|  |  |
| --- | --- |
| INFORMACIÓN GENERAL | |
| Programa de formación: | Caracterización de Proyectos Audiovisuales y Fuentes de Financiación |
| Red de conocimiento: |  |
| Contexto educativo al que está dirigido el recurso: |  |
| Material de formación asociado a guía(s) de aprendizaje: ( número de la guía) | Guía de aprendizaje No. 1 |
| Nombre del recurso a desarrollar: | Gestión de Proyectos Audiovisuales |
| Palabras claves del recurso: | Audiovisual, cinematografía, largometraje, cortometraje, técnico, artístico. |
| Descripción educativa del recurso ( Para qué sirve el recurso ) | Caracterizar el cronograma, plan de promoción y presupuesto de un proyecto audiovisual de acuerdo con la fuente de financiación. |
| Área ocupacional: | Área a la cual se encuentra asociado el recurso.   * Audiovisual * Finanzas y administración. FIN |
| Idioma del recurso | Español |
| Nivel de interactividad | Media: Es cuando el recurso tiene un tipo de interactividad activa que permite que los usuarios puedan realizar actividades de participación |
| Rol de usuario final educativo deseado | Personas y profesionales relacionadas con el sector audiovisual, interesados en construir y estructurar proyectos audiovisuales que permitan acceder a recursos o fuentes de financiación en el marco de la legislación colombiana |
| Datos de los expertos desarrolladores del recurso educativo digital (nombres, numero de documento, contacto): | Carol Andrea Jaime Morales  c.c. 52.864.390  Teléfono 3173824145 |
| Centro de formación /empresa: | Centro de Formación en Actividad Física y Cultura - Bogotá |
| Fecha de elaboración del recurso: | Diciembre 2019 |
| Derechos de copyright y otras restricciones: | uso público |
| Anotaciones: |  |

1. Introducción al Recurso Educativo Digital:

Una vez se tenga la historia que se quiere contar plasmada en un guion, es necesario desarrollar organizadamente una serie de actividades que garanticen que el proyecto llegará a la sala de cine o a la pantalla de exhibición alternativa utilizada por su público objetivo.

Por tal motivo, en este recurso educativo se describe el paso a paso que un productor debería seguir para alcanzar este objetivo, garantizando el cumplimiento de la normatividad colombiana vigente.

1. Esquema de contenidos:
2. *Fuentes de financiación*
3. *Estructura y cronograma de un proyecto audiovisual*
4. *Plan de promoción de un proyecto audiovisual*
5. *Presupuesto de un proyecto audiovisual*
6. Mapa conceptual:

















1. Desarrollo de contenidos:
2. Fuentes de financiación

Para la producción de un proyecto, lo primero que se requiere son recursos económicos que pueden proceder de diversas fuentes así:

Fondos propios: son los primeros con los que se cuenta y aunque nunca serán suficientes, son fundamentales para avanzar en la búsqueda de recursos adicionales.

Fondos cinematográficos: son recursos generalmente públicos, entregados a través de concursos o convocatorias públicas para apoyar la ejecución de los proyectos en diferentes etapas.

Algunos fondos nacionales son:

* Programa Distrital de Estímulos de la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (SCRD), de la Alcaldía de Bogotá.
* Programa Nacional de Estímulos del Ministerio de Cultura.

* Convocatorias Fondo Para el Desarrollo Cinematográfico, a través de Proimágenes Colombia.
* Convocatoria para Estímulos Cinematográficos y Audiovisuales de la Secretaría de Desarrollo Económico de Medellín y la Comisión Fílmica.

Algunos fondos internacionales son:

* Programa Ibermedia: es un programa de estímulos a la coproducción de películas de ficción y documentales que se realicen en la comunidad conformada por Argentina, Bolivia, Brasil, Colombia, Costa Rica, Cuba, Chile, Ecuador, España, Guatemala, México, Panamá, Paraguay, Perú, Portugal, Puerto Rico, República Dominicana, Uruguay y Venezuela.
* Hubert Bals - Festival de Rotterdam: apoya largometrajes de ficción o documentales en las modalidades de desarrollo (escritura de guion y desarrollo de proyectos), posproducción o financiación final, distribución y ventas.
* IDFA Bertha Fund: apoya proyectos documentales innovadores de cineastas de África, Asia, América Latina, Oriente Medio y partes de Europa del Este, a través de subvenciones de desarrollo, producción y distribución.

*Crowdfunding*: es una forma de financiación muy utilizada en el sector creativo, consiste en pequeñas donaciones a cambio de recompensas económicas o en especie relacionadas con el proyecto que se apoya. Aunque no garantiza la consecución de grandes montos de dinero, si permite acercarse de forma directa al público objetivo.

Inversionistas[[1]](#footnote-1): las empresas, cuyo objeto social sea diferente a la producción audiovisual, pueden apoyar el desarrollo de la industria cinematográfica nacional a través de la inversión de recursos en películas colombianas y como contraprestación recibir los siguientes beneficios:

1. Imagen corporativa: ubicación de productos, servicios y nombres de las empresas en la película. Esta forma de publicidad es conocida en Colombia como colaterales (en inglés *product placement*).

2. Ingresos por explotación en salas de cine: negociación de un porcentaje de la taquilla para recuperar con ganancias el dinero que ha sido invertido.

3. Ingresos por explotación en otras ventanas: negociación de un porcentaje de los ingresos por la explotación de la película en otras ventanas como la televisión y el *home* video.

4. Beneficio tributario: es un mecanismo de la Ley de Cine que permite deducir de la renta el ciento sesenta y cinco por ciento (165 %) del valor invertido o donado (Ley 814/03, Artículo 16, modificado por Art. 195 de la Ley 1607/12).

Fondos de Capital Privado y de Emprendimiento: conformados por recursos de empresas que no cotizan en el mercado de valores. Entregan el dinero por un período de duración fijo del sector donde se esté haciendo la inversión. Adicionalmente, pueden entregar contactos, infraestructura, conocimiento, etc.

Instituciones Financieras: es la fuente de financiación habitual para las pequeñas y medianas empresas; sin embargo, para el sector audiovisual no siempre es la más adecuada, ya que no ofrecen productos especializados que respondan a las características propias del sector.

Un proyecto puede obtener financiación de una, varias o todas las fuentes aquí descritas. Lo importante es que los compromisos que se adquieran con cada una de ellas no sean contradictorios entre sí y se cumplan a cabalidad.

1. Estructura y cronograma de un proyecto audiovisual

Otra de las actividades es definir qué se debe hacer, cuándo y quién lo debe hacer y para esto, primero se deben conocer los diferentes roles dentro de la producción audiovisual:





















































Una producción puede tener equipos más grandes o pequeños dependiendo de sus necesidades y del tiempo con el que se cuente para la realización. El equipo de posproducción varía, pero en general cuenta con un editor, un diseñador de sonido y un laboratorio.

Un proyecto audiovisual se ejecuta en varias etapas así:

Desarrollo: es la etapa de cocción de la idea. Es cuando el guionista escribe la historia, detalla cada personaje y situación, el director visualiza artísticamente las necesidades de ese guion y el productor evalúa la viabilidad de realizarlo, estima el presupuesto e inicia la búsqueda de financiación.

Preproducción: es la etapa de alistamiento, previa al rodaje. Se escriben nuevas versiones del guion, se selecciona el elenco principal y las cabezas (jefes) de departamentos. Se hace el desglose del guion y la definición del presupuesto, se buscan locaciones, permisos y se validan las necesidades logísticas para el rodaje.

Producción: inicia con los días de montaje y termina con el desmontaje y entrega de locaciones. Incluye todos los días planteados en el plan de rodaje, inicia el trabajo de la mayor parte del equipo técnico y artístico y de los proveedores de transporte, alojamiento y *catering* (alimentación). El objetivo es rodar todas las escenas en el tiempo planeado, pero es probable que se presenten retrasos por cambios climáticos.

Posproducción: finalizado el rodaje, inicia el trabajo con el material en bruto de la película. Se organiza para la obtención del primer corte y a partir de allí se trabaja junto con el director en el ritmo que se le quiere dar a la película. Se incluyen los efectos especiales de posproducción y la música para obtener el corte final.

Promoción: en esta fase lo primero que se debe hacer es obtener la resolución del producto nacional de la película. Después, se debe elaborar un primer boceto del plan de promoción, buscar un distribuidor y un exhibidor.

Una vez descritas las etapas del proyecto y los roles involucrados, se debe elaborar un cronograma del proyecto que describe ordenadamente las actividades a realizar y las fechas y responsables definidos. Es trabajo del productor hacer seguimiento al cumplimiento de este y realizar los ajustes necesarios sin caer en procrastinación[[2]](#footnote-2).

Para elaborar el cronograma es indispensable seguir cuatro pasos:

* 1. Hacer una lista de las actividades a realizar.
  2. Establecer la relación entre las actividades.
  3. Estimar el tiempo que tarda la ejecución de cada actividad.
  4. Asignar recursos.

1. Plan de promoción de un proyecto audiovisual

El plan de promoción es un documento en el que se describe toda la estrategia de lanzamiento de un proyecto audiovisual. Cada actividad allí planteada debe responder a un análisis cuidadoso del público objetivo, de sus gustos, *hobbies*, poder adquisitivo, horarios, etc. El documento deberá estar compuesto por las siguientes secciones:

Mercadeo: es donde se plasman las actividades que se van a realizar, previo al lanzamiento de la película, para garantizar que el público objetivo escuche de ella y la vea. Algunas veces estas acciones inician junto con el rodaje de la película y bastan con la creación de perfiles en redes sociales en los que se va dando información sobre el avance del rodaje.

Publicidad: es donde se incluyen las ideas que el productor y distribuidor desean llevar a cabo para el estreno de la película en una sala de cine o en una ventana de exhibición alternativa. Dependiendo de los recursos se puede recurrir a publicidad pagada como eventos, impresión de postales y afiches, vallas, pautas, etc. o gratuita como intercambios con marcas.

1. Presupuesto de un proyecto audiovisual

Dado que ya se conocen las actividades a realizar, el personal necesario y los tiempos requeridos, es posible proceder con el cálculo del presupuesto del proyecto audiovisual.

Aunque existen cientos de formatos, algunos de uso obligatorio en fondos públicos y otros diseñados por productores con experiencia que han ido reconociendo maneras más sencillas de hacer el trabajo, todos tienen en común que requieren cuidado en el diligenciamiento y responsabilidad en la información.

Por ello, la información inicial con la que se debe contar para diligenciar es la siguiente:

* Tarifas del *casting* principal, secundario, figurantes y extras.
* Salarios de cabezas de departamento.
* Salarios de técnicos y personal artístico.
* Costo de locaciones, permisos.
* Costo de construcción de decorados.
* Costos de ambientación y utilería.
* Alquiler de equipos.
* Discos duros.
* Vestuario requerido.
* Transporte, alojamiento y *catering.*
* Seguros.
* Costos financieros e impuestos.

1. Descripción del recurso - Escenario y tipo de formato de los contenidos. Visualizar el formato multimedia en las oficinas de una productora audiovisual (el alcance de este OVA es la planificación por lo que aún no deberíamos llegar al set de grabación), el contenido podría detallarse en un tablero en vidrio en el que el personaje de la descripción gráfica hiciera una exposición con marcadores de colores o *post it* con cada temática similar al mapa conceptual.
2. Actividades didácticas – sugeridas por el experto:

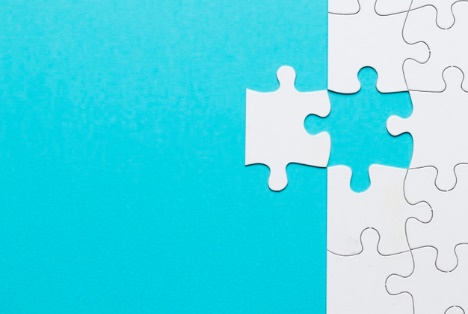
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre de la actividad didáctica | Objetivo de la actividad | Tipo de actividad sugerida | Descripción de la actividad | Texto de instrucciones para que el aprendiz desarrolle la actividad | Archivo de la actividad (si se requiere) |
| Actividad de afianzamiento | Reforzar los conceptos básicos desarrollados en la actividad de aprendizaje | Relacionar conceptos. | Relacionar los cargos con el departamento al cual pertenecen | Relacione los cargos descritos con el departamento al cual corresponden | Actividad de afianzamiento |

1. Material anexo al desarrollo del tema

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Autor, (año del documento o material), Nombre del documento o material. | Tipo de material  (Video, capítulo de libro, artículo, otro) | Enlace del Recurso o  Archivo del documento o material |
| Ministerio de Cultura, (2020), Convocatorias 2020. | Texto convocatoria | <https://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/convocatorias/Paginas/default.aspx> |
| Proimágenes Colombia, (2020), Del cine colombiano tenemos mucho que contar | Texto convocatoria | <https://convocatoriafdc.com/> |
| Ministerio de Cultura, Dirección de Impuestos y Aduanas Nacionales (DIAN) y  Proimágenes Colombia, (2007), La Ley de Cine  para inversionistas  y donantes. | Documento | <https://www.mincultura.gov.co/SiteAssets/documentos/migracion/DocNewsNo1499DocumentNo1852.PDF> |

1. Glosario:

Claqueta: pizarra que lleva escrito el título de la película, el del Director y el del Director de Fotografía, además de unas casillas libres en las que se escribe el número de secuencia, de plano y de toma. 



Continuidad: en el guion la película está en orden de escena por escena, pero en el rodaje se reorganiza generalmente por locación y por lo tanto, es indispensable verificar la coherencia entre los elementos de un plano y los de los siguientes.

Decorados: espacios artificiales construidos con diversos materiales y en especial de cartón-piedra y madera que simulan lugares reales.

1. Bibliografía- Webgrafía:

Freepik. (2020a). *Claqueta*. <https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-realista-3d-clapperboard-o-chapaleta-pelicula-abierta-aislada-fondo_2669661.htm#page=1&query=claqueta&position=0>

Freepik. (2020b). *Continuidad*. <https://www.freepik.es/foto-gratis/rompecabezas-cuadricula-blanca-pieza-rompecabezas-faltante-sobre-fondo-azul_5015175.htm#page=1&query=continuidad&position=18>

Freepik. (2020c). *Decorados*. <https://www.freepik.es/foto-gratis/silla-blanca-vacia-frente-mesa-laptop-pieza_4648988.htm#page=1&query=habitaci%C3%B3n&position=10>

Proimágenes Colombia. (2020). *Convocatorias*. <https://convocatoriafdc.com/>

1. Control de versión *Relacione en la tabla, información del recurso respecto a su versión. Si es un recurso nuevo, relacione versión 1. Si está reutilizando un recurso anterior (versión 1), al que le está haciendo mejoras, refiera versión 2 y relacione los cambios o mejoras que le ha realizado.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Versión | Fecha de la versión | Control de cambios | Autor |
| 1 | Diciembre de 2019 | Experta Temática | Carol Andrea Jaime Morales |
| 2 | Agosto de 2020 | Diseñador Instruccional | Andrés Felipe Velandia Espitia |
| Agosto de 2020 | Evaluador Instruccional | Luis Fernando Botero Mendoza |
| Agosto de 2020 | Correctora de estilo | Julieth Paola Vital López |

*Nota:*

Para efectos de lograr una mayor claridad en la propuesta que hace el experto técnico para la construcción del Objeto de Aprendizaje, se proponen las siguientes convenciones de documento:

|  |  |
| --- | --- |
| Estilo de texto | Significado |
| Ejemplo de texto | Resalte en amarillo los textos que sugiera para una narración en audio. (Voz en off) |
| Ejemplo de texto | Resalte en verde los textos sugeridos para desarrollar un elemento de interacción o inclusión de alguna actividad. |
| Ejemplo de texto | Resalte en azul los textos que está incluyendo como recomendaciones, para considerar en la etapa de producción gráfica y que no son parte de los contenidos del documento. |
| Ejemplo de texto  O haga uso de comentarios | Resalte en color fucsia o utilice comentarios en el documento para resaltar algún aspecto a considerar, o dar una explicación más detallada sobre la propuesta de producción que está realizando. |

1. Revisar material complementario “La Ley de Cine Para Inversionistas y Donantes” [↑](#footnote-ref-1)
2. Hábito de retrasar actividades o tareas, sustituyéndolas por otras más irrelevantes o agradables. [↑](#footnote-ref-2)