



TALLENTO
HECHO EN CASA

El talento te hace grande



PLAN DE TRABAJO

TEMA

(SIGMA) Talento hecho en casa
El talento te hace grande

IDEA

Semanalmente producir y transmitir un programa de 2 a 8 minutos de un talento creativo o del ámbito artístico o cultural mostrando su gran aporte a la sociedad

SINOPSIS

Se empezará con una prueba piloto mostrando el gran aporte cultural e histórico de los fotógrafos



FICHA TÉCNICA



TÍTULO Talento en Casa hecho fotografía

GÉNERO ?

IDIOMA Español

DURACIÓN 2 a 8 minutos

FORMATO DE RODAJE ?

PRODUCTOR Walter Camilo Peña Becerra

FOTÓGRAFA Aura Cristina Huertas Sosa

DISEÑADORA GRÁFICA Laura Giraldo Gospodnetic

ACTRIZ PRINCIPAL Silvia del Huerto Bravo Yñigo

ACTIVIDADES A DESARROLLAR

ESPACIO Y LOCACIONES

Walter Camilo Peña Becerra / Silvia del Huerto Bravo Yñigo

MATERIALES ESCENOGRÁFICOS, ELECTRÓNICOS, EDICIÓN

Walter Camilo Peña Becerra/ Silvia del Huerto Bravo Yñigo, Aura Cristina Huertas Sosa, Laura Giraldo Gospodnetic

ARCHIVOS/ FOTOS/ GRÁFICOS

Aura Cristina Huertas Sosa, Laura Giraldo Gospodnetic

PUBLICIDAD Y MERCADEO

Aura Cristina Huertas Sosa, Laura Giraldo Gospodnetic

GUIÓN/INVESTIGACIÓN

Silvia del Huerto Bravo Yñigo

CAMARÓGRAFO

Walter Camilo Peña Becerra / Silvia del Huerto Bravo Yñigo

DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN

Walter Camilo Peña Becerra / Silvia del Huerto Bravo Yñigo

JEFE DE AMBIENTACIÓN

Walter Camilo Peña Becerra / Silvia del Huerto Bravo Yñigo

ESCENÓGRAFO

Walter Camilo Peña Becerra / Silvia del Huerto Bravo Yñigo

VESTUARIO Y STYLING

Aura Cristina Huertas Sosa, Laura Giraldo Gospodnetic

SONIDISTA

Walter Camilo Peña Becerra

EDITOR

Walter Camilo Peña Becerra/ Aura Cristina Huertas Sosa, Laura Giraldo Gospodnetic

DIBUJANTES

Laura Giraldo Gospodnetic

MEZCLA DE AUDIO

Walter Camilo Peña Becerra/ Laura Giraldo Gospodnetic



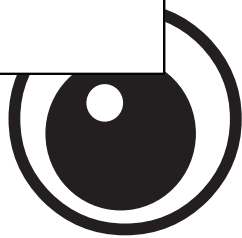
CRONOGRAMA CORTOMETRAJE TALENTO HECHO EN CASA
DIRECTOR : WALTER CAMILO PEÑA BECERRA

SEMANA 1	DÍA 1 Y 2	DÍA 3 Y 4	DÍA 5
	PREPRODUCCIÓN INVESTIGACIÓN	PRODUCCIÓN GRABACIÓN	AL AIRE ESTRENO
	REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA, VIDEO GRÁFICA, MUSICAL, INVESTIGACIÓN ELABORACIÓN DE GUIÓN STORY LINE, SINOPSIS PUBLICIDAD Y MERCADEO	INICIO DE LA EDICIÓN POSTPRODUCCIÓN AJUSTES FINALES (EFECTOS) MASTERIZACIÓN Y MEZCLA	

SEMANA 2	DÍA 1 Y 2	DÍA 3 Y 4	DÍA 5
	PREPRODUCCIÓN INVESTIGACIÓN	PRODUCCIÓN GRABACIÓN	AL AIRE ESTRENO
	REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA, VIDEO GRÁFICA, MUSICAL, INVESTIGACIÓN ELABORACIÓN DE GUIÓN STORY LINE, SINOPSIS PUBLICIDAD Y MERCADEO	INICIO DE LA EDICIÓN POSTPRODUCCIÓN AJUSTES FINALES (EFECTOS) MASTERIZACIÓN Y MEZCLA	

SEMANA 3	DÍA 1 Y 2	DÍA 3 Y 4	DÍA 5
	PREPRODUCCIÓN INVESTIGACIÓN	PRODUCCIÓN GRABACIÓN	AL AIRE ESTRENO
	REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA, VIDEO GRÁFICA, MUSICAL, INVESTIGACIÓN ELABORACIÓN DE GUIÓN STORY LINE, SINOPSIS PUBLICIDAD Y MERCADEO	INICIO DE LA EDICIÓN POSTPRODUCCIÓN AJUSTES FINALES (EFECTOS) MASTERIZACIÓN Y MEZCLA	

SEMANA 4	DÍA 1 Y 2	DÍA 3 Y 4	DÍA 5
	PREPRODUCCIÓN INVESTIGACIÓN	PRODUCCIÓN GRABACIÓN	AL AIRE ESTRENO
	REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA, VIDEO GRÁFICA, MUSICAL, INVESTIGACIÓN ELABORACIÓN DE GUIÓN STORY LINE, SINOPSIS PUBLICIDAD Y MERCADEO	INICIO DE LA EDICIÓN POSTPRODUCCIÓN AJUSTES FINALES (EFECTOS) MASTERIZACIÓN Y MEZCLA	





ESTRUCTURA DE INVESTIGACIÓN DE LOS PRÓXIMOS PROGRAMAS

INTRODUCCIÓN

Teatro como práctica artística y social que aporta a la cultura. El teatro existe porque el hombre necesita poner en palabras y cuerpo lo que siente, desea, imagina, cuestiona. Etc.

ARMADO DE UNA OBRA TEATRAL

Para armar una obra de teatro, se necesita un grupo de personas, arreglar horarios de ensayo, esta puede tener o no un texto de autor, se crea a lo largo de los ensayos un modo de improvisación a partir de diversas técnicas, se trabaja en un espacio y luego de meses se le puede presentar al público. Cuando hablamos de un montaje con texto de autor, por lo general son 3 meses de ensayo, teniendo encuentros 3 veces a la semana durante dos meses y luego todos los días, durante el último mes. Contando con condiciones optimas.





FOTOGRAFÍA

Del griego photos (luz) y graphis (dibujar), significa dibujar con la luz

A nivel social la fotografía es una herramienta muy necesaria en nuestra cotidianidad, ya que da cuenta de lo que producimos e intentamos captar con nuestra mirada.

En los últimos años tomó mucha más relevancia de la que ya tenía con la existencia de las redes sociales, por las cuales mediante imágenes accedemos a más información.

INTRODUCCIÓN

Con la fotografía como medio de expresión tenemos varias funciones que irán desde el Marketing, las Redes Sociales, registro e inmortalidad de hechos históricos, culturales, familiares hasta la creación de una Marca Personal, esta última utilizada por muchos artistas para divulgar su trabajo.

TIPS FOTOGRÁFICOS

- La Exposición: es la cantidad de luz por la unidad de área (el plano de la imagen iluminado por el tiempo de la exposición) que alcanza una película fotográfica o un sensor electrónico de imagen, y que está determinado por la velocidad del obturador, la apertura del diafragma y la iluminación de la escena.
- ISO: El ISO controla la sensibilidad del sensor de imagen en tu cámara.
- Diafragma: la apertura, también conocida como diafragma, es el dispositivo que controla la cantidad de luz que dejamos entrar en el sensor de nuestra cámara. También afecta nuestra profundidad de campo.
- Velocidad de Obturador: con la velocidad del obturador nos referimos a la cantidad de tiempo que el obturador de la cámara está abierto para permitir entrar la luz y sea capturada por el sensor.

OTRAS POSIBILIDADES

Si relacionamos la fotografía con otras artes como la escénicas y visuales, colabora y capta la “esencia” de lo que se desea mostrar. Será la primera en generar el interés de próximos espectadores.





DISEÑO GRÁFICO

INTRODUCCIÓN:

El Diseño Gráfico, es una profesión y disciplina académica, cuya actividad consiste en proyectar comunicaciones visuales destinadas a producir mensajes específicos a grupos sociales con fines determinados.

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE EL DISEÑO EN NUESTRA VIDA?

Porque mediante los saberes que estos artistas poseen, tales como el color, teoría del color, historia del arte, autoedición, técnicas de impresión, matemática abstracta, psicología del consumidor, anatomía humana, dibujo técnico, tipografía, diagramación, técnicas de ilustración, redacción publicitaria, modelado 3D, packaging, diseño gráfico textil, señalética, animación digital, etc.

Son los responsables de crear lo que nosotros necesitamos para comunicar el mensaje que deseamos y éste tenga impacto a nivel social.

¿CUÁNDO SURGIÓ?

Desde que el hombre necesitó vender algo, ha unido su talento comercial a un diseñador gráfico, evolucionando con mucha más vehemencia desde la Revolución Industrial hasta el siglo XX.

PRODUCCIÓN DE EVENTOS

INTRODUCCIÓN

La Producción de Eventos en la actualidad consiste en la realización de presupuestos, supervisión, selección y reserva del espacio en el que se desarrollará el acto. Tanto de eventos sociales privados como públicos.

Un productor es un proveedor de servicios profesional. Es responsable por la supervisión y coordinación de un evento, desde su concepto inicial hasta la gestión de los trabajadores de mantenimiento una vez terminado.

Conduce a su equipo de trabajo de trabajo y a los proveedores.

