

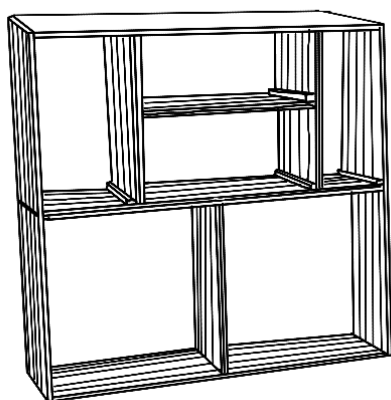


MANUAL

ÍNDICE

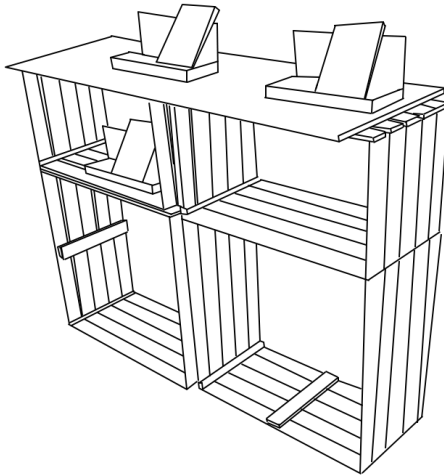
Mobiliario modular	03
Actividades	14
Diseño de información	64
Audiovisual	75

MANUAL MOBILIARIO MODULAR

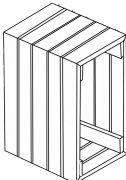
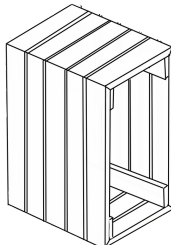
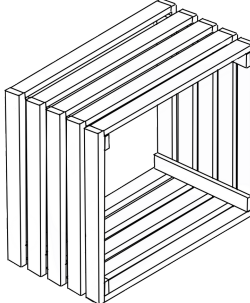


ÍNDICE

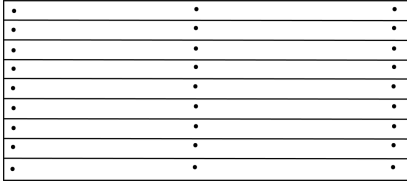
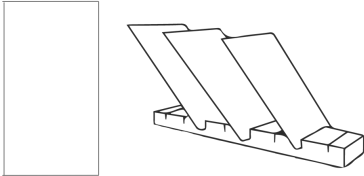
Componentes	05
Elaboración	07
Modo de uso	09
Posibles configuraciones	11
Guardado	13



COMPONENTES

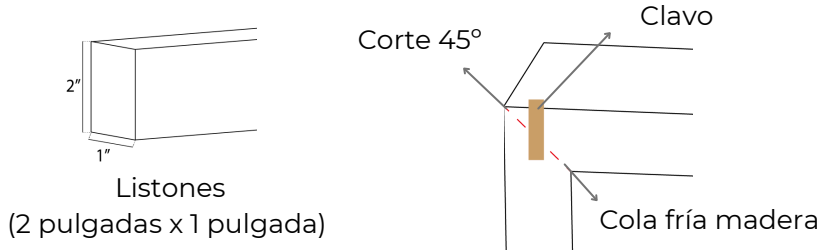
Nº de piezas	Nombre e imagen
2 (A1- A2)	Módulo pequeño (A) 
2 (B1- B2)	Módulo mediano (B) 
2 (C1- C2)	Módulo grande (C) 

COMPONENTES

Nº de piezas	Nombre e imagen
1	<p data-bbox="300 492 421 557">Tabla mesa (D)</p> 
2	<p data-bbox="300 816 505 914">Apoya fanzines - respaldo desmontable</p> 

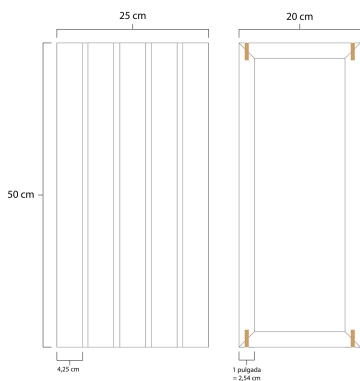
ELABORACIÓN

Piezas fabricadas con madera de pino

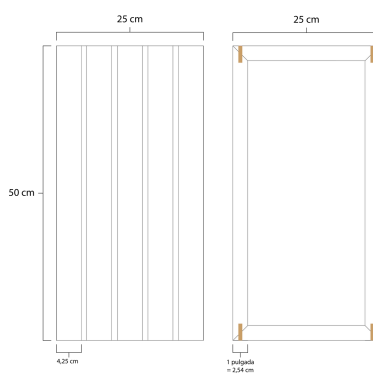


Planimetrías

Módulos A1 - A2



Módulos B1 - B2



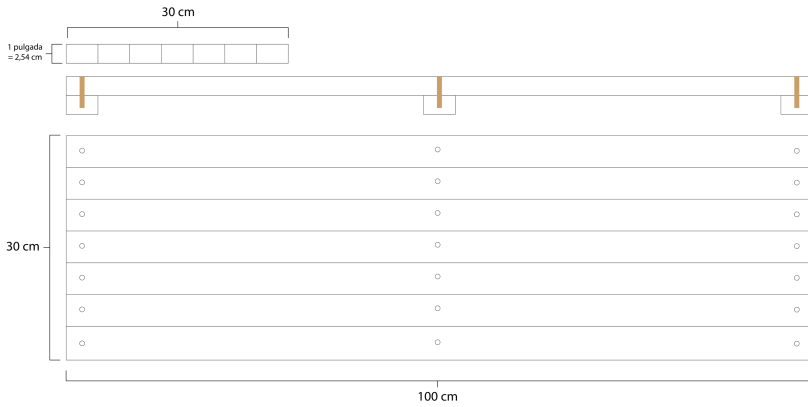
Módulos C1- C2



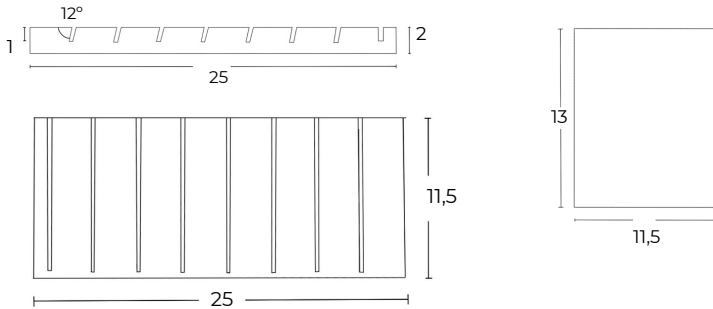
ELABORACIÓN

Planimetrías

Mesa (D)

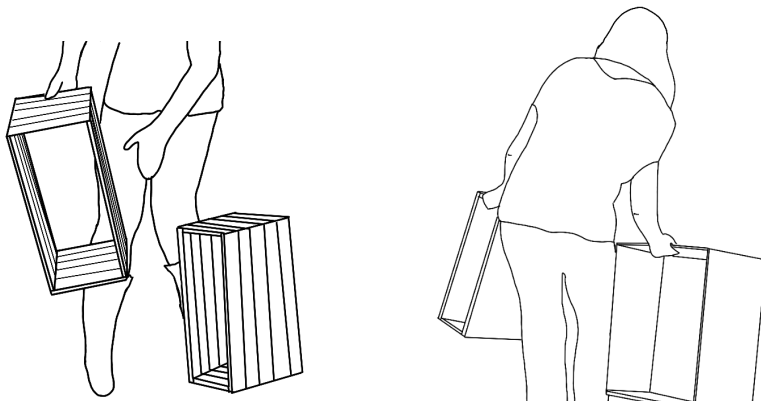


Porta fanzine

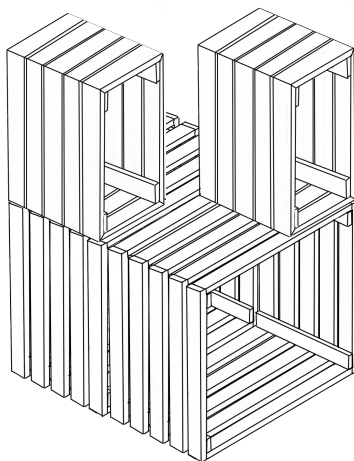


MODO DE USO

Maderas livianas, por lo que se pueden manipular los módulos con facilidad.

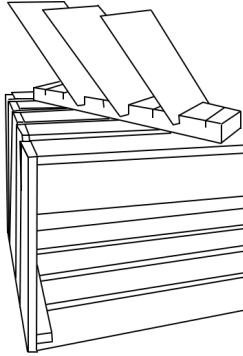


Se apilan, idealmente, en una posición estable (siempre los módulos más pequeños arriba de los más grandes).

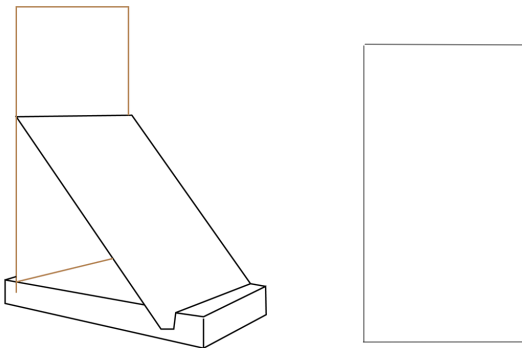


MODO DE USO

Los apoya fanzines se colocan sobre la superficie de los módulos y se insertan los fanzines en las ranuras.

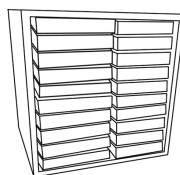
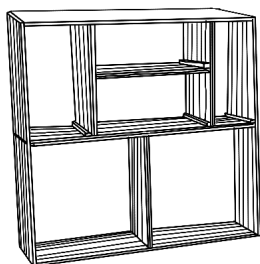
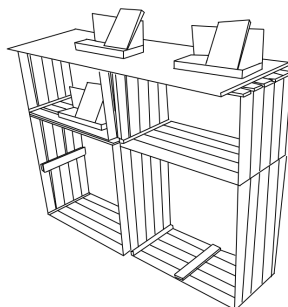
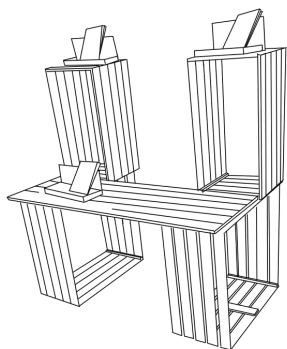
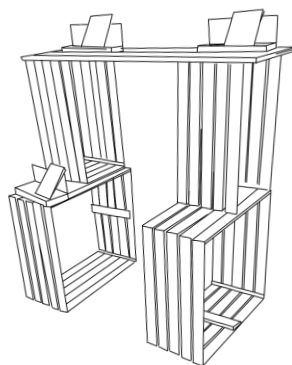
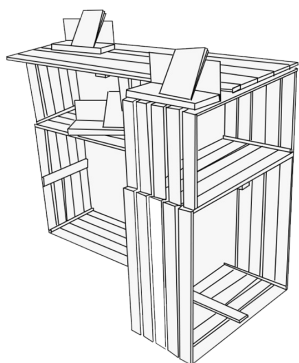


Cuentan con respaldo para apoyar imanes en la [ultima ranura]. Este respaldo es desmontable para facilitar su guardado y transporte.



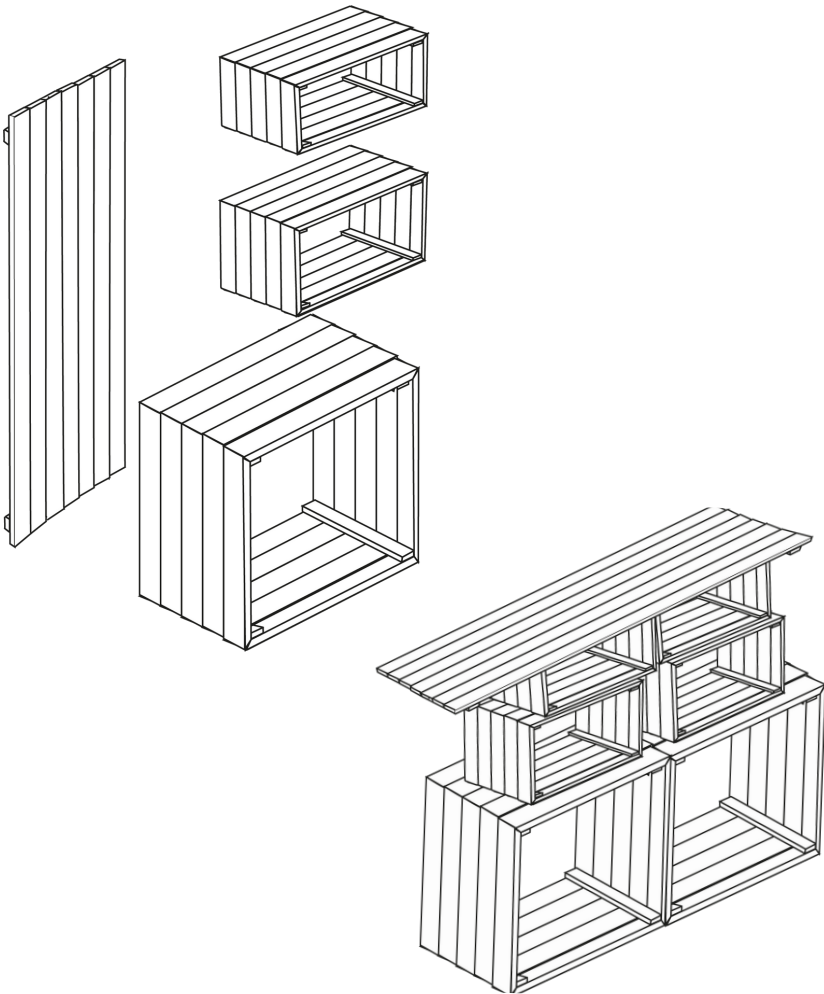
POSIBLES CONFIGURACIONES

Los módulos y mesa se pueden apilar en una innumerable cantidad de configuraciones, generando diversos resultados.



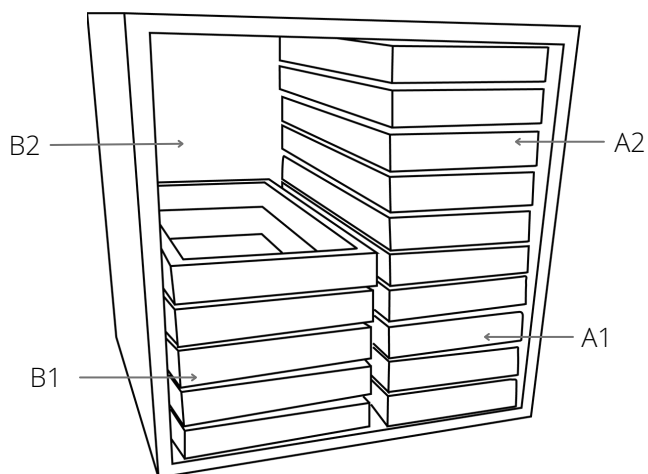
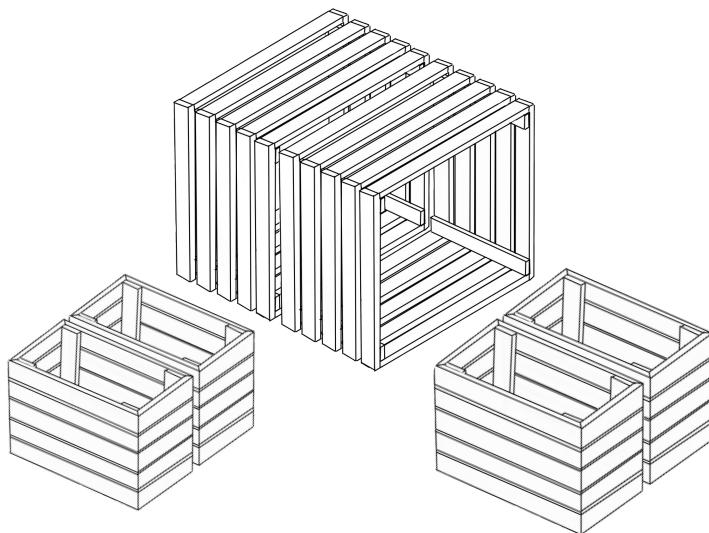
POSIBLES CONFIGURACIONES

Los módulos se pueden apilar en una misma gran estructura, o separarlos para implementarlos en varias pequeñas.



GUARDADO

Para guardar, las cajas A1-A2 y B1-B2 se encajan dentro de las C1-C2, generando un módulo único facilitando el transporte.



MANUAL ACTIVIDADES

ÍNDICE

Metodología.....	16
Materiales.....	24
Componentes.....	25
Planimetrías.....	31
Imprimibles.....	38
Fabricación.....	51
Modo de uso.....	54

METODOLOGÍA

Etapas

1. Diagnóstico del Contexto
2. Definición de Usuario
3. Reconocimiento Problemáticas de Aprendizaje
4. Definición de Tema y Subtema
5. Definición Objetivos Educativos Generales
6. Diseño de Ruta de Aprendizaje
7. Diseño de la Estructura Narrativa
8. Definición de Objetivos Específicos
9. Diseño de Actividades

METODOLOGÍA

1. Diagnóstico del Contexto

Evaluar las condición y hábitos de vida del usuario enfocado en la temática de la actividad (en este caso medioambiente) y el contexto en el que se desarrollará la actividad. Esto con el fin de identificar tanto problemáticas como oportunidades.

Diagnóstico: La gestión de residuos es deficiente. Existen múltiples microbasurales en la comuna El Bosque.

Hay un programa de educación ambiental en las escuelas y en el stand de la feria de servicios, pero no participa mucha gente.

2. Usuario

Se debe definir al o los tipos de personas que participarán en la actividad, identificando sus intereses, hábitos, disponibilidad, y sus modos de aprendizaje.

Usuario: Adultos mayores de 30 años que habitan en la comuna de El Bosque y visitan la feria de servicios.

METODOLOGÍA

3. Problemáticas de Aprendizaje

Una vez definido el contexto y el usuario, se deben reconocer las dificultades que ha tenido el flujo informativo hasta ahora.

Tipos de preguntas clave:

- ¿Qué se está enseñando?
- ¿Cómo se está enseñando?
- ¿Cómo se refleja el aprendizaje?
- ¿Cuáles son las condiciones de participación que tiene el usuario?

Problemáticas de Aprendizaje: El contenido priorizado no es situado en las necesidades reales de la comuna y la metodología de enseñanza es unilateral y poco participativa.

METODOLOGÍA

4. Tema y Subtema

A partir de la problemática identificada y el diagnóstico se debe definir un tema a abordar a fin de orientar las actividades. Este tema debe ser situado y acorde al contexto en el que se está realizando.

El subtema es el foco principal en el cual se centran las actividades, y en función de este se diseña la ruta de aprendizaje adecuada.

Tema: Gestión de residuos.

Subtema(s): Sistemas de Producción, Lineal y Circular. 3Rs.

5. Objetivos Educativos Generales

Antes de comenzar con el diseño de la actividad, es necesario definir, a nivel general, qué es lo se desea enseñar y cómo se pretende hacerlo. Explicitando contenidos, metodologías y modos de interacción:

Objetivo Educativo General: Otorgar información relevante sobre la gestión de residuos de manera autónoma, dinámica, participativa y creadora. Que genere un impacto en la cotidianidad de los usuarios.

METODOLOGÍA

6. Ruta de Aprendizaje

Ya identificado el tema, subtema, y los objetivos, se debe definir el **qué** y el **cómo** se quiere enseñar, dependiendo de los puntos en los que se quiera hacer énfasis.

La ruta debe contemplar la entrega de información teórica de manera participativa y otorgar herramientas para poner en práctica lo aprendido.

Ruta:

1. Visualización del problema = Sistema de Producción y Consumo Lineal.
2. Alternativa al problema = Sistema de Producción y Consumo Circular.
3. Cómo poner en práctica la alternativa = 3RS.

METODOLOGÍA

7. Estructura Narrativa

Para que la actividad sea fluida y pueda ser realizada de la manera más autónoma posible, debe tener un hilo narrativo conductor, que mediante un lenguaje fácil de entender, guíe la ruta de aprendizaje correctamente.

El tono de esta estructura narrativa dependerá del contexto, el usuario y el cómo se interactuará con él.

Estructura Narrativa:

Se le habla directamente a la persona, con ejemplos que puede experimentar diariamente, con lenguaje claro pero no completamente básico.

Además se hace uso de un personaje con el que se puede empatizar y crear la sensación de una conversación fluida.

METODOLOGÍA

8. Objetivos

Una vez identificadas los subtemas y el objetivo educativo general, se deben desglosar los objetivos para los módulos que componen la actividad completa.

Estos objetivos deben ser tanto a) específicos como b) educativos, señalando que es lo que se debe lograr para cumplir con la dinámica y cual es el conocimiento que se debe adquirir.

S. Lineal:

- a) Activar el mecanismo y completar el proceso de descarte de un objeto.
- b) Entender la lógica de un sistema de producción lineal.

S. Circular:

- a) Abrir todas las pestañas y descubrir las imágenes.
- b) Comprender el ciclo de un sistema de producción circular y distinguir sus beneficios.

3R:

- a) Ordenar y reconocer cada una de las 3R para 3 materiales distintos.
- b) Reconocer las principales propuestas de buen hábito de consumo: Reducir, reutilizar y reciclar.

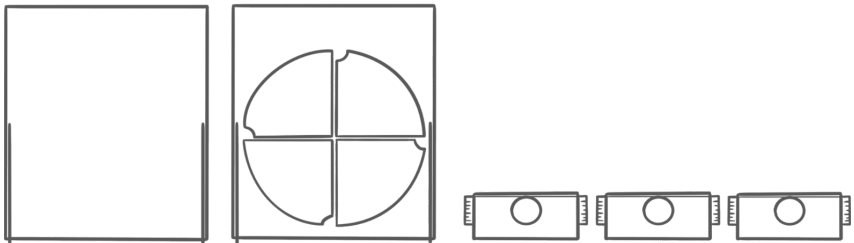
METODOLOGÍA

9. Actividades

Al finalizar las etapas anteriores es momento de pasar al diseño de los módulos de la actividad, los cuales deben responder a todas las condiciones definidas.

En este momento se decide cómo será la interacción del objeto con el usuario, la materialidad, el ensamblado, las texturas y la gráfica de los juegos.

Módulos:




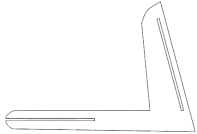



MATERIALES

1	MDF (152 x 244 cm)
2	Cartón couche triple (55 x 75 cm)
1	Mica (36 x 10 cm)
9	Tapas de botellas - Juego 3R
x	Tapas de botellas - Sist. Lineal
9	Plástico tubular
1	Papel hilado
5	Papel bristol (hoja carta)
1	Velcro (10 cm)
6	Palos de maqueta cuadrados (3 mm)
5	Lámina plastificada termolaminada (hoja carta)






COMPONENTES

Piezas fabricadas con MDF, a excepción de las pestañas, cuadrantes y ventana inferior:

Número de piezas	Nombre e imagen	
1	Lámina frontal	
1	Lámina posterior	
1	Base	
4	Soporte	
4	Pestaña	

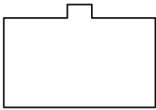
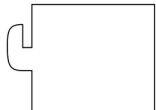



COMPONENTES

Piezas fabricadas con MDF, a excepción de las pestañas, cuadrantes y ventana inferior:

Número de piezas	Nombre e imagen	
1	Listón A	
1	Listón B	
1	Listón C1	
1	Listón C2	
1	Lámina mecanismo	


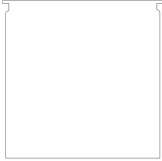
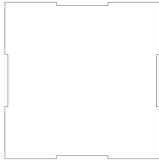

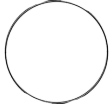
COMPONENTES

Piezas fabricadas con MDF, a excepción de las pestañas, cuadrantes y ventana inferior:

Número de piezas	Nombre e imagen	
2	Mec 1	
1	Mec 2	
1	Mec 2	
1	Lámina posterior 2	
1	Base 2	



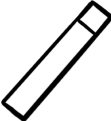


COMPONENTES

Piezas fabricadas con MDF, a excepción de las pestañas, cuadrantes y ventana inferior:

Número de piezas	Nombre e imagen	
4	Cuadrante plegable	
3	Tapa cuadrada	
3	Base cuadrada	
6	Cara lateral A	
9	Círculos externos	


COMPONENTES

Piezas fabricadas con MDF, a excepción de las pestañas, cuadrantes y ventana inferior:

Número de piezas	Nombre e imagen	
9	Círculos internos	
3	Ejes de rotación	
3	Tope interno 1	
6	Tope interno 2	
3	Tarugos	

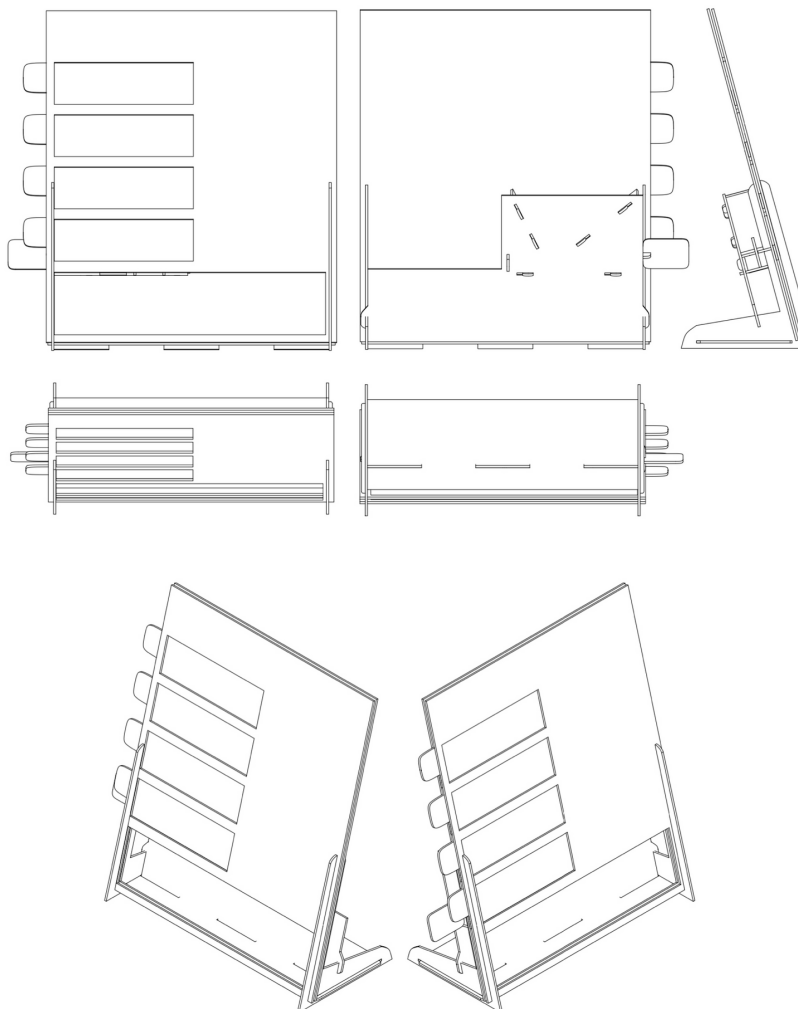
COMPONENTES

Piezas fabricadas con MDF, a excepción de las pestañas, cuadrantes y ventana inferior:

Número de piezas	Nombre e imagen
6	Tapa bisagra 
3	Cara frontal 

PLANIMETRÍAS

Sistema Lineal:



PLANIMETRÍAS

Sistema Lineal Partes:

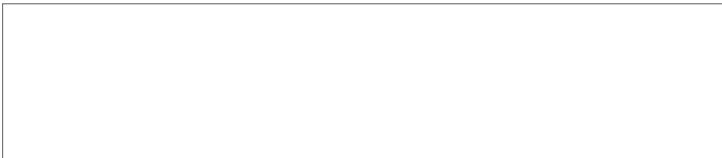
Pestaña (x4)



Diorama



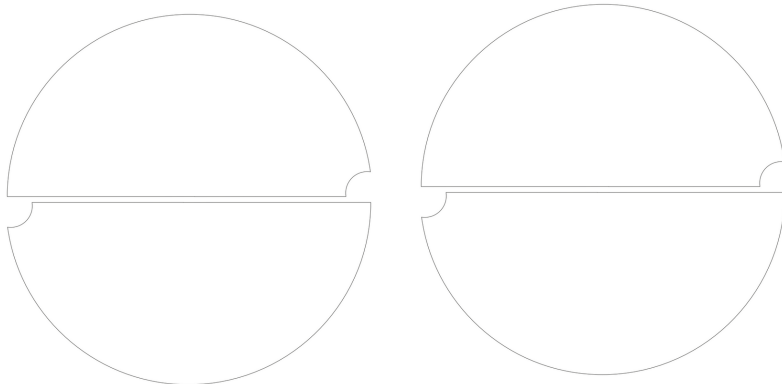
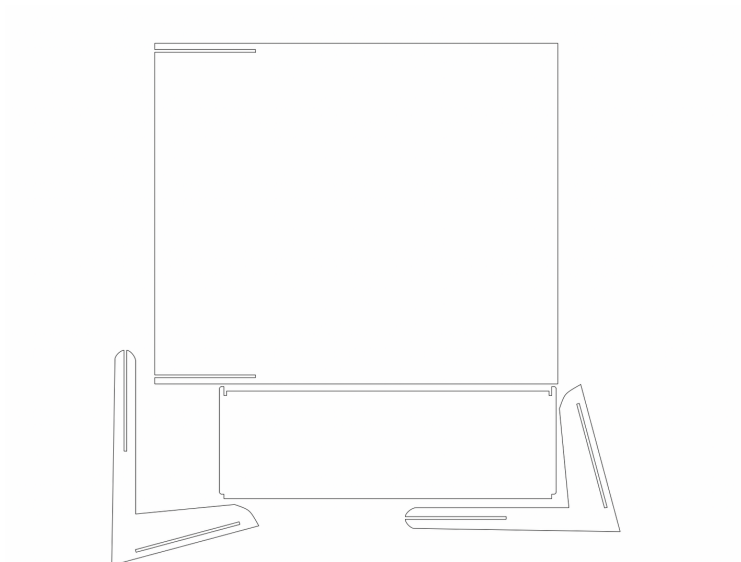
Parte delantera



Parte trasera

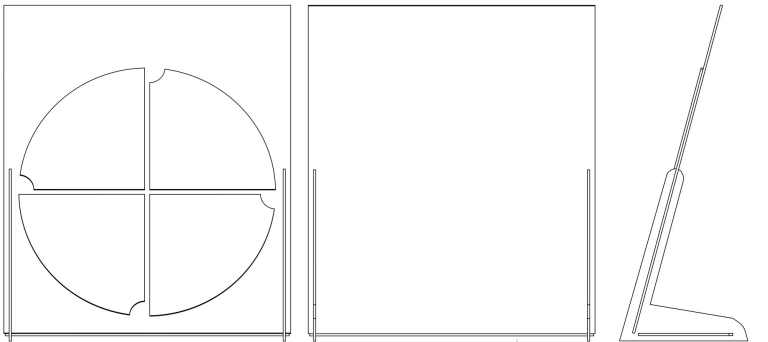
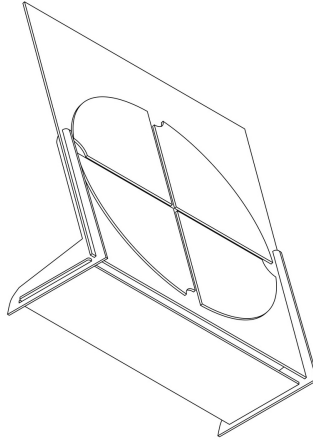
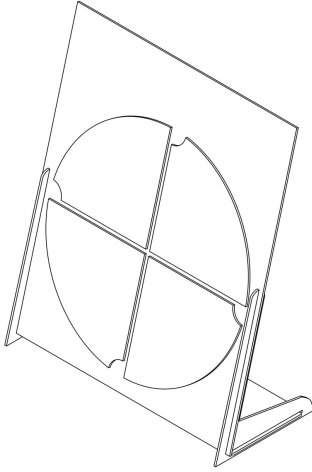
PLANIMETRÍAS

Sistema Circular Desmontado:



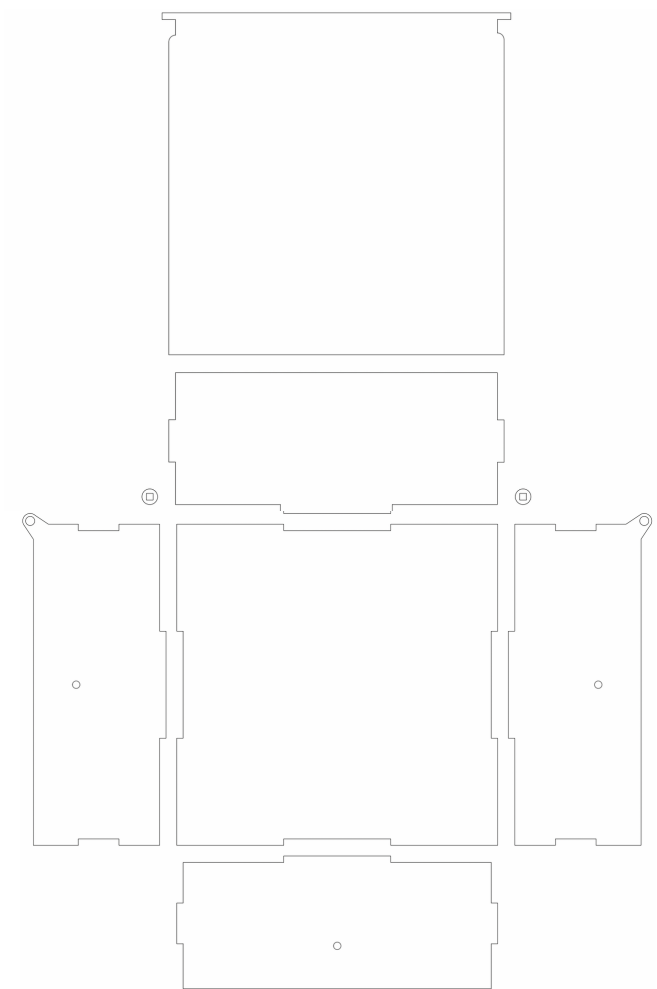
PLANIMETRÍAS

Sistema Circular Montado:



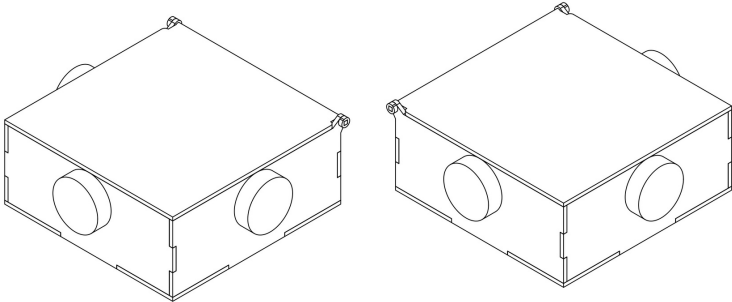
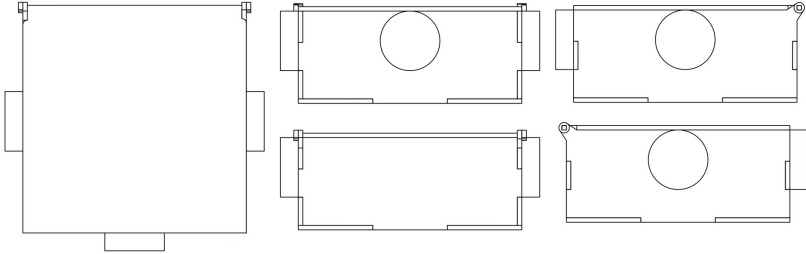
PLANIMETRÍAS

Caja 3R Desmontada:



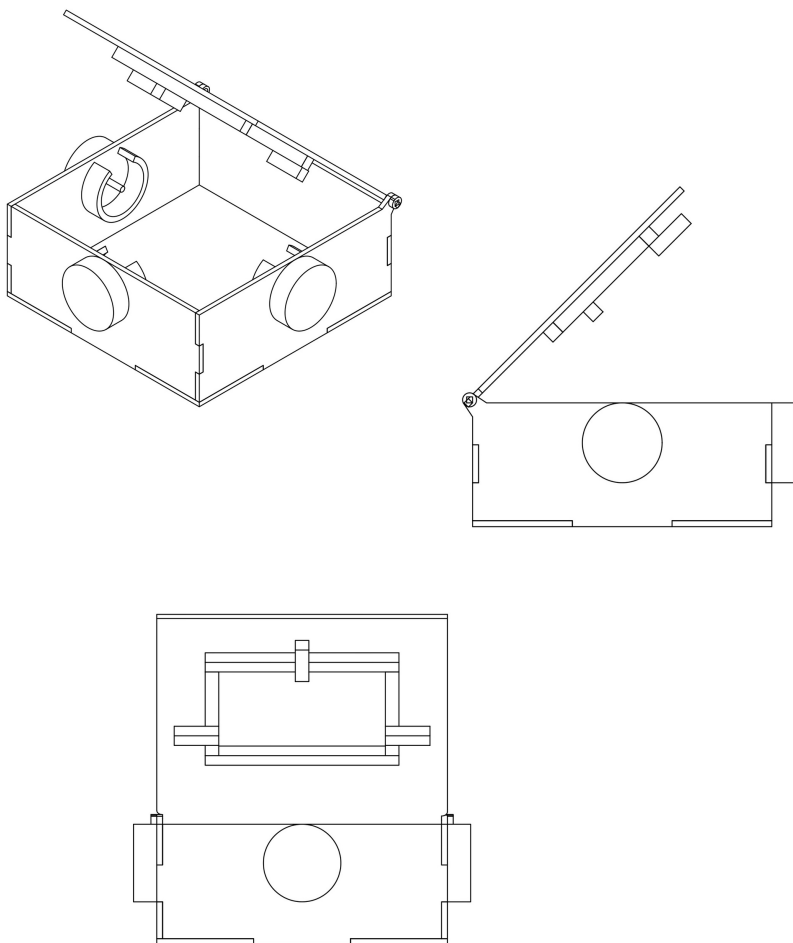
PLANIMETRÍAS

Caja 3R Montada cerrada:



PLANIMETRÍAS

Caja 3R abierta:



IMPRIMIBLES

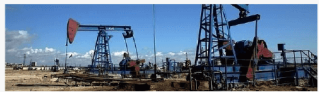



Piezas gráficas en papel hilado:

Base. Modulo Lineal.



IMPRIMIBLES

Piezas gráficas en papel hilado: Pestañas y diorama. Módulo Lineal.

←		Cuando extraemos materia prima para hacer un objeto, a veces sacamos más de lo que la tierra puede dar, pues en el proceso tálamos los bosques, contaminamos el aire y en el caso del plástico derramamos petróleo, contaminando el agua.	→	
←		Para fabricar un objeto lo hacemos rápido y en grandes cantidades. Esto se hace en fábricas que suelen usar materiales que son mezclados con componentes tóxicos, liberando gases que aumentan el calentamiento global.	→	
←		Tenemos la costumbre de comprar cosas que no siempre necesitamos, que tienen vidas útiles diseñadas para durar poco o que por comodidad volvemos a comprar una y otra vez, como pasa con las botellas de plástico.	→	
6,5 cm	←		Estas cosas se convierten rápidamente en basura y al tener una descomposición lenta se van acumulando tanto en la naturaleza como en los espacios en los que vivimos, contaminando el planeta y dañando nuestra comunidad.	→

41 cm



34 cm

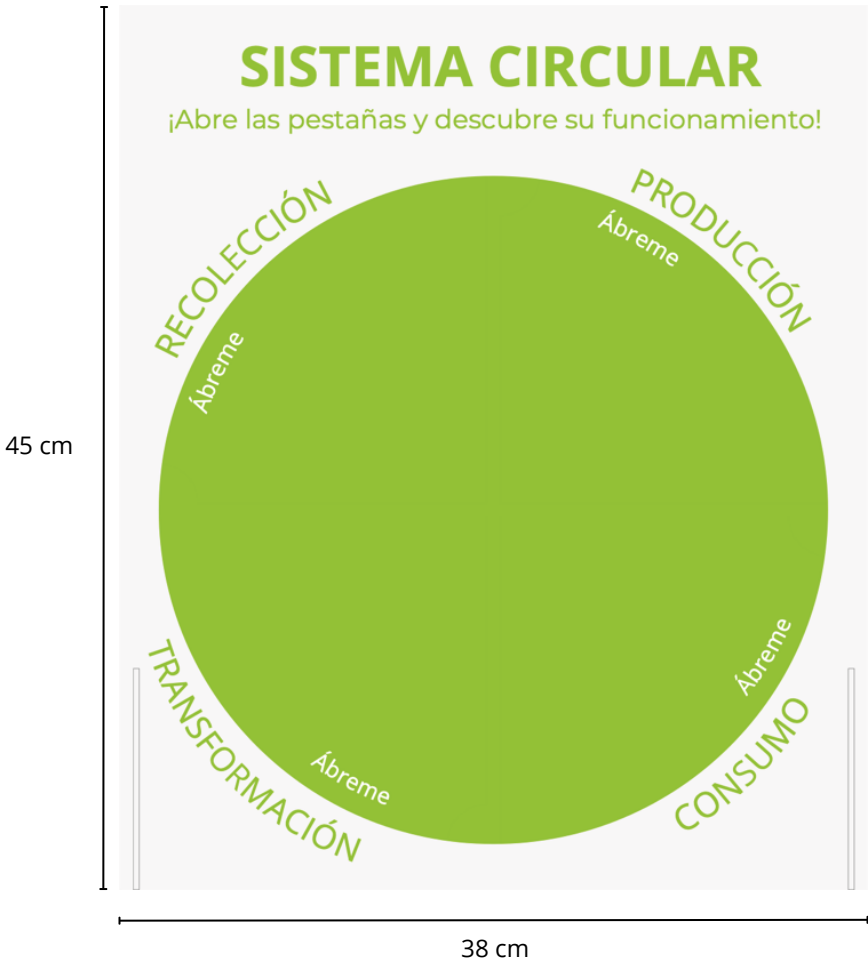
8,5 cm



34cm

IMPRIMIBLES

Piezas gráficas en papel hilado:
Base. Módulo Circular.



IMPRIMIBLES

Piezas gráficas en papel hilado: Cuadrantes 1 y 3. Módulo Circular.



34 cm

17 cm



IMPRIMIBLES

Piezas gráficas en papel autoadhesivo:
Cuadrantes 4 y 2. Módulo Circular.



Una vez que creemos que un objeto ha terminado su vida útil, nos gusta hacer que renazca como un fenix, pues no consideramos que sea basura, ya que podemos rescatar nueva materia prima para reincorporar a un nuevo sistema o para devolver como nutrientes a la Tierra.

En este sistema preferimos hacer las cosas en menores cantidades, con la misma gente que vive en el sector de donde se consiguen los materiales y en donde se venden, dándole un valor mucho más personalizado y evitando la contaminación que provocamos al hacer traslados tan largos.

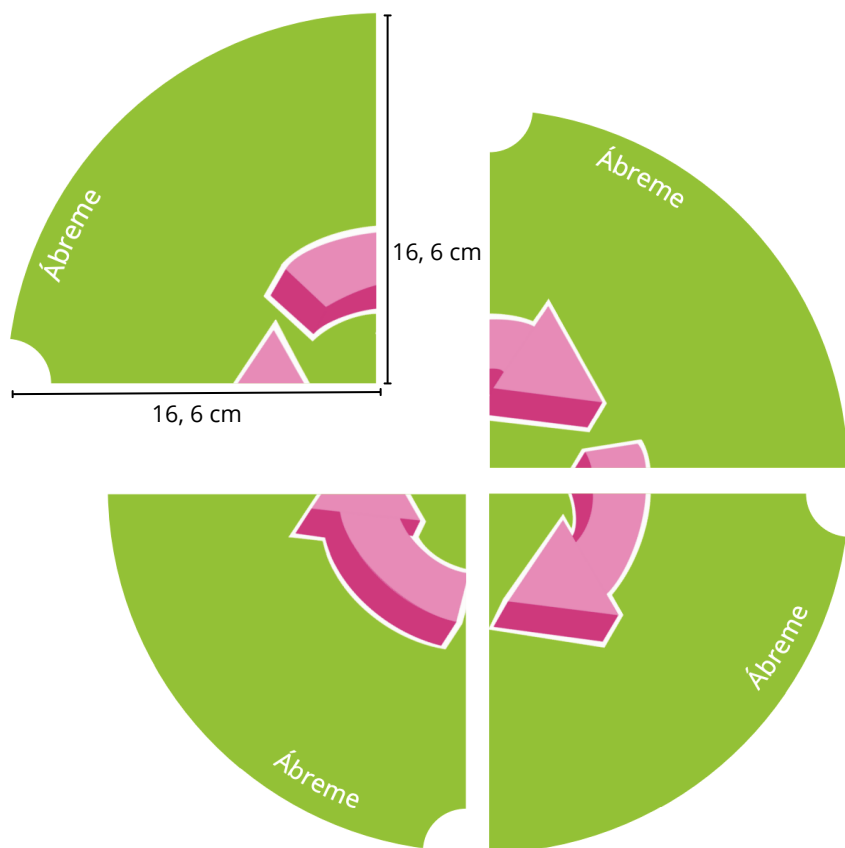


34 cm

17 cm

IMPRIMIBLES

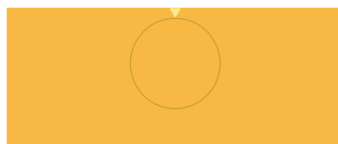
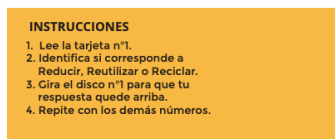
Piezas gráficas en papel hilado:
Exterior cuadrantes 1, 2, 3 y 4. Módulo
Circular



IMPRIMIBLES

Piezas gráficas en papel hilado:

Caja 3R - Plástico



IMPRIMIBLES

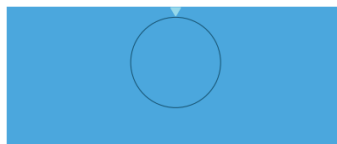
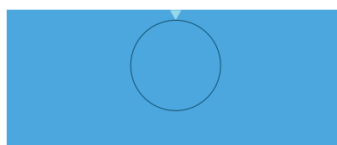
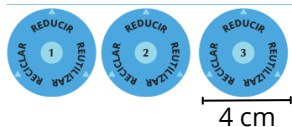
Piezas gráficas en papel hilado:

Caja 3R - Papel



INSTRUCCIONES

1. Lee la tarjeta n°1.
2. Identifica si corresponde a Reducir, Reutilizar o Reciclar.
3. Gira el disco n°1 para que tu respuesta quede arriba.
4. Repite con los demás números.

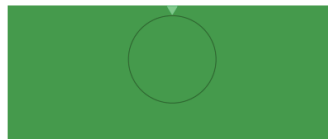
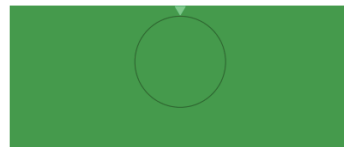
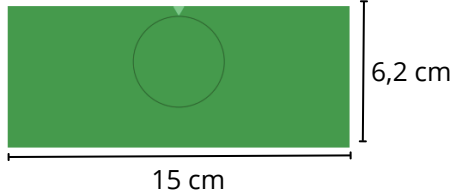
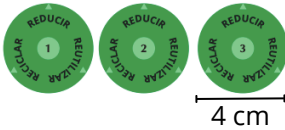


IMPRIMIBLES

Piezas gráficas en papel hilado:
Caja 3R - Vidrio



INSTRUCCIONES
1. Lee la tarjeta n°1.
2. Identifica si corresponde a Reducir, Reutilizar o Reciclar.
3. Gira el disco n°1 para que tu respuesta quede arriba.
4. Repite con los demás números.



IMPRIMIBLES

Piezas gráficas en papel bristol:

Tarjetas de juego Caja 3R



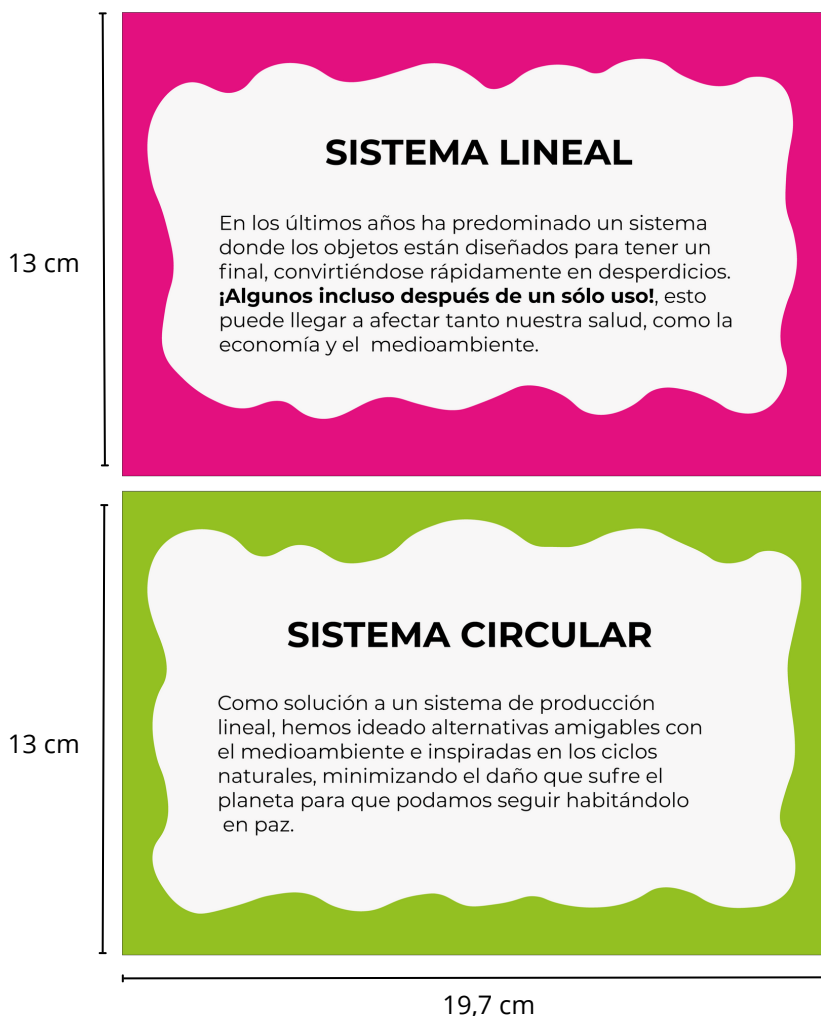
IMPRIMIBLES

Piezas gráficas en papel bristol:
Texto introductorio general



IMPRIMIBLES

Piezas gráficas en papel bristol:
Texto introductorio Sistemas Lineal y
Circular



IMPRIMIBLES

Piezas gráficas en papel bristol: Texto introductorio Cajas 3R

El sistema circular es posible debido a diferentes acciones que podemos realizar para alargar la vida útil de los objetos y los materiales lo más posible. Entre ellas encontramos:

REDUCIR

Consumir menos y evitar comprar objetos nuevos, de moda y de un solo uso.

REUTILIZAR

Utilizar al máximo las cosas que ya tenemos y repararlas o darles otro uso, sin necesidad de desecharlas o destruirlas.

RECICLAR

Rescatar todo el material posible de aquello que ya no puede ser utilizado y convertirlo en un producto nuevo.

Identifica las 3 Rs presentes en el sistema circular, desbloquea la caja ¡Y recibe tu premio!



25,5 cm

16 cm

FABRICACIÓN

Sistema Lineal:

1. **Corte láser:** Las diferentes piezas del modulo deben ser cortadas vía corte láser de una placa de MDF o cartón couché según corresponda (Cartón para las pestañas de este modulo y MDF para el resto de las piezas).
2. **Impresión digital:** El exterior gráfico del modulo debe ser impreso en papel autoadhesivo. El texto introductorio del módulo en papel bristol.
3. **Pegado de láminas:** Una vez impresas, las láminas gráficas deben ir pegadas en las diferentes piezas según corresponda.
4. **Plastificado:** El texto introductorio debe plastificarse.

FABRICACIÓN

Sistema Circular:

1. **Corte láser:** Las diferentes piezas del modulo deben ser cortadas vía corte láser de una placa de MDF o cartón couché según corresponda (Cartón para los cuadrantes de este modulo y MDF para el resto de las piezas).
2. **Impresión digital:** El exterior gráfico del modulo debe ser impreso en papel hilado para mejores resultados. El texto introductorio del módulo en papel bristol.
3. **Pegado de láminas:** Una vez impresas, las láminas gráficas deben ir pegadas con cemento de caucho en las diferentes piezas según corresponda.
4. **Plastificado:** El texto introductorio debe plastificarse.

FABRICACIÓN

Caja 3R:

1. **Corte láser:** Las diferentes piezas del modulo deben ser cortadas vía corte láser de una placa de MDF.
2. **Impresión digital:** El exterior gráfico del modulo debe ser impreso en papel hilado o bristol. El texto introductorio y tarjetas de juego en papel bristol.
3. **Pegado de láminas:** Una vez impresas, las láminas gráficas deben ir pegadas con cemento de caucho en las diferentes piezas según corresponda.
4. **Ensamblado:** Los lados de la caja deben ser armados y pegados con pegamento para maderas, cuidando que la tapa se mueva.
5. **Plastificado:** El texto introductorio y tarjetas de juego deben plastificarse.

MODO DE USO

Ensamblaje e Interacción

Todos los módulos tienen dos etapas de uso.

La primera es la etapa de **ensamblado** y preparación que debe realizar el monitor previo al uso del participante.

La segunda etapa, es la **interacción** del participante con los módulos y la ruta de aprendizaje.

MODO DE USO

Sistema Lineal:

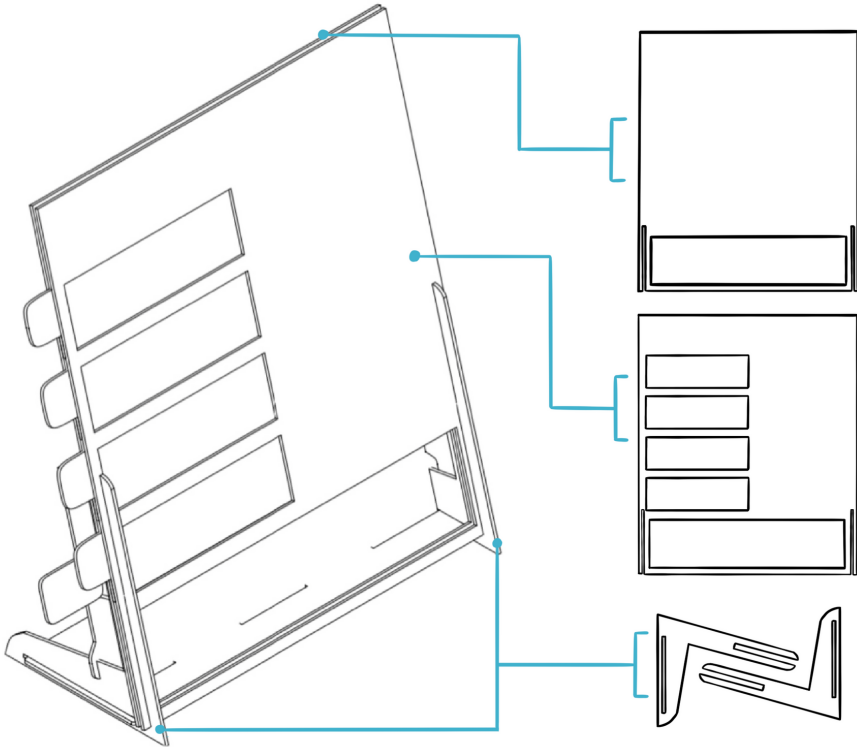
Primera Etapa

Se deberá ensamblar el módulo e introducir a este las lengüetas/pestañas y el diorama en las partes correspondientes.

Luego se deberá introducir tapas de botellas en la parte inferior, entre la imagen de las casa de El Bosque y los microbasurales para generar una representación visual fuerte de lo que sucede cuando hay acumulación de desechos.

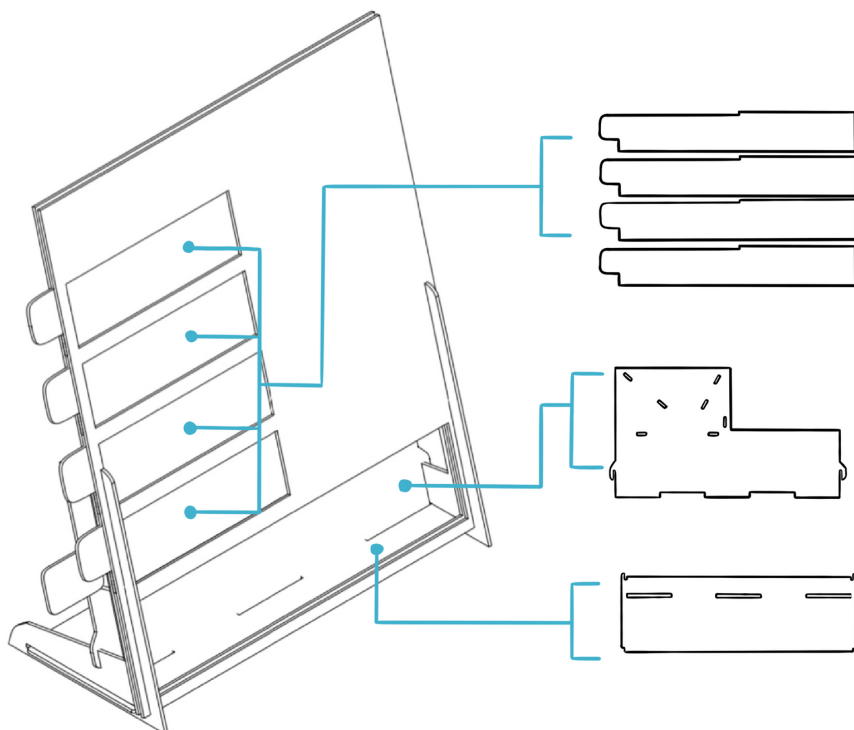
MODO DE USO

Sistema Lineal:



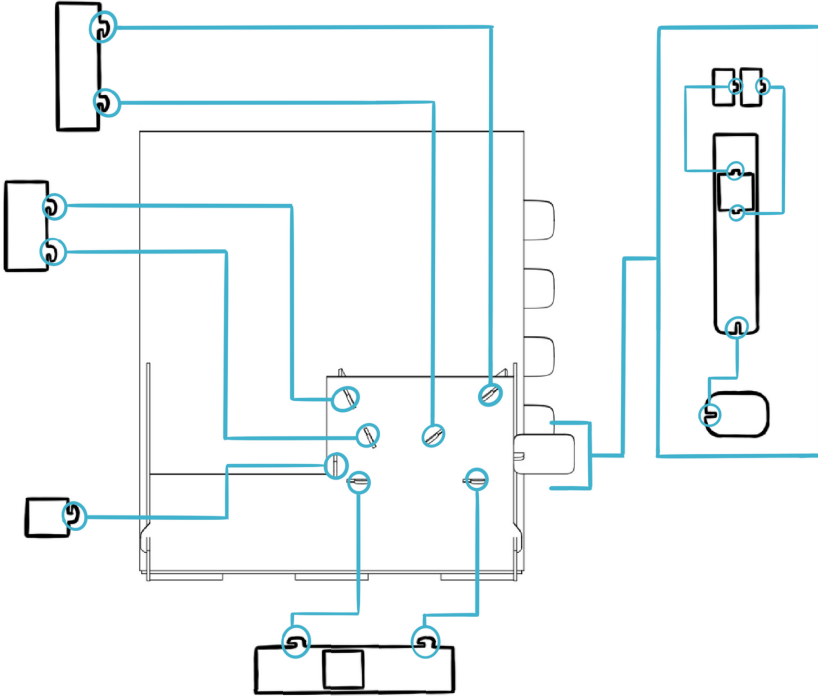
MODO DE USO

Sistema Lineal:



MODO DE USO

Sistema Lineal:



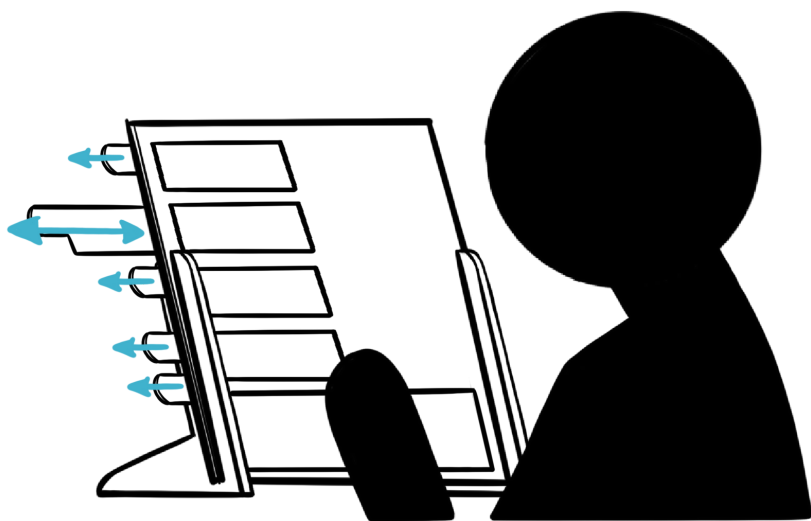
MODO DE USO

Sistema Lineal:

Segunda etapa:

Se debe introducir al usuario al concepto de sistema de producción lineal, abordando cada una de las etapas que componen a este sistema. Durante este período el usuario debe ir jalando cada pestaña con el objetivo de leer la información presente en el modulo sobre cada etapa del sistema.

Al llegar a la etapa de descarte el usuario debe jalar una última pestaña que activara el mecanismo trasero del módulo,

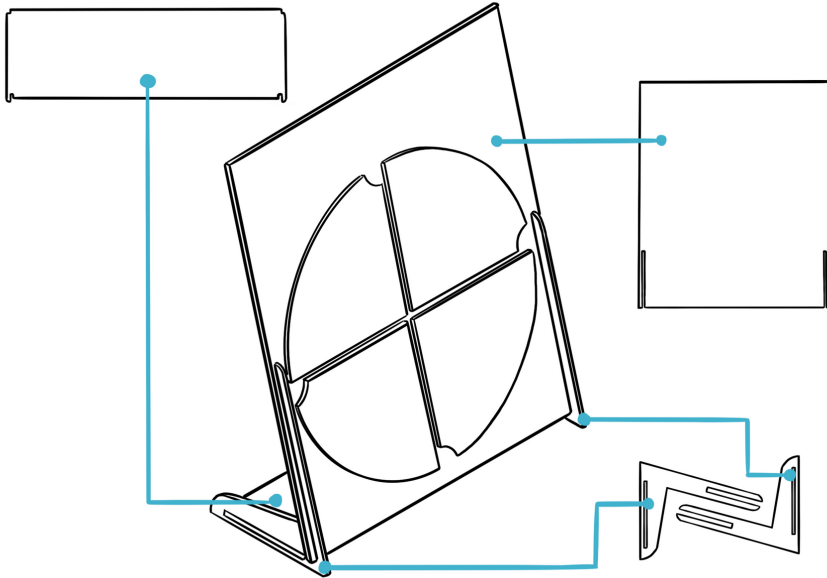


MODO DE USO

Sistema Circular:

Primera Etapa

Se deberá ensamblar el módulo.

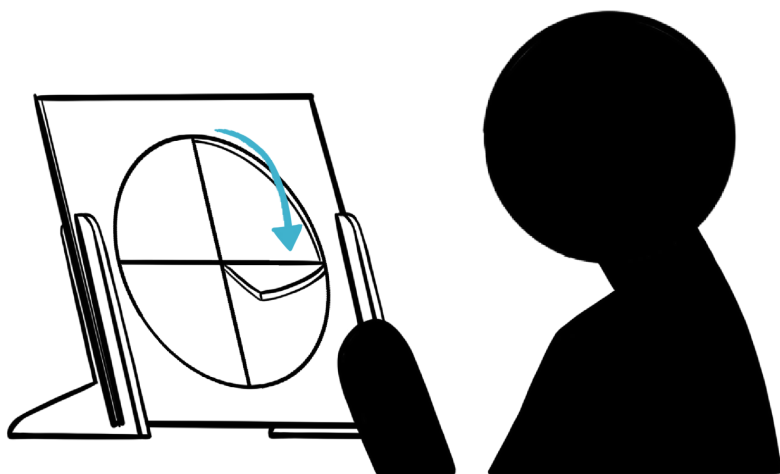


MODO DE USO

Sistema Circular:

Segunda etapa: Se debe introducir al usuario al concepto de sistema de producción lineal, abordando cada una de las etapas que componen a este sistema.

Durante este período el usuario debe ir abriendo cada uno de los cuadrantes con el objetivo de leer la información disponible sobre cada etapa del sistema.



MODO DE USO

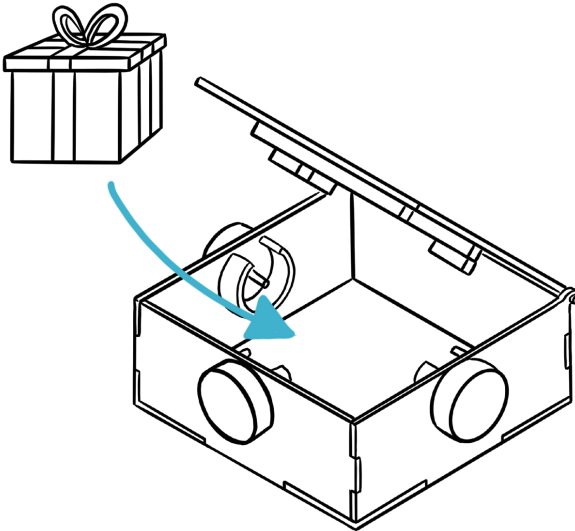
Caja 3R:

Primera Etapa

Se deberá abrir la caja y en esta posicionar al centro de la base la recompensa (semilla u otros). Luego se baja la tapa y se deberá activar los seguros dando vueltas las manijas hasta que queden bloqueados.

Se deberá repetir en las tres cajas.

Una vez listas las cajas, se deben situar con sus tarjetas correspondientes sobre la mesa.

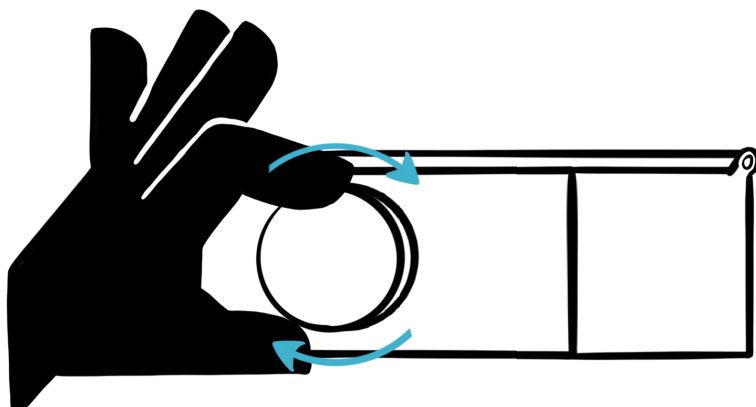


MODO DE USO

Caja 3R:

Segunda etapa: En esta etapa, el usuario deberá guiarse por las tarjetas disponibles en este módulo para poder dar con la secuencia que le permitirá desbloquear los seguros de la caja (Reducir, reutilizar y reciclar).

Una vez descifrada la secuencia y abierta la caja el usuario podrá retirar las semillas presentes al interior de esta, llevándoselas a modo de premio por su participación en la Instancia.



MANUAL DISEÑO DE INFORMACIÓN

ÍNDICE

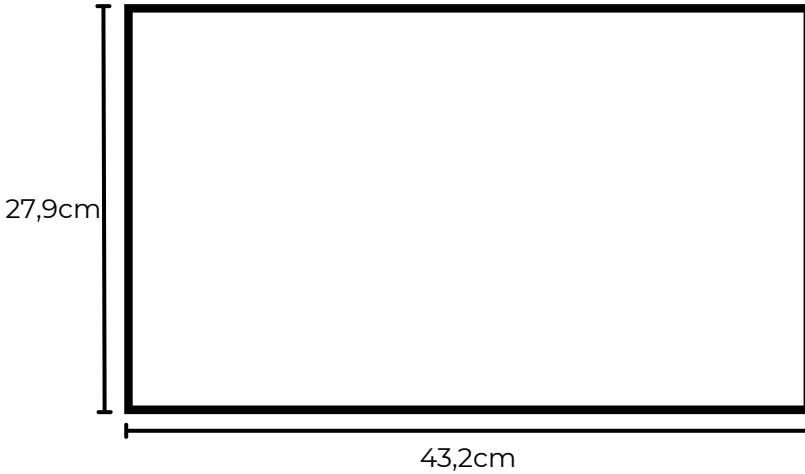
Formato	03
Cómo armar	05
Construcción gráfica	06
Ilustraciones	08



Para poder descargar el material escanea el código QR o vista el siguiente link
https://drive.google.com/drive/folders/1kLOBc4CySn_iJLgvPPKCJrv-lxjzCtEx?usp=sharing

FORMATO

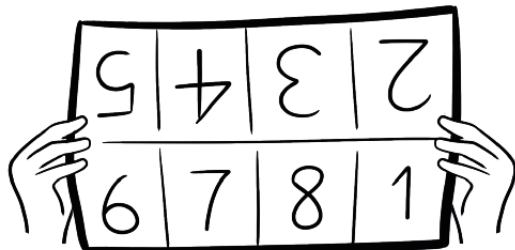
Tamaño tabloide



La elección tamaño tabloide se debe a que permite tener una escala adecuada para la información y también para el usuario de la feria, el adulto mayor, que tiene la necesidad de un tamaño más grande de los elementos visuales.

¿COMÓ ARMAR UN FANZINE?

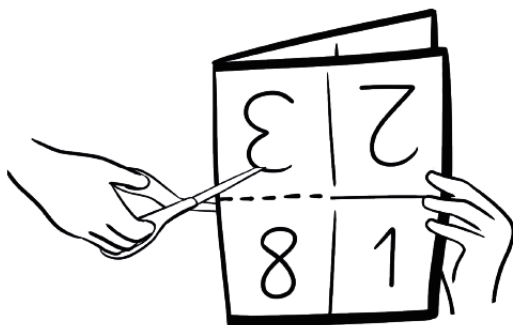
1.



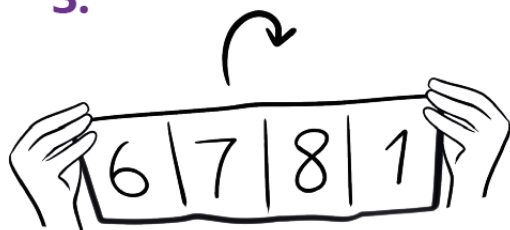
Doblar la hoja tamaño tabloide en 8 partes. Iniciar doblando la hoja completa a la mitad de manera horizontal, para luego llevar los extremos al centro de la hoja de tal manera que queden 4 espacios delimitados en la hoja. Posterior a esto doblar nuevamente la hoja a la mitad, pero esta vez en el otro sentido, para que queden 8 espacios.

2.

Luego de esto se abre la hoja y se realiza un corte al medio de esta, entre la página 3 y 8 (o la 4 y la 7).

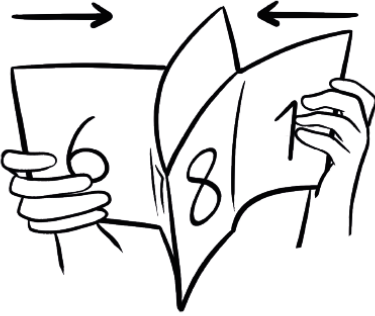


3.



Una vez realizado el corte se puede proceder a doblar el fanzine. Para esto se dobla por la mitad hacia dentro de tal manera que la portada y contraportada queden hacia afuera (1 y 7).

4.



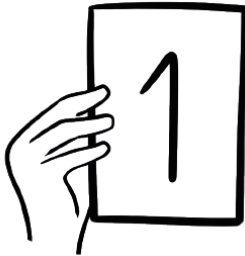
Luego de esto se juntan los extremos del fanzine presionandolos hacia el centro, de tal manera que las páginas 3, 8, 4 y 7 se desplieguen hacia afuera.

5.

Para después cerrar el fanzine quedando la portada en el frente.



6.



¡Está Listo!

CONSTRUCCIÓN GRÁFICA

Tipografía

Títulos portada fanzine

Open Sans

Bold

Tamaño 28

Títulos

Open Sans

Bold

Tamaño 22

Subtítulos

Open Sans

Bold

Tamaño 18

Cuerpo de texto

Montserrat

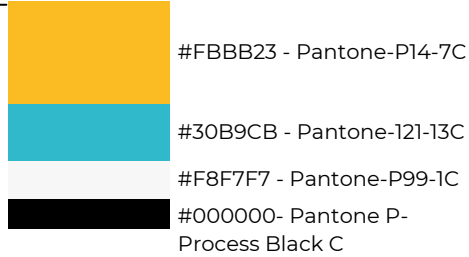
Regular

Tamaño 16

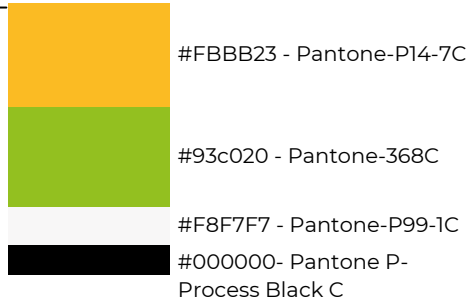
*La elección del tamaño, junto con las tipografías, se debe a que son recomendadas para adultos mayores, usuario que asiste más a la feria.

Paleta de color

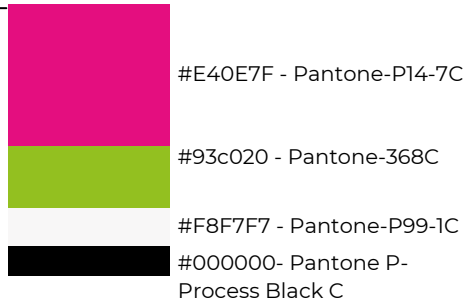
Tema energía



Ahorro de agua



Gestión residuos



Ilustraciones Personajes

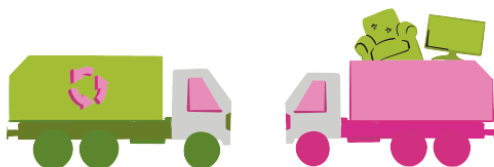
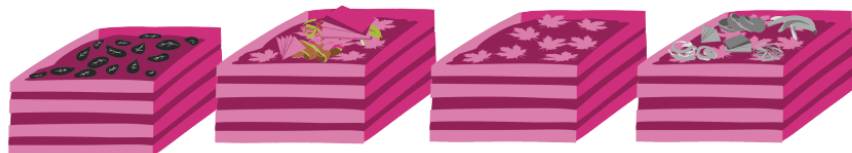
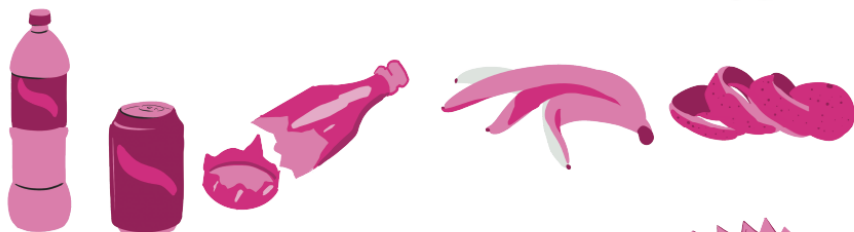
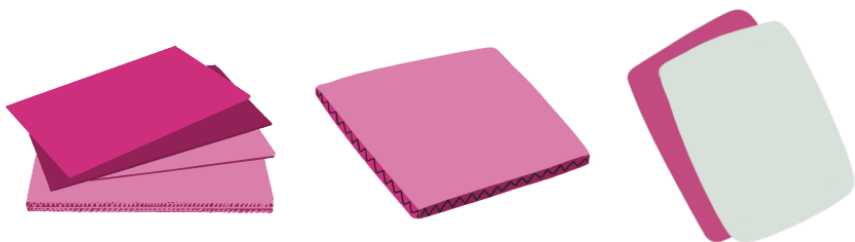


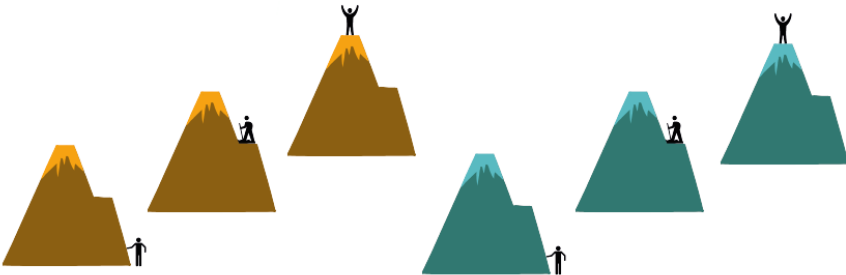
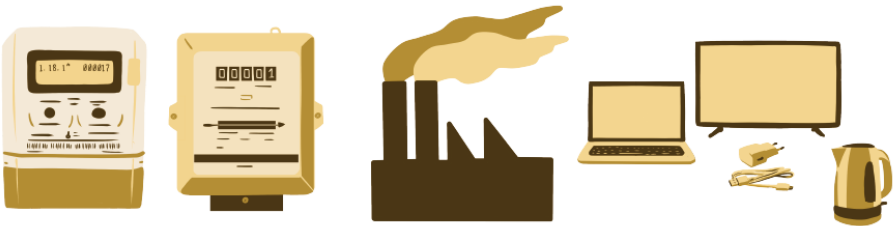


Ilustracion Mapa



Ilustraciones Simbologías





MANUAL AUDIOVISUAL

Índice

Usuario.....	77
Objetivos.....	78
Plan de acción.....	79
Implementos.....	80
Programas y formatos.....	81
Trailer.....	82
Cápsulas.....	83
Reels.....	84
Marionetas.....	85
Personajes.....	86
Dibujos.....	87
Plataformas.....	88
Proyecciones.....	89
Google Drive.....	90

Usuario

Público objetivo:

- Adultos jóvenes (20-29).
- Niños.
- Adultos mayores.

Características usuario:

- Acceso a redes sociales (instagram, Facebook y Youtube).
- Idealmente habitantes de la Comuna del Bosque.



Objetivos

- Aumentar el alcance (publico).
- Visibilizar la feria y el stand de gestión medioambiental.
- Mostrar los servicios disponibles.
- Concientizar sobre los problemas que involucran a la comuna y el medioambiente.

Idea general

Lograr un mayor alcance al publico , acercando a los ciudadanos al cuidado del medioambiente, a través de videos y reels (videos de corta duración), mostrando el stand de manera mas dinámica y educativa a personas en sus casas (no necesariamente los asistentes al stand).

Plan de acción

Línea narrativa de contenido audiovisual: comienzo con Trailer (1.30 segundos máximo), siendo una introducción a la comuna y el stand. Seguido de cápsulas sobre problemáticas de la comuna que se quieran visibilizar (máximo 4 minutos), y esto se complementa de reels de corta duración (30 segundos máximo), como forma de enseñanza sobre temas que trata el stand.

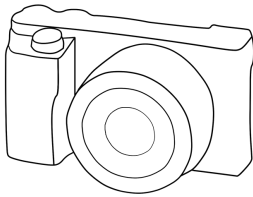
Proceso de producción audiovisual:

- 1- Identificar Problemáticas
- 2- Crear un plan de acción
- 3- Storyboard del video (orden, secuencia, diálogos, ángulos de toma, sonidos, etc.)
- 4- Grabaciones
- 5- Edición

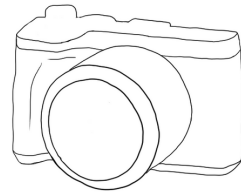
Implementos

Para la grabación de todo el material audiovisual, se utiliza cámaras réflex para una mayor calidad de imagen (pueden ser reemplazadas por un celular).

Cámaras

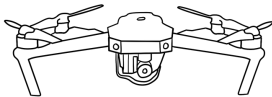


Sony Alpha a6000



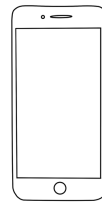
Canon t100

Drone



DJI mavic pro

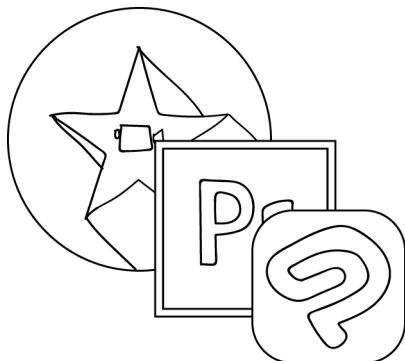
Celular



iPhone 7 PLUS

Programas y Formatos

Programas:



Adobe Premiere

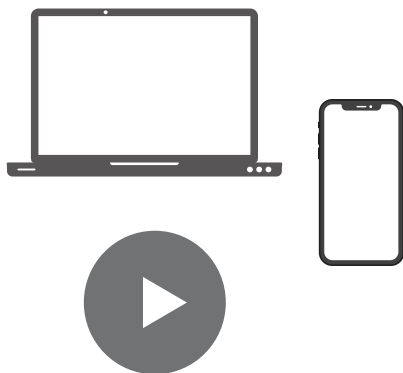
iMovie

ClipStudio Paint

Programas alternativos:

Filmora, Autodesk Sketchbook

Formatos:



Horizontal
(1980x1020 px)

Vertical (9:16)

MP4

Tráiler

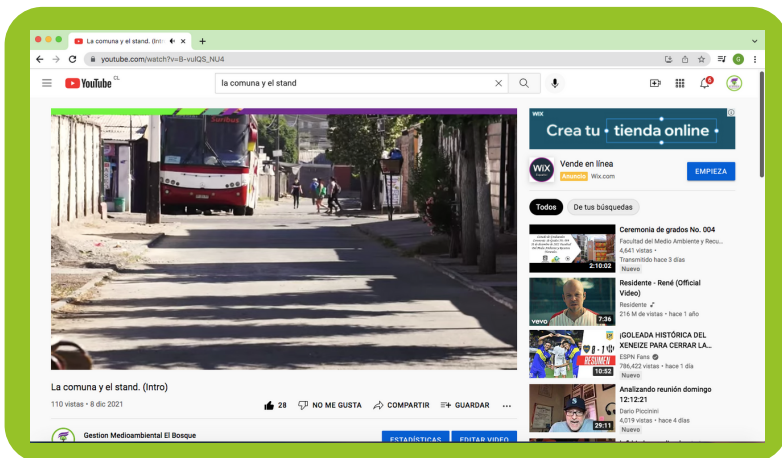
Finalidad:

Dar un vistazo a la comuna, presentando escenas cotidianas de diferentes lugares, imágenes desalentadores sobre diferentes temas ambientales, como los micro-basurales, desperdicios hídricos, etc. Finalmente se muestra la feria "Municipio en tu barrio" con la intención de mostrarla como una ayuda a las diferentes problemáticas comunales, haciendo un llamado a la comunidad a acudir a esta.

Duración máxima: de 1:30 minutos

Formato: horizontal (1980x1020 px, tamaño pantalla).

Audio: música esperanzadora, sin copyright.



Cápsulas

Finalidad:

Las diferentes cápsulas serán usadas como medios de presentar a los usuarios la feria y el stand de medio ambiente, en conjunto con diferentes problemáticas medio ambientales de la comuna, unificando estos dos como una solución para las personas y sus dudas. En estas cápsulas será utilizada la marioneta del super héroe "Reciclaman" como personaje principal.

Duración máxima: 4 minutos.

Formato: Horizontal, escala 16:9

Audio: Música épica, sin copyright.

*Contarán además con recursos de subtítulos usando como tipografía "Open sans" tamaño 24 de color blanco con bordes negros.

Reels

Finalidad:

Los reels están pensados para ser usados como continuación del video "Reciclaman", pero con otras marionetas inspiradas en superhéroes presentadas e el concurso realizado por el stand. Estos videos tendrán como temáticas el compostaje, lombricultura, reciclaje, entre otros, donde la idea es mostrar de manera más concisa y rápida la información entregada por el stand.

Duración máxima: 40 segundos

Formato: Formato vertical, escala 9:16

Audio: Música popular de las redes sociales.

*Contarán además con recursos de subtítulos usando como tipografía "Open sans" tamaño 56 de color blanco con bordes negros.

Marionetas

Origen:

Utilizamos marionetas para transmitir una sensación de cercanía a las personas de la comuna, debido a los sentimientos de experiencias pasadas que éstas evocan. Éstas están inspiradas en dibujos del concurso de superhéroes por el medioambiente.

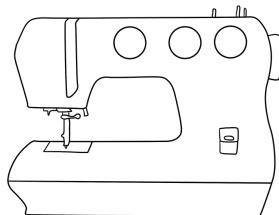


Fabricacion:

Las marionetas están hechas a mano y con máquina de coser.

Materiales:

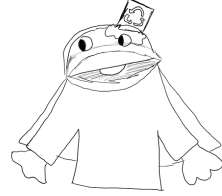
- Razo
- Polar
- Liner 3D
- Goma Eva



Personajes

RECICLAMAN

Personalidad: curiosa y preocupada.
el líder del escuadrón de superhéroes.



SUPER CHINCHILLA

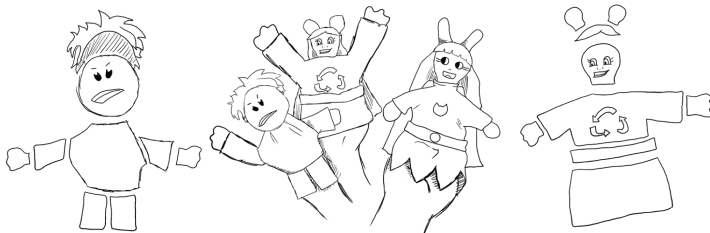
Amante de los animales, le gusta el compostaje e intenta fomentarlo en las casas.

GIRL TREE

Le gusta subirse a los árboles, y disfruta mucho de datos del medioambiente, además de la lombricultura.

WILLIAMS

Se preocupa mucho de reciclar y no botar la basura en los lugares no debidos.



Dibujos



Ilustraciones utilizadas para complementar el contenido audiovisual.

Plataformas

Tráiler:

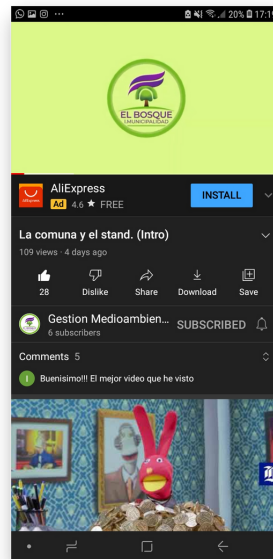
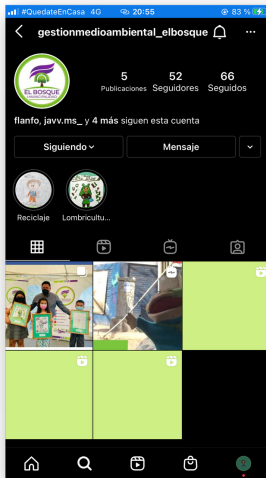
Youtube, Facebook, Instagram

Reciclaman:

Youtube, Instagram

Reels:

Instagram, TikTok, Facebook



Proyecciones

- Stand de gestion medioambiental continua realizando videos con las marionetas.
- Actualización del trailer dependiendo las actividades y temporadas.
- Continuacion de las capsulas, creando una mini serie, protagonizada por Reciclaman.
- Uso del material audiovisual a su disposicion.

Google Drive



Carpeta Drive , contenido audiovisual.



El Bosque **Ciudadano** para todos y todas