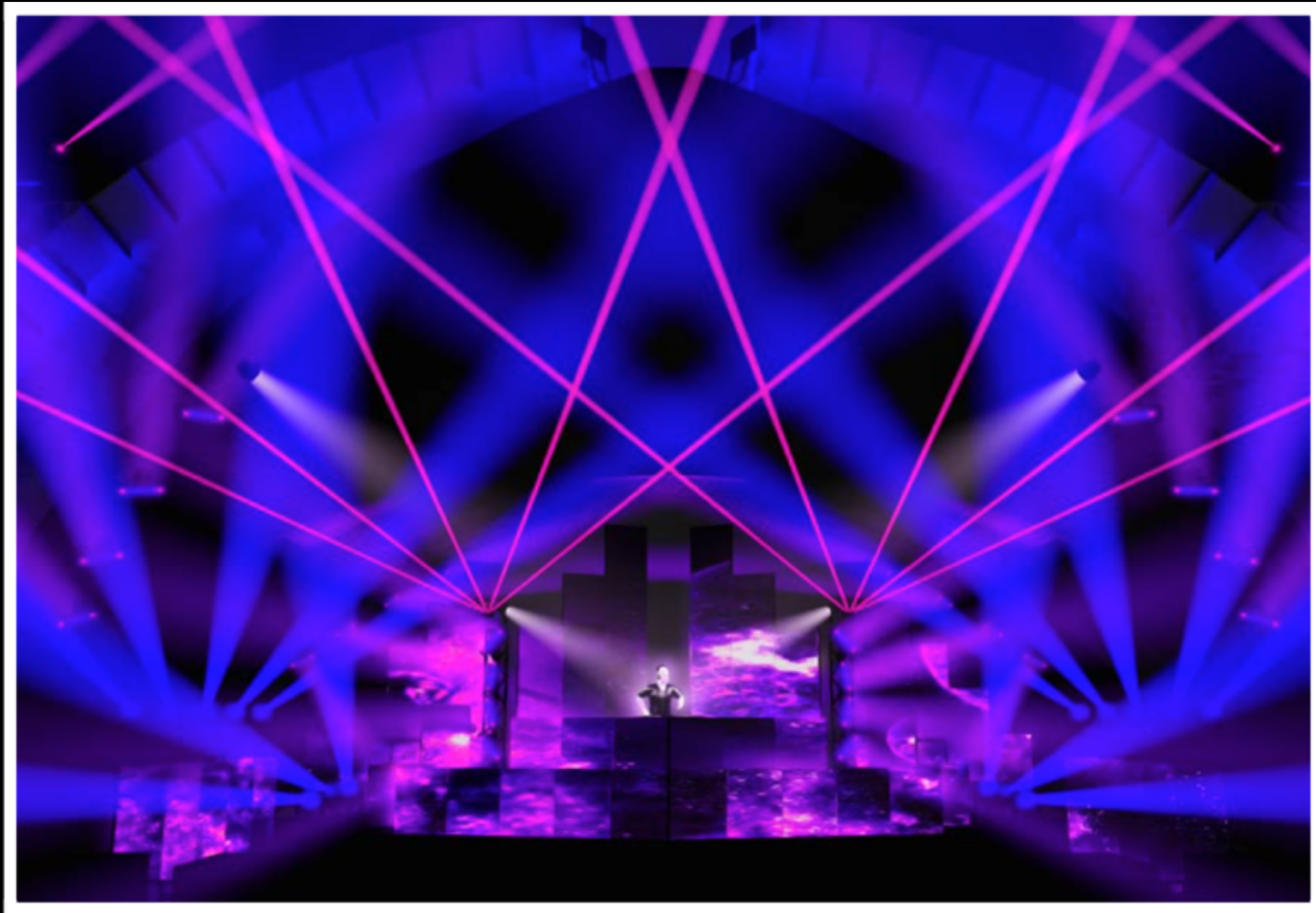




PROYECTO INTEGRADO

REALIZAR PROYECTO DE ILUMINACIÓN CON EL
PROGRAMA DE DISEÑO PROFESIONAL **WYSIWYG**
C.F.G.S. ILUMINACIÓN, CAPTACIÓN Y TRATAMIENTO DE IMAGEN.

PARTE COMÚN

1- ASPECTOS RELATIVOS A LA EMPRESA Y SU ENTORNO.

1.1. Empresas del sector.

1.1.1. Determina cuáles son las empresas del sector en el que desarrollas tu proyecto.

Tienes que hacer una búsqueda y estudio de aquellas empresas que puedan hacerte competencia ya sea como empresarios individuales que sean diseñadores de iluminación ó como empresas de espectáculos que incluyan entre sus servicios los diseños de iluminación para diferentes espectáculos.

1.1.2. Identifica el tipo de servicios o productos que ofrecen.

1.1.3. Determina su estructura organizativa y las funciones de cada departamento.

En mi caso, la competencia que podría encontrar son los mejores diseñadores de iluminación que hay hoy en día, estos son algunos:

- Ginés Caballero
- Stefany Baute Oliva
- Sara Isabel Ortega
- María Asia Sierra
- Francisco Cascales
- Marià Vallès
- Marián Álvaro
- Jordi Ballesta
- Lucía Moreno
- Javier Castilo
- Guida Ferrari



En Málaga:

- Loasur Audiovisual S.L. Productora audiovisual.
- Mundo Management S.A. Explotación, difusión y alquileres de equipo para espectáculos.
- Isoluz. Realización y desarrollo de eventos audiovisuales al servicio de empresas e instituciones.



PARTE COMÚN

1.2-Identificación de necesidades y oportunidades de negocio.

- 1.2.1. Señala las necesidades más demandadas a las empresas del sector.
- 1.2.2. Valora las oportunidades de negocio previsibles en el sector.

PARTE COMÚN

1.3- Puesta en marcha, legislación y salud laboral.

1.3.1. Determina los trámites para poner en marcha tu proyecto.

Debes explicar todos los trámites necesarios para crear tu empresa y no sólo desde el punto de vista administrativo sino también de la imagen corporativa o de marca que quieras tener para ella, dónde estará situada, ...

1.3.2. Tipos de contratos que realizarías.

1.3.3. Tipos de ayudas y subvenciones.

1.3.4. Determina las medidas de prevención de riesgos laborales.



PARTE COMÚN

2- DISEÑO DEL PROYECTO.

2.1- Guión de trabajo que se va a seguir.

2.2- Desarrollo de las fases que lo componen.

Se debe establecer las fases de las que compone el proyecto y hay que establecer un cronograma de acciones del mismo.

Idea del proyecto	1 de agosto
Reunión con el productor o promotor que realiza el evento	15 de agosto
Entrega de documentación técnica del proyecto global	1 de septiembre
Primer boceto del escenario y de la idea del proyecto de iluminación para el evento	5 de septiembre
Proceso de iluminación	13 de septiembre
Visionado de actuaciones previstas	15 al 20 de septiembre
Diseño de iluminación para el proyecto global y diseño de memorias para cada actuación	21 al 24 de septiembre
Realización de planos e informes	25 al 28 de septiembre
Presupuestos	29 de septiembre
Montaje	4, 5 y 6 de octubre 09:30h
Ensayos	Viernes 6 de octubre 18:30h
Directo	Viernes 6 de octubre 23:00h
Desmontaje	Sábado 7 de octubre 01:30

PARTE COMÚN

3- EVALUACIÓN Y CONTROL DEL PROYECTO.

3.1- Procedimiento de evaluación de las actividades o intervenciones.

3.2- Indicadores de calidad para realizar la evaluación.

3.3- Procedimiento para la evaluación de las incidencias que puedan presentarse durante la realización de las actividades, su posible solución y registro.

En estos puntos hay que establecer cómo vamos a ir evaluando todo el desarrollo del proyecto de diseño de iluminación para ver qué fallos vamos teniendo y así evaluarlos, hacer anotaciones o propuestas de mejora ... Todo ello con el objetivo de no volverlos a cometer en proyectos futuros de diseños de iluminación. Para ello hay que establecer unos indicadores objetivos que deben de abarcar las distintas fases que componen el proyecto, desde la fase inicial hasta la final.

PARTE ESPECÍFICA

1- JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.

- Elección del espectáculo en vivo.
- Justificar por qué has elegido este tipo de proyecto frente a otros tipos de proyectos de iluminación.
- Referencias.

Aquí ya debes hablar de tu proyecto concreto, justificar el porqué lo has elegido y si puede ser viable o no. Explicando en líneas generales de qué se trata y para qué tipo de espectáculo se va a realizar. Hablar también de referencias que has podido utilizar a la hora de crearlo.

Los Álamos 2015:



Los Álamos 2016:



PARTE ESPECÍFICA

2- TIPOLOGÍA DE ESPECTÁCULOS EN VIVO. CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS Y DE ESPACIOS.

- En este apartado se debe de conocer y describir el tipo de espectáculo al que va dirigido tu proyecto. Destacando las características técnicas que lo definen para conocerlo mejor y así poder realizar un diseño de iluminación atendiendo a las mismas. También saber y describir en qué tipos de espacios se suele desarrollar y cuáles son las características de los mismos.
- Una vez que lo has explicado de forma general debes aplicarlo a tu proyecto, explicando dónde se va a desarrollar y cuáles son las características técnicas del espacio.

PARTE ESPECÍFICA

3- CARACTERÍSTICAS ESTÉTICAS Y EXPRESIVAS EN CUANTO A LA ILUMINACIÓN.

- En este apartado debes explicar las características generales estéticas, expresivas y técnicas de la iluminación para el tipo de espectáculo elegido. Proyectores más usados...
- Una vez que lo has explicado de forma general y que te ha podido servir para coger ideas, debes aplicarlo a tu proyecto, explicando cómo va a ser las características estéticas y expresivas de la iluminación de forma general.

PARTE ESPECÍFICA

4- PROCESO DE ILUMINACIÓN EN ESPECTÁCULOS EN VIVO.

Aquí debes explicar cuál sería el proceso ideal en la elaboración y puesta en marcha del diseño de iluminación y su aplicación a tu caso particular.

Fases: memoria visual, análisis del proyecto, comunicar la idea, estudiar espacio escénico y recursos técnicos, participar ensayos, evaluar el tipo de producción y puesta de luces, documentar la ideas, supervisar el montaje, direccionado de luces, programación de memorias, ensayos técnicos, sacar documentos de iluminación...

PARTE ESPECÍFICA

5- DOCUMENTACIÓN TÉCNICA EN LA PRODUCCIÓN Y SU RELACIÓN CON LA ILUMINACIÓN.

Aquí debes señalar qué documentación técnica debes tener para tenerla en cuenta en tu diseño de iluminación. (Ej. planos y diseño de escenografía si ya estuviera creado, escaleta evento, rider técnico, presupuesto promotora evento...).



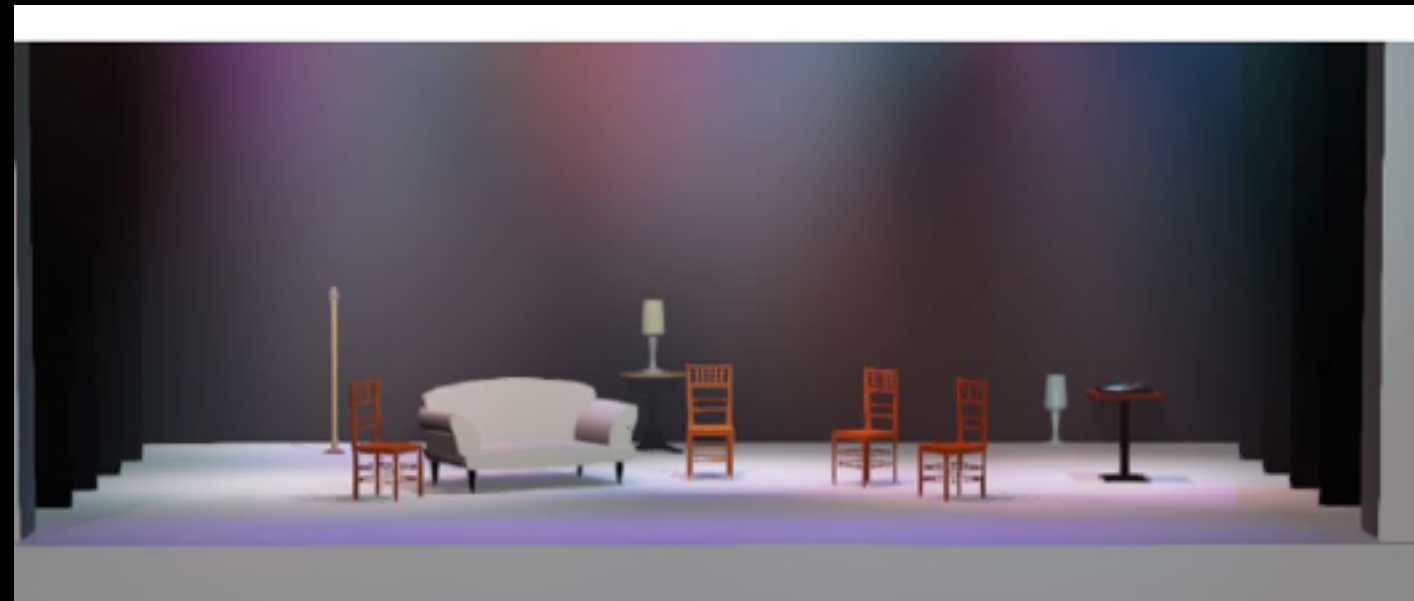
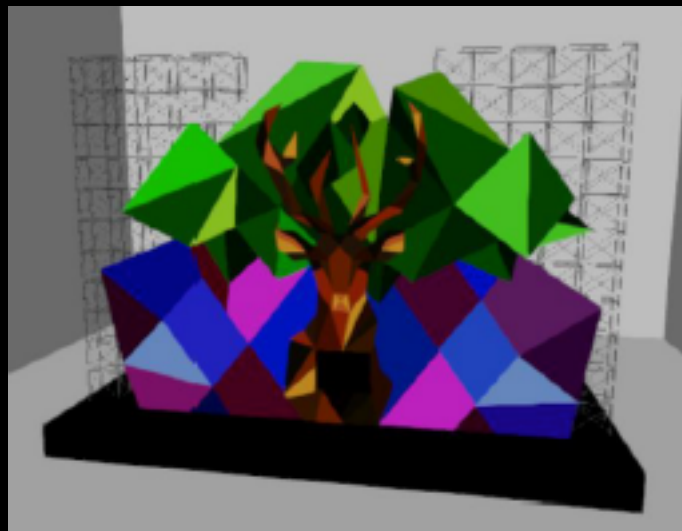
6- PROYECTO DE ILUMINACIÓN EN WYSIWYG.

6.1. DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA. JUSTIFICACIÓN.

Aquí ya debes de explicar en profundidad tu diseño de iluminación empezando por el diseño de escenografía que vas a utilizar y la disposición de estructuras de cuelgue para tu diseño. Explicarlo y luego realizarlo con el wysiwyg. Explicando paso a paso todo (realización de dibujos, importación de floorpan, construcción de escenografía, realización de estructuras de cuelgue...).

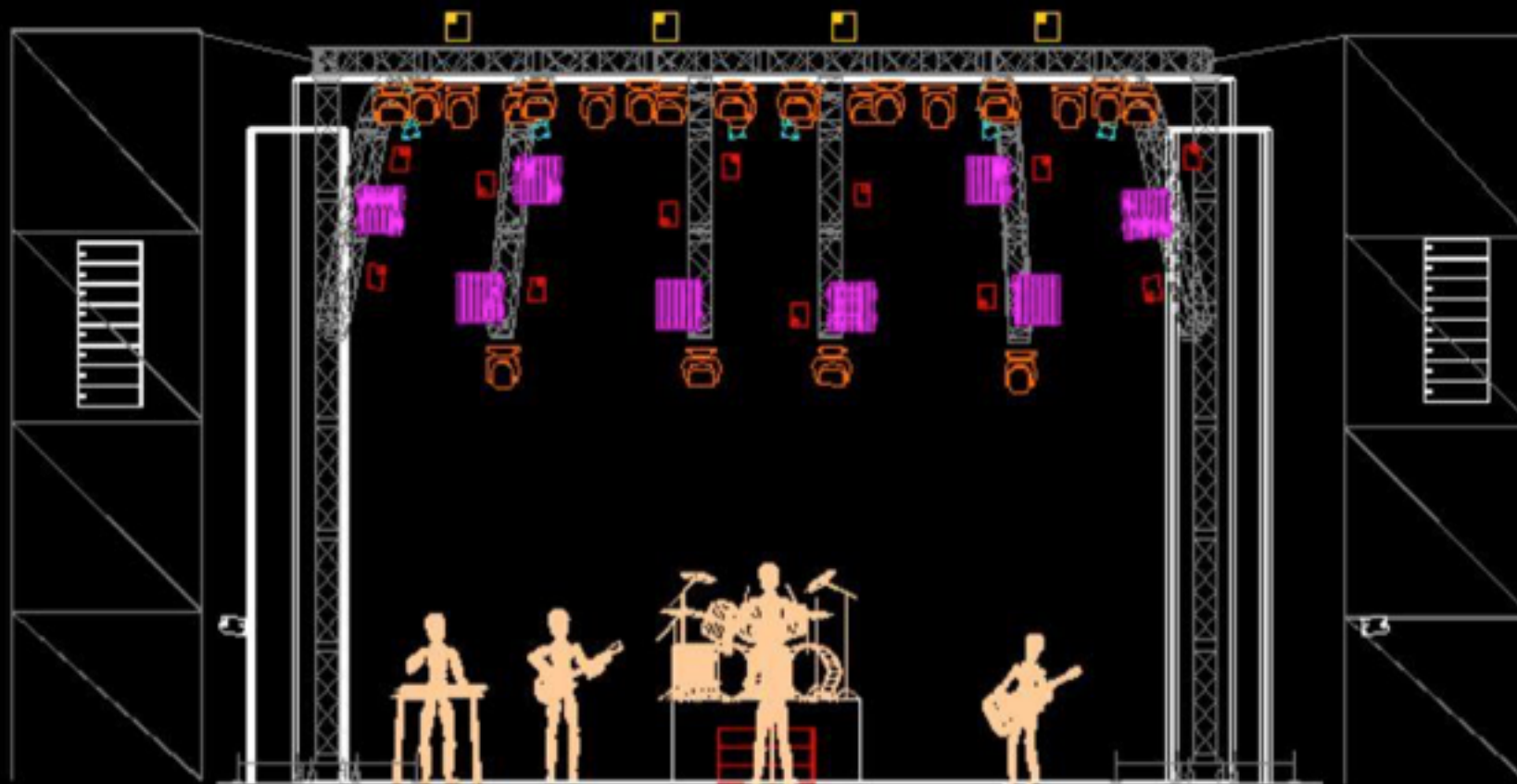


Ejemplos Proyecto Integrado Laura Rodríguez Junio 2017

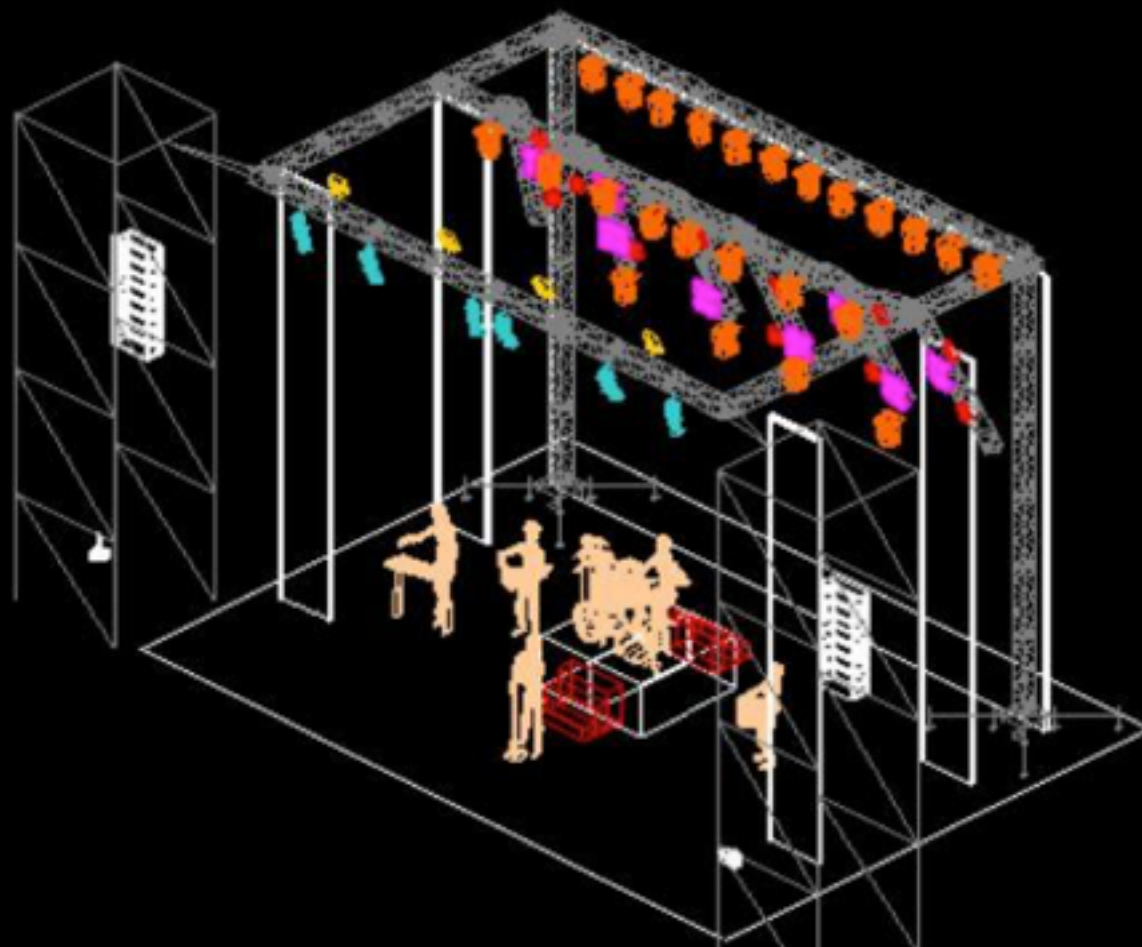


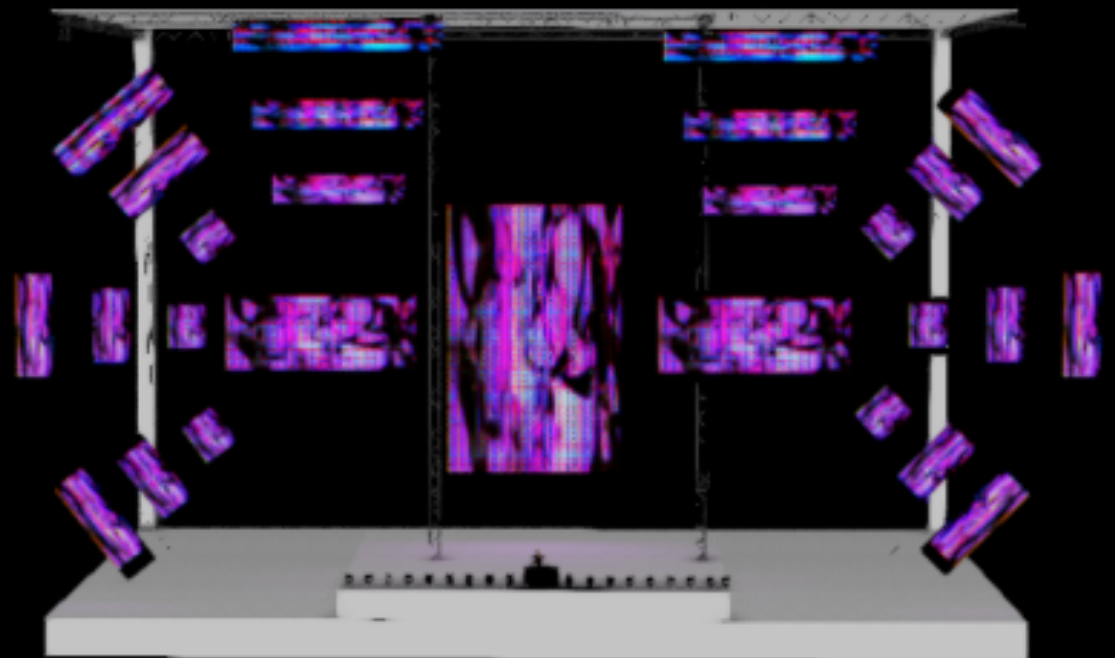
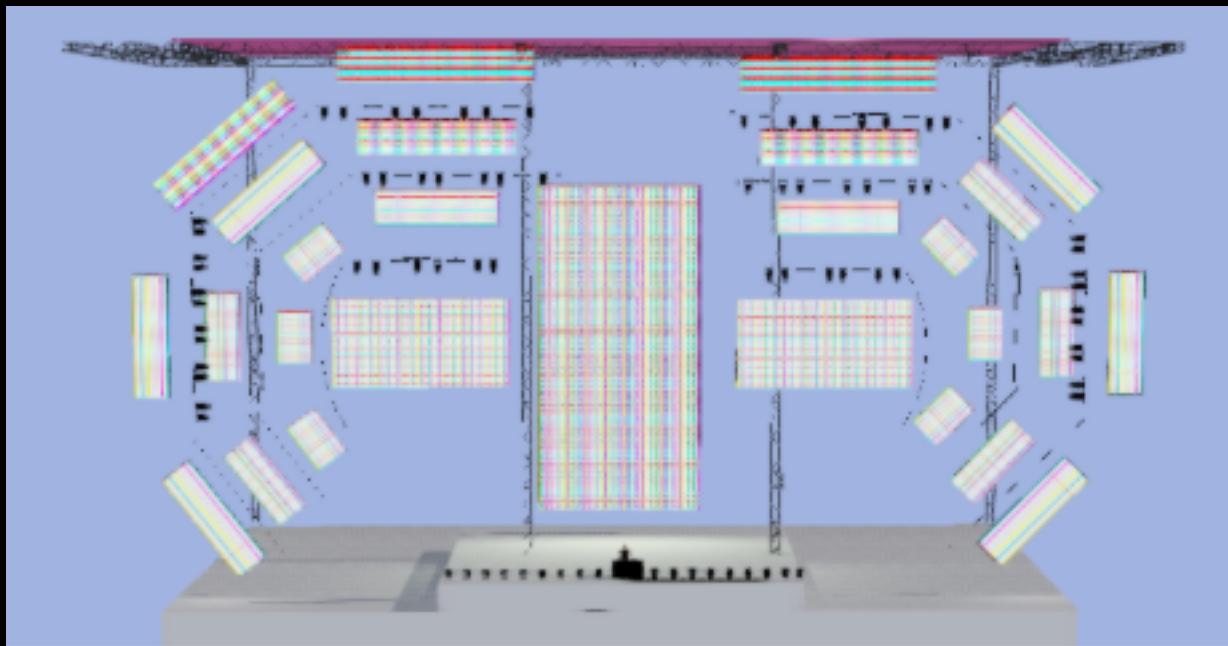
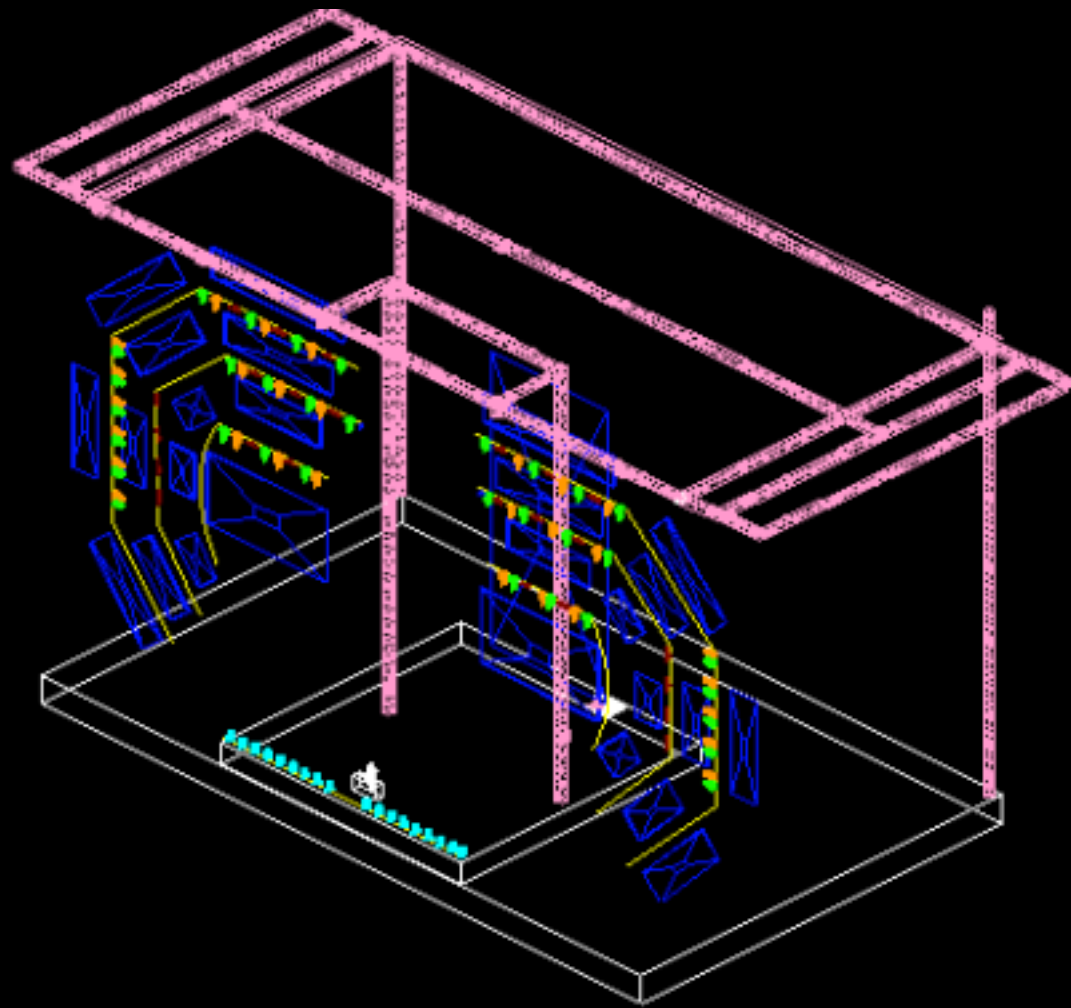
Ejemplos Proyecto Integrado Cristóbal Ruiz Junio 2017





Ejemplos Proyecto Integrado Vera
García Diciembre 2017





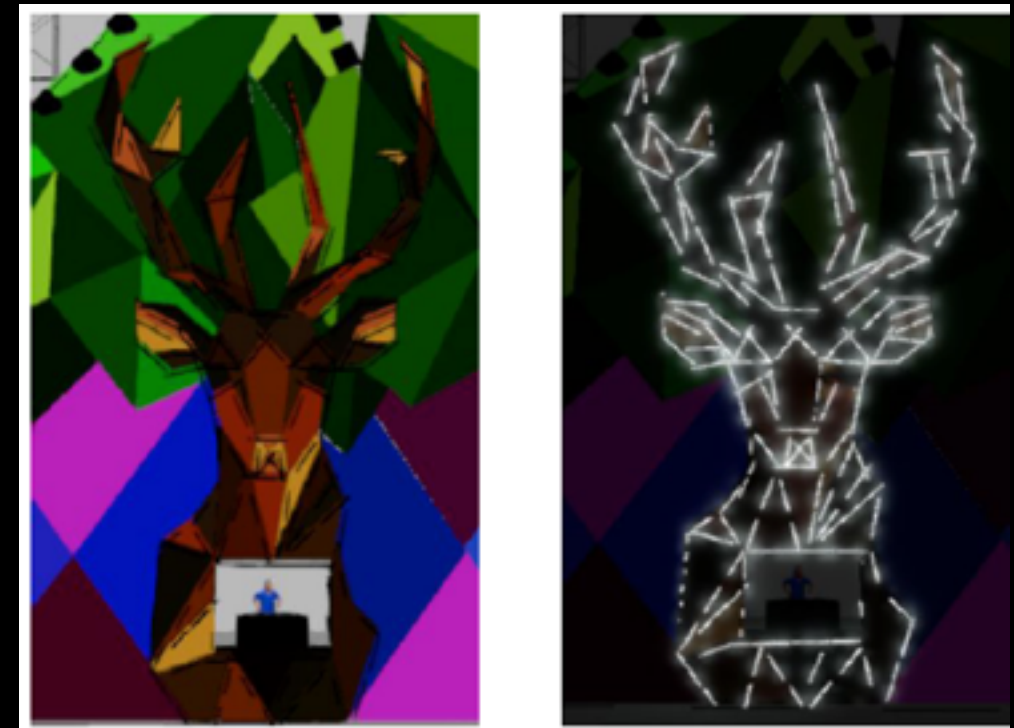
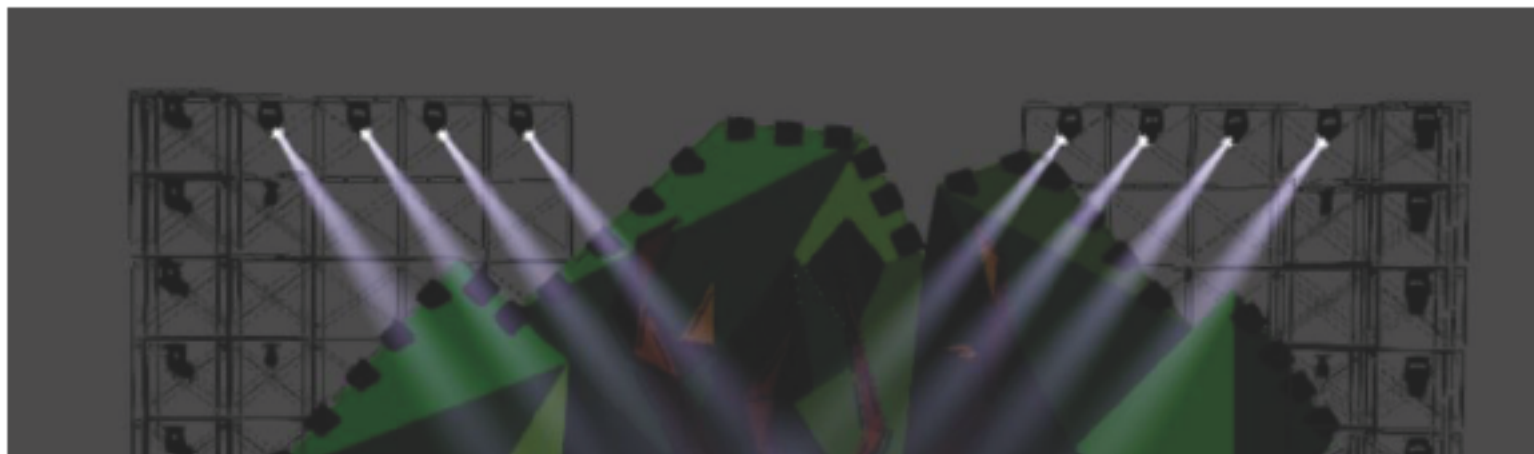
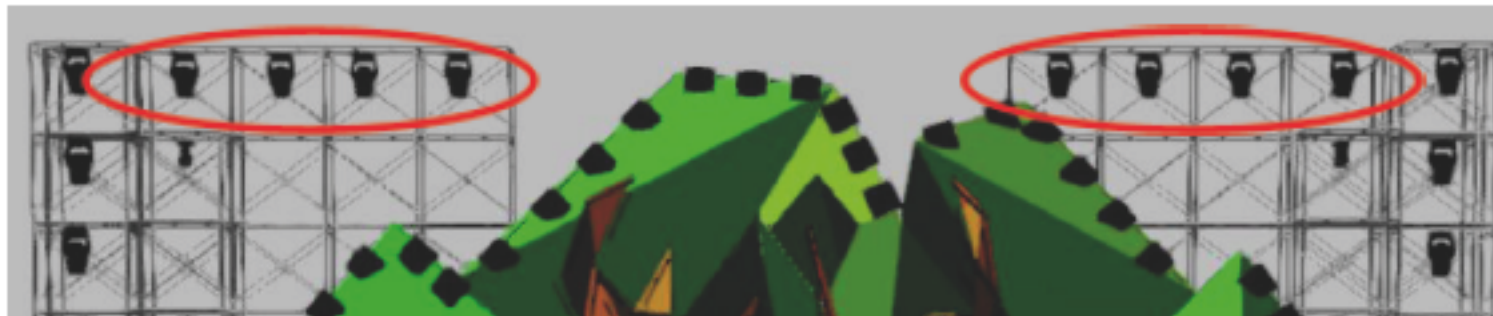
Ejemplos Proyecto Integrado Pedro Ruiz
Junio 2017.

6.2. ELECCIÓN DE MATERIALES DE ILUMINACIÓN. JUSTIFICACIÓN.

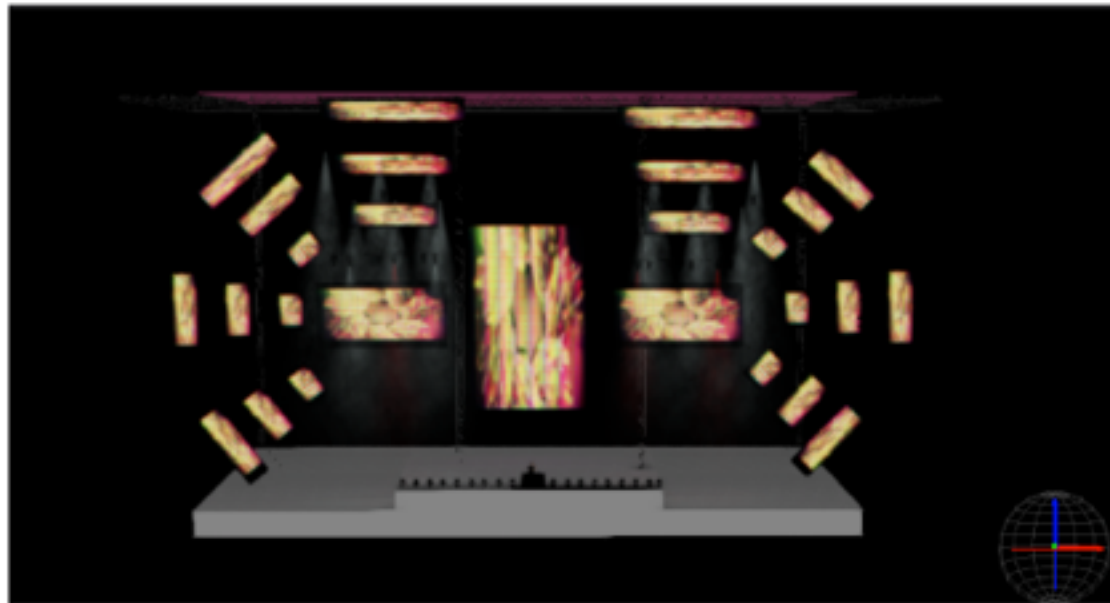
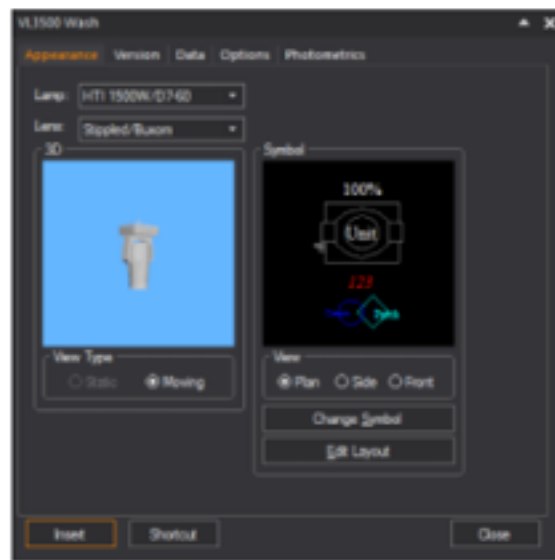
- Aquí debes de explicar los focos que vas a utilizar, sus características técnicas, el porqué de su elección...
- Debes de explicar cómo se insertan en tu diseño de wysiwyg y con capturas de las posiciones y direccionamiento.

6.3. ACCESORIOS. JUSTIFICACIÓN.

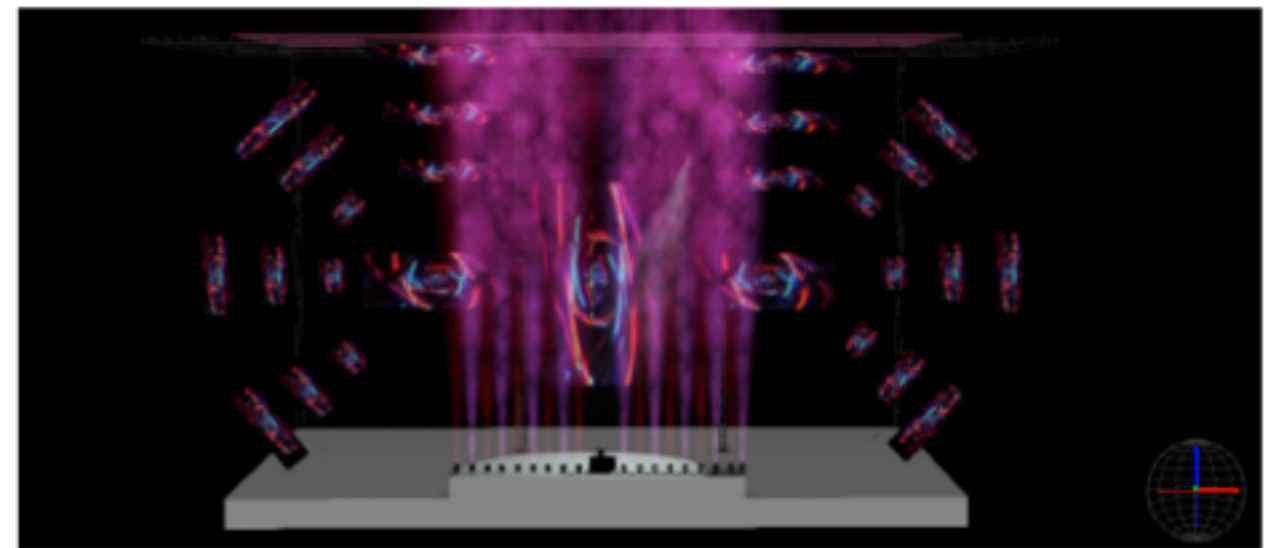
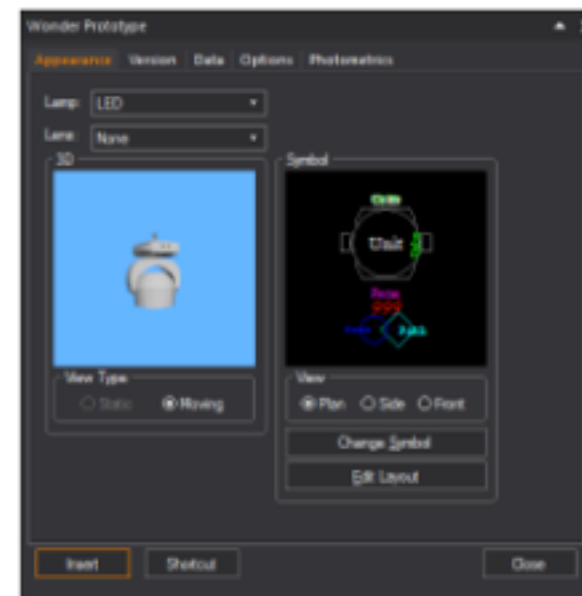
- Igual apartado anterior.



2 VL3500 Wash VARI LITE.



3 WONDER PROTOTYPE DTS.



Ejemplos Proyecto Integrado Pedro Ruiz Junio 2017.

6.4. REALIZACIÓN DE MEMORIAS Y EFECTOS PARA LAS ESCENAS, BLOQUES, ACTUACIONES QUE CONFORMAN EL PROYECTO. JUSTIFICACIÓN.

Aquí debes de seleccionar actuaciones significativas dentro del espectáculo para poder hacer grupos de focos, looks, cuelist, diferentes vistas de cámaras, movimiento escénico, movimiento de cámara.

No sólo debes de explicar el proceso de realización en wysiwyg sino que también debes explicar esas cues y no otras. (colores, movimiento de focos, efectos, etc).

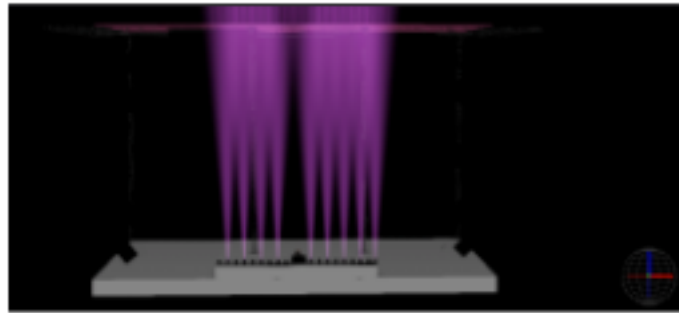
Además debes de grabar en vídeo, al menos dos cuelist.



Ejemplos Proyecto
Integrado Cristóbal Ruiz
Junio 2017

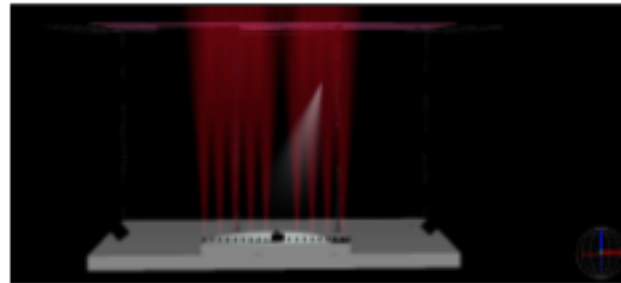


IMPARES SUELO



DJ

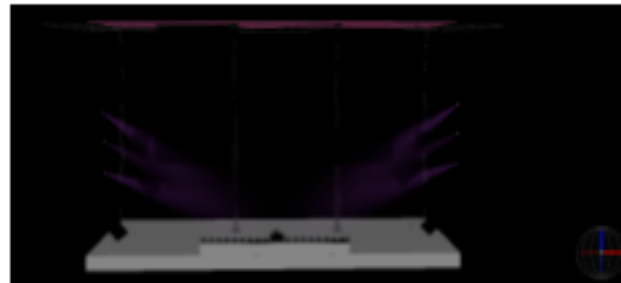
PARES SUELO



WASH VERTICAL IMPARES



WASH VERTICALES PARES



BARRAS VERTICALES IMPARES

Ejemplos Proyecto Integrado Pedro Ruiz
Junio 2017.



Isla 14

Isla 15



Isla 17



Isla 1



Ejemplos Proyecto Integrado Vera
García Diciembre 2017

7- DOCUMENTACIÓN TÉCNICA GENERADA EN EL DISEÑO DE ILUMINACIÓN.

Aquí debes explicar de forma general qué documentación debe de generarse en el diseño de iluminación y cómo lo realizarías.

- Plano de luces.
- Hojas de dirección.
- Hojas mágicas.
- Hojas de efectos.
- Ficha técnica de iluminación.
- Informes.

Lo que se haga con wysiwyg se explica más detenidamente en los siguientes apartados del proyecto.

8- REALIZACIÓN DE INFORMES.

Debes de explicar qué informes vas a hacer y cómo se hacen en el programa.
Luego debes de adjuntarlos como anexos.

informe					
DISEÑADOR DE ILUMINACIÓN		Pedro Antonio Ruiz Burgos			
EVENTO		Dreambeach festival			
Unit	Position	Type	Weight	Wattage	Lens
1	8 izquierda	BMFL	35.00	1700	
1	8 derecha	BMFL	35.00	1700	
1	3 izquierda	Wonder Prototype	8.90	850	
1	4 izquierda	VL3500 Wash	43.50	2400	Stippled/Buxom
1	4 derecha	VL3500 Wash	43.50	2400	Stippled/Buxom
1	5 derecha	ArchiBar 150/C RGBW	7.00	160	25 Degree
1	9 izquierda	PRO-700RGB Advanced	4.50	100	
1	9 derecha	BMFL	35.00	1700	
1	10 izquierda	VL3500 Wash	43.50	2400	Stippled/Buxom
1	10 derecha	BMFL	35.00	1700	
1	centro suelo	Wonder Prototype	8.90	850	
2	8 izquierda	ArchiBar 150/C RGBW	7.00	160	25 Degree
2	8 derecha	VL3500 Wash	43.50	2400	Stippled/Buxom
2	4 izquierda	BMFL	35.00	1700	
2	4 derecha	BMFL	35.00	1700	
2	5 derecha	ArchiBar 150/C RGBW	7.00	160	25 Degree
2	9 izquierda	BMFL	35.00	1700	
2	9 derecha	VL3500 Wash	43.50	2400	Stippled/Buxom
2	10 izquierda	BMFL	35.00	1700	
2	10 derecha	VL3500 Wash	43.50	2400	Stippled/Buxom

Ejemplos Proyecto Integrado Pedro Ruiz
Junio 2017.

INSTRUMENT COUNT

Diseñador de iluminación Pedro Antonio Ruiz Burgos
evento Dreambeach festival

Type	Lens	Count	Status
ArchiBar 150/C RGBW	25 Degree	24	HUNG
BMFL		33	HUNG
PRO-700RGB Advanced		2	HUNG
VL3500 Wash	Stippled/Buxom	29	HUNG
Wonder Prototype		18	HUNG
Wonder Prototype		1	UNHUNG

Esperando a Agatha

Venue: Teatro Ciudad de Marbella
Show: Esperando a Agatha

(All Layers)

Designer:
Assistant:

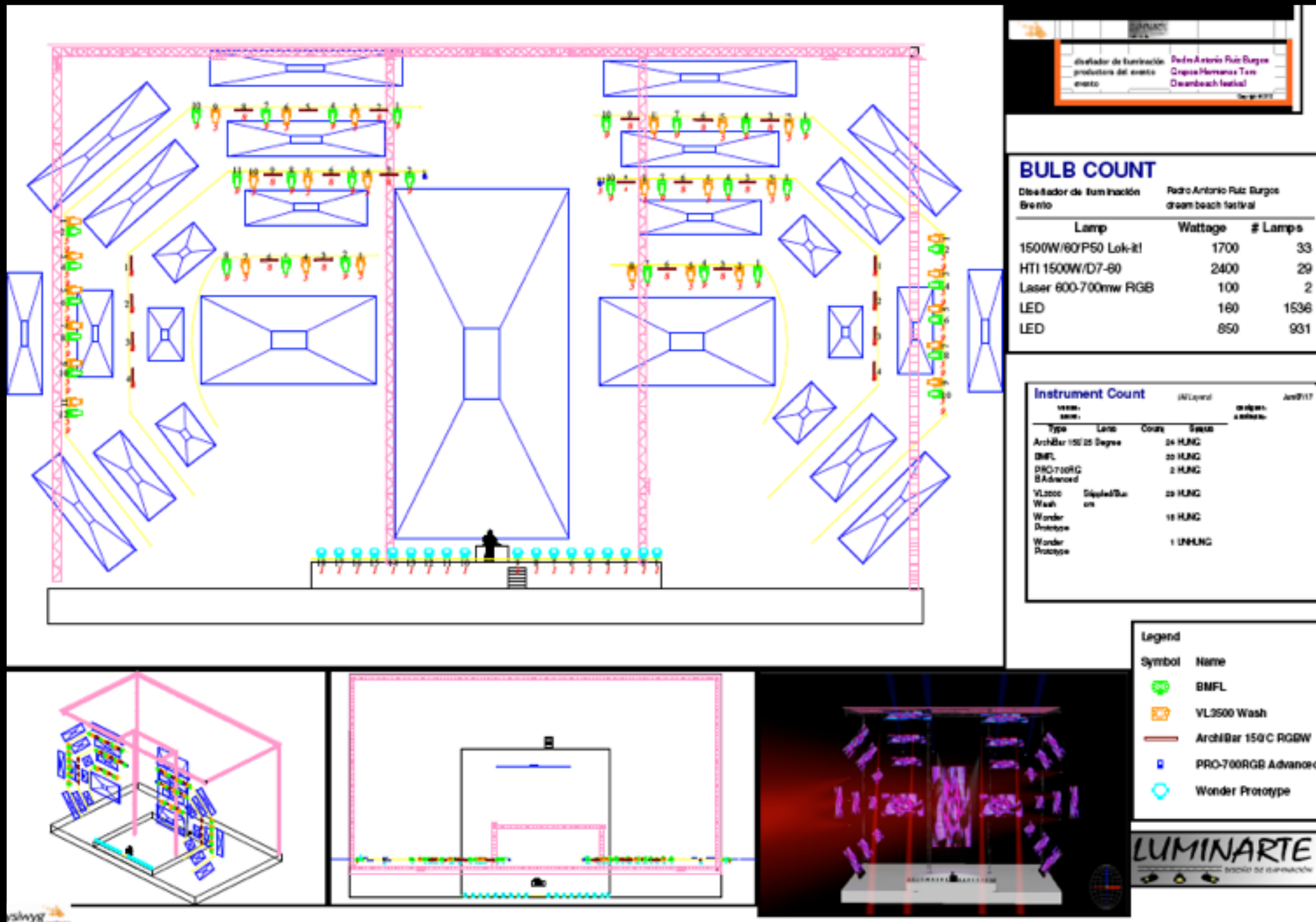
May/31/17

Type	Position	Unit	Focus	Color	# Lamps	Wattage	Channel	Weight
10 Inch Barndoor	LX 4	2	AGATHA		0	1000		2.00
10 Inch Barndoor	LX 4	1	GRAMOFONO		0	1000		2.00
10 Inch Barndoor	LX 4	3	PERCHERO		0	1000		2.00
10 Inch Barndoor	LX 3	1	AREA 01		0	1000		2.00
10 Inch Barndoor	LX 3	2	AREA 02		0	1000		2.00
10 Inch Barndoor	LX 3	3	AREA 03		0	1000		2.00
10 Inch Barndoor	LX 2	2	GRAMOFONO		0	1000		2.00
10 Inch Barndoor	LX 2	6	PERCHERO		0	1000		2.00
10 Inch Barndoor	LX 2	1	SOFA		0	1000		2.00
10 Inch Barndoor	LX 1	2	AGATHA		0	1000		2.00
10 Inch Barndoor	LX 1	7	DE PIE DERECHA		0	1000		2.00
10 Inch Barndoor	LX 1	1	GRAMOFONO		0	1000		2.00
10 Inch Barndoor	LX 1	3	SOFA		0	1000		2.00
10" Colour Frame	LX 4	2	AGATHA	L120	0	1000		0.00
10" Colour Frame	LX 4	1	GRAMOFONO	L120	0	1000		0.00
10" Colour Frame	LX 4	3	PERCHERO	L120	0	1000		0.00
10" Colour Frame	LX 3	1	AREA 01	L120	0	1000		0.00
10" Colour Frame	LX 3	2	AREA 02	L120	0	1000		0.00
10" Colour Frame	LX 3	3	AREA 03	L120	0	1000		0.00
10" Colour Frame	LX 2	2	GRAMOFONO	R34	0	1000		0.00
10" Colour Frame	LX 2	5	PERCHERO	C117	0	1000		0.00

Ejemplos Proyecto Integrado Cristobal
Ruiz Junio 2017.

9- REALIZACIÓN DE PLANOS.

Debes de explicar el plano que vas a hacer y cómo se hace en el programa. Recuerda que debe de tener todos los elementos necesarios (leyenda, informe, imagen empresa, título de crédito, plano en planta y diferentes vistas...) Luego debes de adjuntar el plano en tamaño A3..



Ejemplos Proyecto Integrado Pedro Ruiz Junio 2017.

10- LISTADO DE PERSONAL TÉCNICO NECESARIO.

Debes hacer un listado con el personal técnico que necesites para la puesta en marcha de tu proyecto de iluminación. (Rigger, luminotécnicos, ...)

11- PLANIFICACIÓN DEL MONTAJE Y DESMONTAJE DEL PROYECTO DE ILUMINACIÓN.

Debes de establecer un cronograma de acciones para la puesta en marcha de tu diseño de iluminación.

12- PRESUPUESTO FINAL.

Incluye tu salario por el diseño y lo que costaría ponerlo en pie.

13- ADAPTACIÓN A OTRO ESPACIO ESCÉNICO.

Imagina que el espectáculo va de gira. Selecciona un nuevo espacio y explica las adaptaciones que tendrías que realizar para que se pueda llevar a cabo tu diseño de iluminación en ese nuevo lugar.

PARTE ESPECÍFICA

14-ANEXOS.

- Cuelist en vídeo. (Pen drive)
- Plano de luces A3.
- Informes.
- Documentación que podáis tener del evento (rider técnico, cartel, ...)