



UNIVERSIDAD

Gabriela Mistral

Juntos escribimos tu futuro

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES DIGITALES

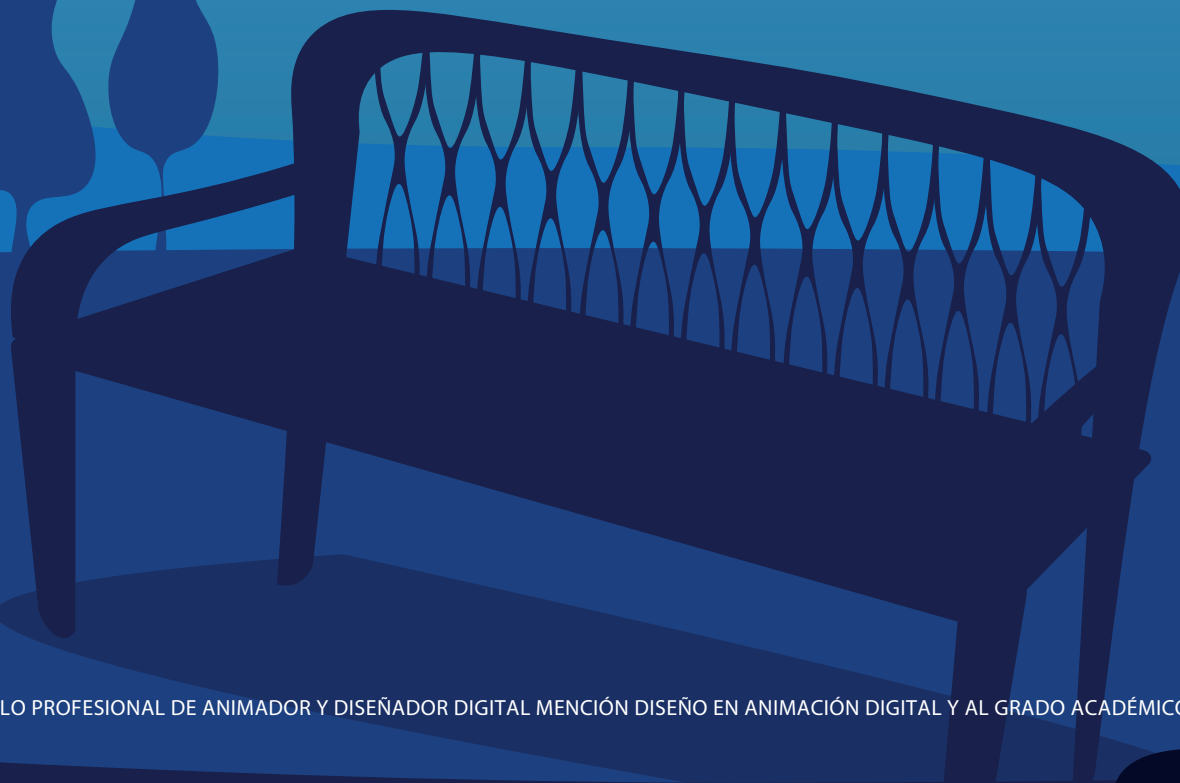
ESCUELA DE DISEÑO Y ARTES DIGITALES

CARRERA DE ANIMACIÓN Y DISEÑO DIGITAL MENCIÓN

ANIMACIÓN DIGITAL 3D

¿TE INCOMODO?

José Daniel Antonio Toledo Farfán





Agradecimiento

Amigos y parientes que inspiraron a realizar este proyecto
Profesor a cargo
Directora de carrera
Mis compañeros de carrera
Familia

Indice

*Introducción	5
*Inspiración	6
*Ideación	12
*Producción	36
*Post-Producción	48
*Conclusiones	54
*Anexos	57
*Bibliografía	58



INTRODUCCIÓN

Motivación

- Personal

Fui diagnosticado con autismo a una edad temprana, también tengo amigos y familiares que lo son

- Dificultades del TEA

El autismo tiene un rango que cuenta con diferentes características, cada autista es distinto, lo que implica distintas dificultades para cada uno.

- Falta de información

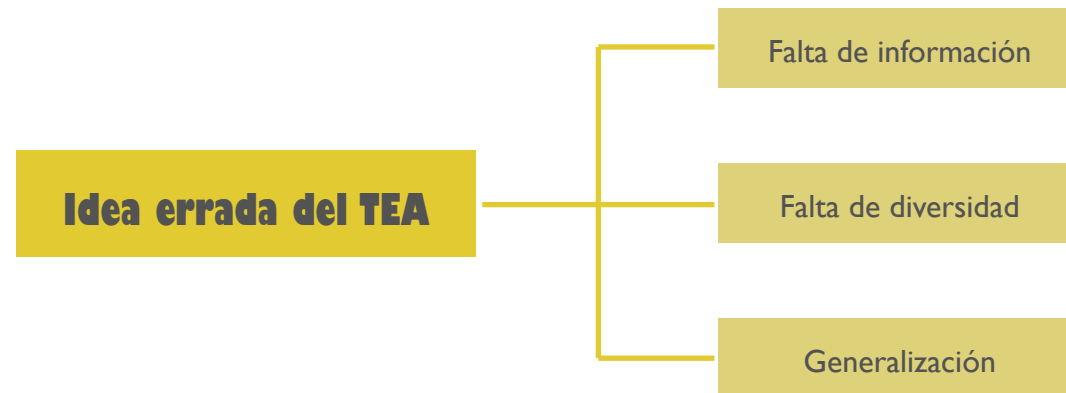
Aún se está investigando y no se tiene suficiente información respecto al autismo, lo que impide saber cómo trabajar en él.

- Falta de empatía

Al no tener mucha información en sociedad, cuesta comprender qué es el autismo y cómo ponerse en su lugar.

INSPIRACIÓN

Marco conceptual



Enunciado

Todos somos diferentes y esto está bien.

Objetivo General

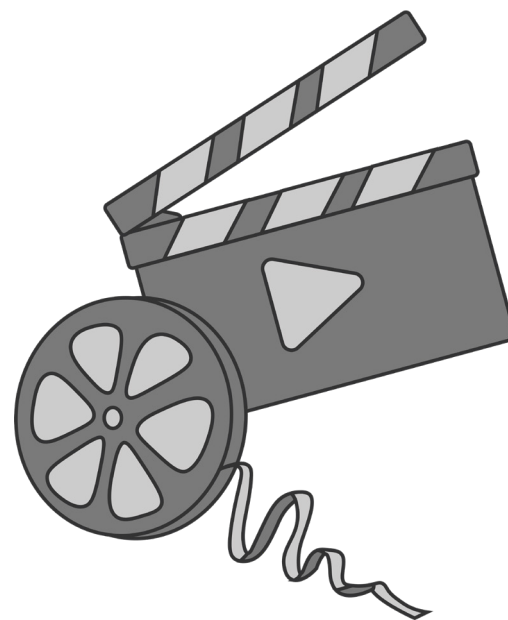
Ayudar a la integración de personas TEA en sociedad

Objetivos Específicos

- Combatir la desinformación
- Disminuir el aislamiento
- Desarrollar la empatía

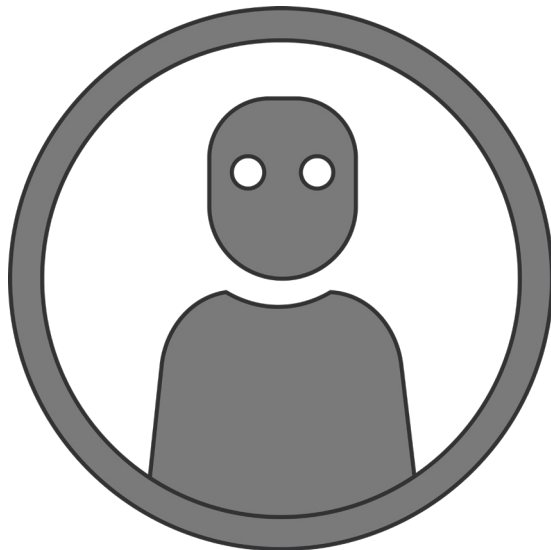
Oportunidad

Creación de un corto animado de carácter narrativo, el cual muestra una distinta forma de ver el autismo, acercándolo a alguien ajeno al espectro.



Usuario

- Está dedicado para un público pre adolescente (8-12 años)



IDEACIÓN

Referente conceptual

Videojuego con protagonista autista



Referente conceptual

Corto que trata sobre un niño autista

El caso de Lorenzo



Referencia de arte

Referente de arte

Serie animada "The IMP"



Referente de arte

Videojuego "Fran Bow"

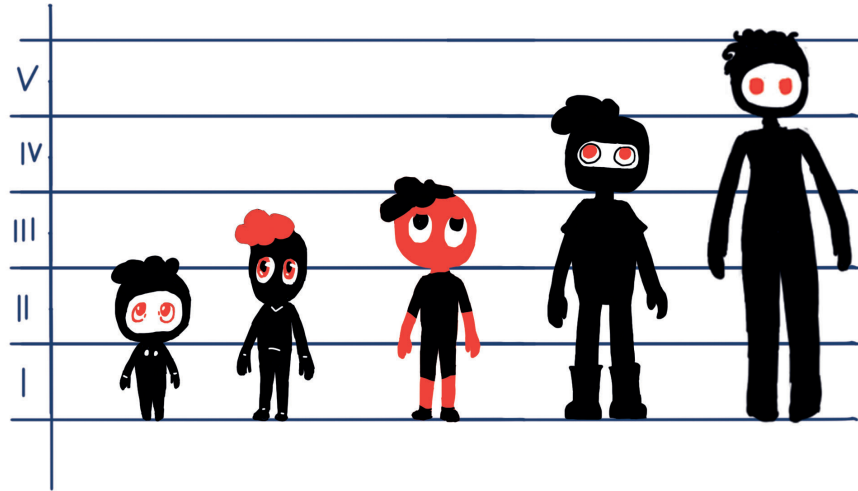


Referente de arte

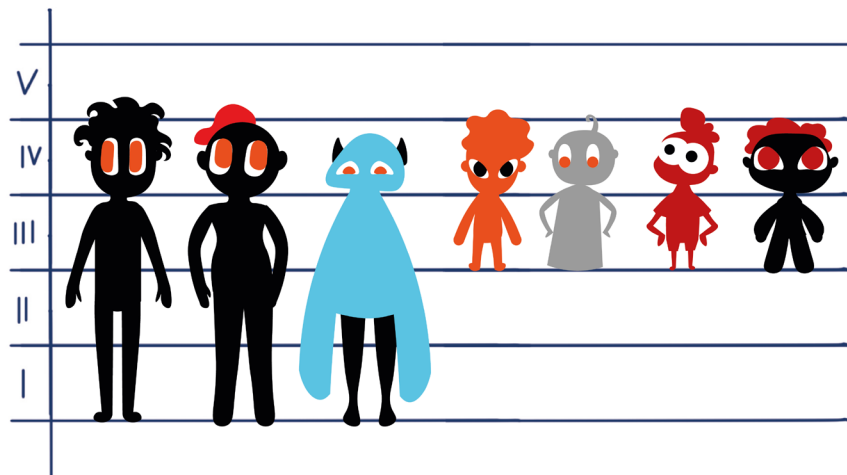
Ilustraciones de “Grumpy Anise”

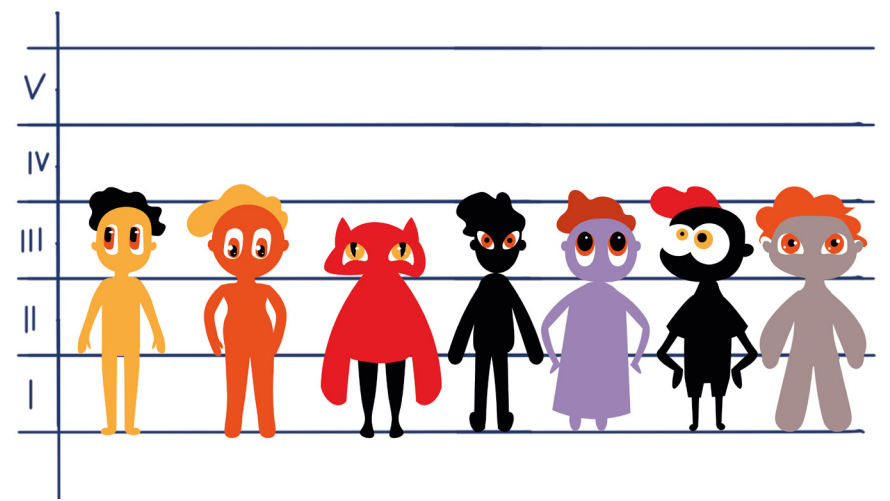
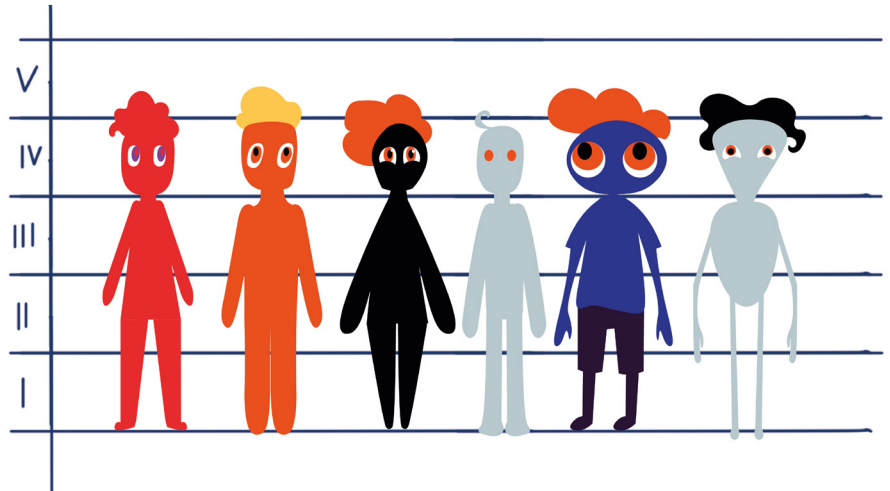


Estudio de personaje



Bocetaje





Personaje 1: Kai (niño autista)

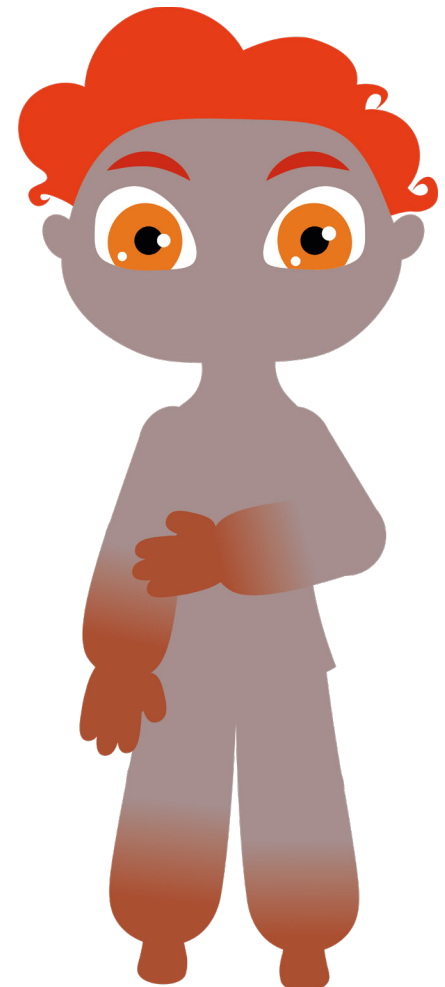
Moodboard

Personalidad

Autista, solitario, distante de las personas, curioso, alegre, infantil, sensible a los ruidos fuertes, tiene problemas de regulación y no le gusta generar conflicto, por lo general de conducta tranquila y amigable.

Físico

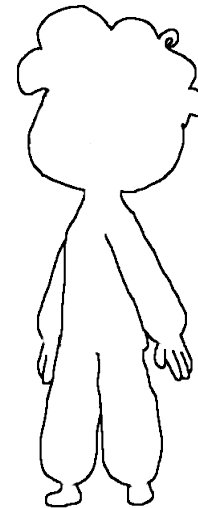
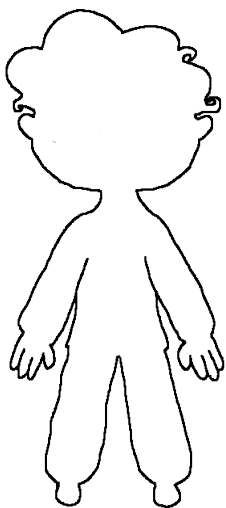
Contextura neutral, delgado, estatura baja, edad de 10-12 años, ropa ancha, cabello corto, rizado, piel clara, cabeza grande, ojos grandes, cejas ligeras.



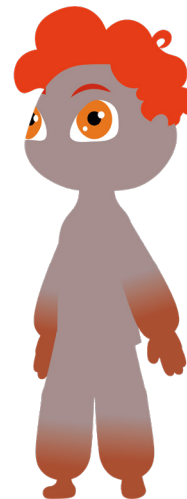
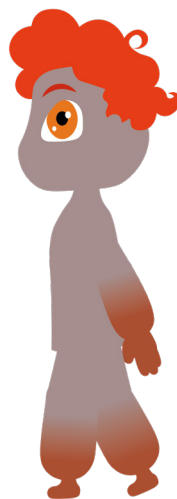
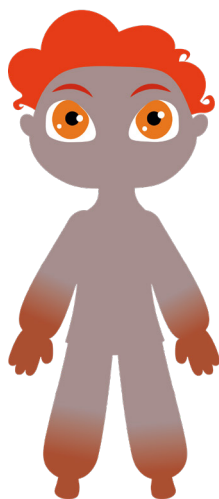
Ficha de Personaje



Ficha de Personaje



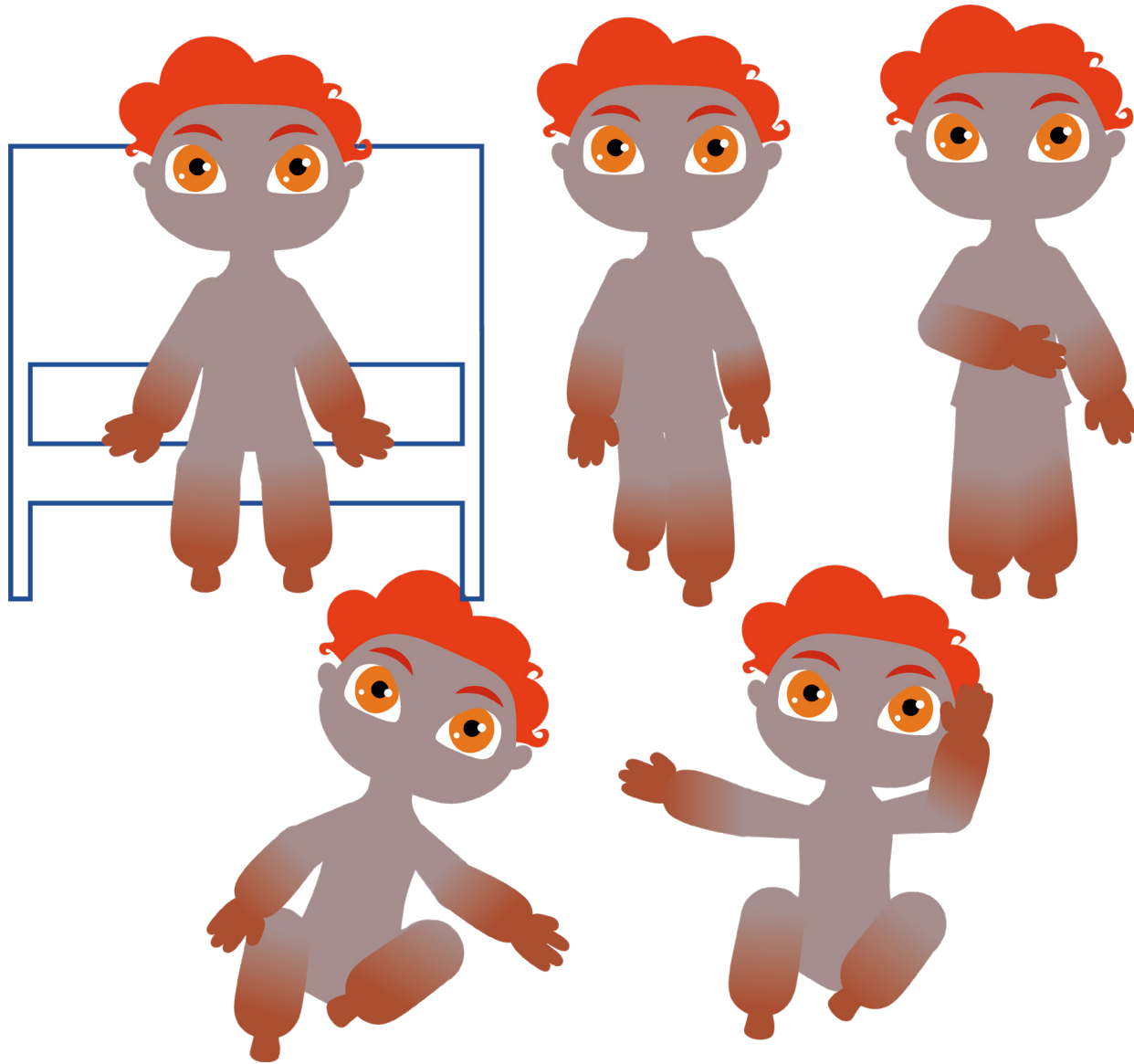
Estructura

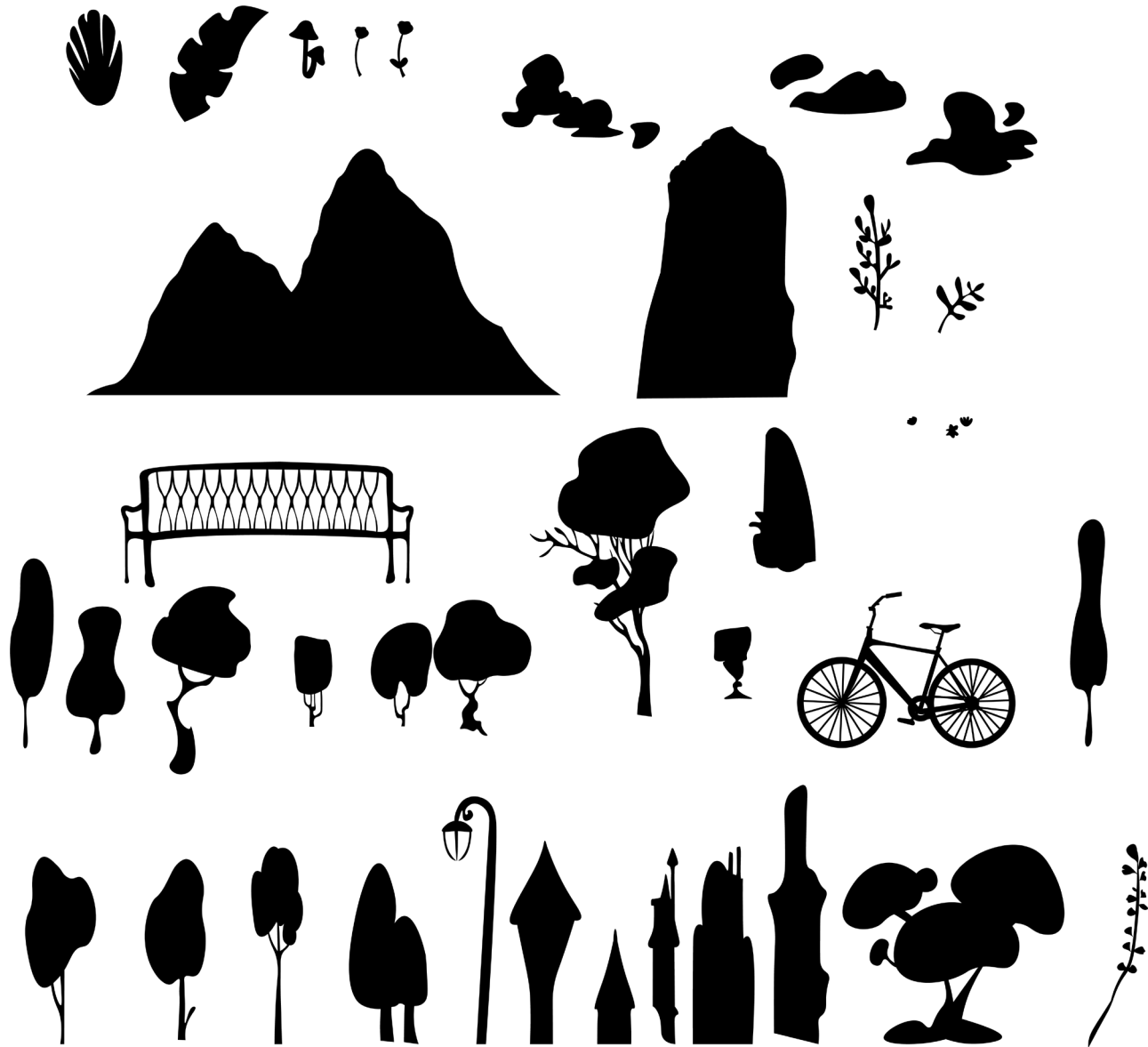


Estilo



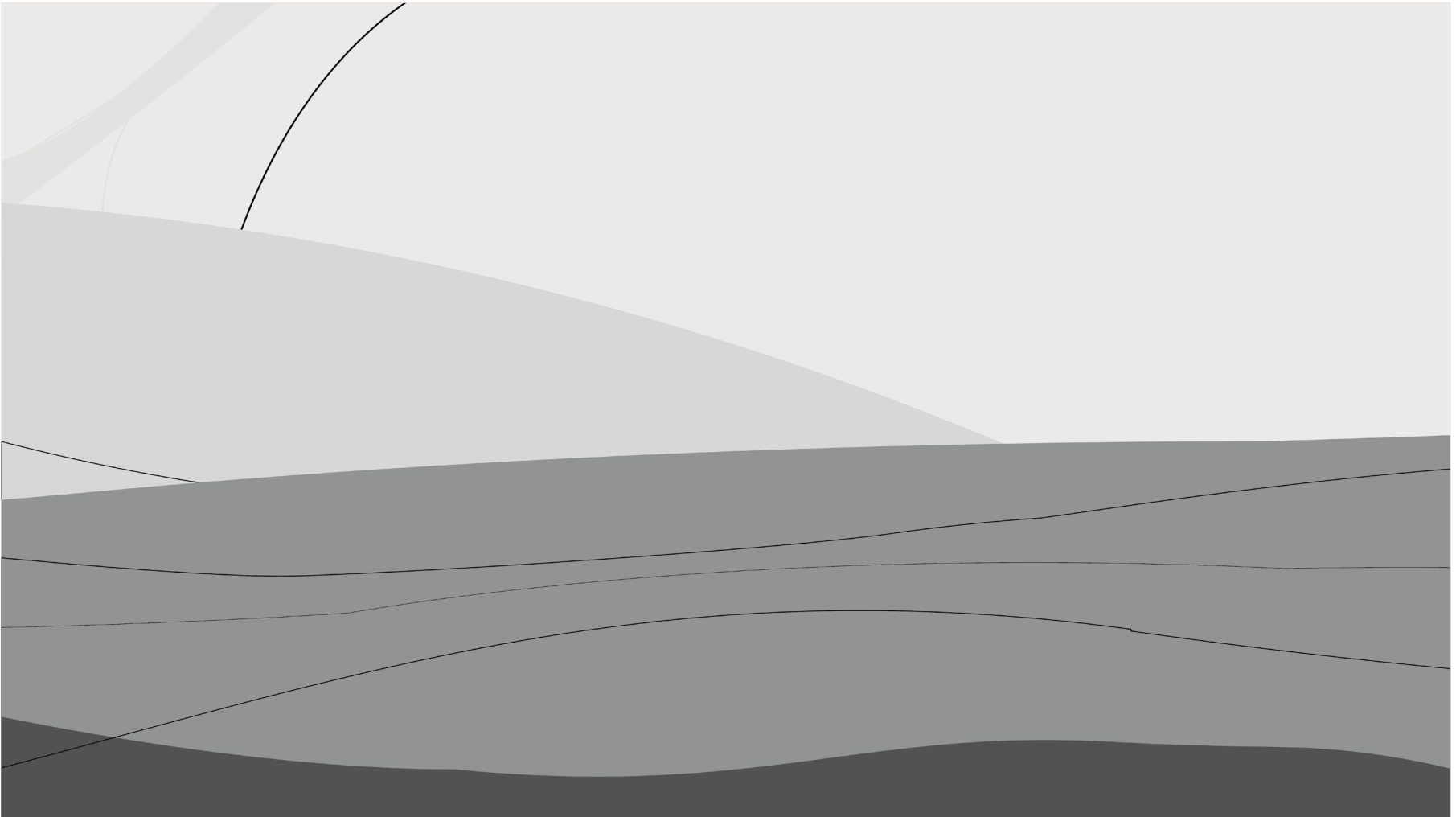
Expresiones





Props





Entorno

Color

ACT 1



ACT 2



ACT 3

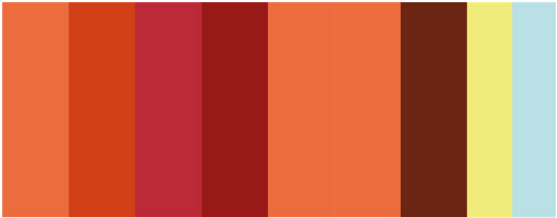


Script

ACT 1



ACT 2



ACT 3



Story Line

Un niño autista se encuentra con un niño normal quien —al no comprenderlo— lo maltrata. El niño normal no imagina la experiencia que vivirá, al enfrentar en carne propia lo que significa vincularse a la realidad como un autista. El aprendizaje será transformador.

Guion

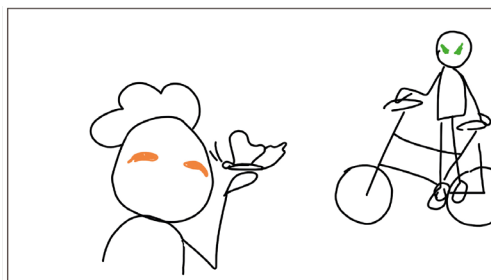
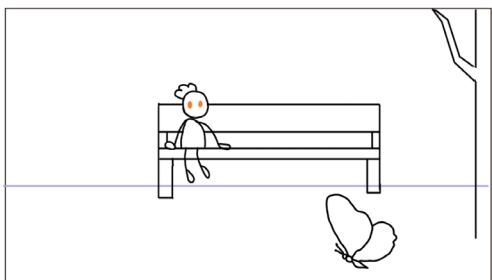
Acto 1 —Momento normalidad no empática, aquí se encuentran los personajes y empieza el conflicto.

ACTO 2 — Momento Autista, el personaje no autista empieza a experimentar vivir en otra realidad.

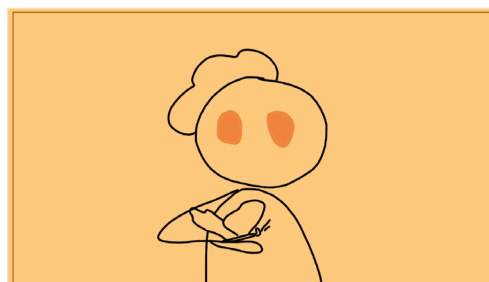
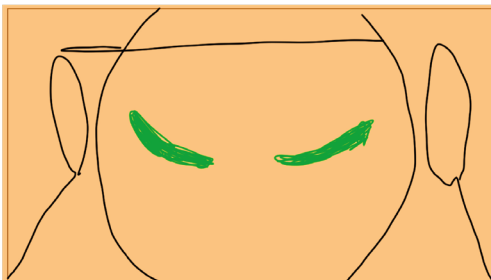
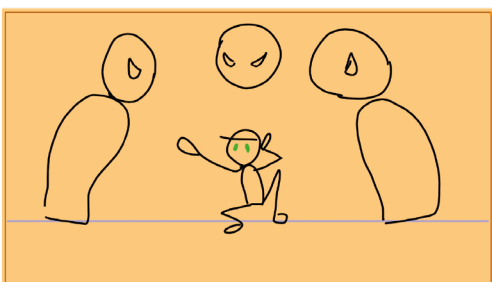
ACTO 3 — Normalidad empática, el personaje no autista regresa a su realidad siendo más comprensivo con el otro chico

Storyboard

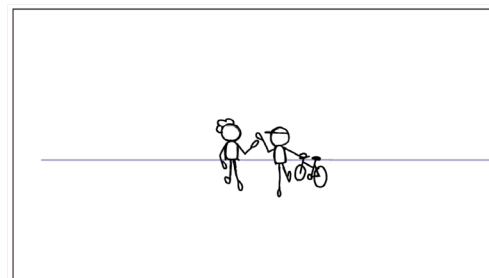
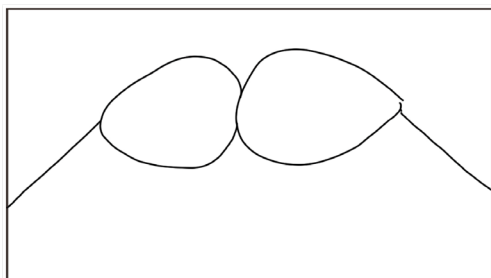
ACT 1

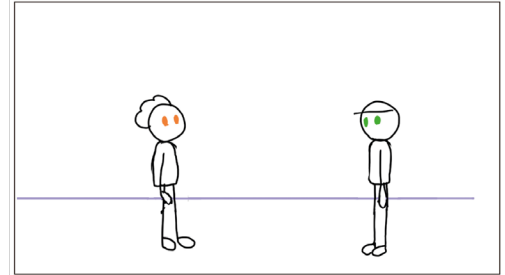
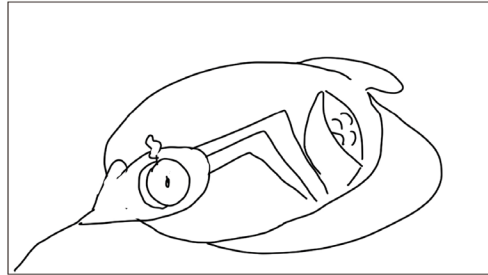
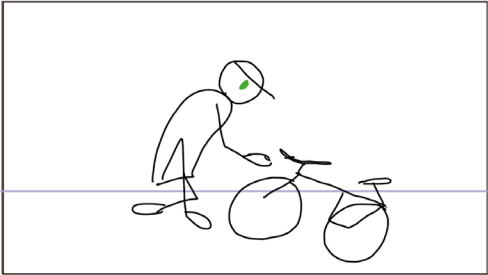
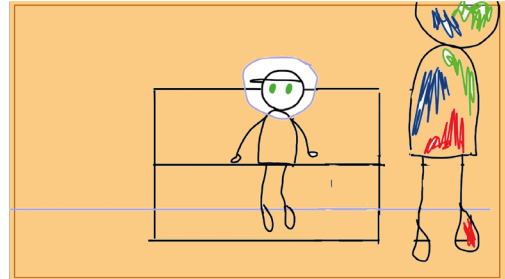
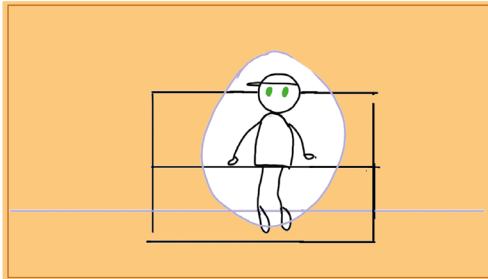
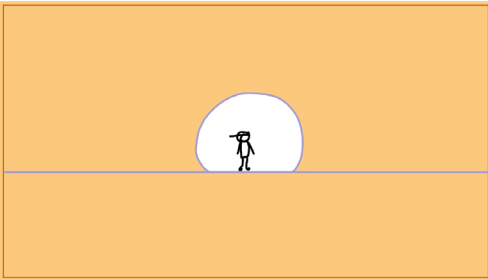
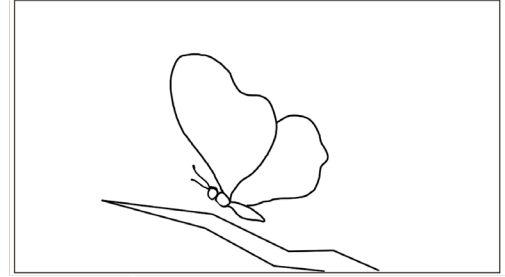
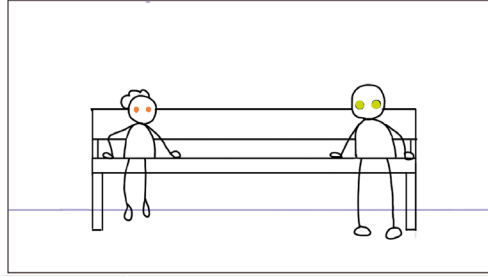
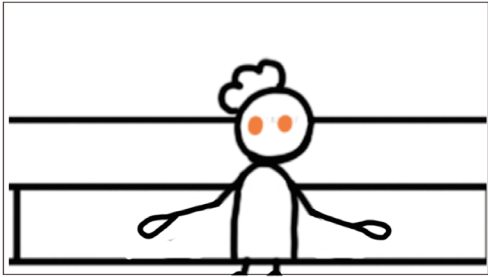


ACT 2



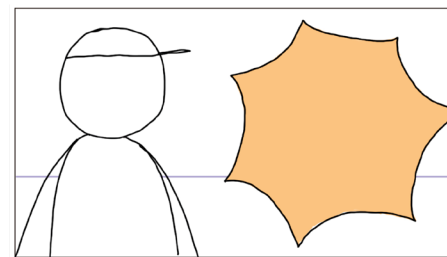
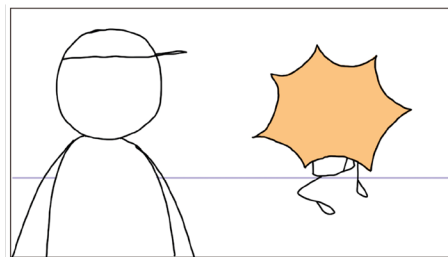
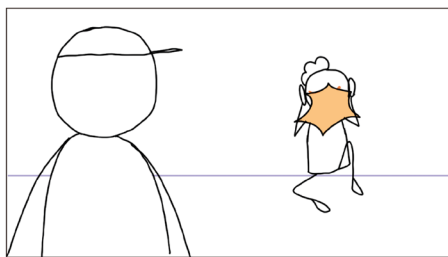
ACT 3



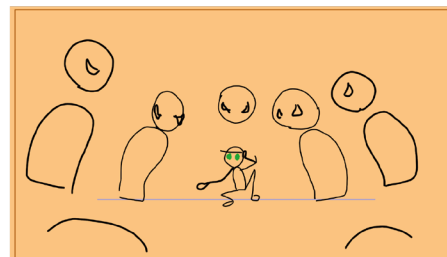
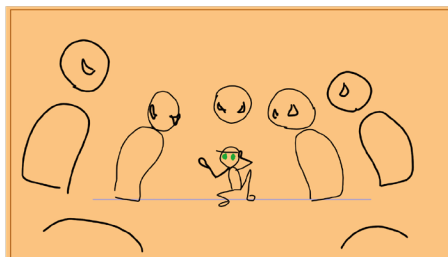
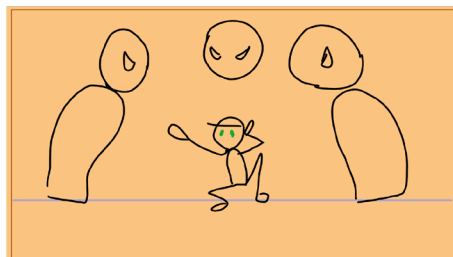


Animatic

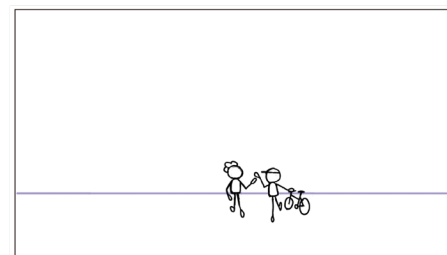
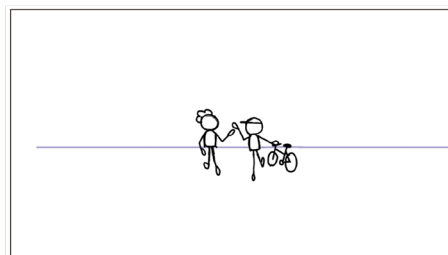
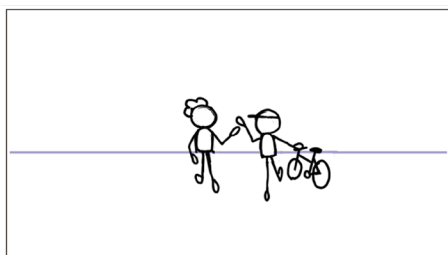
ACT 1



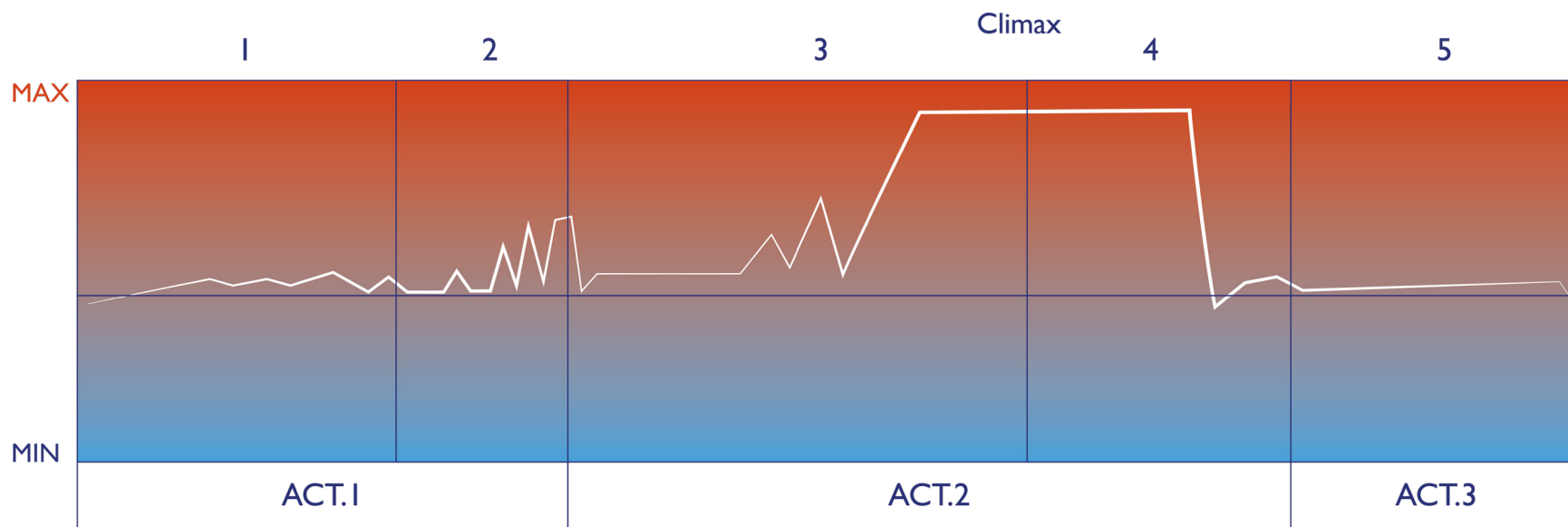
ACT 2



ACT 3



Diseño Sonoro



1	2	3	4	5
-Ambiente/melodía -Ruido	-Ambiente/melodía -Ruido	-Ambiente/melodía -Marea	-Ambiente/melodía -Marea	-Ambiente/melodía -Melodía 2
-Campanita -Expresiones -Pasos -Pajaros	-Campanillas -Expresiones -Grito -Bicibleta	-Campanillas -Campanas -Gritos -Burbujas	-Campanita -Campanillas -Campanas -Gritos	-Campanita

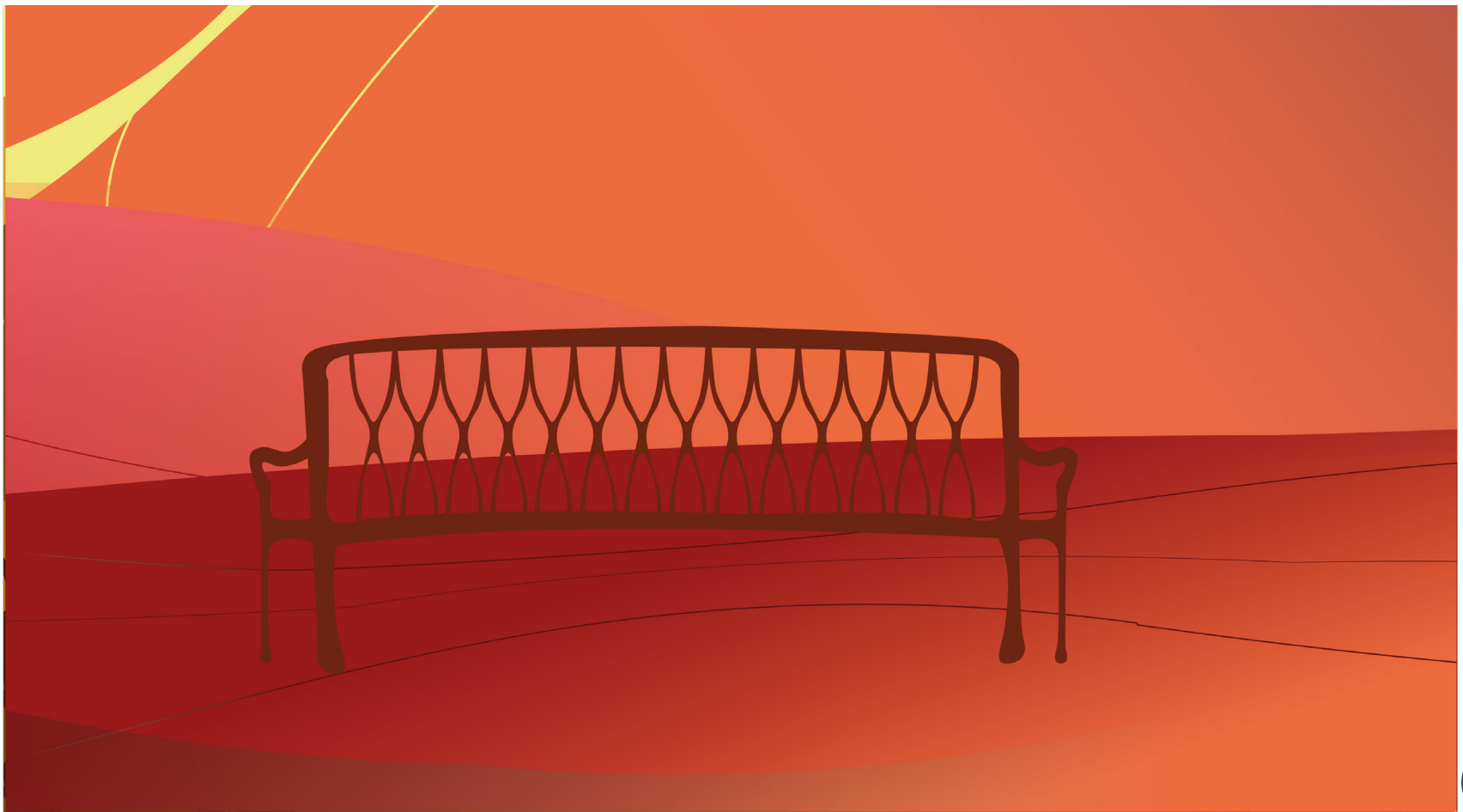
PROCESO DE PRODUCCIÓN

Cuadro de estilo

ACT I



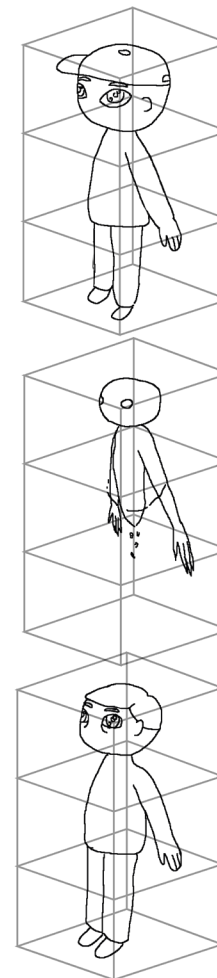
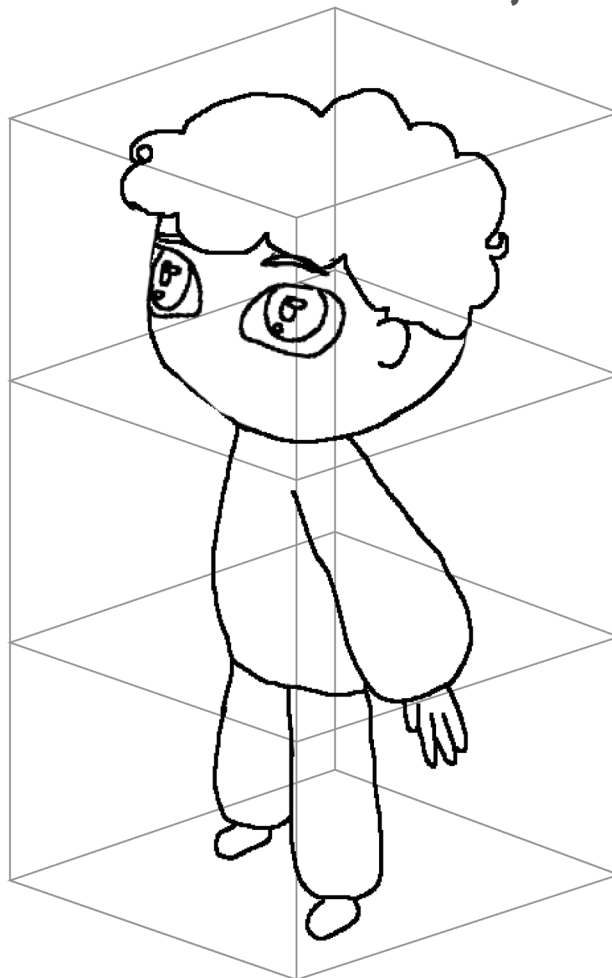
Cuadro de estilo
ACT 2



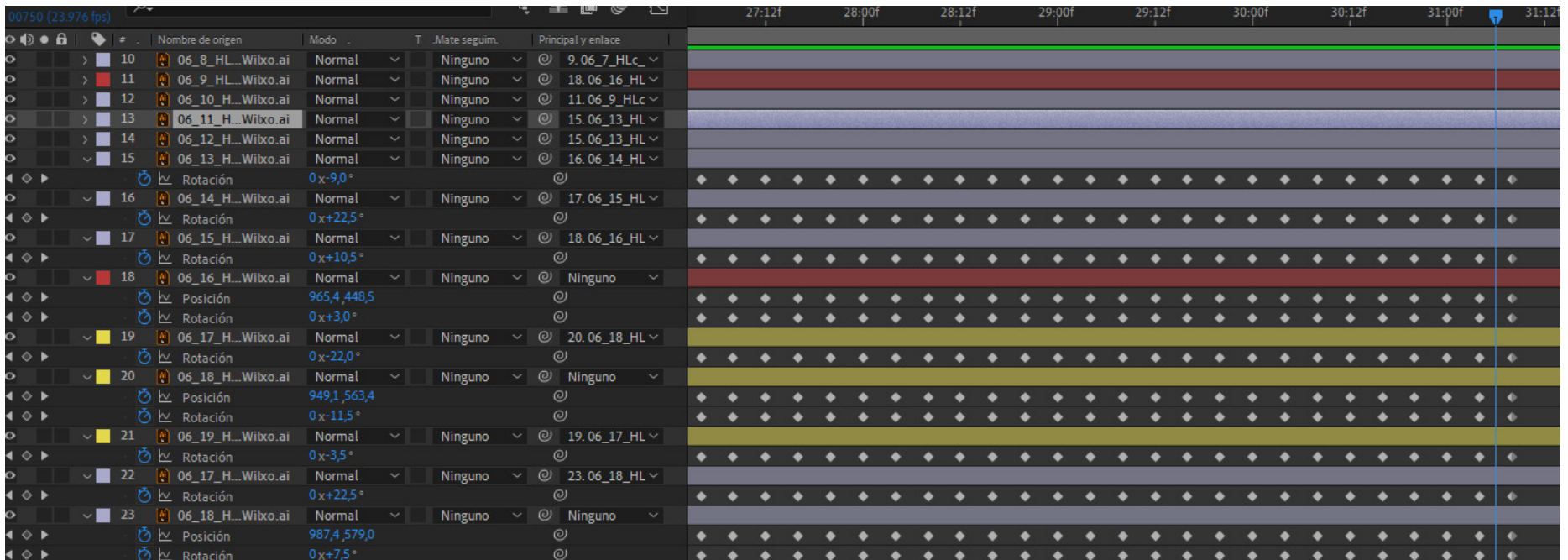
Cuadro de estilo
ACT 3



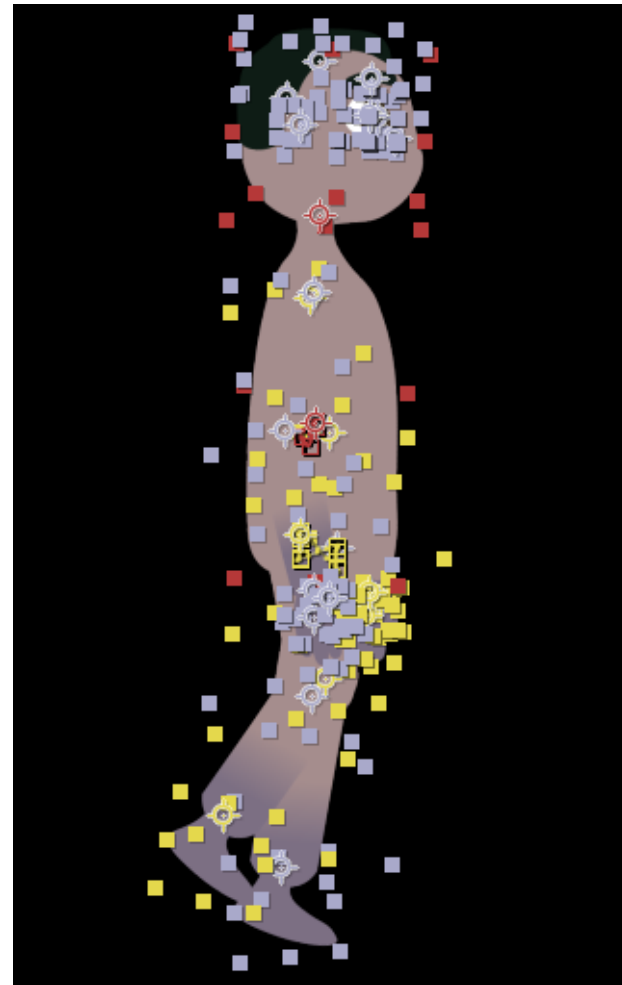
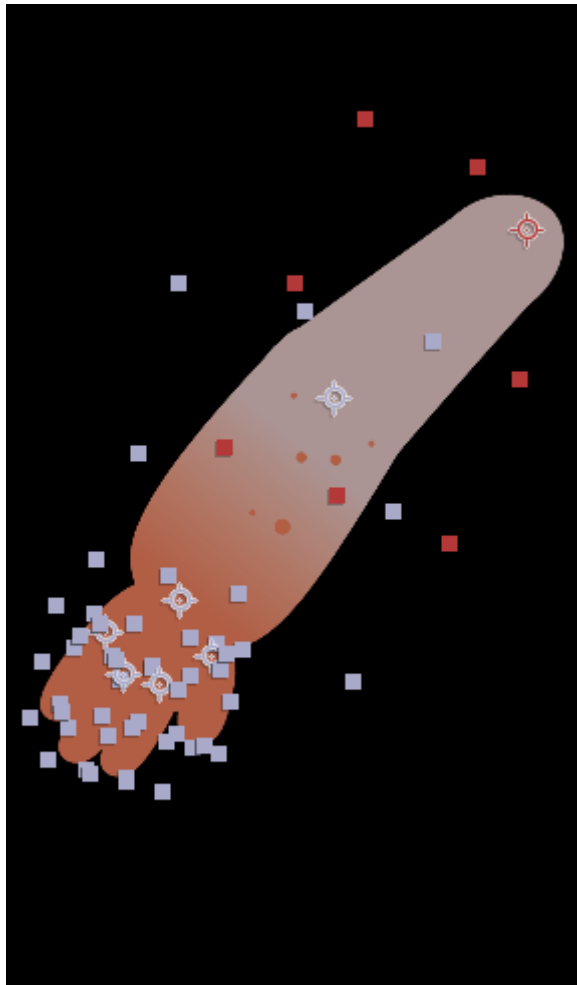
Diseño isométrico
Personajes



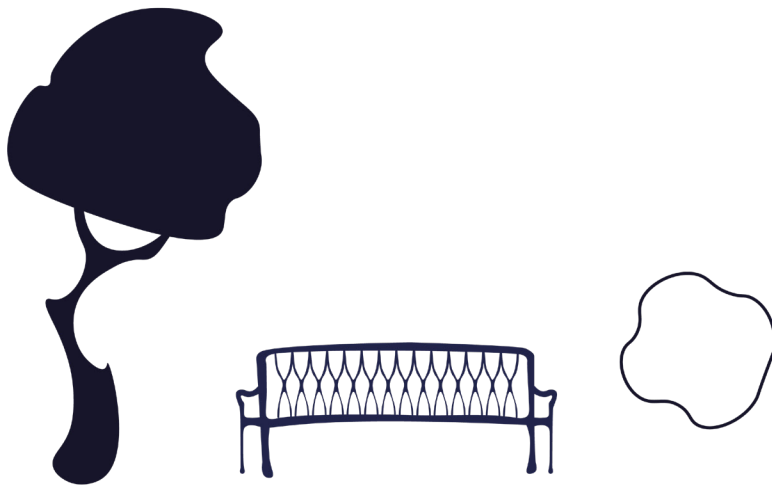
Planta de movimiento



Rigging



Proceso de Props



Tonos y su versión luminosa



Tonos y su versión oscura





- 1.FONDO/MONTAÑAS
- 2.SOL
- 3.NUBES (Capas individuales)
- 4.SUELO/ÁRBOLES
- 5.PERSONAJE (Capas individuales)
- 6.FLORES (Capas individuales)

Still Frame



PROCESO POST-PRODUCCIÓN

Desarrollo

Este proyecto se produjo con base en la planeación. Iniciando con la búsqueda de un problema, investigándolo y determinando si es relevante, de aquí decidir la realización de un corto 2D, se planeó la historia (inicio, desenlace y final) tomando en cuenta los conceptos que abarquen el tema, luego está la creación de un storyboard, animatic y de aquí se idea como pueden ser los personajes y fondo. Con ayuda de referencias se hacen pruebas hasta un resultado final, de aquí se decide como animar, en este caso cut out, se organiza y ordenan los elementos, se hace una referencia para movimiento y duración de estos y se empieza a animar, una vez hecho esto se agrupan las animaciones y se les integra distintos elementos de audio, acabando con ajuste de detalles como créditos y demás.

Factibilidad

La factibilidad de este proyecto recae en aplicaciones y tiempo.

Es factible su creación gracias a las apps especializadas para el trabajo correspondiente que permiten desarrollar la idea base y desarrollarla, dejando al tiempo como incógnita principal para la realización del proyecto.

Viabilidad

Debe ser un proyecto visible y accesible al público por lo que se subiría a plataformas generales y con gran visibilidad como YouTube y se haría distribución o promoción de este por otras redes actuales al momento como Instagram, Tiktok, X, etc.

Gestión de negocio

Se puede crear una campaña si se lo logra asociar a alguna corporación, como la CORFO con el objetivo de divulgar el corto en distintos centros académicos, con la intención que pueda llegar a todo público y principalmente enseñe y haga visibilidad respecto a lo que es el TEA.

Posicionamiento en el mercado

Está dedicado para un público pre adolescente de entre 8 a 12 años. Principalmente dedicado a una persona ajena o ignorante al espectro, que se le dificulte entenderlo, quiera o tenga la necesidad de interactuar con alguien con autismo.

Con este proyecto busco concientizar, ayudar y dar foco a la integración de personas TEA en sociedad por medio de la empatía.

Proyecciones

Creación de una campaña que investigue las características más al detalle del autismo, haciendo análisis e investigación de las mejores formas de tratar con él, por medio de cortos informativos o narrativos que permitan expandir las investigaciones realizadas de manera simple y amigable.

CONCLUSIONES

Grado de efectividad de la propuesta

El proyecto se completó de buena forma. Aunque en un inicio se empezó bien con objetivos semanales y una fecha para trabajos un poco más generales, luego se hizo realizar un segundo orden con la creación de una carta Gantt; sin embargo, se intentó hacer un orden semanal distinto que desorganizó mucho los tiempos, pero poco a poco se volvió a la normalidad, avanzando correctamente hacia el plazo fijado.

Nivel de logro de los objetivos

Nivel de logro regular, si bien el proyecto finalizó con éxito, hubo varios momentos de ocio o decaimiento emocional lo que retrasó ciertas partes y me hizo evitar ver algunos detalles que pude corregir gracias al profesor, el proyecto final tiene un logro exitoso, sin embargo, el proceso para llegar a él, fue irregular por lo que lo considero un logro neutral.

Proyecciones de nuevas etapas de desarrollo del proyecto

En este proyecto hablo del espectro autista en su grado más leve, a medida que este tema se vaya nutriendo con más datos e información, se podrían hacer proyectos a futuro para no solo entender el grado leve sino que también el intermedio y grado severo, e incluso hacer otros proyectos informativos que ayuden no solo a entender el autismo sino que muchos otros trastornos, tanto de edad temprana como adulta, ya sea bipolaridad, esquizofrenia, doble personalidad y demás.

ANEXOS

- YouTube. (s/f-b). Youtu.Be. Recuperado el 9 de agosto de 2024, de https://youtu.be/nSh_KGiYjqk?si=2Jwq_cZHJRYFCT8w

- YouTube. (s/f-c). Youtu.Be. Recuperado el 9 de agosto de 2024, de <https://youtu.be/hPYMt5-0XSo?si=PxDmTpvTT0Lsz3e>

- Facebook. (s/f). Facebook.com. Recuperado el 9 de agosto de 2024, de <https://www.facebook.com/people/A-trav%C3%A9s-de-sus-ojos/100088856991129/?mibextid=9R9pXO>

BIBLIOGRAFÍA

- YouTube. (s/f-a). Youtu.Be. Recuperado el 9 de agosto de 2024, de https://youtu.be/uNsy-QDmEopw?si=_B8J4dzdjYosgI4N

- YouTube. (s/f-b). Youtu.Be. Recuperado el 9 de agosto de 2024, de https://youtu.be/nSh_KGiYjqk?si=2Jwq_cZHJRYFCT8w


Asesino de un mundo. (2018, noviembre 25). Issuu. https://issuu.com/asanti/docs/asesino_de_un_mundo_-_moebius

Trastorno del espectro autista. (s/f). Medlineplus.gov. Recuperado el 9 de agosto de 2024, de <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/001526.htm>

x.com. (s/f). X (formerly Twitter). Recuperado el 9 de agosto de 2024, de https://x.com/i/flow/login?redirect_after_login=%2Fgrumpyandise

(S/f). Corfo.cl. Recuperado el 9 de agosto de 2024, de https://corfo.cl/sites/cpp/sala_de_prensa/regional/movil/24_11_2023_videojuego_iquique





Esta historia trata de un niño que interactúa con un niño autista, molestandolo, lo que posteriormente lo lleva a ponerse en el lugar del niño autista en un distinto mundo.

AGOSTO / 2024