

Sistematización de los procesos de animación dentro de la

Agencia de diseño y publicidad CmásD

Presentado por:

Juan Felipe Ramírez Torres

Directora:

Claudia Marcela Arias Mejía

Universidad Santo Tomás

Facultad Diseño Gráfico

Trabajo de Grado

Bogotá D.C

2019

Tabla de contenidos

	Pág.
1. Introducción	4
2. Justificación	4
3. Pregunta articuladora	5
4. Objetivo general	5
5. Tema de reflexión y discusiones académicas	5
5.1 CmásD Comunicación y Desarrollo	5
5.1.1 Historia	5
5.1.2 Organigrama	7
5.2 Animación	7
5.3 Proceso de una animación	8
5.4 Flujo de trabajo	9
5.4.1 Tipos de sistemas de <i>Workflow</i>	13
5.5 Sistematización de experiencias	14
5.5.1 Definir los objetivos	15
5.5.2 Identificar el objeto de la sistematización	16
5.5.3 Identificar los ejes	16
5.5.4 Definir la metodología	17
5.6 Sistematización en CmásD	17

6. Discusión y resultados	19
7. Bibliografía	21
8. Anexos	24
9. Producto	36

Lista de figuras

	Pág.
<i>Figura 1. Organigrama CmásD</i>	7
<i>Figura 2. Modelo de animación Animate</i>	9
<i>Figura 3. Workflow AND-Split</i>	11
<i>Figura 4. Workflow AND-Join</i>	12
<i>Figura 5. Workflow OR-Split</i>	12
<i>Figura 6. Workflow OR-Join</i>	13
<i>Figura 7. Workflow Loop</i>	13
<i>Figura 8. Ficha técnica de animación N°3</i>	18

Lista de figuras

	Pág.
<i>Tabla 1. Tipos de sistemas de Workflow</i>	14

1. Introducción

En el siguiente proyecto se presenta la reflexión y resolución a una situación que se presenta en la Agencia CmásD en relación con los procesos de trabajo referentes a los productos animados que ofrece la agencia. En el tiempo de mi práctica he podido evidenciar en esta empresa la falta de un flujo de trabajo en el desarrollo y creación de piezas animadas por lo cual decidí enfocar mi proyecto en el planteamiento de un modelo que le permitiera a la agencia optimizar dicho proceso. Para la propuesta he realizado una revisión conceptual de los aspectos ligados a la problemática planteada y he aplicado una sistematización de mi experiencia como pasante.

En el primer apartado se aborda el tema de la animación haciendo hincapié en los aspectos más importantes de esta actividad, posteriormente se realiza una exposición sobre los flujos de trabajo su definición y de cómo estos permiten o facilitan realizar tareas dentro de una determinada empresa. Para finalizar se habla sobre la sistematización de experiencias como método para organizar y realizar procesos o prácticas, este método facilita además la reflexión sobre los resultados y actividades abordadas. Como discusión final se presenta a cerca de porqué los flujos de trabajo influyen tanto a nivel de la empresa como desde la práctica profesional independiente, y a su vez se mostrará el *workflow* planteado para el proceso de animación en la Agencia de diseño CmásD.

2. Justificación

Este proyecto tiene como finalidad proponer un flujo de trabajo para la Agencia de diseño y publicidad CmáD, sistematizando el proceso de producción de piezas animadas dentro de la empresa. Cabe resaltar que el flujo de trabajo o *workflow* siempre ha estado en la empresa trabajándose de una manera más bien inconsciente, no existe un documento o proceso evidente. Este sistema se plantea en esta agencia con el fin de dar un debido cumplimiento a las tareas y agilizar el desarrollo en el proceso de las producciones animadas, se propone implementar la metodología del *workflow* porque esta ayuda en la automatización de los procesos dentro de una organización y está orientada a la mejora de las comunicaciones de las personas, brindando la capacidad de definir flujos de información mediante un análisis de cómo se estructuran las tareas, se realizan y sincronizan (Alulema, 2011).

Y a su vez este proyecto pretende ayudar a comprender como los diseñadores no solo tenemos una labor de orden estética, sino que también de podemos influir en los procesos y mejoras dentro de una organización, gestionando y generando soluciones sobre las dinámicas y mecánicas propias del quehacer profesional y del entorno de trabajo, desarrollando un sentido de observación tanto crítico como constructivo, al ser un diseñador gráfico tomasino es en parte un deber el contribuir al gestar estrategias en los procesos de producción de las instituciones de las que somos parte.

3. Pregunta articuladora

La experiencia que he tenido a lo largo de mi pasantía dentro de la Agencia de diseño CmásD al momento de realizar y ejecutar diversos trabajos de animación para diferentes clientes, me lleva a plantearme la siguiente interrogante.

¿Cómo se puede sistematizar el proceso en la producción y realización de piezas animadas dentro de la Agencia de diseño CmásD?

4. Objetivo general

Definir los flujos de trabajo más adecuados en los procesos de animación para la Agencia CmásD.

5. Tema de reflexión y discusiones académicas

5.1 CmásD Comunicación y Desarrollo

5.1.1 Historia

CmásD Comunicación y Desarrollo S.A.S fue constituida legalmente el 13 de enero del año 2014, la idea de negocio inició cuando su representante legal José Luis Rincón tenía que presentar como proyecto de grado en el colegio una idea de negocio, planeó tener una agencia de publicidad sin tener ningún conocimiento de negocios, orientado a esto inició sus estudios de Diseño Gráfico en la Universidad Panamericana donde conoció a un gran amigo que estudiaba Comunicación social y periodismo y que posteriormente se convertiría en su socio.

José Luis, luego de culminar sus estudios, comenzó a trabajar en algunas empresas de publicidad para adquirir experiencia y conocer cómo se manejaba el mercado en las agencias, en

su último trabajo impulsado por el conocimiento que ya había adquirido decidió junto con su socio iniciar su empresa, con pocos recursos y desde su casa sus primeros clientes fueron conocidos y amigos. Las ideas del nombre para la Agencia iniciaron como *Contacto comunicaciones*, *Agencia detonante de emociones*, *Radar*, pero estas ya estaban registradas así que se optó por llamarla **CmásD Comunicación y Desarrollo S.A.S** que significa la unión de un comunicador y un diseñador, las dos profesiones de los fundadores de dicha agencia, también es un juego de palabras que significan saber más de algo (Yo c más d). En vista de que eran tan nuevos, acudieron a una entidad de financiación de proyectos de emprendedores, por relacionamiento público se logró llegar a una empresa llamada Sociedad Colombiana de Ortodoncia con la cual se generó el primer contrato de *Branding* para un congreso. Con este cliente la agencia se puso en contacto con personal de Compensar y entro a participar en procesos de licitación con la caja de compensación, esta fue la oportunidad para que la Agencia comenzará a crecer, para poder cumplir con las exigencias de este cliente se empezaron a vincular diseñadores para la agencia, para inicios del año 2016 la empresa ya contaba con 5 personas en su equipo de trabajo, en este año se ampliaron las oficinas.

Siendo una compañía consolidada, CmásD para el año 2017 sufre su primera crisis, sobrelleva un robo en la agencia de todos sus equipos afectando los activos de la compañía, por lo cual adquieren un crédito para solventar este percance y poder responder a sus clientes, adicional a esto por esta situación tuvo que prescindir de algunos de sus diseñadores, cuando ya la Agencia se estaba reponiendo de esta primera crisis sufre un segundo robo en marzo del 2018, el cual afectó la economía de la compañía y llevó a sus dos socios a tomar la decisión de que su personal comenzará a trabajar en modalidad de teletrabajo ya que no podía asumir económicamente un canon de arrendamiento, la Agencia tuvo que mantenerse así hasta diciembre de 2018 para poder solventar su compromiso con los clientes y obligaciones financieras.

En el año siguiente se cuenta con el apoyo de una persona en el área administrativa, que robusteció tanto el área legal como la parte administrativa. 2019 ha sido un año de importantes decisiones, lo primero fue entender que se debía tener todo el personal en un solo lugar, para esto se adoptó la modalidad de *CoWorking* lo cual facilitó los recursos que la Agencia necesitaría. En segundo lugar el socio de José Luis decidió salir de la Agencia y entregar sus acciones siendo así

José Luis Rincón el único propietario, actualmente CmásD se encuentra en crecimiento teniendo varios proyectos planeados a futuro. J. L. Rincón (comunicación personal, 29 de octubre 2019).

5.1.2 Organigrama



figura 1. Organigrama CmásD. Fuente: elaboración propia adaptado de CmásD

5.2 Animación

“El lenguaje de la animación se caracteriza por ser el arte de lo imposible; cualquier cosa imaginable es factible” (Chong, 2010, p. 8). Aunque existen múltiples definiciones de lo que se puede entender por animación, Andrew Chong, postula desde una perspectiva operativa: “el principio básico de la animación puede definirse como un proceso que crea en el espectador la ilusión de movimiento mediante la presentación de imágenes secuenciales en una sucesión rápida” (Chong, 2010, p. 8). Vale la pena retomar esta bella y poética definición de Wells que aborda la importancia de lo narrativo y eleva la actividad a nivel de arte, “La animación es, básicamente, un arte metafórico, perfecto para reflejar todo tipo de situaciones y mostrar diferentes perspectivas e ideas sobre la cultura en la que vivimos”. (Wells, 2009, p. 33)

Existen múltiples y diversos tipos de animación actualmente, muchos de ellos combinan diferentes técnicas tanto análogas como digitales para así obtener un resultado más satisfactorio, a continuación se mencionan tres tipos de animación de los tantos que existen:

- Dibujos animados o animación tradicional: Consiste en secuencia de dibujos manuales fotograma a fotograma.
- *StopMotion*: Esta técnica no entra en la categoría de dibujos animados, ya que consiste en aparentar los movimientos de un objeto estático, el cual es capturado por fotografías cuadro por cuadro o movimiento por movimiento.
- Motion Graphic: El motion graphic hace referencia a la animación grafica digital por realizarse con software y de forma no lineal, es una animación en la que se combina diferentes disciplinas como la fotografía, el diseño y el audio con un fin en específico que es comunicar un mensaje.
- Rotoscopia: Consiste en dibujar directamente sobre la referencia, por ejemplo, sobre los cuadros de la filmación de la captura de una persona real.

5.3 Proceso en una animación

Para este proyecto he tomado como referente el modelo manejado por el estudio de animación británico Animate (Domestika, 2016). Este es un estudio de Londres el cual comprende que el éxito de las grandes animaciones se encuentra en los pequeños detalles, y gracias a esto trabajan con grandes empresas como Google, RayBan, Airbnb, entre otras. Al realizar sus trabajos con carácter, creatividad y los resultados que han obtenido, ellos hablan de siete pasos que siguen para producir sus animaciones y a su vez estos se agrupan en tres grandes etapas por los que pasa la animación (ver Figura 2. Modelo de animación Animate)

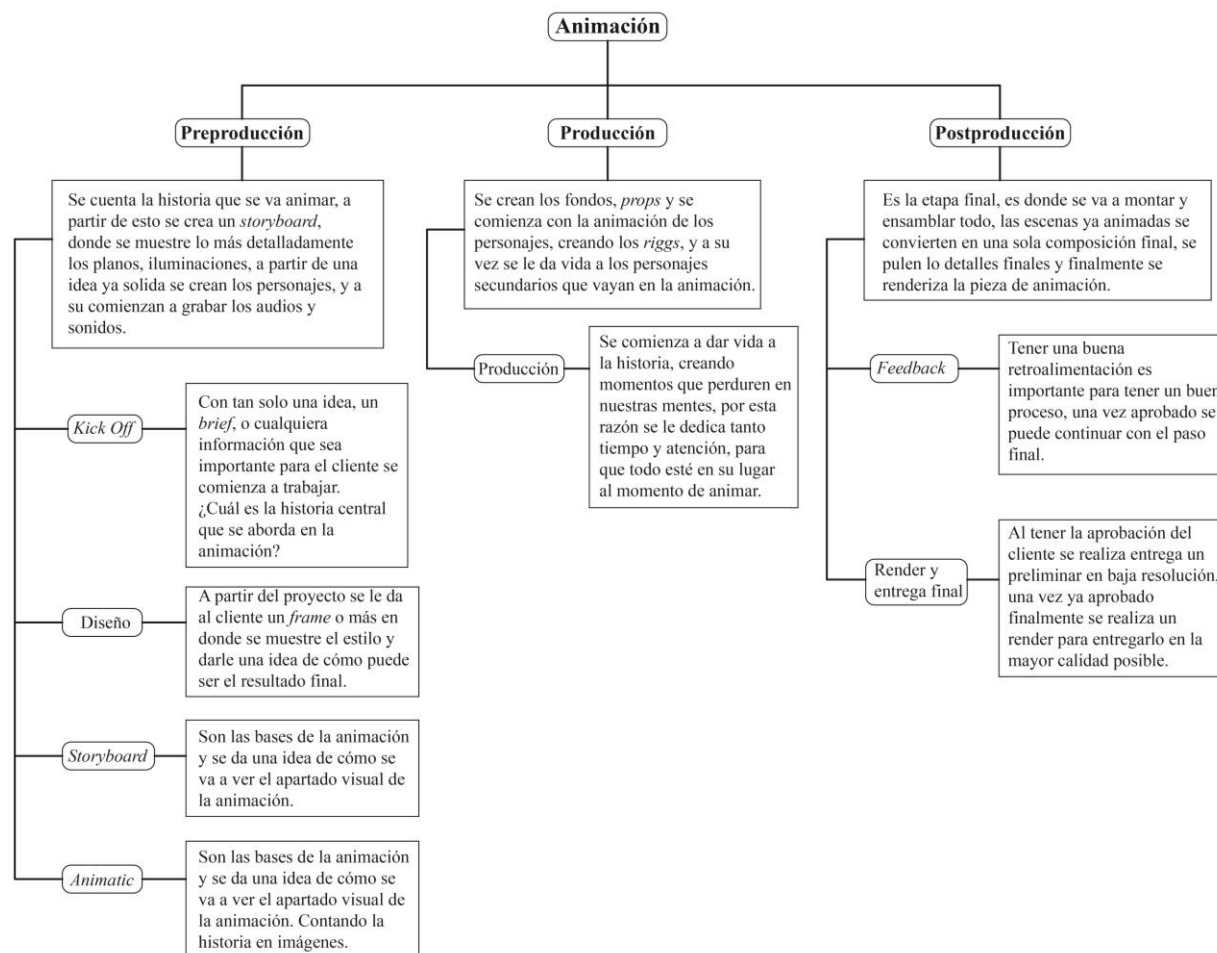


figura 2. Modelo de animación ANIMATE. Fuente: elaboración propia a partir de, Domestika (2016) Los 7 pasos para producir una animación

5.4 Flujo de trabajo

Es el estudio de los aspectos operacionales de una actividad de trabajo, cómo se estructuran las tareas, cómo estas se realizan, cuál es su orden correlativo, cómo se sincronizan, cómo fluye la información que soporta las tareas y cómo se le hace seguimiento al cumplimiento de las tareas. “El sistema de *workflow*, es una herramienta la cual permite la implementación técnica de procesos para los negocios. Este permite dar un soporte y poder agilizar el proceso de negocio ganando tiempo, también le da la oportunidad a la gente que está involucrada el poder de llevar a cabo los procesos de negocio complejos, independientemente del tiempo y el lugar. El flujo de trabajo es controlado y coordinado activamente por el sistema de *workflow*. El control incluye el monitoreo de pasos de trabajo individuales y el inicio de procesos para escalar las

tareas que lleguen a su fecha de vencimiento” (Marciales, 2011). Actualmente existen muchos software para apoyar y ayudar a construir *workflows* particularmente, estos sistemas manejan tareas como el encaminamiento automático, integración y procesos parcialmente automatizados entre los diversos usos de software y sistemas que son funcionales del *hardware* los cuales contribuyen al procesos de valor-adición subyacente.

Marciales (2011) nos dice que un sistema de *workflow*, se conforma de los siguientes elementos:

- Tareas: Son conjunto de actividades o de acciones que son manejadas como una sola unidad, estas por lo general son desempeñadas o hechas por un solo funcionario dentro de los roles en los que se puede realizar esta tarea.
- Personas (usuarios): Las tareas son realizadas en un orden en específico que es definido por determinadas personas o por agentes que automatizan adquiriendo el rol de las personas, estas son basadas en las condiciones o parámetros dentro del negocio
- Roles: Estos pueden definir las diferentes capacidades potenciales que existen dentro del procedimiento, se definen libremente de las personas físicas a las cuales se les van a adscribir dichas tareas. Una persona puede poseer más de un rol.
- Reglas de transición: Son las normas lógicas las cuales determinan el camino a seguir en el documento dentro del sistema, estas expresan que actividad se debe encaminar.
- Datos: Estos son las imágenes, documentos, archivos, registros de la base de datos, y otros, que son utilizados como información para poder realizar el trabajo.
- Eventos: Son interrupciones que contienen información, los mismos tienen un origen y uno o más destinatarios.
- Plazos (*deadlines*): Se le puede ver como los tiempos o plazos que se le dan a ciertos elementos.
- Procesos: Estos normalmente no están diseñados, sino que se van identificando de acuerdo al uso diario que se les puede llegar a dar.

- Políticas: Son una forma razonable de comunicar decisiones de como serán afrontados cierto tipo de procesos.
- Rutas: Una ruta define la dirección de que va a tomar un documento en el interior de un sistema de *workflow*.

Existen varios tipos de rutas:

- Rutas Fijas: El camino que va seguir siempre va hacer el mismo.
- Rutas Condicionales: El próximo camino a tomar depende de los resultados de las condiciones, esta decisión se toma en el mismo instante en el que se evalúan las condiciones.
- Rutas Ad-Hoc: El usuario es el que decide cual es el siguiente camino o etapa que se debe seguir.

Construcción de Rutas:

- *AND-Split*: Desde un solo punto de partida, los documentos son distribuidos a diferentes destinos simultáneamente.

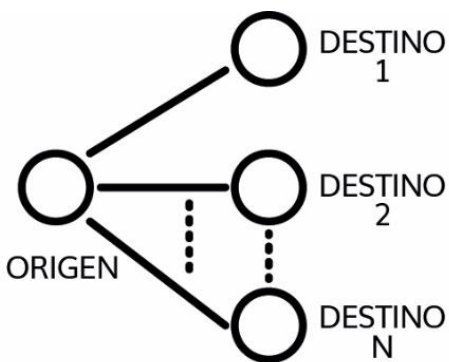


figura 3. Workflow AND-Split. Fuente: Alulema D (2013) Análisis, Diseño e Implementación de una aplicación workflow para el seguimiento de procesos de los servicios que ofrece el Área de Comercialización de la Empresa Eléctrica Regional Centro Sur

- *AND-Join*: Desde diferentes fuentes, los documentos confluyen, en un solo destino.

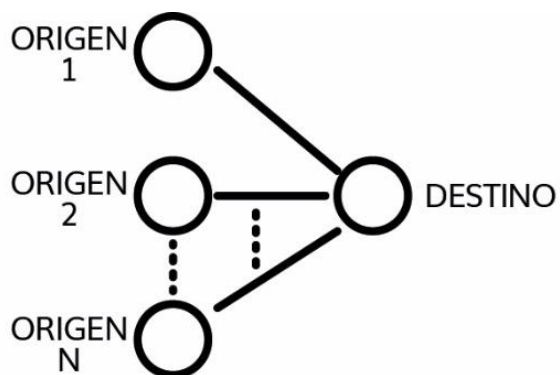


figura 4. Workflow AND-Join. Fuente: Alulema D (2013) Análisis, Diseño e Implementación de una aplicación workflow para el seguimiento de procesos de los servicios que ofrece el Área de Comercialización de la Empresa Eléctrica Regional Centro Sur

□ *OR-Split:* Desde un solo punto de partida, los documentos se dirigen a un solo destino entre varias posibilidades.

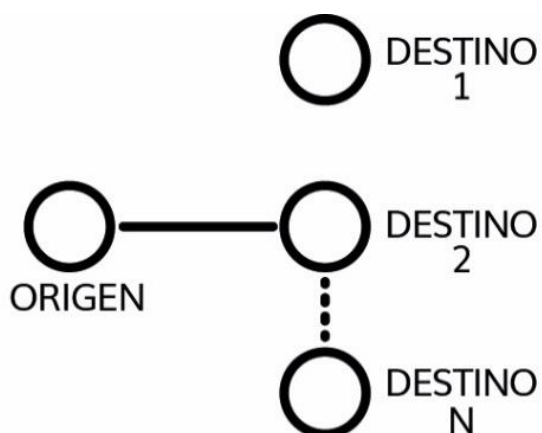


figura 5. Workflow OR-Split. Fuente: Alulema D (2013) Análisis, Diseño e Implementación de una aplicación workflow para el seguimiento de procesos de los servicios que ofrece el Área de Comercialización de la Empresa Eléctrica Regional Centro Sur

□ *OR-Join:* Desde varios orígenes posibles este confluye a un único destino.

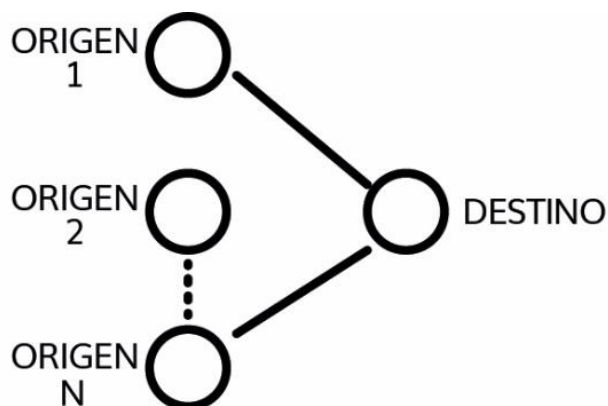


figura 6. Workflow OR-Join. Fuente: Alulema D (2013) Análisis, Diseño e Implementación de una aplicación workflow para el seguimiento de procesos de los servicios que ofrece el Área de Comercialización de la Empresa Eléctrica Regional Centro Sur

□ Loop: En este acontecimiento se crea un circuito cerrado en el trayecto que recorren los datos.

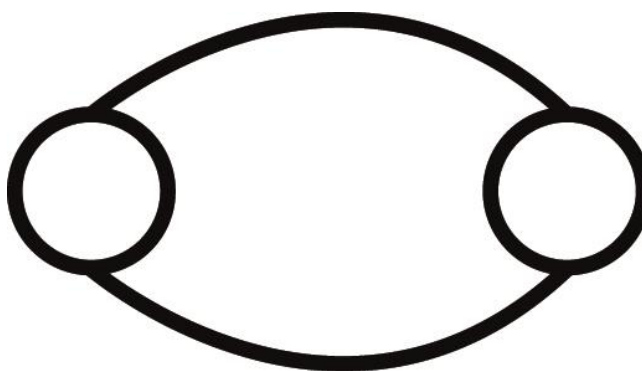


figura 7. Workflow Loop. Fuente: Alulema D (2013) Análisis, Diseño e Implementación de una aplicación workflow para el seguimiento de procesos de los servicios que ofrece el Área de Comercialización de la Empresa Eléctrica Regional Centro Sur

5.4.1 Tipos de sistemas de workflow

Debido a gran diversidad de procesos que existen dentro de las empresas, así mismo existe la siguiente clasificación para los *workflow*:

tabla 1. Tipos de sistemas de *Workflow*. Fuente: elaboración propia a partir de, (2002) Breve introducción a los Sistemas colaborativos: Groupware & Workflow

Clasificación	Definición
<i>Workflow</i> de producción:	Frecuentemente, este tipo de flujo de trabajo es nombrado <i>workflow</i> de operaciones. Esto se debe a que la adquisición en una base de elementos es considerada la clave de todo juicio. Este tipo de <i>workflow</i> es el segmento más grande en el mercado. En general este automatizan los procesos de los beneficios que tienden a ser repetitivos, perfectamente jerarquizados y con un gran comercio de datos.
<i>Workflow</i> de colaboración:	Estos <i>workflows</i> de colaboración estructuran o semi-estructuran cambios de los negocios en donde participan personas; esto con el fin de lograr una meta común. Típicamente se involucran documentos, los cuales son los que poseen toda la información. En este se sigue la ruta de paso a paso, además de las debidas acciones que se toman sobre ellos. Los documentos son la clave y por lo tanto, son indispensables para el resultado de workflow de mantener la integridad de dichos documentos (Xendra, 2014).
<i>Workflow</i> de administración:	El <i>workflow</i> funcionario es el que involucra juicios de distribución en una corporación, como las órdenes de compra, reportes de cesiones, entre otras. Estos <i>workflows</i> , se emplean cuando existe una gran multitud de litigios oficiales y es necesario de la distribución de decisiones a los diferentes usuarios.

5.5 Sistematización de Experiencias

La sistematización es un recurso valioso para “mirarse a sí mismo”, para ser críticos, para reconocer los avances y seguir aprendiendo. Integra la reflexión sobre la propia experiencia y es una oportunidad para crecer profesionalmente (Unesco, 2016).

El decir que la sistematización como metodología como concepto tiene un significado único y general es erróneo “gran parte de su riqueza radica en la diversidad de enfoques que se utilizan” (Martinic, 1998, p. 2). Ya que cada persona puede investigar y averiguar sobre está encontrando otras y diversas definiciones. La sistematización es un proceso de reflexión que pretende ordenar u organizar lo que ha sido la marcha, los procesos, los resultados de un proyecto, buscando en tal

dinámica las dimensiones que pueden explicar el curso que asumió el trabajo realizado (Martinic, 1984, p.16). Pero a su vez también se puede dar un concepto un poco más técnico a través de las experiencias o el campo de investigación que se ha tenido con este proceso, la sistematización es aquella interpretación que se le da de una forma crítica a una o varias experiencias que, a partir de su reconstrucción y orden se descubre o explicita la lógica de aquel proceso vivido, los factores que han estado interviniendo en dicho proceso y como estos han relacionado entre sí, y el por qué lo han hecho de ese modo (Jara, 1998).

La sistematización le permite a las personas y en particular que los involucrados directos en dichas experiencias que hagan una especie de pare en su trayecto a tomar y que se tomen un lapso de tiempo para reflexionar sobre lo que hicieron, por qué lo hicieron, porque de este modo y no de otro, cuáles fueron los resultados que se obtuvieron y para qué o a quienes sirven estos mismos. La sistematización tiene el objeto de causar procesos en el aprendizaje, estas lecciones pueden estar encarriladas a que las mismas personas o equipos que han trabajado parte de la sistematización puedan perfeccionar sus prácticas en el futuro. En compendio se puede expresar que la sistematización de experiencias nos permite favorecer, abarcar y elaborar la experiencia a través de una interpretación crítica de cómo y de que se está logrando un determinado proceso y de cómo este puede impactar internamente en una organización o persona. Se puede decir que hay cuatro pasos para elaborar un plan de sistematización.

Se puede decir que hay cuatro pasos para elaborar un plan de sistematización, los cuales son: (i.) definir los objetivos; (ii.) identificar el objeto de la sistematización; (iii.) identificar los ejes y (iv.) definir la metodología.

5.5.1 Definir los objetivos

La definición de objetivos pasa siempre por preguntarnos ¿Para qué se quiere sistematizar? En este punto se define el objetivo de la sistematización, para que se quiere llevar a cabo, que saberes se espera conseguir y la utilidad que tendrá para la distribución y/o persona involucrada en esta. Se pueden realizar objetivos generales y específicos que responderán a las subsiguientes preguntas (Crespo, 2004): ¿Qué beneficios se espera obtener de la sistematización?, ¿Qué lecciones o conocimientos se espera alcanzar? Y ¿A quién o a quiénes beneficiará?

5.5.2 Identificar el objeto de la sistematización

¿Qué queremos sistematizar? Se trata de fijar el proposito de la sistematización en conexión a un lugar con un periodo y sitio en específico, para pretender la habilidad es preciso obtener criterios como:

- Relevancia: ¿Es importante esta experiencia?, ¿para quién o quiénes?, ¿Por qué? ¿Cuál es su riqueza?
- Pertinencia: ¿ha sido útil? ¿Por qué queremos sistematizar esta experiencia y no otra?
- Validez: ¿respondió a alguna necesidad o problema? ¿Se modificó nuestro que hacer docente? ¿Facilitó el aprendizaje?
- ¿Cuál es la motivación del grupo de actores de la experiencia?

5.5.3 Identificar los ejes

Estos son los puntos centrales que nos llama más la atención sistematizar, hay algunos tips o recomendaciones que se implementan para poder identificar la experiencia y definir los ejes de una sistematización:

Definir la experiencia a sistematizar: es de suma importancia establecer el hilo conductor por el que se va a guiar el análisis de la experiencia, este paso permitirá conducir la recopilación de la información y poder profundizar en el análisis.

Plantear los ejes de sistematización: en otras palabras, los lentes con los que se mirará toda la vivencia. Cualquier práctica puede ser sistematizada desde diferentes ángulos o ejes y estos tienen relación con los intereses, exigencias y objetivos, este proceso supone expandir un gran número de alternativas y panoramas de interpretación según permita la experiencia. Luego, se priorizan las alternativas que conduzcan a explicar ciertos ámbitos y dimensiones que, por consenso, interesa recuperar y socializar (UNICEFPROANDES, 1977).

En este paso, se procede a la formulación de preguntas como las siguientes (Crespo, 2004):

- ¿Qué dimensiones o aspectos de la experiencia queremos priorizar?
- ¿Cuáles serán las preguntas más importantes que quieren hacerse a la experiencia?

5.5.4 Definir la metodología

En este punto es en donde se responden a las siguientes preguntas ¿Cómo se piensa sistematizar? Y ¿Qué metodología se va a usar en la sistematización?, se definen los elementos como los lapsos de tiempo y momentos en los que se va a llevar a cabo la sistematización, qué medios económicos, humanos o técnicos son necesarios, a qué fuentes de información se puede llegar, con cuáles recursos no se cuenta y con cuáles se dispone.

5.6 Sistematización en CmásD

Para poder llegar a generar un flujo de trabajo adecuado al proceso que se realiza con las piezas animadas dentro de la Agencia CmásD, se usa la sistematización de experiencias. Como primera instancia se recopilaron los trabajos de animación que realicé en la Agencia entre los meses de agosto a octubre, contando con alrededor de 25 piezas animadas (ver Figura 9. Ficha técnica de animación N°3), teniendo estas el siguiente paso a seguir fue diseñar una ficha técnica a cada una en donde se verán reflejados el proceso de cómo fueron realizadas, el tiempo tanto del proceso como de la duración final de la pieza, los formatos de exportación, entre otros.

FICHA DE ANIMACIÓN N° 3		Cliente: WaoCards	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: After Effects Photoshop	Fecha de Inicio: 22-08-19	Fecha de terminación: 22-08-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic		Formato: GIF
Proceso de animación: Se recibe el archivo abierto en Illustrator de como es el Icono, lo alisto para animarlo, lo animo en After effects, lo renderizo como secuencia de PNG y luego monto todos los PNG en Photoshop y lo exporto en GIF.			
Observaciones:			

figura 8. Ficha técnica de animación N°3. Fuente: elaboración propia

Al tener estas fichas técnicas se puede empezar a categorizar en dos grupos (series, capítulos y Gif, videos) teniendo en cuenta, el proceso llevado a cabo al realizar las piezas, la duración de estas, el tipo de animación. A lo largo de este proceso de sistematización se puede decir que surgieron 4 preguntas y con estas se logró llegar a un resultado:

¿Se pueden categorizar los tipos o procesos de animación dentro de la Agencia?

Dentro de la Agencia los procesos en la producción animada se pueden categorizar en dos diferentes procesos, uno que es para las series y capítulos, y el otro proceso es para GIF y videos.

¿Todos los procesos son internos o hay un proveedor externo que los realice?

Al momento de realizar las series animadas y/o capítulos se requiere de un proveedor externo para producir la *Voice in off*, ya que no se cuenta dentro de la Agencia con un locutor o comunicador para realizar esta función.

¿Qué diferencias sustanciales se pueden encontrar entre los dos flujos de trabajo?

Las diferencias que se pueden encontrar son las siguientes:

Workflow para GIF, videos: Son animaciones de poca duración, el proceso en que se realizan dura de 2 a 3 días, son animaciones *Motion graphic* y su mayoría están acompañados de un fondo musical.

Workflow para series, capítulos: Estas animaciones son de más de 01:20 minutos, su proceso de realización dura entre 2 y 3 semanas, tienen un proveedor externo el cual realiza la *Voice in off* para estos proyectos y al ser proyectos de más duración cuentan con más retroalimentación con los clientes.

¿Qué tipo de flujo de trabajo se adaptaría mejor a las categorías encontradas?

Según las categorías de flujo de trabajo que se encontró se puede decir, que los respectivos tipos de *workflow* para estas son:

Flujo de trabajo para GIF, videos: Es un flujo de trabajo de producción ya que este tipo de *workflow* es repetitivo y tiende a ser el mismo proceso las veces en que uno lo ejecute.

Flujo de trabajo para series, capítulos: Es un flujo de trabajo de producción por lo que es un *workflow* bien estructurado y repetitivo pero a su vez también es de colaboración ya que cuenta con la ayuda de un proveedor externo que ayuda en uno de los procesos dentro de este.

6. Discusión y resultados

Durante la experiencia vivida y lo que he observado en mi práctica profesional dentro de la Agencia de diseño y publicidad CmásD, he podido evidenciar una falencia en uno de los múltiples procesos que he realizado como practicante, el cual es la falta de un flujo de trabajo evidente en el que se pueda evidenciar todo el proceso que se realiza al momento de realizar piezas de animación. Para poder llegar a un resultado y dar con un *Workflow* en el que se evidenciara el proceso que tiene la Agencia para las piezas de animación, se usa una sistematización de experiencias la cual ayuda a que se estructure un proceso de forma organizada y secuencial. La sistematización de experiencias es una forma sencilla de saber si estas realizando un proceso bien o si estas cometiendo un error en este, es una forma de ser autocríticos, como dijo Martinic, (1984) al ser un proceso de reflexión que pretende ordenar u organizar los procesos, los resultados de un proyecto, buscando las dimensiones que pueden explicar el curso que se asumió en el trabajo realizado.

¿Para qué realizar estos flujos de trabajo?

Estos flujos de trabajo sirven para la agencia ya que en ellos se ven plasmados los pasos o puntos a seguir en un proceso de animación, estos sirven para llevar un control y un procedimiento más riguroso en estos proyectos, poder manejar mejor los tiempos y a su vez si es necesario delegar un proyecto a otro diseñador sin perder el orden sabiendo este el paso a seguir. Y de una manera personal sirven al momento en que decida ejercer como *Freelancer*, saber los tiempos que se tardan en realizarse cada proceso, cuáles son los recursos que me debe entregar el cliente y lo más importante los costos en el proceso de producción, el saber cuánto puedo cobrar por un trabajo de estos. Al tener estas 3 preguntas como guía en el proceso de este proyecto y como base del mismo, se pudo llegar a un resultado final, donde se generan dos flujos de trabajo para la Agencia de diseño y publicidad CmásD. (Ver el apartado de Producto en la página 36)

Cabe resaltar que estos *workflow* tienen un proceso de retroalimentación y aprobación por parte del Diseñador Senior Yohan Talero, con el cual realice la mayoría de animaciones que se escogieron al momento de hacer la sistematización y sus respectivas fichas técnicas, y a su vez también tiene el aval y aprobación por parte del director Ejecutivo de CmásD José Rincón.

7. Bibliografía

Alulema Dávila, D. (2011). *Análisis, Diseño e Implementación de una aplicación Workflow para el seguimiento de procesos de los servicios que ofrece el Área de Comercialización de la Empresa Eléctrica Regional Centro Sur.* 1st ed. [ebook] Cuenca,. Available at: <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/1637> [Accessed 25 Sep. 2019].

Cabrera, A., Ganem, A., Molina, C., & Cobián, S. (2016). *Proceso de la Animación en 2D* [Ebook] (1st ed.). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/310426093_Proceso_de_la_Animacion_en_2D

Chong, A. (2010). *Animacion digital*. Barcelona: Blumen, p.08.

de Comercio de Bogota, C. (2010). *Diagnóstico y plan de acción para la industria de animación digital y videojuegos de bogotá.* 1st ed. [ebook] Bogotá D.C. Available at: <https://culturayeconomia.org/wp-content/uploads/Diagn%C3%B3stico-ADVJ.pdf> [Accessed 24 Sep. 2019].

Gallego Lineros, E. (2006). *Metodología para la implementación de procesos workflow en una compañía de seguros.* 1st ed. [ebook] MEDELLÍN. Available at: <https://core.ac.uk/download/pdf/47241868.pdf> [Accessed 25 Sep. 2019].

Guzmán Ramírez, A. (2014). *El flujo de trabajo como relato de la producción animada colombiana.* 1st ed. [ebook] Bogota. Available at: https://www.researchgate.net/publication/323854997_El_flujo_de_trabajo_como_relato_de_la_produccion_animada_colombiana [Accessed 25 Sep. 2019].

Hinojosa Becerra, M., Ruiz San Miguel, F. and Marín Gutiérrez, I. (2015). *El sector de la animación: sus fases de producción y nuevas tendencias.* 9th ed. [ebook] Available at: https://www.academia.edu/12334626/El_sector_de_la_animaci%C3%B3n_sus_fases_de_producci%C3%B3n_y_nuevas_tendencias [Accessed 26 Sep. 2019].

Los 7 pasos para producir una animación | Blog | Domestika. (2016). Retrieved 7 October 2019, from <https://www.domestika.org/es/blog/77-los-7-pasos-para-producir-una-animacion>

Martinic, S. (1998). *El objeto de la sistematizacion y sus relaciones con la evaluacion y la investigacion*. 1st ed. [ebook] Santiago, Chile. Available at: http://centroderecursos.alboan.org/ebooks/0000/0748/6_CEA_OBJ.pdf [Accessed 18 Oct. 2019].

Millan Salcedo, C. (2013). *Aproximacion a la animacion en la publicidad televisiva en el mundo* [Ebook] (1st ed.). Cali. Retrieved from <https://editorial.uao.edu.co/acceso-abierto/pdf/aproximacion-a-la-animacion.pdf>

Orozco gonzález, v. (2015). El motion graphics como herramienta en el diseño de las infografías multimedia de antonio campollo. 1st ed. [ebook] guatemala de la asunción. Available at: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2015/03/05/orozco-virginia-investigacion.pdf> [accessed 21 nov. 2019].

Pipeline de producción para animación 2D - jairocartoon. (2019). Retrieved 11 October 2019, from <https://jairocartoon.com/2019/07/24/pipeline-de-produccion-para-animacion-2d/>

Pixel-creativo.blogspot.com.co. (2018). *¿Qué es Animación? - Pixel Creativo*. [online] Available at: <https://pixel-creativo.blogspot.com.co/2012/09/que-es-animacion.html> [Accessed 14 Oct. 2019].

Quintero, M. (2011). *Manejo sostenible del patrimonio natural y cultural de la Reserva de la Biosfera Yasuní*. [online] Fao.org. Available at: <http://www.fao.org/climatechange/34137-047a043520d4271e782221326960e8858.pdf> [Accessed 9 Nov. 2019].

SAP Business Workflow. [Ebook] (1st ed.). Retrieved from <http://www.abap.es/Descargas/WF%201%20-%20Introduccion.pdf>

SISTEMAS DE WORKFLOW. [Ebook] (1st ed.). Retrieved from http://virtual.umng.edu.co/distancia/ecosistema/ovas/ingenieria_industrial/sistemas_de_informacion_industrial/unidad_4/DM.pdf

UNESCO. (2016). *Sistematización de experiencias educativas innovadoras* [Ebook] (1st ed.). Lima. Retrieved from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247007>

Utm.mx. (2002). *Breve Introducción a los Sistemas Colaborativos: Groupware & Workflow*. [online] Available at: <http://www.utm.mx/temas/temas-docs/nfnotas518.pdf> [Accessed 10 Oct. 2019].

VARGAS CASALLAS, D. and muñoz durán, y. (2007). *Diseño del procedimiento para la implementación del sistema workflow en la sección de egresos caja de compensación familiar colsubsidio*. 1st ed. [ebook] BOGOTA. Available at: <http://repository.lasalle.edu.co/bitstream/handle/10185/2016/T88.07%20V426d.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Accessed 25 Sep. 2019].

Wells, P. (2009). *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón Ediciones, p.39.

Workflow. [Ebook] (1st ed.). Retrieved from <https://tecno2prause.files.wordpress.com/2013/06/workflow.pdf>

8. Anexos

Anexo 1. Ficha técnica N°1. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 1		Cliente: Compensar - Óscar López	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:01:28	Programas usados: After Effects	Fecha de Inicio: 02-08-19	Fecha de terminación: 09-09-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D	Formato: Video MP4	
Proceso de animación: Se recibe el guion y a partir de este se realiza el Storyboard, se envía al cliente para su debida aprobación, una vez este aprobado se comienza a organizar los archivos y se procede a animar, una vez se termina de animar se renderiza y se envía al cliente para la aprobación, en este caso el cliente hizo ajustes, entonces otra vez se volvió a animar, se renderizo y se volvió a enviar al cliente ya para su aprobación final.			
Observaciones: Los tiempos que solicitan los clientes son muy cortos por lo que no se puede pulir o hacer una animación mas detallada, y el cliente hace ajustes que no son muy coherentes.			

Anexo 2. Ficha técnica N°2. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 2		Cliente: Compensar - Óscar López	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:01:38	Programas usados: After Effects	Fecha de Inicio: 02-08-19	Fecha de terminación: 09-09-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D	Formato: Video MP4	
Proceso de animación: Se recibe el guion y a partir de este se realiza el Storyboard, se envía al cliente para su debida aprobación, una vez este aprobado se comienza a organizar los archivos y se procede a animar, una vez se termina de animar se renderiza y se envía al cliente para la aprobación, en este caso el cliente hizo ajustes, entonces otra vez se volvió a animar, se renderizo y se volvió a enviar al cliente ya para su aprobación final.			
Observaciones: Los tiempos que solicitan los clientes son muy cortos por lo que no se puede pulir o hacer una animación mas detallada, y el cliente hace ajustes que no son muy coherentes.			

Anexo 3. Ficha técnica N°4. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 4		Cliente: WaoCards	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: After Effects Photoshop	Fecha de Inicio: 22-08-19	Fecha de terminación: 22-08-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: GIF	
Proceso de animación: Se recibe el archivo abierto en Illustrator de como es el Icono, lo alisto para animarlo, lo animo en After effects, lo renderizo como secuencia de PNG y luego monto todos los PNG en Photoshop y lo exporto en GIF.			
Observaciones:			

Anexo 4. Ficha técnica N°5. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 5		Cliente: WaoCards	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: After Effects Photoshop	Fecha de Inicio: 22-08-19	Fecha de terminación: 22-08-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: GIF	
Proceso de animación: Se recibe el archivo abierto en Illustrator de como es el Icono, lo alisto para animarlo, lo animo en After effects, lo renderizo como secuencia de PNG y luego monto todos los PNG en Photoshop y lo exporto en GIF.			
Observaciones:			

Anexo 5. Ficha técnica N°6. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 6		Cliente: WaoCards	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: After Effects Photoshop	Fecha de Inicio: 22-08-19	Fecha de terminación: 22-08-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: GIF	
Proceso de animación: Se recibe el archivo abierto en Illustrator de como es el Icono, lo alisto para animarlo, lo animo en After effects, lo renderizo como secuencia de PNG y luego monto todos los PNG en Photoshop y lo exporto en GIF.			
Observaciones:			

Anexo 6. Ficha técnica N°7. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 7		Cliente: WaoCards	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: After Effects Photoshop	Fecha de Inicio: 22-08-19	Fecha de terminación: 22-08-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: GIF	
Proceso de animación: Se recibe el archivo abierto en Illustrator de como es el Icono, lo alisto para animarlo, lo animo en After effects, lo renderizo como secuencia de PNG y luego monto todos los PNG en Photoshop y lo exporto en GIF.			
Observaciones:			

Anexo 7. Ficha técnica N°8. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 8		Cliente: WaoCards	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: After Effects Photoshop	Fecha de Inicio: 22-08-19	Fecha de terminación: 22-08-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: GIF	
Proceso de animación: Se recibe el archivo abierto en Illustrator de como es el Icono, lo alisto para animarlo, lo animo en After effects, - lo renderizo como secuencia de PNG y luego monto todos los PNG en Photoshop y lo exporto en GIF.			
Observaciones:			

Anexo 8. Ficha técnica N°9. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 9		Cliente: WaoCards	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: After Effects Photoshop	Fecha de Inicio: 22-08-19	Fecha de terminación: 22-08-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: GIF	
Proceso de animación: Se recibe el archivo abierto en Illustrator de como es el Icono, lo alisto para animarlo, lo animo en After effects, - lo renderizo como secuencia de PNG y luego monto todos los PNG en Photoshop y lo exporto en GIF.			
Observaciones:			

Anexo 9. Ficha técnica N°10. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 10		Cliente: WaoCards	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: After Effects Photoshop	Fecha de Inicio: 22-08-19	Fecha de terminación: 22-08-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: GIF	
Proceso de animación: Se recibe el archivo abierto en Illustrator de como es el Icono, lo alisto para animarlo, lo animo en After effects, lo renderizo como secuencia de PNG y luego monto todos los PNG en Photoshop y lo exporto en GIF.			
Observaciones:			

Anexo 10. Ficha técnica N°11. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 11		Cliente: WaoCards	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: After Effects Photoshop	Fecha de Inicio: 22-08-19	Fecha de terminación: 22-08-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: GIF	
Proceso de animación: Se recibe el archivo abierto en Illustrator de como es el Icono, lo alisto para animarlo, lo animo en After effects, lo renderizo como secuencia de PNG y luego monto todos los PNG en Photoshop y lo exporto en GIF.			
Observaciones:			

Anexo 11. Ficha técnica N°12. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 12		Cliente: WaoCards	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: After Effects Photoshop	Fecha de Inicio: 22-08-19	Fecha de terminación: 22-08-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: GIF	
Proceso de animación: Se recibe el archivo abierto en Illustrator de como es el Icono, lo alisto para animarlo, lo animo en After effects, lo renderizo como secuencia de PNG y luego monto todos los PNG en Photoshop y lo exporto en GIF.			
Observaciones:			

Anexo 12. Ficha técnica N°13. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 13		Cliente: WaoCards	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: After Effects Photoshop	Fecha de Inicio: 22-08-19	Fecha de terminación: 22-08-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: GIF	
Proceso de animación: Se recibe el archivo abierto en Illustrator de como es el Icono, lo alisto para animarlo, lo animo en After effects, lo renderizo como secuencia de PNG y luego monto todos los PNG en Photoshop y lo exporto en GIF.			
Observaciones:			

Anexo 13. Ficha técnica N°14. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 14		Cliente: WaoCards	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: After Effects Photoshop	Fecha de Inicio: 22-08-19	Fecha de terminación: 22-08-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: GIF	
Proceso de animación: Se recibe el archivo abierto en Illustrator de como es el Icono, lo alisto para animarlo, lo animo en After effects, lo renderizo como secuencia de PNG y luego monto todos los PNG en Photoshop y lo exporto en GIF.			
Observaciones:			

Anexo 14. Ficha técnica N°15. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 15		Cliente: WaoCards	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: After Effects Photoshop	Fecha de Inicio: 22-08-19	Fecha de terminación: 22-08-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: GIF	
Proceso de animación: Se recibe el archivo abierto en Illustrator de como es el Icono, lo alisto para animarlo, lo animo en After effects, lo renderizo como secuencia de PNG y luego monto todos los PNG en Photoshop y lo exporto en GIF.			
Observaciones:			

Anexo 15. Ficha técnica N°16. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 16		Cliente: WaoCards	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: After Effects Photoshop	Fecha de Inicio: 22-08-19	Fecha de terminación: 22-08-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: GIF	
Proceso de animación: Se recibe el archivo abierto en Illustrator de como es el Icono, lo alisto para animarlo, lo animo en After effects, lo renderizo como secuencia de PNG y luego monto todos los PNG en Photoshop y lo exporto en GIF.			
Observaciones:			

Anexo 16. Ficha técnica N°17. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 17		Cliente: Compensar	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:15	Programas usados: After Effects	Fecha de Inicio: 30-08-19	Fecha de terminación: 03-09-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: Video MP4	
Proceso de animación: A partir de una linea grafica ya realizada para un evento de Compensar, no piden realizar un video de 15 segundos, en donde se invite a un Festival, se organiza la linea grafica para dar comienzo con la animación, se decide que lo mejor es realizar motion graphic, se realiza la animación, una vez terminada se renderiza y se envia al cliente para su debida aprobación.			
Observaciones:			

Anexo 17. Ficha técnica N°18. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 18		Cliente: Compensar	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: Google Web Designer	Fecha de Inicio: 28-08-19	Fecha de terminación: 29-08-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: HTML	
Proceso de animación: A partir de una línea grafica ya realizada, se realiza la adaptación a formato de 250x300 pixeles para poder animar en el programa de Google Web Designer, se exportan los archivos en PNG y se montan en el programa, se anima, se exporta en HTML y se envía al cliente un video de la captura de la pantalla para que ellos puedan visualizar bien la pieza, una vez lo aprueban se envía una carpeta con todos los archivos.			
Observaciones:			

Anexo 18. Ficha técnica N°19. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 19		Cliente: Compensar	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: Google Web Designer	Fecha de Inicio: 30-08-19	Fecha de terminación: 01-09-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: HTML	
Proceso de animación: A partir de una línea grafica ya realizada, se realiza la adaptación a formato de 250x300 pixeles para poder animar en el programa de Google Web Designer, se exportan los archivos en PNG y se montan en el programa, se anima, se exporta en HTML y se envía al cliente un video de la captura de la pantalla para que ellos puedan visualizar bien la pieza, una vez lo aprueban se envía una carpeta con todos los archivos.			
Observaciones:			

Anexo 19. Ficha técnica N°20. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 20		Cliente: Compensar	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: Google Web Designer	Fecha de Inicio: 28-09-19	Fecha de terminación: 29-09-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: HTML	
Proceso de animación: A partir de una línea grafica ya realizada, se realiza la adaptación a formato de 250x300 pixeles para poder animar en el programa de Google Web Designer, se exportan los archivos en PNG y se montan en el programa, se anima, se exporta en HTML y se envía al cliente un video de la captura de la pantalla para que ellos puedan visualizar bien la pieza, una vez lo aprueban se envía una carpeta con todos los archivos.			
Observaciones:			

Anexo 20. Ficha técnica N°21. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 21		Cliente: Compensar	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: Google Web Designer	Fecha de Inicio: 30-09-19	Fecha de terminación: 01-10-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: HTML	
Proceso de animación: A partir de una línea grafica ya realizada, se realiza la adaptación a formato de 250x300 pixeles para poder animar en el programa de Google Web Designer, se exportan los archivos en PNG y se montan en el programa, se anima, se exporta en HTML y se envía al cliente un video de la captura de la pantalla para que ellos puedan visualizar bien la pieza, una vez lo aprueban se envía una carpeta con todos los archivos.			
Observaciones:			

Anexo 21. Ficha técnica N°22. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 22		Cliente: Compensar	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: Google Web Designer	Fecha de Inicio: 29-09-19	Fecha de terminación: 30-09-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: HTML	
Proceso de animación: A partir de una línea grafica ya realizada, se realiza la adaptación a formato de 250x300 pixeles para poder animar en el programa de Google Web Designer, se exportan los archivos en PNG y se montan en el programa, se anima, se exporta en HTML y se envía al cliente un video de la captura de la pantalla para que ellos puedan visualizar bien la pieza, una vez lo aprueban se envía una carpeta con todos los archivos.			
Observaciones:			

Anexo 22. Ficha técnica N°23. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 23		Cliente: Compensar	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:30	Programas usados: After Effects	Fecha de Inicio: 10-09-19	Fecha de terminación: 12-09-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: Video MP4	
Proceso de animación: A partir de una línea grafica ya realizada para un evento de Compensar, nos piden realizar un video de 15 segundos, en donde se invite a un evento, se organiza la línea grafica para dar comienzo con la animación, se decide que lo mejor es realizar motion graphic, se realiza la animación, una vez terminada se renderiza y se envía al cliente para su debida aprobación.			
Observaciones:			

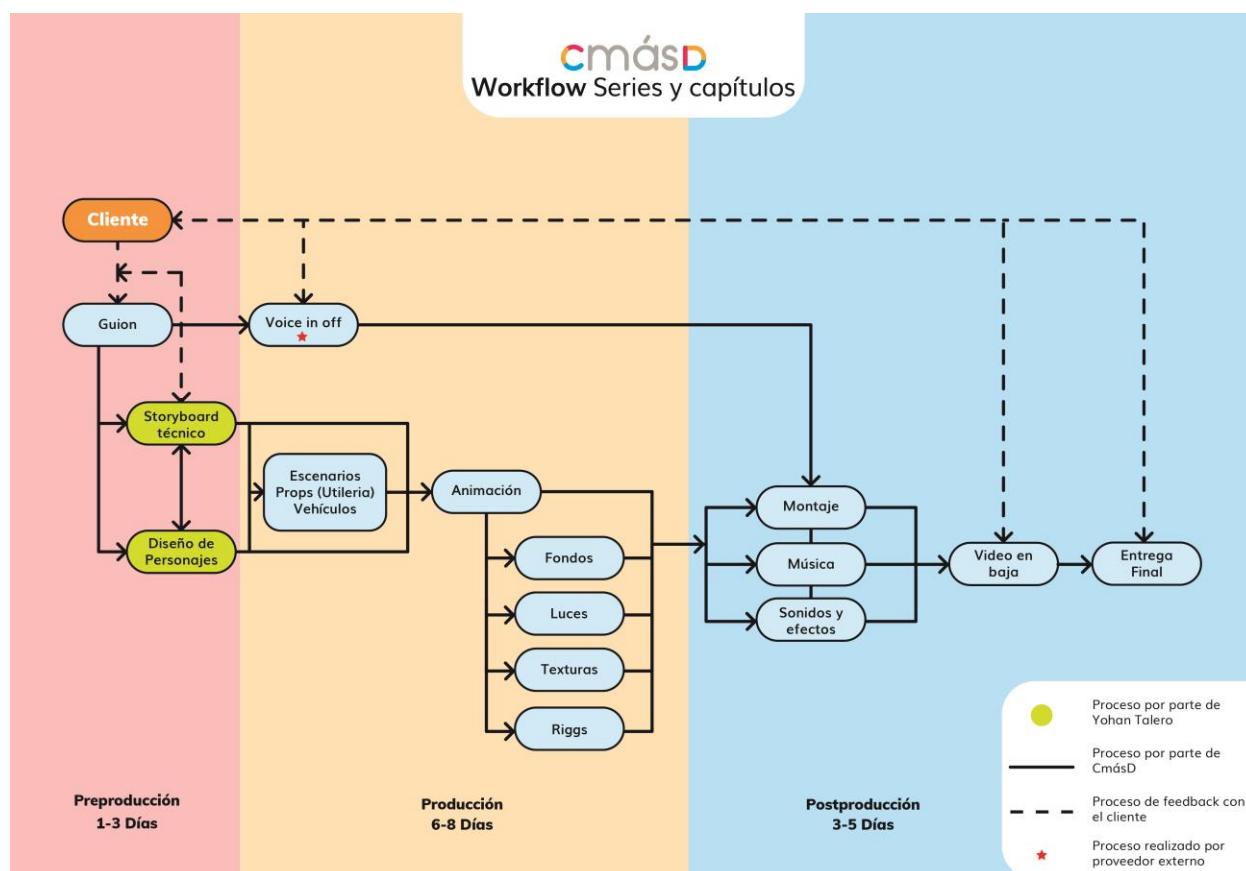
Anexo 23. Ficha técnica N°24. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 24		Cliente: Compensar	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:30	Programas usados: After Effects	Fecha de Inicio: 30-09-19	Fecha de terminación: 03-10-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: Video MP4	
Proceso de animación: A partir de una línea grafica ya realizada para un evento de Compensar, nos piden realizar un video de 15 segundos, en donde se invite a un evento, se organiza la línea grafica para dar comienzo con la animación, se decide que lo mejor es realizar motion graphic, se realiza la animación, una vez terminada se renderiza y se envía al cliente para su debida aprobación.			
Observaciones:			

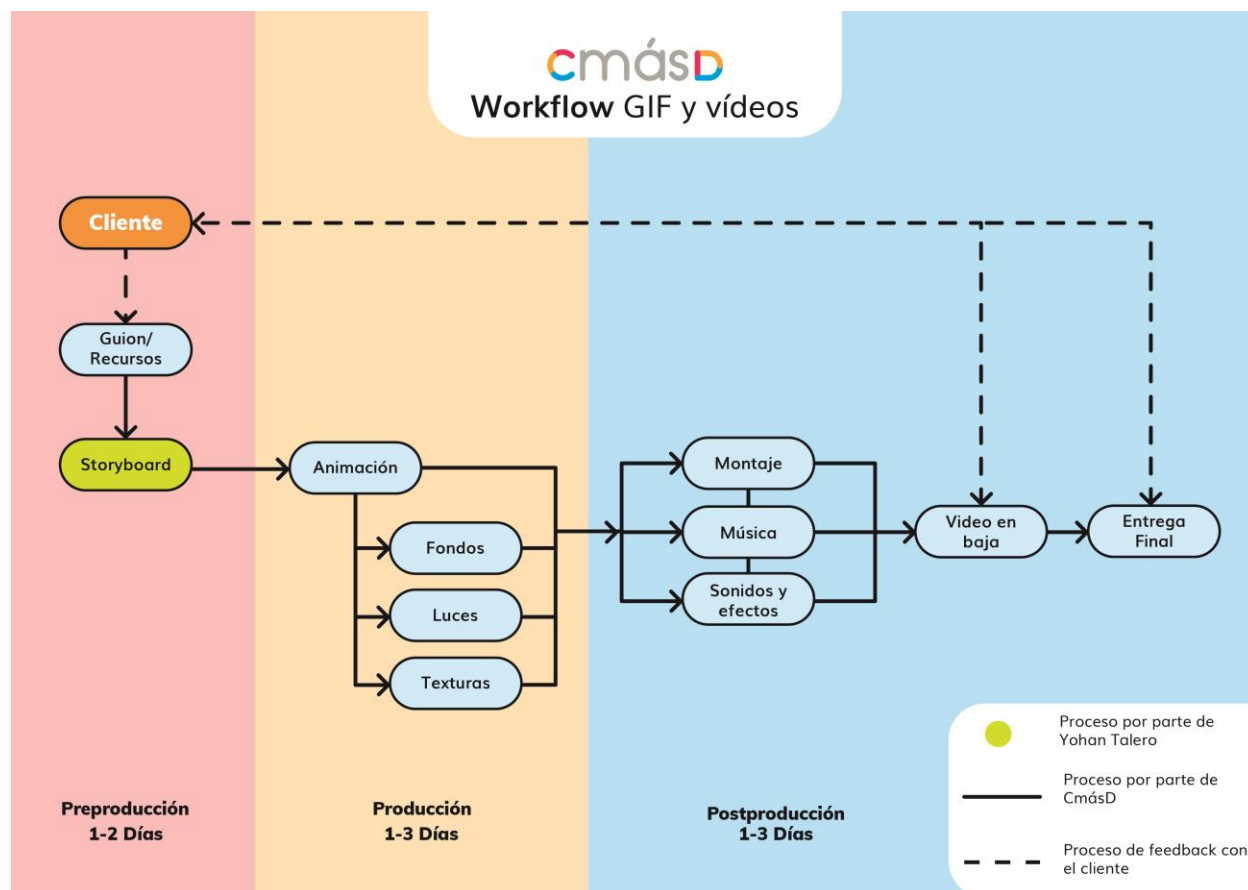
Anexo 24. Ficha técnica N°25. Fuente: elaboración propia

FICHA DE ANIMACIÓN N° 25		Cliente: Compensar	
		Animador: Juan Felipe Ramírez Torres	
Duración: 00:00:08	Programas usados: Google Web Designer	Fecha de Inicio: 01-09-19	Fecha de terminación: 02-09-19
Personas a cargo: Yohan Talero	Tipo de animación: Animación 2D Motion Graphic	Formato: HTML	
Proceso de animación: A partir de una línea grafica ya realizada, se realiza la adaptación a formato de 250x300 pixeles para poder animar en el programa de Google Web Designer, se exportan los archivos en PNG y se montan en el programa, se anima, se exporta en HTML y se envía al cliente un video de la captura de la pantalla para que ellos puedan visualizar bien la pieza, una vez lo aprueban se envía una carpeta con todos los archivos.			
Observaciones:			

9. Producto



Producto 1. Workflow para Series y capítulos en CmásD



Producto 2. *Workflow* para GIF y vídeos en CmásD

Glosario

Brief: Esta palabra surge de *briefing* en inglés, lo cual se puede definir en una asamblea o una reunión cuya finalidad es el de informar o definir oficialmente el trabajo que se tiene por realizar.

Frame: Su traducción al español es fotograma, es una imagen en particular dentro de una sucesión de imágenes que componen una animación, video.

Props: Cualquier elemento que haga parte de un escenario como una puerta, un celular, un ordenador y que el personaje principal interactúe o haga uso de este.

Render: Es un término usado para hacer alusión al proceso de generar una imagen desde un modelo, también es usado para describir el proceso para producir una salida final de video.

Storyboard: Se puede decir que es una lista de viñetas o ilustraciones las cuales son parecidas a los cómics, con la que se plantea la guía a seguir cuando se realice una animación o un video.

Voice in off: Es una voz que narra, explica, describe lo que está sucediendo en la escena dentro de un video o una animación.

Palabras clave

Animación, flujo de trabajo, sistematización, proceso, empresa