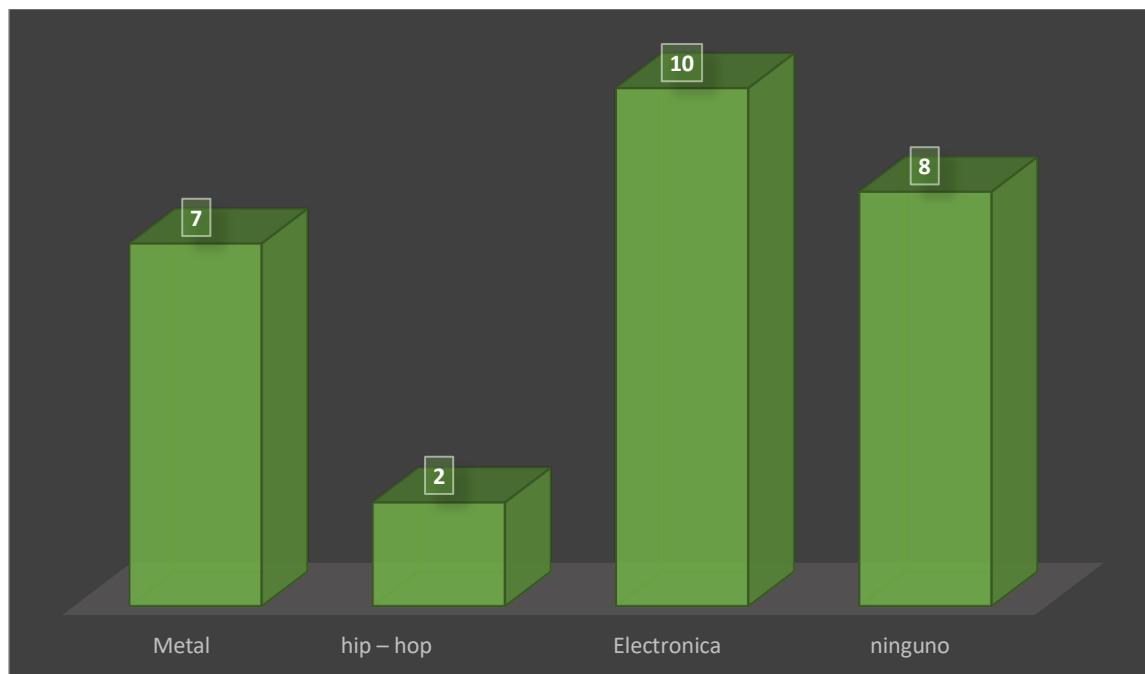
4) ¿Cuales son los eventos musicales a los que asistes con más frecuencia?

Metal

hip – hop

electronica

ninguno



Resultados: "electrónica" haya sido la opción más seleccionada indica que los encuestados asisten con mayor frecuencia a eventos musicales relacionados con este género

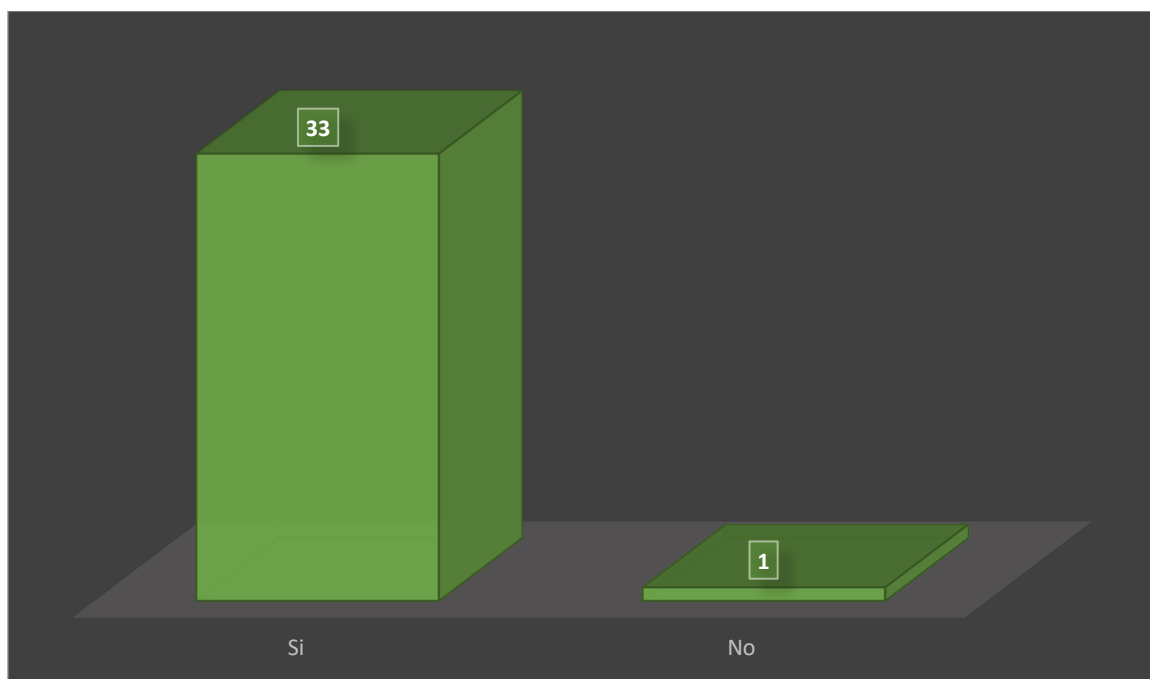
"metal" como la segunda opción más frecuente sugiere que también existe un interés notable en este género, que ofrece una experiencia musical intensa y energética, apreciada por sus seguidores a través de conciertos en vivo y festivales especializados.

5) Crees que los artistas urbanos de los géneros Metal / Hip-Hop / Electrónica

Tienen participación profesional en la sociedad.

si

no

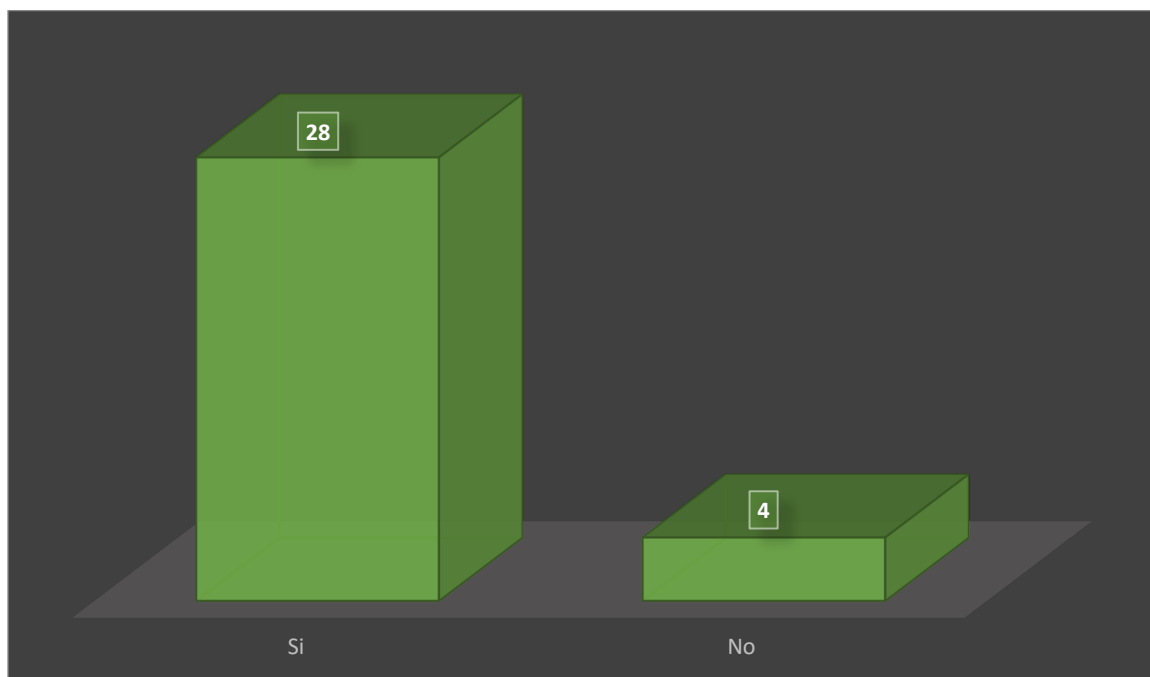


Resultado: La respuesta si indica que los encuestados creen que los artistas urbanos de los géneros Metal, Hip-Hop y Electrónica tienen una participación profesional significativa en la sociedad.

6) Te interesaria obtener informacion sobre las culturas urbanas
mediante un documental

si

no

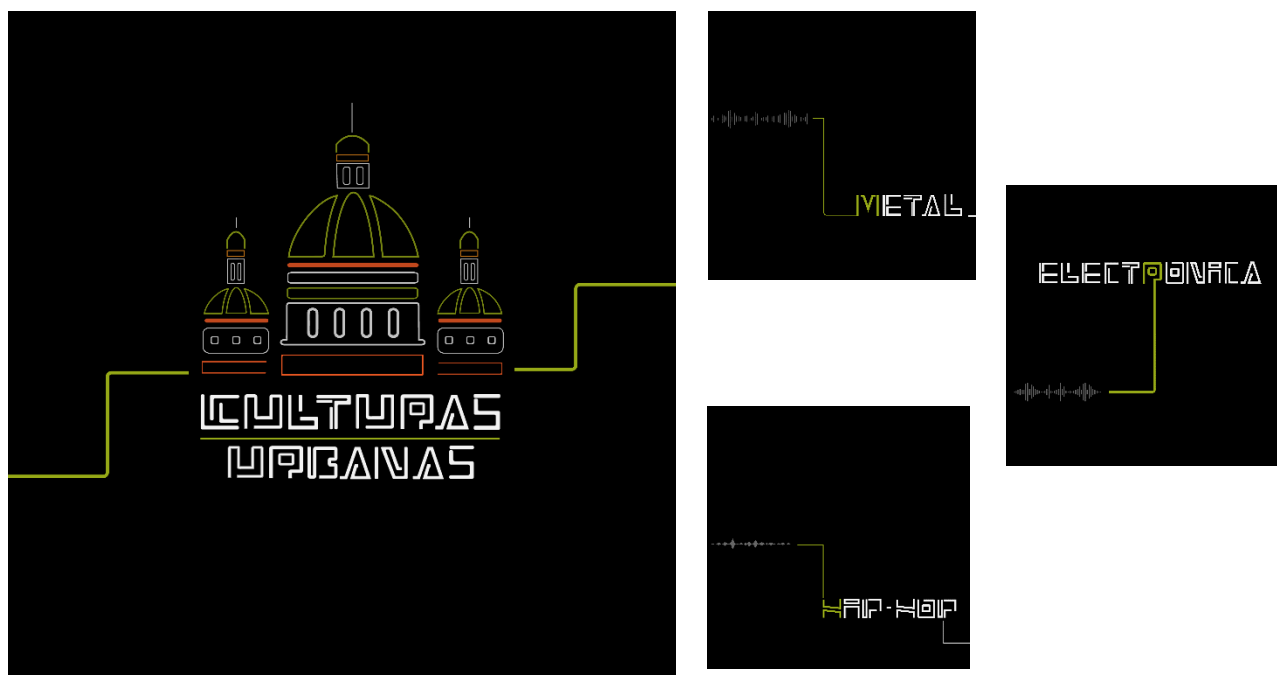


Resultados: Afirma que si indica que los encuestados están interesados en obtener información sobre las culturas urbanas a través de un documental. Este resultado sugiere un fuerte interés en explorar y conocer más acerca de los aspectos diversos y complejos de las culturas urbanas, como el metal, el hip-hop y la electrónica, mediante el formato documental.

4.2 Conclusión

El documental "CULTURAS URBANAS" es una iniciativa significativa que busca cambiar la percepción y promover la aceptación de las culturas urbanas en Cuenca. A través de la documentación de sus historias y desafíos, se espera contribuir al reconocimiento y valorización de estas culturas, fortaleciendo la identidad local y fomentando una mayor cohesión social. Además, el documental tiene como objetivo romper los estigmas y prejuicios que a menudo rodean a estas culturas, ofreciendo una visión más profunda y matizada que promueve una mayor comprensión y empatía en la sociedad.

4.2 Recomendaciones de el producto final video foto y link



Link Documental: <https://www.youtube.com/watch?v=ssAjqy1nXU>

4.4. Cronograma de actividades

<i>Mes</i>	<i>Semana</i>	<i>Actividad</i>
Marzo: Historias Personales y Desafíos	Semana 1-2	Enfoque en historias personales: Narración de historias significativas de los artistas, incluyendo sus inicios, momentos cruciales en sus carreras y obstáculos enfrentados.

		Impacto en la comunidad: Ejemplos de cómo el arte de los artistas ha influido positivamente en su comunidad, promoviendo integración y entendimiento cultural.
	Semana 3-4	Exploración de estigmas: Discusión sobre los estigmas y prejuicios que enfrentan estas culturas urbanas y cómo los artistas los confrontan y superan.
		Relaciones familiares y sociales: Cómo las familias y relaciones sociales de los artistas han sido impactadas por su dedicación a estas culturas.
Abril: Proceso Creativo y Colaboraciones	Semana 1-2	Detrás de escena: Exploración del proceso creativo de los artistas, incluyendo la creación de música, letras y arte visual, y el uso de herramientas de diseño gráfico y tecnología en su trabajo.
		Colaboraciones artísticas: Ejemplos de colaboraciones entre los artistas y con otros miembros de la comunidad, mostrando la riqueza de la interacción cultural.
	Semana 3-4	Preparativos para presentaciones finales: Seguimiento de los artistas mientras se preparan para presentaciones importantes, eventos comunitarios o lanzamientos de nuevos trabajos.

		Entrevistas con seguidores: Testimonios de seguidores y miembros de la comunidad sobre cómo el arte de los artistas ha influenciado sus vidas.
Mayo: Conclusión y Reflexión	Semana 1-2	Eventos culminantes: Filmación de los eventos culminantes donde los artistas presentan su trabajo final al público y recopilación de reacciones y comentarios del público.
		Reflexiones personales: Los artistas reflexionan sobre su viaje durante el documental, sus aprendizajes y el impacto que desean tener en el futuro.
	Semana 3-4	Mensaje final: Conclusión del documental con un mensaje de esperanza y llamado a la acción para la aceptación y promoción de las culturas urbanas en Cuenca.
		Edición final: Compilación y edición del material filmado, creación de la versión final del documental.
Junio: Edición y Revisión	Semana 1-2	Revisión de la edición: Revisión y ajustes finales del material editado, asegurando cohesión narrativa y calidad técnica.

		Integración de feedback: Incorporación de comentarios y sugerencias del equipo y partes interesadas en el documental.
	Semana 3-4	Preparación para lanzamiento: Preparativos finales para el lanzamiento del documental, incluyendo materiales promocionales y planificación de eventos de estreno.
Julio: Preparativos Finales	Semana 1-2	Revisión y ajuste final: Revisión de todos los aspectos logísticos y técnicos previos al lanzamiento.
		Promoción intensiva: Ejecución de estrategias de promoción para asegurar la visibilidad y el alcance del documental.
	Semana 3-4	Organización del estreno: Planificación y coordinación del evento de lanzamiento.
Agosto: Lanzamiento	Semana 1-2	Estreno del documental: Realización del estreno del documental en plataformas en línea como redes sociales.

4.5. Presupuesto activos pasivos

Categoría	Descripción	Costo Mensual (USD)	Costo Total (USD)
1. Preproducción			
Investigación	Estudio etnográfico, entrevistas preliminares	\$50	\$250
Guion y planificación	Desarrollo del guion, planificación de rodaje	\$100	\$500
Permisos y licencias	Autorizaciones, derechos de autor	\$100	\$500
Total Preproducción			\$1,250
2. Producción			
Equipo técnico	Cámaras, Drone, luces y micrófonos	\$3000	\$15,000
Personal	Directores, camarógrafos y asistentes	\$100	\$500
Transporte	Desplazamientos del equipo y entrevistados	\$60	\$300
Locaciones	Alquiler de espacios, permisos de filmación	\$50	\$250

Alimentación	Comidas para el equipo de producción	\$300	\$1,500
Total Producción			\$17,550
3. Postproducción			
Edición de video	Edición, montaje, corrección de color	\$300	\$1,500
Edición de sonido	Mezcla de sonido, música, efectos	\$200	\$1,000
Animaciones y gráficos	Creación de gráficos, animaciones	\$500	\$1,500
Total Postproducción			\$4500
4. Promoción distribución			
Marketing y publicidad	Campañas en redes sociales, medios locales	\$500	\$2,500
Distribución	Envío a festivales, plataformas digitales	\$30	\$450
Total Promoción y Distribución			\$2,950

5.			
Contingencias			
Fondo de contingencia	Gastos imprevistos, emergencias	\$20	\$100
Total Contingencias			\$100
Total General			\$26,350

4.5. Anexos fotografías sobre el proyecto:

Artistas Participantes



Natural Noise / Esteban Moscoso

Análogo Digital / Carlos Torres



Carne de Cañón / Xavier Guerrero



4.6. Referencias Bibliográficas:

¿Qué es diseño multimedia y sus diferencias con el diseño gráfico? (18 de MARZO de 2022).

Obtenido de ANÁHUA MEXICO: <https://mexico.anahuac.mx/licenciaturas/blog/disenomultimedia-diferencia-diseno-grafico>

(Ángela Garces Montoya, 2. (2011). *Juventud y comunicación. Reflexiones sobre prácticas comunicativas de resistencia en la*. Bogotá, Colombia.

Ahad A A, S.-G. M. (26 de mayo de 2023). *Understanding and Addressing Mental Health Stigma Across Cultures for Improving Psychiatric Care: A Narrative Review*. Obtenido de Cureus: <https://www.cureus.com/articles/159889-understanding-and-addressing-mental-health-stigma-across-cultures-for-improving-psychiatric-care-a-narrative-review#!/>

Alonso, L. (2024). *Domestika*. Obtenido de visual, Tipos de planos cinematográficos y su importancia en la narrativa: <https://www.domestika.org/es/blog/4323-tipos-de-planos-cinematograficos-y-su-importancia-en-la-narrativa-visual>

Atico, C. (2010). *Los ángulos fotográficos que debes conocer*. Obtenido de Pontificia Universidad Javeriana Colombia: <https://www.javeriana.edu.co/atico/w/angulos-fotografia-recomendado?redirect=%2Fweb%2Fatico%2Fnovedades>

Author, Guest. (2 de nov de 2019). *Conoce los 10 tipos de tipografías más utilizados en el diseño gráfico*. Obtenido de rockcontent: <https://rockcontent.com/es/blog/tipos-de-tipografias/>

Author, Guest. (2 de noviembre de 2019). *Conoce los 10 tipos de tipografías más utilizados en el diseño gráfico*. Obtenido de rockcontent: <https://rockcontent.com/es/blog/tipos-de-tipografias/>

- Bautista, F. (2004). *El choque cultural como umbral al etnorelativismo: Jóvenes norteamericanos en Venezuela*. Mérida, Venezuela: Boletín Antropológico .
- Beatriz Talavera Velasco, L. L. (11 de Octubre de 2017). *La percepción negativa sobre los factores de riesgo psicosocial y el desarrollo de depresión en el trabajo*. Obtenido de INFOCOP: <https://www.infocop.es/la-percepcion-negativa-sobre-los-factores-de-riesgo-psicosocial-y-el-desarrollo-de-depresion-en-el-trabajo/>
- Benítez, Y. D. (2015). *Diseño Social, Diseño para todos*. Prácticas para un diseño social.
- Ceballo, M. (23 de octubre de 2023). *¿Qué es el diseño gráfico y cuál es su importancia?* Obtenido de AREANDINA: <https://www.areandina.edu.co/blogs/que-es-el-diseno-grafico-y-su-importancia>
- Comunicación, I. E. (23 de enero de 2023). *Tipos de fotografías y características*. Obtenido de Instituto Europeo de Periodismo y Comunicación: <https://ieperiodismo.com/tipos-fotografias-caracteristicas-generos/>
- ec, e. g. (s.f.). *EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA*. Obtenido de educacion gob ec: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/5-ECA.pdf>
- Equipo editorial, E. (27 de marzo de 2019). *Fotografía*. Obtenido de ENCICLOPEDIA: <https://humanidades.com/fotografia/>
- Exposiciones, E. C. (s.f.). Obtenido de FasterCapital: <https://fastercapital.com/es/tema/eventos-culturales-y-exposiciones.html>
- Fano, R. (12 de junio de 2023). Lo que no se ve de la vida de un músico. *NEO2*. Obtenido de Ramón Fano: <https://www.neo2.com/salud-mental-musicos-estres-ansiedad/>

- fotografo, b. d. (s.f.). *blog del fotografo*. Obtenido de TIME LAPSE: QUÉ ES Y CÓMO HACERLO [MÉTODO SENCILLO]: https://www.blogdelfotografo.com/como-hacer-time-lapse/#google_vignette
- Garcés Montoya, Á. (2011). *Juventud y comunicación. Reflexiones sobre prácticas comunicativas de resistencia en la Bogotá, Colombia*. Pontificia Universidad Javeriana.
- Gelfand, M. (9 de septiembre de 2019). *Comprender Las Diferencias Culturales En Torno A Las Normas Sociales*. Obtenido de BEHAVIORAL scientist: <https://behavioralscientist.org/understanding-cultural-differences-around-social-norms/>
- Germán Sánchez Daza, J. R. (2019). *Entreciencias: Dialogos en la sociedad del Conocimiento*. México. Obtenido de Los artistas y sus condiciones de trabajo. Una aproximación a su situación en México: <https://www.redalyc.org/journal/4576/457662072005/html/>
- Lazcano, L. E. (2016). *2) Representación Positiva en los Medios: Fomentar una representación más equilibrada y positiva en los medios de comunicación*. México.
- Martina. (Lunes de 2022 de 2024). *La historia y la evolución de la música electrónica (y sus subgéneros)*. Obtenido de Musician: <https://imusician.pro/es/recursos-practicos/guias-sobre-industria-musical/historia-y-evolucion-de-la-musica-electronica>
- Martínez, L. (2024). *Domestika*. Obtenido de Tipos de tomas con drones en exteriores: <https://www.domestika.org/es/blog/4067-tipos-de-tomas-con-drones-en-exteriores>
- McInerney, M. (13 de marzo de 2010). *Un tipo futurista: Orbitron*. Obtenido de Ciudad Futura: <https://ciudad-futura.net/2010/03/13/orbitron/>
- Peredo, A. (21 de Junio de 2024). *¿QUÉ ES EL DISEÑO PUBLICITARIO? ¿DE QUÉ TRATA EL DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO? EJEMPLOS 2021*. Obtenido de GALERNA ESTUDIO: <https://galernaestudio.com/disenio-publicitario-que-es/>

Pitu, C. (18 de enero de 2017). *Diagramación*. Obtenido de slideshare:

<https://es.slideshare.net/slideshow/diagramacion-71167390/71167390>

Profesionales, F. (2020). *Ángulos fotográficos. Crea el encuadre perfecto*. Obtenido de

Fotografos profesionales: https://www.fotografiaprofesional.mx/blog/angulos-fotograficos/#google_vignette

Rocha, M. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA*. Mexico: MCGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.

Ruiz, A. (19 de Febrero de 2024). *El diseño digital como presente y futuro*. Obtenido de ES

DESIGN: <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio/el-diseno-digital-como-presente-y-futuro>

Senín, V. C. (2012). *Creatividad y Espontaneidad Musical en el desarrollo* .

Slideshare. (22 de junio de 2010). *Yuxtaposición - Coordinación*. Obtenido de Slideshare:

<https://es.slideshare.net/slideshow/yuxtaposicin-coordinacin/4576851#12>

Solimano, L. (2013). *Los Explosivos años 60*. Obtenido de slideshare :

<https://es.slideshare.net/slideshow/los-aos-60-18114453/18114453#1>

teacher, M. I. (2024). *UNAOC*. Obtenido de REPRESENTACIÓN EN LOS MEDIOS E

INFORMACIÓN : <http://unesco.mil-for-teachers.unaoc.org/modules/modulo-3-representacion-en-los-medios-e-informacion/?lang=es>

Torres, A. (2 de Diciembre de 2022). *¿Qué es la edición y montaje de videos?* Obtenido de ES

DESING: <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/motion-design/edicion-montaje-videos>

Universia. (23 de marzo de 2020). *Los conceptos fundamentales de la metodología de investigación*. Obtenido de Universia:

<https://www.universia.net/mx/actualidad/habilidades/conceptos-fundamentales-metodologia-investigacion-1167677.html>

Villodre, M. d. (2011).) *Representación Positiva en los Medios: Fomentar una representación más equilibrada y positiva en los medios de comunicación*.