



el cuarto FILMS

CREACIÓN DE MARCA PARA UNA
PRODUCTORA AUDIOVISUAL

Alumno: Carlos Barrera Morales

Tutor: Alfonso Ruiz Rallo

Grado en Diseño

Curso 2016-2017

EL CUARTO FILMS: CREACIÓN DE MARCA PARA UNA
PRODUCTORA AUDIOVISUAL

Alumno: Carlos Barrera Morales

Tutor: Alfonso Ruiz Rallo

Grado en Diseño

Curso 2016-2017

RESUMEN

Este trabajo de fin de grado se basa en la creación de toda la imagen gráfica de una productora audiovisual, de nombre *El Cuarto Films*, así como todo el material promocional.

Para conseguir una imagen potente y uniforme de la productora, se procederá a la creación completa de la marca desde cero.

En cuanto a aspectos de nivel promocional de la empresa, se creará una cabecera animada de la productora; y un demo-reel de aproximadamente un minuto, en el cual se podrán apreciar fragmentos de algunos de los trabajos audiovisuales creados. También se procederá al diseño de material promocional físico, como gorras o camisetas para los rodajes, entre otros.

Otro de los puntos a tener presente será la promoción por Internet. Para ello, se diseñará una página web con la información relevante de la productora, así como material audiovisual que se muestra a modo de portafolio.

Para la presentación en festivales de cine, se diseñará material físico promocional necesario para la muestra de cualquier producción cinematográfica.

Finalmente, se hará una simulación de un evento para mostrar cómo se implantará la imagen de la productora. Para ello, se procederá al diseño de cartelera, objetos promocionales, la divulgación del evento a través de internet y redes sociales, y la realización de un vídeo promocional del evento en cuestión.

PALABRAS CLAVE:

Audiovisual, productora, gráficos animados (motion-graphics), stop-motion, promoción, cine

OVERVIEW

This final project is based on the creation of the whole graphic image of an audiovisual production company called El Cuarto Films, as well as all of its promotional material.

In order to get a powerful and unified image of the company, this project will develop the entire brand from scratch.

Regarding the company's promotional aspects, we will create an animated heading of the production company, along with one-minute demo-reel to showcase fragments of some of the audiovisual works that have been developed. We will also design physical merchandising, such as caps and t-shirts to be worn at filming locations, among other products.

Another important part of our strategy is online promotion. For that purpose, we will design a website in which to include all of the production company's relevant information, as well as an audiovisual portfolio.

We will also design physical promotional material for film festival screenings in case this is needed when showcasing any our film productions.

Finally, we will carry out an event simulation in order to show how our production company's image will be presented. For that purpose, we will design posters, merchandising, and we will also advertise the event online and on the social media. A promotional video of the event will be produced as well.

KEYWORDS:

Audiovisual, production company, motion graphics, stop-motion, promotion, film

AGRADECIMIENTOS

Ante todo me gustaría agradecer a todas las personas que han hecho posible que haya llegado hasta aquí. En primer lugar, a mi tutor Alfonso Ruiz, por su gran apoyo prestado durante todo el desarrollo de este proyecto y por haberme ayudado a encauzar este trabajo. En segundo lugar agradezco a mi familia, amigos y pareja, la paciencia y la ayuda que me han prestado durante todo el proceso. Finalmente, agradecer a todos los profesores que han formado parte de mi formación en esta universidad, gracias a los cuales he podido apreciar el arte de diseñar y de intentar siempre ver más allá.

ÍNDICE

1. Introducción.....	11	4.3 Creación de material audiovisual	58
1.1 Principales aspectos del trabajo	13	4.3.1 Cabecera animada (machete fílmico)	58
1.2 Alcance	14	4.3.1.1 Animación 3D.....	60
1.3 Ámbito	15	4.3.1.2 Gráficos animados 2D	64
2. Objetivos	17	4.3.1.3 Elaboración de música	68
3. Metodología	21	4.3.1.4 Proceso final.....	68
3.1 Cronograma	23	4.3.2 Vídeo-reel	70
3.2 Descripción metodológica.....	24	4.4 Creación de página web.....	72
3.3 Documentación	26	4.5 Creación de material promocional para festivales de cine.....	80
3.4 Recursos empleados.....	27	4.6 Creación de material para la campaña publicitaria de un evento... 86	
4. Desarrollo.....	33	4.6.1 Objetos de comunicación pública	88
4.1 Estudio de campo	36	4.6.2 Merchandising y objetos para el evento.....	98
4.2 Creación de la marca	42	4.6.3 Piezas web.....	100
4.2.1 Naming.....	42	4.6.2 Vídeo promocional del evento	102
4.2.2 Diseño y construcción de la marca.....	43	5. Conclusiones.....	107
4.2.2.1 Bocetos previos	44	6. Bibliografía.....	113
4.2.2.2 Propuesta definitiva.....	50	7. Anexos	119
4.2.2.3 Construcción de la imagen final	51	Anexo I. Fichas de productoras	121
		Anexo II. Manual de identidad corporativa.....	227

INTRODUCCIÓN



1. INTRODUCCIÓN

1.1 Principales aspectos del trabajo

El motivo principal por el que seleccioné éste como trabajo fin de grado es que mi intención en el sector laboral sería especializarme en el campo del vídeo. Es por ello por lo que me pareció una oportunidad para arrancar con ese interés profesional y tener un punto de partida sobre el que comenzar a especializarme.

El objetivo principal de este proyecto de fin de grado es la creación de toda la imagen de una productora audiovisual que pueda competir a nivel gráfico con las ya existentes. Al inicio del trabajo pretendía dar la mayor importancia a la elaboración del material audiovisual. Sin embargo, puesto que en un trabajo de esta categoría no se podrían mostrar todas las competencias pertinentes del grado en Diseño, se descartó esta primera idea. Por esa razón, se optó por realizar un trabajo completo de creación de una marca para una productora, y como un añadido al contenido de la misma, se crearía material audiovisual adicional.

1.2 Alcance

El alcance en este proyecto ha sido definido de manera que pueda presentarse como un trabajo completo, partiendo de cero, para una productora audiovisual. Éste podría dividirse en cinco bloques. La primera parte englobaría lo relacionado con la creación de la marca desde cero. Para ello, partiré de unos primeros bocetos e ideas; y llegaré a la creación final de la marca, con sus respectivas aplicaciones en determinados medios.

A continuación, se realizaría material audiovisual para la empresa, como son cabeceras y demo-reels. Dichas piezas serán elaboradas y presentadas como arte final.

El siguiente apartado estaría relacionado con la comunicación vía on-line de la empresa, por lo que se crearía una página web. Este soporte web será presentado como un prototipo lo más próximo a lo que podría ser la web final.

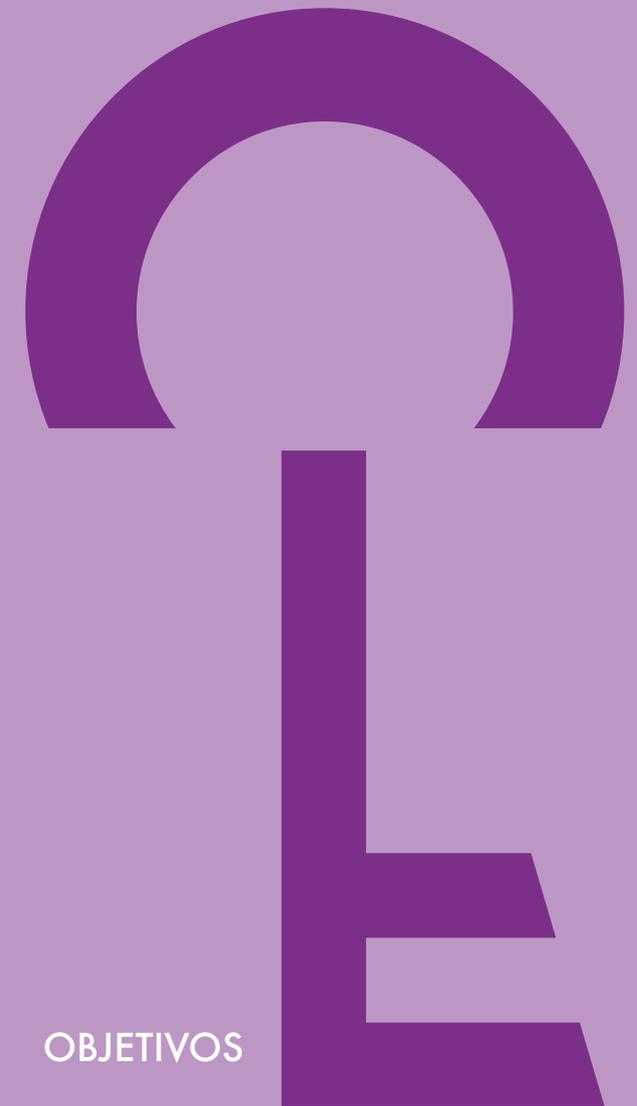
A continuación, se realizaría toda una gama de piezas para la presentación en festivales de cine de las obras creadas, como serían folletos o fichas de obra; la elaboración de material promocional, como camisetas o gorras para un rodaje.

Finalmente, se realizaría un montaje de un evento, en el cual la empresa creada sería incorporada como productora de dicho evento; para poder realizar una gama de objetos, donde se aprecie cómo la marca de la productora se adecúa a los diferentes soportes, además de afrontar un proyecto que englobe la mayor cantidad de campos dentro del diseño. Cabe destacar en este apartado que partiré de un encargo real, por lo que se presentarán artes finales.

1.3 Ámbito

Este trabajo se encuentra dentro del ámbito de la comunicación publicitaria y de la producción audiovisual. Para la correcta ejecución de éste es necesario saber cómo se promocionan el resto de productoras audiovisuales, así como saber qué alcance tiene el papel de éstas dentro de un proyecto y su nivel de especialidad en algún campo o estética. Es por ello por lo que es importante tener una visión general de cómo se mueven la distintas productoras a nivel nacional. Para poder verificar estas bases, será necesario, por una parte, realizar un estudio previo de las productoras audiovisuales a nivel nacional.

También es necesario tener una visión bastante coherente del panorama insular en este ámbito, para realizar un trabajo acorde con los medios de los que se disponen. Es por ello por lo que se requerirá la consulta de algunas empresas de publicidad en el ámbito insular para obtener información relevante.



OBJETIVOS

2. OBJETIVOS

Los objetivos marcados para este proyecto han sido diferenciados entre los que atañen a un nivel profesional, y los que han sido fruto de un aprendizaje a nivel personal.

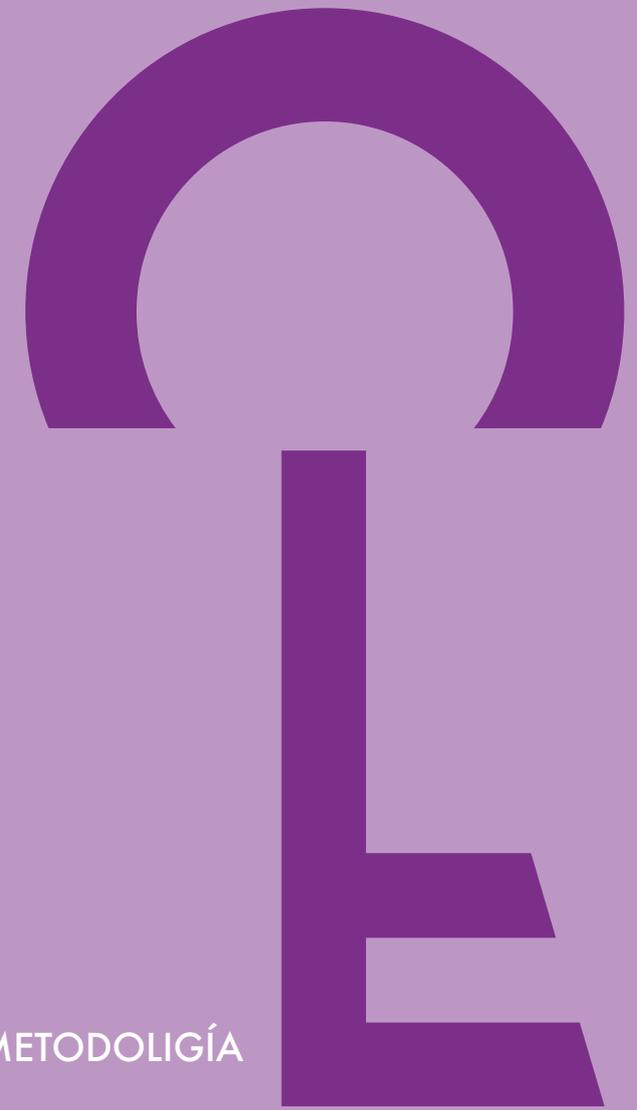
Objetivos profesionales:

- Creación integral de la imagen corporativa de una productora audiovisual ficticia que pueda competir a nivel gráfico con las ya existentes.
- Creación de material audiovisual que, a nivel de apariencia, presente un alto nivel de profesionalidad.
- Creación de un soporte web que pueda competir en el sector profesional.
- A nivel de diseño, mantener una imagen coherente y homogénea de la empresa creada.
- Mejorar mis competencias en el uso de software de edición de vídeo *-Adobe After Effects y Adobe Premiere-*.

Objetivos personales:

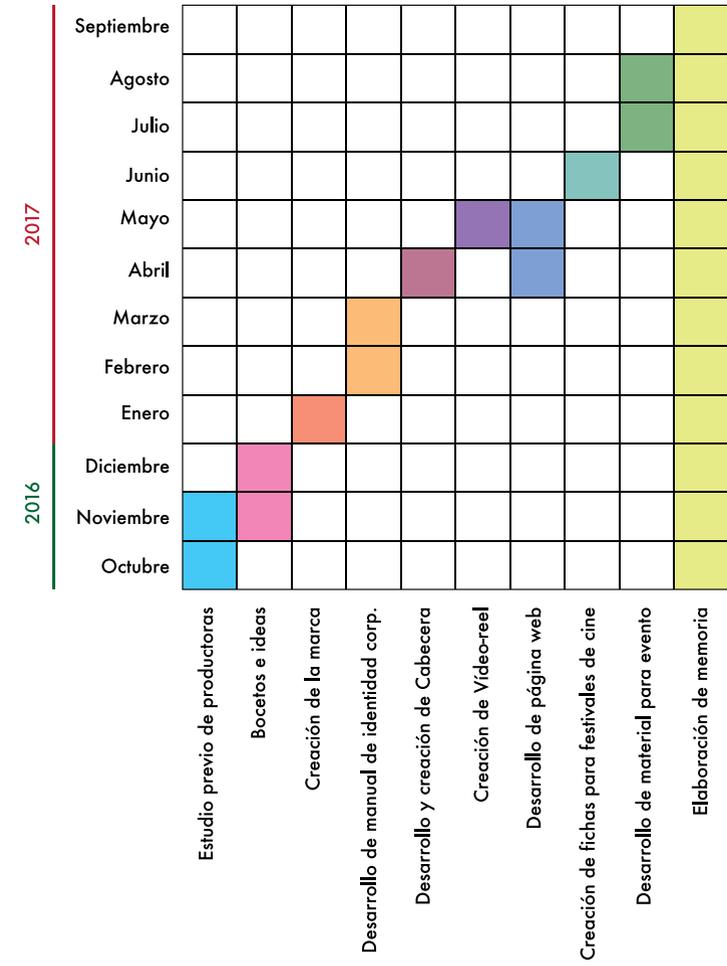
- Poder afrontar un proyecto de diseño desde el mayor número de vertientes posibles.
- Aproximarme al ámbito del diseño web.
- Comenzar a especializarme en el ámbito audiovisual.

METODOLIGÍA



3. METODOLIGÍA

3.1 Cronograma



3.2 Descripción metodológica

En este apartado se muestran los pasos dados previos al proceso de desarrollo, y los que posteriormente se pudieron desplegar una vez se tenía la suficiente información recabada.

Para poder tener coherencia en todo el proceso posterior, fue muy importante buscar información sobre el sector audiovisual, para así tener una idea clara de cuáles son las tendencias generales y poder crear una marca acorde a la rama a tratar. Es por ello por lo que este primer proceso fue exclusivamente de búsqueda de otras empresas. Este primer apartado también nos dio las claves necesarias para ver cuáles serían los principales medios de difusión de las empresas de este ámbito.

Una vez realizado esta primera parte de estudio de campo, se pasó a la búsqueda y creación de la marca que desarrollaríamos. Para ello se realizó un primer trabajo creativo en el que definimos el nombre de la empresa, para posteriormente buscar una imagen que estuviera en consonancia con el mismo. Es en este apartado donde imagen de la marca fue generada en su totalidad, para su posterior inclusión en todos los medios y soportes que crearíamos a continuación.

Tras tener definido el anterior punto, la siguiente parte de desarrollo consistiría en la creación de material que acompañaría a la marca. En este momento del desarrollo del trabajo nos encontrábamos en la parte más significativa del proyecto, puesto que fue donde creamos contenido audiovisual -cabecera animada de la productora y vídeo-reel- y la página web de la productora, así como todo el material en el que la marca era la protagonista.

Al tratarse de una productora audiovisual, mucho contenido creado debía ser de esta tipología para poder mostrar las competencias dentro del sector. Es por ello por lo que,

además de la creación de vídeos exclusivos con la imagen de la propia productora, también se incluirían trabajos para otras empresas -algunos para empresas ficticias y otros para empresas reales-. Esto serviría para tener un mayor contenido de vídeos, que podrían usarse a modo de portafolio de la productora creada y, además, serviría para mostrar las capacidades para poder afrontar trabajos con estéticas lo más diversas posible -stopmotion, gráficos animados o vídeo montajes, entre otros-. Algunos de los trabajos reales han sido fruto de mi actual trabajo como diseñador gráfico en la emisora de radio *Marcha FM*; y otros, como el vídeo de *The Agile Monkeys* o los vídeos para el *Aguere Espacio Cultural*, que han sido encargos puntuales.

En un último apartado, la idea era crear un evento, el cual se utilizaría como una excusa para crear una gran cantidad de soportes publicitarios. A modo de intentar hacer esta parte lo más real posible, me dispuse a ver soportes utilizados en la isla de Tenerife e implementarlos en esta parte del proyecto. He de nombrar que la elección de evento que iba a presentar ha sido fruto de que, durante la realización de este proyecto, me encontraba elaborando a la par un evento de *Marcha FM*, empresa en la cual estoy trabajando actualmente. Es por ello por lo que, al haber sido yo el diseñador que había elaborado toda la nueva imagen del evento, pensé que sería una forma de economizar parte del trabajo y poder mostrar un contenido con mejores acabados.

3.3 Documentación

Esta parte del proyecto supuso el punto de partida para la posterior creación de la marca de la productora.

El estudio de campo tuvo como premisa ver, en términos generales, cómo se presentaban las productoras audiovisuales dentro del panorama español. Para ello, consulté las bases de datos de productoras de las distintas comunidades autónomas de España, además de las consultas en otros motores de búsqueda -Google- para obtener más referencias. La búsqueda es bastante extensa, y puede ser consultada en su totalidad en el Anexo I de esta memoria.

Para ver contenido audiovisual, las consultas que realicé fueron únicamente en páginas que ofrecen proyectos que los usuarios de éstas publican -Vimeo ó Behance-.

A nivel de obtener referencias de estilo, además del estudio previo de la productoras audiovisuales, he recurrido a la consulta de libros de logotipos y de imagen corporativa en general.

Otras referencias que consulté fueron referentes a los festivales de cine, para ver cómo se mostraban las fichas de las películas y cortometrajes, para tener una idea clara.

En cuanto a otra parte de la documentación consultada, fueron muy útiles algunos recursos on-line para perfeccionar el manejo de determinadas herramientas de trabajo. Destaca el servicio de *Soporte de Adobe*¹, que incluye una sección de ayuda donde muestra cómo utilizar determinadas opciones dentro de un programa. En mi caso concreto, para programas como *Adobe After Effects CS6*, y *Adobe Premiere Pro CS6*, principalmente. También ha sido de mucha ayuda la consulta de algunos vídeo-tutoriales para comprender el funcionamiento del programa de modelado 3D *Autodesk Maya 2017*².

1. *Soporte de Adobe* <https://helpx.adobe.com/es/support.html#/top_products> [Consulta: abril de 2017]

2. *Escardo: Club de animación 3D* <<http://escardo.com/category/clubdeanimacion3d/tutorial-autodesk-maya>> [Consulta: abril de 2017]

3.4 Recursos empleados

Para la realización de este proyecto ha sido necesaria la utilización de determinados recursos técnicos.

Por una parte, ha sido necesaria la utilización de equipo físico, como ha sido una Canon EOS 500D, un trípode y una tableta gráfica.

Por otra parte, ha sido imprescindible el uso de software específico para el desarrollo de todo el proyecto. A continuación nombro todos los programas utilizados y en qué punto del proyecto han sido utilizados.



Adobe Photoshop

Es uno de los programas más importante para casi cualquier trabajo creativo, ya que es una de las herramientas de manipulación de imágenes más potente que existe.

En este proyecto ha sido utilizado para la gran mayoría de las partes que lo componen; tanto para la elaboración de toda la imagen del evento creado, así como para la edición previa del material que sería utilizado en los vídeos. La versión utilizada fue Photoshop CS6.



Adobe Illustrator:

Este es un programa para crear gráficos vectoriales.

En este proyecto ha tenido mucha relevancia, puesto que ha tenido que utilizarse para la elaboración de la marca, así como para la elaboración de elementos que se integrarían en los vídeos realizados. La versión utilizada fue *Illustrator CS6*.



Adobe InDesign:

Este programa tiene su utilidad a la hora de realizar cualquier tipo de maquetación profesional.

En este proyecto ha sido utilizado para la maquetación de la memoria y del manual, así como la maquetación de las fichas para festivales de cine. La versión utilizada ha sido *InDesign CS6*.



Adobe After Effects:

After Effects es el software de composición y animación líder del sector.

En este trabajo ha tenido mucha relevancia la utilización de este software, puesto que todos los vídeos realizados han pasado por éste. Su utilización se ha basado en la

elaboración de todos los gráficos animados que se pueden apreciar en el proyecto. La versión utilizada en mi caso ha sido *After Effects CS6*.



Adobe Premiere Pro:

Este software se trata de un editor de vídeos muy potente, donde puedes realizar muchos tipos de retoques de imagen, así como realizar transiciones, incorporar efectos o cambiar la velocidad de reproducción.

En mi caso, para este proyecto ha sido utilizado en algunos de los vídeos realizados, que fueron una sesión en vivo de una banda de música, para componer las diferentes tomas que fueron grabadas y para la incorporación del audio que fue grabado aparte; y el vídeo-reel. La versión que utilicé fue *Premiere Pro CS6*.



Dragonframe:

Se trata de un software profesional muy completo para la realización de vídeos stop-motion. Este software tiene la capacidad de poder controlar la cámara fotográfica desde el ordenador, para no generar fallos de movimiento a la hora de capturar las imágenes.

Este software fue utilizado exclusivamente para la realización del único vídeo de stop-motion que se incluye en el proyecto como portafolio de la productora. La versión utilizada ha sido *Dragonframe 3.6.2*.



Autodesk Maya:

Este software es uno de los principales programas para la realización de objetos 3D. En dicho programa se puede crear objetos, texturizarlos y animarlos de manera profesional.

El uso que le he dado a este programa en el proyecto ha sido para la elaboración del vídeo de la cabecera de la productora. La versión utilizada ha sido *Autodesk Maya 2017*.



Adobe Dreamweaver:

Se trata de un programa destinado a la construcción, diseño y edición de sitios, vídeos y aplicaciones web.

En este proyecto, su uso ha sido evidentemente para la configuración de los parámetros de la página web de la productora. La versión que he usado ha sido *Dreamweaver CS6*.



Adobe Audition:

Se trata de un programa que sirve para la edición de audio de una manera muy cómoda e intuitiva.

El uso de este programa en el proyecto ha sido para la edición del audio de alguno de los vídeos presentados, como fue el vídeo de stop-motion *-Velea Editorial-*, un vídeo de

gráficos animados *-Visuallytics-* y el vídeo-reel. La versión utilizada ha sido *Audition CS6*.

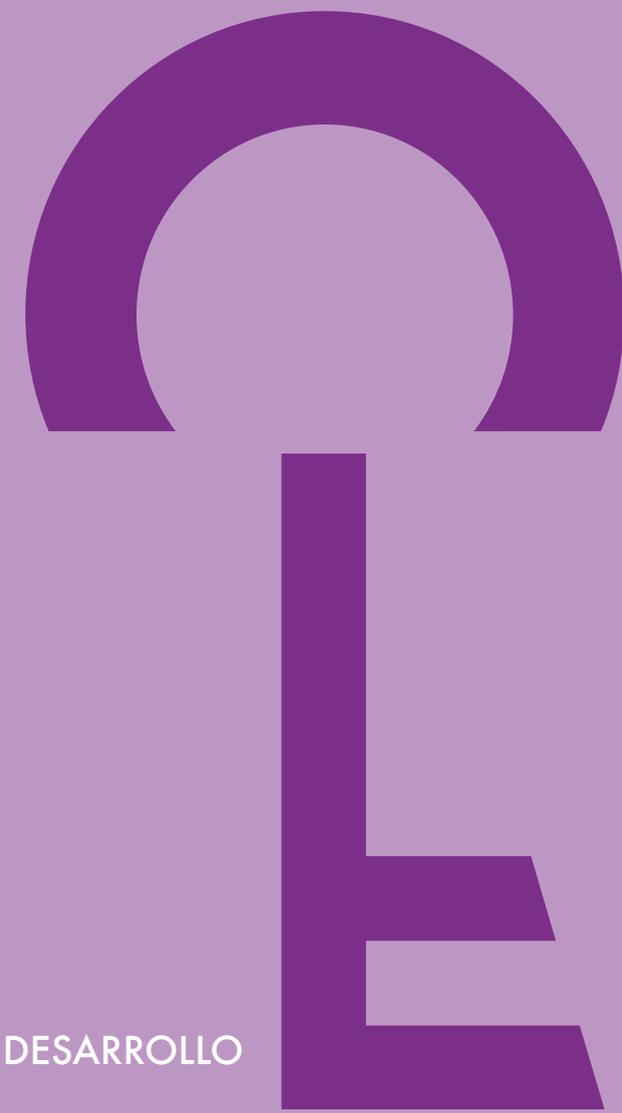


Ableton Live:

Este ha sido el último programa que he utilizado. Se trata de un programa de creación y producción de sonido. Tiene una gran cantidad de bancos de sonidos que pueden ser modulados o incluso crear nuevos sonidos.

Este programa lo he utilizado para la creación de la música que forma parte de la cabecera de la productora. La versión utilizada ha sido *Ableton Live 9 Intro*.

DESARROLLO



4. DESARROLLO

En este apartado se ahondará en cada uno de los procesos llevados a cabo en cada una de las partes desarrolladas del proyecto, explicando detalladamente cada una de las piezas.

El proceso se mostrará ordenado y dividido en apartados para que pueda ser consultado de forma coherente al transcurso del proceso de desarrollo.

4.1 Estudio de campo

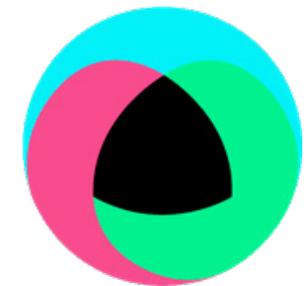
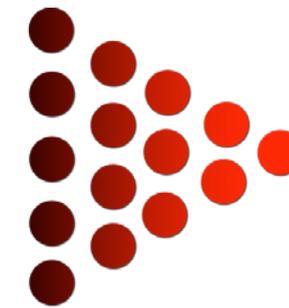
Antes de comenzar a crear contenido visual para el proyecto, era necesario saber cómo se presentaba el panorama de las productoras audiovisuales.

Es por ello por lo que, en primer lugar, se realizó un estudio de productoras audiovisuales a nivel nacional, como ha nombrado anteriormente. Para ello se hizo una selección de hasta cinco productoras por comunidad autónoma -según relevancia de importancia en el motor de búsqueda *Google*- para así tener una idea general tanto a nivel de soluciones gráficas, como a nivel de servicios prestados.

Este estudio previo también fue relevante para ver cómo se mostraban las productoras en sus páginas web, y ver qué aspectos generales se podían sacar en claro a la hora de comenzar a realizar este proyecto.

Todo este estudio previo se recoge en el *Anexo I* de esta memoria, en el cual se ha hecho una serie de fichas de cada productora con la información básica -datos de contacto, página web y una descripción de los servicios ofrecidos por la empresa-.

Tras realizar este proceso de búsqueda, observé que la variedad de estilos gráficos era innumerable. Es por ello, por lo que elegí de entre la gran variedad de estilos que existía, algunos logotipos que me parecían más acordes a un estilo basado en las formas geométricas, que usa recursos como la simetría o los medios más relacionados con el dibujo técnico. Además de esto, a nivel tipográfico, se determinó que para que fuera acorde con los parámetros definidos en cuanto a la imagen, debía ser una tipografía de palo seco la que fuéramos a utilizar. A continuación se muestran los logotipos de las productoras que he tomado como referencia a nivel de estilo, ordenados según la comunidad autónoma a la que pertenecen.



1. Ejemplos de logotipos de productoras audiovisuales

Como se puede apreciar, la variedad de estilos es enorme. Sin embargo, elegí estos logotipos como referencia por su tipología tan geométrica. De todas las productoras que consulté, éstas fueron las que más se aproximaban a los criterios gráficos establecidos previamente. Además, otra conclusión a nivel de estilos que pude determinar fue que, a nivel tipográfico, la imagen que crearía posteriormente sería de palo seco, puesto que iría acorde con esta estética minimalista.

A continuación realizamos un análisis general de las distintas marcas que hemos recopilado durante el estudio previo de marcas de productoras audiovisuales.

- **Análisis cromático:** en la mayoría de los casos observados, se aprecia un claro uso de colores cálidos, siendo el más predominante el rojo. Este color, a nivel sensorial se relaciona con algo pasional, pero también es un color que se ve mucho en el ámbito audiovisual -muchas luces indicadoras de muchos aparatos utilizados en este sector tienen ese color, por ejemplo-. También se observa un uso de colores fríos, pero no es lo más común. También se aprecia un uso de colores neutros -negros y escala de grises-, colores que se asocian a la seriedad y la profesionalidad.

- **Análisis de estilo:** por lo general, podemos apreciar una estética bastante geométrica, tanto en la tipografía como en la imagen de las marcas. Muy probablemente esto atienda a englobar el tipo de trabajo realizado por estas empresas -trabajos muy técnicos-. Los elementos utilizados son tanto curvos como rectilíneos, pero siempre generados con una estética muy técnica, precisa.

- **Análisis tipográfico:** se puede observar con mucha claridad que en más de la mitad de las imágenes que han sido fruto de estudio usan una tipografía de palo seco. Este es muy probable que vaya adyacente al concepto que he explicado de la estética tan geometrizada de las marcas.



2. Ejemplos de logotipos de análisis cromático



3. Ejemplos de logotipos de análisis de estilo



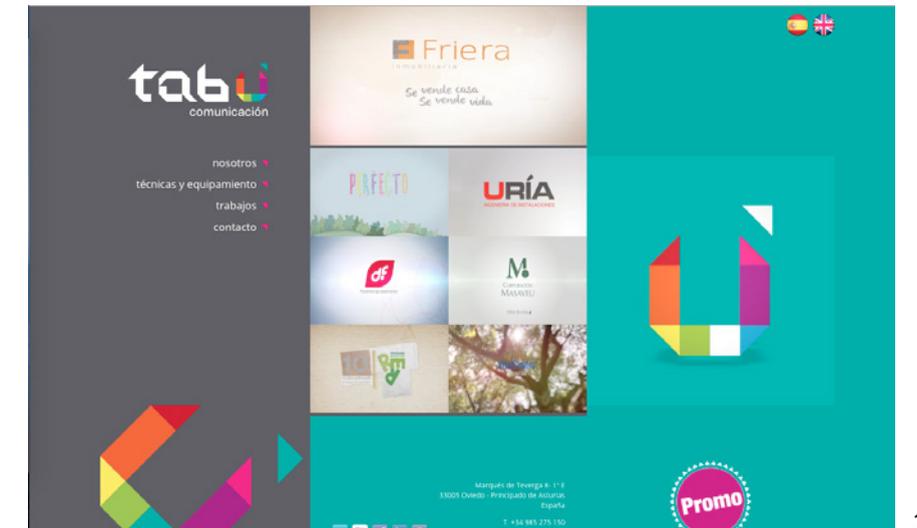
4. Ejemplos de logotipos de análisis tipográfico

En base a este análisis previo, se puede concluir que para crear una imagen coherente dentro de este sector deberíamos utilizar una estética que se vea impregnada de sobriedad y de profesionalidad técnica, dejando de lado una estética más gestual. Aunque predomine una determinada paleta cromática, no se hace ningún tipo de marginación a ningún color, por lo que se podrá elegir el que más nos convenga a la hora de reforzar algún concepto que vaya ligado a nuestra marca, o que simplemente queramos ligarlo. Además, se hará uso de una tipografía de palo seco.

“El significado de una marca no se halla en el logotipo de la empresa, ni tampoco en sus productos ni servicios, sino en la impronta de la marca en la mente del consumidor.”
(BEST, KATHRYN, 2007. p.100)

En cuanto a lo que compete a los servicios prestados, con este estudio de campo se pudo llegar a la conclusión de que, en términos generales, las productoras audiovisuales realizan trabajos de todo tipo. Supongo que esto es debido a que la demanda del sector ha requerido que las empresas especializadas sepan, dentro de lo que cabe, afrontar proyectos de tipologías muy variadas.

A nivel de análisis de páginas web, se puede apreciar que en la mayoría de los casos, son soportes muy visuales y atractivos. Cabe destacar que el contenido más relevante que incluye es: un portafolio con trabajos que se han realizado y una lista de los clientes a los que han realizado encargos. Esto ha sido tomado en cuenta para la posterior creación de la página web de nuestra productora.



5. Ejemplos de páginas web de productoras audiovisuales

1. *Intuitivofilms* <<http://intuitivofilms.es>> [Consulta: Octubre de 2017]

2. *Tabú Comunicación* <<http://www.tabucomunicacion.com>> [Consulta: Noviembre de 2017]

4.2 Creación de la marca

Una vez se tuvo una perspectiva general de las productoras audiovisuales dentro del panorama nacional, el siguiente paso era crear el nombre de la productora y la imagen de la misma.

4.2.1 Naming

Tras haber visto la variedad de nombres de productoras existentes, me decanté por un nombre más bien clásico. Opté por añadir la palabra *Films* para hacer una clara referencia al sector en cuestión -el término anglosajón *film* significa *película*-. Los nombres candidatos para la productora fueron:

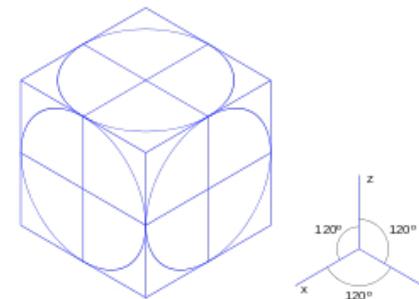
- *Duda Films*: este nombre fue fruto de expresar en pocas palabras la gran cantidad de posibles proyectos que se podrían llevar a cabo -*tantas, que podrían hacernos llegar a dudar*-. Sin embargo, esta opción se descartó porque probablemente daría cierta sensación de desconfianza.

- *Nave Films*: esta idea daba más rienda suelta a la idea de *volar*, lo que no era una mala referencia para una empresa dedicada a crear contenido audiovisual. Aún siendo una idea correcta, se descartó.

- *El Cuarto Films*: este fue el nombre finalmente seleccionado. El concepto de *cuarto* como un *espacio donde crear las ideas* resultaba bastante convincente, además de ser bastante directo como idea.

4.2.2 Diseño y construcción de la marca

En este punto del proyecto, la idea era crear varias ideas posibles, para finalmente decantarnos por la que más nos convenciera y, una vez en ese punto, formalizarla. En un primer lugar buscamos ideas previas que combinaran con el estilo deseado y con el nombre que habíamos elegido para la marca. A continuación se describen las distintas vías de desarrollo que se llevaron hasta dar con la imagen final.



6. Imágenes de referencia

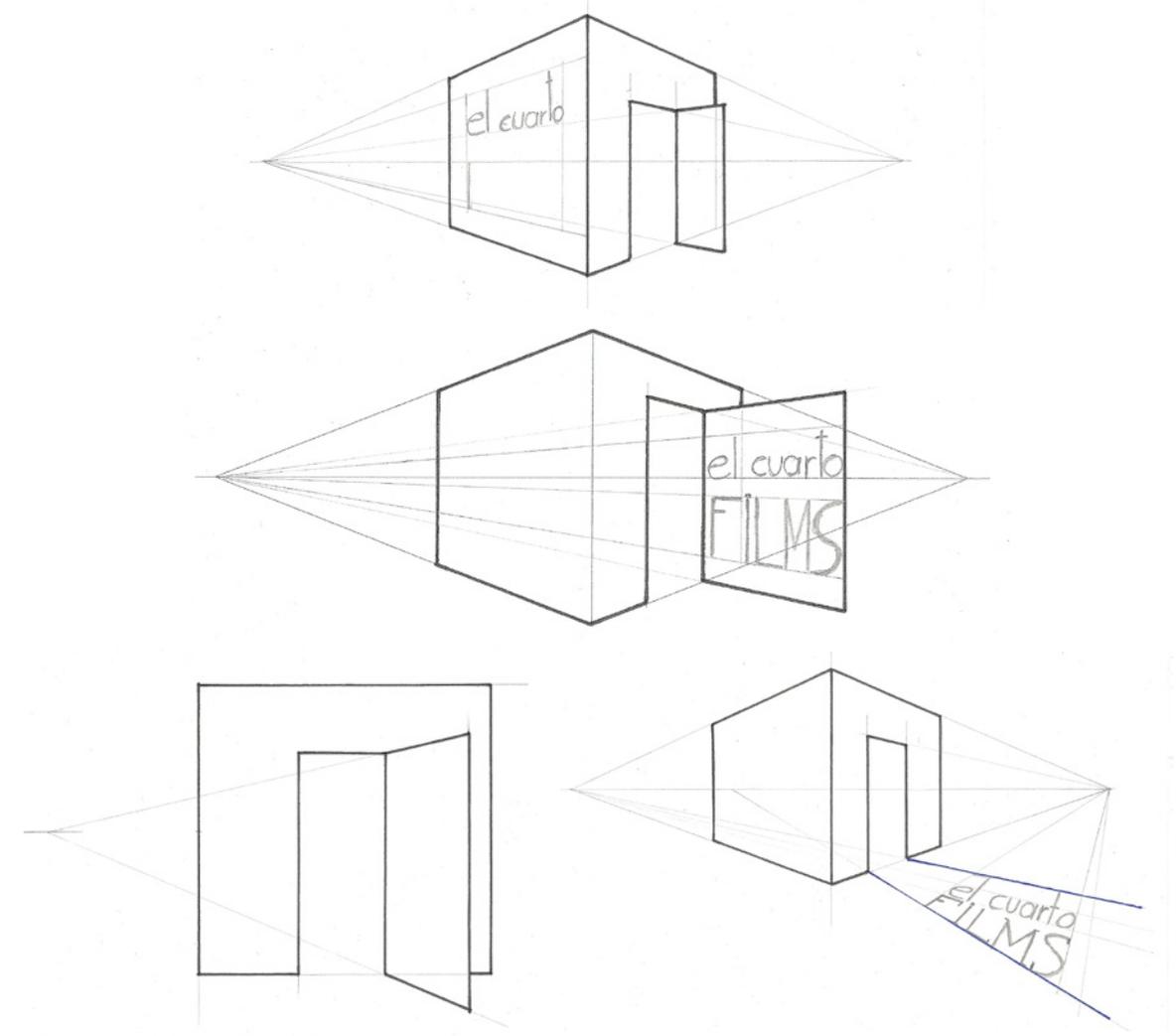
4.2.2.1 Bocetos previos

Cabe nombrar en primer lugar que la tipografía, desde un primer momento, se había determinado que fuera de palo seco, puesto que iba acorde con las premisas que se habían formalizado previamente -en el estudio previo de productoras audiovisuales- a la creación de los primeros bocetos.

En un primer lugar, se tomó el nombre como referencia literal para crear la imagen. En los bocetos y primera formalización de la marca se puede apreciar un cubículo con un agujero en una de sus caras a modo de puerta, desde donde sale un brillo, como si hubiera una luz encendida en su interior. En esta primera idea se tomó como punto de partida la perspectiva isométrica utilizada en dibujo técnico, para darle esa estética geométrica que nombré anteriormente. Sin embargo, esta idea fue descartada, puesto que la idea estaba clara, pero la literalidad de la imagen con el nombre de la productora era excesiva.

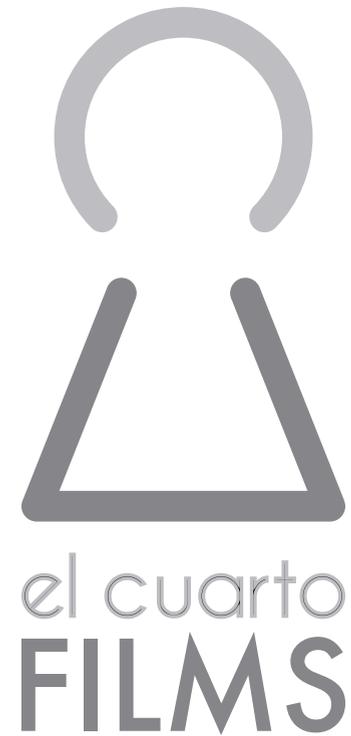


7. Primera idea y bocetos de la marca

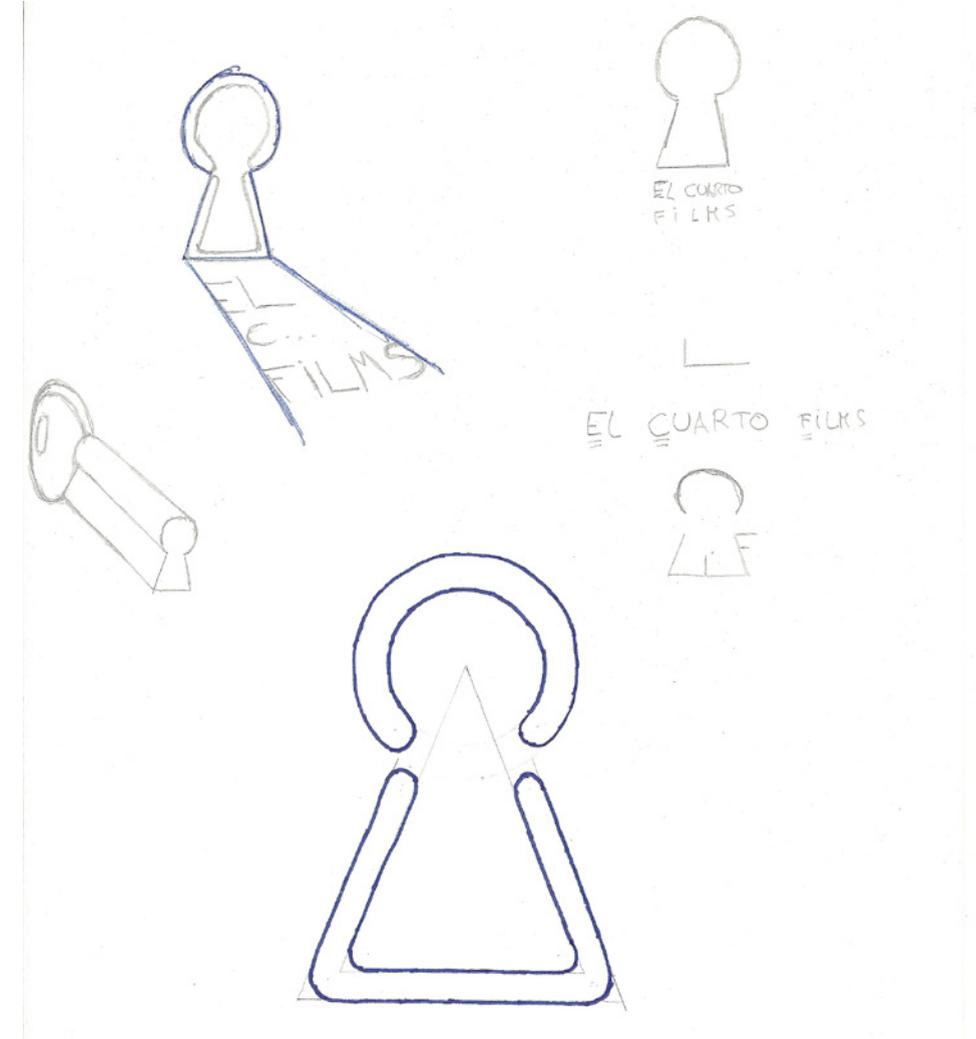


7.1. Primera idea y bocetos de la marca

La siguiente propuesta fue un poco más allá, y partimos de la imagen de una cerradura de una puerta. Esta segunda idea entraba dentro del concepto de una imagen geométrica de la marca. Sin embargo, la combinación entre la imagen y el nombre de la empresa no tenía suficiente fuerza como para darla por buena. Por lo tanto, esta propuesta también fue descartada.

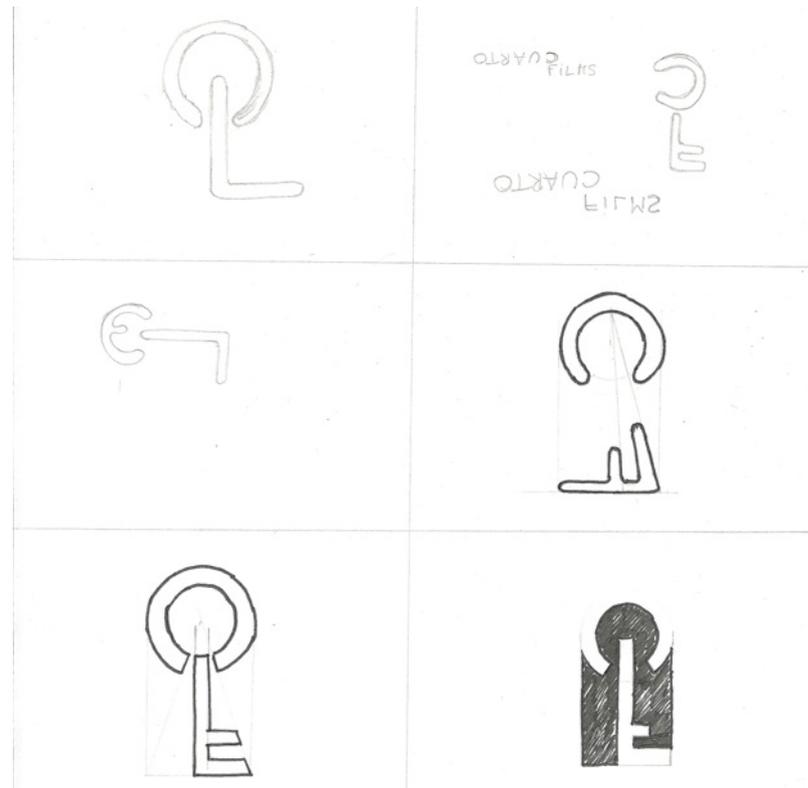


8. Segunda idea y bocetos de la marca

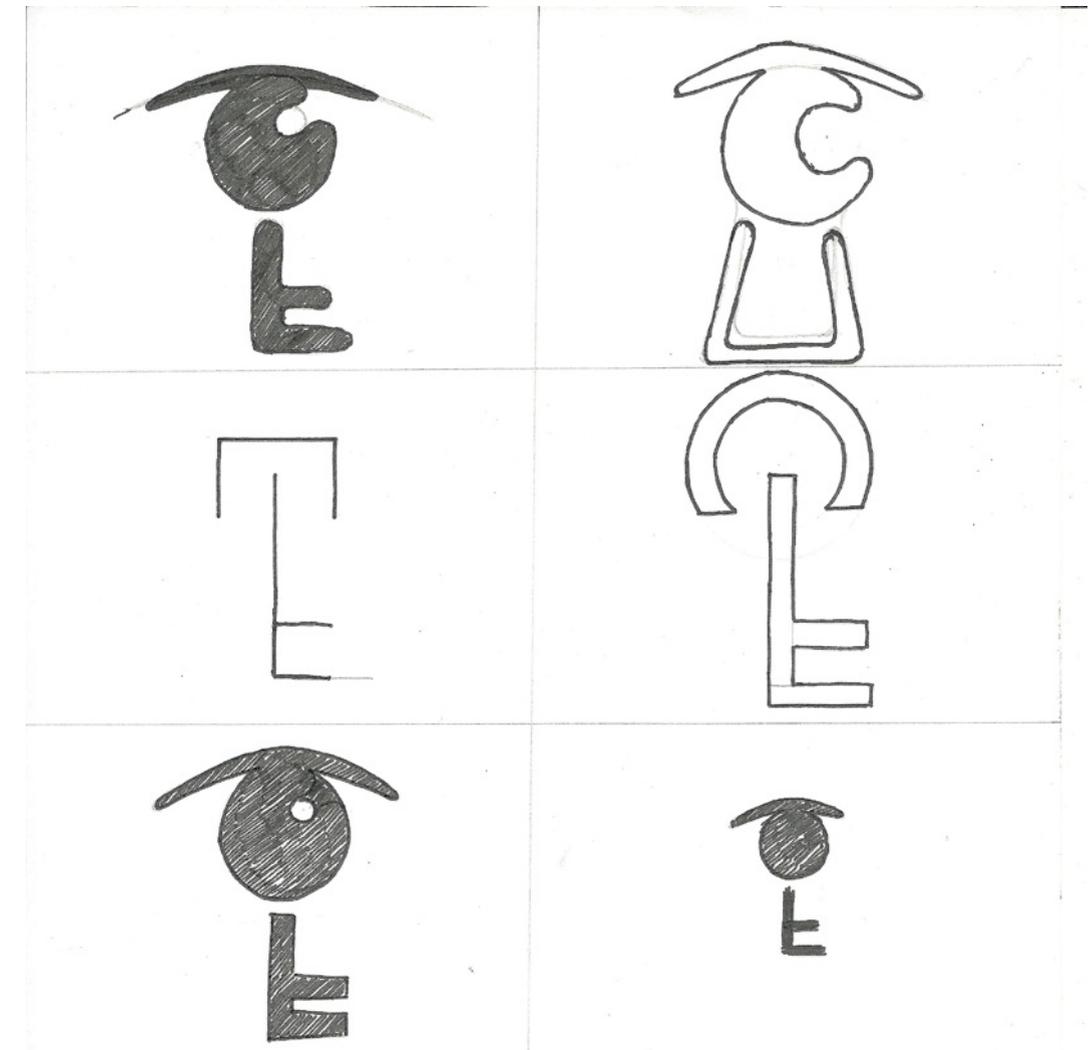


8.1. Segunda idea y bocetos de la marca

La tercera y última propuesta, se basó en la imagen de una llave. A nivel conceptual, ya vemos que se ha perdido el sentido tan literal del nombre en la imagen, pero sigue teniendo mucha correlación *-la llave abre la puerta del cuarto-*. En los distintos bocetos se puede apreciar que la intención era que la letra "F" de la palabra *Films* formara parte de la imagen, para poder darle una mayor coherencia y armonía a la imagen. Esta fue la propuesta por la que me decanté para continuar con el proceso de creación de la marca.



9. Bocetos para la propuesta definitiva



9.1. Bocetos para la propuesta definitiva

4.2.2.2 Propuesta definitiva

Finalmente, la última propuesta fue formalizada tanto a nivel tipográfico como a nivel gráfico. En este caso, la pretensión era que las letras “C” y “F”, de *Cuarto* y *Films* respectivamente, pudieran conformarse para dar lugar a la imagen clara de una llave.



The final logo consists of the words 'el cuarto' in a lowercase sans-serif font above the word 'FILMS' in a large, bold, uppercase sans-serif font. The letter 'C' in 'cuarto' and the letter 'F' in 'FILMS' are stylized to form a continuous shape that resembles a keyhole or a key, with the 'C' acting as the head and the 'F' as the shaft.

10. Imagotipo definitivo en negro

4.2.2.3 Construcción de la imagen final

Para la construcción de la imagen, en primer lugar realizamos una selección previa de tipografías para componer el nombre *El Cuarto Films*, todas ellas de palo seco:



The words 'el cuarto' and 'FILMS' are displayed in a bold, condensed sans-serif typeface.

CAVIAR DREAMS BOLD



The words 'el cuarto' and 'FILMS' are displayed in a very bold, condensed sans-serif typeface.

MUSEO SANS 900



The words 'el cuarto' and 'FILMS' are displayed in a light, condensed sans-serif typeface.

GEOSANS LIGHT



The words 'el cuarto' and 'FILMS' are displayed in a medium-weight, condensed sans-serif typeface.

FUTURA MEDIUM

11. Tipografías pre-seleccionadas

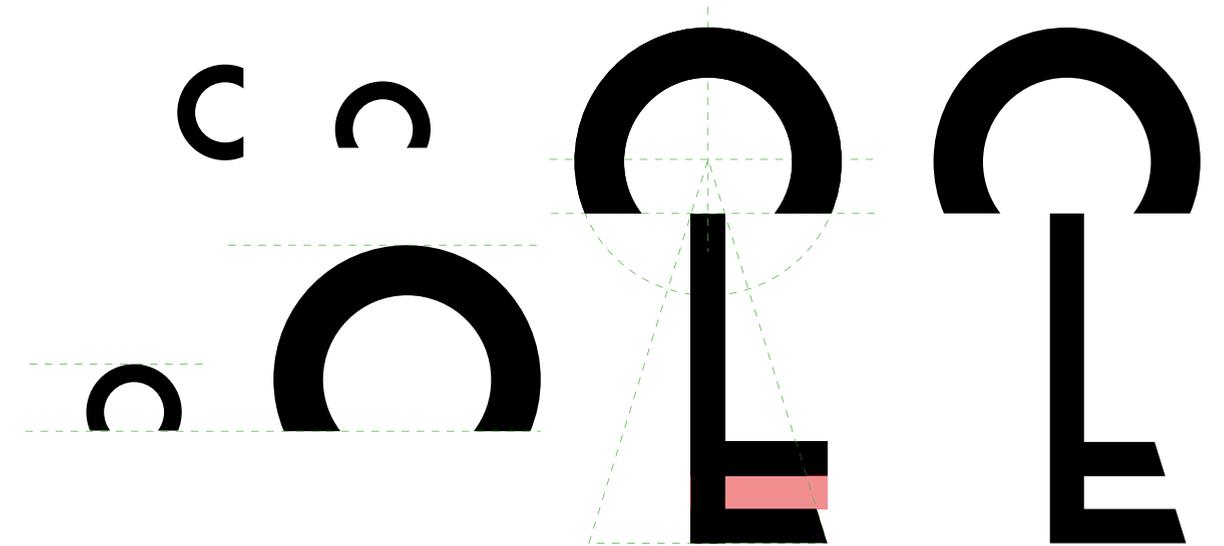
En la fase de construcción de la marca, finalmente se ha partido de la tipografía *Caviar Dreams* en su versión *Bold*. Se ha realizado un primer proceso de tracking. A continuación se han modificado las letras “e”, “l” y la “c”.



12. Proceso de construcción de la marca

En este punto de la construcción de la marca, se tomó la “c” que habíamos modificado anteriormente, para componer el isotipo. Para ello, se giró esta letra 90° en el sentido de las agujas del reloj, y se escaló un 280% de su tamaño original.

A continuación, mediante una serie de ejes de simetría, se procedió a construir la “F” que forma parte del isotipo.

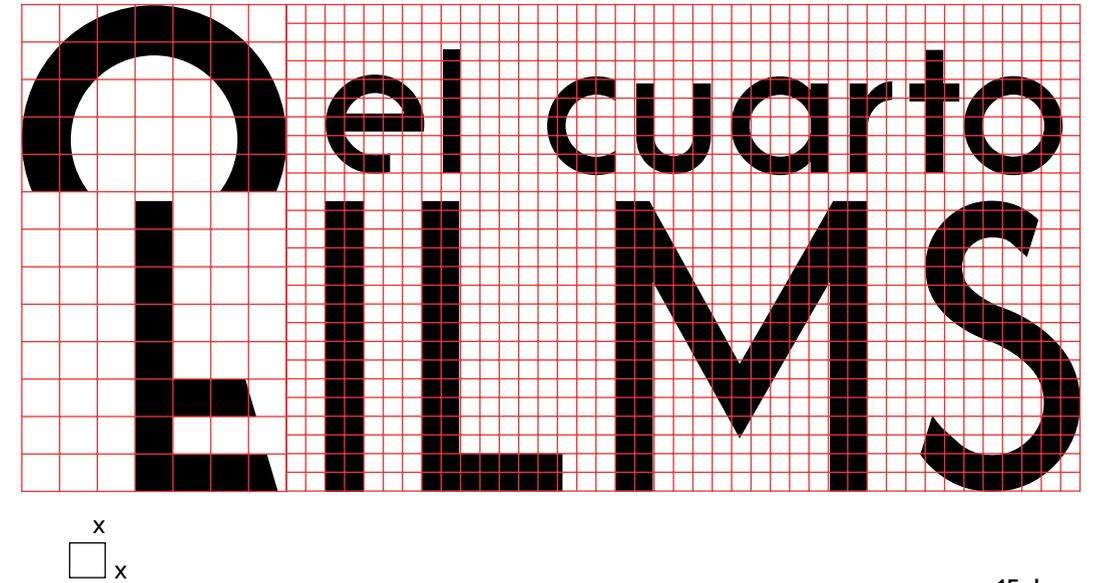


13. Proceso de construcción del isotipo

Una vez en este punto, se incorporó el isotipo en la composición del imagotipo. Para ello, se ajustó la altura de la “F” resultante del proceso anterior. Además, para darle mayor coherencia al imagotipo, se corrigió el ángulo de las terminaciones de la “S” para hacer que coincidiera con el mismo ángulo resultante de la “F” invertida que compone el isotipo.

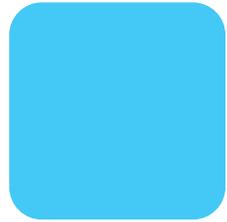


14. Proceso de construcción del imagotipo

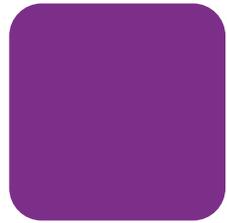


15. Imagotipo

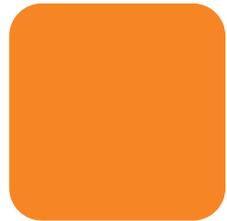
Los colores que fueron candidatos para la marca fueron los siguientes:



AZUL: Es un color asociado a la tecnología.

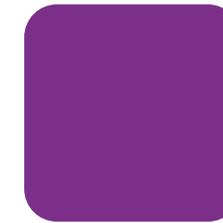


VIOLETA: Es un color apegado al azul, por lo tanto, asociado igualmente a la tecnología. Sin embargo, a diferencia del anterior, éste da un aspecto más desenfadado.



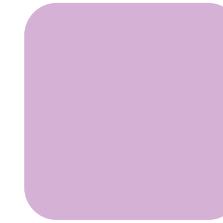
NARANJA: Es un color asociado a la creatividad, a tener una actitud activa y juvenil.

Finalmente, el color elegido fue un violeta, concretamente el *Pantone 259 C*.

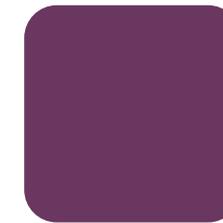


Pantone 259 C
 CMYK: 60%, 95%, 0%, 0%
 RGB: 112, 32, 118
 Hexadecimal: #702076

Aparte de éste, se seleccionaron dos tonalidades más, que posteriormente serían utilizadas en la página web.



Pantone 257 C
 CMYK: 20%, 35%, 0%, 0%
 RGB: 201, 160, 206
 Hexadecimal: #C9A0CE



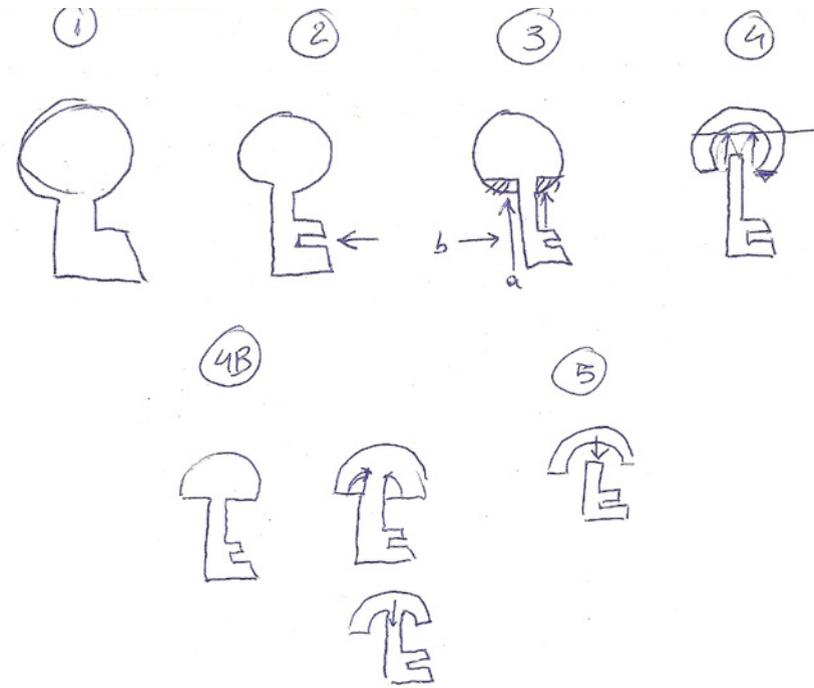
Pantone 262 C
 CMYK: 60%, 90%, 25%, 30%
 RGB: 84, 39, 78
 Hexadecimal: #54274E

El resto de aspectos formales de la marca pueden ser consultados en el manual de identidad corporativa *-Anexo II-*.

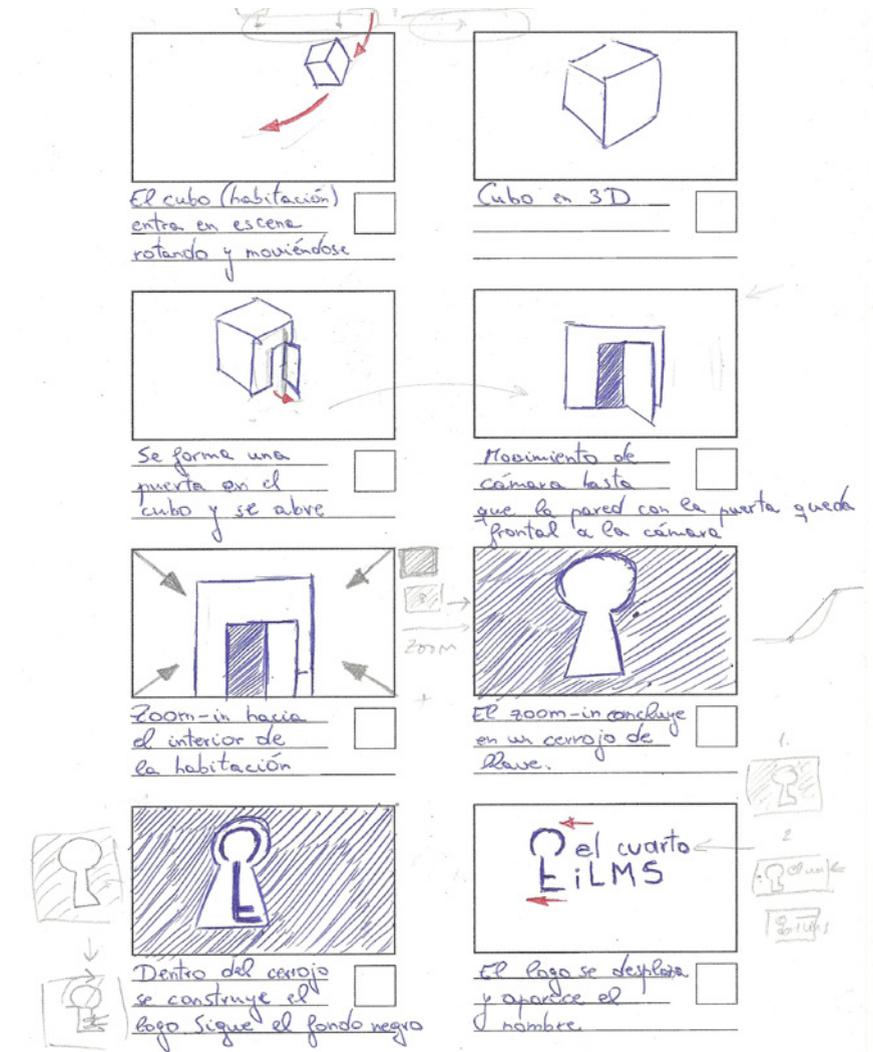
4.3 Creación de material audiovisual

4.3.1 Cabecera animada (machete fílmico)

Para la realización de esta primera animación, realizamos un storyboard donde aclararíamos y definiríamos todos los pasos que se iban a llevar en el vídeo. Este primer paso nos sirvió para saber cuáles serían los medios que debíamos utilizar y el orden en el que los utilizaríamos.



16. Storyboard de la cabecera



16.1. Storyboard de la cabecera

Esta animación, a nivel de software utilizado, podríamos dividirla en cuatro: la parte animación 3D, la animación de gráficos animados en 2D, la elaboración de la música y un último proceso de adecuación.

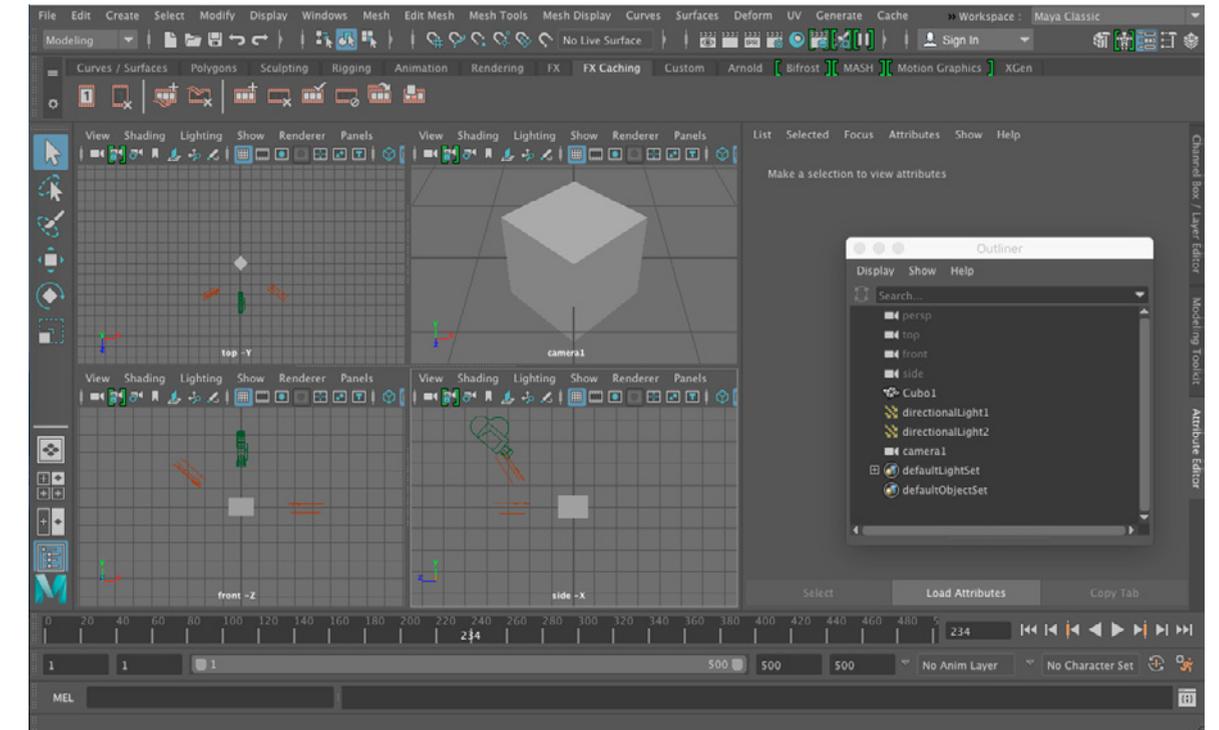
Link del vídeo: <https://vimeo.com/231914361>

Contraseña: **TFG17**

4.3.1.1 Animación 3D

Para realización de esta primera parte, fue fundamental la utilización del programa *Autodesk Maya 2017*. En este programa, creamos varias piezas necesarias para la realización de la animación. Las piezas creadas fueron: un cubo, un segundo cubo al que sometimos a un proceso de vaciado -cortamos en una de sus caras un hueco con las dimensiones de la puerta-, y un plano que utilizaríamos como puerta. Además de estos tres objetos 3D, también incorporamos dos focos de luces direccionales y una cámara, que sería el punto de vista desde el que se observaría la animación.

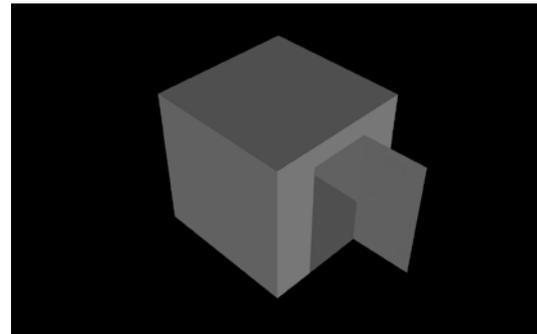
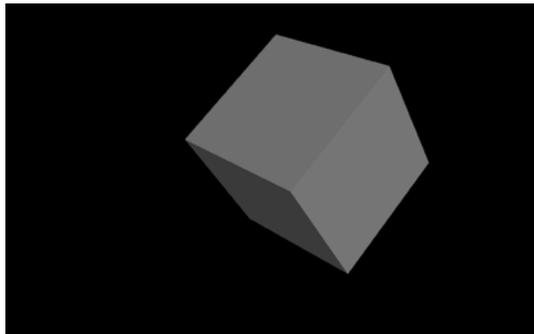
Lo primero que hicimos fue animar el primer cubo -en la animación entra girando y se sitúa en el centro de la pantalla- por medio de la utilización de *puntos clave* -keyframes- en la línea de tiempo de la animación.



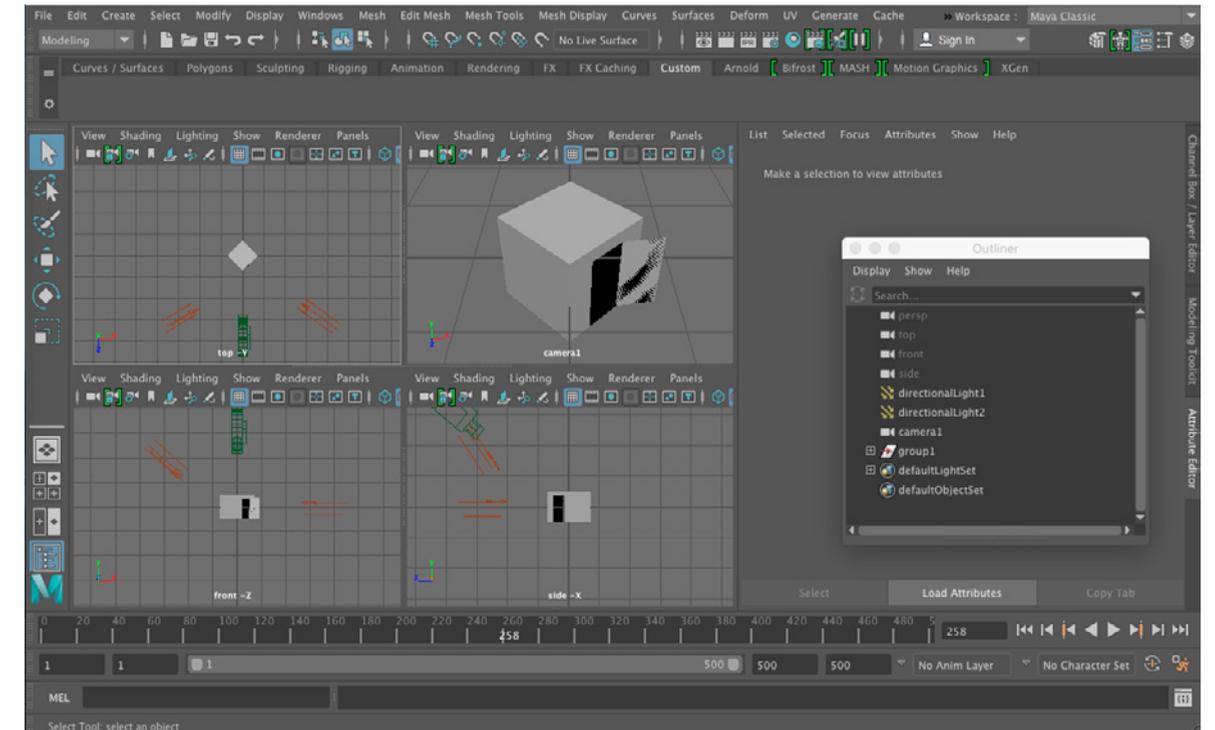
17. Captura de pantalla de Autodesk Maya

La siguiente parte de la animación correspondería al momento en el que aparece la puerta en el cubo y se abre. Para ello, sustituimos el cubo anterior por este nuevo, que tenía el hueco de la puerta; y colocaríamos el plano que utilizamos como puerta para hacerlo girar sobre uno de sus lados por medio de los *keyframes*.

Una vez que la puerta está totalmente abierta, tanto el cubo como ésta -agrupados previamente- giramos todo el conjunto hasta que se quedara la puerta totalmente frontal a la cámara. Este punto fue importante, puesto que en pruebas previas intenté generar el movimiento con la cámara y el efecto no era el deseado -el cubo se salía del encuadre de la cámara-.



18. Fotogramas de la cabecera



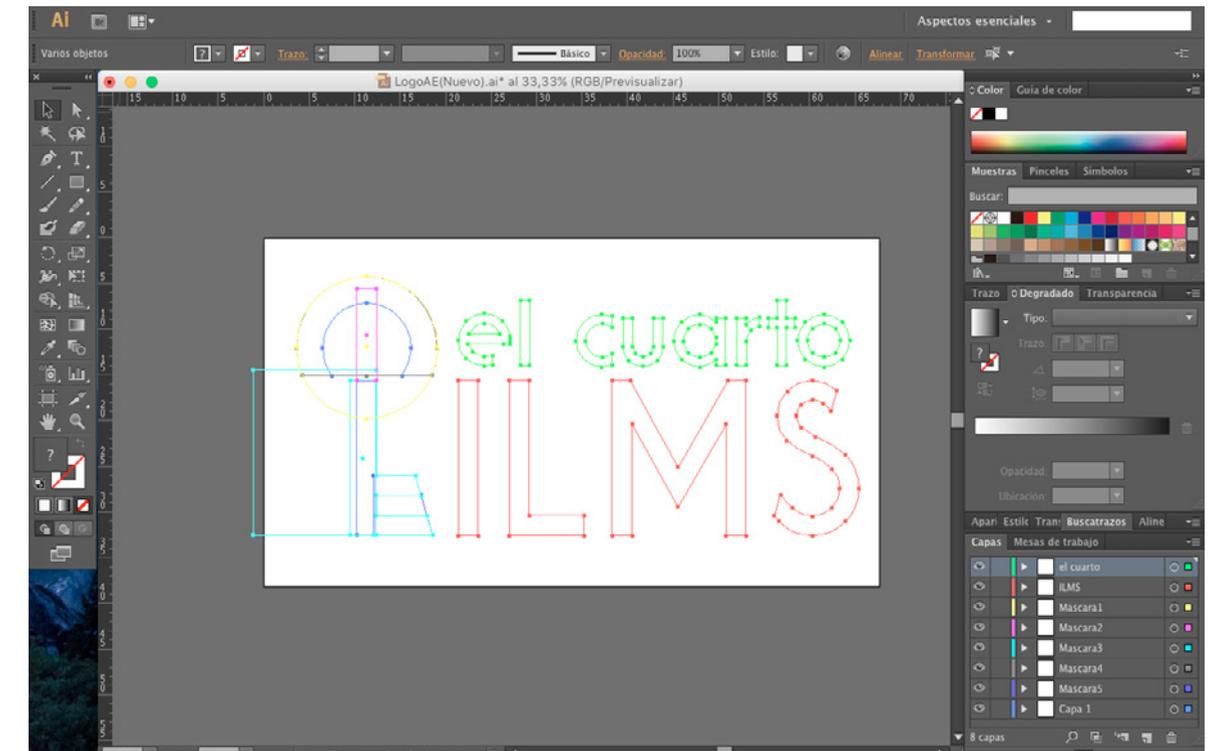
19. Captura de pantalla de Autodesk Maya

Hasta este punto de la animación, el software utilizado fue *Autodesk Maya*. Una vez terminada esta parte de la animación, realizaríamos una exportación de los fotogramas en formato “.png” -sin fondo-. Por medio de un programa que viene adjunto al paquete de *Autodesk Maya 2017*, llamado *Fcheck*, juntamos los fotogramas exportados para generar un archivo de película, que a continuación llevaríamos a *Adobe After Effects CS6*. Cabe nombrar que el último fotograma de la animación también lo llevaríamos al siguiente programa para hacer el zoom-in hacia dentro de la habitación.

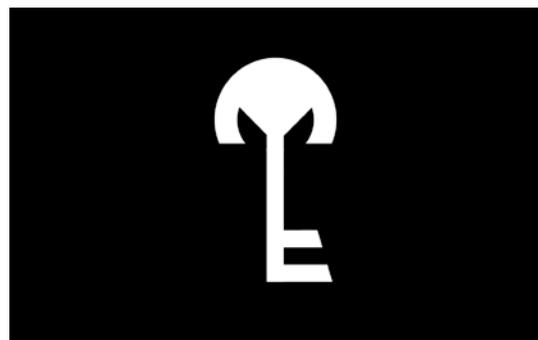
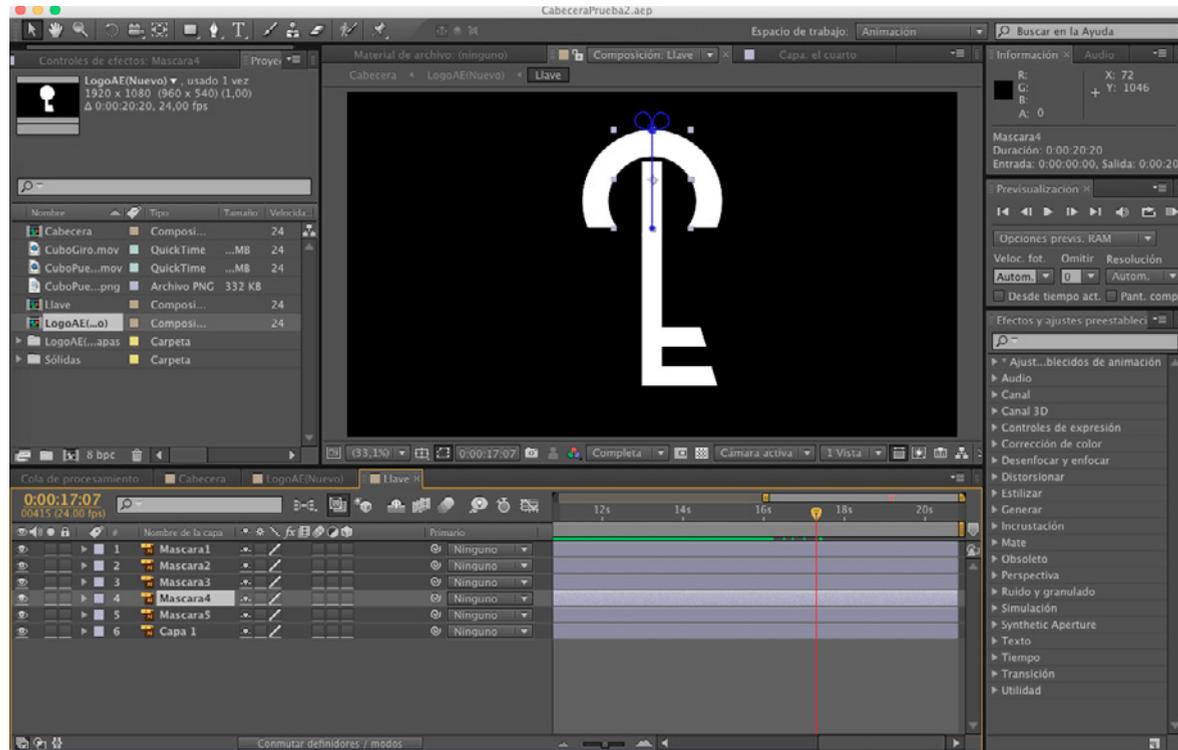
4.3.1.2 Gráficos animados 2D

Para la etapa de desarrollo de la animación en *After Effects*, debíamos previamente crear las distintas capas que animaríamos en *Adobe Illustrator* -tanto las que son visibles en la propia animación como las que utilizaríamos como máscaras para ocultar elementos-, para posteriormente importarlo de manera que tuviéramos todo el material necesario para la animación.

Gracias al uso de los *keyframes*, la animación se realiza de una manera muy intuitiva y con los tiempos que queramos. Una vez realizada la composición, la exportamos como un archivo de vídeo. En este punto de la creación de la cabecera, nos quedaría la creación de la música.



20. Imagotipo separado por capas en *Adobe Illustrator*



21. Proceso de la realización de la cabecera en *After Effects* y fotograma



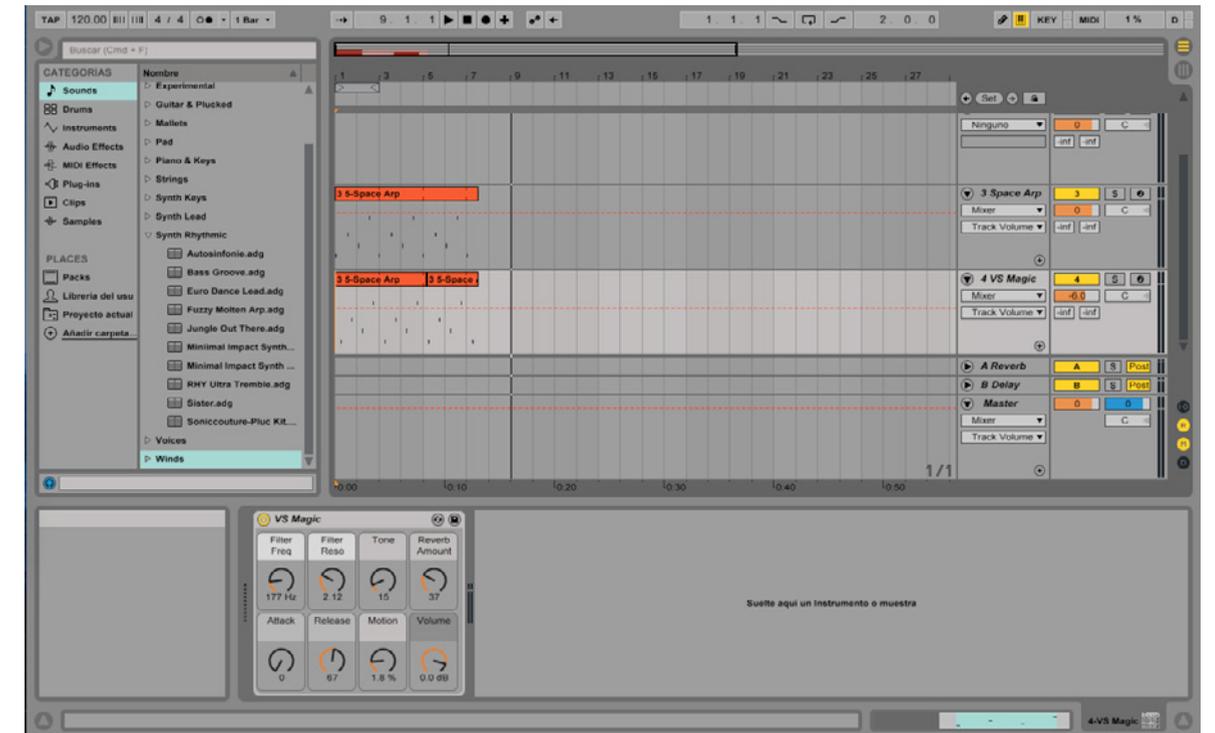
21.1. Proceso de la realización de la cabecera en *After Effects* y fotograma

4.3.1.3 Elaboración de música

Para esta parte del vídeo, utilizamos el software *Ableton Live 9 Intro*. En él, abrimos un banco de sonidos y elegimos algunos de los que más acorde estaban con el tipo de animación. En este caso, utilicé los sonidos dos predefinidos y, con el teclado del ordenador a modo de teclado musical, grabé una serie de notas. Posteriormente exporté el sonido como archivo de audio.

4.3.1.4 Proceso Final

En este último punto del desarrollo del vídeo, importé tanto el archivo de vídeo final como el archivo de audio en *Adobe Premiere Pro*, para adecuar la velocidad del vídeo con la música. Finalmente fue exportado.



22. Proceso de creación de la música de la cabecera en Ableton

4.3.2 Video-reel

Para tener claro el valor de los vídeos que he ido creando a lo largo de mi formación en la carrera, consideré ésta como una oportunidad perfecta para poder incluir algunos de mis trabajos realizados -tanto encargos reales, como trabajos académicos-, además de poder mostrar todo un conjunto de trabajos audiovisuales y su gran variedad de estilos.

Para la realización de este vídeo creé, en primer lugar, el audio que lo acompañaría. Para ello, partí de una canción original -*Heart Skipped A Beat*, del grupo *The XX*- y la modifiqué en *Adobe Audition CS6* para conseguir que tuviera la duración deseada. A continuación lo exportaría como un archivo de audio.

Posteriormente hice una selección de fragmentos de los vídeos realizados que, junto con el audio editado previamente, los importaría a *Adobe Premiere Pro* para componer el vídeo-reel.

Link del vídeo: <https://vimeo.com/232722320>

Éstos son los vídeos de los que he sacado los fragmentos, los cuales he realizado:

Link de vídeo: <https://vimeo.com/232725139>

Link de vídeo: <https://vimeo.com/232724673>

Link de vídeo: <https://vimeo.com/232722408>

Link de vídeo: <https://vimeo.com/232722060>

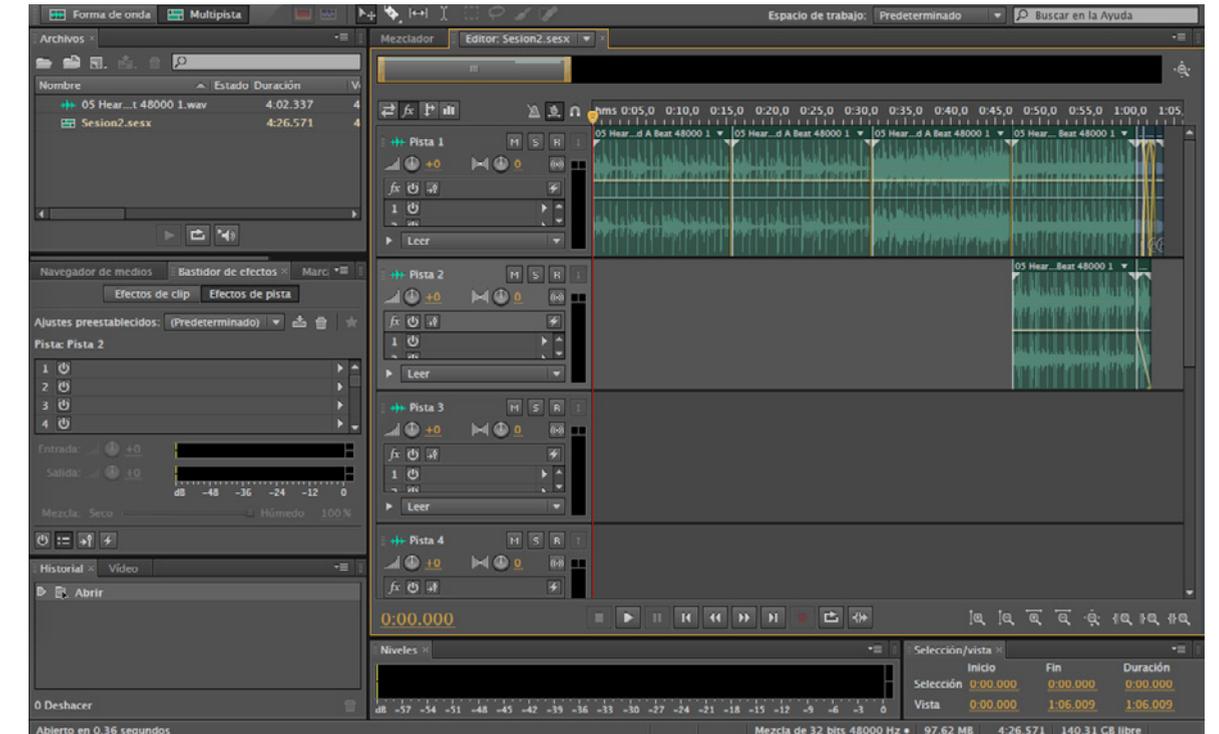
Link de vídeo: <https://vimeo.com/232722027>

Link de vídeo: <https://vimeo.com/232721636>

Link de vídeo: <https://vimeo.com/157411902>

Link de vídeo: <https://vimeo.com/232721635>

Contraseña de todos: TFG17

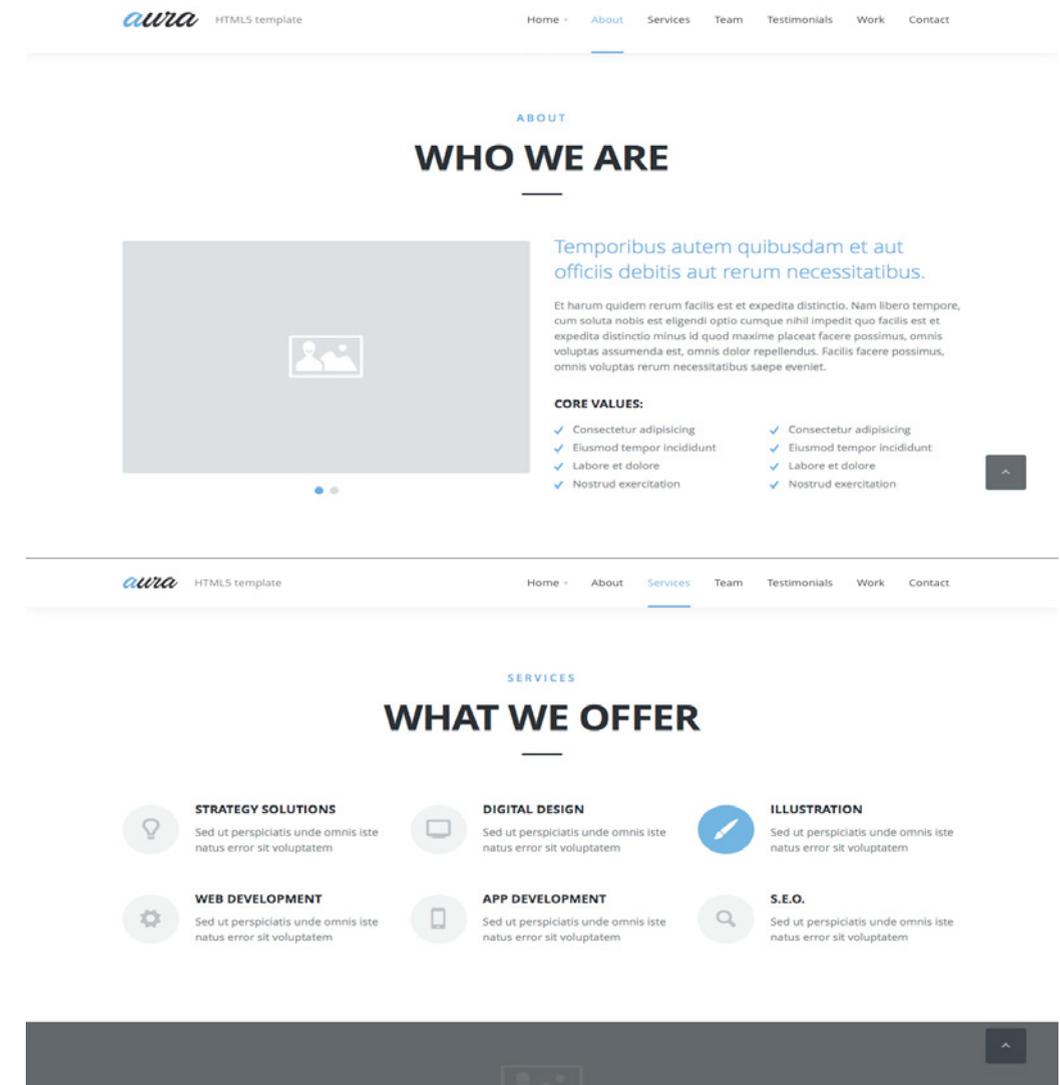


23. Proceso de montaje de la música del vídeo-reel en *Adobe Audition*

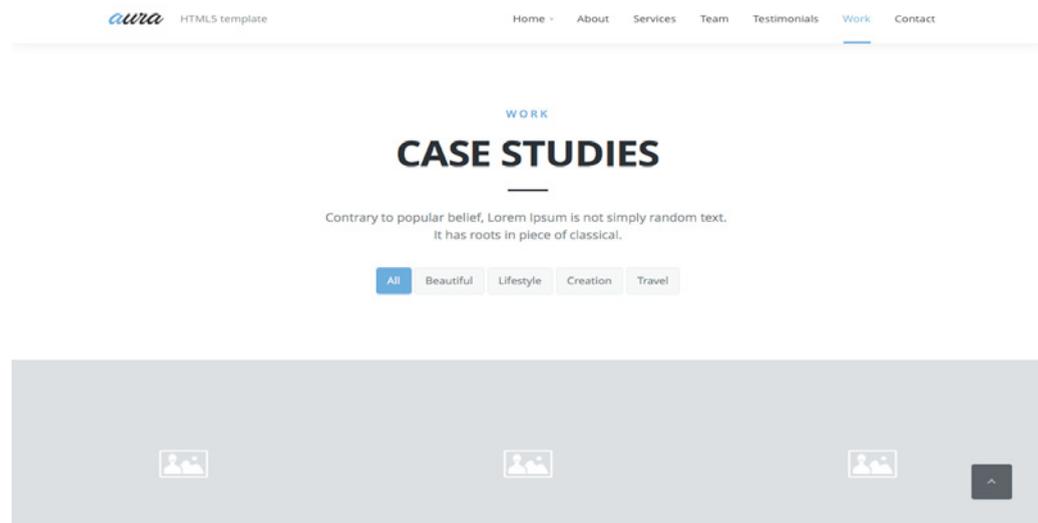
4.4 Creación de página web

Antes de comenzar a explicar este proceso, cabe decir que la página web no está en ningún tipo de servidor web, sino que la he creado a modo de muestra -ésta será mostrada el día de la presentación-. Es por ello por lo que no puedo dejar un link para ser mostrada.

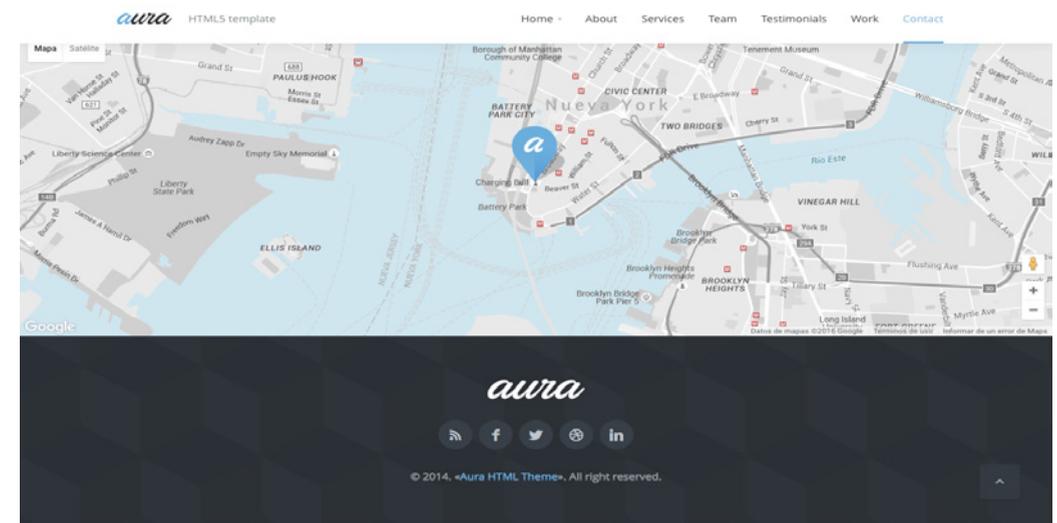
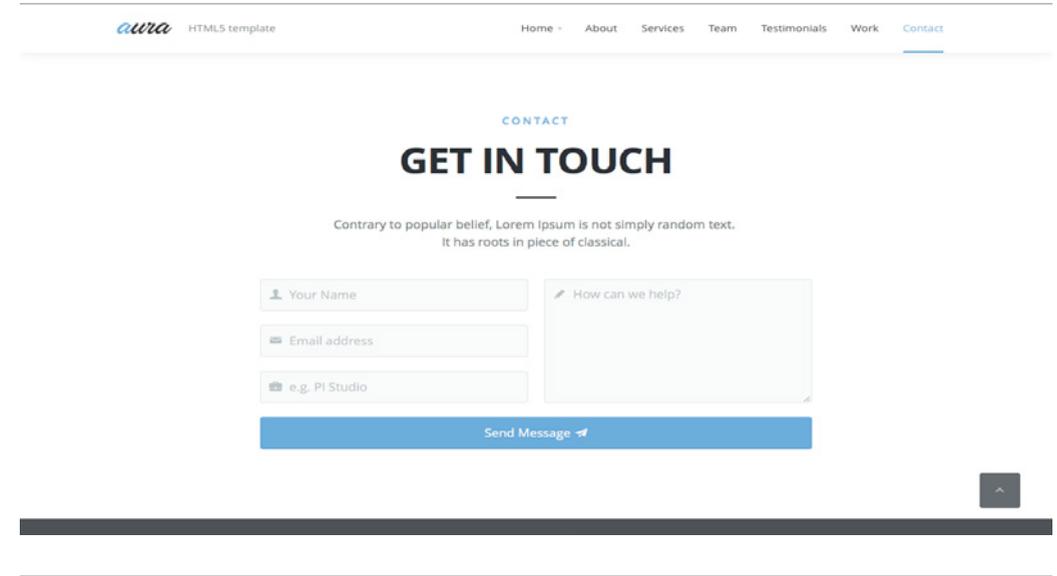
La página web ha sido construida en base a un plantilla de HTML5 ya creada -Aura-. Dicha plantilla está definida por parámetros de código “.html”, “.css” y “.js”. Dicha web está planteada para que sea una única página sobre la que navegar, con algunos botones para desplazarte en la misma; y para que se adapten a los formatos de los diferentes soportes electrónicos -página web *responsive*-.



24. Plantilla web Aura



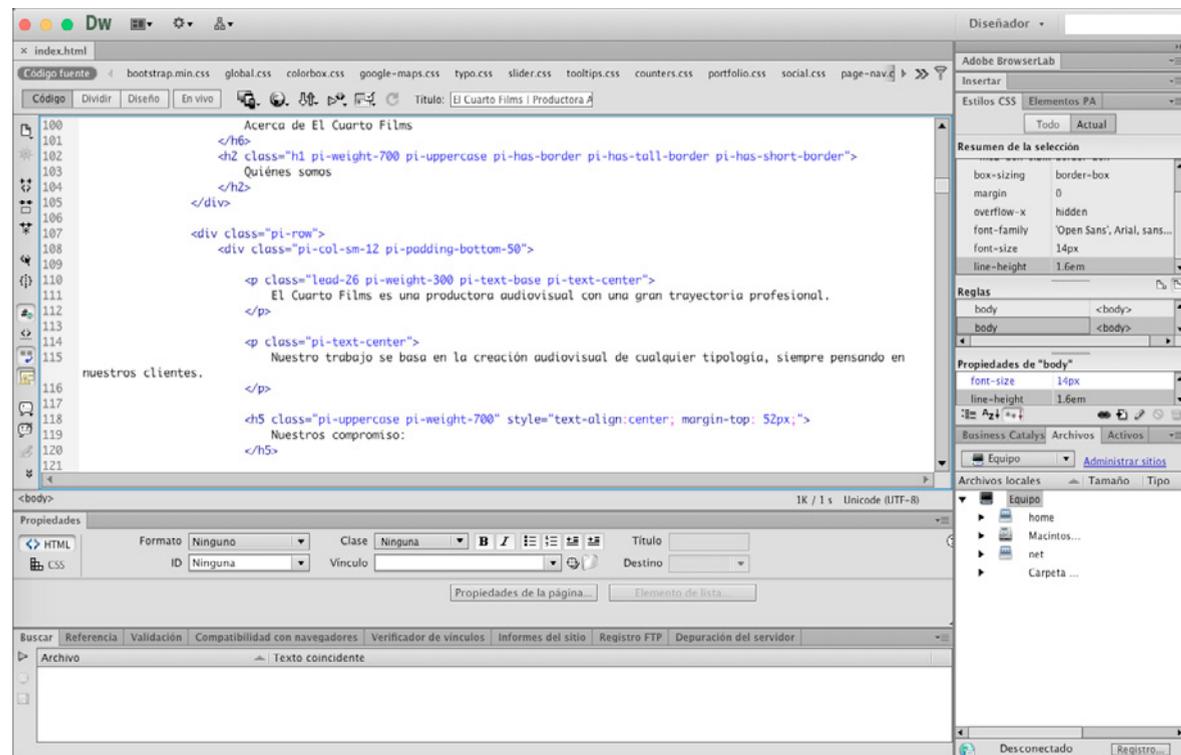
24.1. Plantilla web Aura



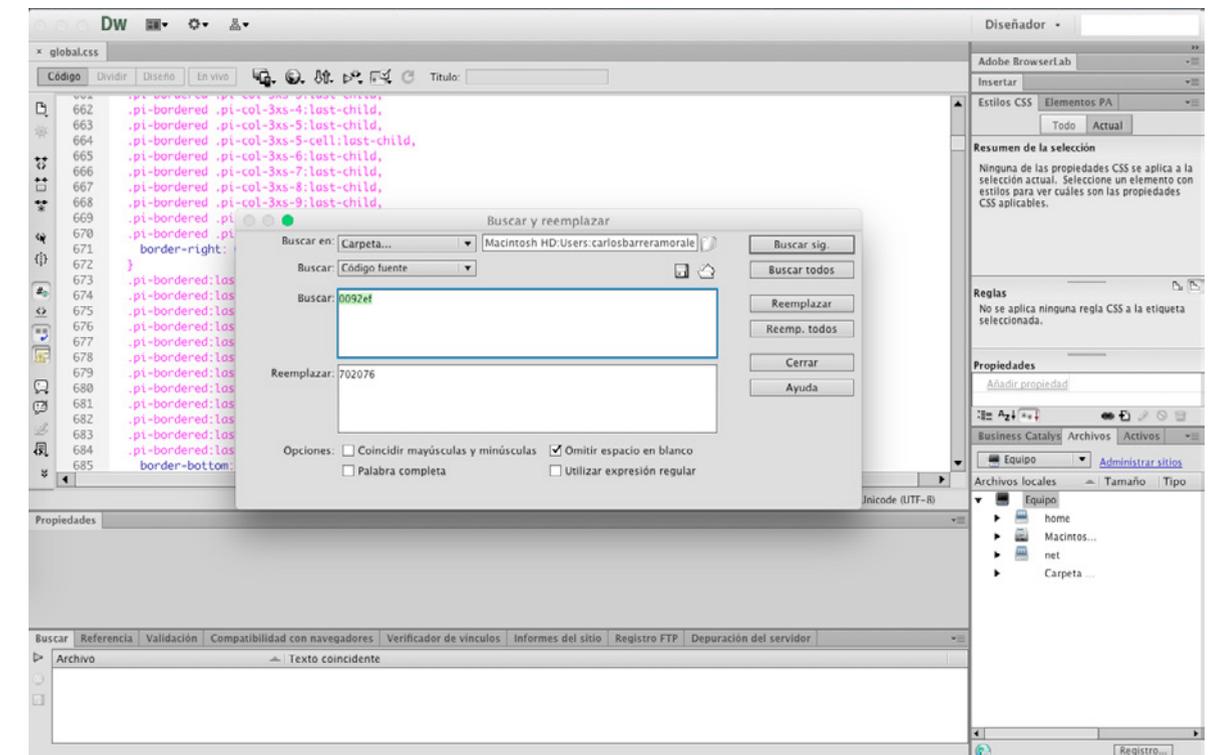
24.2. Plantilla web Aura

En base a esta plantilla, modificando parte del código “html” -introduciendo el contenido escrito deseado-, el código “css” para definir parámetros visuales -color de la tipografía, color de los botones, tamaños tipográficos, etc.-, se ha conseguido un resultado acorde con la imagen de la empresa.

Todo este proceso ha sido desarrollado en el software *Adobe Dreamweaver CS6*. El contenido escrito y la inclusión del material gráfico que se observa ha sido modificado desde el archivo “index.html”, que es el archivo de muestra de la página web.

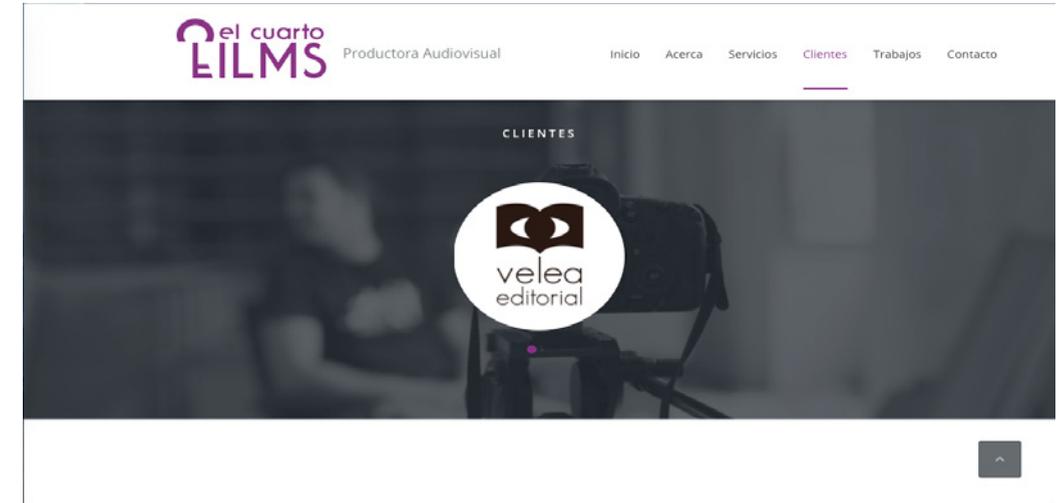
25. Configuración de la web con *Adobe Dreamweaver*

El resto de los parámetros que ha modificado han sido desde los archivos “.css”. En ellos he modificado los códigos de color que he incorporado. Para ello he utilizado una opción que en el menú se llama “*buscar y reemplazar*”. A través de esta opción, sólo he tenido que localizar el código de color que quería modificar, poner el nuevo código que he querido incluir, y posteriormente seleccionar la opción “*reemplazar todos*”. A través de esta orden, el programa busca y reemplaza ese código de color en todos los archivos “.css” que componen la página web.

25.1. Configuración de la web con *Adobe Dreamweaver*



26. Resultados de la web final



26.1. Resultados de la web final

4.5 Creación de material promocional para festivales de cine

Para este apartado, me centré en la creación de piezas formales que se requieren en los festivales de cine. A la hora de presentar un largometraje o cortometraje, es necesario presentar una ficha en la que se recogen todos los datos relevantes a la obra -título, reparto, sinopsis y fotogramas y carátula-. Estas fichas se presentan en diversos formatos: unos más grandes, donde se puede extender la información que se incluye; y otros formatos más compactos en el que se incluye la información imprescindible. Para conocer cómo se presenta esta información he recurrido a la consulta de un festival de cine -14º Festival de Cine de Comedia Paco Martínez Soria: Tarazona y El Moncayo¹ -.

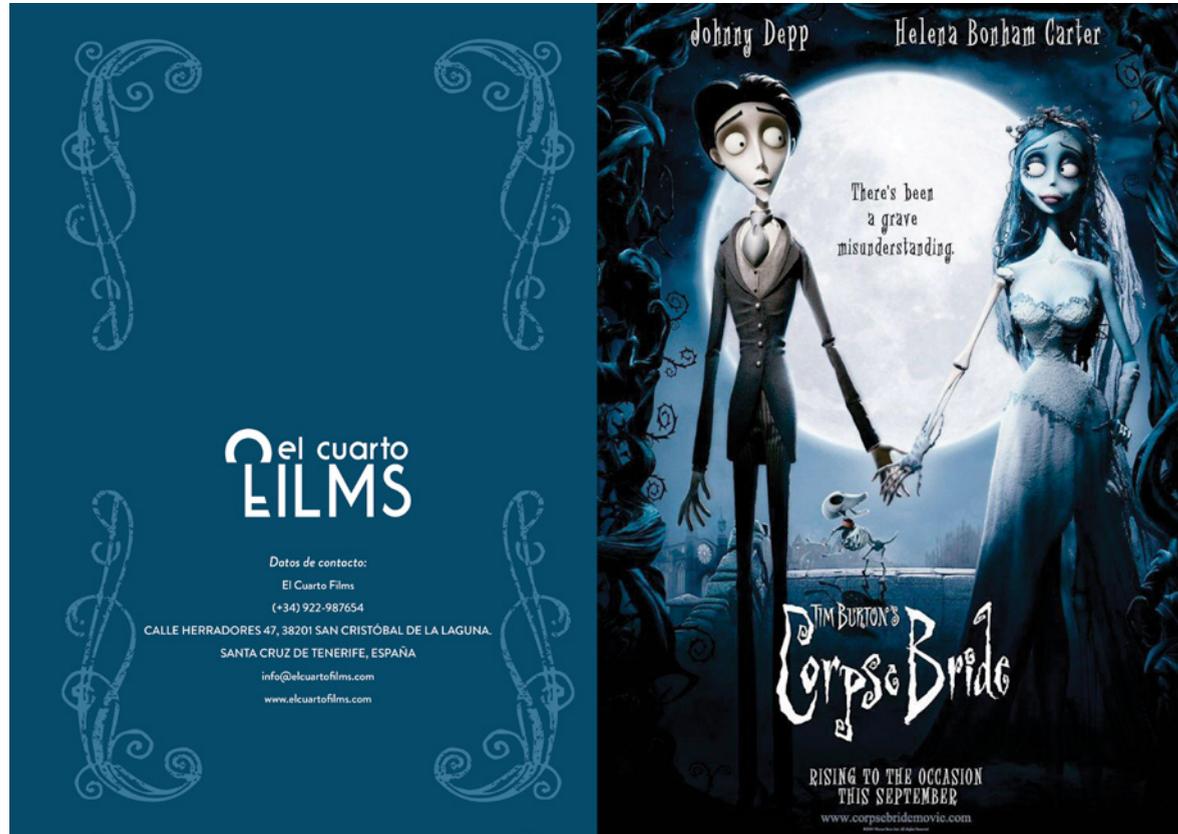
En este apartado me he limitado a crear una serie de fichas de una película ya existente -La Novia Cadáver², de Tim Burton- en diferentes formatos, a modo de ejemplificar lo que he nombrado anteriormente.



27. Fichas de película tamaño A3

1. 14º Festival de Cine de Comedia Paco Martínez Soria: Tarazona y El Moncayo <<http://www.cinetarazonaymoncayo.es>> [Consulta: Junio de 2017]

2. La Novia Cadáver de Tim Burton <<http://www.warnerbros.es/corpsebride/>> [Consulta: Junio de 2017]



27.1. Fichas de película tamaño A3 (exterior)



27.2. Fichas de película tamaño A3 (interior)



28. Fichas de película tamaño A5 (anverso)

La Novia Cadáver

Sinopsis:
Ambientada en un pueblecito europeo en el siglo XIX, esta maravillosa película de animación narra la historia de Victor, un joven que es llevado de repente al mundo de los muertos, donde se casa con una misteriosa novia cadáver, mientras su verdadera novia, Victoria, espera en el mundo de los vivos. A pesar de que la tierra de los muertos resulta ser más animada y colorista que el mundo de los vivos con su estricta educación victoriana, Victor aprende que no hay nada en este mundo, ni en el siguiente, que pueda separarle de su único y verdadero amor. Es una historia de optimismo y romance con una visión alegre de "la otra vida" contada con el clásico estilo de Tim Burton.

Ficha técnica:
 Dirección: Tim Burton/Mike Johnson
 Guionista(s): Tim Burton/Carlos Grangel
 Música: Danny Elfman
 Casting: Michelle Guish
 Diseño de Producción: Alex McDowell
 Dirección de Arte: Nelson Lowry
 Director de fotografía: Pete Kozachik
 Productor(es) ejecutivo(s): Jeffrey Auerbach/Joe Ranft

Casting:
 Johnny Depp
 Helena Bonham Carter
 Emily Watson
 Tracey Ullman
 Paul Whitehouse
 Joanna Lumley
 Albert Finney
 Richard E. Grant
 Christopher Lee
 Michael Gough
 Jane Horrocks
 Enn Reitel
 Deep Roy
 Danny Elfman
 Stephen Ballantyne
 Lisa Kay



Datos de contacto:
 El Cuarto Films - Tlf.:(+34) 922-987654 - C/ Herradores 47,
 38201 San Cristóbal de La Laguna,
 Santa Cruz de Tenerife, España
 info@elcuartofilms.com/www.elcuartofilms.com

el cuarto FILMS

28.1. Fichas de película tamaño A5 (reverso)

4.6 Creación de material para la campaña publicitaria de un evento

En este punto del proyecto, la intención fue crear una campaña publicitaria para un evento. El evento que elegí fue un concierto de música llamado *Alisios Festival Pop*. Para crear todo el material publicitario que acompaña a este evento, me basé en la creación de un evento que he tenido como un encargo real de la emisora *Marcha FM*. Con motivo del décimo aniversario de este evento, he tenido que renovar su imagen por completo. Sin embargo, he realizado algunos cambios gráficos para incorporarlo en este proyecto, y así poder mostrar las competencias necesarias para desarrollar todo el contenido que incorporaría.

Además, cabe destacar que he hecho un estudio previo para ver qué soportes son los utilizados generalmente en la isla de Tenerife, para así poder realizar unas piezas acorde a los medios disponibles.

Todo el material creado lo podemos dividir en varios apartados, que son: objetos de comunicación pública, merchandising y objetos para el evento, creación de piezas web y realización de un vídeo promocional del evento.



29. Arte para el evento *Alisios Festival Pop*

Una vez realizada la imagen del evento, el siguiente paso sería adaptarlo a los formatos que fueran requeridos

4.6.1 Objetos de comunicación pública



Dimensiones: 1,23x1,58m



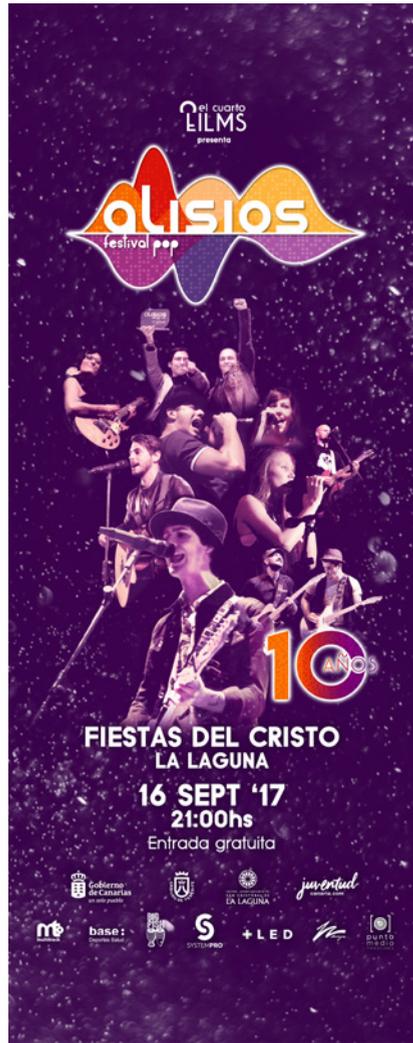
30. Diseño de Mupi para Alisios Festival Pop



Dimensiones: 8x3m



31. Diseño de Valla para Alisios Festival Pop



Dimensiones: 0,50x1,50m



32. Diseño de Banderolas para Alisios Festival Pop



Dimensiones: 12x2,5m



Dimensiones: 2,50x2,50m



33. Diseño de publicidad en guaguas para Alisios Festival Pop

4.6.2 Merchandising y objetos para el evento



Dimensiones: 6x1,20m



Dimensiones: 9x5,8cm



34. Diseño de cartelera para paradas del tranvía para Alisios Festival Pop



35. Diseño de acreditaciones para Alisios Festival Pop



36. Diseño de camisetas para *Alisios Festival Pop*

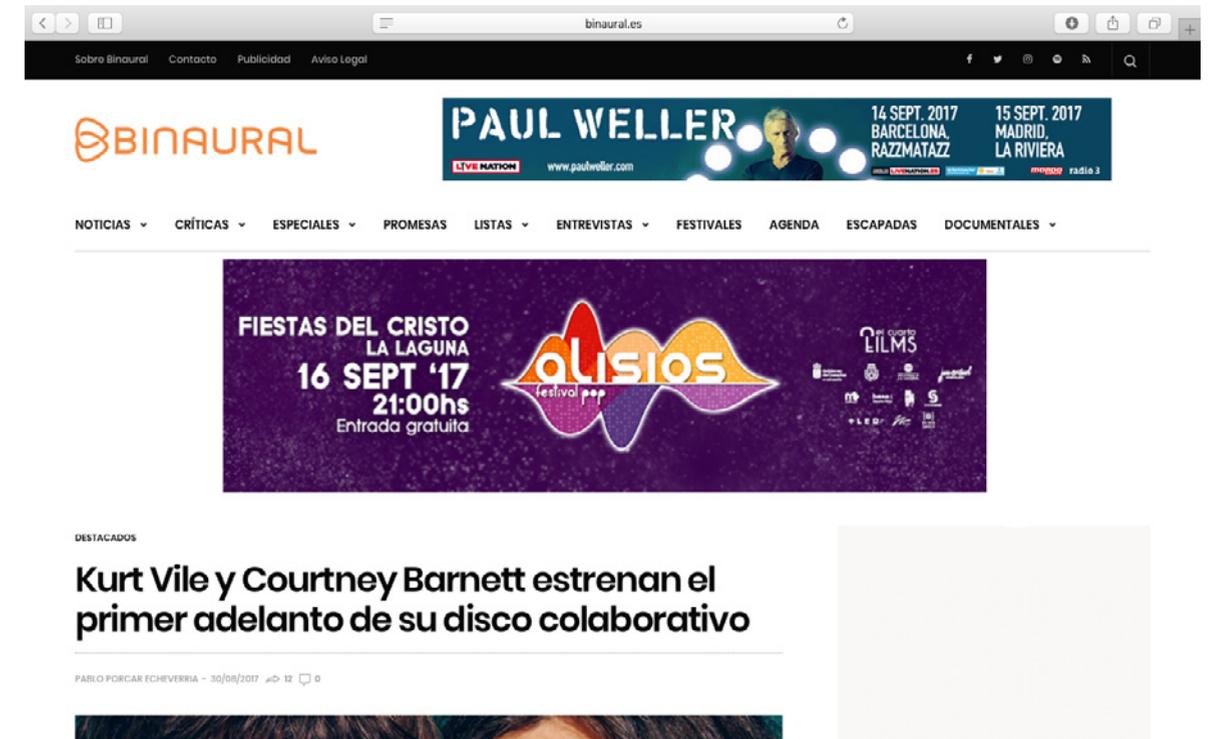


37. Diseño de chapas para *Alisios Festival Pop*

4.6.3 Piezas web



Dimensiones: 664x201px



38. Diseño de banner web para Alisios Festival Pop

4.6.4 Vídeo promocional del evento

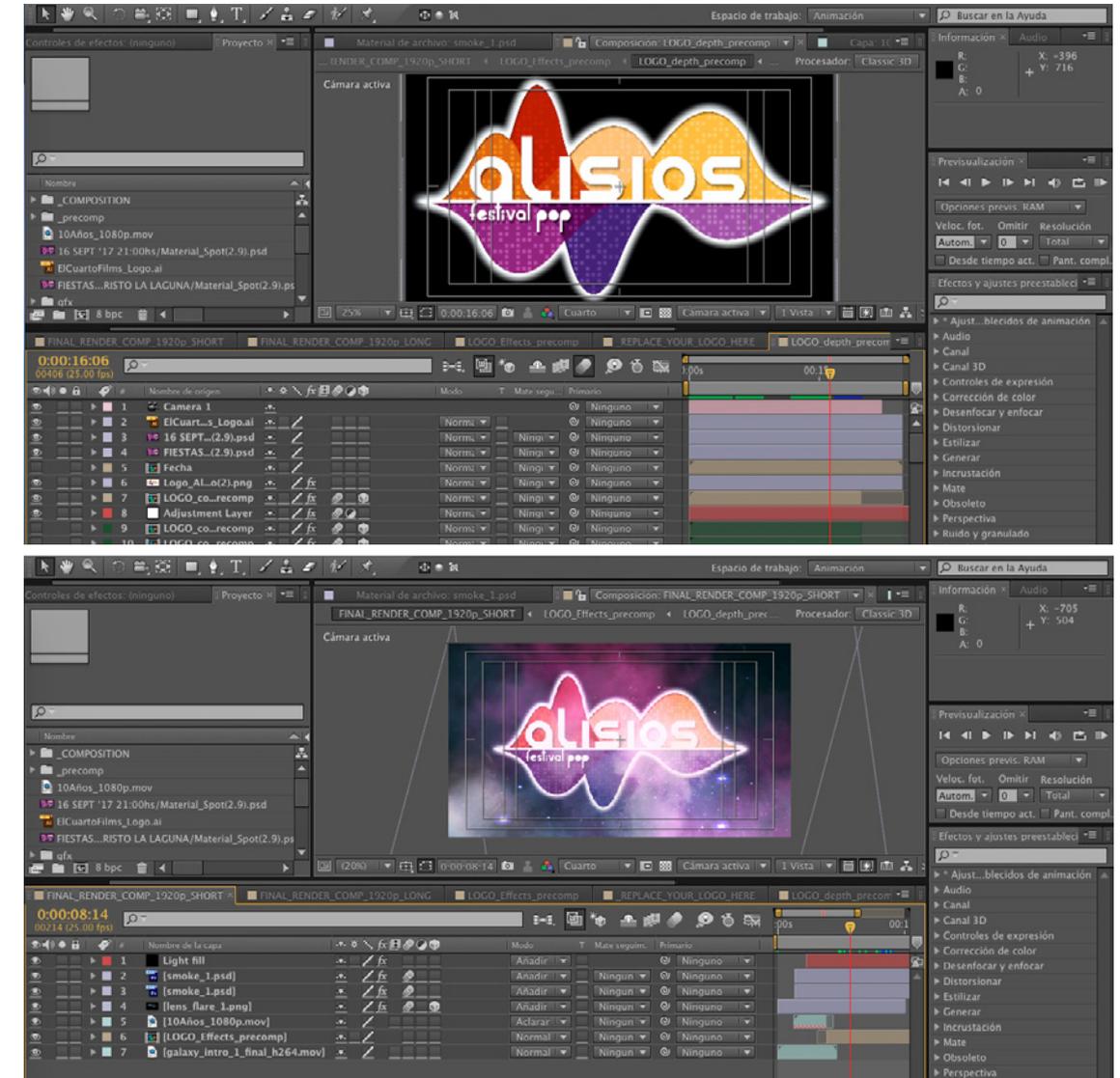
Para la realización de este vídeo tuve que crear un archivo en *Adobe Photoshop CS6* con todas las texturas y los colores y la información que utilicé posteriormente en el vídeo. Además, importé archivos creados en *Adobe Illustrator CS6*, como los logotipos, para incorporarlos en el vídeo.

La primera parte de la elaboración del vídeo la realicé desde una plantilla de “*Adobe After Effects*”, la cual tuve que modificar y definir los parámetros deseados hasta conseguir el resultado deseado. A continuación exporté un primer archivo de vídeo.

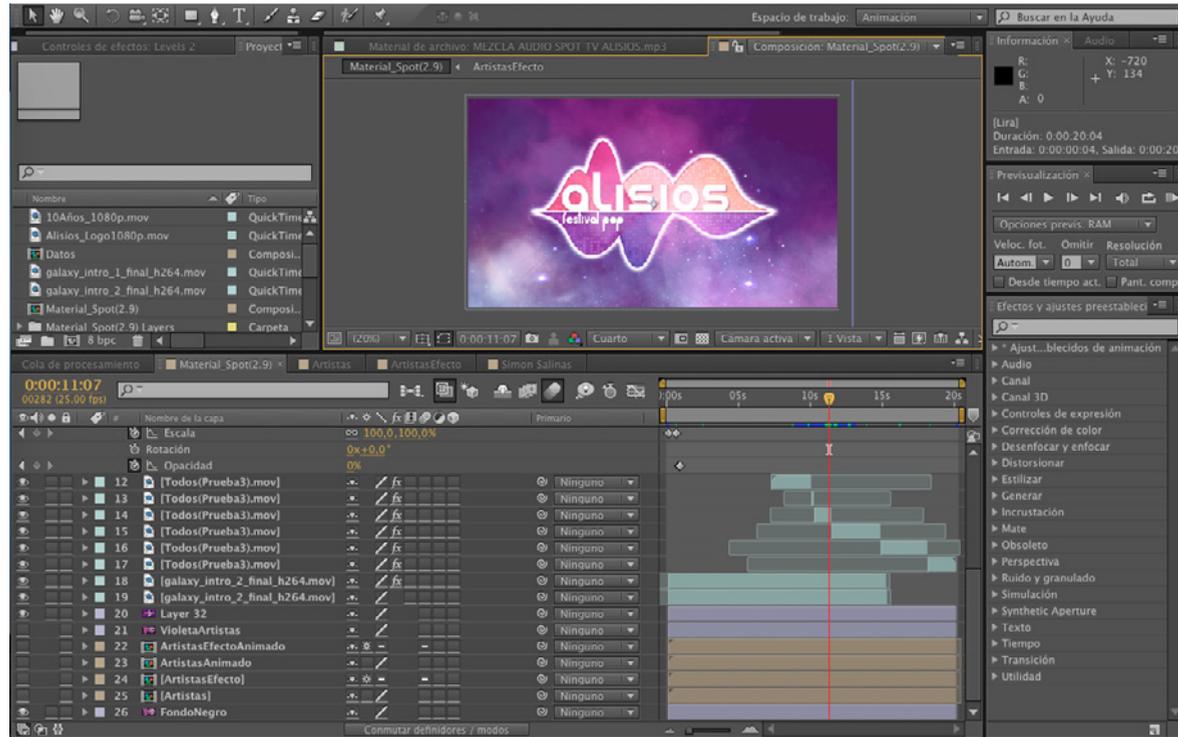
Posteriormente, tuve que hacer un segundo proyecto en *Adobe After Effects*, en el cual le daría al vídeo el ritmo deseado, así como incorporar detalles de color y nuevo contenido que no había incorporado en la anterior exportación -audio, color de fondo y algunos textos-.

Link del vídeo: <https://vimeo.com/232721994>

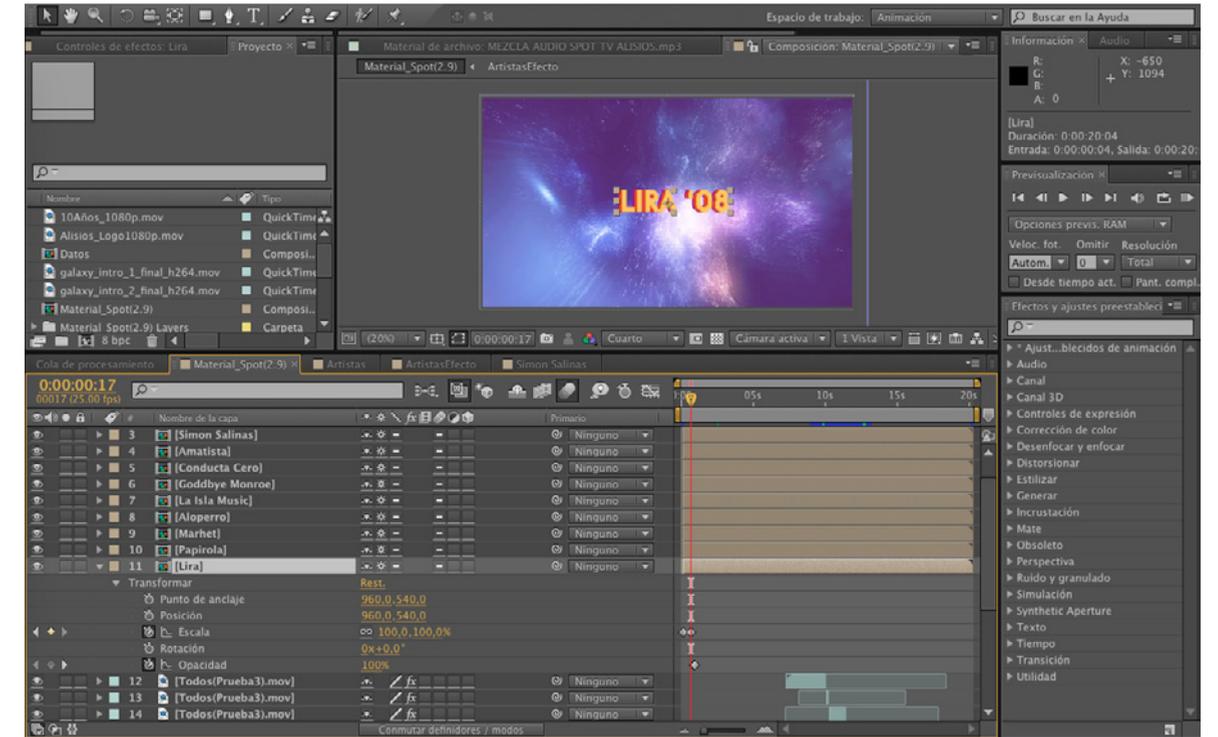
Contraseña: TFG17



39. Proceso de creación de spot para Alisios Festival Pop

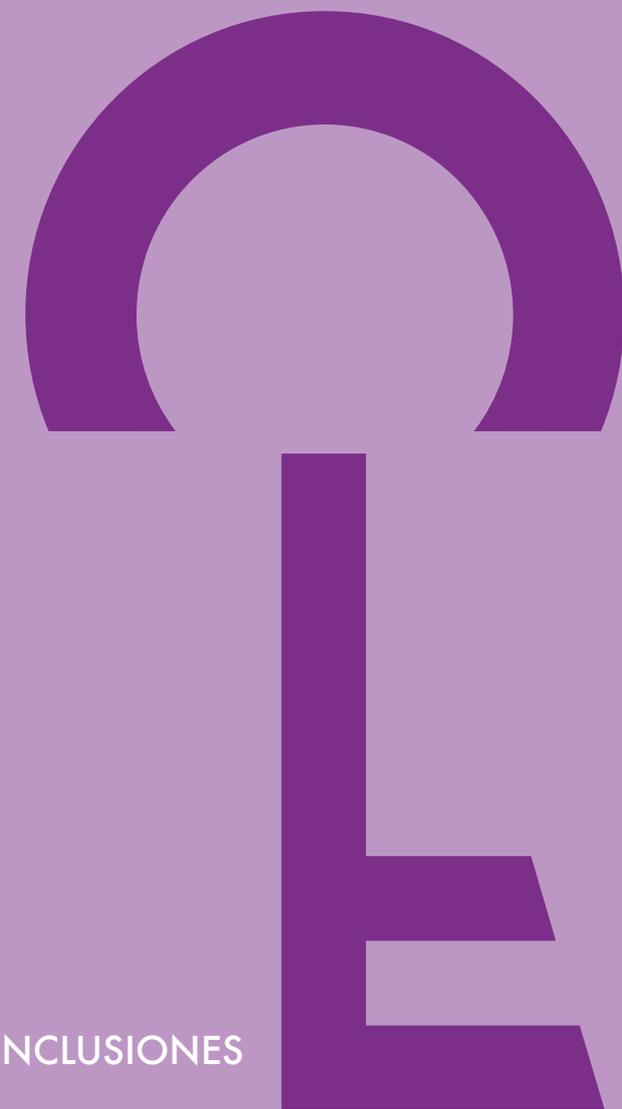


39.1. Proceso de creación de spot para Alisios Festival Pop



39.2. Proceso de creación de spot para Alisios Festival Pop

CONCLUSIONES



5. CONCLUSIONES

Tras haber realizado el proyecto en su totalidad, tan sólo queda realizar un balance que lo que ha supuesto el desarrollo del mismo.

Quisiera empezar hablando de que desde un principio quise hacer un proyecto que, ante todo, fuera enriquecedor a nivel de formación. Al ser el último eslabón dentro del grado, quería ponerme a prueba para saber si realmente estaba capacitado para enfrentarme a un proyecto de bastante envergadura, además de tocar el ámbito audiovisual y mostrar mis capacidades en éste.

En un principio planteé un proyecto en el que su fortaleza estaría en el contenido audiovisual. Al tratar esto con el tutor, y hacerme ver que en ese campo no podría mostrar todos los conocimientos adquiridos a lo largo de toda la carrera, me decepcioné un poco. No pretendía mostrar mis conocimientos técnicos de las materias únicamente, quería retarme a hacer algo que no fuera lo común. Sin embargo, recapacitando un poco, me di cuenta de que podía mostrar una parte de esta inquietud que tenía, sin dejar de lado la otra parte.

Con la ayuda de mi tutor, me he enfrentado al uso de programas que no había usado nunca, y me ha supuesto un aprendizaje enorme. En este proyecto he querido integrar bastantes campos del diseño para comenzar a familiarizarme con algunas herramientas nuevas y así seguir aprendiendo nuevas maneras de crear contenido.

Me gustaría resaltar que, una vez finalizado el proyecto, creo que en un principio tenía una idea bastante ambiciosa de lo que pretendía hacer. Con el transcurso de los meses fui dándome cuenta que lo que quería hacer no iba a ser posible en su totalidad. Sabía que el proyecto iba a terminar como una muestra de una pequeña parte de lo que pretendía hacer. Esto, sin embargo, no ha sido un mal comienzo, ya que al haber puesto una

expectativas tan altas el resultado del proyecto ha llegado a buen puerto.

Debería hacer una especial mención al factor tiempo en todo este desarrollo. Supongo que no he sido el único que considera que necesitaría más tiempo para haber llegado al final sin haber sudado un poco.

En definitiva, considero que haber trabajado en este proyecto me ha ampliado muchísimo los conocimientos de nuevo contenido, que creo que es uno de los pilares de este trabajo. Espero que todo lo que he mostrado a lo largo de esta memoria haya hecho que, aunque sea en algún momento, les haya entusiasmado tanto como a mí me ha entusiasmado hacerlo.



BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

- APROMUR: Asociación de Empresarios de Producción Audiovisual de la Región de Murcia.* [en línea]. [Consulta: Octubre de 2016]. Disponible en: <<http://apromur.net/asociados-2>>
- Asociación de Empresas Audiovisuales de Aragón.* [en línea]. [Consulta: Octubre de 2016]. Disponible en: <<http://www.empresasaudiovisualesdearagon.com>>
- Asociación de Productores Audiovisuales de Castilla-La Mancha.* [en línea]. [Consulta: Octubre de 2016]. Disponible en: <<http://www.apacam.com>>
- Asociación de Empresas de Producción Audiovisual & Productores Independientes de Andalucía.* [en línea]. [Consulta: Octubre de 2016]. Disponible en: <<http://www.aepaa-apria.es>>
- Asociación de Productoras de Cine Publicitario de España APCP.* [en línea]. [Consulta: Octubre de 2016]. Disponible en: <<http://apcp.es>>
- Asociación de Productores Independientes Audiovisuales de Aragón.* [en línea]. [Consulta: Octubre de 2016]. Disponible en: <<https://aproararagon.wordpress.com>>
- Asociación de Empresas de Producción Audiovisual del Principado de Asturias.* [en línea]. [Consulta: Octubre de 2016]. Disponible en: <<http://www.asociaciondeproductoras.com>>
- Associació Productores Audiovisuals Illes Balears.* [en línea]. [Consulta: Noviembre de 2016]. Disponible en: <<http://www.apaib.com>>
- Asociación de Productoras Audiovisuales Independientes del País Vasco.* [en línea]. [Consulta: Noviembre de 2016]. Disponible en: <<http://www.ibaia.org/asociados/>>
- Asociación de Productores Audiovisuales Valencianos.* [en línea]. [Consulta: Noviembre de 2016]. Disponible en: <<http://www.pav.es/html/es/inicio.htm>>
- BEST, K. *Management del diseño: Estrategia, proceso y práctica de la gestión del diseño.* Barcelona: Parramón, 2007.

CHAVES, N. *La imagen corporativa: Teoría y práctica de la identificación institucional*. 3ª edición. Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

Clúster audiovisual de Asturias. [en línea]. [Consulta: Noviembre de 2016]. Disponible en: <<http://www.clusteraudiovisualasturias.com/socios/>>

Clúster audiovisual de Canarias. [en línea]. [Consulta: Noviembre de 2016]. Disponible en: <<http://www.webclac.org>>

Cluster Audiovisual Galego. [en línea]. [Consulta: Noviembre de 2016]. Disponible en: <<http://www.clag.es/es/socios/productoras>>

Escardo: Club de animación 3D. [en línea]. [Consulta: Abril de 2017]. Disponible en: <<http://escardo.com/category/clubdeanimacion3d/tutorial-autodesk-maya>>

EVAMY, M. *Logo*. Londres: Laurence King, 2007.

FAPAE Productoras Audiovisuales. [en línea]. [Consulta: Noviembre de 2016]. Disponible en: <<http://fapae.es/socios/productoras>>

Filmoteca de Extremadura. [en línea]. [Consulta: Octubre de 2016]. Disponible en: <<http://filmotecaextremadura.gobex.es/es/web/guest/empresas-audiovisuales>>

JIMÉNEZ, D. (2015) “Fotografiar el paso del tiempo es posible si sabes cómo: guía completa para realizar time lapses” en *Xataka*, 15 de abril. [en línea]. [Consulta: Marzo de 2017]. Disponible en: <<http://www.xataka.com/fotografia-y-video/guia-completa-para-el-creador-de-time-lapses>>

Kinetic. [en línea]. [Consulta: Diciembre de 2016]. Disponible en: <<http://kinetic.video/services/>>

La Novia Cadáver de Tim Burton [en línea]. [Consulta: junio de 2017]. Disponible en: <<http://www.warnerbros.es/corpsebride/>>

Maskeline. [en línea]. [Consulta: Noviembre de 2016]. Disponible en: <<http://www.maskeline.com/index.php/es/quienes-somos>>

Parc Audiovisual de Catalunya. [en línea]. [Consulta: Octubre de 2016]. Disponible en: <<http://www.parcaudiovisual.cat/es/>>

Photopills. [en línea]. [Consulta: Marzo de 2017]. Disponible en: <<http://es.photopills.com/calculadoras/timelapse>>

Productors Audiovisuals de Catalunya. [en línea]. [Consulta: Octubre de 2016]. Disponible en: <<http://www.pac.cat>>

Publiservic. [en línea]. [Consulta: Agosto de 2017]. Disponible en: <<http://www.publiservic.com>>

SALERO ANIMATION STUDIO, “Reel Salero 2016”. *Vimeo* [en línea]. [Consulta: Abril de 2017]. Disponible en: <<https://vimeo.com/170469945>>

Soporte de Adobe. [en línea]. [Consulta: abril de 2017]. Disponible en: <https://helpx.adobe.com/es/support.html#/top_products>

14º Festival de Cine de Comedia Paco Martínez Soria: Tarazona y El Moncayo. [en línea]. [Consulta: Junio de 2017]. Disponible en: <<http://www.cinetarazonaymoncayo.es>>

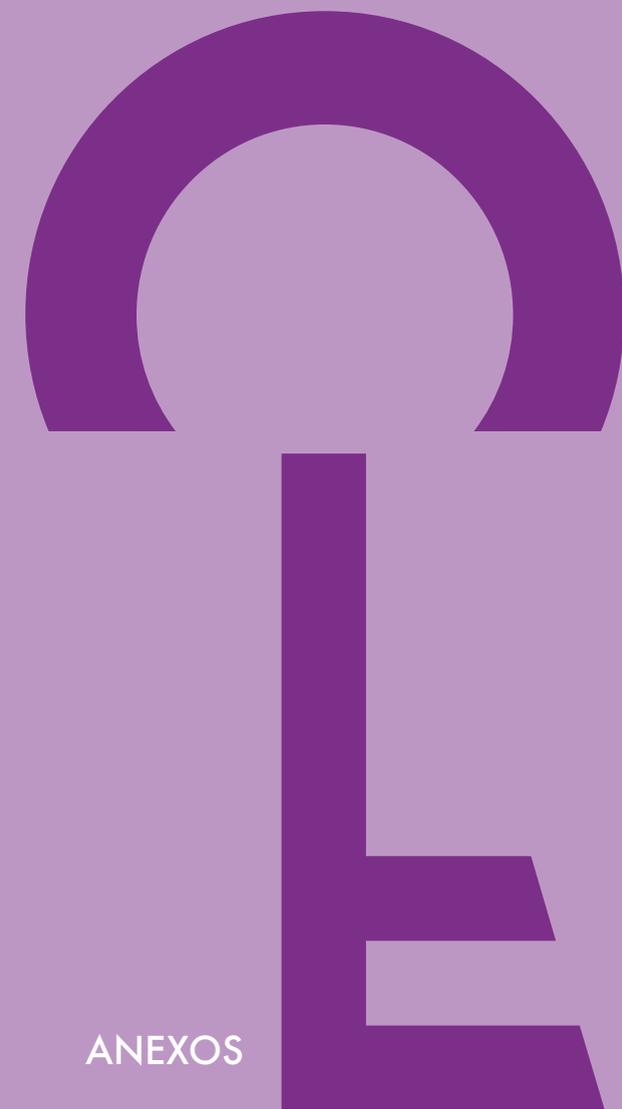
NOTA: Las imágenes que corresponden al pie de imagen 6 en esta memoria han sido sacadas del buscador de imágenes de *Google*. Al no ser este un trabajo de carácter público he hecho uso de ellas. A continuación indico la procedencia de cada una de las imágenes:

<http://www.diariodenavarra.es/noticias/mas_actualidad/television/2016/02/04/historias_para_dormir_disponible_por_sus_anos_402526_1036.html>

<<https://proyectos.habitissimo.es/proyecto/mantener-los-cierres-y-cerraduras-en-buenas-condiciones>>

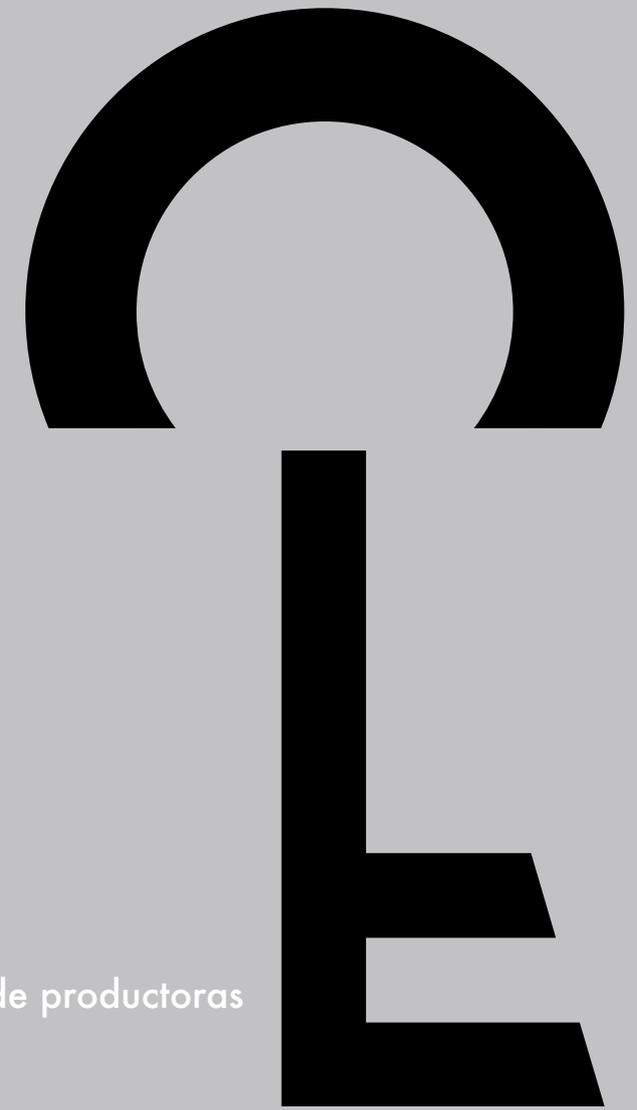
<https://es.wikipedia.org/wiki/Proyección_isométrica>

<http://tarcilajoyas.com/colecciones/llave_mia/>



ANEXOS

ANEXO I. Fichas de productoras



ANDALUCÍA

1.- Nombre: La Séptima Estación

2.- Datos:

Tlf.: 616 756 069

<http://www.septimaestacion.com>

3.- Actividad: Empresa dedicada a la creación de vídeo promocionales, spots publicitarios, postproducción, documentales y televisión (reportajes e informativos).



1.- Nombre: Philmographia

2.- Datos:

Tlf.: 951 05 28 67

Tlf.: 687 56 61 09

<http://philmographia.es>

3.- Actividad: Productora audiovisual especializada en vídeos de eventos, vídeos de empresa y vídeo marketing.



1.- Nombre: Álvaro Medina Visuals

2.- Datos:

<http://www.medinavisuals.com>

3.- Actividad: Álvaro Medina es un realizador audiovisual con una dilatada experiencia de más de diez años en todo tipo de producciones. Desde informativos, espectáculos, deportes, publicidad, corporativos, hasta videoclips, ficción, documentales, etc... En los últimos años se ha especializado en cine digital, trabajando con la mayoría de equipos y formatos de grabación.



1.- Nombre: Dex Media

2.- Datos:

info@dexmedia.es

Tlf.: 955 707 875

Tlf.:615 674 203/615 674 204

Fax: 955 716 360

www.dexmedia.es

3.- Actividad: Videoclips (vídeos musicales, conciertos multicámara), publicidad (spots televisivos, corporativos, industriales, promocionales y vídeos web), documentales (didácticos, investigación, naturaleza y organismos públicos) y televisión.



1.- Nombre: Intuitivo Films

2.- Datos:

info@intuitivofilms.es

Tlf.: 685 82 37 86

http://intuitivofilms.es

3.- Actividad: Productora audiovisual especializada en vídeos corporativos.

INTUITIVOFILMS

Productora Audiovisual

ARAGÓN

1.- Nombre: Miljaus Media

2.- Datos:

hola@miljaus.com

Tlf.: 976 394 200

Tlf.: 661 621 339

<http://www.miljaus.com>

3.- Actividad: Miljaus Media es una agencia de comunicación especializada en la producción de contenidos audiovisuales y multimedia para Internet.



1.- Nombre: Overlook Studio

2.- Datos:

Tlf.: 637 056 086

<http://www.overlookstudio.es>

3.- Actividad: Empresa especializada en creación de contenido audiovisual para redes sociales, fotografías y vídeo tutoriales.



1.- Nombre: Cosmos Fan Comunicación

2.- Datos:

info@cosmosfan.com

Tlf.: 976 227 345

Tlf.: 667 333 390

<http://cosmosfan.com>

3.- Actividad: Cosmos Fan desarrolla producciones audiovisuales desde la fase de desarrollo hasta su distribución. En el terreno de la televisión desarrolla programas, microespacios, series o nuevos formatos. En el campo de la publicidad asume la realización, producción y postproducción de spots. En cine produce documentales, cortos y largometrajes de ficción.



1.- Nombre: Cinemasens

2.- Datos:

info@cinemasens.com

Tlf.: 976 248 351

Tlf.: 665 014 608

<http://cinemasens.com>

3.- Actividad: Productora audiovisual dedicada a la realización de vídeos publicitarios, eventos, reportajes y videoclips.



1.- Nombre: Entropy Studio

2.- Datos:

Tlf.: 976 203 297

Fax.: 976 297 512

<http://www.entropystudio.es>

3.- Actividad: Entropy ha sido pionera en la evolución de los efectos visuales en España con el desarrollo de nuestros propios scripts y sistemas de comportamiento de masas, partículas y fluidos. Entropy Studio se ha convertido en referencia por su calidad y sus sistemas de animación únicos.

ASTURIAS

1.- Nombre: Enfoque TV

2.- Datos:

produccion@enfoque.tv

Tlf.: 699 840 666

Tlf.: 670 446 600

www.enfoque.tv

3.- Actividad: Realización de vídeos corporativos, spots publicitarios, tomas aéreas, vídeos de eventos y streaming.



1.- Nombre: Filiprim

2.- Datos:

info@filiprimaudiovisualstudio.com

Tlf.: 646 955 323

<http://www.filiprimaudiovisualstudio.com>

3.- Actividad: Empresa especializada en vídeos corporativos, retransmisión de deportes y digital signage.



1.- Nombre: Médula Producciones

2.- Datos:

info@medulaproducciones.com

Tlf.: 985 219 989

Tlf.: 659 820 889

<http://medulaproducciones.com>

3.- Actividad: Empresa que ofrece servicios generales de producción.



1.- Nombre: Tierravoz

2.- Datos:

info@tierravoz.com

Tif.: 984 290 041

<http://www.tierravoz.com>

3.- Actividad: Empresa especializada en la creación de documentales y reportajes de contenido social y cultural.



1.- Nombre: Tabú Comunicación

2.- Datos: Rodrigo Lueje

rodrigo@tabucomunicacion.com

Tif.: 609 665 646

Ana Asenjo

ana@tabucomunicacion.com

Tif.: 686 228 984

<http://www.tabucomunicacion.com/>

3.- Actividad: Empresa que orienta su actividad en el asesoramiento, planificación y redacción de guiones, grabación, edición, postproducción (grafismos, infografía 3D, motion graphics, implementación Web, telefonía móvil 3G, streaming,...), y en todos los elementos necesarios para la consecución de obras audiovisuales.



BALEARES

1.- Nombre: Boc Films

2.- Datos: Parc bit edifici disset 1º Planta, Islas Baleares, Palma de Mallorca.

info@bocfilms.com

Tlf.: 600 841 688

<http://bocfilms.com>

3.- Actividad: Productora audiovisual especializada en la realización de imágenes aéreas con drone.



1.- Nombre: Cinética Produccions

2.- Datos: Camino de Sant Llatzet, 6º bajo. 07141 Marratxí. Mallorca, Islas Baleares.

info@cinetica.tv

Tlf.: 971 601 498

Tlf.: 686 650 829

<http://cinetica.tv/?lang=es>

3.- Actividad: Producción (servicios de producción, asistencia en dirección, localizaciones y personal técnico para cine, televisión y publicidad), creación de contenidos audiovisuales (grabaciones, edición y postproducción de vídeo, etalonaje, grafismo, animación en 2D y 3D, sonorización y postproducción de audio), servicios creativos (diseño y mantenimiento web, diseño gráfico, diseño editorial, proyectos transmedia, gestión cultural, fotografía y servicio de noticias), casting y alquiler de material.



1.- Nombre: Mallorca Vídeo

2.- Datos: Carrer del Vinyet, 41 Bajos. Palma de Mallorca, Islas Baleares.

info@mallorcavideo.es

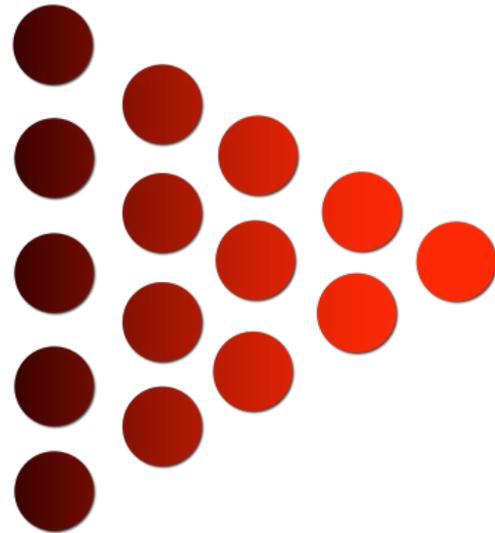
Tif.: 971 781 770

Lourdes Vives/Tif.: 661 335 967

David Fernandez/Tif.: 680 376 010

<http://www.mallorcavideo.es>

3.- Actividad: Realización de spots, vídeos corporativos, documerciales, vídeos institucionales, eventos, videoclips, programas de televisión y documentales.



1.- Nombre: Mosaic Producciones

2.- Datos: Plaza Banc de l'Oli, 10. 7002, Palma de Mallorca, Islas Baleares

Tif.: 651 169 236

Tif.: 971 425 840

<http://www.mosaicprod.com>

3.- Actividad: Empresa dedicada a la creación de spots publicitarios, documentales y televisión.



1.- Nombre: Nova Televisió

2.- Datos: Gremi de Selleters i basters, 14. Pol Son Castelló. 7009, Palma de Mallorca, Islas Baleares.

Tlf.: 971 433 952

Tlf.: 971 434 848

direccio@novatelevisio.com

<http://novatelevisio.com>

3.- Actividad: Empresa especialista en programas en directo.



CANARIAS

1.- Nombre: 12Horas Producciones

2.- Datos: Ginés Cedrés

info@12horasproducciones.com

Tlf.: 928 258 043

Tlf.: 629 486 017

Tlf.: 679 462 077

<http://12horasproducciones.com>

3.- Actividad: 12Horas Producciones es una productora grancanaria de nueva creación, dirigida por Ginés Cedrés y especializada en la producción de eventos, espectáculos y conciertos de música en directo, en la producción de proyectos audiovisuales para cine, TV e Internet, vídeos corporativos y servicios de producción y catering.



1.- Nombre: BC Publicidad

2.- Datos: Javier Gonzalo Duboy

elorganizador@tacticasweb.com

Tlf.: 630 081 563

3.- Actividad: Producción audiovisual especializada en publicidad (spots, publrreportajes y otros vídeos promocionales). Servicios generales de publicidad y de marketing no convencional (acciones de guerrilla, eventos, redes sociales, etc.).

1.- Nombre: Blackout Films

2.- Datos: Rafa Rodríguez

produccion@blackout-films.com

Tlf.: 922 721 070

Tlf.: 679 522 295

www.blackout-films.com

3.- Actividad: La empresa nace como respuesta al auge del uso de cámaras de cine digital en el sector audiovisual: ArriAlexa, RedEpic, Red One, Red Scarlet, Phantom, BlackMagic, Cinema Camera etc. Esta empresa cuenta con un equipo de profesionales especializados para ofrecer asistencia y coordinación en los procesos de preproducción, producción y postproducción.

En BlackOut Films son especialistas en etalonaje, conformado, postproducción digital, fotografía publicitaria y sonido cinematográfico.



1.- Nombre: Digital 104

2.- Datos: Jairo López

contacto@digital104.com

Tlf.: 922 202 370

Tlf.: 677 448 803

www.digital104.com

3.- Actividad: Es una productora audiovisual y distribuidora de cine. Desarrolla producciones propias (sobre todo cortometrajes y documentales) y todo tipo de proyectos por encargo (grabación de espectáculos, corporativos, videoreportajes). Como distribuidora y bajo el sello Digital 104 Film Distribution, representa cortometrajes y largometrajes por festivales de todo el mundo.



1.- Nombre: Dunes Films

2.- Datos: María Sanz

Tindaya. Fuerteventura

cinofilosftv@yahoo.es

Tlf.: 600 281 502

3.- Actividad: Empresa de Services (servicios de apoyo a empresas externas), y que realiza encargos puntuales (guión y apoyo a producción).



1.- Nombre: Easy Productions

2.- Datos: Jacobo Suso

jacobo@easyproductions.es

Tlf.: 629 116 937

Nacho Martínez Cortiña

imcortina@easyproductions.es

Tlf.: 667 964 542

<http://www.easyproductions.es>

3.- Actividad: Easy Productions realiza coproducciones internacionales y producción de cine publicitario y digital. Bilingües en inglés, están especializados en film service: localizaciones, casting, producción, laboral, finanzas, alquiler de materiales propios, etc.



1.- Nombre: El Viaje Films

2.- Datos: Laura González

laura@elviaje.es

Tlf.: 659 204 159

Fax: 922 720 751

www.elviaje.es

3.- Actividad: El Viaje Films es una empresa dedicada a la producción audiovisual en su amplio sentido, pero con una clara vocación hacia proyectos cinematográficos de ficción y documentales de alta calidad creativa, tratados de manera original y con temáticas cercanas a lo social y lo humano.



1.- Nombre: FesTeam

2.- Datos: Guillermo Ríos Bordón

direccion@festeam.net

Tif.: 607 933 219

www.festeam.net

3.- Actividad: FesTeam es una productora de cine, televisión y de eventos culturales. Dirigida por Guillermo Ríos, FESTEAM está dedicada al mundo audiovisual, tanto cine como publicidad profesional, videoclips y todo tipo de videos a nivel de usuario. También disponen de servicio de alquiler de equipo profesional para cine y vídeo.



1.- Nombre: Imaco 89

2.- Datos: M^a Ángeles Horna Andrada y Silvia Sánchez Horna

imaco@imaco89.com

Tif.: 928 382 000

Tif.: 699 056 919

www.imaco89.com

3.- Actividad: Agencia de Comunicación y RRPP, además de productora que ofrece un servicio integral y personalizado a las producciones que ruedan en las Islas. Este servicio incluye la comunicación, las relaciones públicas y el marketing promocional de los proyectos audiovisuales, además del production service.



1.- Nombre: La Botica Audiovisual

2.- Datos: Ángel Valiente

laboticaaudiovisual@gmail.com

Tlf.: 629 131 052

Tlf.: 928 592 108

www.laboticaaudiovisual.com

3.- Actividad: Producción audiovisual en general (cortometrajes, documentales, largometrajes, publicidad de vídeo, cine y foto).

Distribución cinematográfica y no cinematográfica de cortometrajes, documentales y largometrajes en Festivales, Cines, TVs, Plataformas legales de internet, servicios de transportes públicos.

La Botica audiovisual

1.- Nombre: La Casa Animada

2.- Datos: Calle Camino Viejo, 59 1ºC

38280 Tegueste. Tenerife

lacasa@lacasaanimada.com

Tlf.: 922 546 626

www.lacasaanimada.com

3.- Actividad: Estudio de animación dedicado a la creación y desarrollo de proyectos de animación 2D.

La Casa Animada reúne a un equipo de dibujantes, animadores y diseñadores gráficos. También ofertan un programa formativo, impartido por integrantes de su propio equipo, con masterclasses de invitados especiales.



la casa animada

1.- Nombre: La Máquina De Coser

2.- Datos: Jose Víctor Fuentes

josevictor@lamaquinadecoser.com

Tif.: 678 422 788

3.- Actividad: Producción audiovisual para internet, cine y televisión. Servicios de producción para rodajes externos. Producción de festivales de cine.

1.- Nombre: La Mirada

2.- Datos: Ana Sánchez-Gijón

mirada@la-mirada.com

Tif.: 922 150 556

Fax: 922150627

www.la-mirada.com

3.- Actividad: Producción de cine independiente y publicidad de calidad.



1.- Nombre: LaSal, Creadores Asociados, S.L.

2.- Datos: Antonio de Nascimento

El Pilar, 7 6ºD 38002 Santa Cruz de Tenerife

lasal@lasalsal.com

Tif.: 922 099 877

Tif.: 645 493 639

www.lasalsal.com

3.- Actividad: Creación y realización de producción audiovisual, espectáculos, eventos y publicidad en general. Gran parte de la producción audiovisual de la empresa se basa en la producción documental, donde destaca en calidad y diversidad.

1.- Nombre: Lunática

2.- Datos: Mercedes Afonso

mercedesafonso@lunaticaproducciones.com

Tif.: 609 155 345

www.lunaticaproducciones.com

3.- Actividad: Productora audiovisual de ficción, documental y diversas propuestas audiovisuales que abordan con un sello propio y una mirada personal.



1.- Nombre: OEK

2.- Datos: Av. los Menceyes, pasaje 5, nº5.

San Cristóbal de La Laguna 38250

manoloqm@infonegocio.com

Tlf.: 922 253 970

3.- Actividad: Producción de animación. Herramientas creativas y “know-how” técnico para productos audiovisuales de calidad internacional.

1.- Nombre: Pantalla Canaria

2.- Datos: Paco Sotelo

info@pantallacanaria.com

Tlf.: 922 210 290

Tlf.: 629 149 251

<http://www.pantallacanaria.com>

3.- Actividad: Pantalla Canaria es una productora audiovisual con más de 10 años de recorrido. Pantalla Canaria es una empresa integral de vídeo (spots publicitarios, corporativos, institucionales, etc.) y de eventos (proyectores, pantallas gigantes, plasmas, pantallas LED, etc.).

1.- Nombre: Salero Animation Studio

2.- Datos: Marcos Martín

martin@salerostudio.com

Tif.: 647 925 464

<http://www.salerostudio.com>

3.- Actividad: Productora de soluciones tecnológicas integrales y creativas para la publicidad y la comunicación, especializada en la producción de audiovisuales, video marketing corporativo y spots de televisión (Animación 2D/3D, Visual Effects, Motion Graphics, ...) y en el desarrollo de aplicaciones móviles para distintas industrias.

SERVICIOS: Animación 2D, 3D y Motion Graphics, Apps para móviles (IOS, Android y Windows), Videojuegos y Advergaming, Online Marketing, Videos, Diseño de personajes de animación, Storyboards, Aplicaciones BTL utilizando el sensor Kinetic Apps de realidad aumentada, Experiencias en Realidad Virtual.



1.- Nombre: Suelta el Mando

2.- Datos: Santi Gutiérrez

d.producto@sueltaelmando.com

Tif.: 649 856 355

3.- Actividad: Creación y producción de programas de televisión.



1.- Nombre: Sur-Film Canarias

2.- Datos: Juan

info@sur-film.com

Tlf.: 609 813 855

<http://www.sur-film.com>

3.- Actividad: Empresa de producción audiovisual y de servicios de producción con una larga y reconocida trayectoria en el sector, tanto a nivel nacional como internacional.



1.- Nombre: The Boss

2.- Datos: Yurena Domínguez

info@thebossweb.com

Tlf.: 673 777 587

<http://thebossweb.com>

3.- Actividad: Servicios globales de publicidad, diseño gráfico y producción audiovisual. Alquiler de vehículos especializados para rodajes y promociones.



1.- Nombre: Tinglado Films

2.- Datos:

info@tingladofilm.es

Tlf.: 696 551 454

Fax: 922 830 471

www.tingladofilm.es

3.- Actividad: Productora audiovisual especializada en trabajos independientes y consensado ético: películas singulares y universales, historias intimistas y humanas que no buscan la bendición de las tendencias ni de la comercialización audiovisual actual.

The logo for TingladoFilm features the company name in a blue, sans-serif font. The 'i' in 'Film' is lowercase and has a dot, while the rest of the letters are uppercase.

1.- Nombre: Videoreport Canarias

2.- Datos: Esteban Morales

esteban@videoreportcanarias.es

Tlf.: 922 238 830

Tlf.: 928 474 059 (extensión 5322)

www.videoreportcanarias.es

3.- Actividad: Servicios integrales para televisión.

The logo for Videoreport Canarias S.A. consists of a green graphic of a cluster of dots of varying sizes, resembling a sunburst or a molecular structure, positioned above the company name. The name 'videoreport' is in a lowercase, green, sans-serif font, and 'canarias s.a.' is in a smaller, lowercase, green, sans-serif font below it.

1.- Nombre: Volcano Films

2.- Datos: Encarna Pérez (Coordinadora de Producción)

volcanofilms@volcanofilms.com

Tlf.: 922 285 160

Fax: 922 284 834

www.volcanofilms.com

3.- Actividad: Empresa de servicios globales de producción dirigidos a productoras, tanto nacionales como extranjeras que vienen a Canarias a desarrollar su actividad.



1.- Nombre: The Alejandro Gil Branding Company

2.- Datos: hola@alejandrogil.eu

http://alejandrogil.eu

3.- Actividad: Estudio de animación y branding.



1.- Nombre: The Broadcast Design Company

2.- Datos: Argentina Oliva

argentina@tbdc.tv

Tlf.: 922 620 249

<http://tbdc.tv>

3.- Actividad: Empresa especializada en animación y motion-graphics.



CANTABRIA

1.- Nombre: Burbuja Films

2.- Datos:

Tlf.: 942 339 020

Tlf.: 620 534 441

burbujafilms@burbujafilms.com

<http://www.burbujafilms.com>

3.- Actividad: Producción de ficción (largometrajes y cortometrajes), producción de documentales y producción por encargo (publicidad, reportajes o grabación de eventos).



1.- Nombre: Frunfo Films

2.- Datos: Tlf.: 676 034 167

info@frunfofilms.com

<http://www.frunfofilms.com>

3.- Actividad: Empresa dedicada a la realización de vídeos corporativos para empresas, instituciones, spots publicitarios, grabación de eventos y realización y producción de cortometrajes.



1.- Nombre: Ilumina Films

2.- Datos: Calle Florida N° 1, 1º Derecha, 39001 Santander, Cantabria.

Tlf.: 942 760 603

Alberto Matabuena/Tlf.: 665 131 506/alberto@iluminafilms.com

Sara Fortuna/Tlf.: 669 834 795/sara@iluminafilms.com

<http://iluminafilms.com>

3.- Actividad: Servicios generales de producción.



1.- Nombre: JAC Media

2.- Datos: Avda. Herrera Oria nº 49 C.P, 39011 Santander, Cantabria.

Tlf.: 942 331 072

Tlf.: 656 772 381

produccion@jacmedia.es

<http://www.jacmedia.es>

3.- Actividad: Empresa dedicada a prestar servicios audiovisuales con un enfoque creativo y práctico para empresas, agencias de publicidad, agencias de eventos, de comunicación y RR.PP, instituciones, asociaciones, televisión, plataformas digitales y de contenidos.



1.- Nombre: Trevol Audiovisual

2.- Datos: Avda. José María Pereda. Chalet 2-F, 39110, San Cibrián, Cantabria.

Tlf.: 942 765 083

trevol@trevolaudiovisual.es

<http://www.trevolaudiovisual.es/web/>

3.- Actividad: Trevol Audiovisual es una productora de vídeo y televisión situada en Cantabria. Desde Santander acometen múltiples proyectos de producción audiovisual, como vídeo corporativo, vídeo promocional, vídeo de formación, vídeo industrial, o vídeo publicitario. Son especialistas en cobertura audiovisual informativa de noticias para medios de comunicación, así como para realización multicámara de eventos en directo. También son la referencia para el streaming de vídeo en directo o la grabación y difusión de ponencias, seminarios y congresos.



CASTILLA-LA MANCHA

1.- Nombre: FMCreativa Studio

2.- Datos: <http://www.fmcreativa.com>

3.- Actividad: Empresa dedicada a desarrollar campañas de contenidos audiovisuales, servicios de filmación de Bodas, promoción de productos del sector turismo y servicios de operador de cámara y editor de video.



1.- Nombre: Titi Records

2.- Datos:

Tlf.: 670 352 650

info@titirecords.es

<http://titirecords.es>

3.- Actividad: Productora que ofrece servicios generales (vídeos corporativos, reportajes y documentales, videoclips, vídeos publicitarios y vídeos de ficción), además de servicios de diseño gráfico y web, fotografía y talleres de formación.



CASTILLA Y LEÓN

1.- Nombre: Dream Zero Films

2.- Datos:

Tlf.: 619 11 41 01

dreamzerofilms@gmail.com

<http://www.dreamzerofilms.com>

3.- Actividad: Empresa dedicada a la creación de contenido audiovisual (ficción, documental, videoclips, publicidad y eventos).



1.- Nombre: El Grifilm Productions

2.- Datos: Corro de Santo Domingo 15, 47862 Uruña, Valladolid.

Tlf.: 983 033 919

info@elgrifilmproductions.com

<http://www.elgrifilmproductions.com>

3.- Actividad: Empresa especializada en producción de documentales y en traducción e interpretación.



1.- Nombre: Planetazul Producciones

2.- Datos:

<http://www.planetazulproducciones.com>

3.- Actividad: Productora especializada en crear material audiovisual centrado en turismo, naturaleza y agroalimentación.



1.- Nombre: Trece Grados

2.- Datos: Calle Barrionuevo, 2 . 9400, Aranda de Duero, Burgos, Castilla y León.

Tlf.: 947 546 391

Tlf.: 676 404 515/696 179 204

info@trecegrados.com

www.trecegrados.com

3.- Actividad: Trece Grados es una empresa joven y llena de entusiasmo que nace con la intención de cubrir el sector audiovisual en Castilla y León. Realiza todo tipo de trabajos en publicidad, cine, televisión y vídeo.



1.- Nombre: Vidicam Producciones

2.- Datos: Calle La Paz, 14. 5003, Ávila.

Tl.f: 920 250 238

Tif.: 600 414 343

info@vidicam.es

http://vidicam.es

3.- Actividad: Empresa dedicada a servicios generales de imagen, sonido, producción e iluminación.



CATALUÑA

1.- Nombre: Alea

2.- Datos: Passatge Roger de Flor 16, Izq. 8025, Barcelona.

Tif.: 932 076 850

info@aleadf.com

http://www.aleadf.com

3.- Actividad: Desde su fundación en 1994 por Daniel Hernández y Pablo Usón, ALEA ha producido y realizado más de 50 documentales y películas de ficción para Televisión, Cine e Internet.



1.- Nombre: Bamf Producciones

2.- Datos: Torrent de Can Mariner 41-43. 8031, Barcelona

Tlf.: 934 204 090

Fax.: 934 291 229

<http://bamfproducciones.com>

3.- Actividad: Bamf Producciones proporciona la posibilidad de contar con el desarrollo íntegro de los spots, desde la idea creativa, story-board, producción, rodaje, post-producción hasta la entrega de la copia definitiva. Por otro lado, puede limitar su trabajo estrictamente a la producción del spot, trabajando con otra agencia creativa externa.

Como productora independiente de documentales, Bamf Producciones puede desarrollar reportajes de empresa, o incluso alguna línea publicitaria basada en este formato.



Bamf
P R O D U C C I O N E S

1.- Nombre: El Terrat

2.- Datos: Plaça Sant Agustí Vell, 16. 8003, Barcelona.

Tlf.: 934 580 727

<http://www.elterrat.com>

3.- Actividad: El cometido de EL TERRAT es crear y producir formatos de entretenimiento y ficción para cualquier soporte de televisión, internet o teatro, entre otros. Tiene la misión y la vocación de cubrir las necesidades artísticas de los socios creativos y a la vez de perseguir la captación de los mejores talentos externos. Para ello cuenta con un equipo de contenidos especializado en ficción televisiva y cinematográfica, nuevos formatos, humor y entretenimiento, internet, publicidad y marketing.



1.- Nombre: Mun Films

2.- Datos: C/ Tirso de Molina 36. 8940, Cornellà de Llobregat

Tlf.: 934 748 028

Tlf.: 637 201 036

info@munfilms.com

<http://www.munfilms.com/es/>

3.- Actividad: Servicios generales de creación y producción audiovisual.



1.- Nombre: Soul Produccions

2.- Datos: Camí de Can Quintana, 2, 1º 1ª. 8350, Arenys de Mar, Barcelona.

Tlf.: 938 675 981

info@soulproduccions.com

<http://soulproduccions.com>

3.- Actividad: La productora audiovisual independiente Soul Produccions se constituyó en el año 2002 con un doble objetivo: producir una amplia oferta de productos audiovisuales y, por otro, prestar servicios audiovisuales para cine, televisión, publicidad e internet.



COMUNIDAD VALENCIANA

1.- Nombre: BSV Producción

2.- Datos: Calle Felipe Salvador, 10-12. 46022, Valencia.

Tlf.: 963 940 036

Tlf.: 655 863 261

Fax: 963 308 557

info@bsvproduccion.com

http://bsvproduccion.com

3.- Actividad: Productora audiovisual de servicios generales.



1.- Nombre: DACSA Produccions

2.- Datos:

Tlf.: 619 726 119

xavier@dacsaproduccions.com

http://www.dacsaproduccions.com

3.- Actividad: DACSA Produccions es una empresa productora que cuenta con una experiencia de más de 20 años en la profesión. Focalizada en el desarrollo de producciones de largometraje, cuenta también con una amplia experiencia en formatos televisivos (TV-Movies y programas), publicidad y videoclip. Abarcando todo el proceso de producción, desde la pre-producción hasta la post-producción, pasando por el desarrollo de guión, grabación, edición, subtítulo... La empresa productora cuenta también con un equipo multidisciplinar, que abarca desde la animación hasta la búsqueda y gestión de localizaciones.



1.- Nombre: Diodo Media

2.- Datos:

Javi Rumi

Tlf.: 639 227 643

javi.rumi@diodo-media.es

Marina Sanjuán

Tlf.: 695 146 136

marina.sanjuan@diodo-media.es

Alicia Medina

Tlf.: 617 102 991

alicia.medina@diodo-media.es

contacto@diodo-media.es

<http://diodo-media.es>

3.- Actividad: Empresa dedicada a la grabación y edición de vídeos corporativos, vídeos de eventos, periodismo audiovisual, cortometrajes o documental.



1.- Nombre: HV Producciones

2.- Datos: San Vicente Mártir, 84 (1º, 1ª). 46002, Valencia.

Tlf.: 963 940 551

info@hv-producciones.com

<http://www.hv-producciones.com>

3.- Actividad: Servicios integrales de producción audiovisual (ideas, producción, grabación y postproducción) y vídeo streaming.



1.- Nombre: L'Andana Audiovisual

2.- Datos: Calle San Vicente Mártir, 91, 6º /12ª. Valencia.

Tlf.: 961 391 194

Tlf.: 661 948 817

info@landana-audiovisual.com

http://landana-audiovisual.com

3.- Actividad: Productora con conocimientos para realización de spots y vídeos corporativos, vídeo streaming, reportajes, documentales y programas de televisión.



EXTREMADURA

1.- Nombre: Derivas Films

2.- Datos: Estudios Auriga. Ctra. de Baños de Montemayor s/n, (CC-82). 10700, Hervás, Cáceres.

Tlf.: 927 474 836

Tlf.: 628 404 953/659 165 107

info@derivafilms.com

http://www.derivasfilms.com

3.- Actividad: Derivas Films es una productora independiente que apuesta por proyectos de ficción, artísticos y experimentales dentro del ámbito cinematográfico. Su sede se encuentra en los Estudios Auriga, en el norte de la provincia de Cáceres.



1.- Nombre: The Glow

2.- Datos: C/ Ricardo Romero, 56. Almendralejo.

Tlf.: 600 273 003

Tlf.: 924 677 530

info@theglow.es

<http://www.theglow.es>

3.- Actividad: The Glow es una productora audiovisual de servicios y producción propia, especializada en animación, grafismo y efectos visuales. Aporta sus conocimientos de diseño, producción, modelado y animación 3D, ilustración y diseño, animación 2D, stop-motion... a producciones de otras agencias o productoras.



1.- Nombre: Plus Producciones

2.- Datos: Calle Ébano 2. 6011, Badajoz, Extremadura.

Tlf.: 924 232 805

Tlf.: 662 322 459

info@plusproducciones.com

<http://plusproducciones.com>

3.- Actividad: Empresa que realiza vídeos institucionales y corporativos, spots, publrre-portajes y vídeos de producto, programas de televisión, coberturas informativas ENG y de eventos, producciones de ficción, documentales y videoclips, servicios de streaming y realización en directo, infografía y postproducción, y cuentan con sets de chroma key.



1.- Nombre: Tragaluz

2.- Datos: Calle de Muñoz Torrero, 22. 6001, Badajoz, Extremadura.

Tlf.: 924 245 493

tragaluz@tragaluz.com

http://tragaluz.com

3.- Actividad: Tragaluz es una productora que diseña integralmente cualquier tipo de evento escénico, espectáculos, galas, entregas de premios; organiza festivales, muestras audiovisuales y exposiciones; genera spots y vídeos promocionales; crea vídeos didácticos y formativos; tiene servicios de postproducción (montaje, corrección de color, grafismo, integración, composición, postproducción de sonido, transfer a DCP y Blu Ray); ofrece servicios para rodajes (localizaciones, castings, vídeo asistencia, producción); gestiona eventos (diseño y producción de galas, entregas de premios y espectáculos escénicos); y tienen servicio de alquiler e instalaciones de sistemas de proyección, iluminación y sonido.



1.- Nombre: Zagal Audiovisual

2.- Datos:

3.- Actividad: Productora de contenidos y servicios audiovisuales y cinematográficos, situada en Cáceres (Extremadura). Ofrecen, además, servicios auxiliares (disponen de un estudio/plató para realizar grabaciones, rodajes, castings y sesiones fotográficas) y servicios de localizaciones.

**Zagal
Audiovisual**



GALICIA

1.- Nombre: Adivina Producciones

2.- Datos: Rúa do Sendeiro, 3. 15172, Oleiros, A Coruña, Galicia.

Tlf.: 981 638 569

Fax: 981 637 221

Jorge Algora

jorge@adivina.com

<http://www.adivina.com>

3.- Actividad: Adivina Producciones es, con una trayectoria de 25 años, una empresa pionera en la producción audiovisual en Galicia. Ofrece cuatro líneas de producción diferenciadas: Producción de ficción, documental, TV y publicidad.

adivina
p r o d u c c i o n e s

1.- Nombre: Centroña Producións Audiovisuais

2.- Datos: Profesor Luis Díaz González, Local 13-E. 15011, A Coruña, Galicia.

Tlf.: 981 925 122

info@centroña.es

<http://centroña.es/es/>

3.- Actividad: Productora de contenidos y formatos para televisión.



CENTROÑA
PRODUCIÓN S AUDIOVISUAIS

1.- Nombre: Congo**2.- Datos:** Enrique Mariñas, 36. 15009, A Coruña, Galicia.

Tlf.: 981 217 746

Fax: 981 217 747

Ana Riveiro

anariveiro@congoproducciones.com

<http://www.congoproducciones.com>**3.- Actividad:** Productora gallega con mayor especialización y experiencia en la producción de contenidos publicitarios gráficos y audiovisuales para televisión, cine y radio. Compite actualmente en el mercado nacional de producción publicitaria y en su proyecto de expansión, se encuentra inmersa en la realización de otros formatos y canales de carácter documental y cinematográfico.**1.- Nombre:** Faro**2.- Datos:** Carretera de Camposancos, 84-86. Vigo, Galicia.

Tlf.: 986 213 809

Fax: 986 299 528

Javier Collazo

javiercollazo@productorafaro.com

<http://www.productorafaro.com/es>**3.- Actividad:** Televisión: Productora Faro es pionera en España con la transmisión de contenidos audiovisuales a través de tecnología 3G/4G combinada con conexión por satélite en banda Ka. Con esta tecnología se disminuyen costes de transmisión.

Cine: Productora Faro lleva desarrollando producciones para la industria cinematográfica tratando de impulsar a profesionales y proyectos de la comunidad gallega y española a nivel nacional e internacional.

Grupos empresariales: Productora Faro hace spots y todo tipo de vídeos (industriales, institucionales, corporativos y formativos) que ayuden a empresas e instituciones a transmitir su imagen y mejorar su comunicación.



1.- Nombre: Setemedia

2.- Datos: Rúa das Hedras, Nave 104-C. 15895, Ames, A Coruña, Galicia.

Tlf.: 981 941 762

produccion@setemedia.com

<http://www.setemedia.com>

3.- Actividad: Setemedia abarca desde la producción audiovisual de programas de televisión, documentales o vídeos corporativos hasta las conexiones en directo, pasando por otros servicios como las retransmisiones multicámara, el alquiler de equipos ENG y la edición y postproducción.



MADRID

1.- Nombre: 37 Paquidermos

2.- Datos: Calle de Vicente Camarón, 21. 28011, Madrid.

Tlf.: 692 152 113

37@37paquidermos.com

Diego J. Fernández

diego@37paquidermos.com

Tlf.: 692 152 113

Héctor Bobo

hector@37paquidermos.com

Tlf.: 673 465 400

<http://www.37paquidermos.com>

3.- Actividad: Productora que ofrece servicios para la creación de contenido audiovisual para publicidad, cortometrajes, virales, videoclips, vídeo corporativo y de empresa, vídeos de producto y vídeo de formación y tutoriales; y además ofrece servicios de producción (localizaciones, castings, plató y croma, edición y postproducción, animación y motion graphics y composición de música).



1.- Nombre: Cosmika

2.- Datos:

Tlf.: 918 184 901

hola@cosmika.es

3.- Actividad: Empresa especializada en producción audiovisual en vídeos para empresa, motion graphics y grabación de eventos, y entrevistas.



1.- Nombre: Medya Audiovisual

2.- Datos: Calle Martín de los Heros, 77. Madrid.

Tlf.: 917 528 213

Tlf.: 692 665 232

info@medya-audiovisual.com

<http://medya-audiovisual.com>

3.- Actividad: Productora audiovisual que ofrece servicios de creación de vídeos publicitarios, motion graphics y services.



1.- Nombre: Pulsa Rec

2.- Datos: Calle Parque Eugenia de Montijo, 74. Madrid.

Tlf.: 912 259 321

Tlf.: 647 391 889

contacta@pulsarec.es

<http://www.pulsarec.es>

3.- Actividad: Productora dedicada a la realización de vídeos de empresa, emisión en streaming HD, marketing digital (vídeos para redes sociales, motion graphics), vídeo formación (vídeo tutoriales, vídeos demostrativos, grabación de ponencias), televisión (spots, reportajes, entrevistas) y grabación de espectáculos (eventos, conciertos, obras de teatro).



1.- Nombre: Sinedie

2.- Datos: Avenida de Manoteras 8, Escalera 3, 1º A. 28050, Madrid.

Tlf.: 912 600 262

contact@sinedie.tv

<http://sinedie.tv>

3.- Actividad: Productora audiovisual con sedes en Madrid y Santiago de Chile, dedicada a la producción y postproducción de contenidos audiovisuales ATL y BTL. Ya sea en forma de spots o comerciales, branded content, videoclips o proyectos de animación, su objetivo es crear productos innovadores y de calidad.

MELILLA

1.- Nombre: Aguila Producciones

2.- Datos: Avenida Juan Carlos I Rey, Esquina Calle Sidi Abdelkader, 15, 1º Izq. 52001, Melilla.

Tlf.: 952 681 730

Tlf.: 616 761 398

aguilaprod@gmail.com

<http://www.aguilaproducciones.com/Bienvenida.html>

3.- Actividad: Aguila producciones es una productora audiovisual, grafica y foto estudio, radicada en Melilla dedicada a ofrecer contenidos de diferentes características relacionadas con los medios audiovisuales, de diseño y de fotografía, así como una empresa encargada de organizar, grabar, realizar books fotográficos, eventos, spots de televisión, bodas, videoclips, diseño grafico, folletería, catálogos y revistas. Con varias décadas de experiencia en la industria, los directores de Aguila Producciones le proporcionarán los mejores servicios de rodaje, de fotografía y diseño, ya que cuenta con todos los equipos necesarios y adaptados al nuevo formato FULL HD y álbum digital.



MURCIA

1.- Nombre: 24 fps Producciones

2.- Datos:

Tlf.: 968 300 463

info@24fps.es

<http://www.24fps.es>

3.- Actividad: Productora especializada en la creación de spots publicitarios. Pertenece al grupo audiovisual multidisciplinar Maskeline.



1.- Nombre: Asta 13

2.- Datos: Carril de los Chornos, 112. 30009, La Arboleja, Murcia.

Tlf.: 968 296 877

comunicacion@asta13.com

<http://www.asta13.com>

3.- Actividad: Empresa especializada en la producción audiovisual, en la creación y la producción de contenidos para medios de comunicación audiovisuales, especialmente para televisión e Internet, utilizando diversos soportes y géneros como la ficción, el documental y la publicidad.



1.- Nombre: Luna de Ítaca Producciones

2.- Datos: Ermita de los Remedios, 11. 30006, Puente Tocinos, Murcia.

Tlf.: 968 300 463

produccion@lunadeitaca.com

<http://www.lunadeitaca.com>

3.- Actividad: Productora que nace con la intención de acometer el mercado de cinematografía y contenidos audiovisuales y digitales en el ámbito, no sólo regional, sino nacional e internacional, de forma diferente, aplicando metodologías y procedimientos implantados en empresas internacionales (americanas y europeas), pero con los medios y recursos propios de nuestra tierra. Pertenece al grupo audiovisual multidisciplinar Maskeline.



1.- Nombre: Mister Cinema

2.- Datos: Ermita de los Remedios, 11. 30006, Puente Tocinos, Murcia.

Tlf.: 968 300 463

info@maskeline.com

3.- Actividad: Empresa que ofrece servicios de producción (localizaciones, permisos, logística, catering, casting, vestuario), de postproducción (edición, VFX, grading/etalonaje, motion graphics) y alquiler de equipo. Pertenece al grupo audiovisual multidisciplinar Maskeline.



1.- Nombre: Murcia Audiovisual Producciones

2.- Datos: Calle San Patricio, 10, 2B. 30004, Murcia.

Tlf.: 600 561 731

info@murciaaudiovisual.com

<http://murciaaudiovisual.com>

3.- Actividad: Productora ubicada en Murcia, formada por un equipo multidisciplinar joven con lo último en equipamiento de edición de vídeo y uso de la tecnología más avanzada en la realización de vídeo corporativo y spots publicitarios.

NAVARRA

1.- Nombre: 601 Producciones Audiovisuales

2.- Datos: Berroa, 4 - of. 510. 31192, Tajonar, Pamplona, Navarra.

Tlf.: 948 198 963

produccion@601.es

<http://www.601.es/vrope-earth.html>

3.- Actividad: 601 Producciones Audiovisuales es una empresa de creación de productos audiovisuales, vídeos, situada en Pamplona, Navarra. Se dedica a la comunicación audiovisual (producción y realización de contenido en vídeo para empresas, instituciones y televisiones, vídeo industrial, publicitario, científico y de formación).



1.- Nombre: Kaptura

2.- Datos: Calle Miguel Astrain 16, Oficina 4. 31006, Pamplona, Navarra.

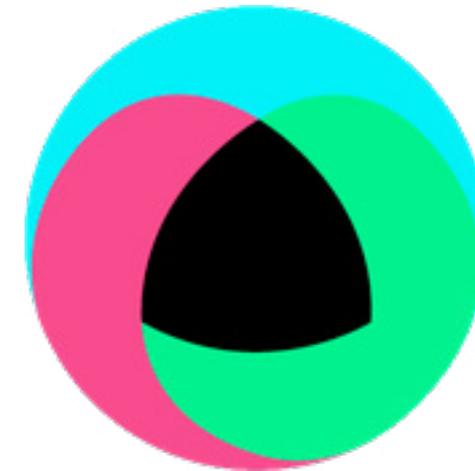
Ander Zugaza Hernández

Tlf.: 653 711 411

info@kaptura.es

<http://www.kaptura.es>

3.- Actividad: Empresa dedicada a la realización de trabajos audiovisuales (vídeos corporativos, videoclips, eventos, entrevistas y espectáculos), fotografía y google business view.



1.- Nombre: Lamia Films

2.- Datos: Travesía Bayona, 1, 8º. 31011, Pamplona, Navarra.

lamia@lamiaproducciones.com

<http://www.lamiaproducciones.com/wordpress/>

3.- Actividad: Lamia es una productora cinematográfica creada en 2002 por Helena Taberna. Con vocación de producción de largometrajes de ficción y documentales con una orientación social y de actualidad, Lamia apuesta también por formatos televisivos y nuevas propuestas.

LAMIA

1.- Nombre: Mundo-Visual Producciones Audiovisuales

2.- Datos: Plaza Valle de Aranguren, 11, 4ºB. 31192, Mutilva, Navarra.

Tlf.: 608 517 381

Tlf.: 948 787 867

info@mundo-visual.es

<http://mundo-visual.es>

3.- Actividad: Empresa dedicada a la grabación, edición y postproducción de vídeos (spots publicitarios, vídeos corporativos, cobertura de noticias). También presta servicios de grabación aérea. Además, hace la realización multicámara de eventos en directo en varios soportes (dvd, pantallas gigantes, streaming). También ofrece servicios de steady-cam con operador.

 mundo·visual
PRODUCCIONES AUDIOVISUALES

1.- Nombre: Ros Audiovisual

2.- Datos:

Tlf.: 665 721 928

Tlf.: 652 774 751

info@rosaudiovisual.com

<http://www.rosaudiovisual.com>

3.- Actividad: Eventos (Festivales, conciertos, obras de teatro)

Empresas (Presentación de locales comerciales, vídeos corporativos, spots, tutoriales), Motion Graphics (vídeos corporativos, tutoriales, comunicación de valores, presentación de resultados), Reportaje social (boda, comuniones, bautizos, fiestas de cumpleaños infantiles)

Producción propia (cortometraje, documental), Servicio de grúa (operadores de grúa experimentados y con equipo propio completo).



PAÍS VASCO

1.- Nombre: Abra Producciones

2.- Datos: Alameda Rekalde, 18, 8º. Bilbao, Vizcaya, País Vasco.

Tlf.: 944 352 835

Fax: 944 352 834

abra@abraprod.com

<http://abraprod.com>

3.- Actividad: Empresa dedicada a producciones audiovisuales, largometrajes de ficción, largometrajes de animación y documentales.



1.- Nombre: Área Audiovisual**2.- Datos:** Las Escuelas, 10, Oficina 7. 1001, Vitoria-Gasteiz, País Vasco.

Tlf.: 945 230 498

Tlf.: 620 137 238

info@areaaudiovisual.com

nerea@areaaudiovisual.com

<http://www.areaaudiovisual.com>

3.- Actividad: Área Audiovisual adapta su servicio a todos los procesos de la realización de un proyecto audiovisual (preproducción, rodaje, montaje y posproducción), siempre con un estilo propio que busca la calidad. Desarrolla proyectos audiovisuales relacionados con la investigación histórica. Aporta soluciones en la elaboración de contenidos históricos para cualquier tipo de producto audiovisual (guiones cinematográficos, documentales). También puede apoyar con sus herramientas audiovisuales otras investigaciones llevadas a cabo por fundaciones culturales, instituciones o universidades.

**1.- Nombre:** Basque Films**2.- Datos:** Avenida Zumalakarregi 48, bajo. 48006, Bilbao, Vizcaya, País Vasco.

Tlf.: 944 050 259

Fax: 944 050 257

info@basquefilms.com

www.basquefilms.com

3.- Actividad: Empresa dedicada a producciones audiovisuales, largometrajes, cortometrajes, animación y documentales. Basque Films cuenta con un departamento especializado en servicios de producción. Proporciona el soporte necesario para cualquier etapa de producción. Tiene una gran base de datos de localizaciones, profesionales cualificados y recursos técnicos.

BASQUE FILMS

1.- Nombre: BYP Media

2.- Datos: Calle Luzarra, 14-16, 1º dcha. 48014, Bilbao, Vizcaya.

Tlf.: 946 088 768

info@bypmedia.net

<http://www.bypmedia.net>

3.- Actividad: Empresa dedicada a realizar contenidos audiovisuales para empresas, desarrollar formatos televisivos y audiovisuales y asesorar a empresas en temas de comunicación y diseño corporativo.



1.- Nombre: Irusion

2.- Datos: Zuatzu, 3. 20018, San Sebastián, Guipúzcoa.

Urgull, 6-7. 20018, San Sebastián, Guipúzcoa.

Tlf.: 902 227 100

Capuchinos de Basurto, 2. 48013, Bilbao, Vizcaya.

Tlf.: 946 216 007

<http://www.irusoin.com>

3.- Actividad: Empresa dedicada a producciones audiovisuales de ficción, animación y documentales. También ofrece servicios de producción para vídeos corporativos y vídeos promocionales, motion graphics, publicidad y cine digital.



RIOJA, LA

1.- Nombre: David Martínez Reguero

2.- Datos:

Tlf.: 600 735 895

admin@martinezreguero.com

<http://martinezreguero.com>

3.- Actividad: Servicios de producción y realización de vídeo para empresas y particulares con más de 15 años de experiencia. Desarrollo de todas las fases de la producción de contenidos audiovisuales. Desde la concepción de la idea con el cliente, hasta la entrega del producto final.

1.- Nombre: Domino Productora Audiovisual

2.- Datos: Alberdi, 745. 5300, La Rioja.

Tlf.: 380 434 7323

dominoproductora.lr@gmail.com

<https://www.youtube.com/channel/UCOlqN7AXZM-NCDdODPvfEqA/videos>

3.- Actividad: Domino es una productora audiovisual independiente que nace con el objetivo de realizar proyectos audiovisuales.



1.- Nombre: Ediciones Momento

2.- Datos: Calle Segundo Arce, 7. 26009, Logroño, La Rioja.

Tlf.: 622 634 790

info@edicionesmomento.com

<http://www.edicionesmomento.com>

3.- Actividad: Realización de vídeos para bodas, bautizos, comuniones, eventos, cortometrajes y videobooks.



1.- Nombre: Go-Media Multimedia Digital

2.- Datos: Plaza 1 de Mayo, 15, Bajo 5. 26002, Logroño, La Rioja.

Tlf.: 686 411 189

info@go-media.es

<http://www.go-media.es>

3.- Actividad: Audiovisuales (vídeo corporativo, vídeo institucional, vídeo industrial, vídeo publicitario, vídeo marketing, vídeos de bodas), grabaciones (eventos, actuaciones, teatro, galas, desfiles, corresponsalías) y multimedia (diseño/programación web, grafismo 2D-3D, animación 2D-3D).



1.- Nombre: Logrovideo

2.- Datos: Calle San Agustín, 8. 26001, Logroño, La Rioja.

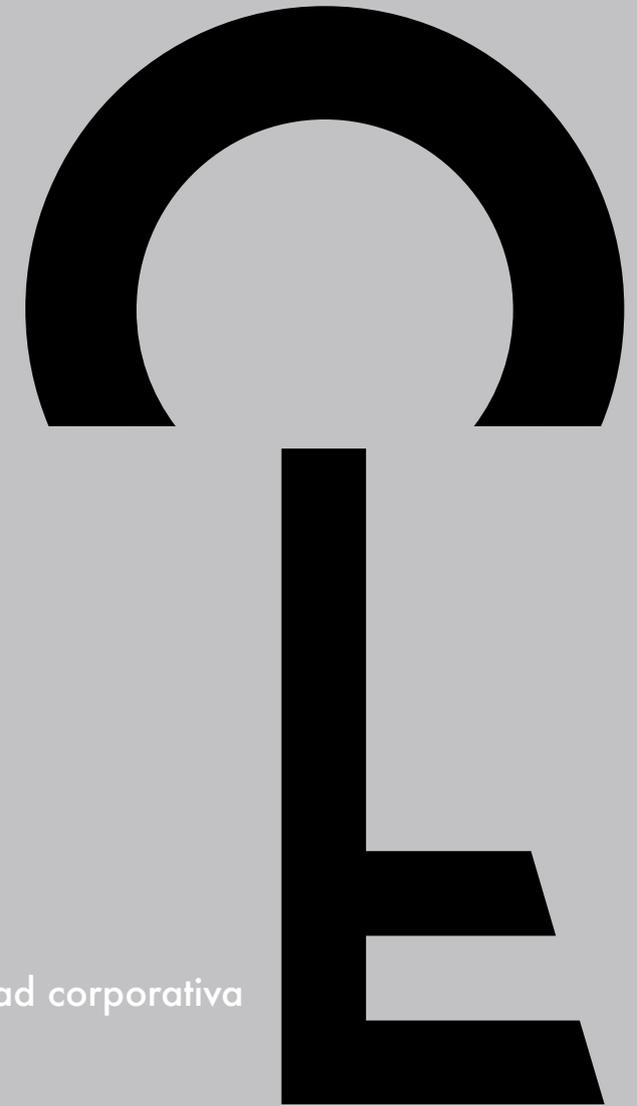
Tlf.: 620 168 731

logrovideo@gmail.com

<http://logrovideo.es>

3.- Actividad: Hace trabajos en fotografía y vídeo (documentales, grabación de eventos y conferencias, reportaje deportivo, bodas, videoclips).

Logrovideo
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL



ANEXO II. Manual de identidad corporativa



el cuarto
FILMS

MANUAL DE IDENTIDAD
VISUAL CORPORATIVA

**EL CUARTO FILMS: MANUAL DE IDENTIDAD VISUAL
CORPORATIVA**

**Trabajo Fin de Grado en Diseño
2016-2017**

**Alumno: Carlos Barrera Morales
Tutor: Alfonso Ruiz Rallo**

Introducción	9
Normas de construcción y aplicación de la marca.....	11
El imagotipo	13
Construcción	15
Versiones	18
Escalabilidad	20
Área de protección.....	23
Opciones cromáticas	24
Mal uso	35
Tipografía corporativa	37
Aplicaciones.....	41
Papelería	43
Tarjeta de visita.....	43
Factura A4	44
Papel de carta A4.....	45
Sobre C5.....	46

Sobre DL.....	47
Carpeta.....	48
Libreta A5.....	49
Identificación empresarial.....	50
Vehículo de empresa.....	50
Gorra (uniforme).....	52
Camiseta (uniforme)	53
Objetos promocionales.....	54
Tote bag.....	54
Bolígrafo.....	55
Chapa	56
Vídeo.....	57
Cabecera (Machete fílmico)	57
Web.....	58
Firma de correo electrónico.....	58
Página web.....	59

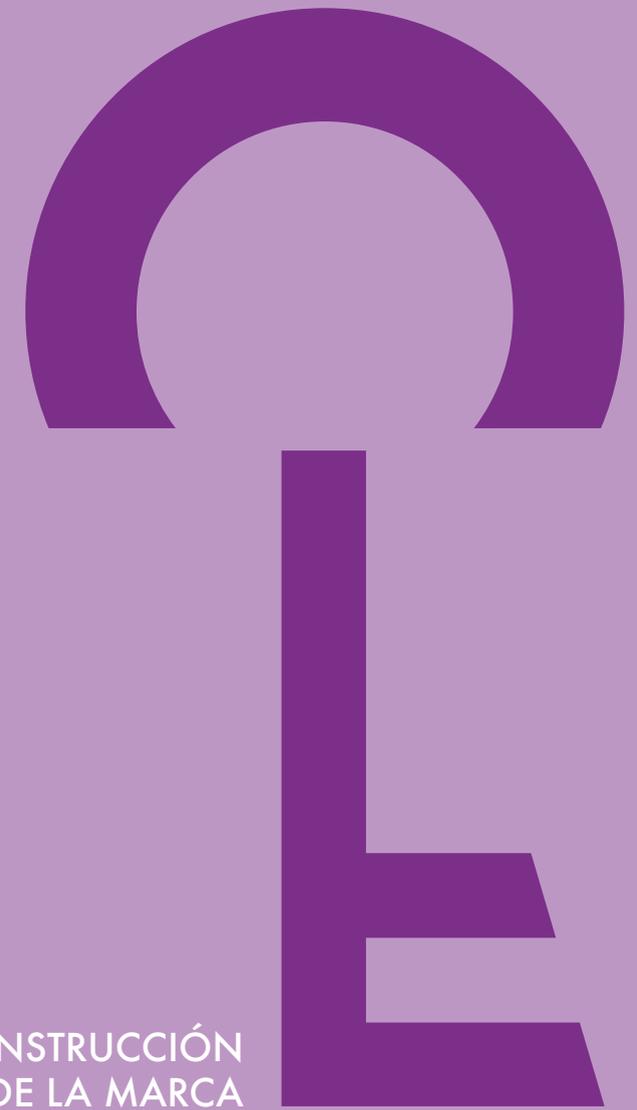


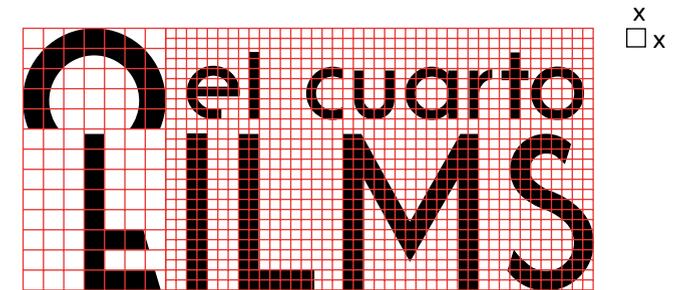
INTRODUCCIÓN

El manual presentado a continuación tiene como premisa principal la correcta implantación de los elementos de la Identidad Visual Corporativa de la productora audiovisual El Cuarto Films.

Con esta imagen corporativa se pretende que los elementos gráficos de la empresa sean bien aplicados en todo momento. Es por ello por lo que, en caso de duda, este manual puede consultarse para así conseguir una identidad gráfica coherente de la empresa.

NORMAS DE CONSTRUCCIÓN
Y APLICACIÓN DE LA MARCA





el cuarto
FILMS

EL IMAGOTIPO

El imagotipo se compone de siete barras construidas horizontalmente. El isotipo está contruido en una cuadrícula de 7x13 módulos.

Para el caso de la composición tipográfica restante que compone el imagotipo 20,5x13 módulos, por lo que se ha dividido a la mitad los módulos para poder apreciar la composición de una manera coherente.

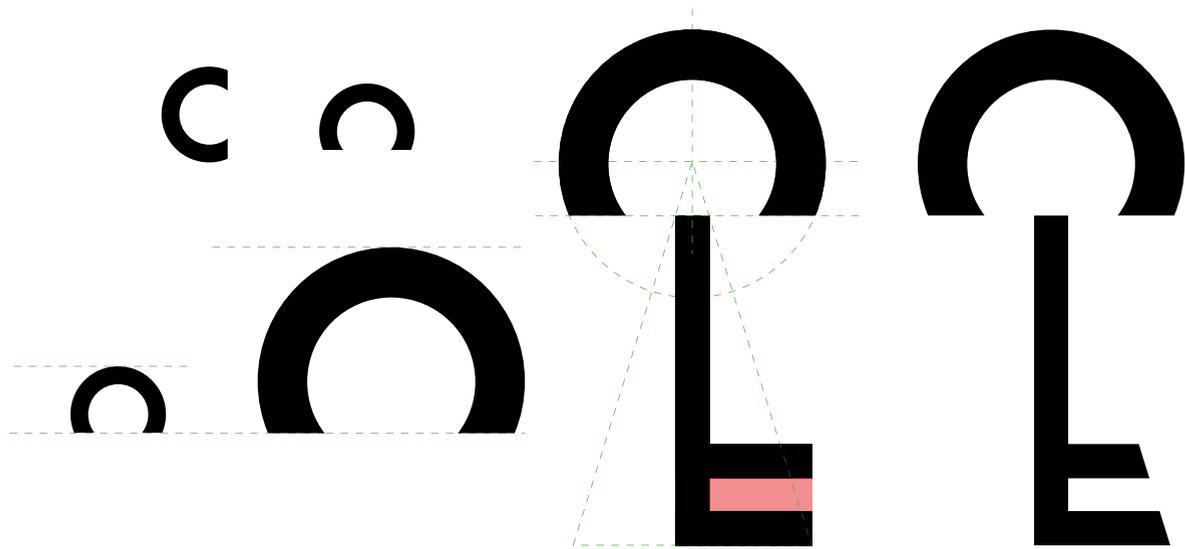
Se ha tomado como "x" el grosor tanto de la tipografía de mayor tamaño como de la parte inferior que compone el isotipo.



CONSTRUCCIÓN

Para la construcción de la marca, se ha partido de la tipografía *Caviar Dreams* en su versión *Bold*.

Se ha realizado un primer proceso de tracking. A continuación se han modificado las letras "e", "l" y la "c".



En este punto de la construcción de la marca, se tomó la “c” que habíamos modificado anteriormente, para componer el isotipo.

Para ello, se giró esta letra 90° en el sentido de las agujas del reloj, y se escaló un 280% de su tamaño original.

A continuación, mediante una serie de ejes de simetría, se procedió a construir la “F” que forma parte del isotipo.



Una vez en este punto, se incorporó el isotipo en la composición del imagotipo.

Para ello, se ajustó la altura de la “f” resultante del proceso anterior.

Además, para darle mayor coherencia al imagotipo, se corrigió el ángulo de las terminaciones de la “S” para hacer que coincidiera con el mismo ángulo resultante de la “F” invertida que compone el isotipo.

VERSIONES

el cuarto
FILMS

IMAGOTIPO

el cuarto
FILMS

ISOTIPO

el cuarto
FILMS

LOGOTIPO

Nota: En la versión del logotipo, la “F” invertida que componía el isotipo, se ha colocado en su orientación normal para que no haya problema de legibilidad.

ESCALABILIDAD

En este apartado hemos comprobado la capacidad de escalabilidad de cada una de las versiones de la marca.

El imagotipo no puede ser menor de 32x15mm, puesto que a partir de ahí, perderíamos el hueco de la “e”.

Esto ocurre del mismo modo en el logotipo, pero al ser una composición más pequeña que el imagotipo, su reducción máxima queda en 28x13mm.

En el caso del isotipo, al no tener una composición demasiado compleja, puede ser escalado hasta un tamaño mínimo de 7x13mm.

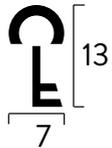
IMAGOTIPO

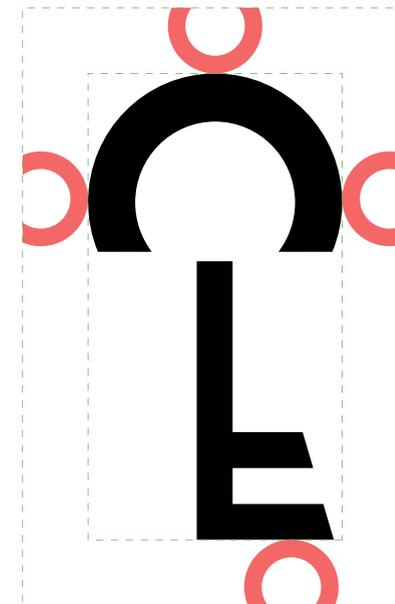


LOGOTIPO



ISOTIPO





ÁREA DE PROTECCIÓN

El área de protección de la marca permite que ésta respire con holgura.

En este caso, el área de protección queda definida por el tamaño de la letra “c” que compone la palabra “cuarto”.

Este área no debe ser invadida por ningún elemento ajeno.

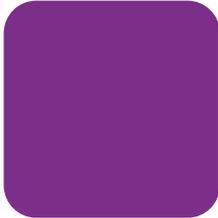
OPCIONES CROMÁTICAS

Siempre que sea posible, la marca ha de ir a una tinta: un Pantone violetáceo.

En caso de que no sea posible, se presentan a continuación las diferentes opciones válidas.



COLOR PRINCIPAL



Pantone 259 C
CMYK: 60%, 95%, 0%, 0%
RGB: 112, 32, 118
Hexadecimal: #702076

COLORES SECUANDARIOS



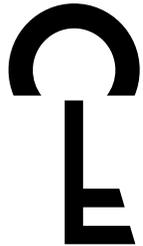
Pantone 257 C
CMYK: 20%, 35%, 0%, 0%
RGB: 201, 160, 206
Hexadecimal: #C9A0CE



Pantone 262 C
CMYK: 60%, 90%, 25%, 30%
RGB: 84, 39, 78
Hexadecimal: #54274E

el cuarto
FILMS

el cuarto
FILMS



B/N

el cuarto
FILMS

el cuarto
FILMS



Escala de grises (Negro 50%)



Sobre fondo negro a color



Sobre fondo negro en escala de grises



Calado en fondo de color



Calado en negro



Sobre fondo fotográfico oscuro



Sobre fondo fotográfico claro



A modo de fondo, la marca puede ser aplicada, siempre y cuando tenga un porcentaje de opacidad má de un 10%.



MAL USO

Cualquier versión de la marca que no respete los parámetros definidos previamente, tanto a nivel de proporciones y de distribución como a nivel cromático, serán considerados erróneos.

TIPOGRAFÍA CORPORATIVA

A nivel de tipografía corporativa, cualquier documento que se tenga que redactar, será escrito con fuentes de Palo Seco, puesto que aportan un grado de profesionalidad y de seriedad notable.

La tipografía *Brandon Grotesque* prioritariamente (en caso de no disponer de la misma se recurrirá a la *Corbel*) será aplicada en cualquier caso de escritura por parte de la empresa. En función al tipo de texto que se escriba (cabecera, cuerpo del texto, información en la web, etc.) se optará por seleccionar las distintas opciones de las mismas familias tipográficas (principalmente Regular y Bold).

Para algunos casos se dispondrá de la tipografía *Museo Sans 100* para algunos elementos de papelería.

En algunos casos se podrá disponer de la tipografía *Museo Sans 900* para textos que requieran ser destacados.

Tipografía principal

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
.,:;i?=(/(&%\$.·"!
1234567890

BRANDON GROTESQUE REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
.,:;i?=(/(&%\$.·"!
1234567890

BRANDON GROTESQUE BOLD

Tipografía secundaria

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
.,:;i?=(/(&%\$.·"!
1234567890

CORBEL REGULAR

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
.,:;i?=(/(&%\$.·"!
1234567890

CORBEL BOLD

Tipografía especial

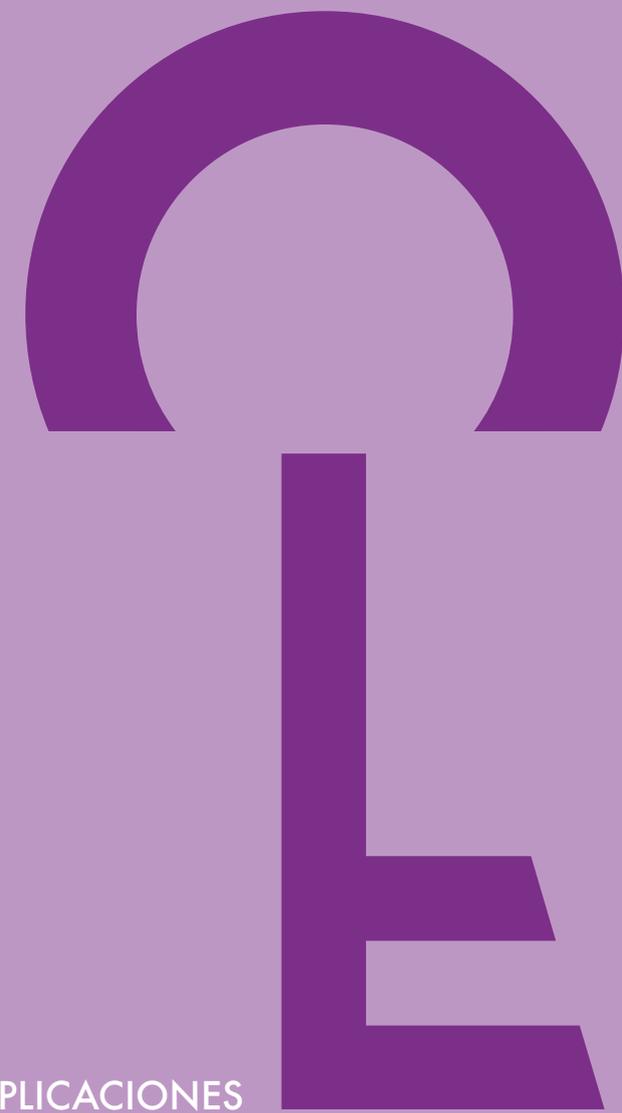
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
.,:;i?=(/(&%\$.·"!
1234567890

GEROSANS LIGHT

Tipografía especial

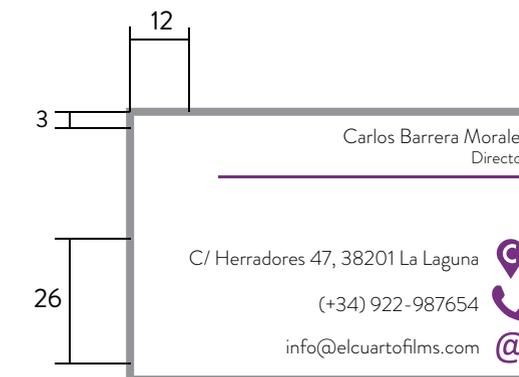
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
.,:;i?=(/(&%\$.·"!
1234567890

FUTURA MEDIUM

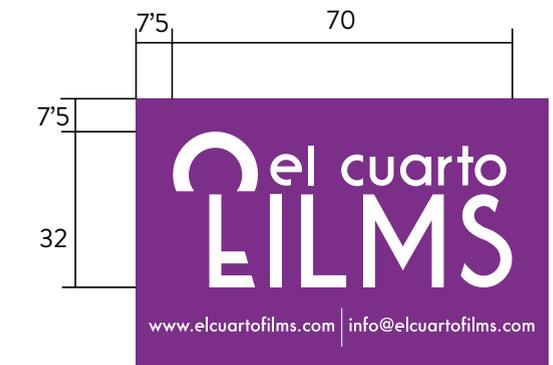


APLICACIONES

PAPELERÍA



Versión a 2 caras



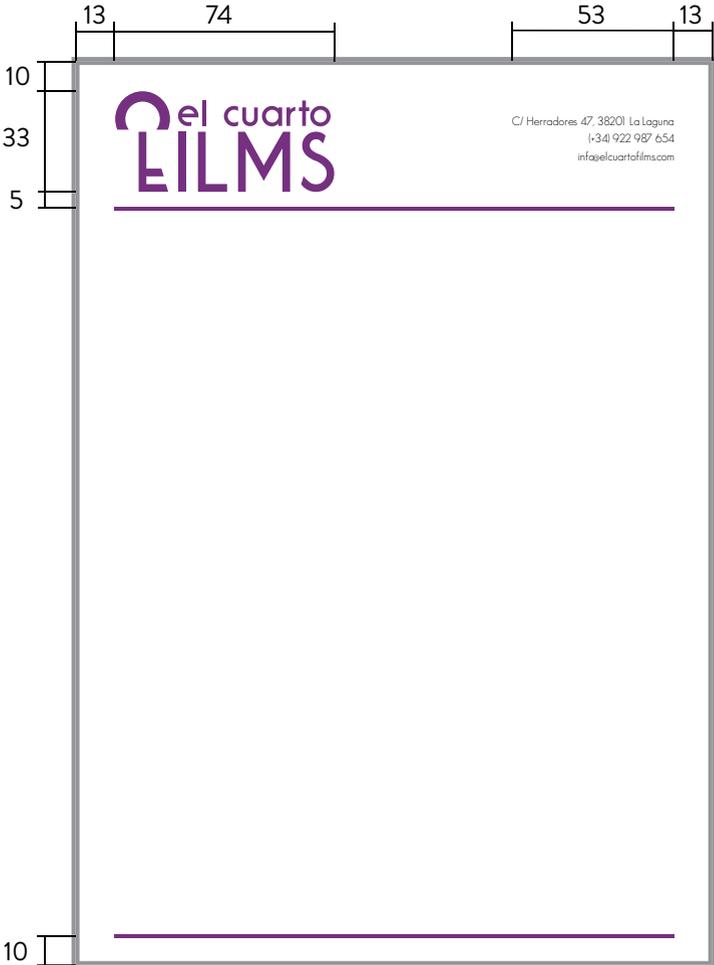
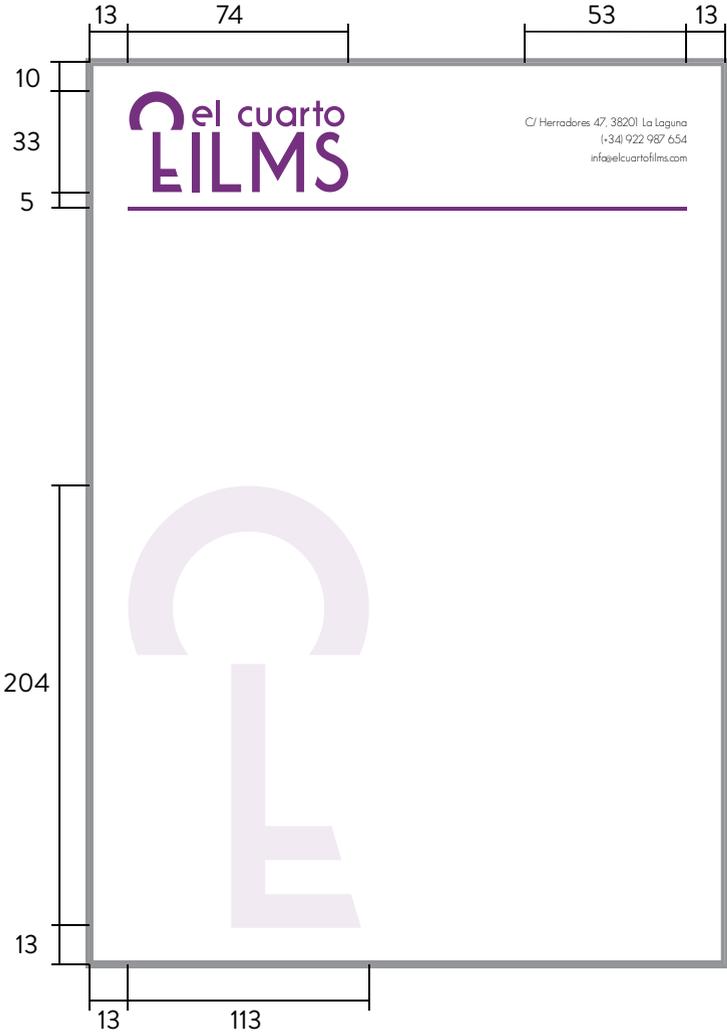
Versión a 1 cara

Tarjeta de visita 85x55mm

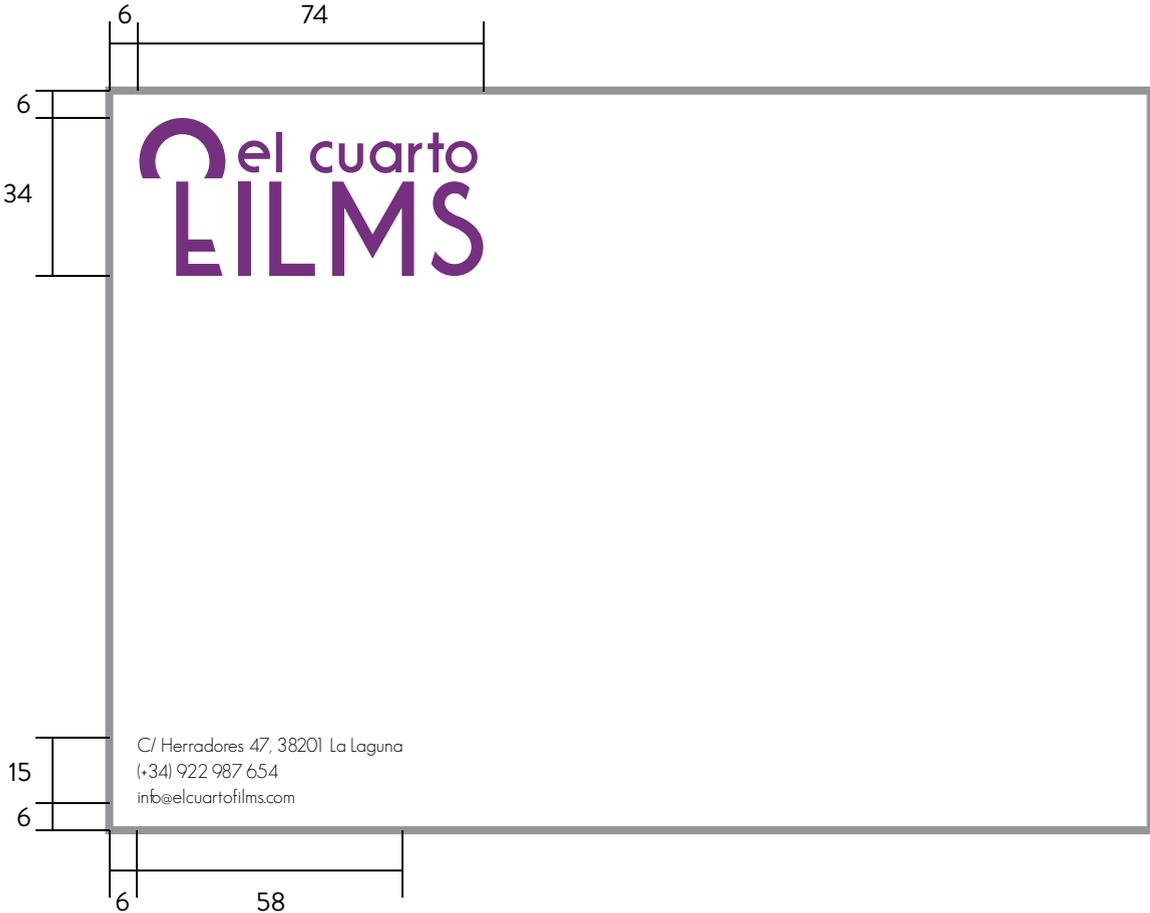
Información:
Brandon Grotesque
Regular, 12pt.

Grosor filete: 1pt.

Factura A4
 210x297mm
 Datos empresa:
 Geosans Light, 11pt.
 Cuerpo factura:
 Brandon Grotesque Regular/
 Futura Medium, 12pt.
 Grosor filete: 3pt.



Papel de carta A4
 210x297mm
 Datos empresa:
 Geosans Light, 11pt.
 Cuerpo carta:
 Brandon Grotesque
 Regular, 12pt.
 Grosor filete: 3pt.



Sobre C5
 229x162mm
 Datos empresa:
 Geosans Light, 12pt.



Sobre DL
 220x110mm
 Datos empresa:
 Geosans Light, 12pt.



Carpeta
420x297mm



Libreta A5
149x210mm

IDENTIFICACIÓN EMPRESARIAL



Versión con vinilo violeta

Vehículo de empresa



Versión con vinilo negro

Vehículo de empresa



Gorra (uniforme)



Delantera



Trasera

Camiseta (uniforme)

MATERIAL PROMOCIONAL



Tote bag



Bolígrafo

VÍDEO

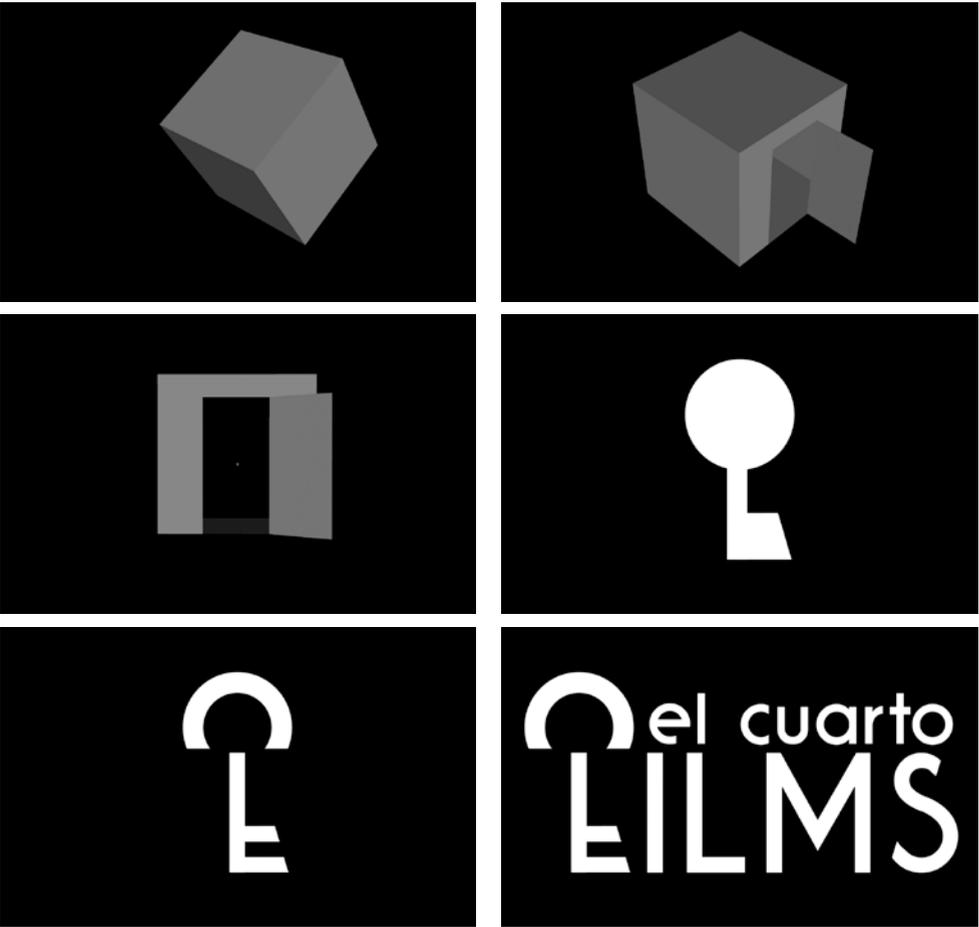


Versión 1



Versión 2

Chapa



Cabecera (Machete fílmico)

Formato: H.264, 1080p.

Este vídeo será utilizado en los trabajos audiovisuales en los que se quiera hacer visible la participación de la productora.

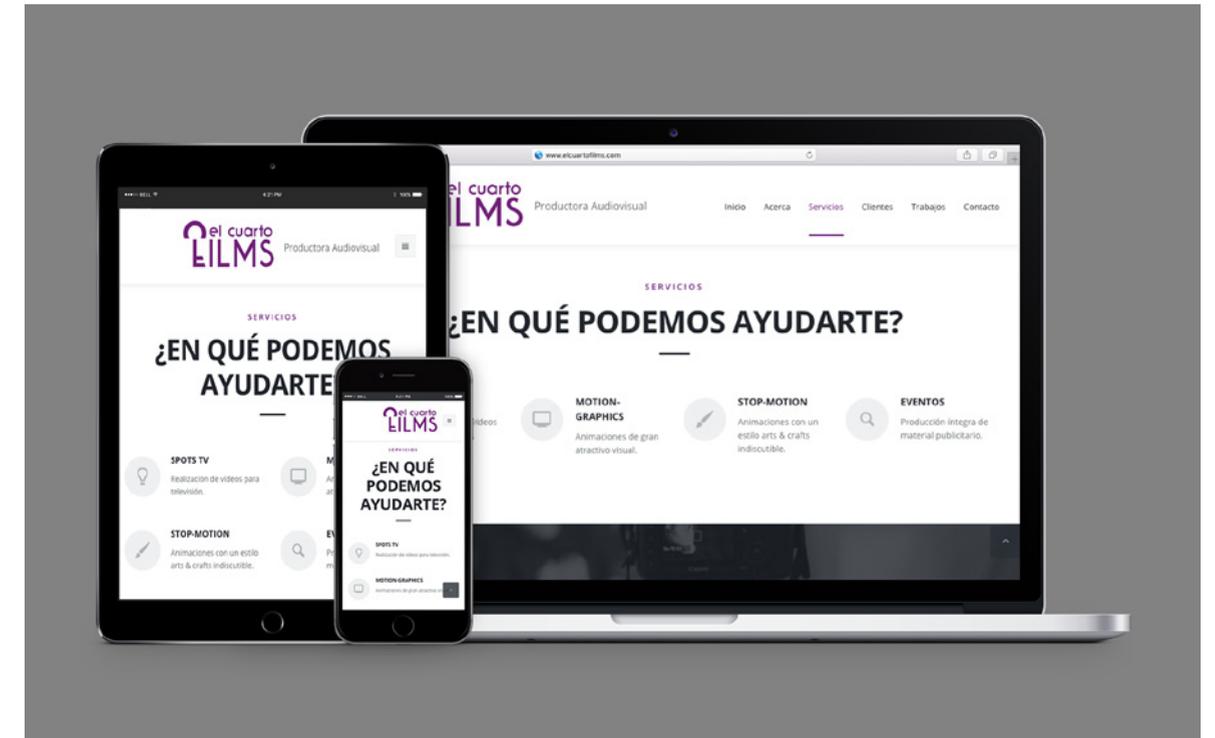
WEB

el cuarto
FILMS

C/ Herradores 47, 38201 La Laguna
(+34) 922 987 654
info@elcuartofilms.com
www.elcuartofilms.com

Firma de correo electrónico

Datos empresa:
Brandon Grotesque Regular, 11pt.



Página web

La página web es de diseño *responsive* (se adapta a cada soporte digital).

