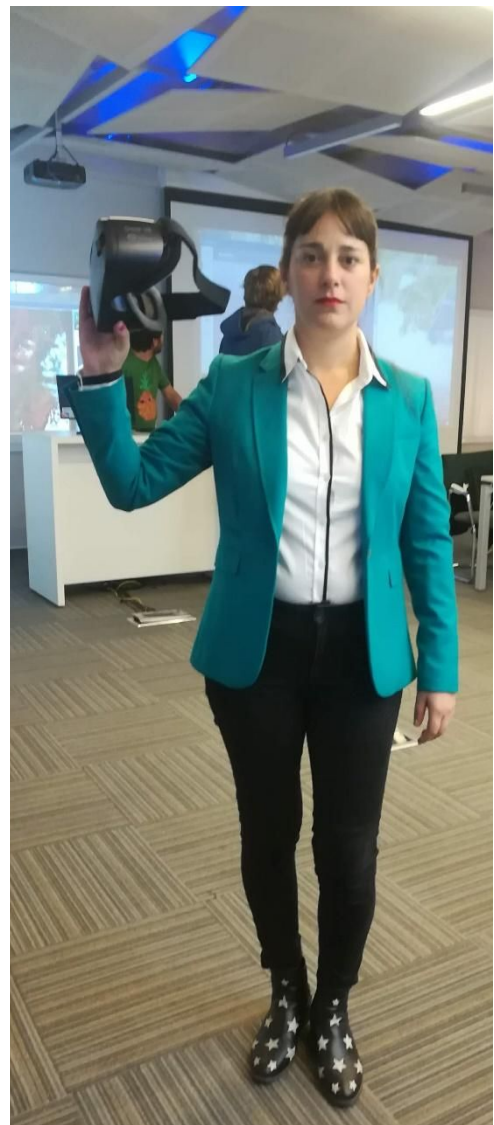




# #ESTUDIÁ INGENIERÍA



## > sinopsis

Es una serie documental y ficcional que fomenta el estudio de las ingenierías entre alumnos de la Escuela Media, tanto públicas como privadas de Córdoba y Argentina.

Cada capítulo plantea un hipotético problema para que un protagonista adolescente lo resuelva gracias al asesoramiento de un grupo de ingenieros que le recomiendan qué decisiones tomar. La serie mezcla recursos ficcionales y documentales, ya que los asesores son ingenieros reales.

Con un abordaje multidisciplinar, cada capítulo ilustra el aporte concreto de una rama de la ingeniería. El eje es el problema: una posible fisura del paredón del dique; un pueblo aislado sin acceso a electricidad; fallas en la Central Hidroeléctrica de Río Grande; el incendio del nuevo Teatro San Martín; la conservación de alimentos donados; un problema de comunicaciones en una empresa de logística; un gran PEM que destruiría componentes electrónicos; un *ecommerce* sin posibilidad de concretar 2000 entregas; una sequía que afecta el ganado y la producción agrícola de Córdoba. Todos ellos son hipotéticos problemas que son abordados por ingenieros especializados que brindan múltiples soluciones al personaje de la acción.



Estudiá Ingeniería VR es la primera serie audiovisual educativa filmada en 360 grados que, atravesada por un estilo de videojuego, permite interactuar lúdicamente con las distintas ingenierías: claves para el progreso de un país.



[Se adjunta el *teaser* de la serie]

> link: <https://youtu.be/HQYkwU4Zclc>

## > Descripción de la experiencia y el universo narrativo.

Los videos en VR que formarán parte de #ESTUDIAINGENIERIA VR tratan principalmente de un problema de gran envergadura que afecta a un gran número de personas, y los usuarios protagonistas de la historia (que como se dijo anteriormente son estudiantes de escuelas secundarias) estarán en el rol de los Ingenieros que deberán buscar la mejor solución para resolver ese problema. El usuario VR forma parte de un equipo de profesionales y técnicos que lo asisten para tomar las decisiones más convenientes, le explican algunos conceptos importantes de las ingenierías para que avance con la historia y paralelamente conozca la finalidad de esta disciplina. Es decir que el usuario juega un role play y en simultáneo conoce un campo disciplinar de una forma distinta y parecida a la dinámica del videojuego. Podrá avanzar a través de sus decisiones que lo llevarán a otras situaciones, por ejemplo, la dinámica de "Elige tu propia aventura" y así irá viajando en este universo narrativo que desprenderá videos a medida que el usuario interactúe.

En cuanto a la **experiencia**, el usuario podrá ingresar al mundo de Estudiá Ingeniería a través de distintas tecnologías:

- Por el uso de **cascos** que aporta una visión en 360o, el sonido envolvente que hace desplazar sobre su eje al usuario, la historia, las sobreimpresiones en textos y los personajes hacen que el usuario esté inmerso de manera total en cada situación que tendrá que resolver a través de todos esos estímulos que irán apareciendo a medida que la historia se desarrolle.

### **Tecnología inclusiva**

- Por el **dispositivo móvil sobre la plataforma YouTube**. Los videos corren perfectamente sobre esta plataforma haciendo que el usuario esté inmerso con un desplazamiento sobre el eje de 360 grados.

Si bien la serie estará filmada en 360° para ser apreciada con óculos, es perfectamente viable que pueda ser apreciada a través de internet, utilizando una computadora o un celular que permita navegar por toda la imagen. El proyecto pretende cercanía con los adolescentes: la tecnología inmersiva no debe -no puede- ser un impedimento para que este proyecto educativo se trabaje en espacios áulicos.

El avance tecnológico permite la creación de esos entornos digitales para aumentar el grado de inmersión, siendo fundamental que el usuario interactúe

con el contenido, con la historia, con los personajes, que piense y relacione todo los conocimientos que trae consigo, para llegar a una salida al conflicto de la manera más interesante posible. La interfaz propiciará información que impulsará al usuario a direccionarse en el camino que él crea el conveniente. La inmersión y la gamificación se combinan para comprometer al usuario y llevarlo a una experiencia distinta de conocer a las ingenierías desde otra perspectiva.

## > El público destinatario

El público al que está dirigido #Estudiá Ingeniería VR son jóvenes entre 16 y 18 años de la escuela media que están en la búsqueda de una carrera universitaria. Los adolescentes absorben el conocimiento a través de múltiples pantallas y el modo de acceder al mismo es a través de diferentes fuentes. Por ello, este proyecto busca acercar al adolescente a la temática principal y entusiasmarlo a través de videos de Realidad Virtual para que se ponga en lugar de un ingeniero y resuelva el problema planteado.

Con este proyecto, se busca despertar la pasión por el progreso y la mejora de distintas situaciones cotidianas, valorando el aporte estratégico de las ingenierías. Los escenarios planteados son interesantes para que el usuario adolescente de la escuela media se sienta atraído y considere la posibilidad de estudiar Ingeniería.

Los videos son de género documental y ficcional, ya que tiene partes documentales y otras serán ficcionalizadas para la mejor comprensión de la idea.

## > Estrategias de difusión. El foco pedagógico. Modelo de negocio.

El impacto de las tecnologías en la sociedad, y por consiguiente en la educación, propone desafíos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en términos de democratización del conocimiento, posibilidades de acceso y de construcción colectiva. Si bien en la esfera educativa las tecnologías son herramientas valiosas, su ritmo de cambio es demasiado acelerado, y posibilitan nuevas funciones, lo cual las convierte en generadoras de un problema: la adaptabilidad al cambio vertiginoso y a las nuevas posibilidades que se encuentran siempre a disposición (Litwin, 2005). Para captar la atención de la nueva Generación Z que son de por sí dependientes de la tecnología

(Fernández Cruz, 2016), se requiere desplegar una serie de contenidos atractivos que movilicen a la acción.

Éste es el marco que inspira Estudiá Ingeniería VR. No se trata sólo de enseñar un determinado contenido, sino de motivar y desarrollar un conjunto de competencias que faciliten establecer vínculos con el conocimiento. Todos los contenidos de esta serie están atravesados por un lenguaje audiovisual educativo (Aguaded Gómez, 2005) que interpela al destinatario.

La Ingeniería es una disciplina omnipresente al progreso de la humanidad. Por eso, en sintonía con el informe "Ingeniería: temas, problemas y oportunidades para el desarrollo" (UNESCO, 2010) esta propuesta tiene por objeto servir de plataforma de información para fomentar el estudio de las ingenierías entre alumnos de Escuela Media, tanto de colegios públicos como privados de la provincia de Córdoba. A través de una técnica Storytelling (Dowd, 2013) buscamos desmitificar la idea generalizada de que dedicarse a las ciencias duras equivale a un estudio demasiado difícil y, en algún punto, sin sentido. Para ello, la serie ofrece productos audiovisuales transmedia que encarnan un mensaje: la ingeniería es importante para el mundo, y específicamente para nuestro país.

En cuanto al **modelo de negocio**, es importante señalar que los posibles clientes de la serie pueden ser desde el Ministerio de Educación, Universidades públicas como privadas. También el Ministerio de Ciencia y tecnología para fomentar el estudio de las Ingenierías.

## > **Publicación de productos**

1. Folleto informativo en redes sociales y web del proyecto.
2. Fotos de difusión en redes sociales.
3. Fragmento del trailer. Instagram y Youtube.
4. Trailer completo en la pagina de [estudiaingenieria.com.ar](http://estudiaingenieria.com.ar)
5. Primeros avances del capítulo 1.

## > Ampliación del proyecto. Antecedentes.

“Estudiá Ingeniería VR” es un proyecto audiovisual concretado gracias al Polo Audiovisual, perteneciente al Ministerio de Industria, Comercio y Minería del Gobierno de la Provincia de Córdoba, Convocatoria 2018. En la Resolución Nro. 123/2018 se enumeran las cualidades de por qué el proyecto ocupó el primer puesto, con la valoración sobresaliente, en la categoría Desarrollo de Innovación Audiovisual.

Esta serie es continuación del proyecto desarrollado en 2018 gracias a la Convocatoria PROTRI del Ministerio de Ciencia y Tecnología del Gobierno de la Provincia de Córdoba, Res. 106/2017, y al apoyo de la Secretaría de Investigación y Desarrollo de la Universidad Blas Pascal. El trabajo se tituló: “Contenidos audiovisuales transmedia para fomentar el estudio de las ingenierías entre alumnos de Escuela Media de la provincia de Córdoba”. Parte de los resultados pueden visualizarse en > <https://estudiaingenieria.com.ar/>



## > el equipo



**Luciana Dadone** > es docente en carreras de grado y maestrías en universidades de Buenos Aires y Córdoba. Lic. en Comunicación Audiovisual por la Universidad Blas Pascal y Mter. en Dirección cinematográfica por la Universidad San Pablo CEU (Madrid, España). Es Coordinadora del Área Producción de contenidos audiovisuales del ISEP, Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba.



**Adela Lo Celso** > es docente universitaria y se desempeña como Prosecretaria de Comunicación Institucional en la Universidad Blas Pascal. Impulsa varios proyectos de investigación vinculados con el Análisis del Discurso. Es Mgter. en Cultura organizacional por la Universidad de Navarra; Dipl. en Ciencias Políticas y Sociología por FLACSO y Lic. en Comunicación Social por la Universidad Austral.



**Belén Urqueta** > es Lic. en Comunicación Audiovisual por la UBP y se encuentra cursando la Maestría en Comunicación Digital Interactiva de la Universidad Nacional de Rosario. Es productora de contenidos audiovisuales transmedia. Se especializa en el campo de la investigación y la producción de contenidos de realidad virtual inmersiva en 360°.



**Juliana Marcos** > Productora de contenidos audiovisuales transmedia. Es docente en carrera de grado en Córdoba. Lic. en Comunicación Audiovisual por la Universidad Blas Pascal, Dipl. en Nuevos Medios por la UBP, Posgrado en Gestión Cultural por la Facultad de Ciencias Económicas de la UNC, Mgter. en Comunicación y Producción Audiovisual Digital, Universidad LA SALLE – Ramón Llull, Barcelona.

## > la serie

La premisa de la serie es resolver problemas ingenieriles en la inmersión narrativa digital, ubicando al usuario en un papel protagónico y fundamental para su resolución. Se trata de una serie con tinte *documental*, ya que existe un aporte de especialistas para resolver problemas reales, y *ficcional*, en tanto que se plantea un supuesto verosímil, pero exagerado, acentuando la fantasía. Frente al desafío, mientras el usuario explora las posibilidades, este universo en el que está inmerso le propicia consejos e información, provenientes de especialistas, que lo ayudarán a tomar la decisión más conveniente. A través de esta experiencia que requiere de acción del usuario, se genera una vinculación distinta con las ingenierías.

Cada capítulo plantea un problema que se resuelve a través de la mirada de distintos ingenieros. Podríamos decir que es un *Role Play* mediado por la tecnología inmersiva donde el usuario se adentra en un mundo conflictivo y tiene que decidir cómo continúa la historia. Gracias a la tecnología y al lenguaje de la Realidad Virtual, el usuario tendrá un grado de involucramiento distinto y experiencial al interactuar activamente con la historia.

Toda la serie está atravesada entonces por la misma estructura narrativa:

- > *un problema*: una situación hipotética localizada en la provincia de Córdoba que afecta a un gran número de personas. Este conflicto interpela al protagonista (el adolescente que tiene puesto los óculos) para que se asesore y busque las mejores soluciones.
- > *dos posibles soluciones*: con el asesoramiento de ingenieros/as jóvenes reales, el usuario de este videojuego podrá elegir dos soluciones, sopesando las consecuencias de una u otra alternativa. En cada capítulo se muestran cuatro perspectivas de ingenieros, provenientes de distintas ramas.
- > *Cierre*: se interpela al usuario a cursar alguna ingeniería. "Vos: ¿ya sabés qué ingeniería vas a estudiar? Todas las carreras universitarias mencionadas en el

capítulo se dictan en la ciudad de Córdoba. El directorio sobre qué y dónde cursar puede verse en <https://estudiaingenieria.com.ar/que-y-donde-estudiar/>

## > asesores de contenido

Toda la serie plantea una situación extrema para poner a prueba al usuario. A través del juego, el adolescente podrá conocer aplicaciones reales que los ingenieros se encuentran en la práctica. Para ello hemos convocado a profesionales especialistas en distintos rubros de la disciplina para que cada capítulo posea todos los elementos ingenieriles necesarios para recrear una situación lo más ajustada a la realidad cordobesa. A saber:

- > *Néstor Pisciotta*: Ingeniero, Secretario de Investigación y Desarrollo de la Universidad Blas Pascal.
- > *Adrián Torino*: Ingeniero civil. Especialista en estructuras y geotecnia. Docente FCEfYn-UNC Investigador IDIT - CONICET
- > *Juan Francisco Joromei*: Ing. Mecánico Aeronáutico por el IUA. Docente de la Facultad de ingeniería de la UCC y de la Facultad de Ingeniería del IUA. Investigador del DMA IUA
- > *Pablo Karpowicz*: Becario en Cintemac. Experiencia como gerente de oficina en Ministerio de Agua Ambiente y Servicios Publico. Ingeniero por la UTN. Realizó la Confección de Estudio de Impacto Ambiental.
- > *Antonio Manuel Prato*: Ingeniero Civil por la UNC. Se especializa en análisis y ensayos de estructuras. Es Prof. Adjunto del Dto. de Estructuras, Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales de la UNC.
- > *Víctor Hugo Frisón*: Ingeniero en Telecomunicaciones. Se desempeña actualmente en Telefónica.
- > *Waldo Geremía*: Ingeniero. Integra el Comité de Energía de Córdoba. Director de Ingeniería Informática e Ingeniería en Telecomunicaciones UBP.
- > *Carlos Liendo*: Ing. Electrónico (UTN). Profesor Adjunto en FCEfYn, especializado en tecnologías digitales.
- > *Darío Calderón*: Ing. Electrónico, especializado en energías renovables.
- > *Jorge García*: Dir. de Ingeniería Aeronáutica de la UNC.
- > *Sergio Nirich*: Ingeniero, Master en Ingeniería y gestión ambiental, Docente investigador de la Universidad Tecnológica Nacional, Ex Decano de Ingeniería, Ex presidente Agencia Córdoba Ambiente S.E., Ex Director General Técnico ACUMAR.
- > *Edgardo Calandri*: es Doctor. Está desarrollando un sistema de secado de alimentos que permite resguardarlos en calidad para su consumo posterior. Colabora con Bancos de Alimentos.
- > *Sergio Baldi*: Ingeniero. Miembro fundador de la Cámara de Profesionales y Empresas de Seguridad contra Incendios (CAPESEI).



## > el eje temático de cada capítulo

A continuación, se plantea la temática y el problema de cada capítulo. Como dijimos, las soluciones precisas estarán dadas por los asesores de contenido una vez que se filme la serie.

### **Capítulo 1 > Posible fisura en el paredón del Dique San Roque**

Un temporal de varios días azota la provincia de Córdoba. Esta lluvia intensa se suma a un movimiento de placas tectónicas en las Sierras Chicas. La combinación de ambos incidentes climatológicos podría producir una fisura en el paredón del Lago San Roque. El protagonista mira y escucha esta noticia en el televisor de su casa. Consternado, se acerca a una oficina donde profesionales de Córdoba discuten cómo prevenir la posible catástrofe. Luego viaja hasta Lago San Roque en compañía de los ingenieros de distintas ramas. Conversa con ellos las opciones que habría para prevenir y qué sucedería si se concretara la fisura en el paredón.

> Las soluciones son proporcionadas por profesionales de las siguientes ingenierías: Civil, Ambiental, en Telecomunicaciones, Aeronáutica.

### **Capítulo 2 > Un pueblo autosustentable es posible**

En una localidad cercana a Santiago del Estero, viven cerca de 300 personas. Como están alejados de cualquier ciudad, las limitaciones que padecen los vecinos son extremas. Cada día deben sortear una serie de dificultades para abastecerse de lo más básico: el agua. Como no cuentan con electricidad, ya que el tendido eléctrico llega recién a 80 km a la redonda, tienen que extraer el agua de un aljibe profundo, construido antaño.

El protagonista tiene la posibilidad de cambiar la situación de esta pequeñísima comunidad cordobesa a través de un sistema solar, que permitiría bombear el agua de manera eléctrica. La idea es que más adelante, no sólo el agua quedaría resuelta, sino también la red eléctrica a través de la creación de un pequeño parque solar autosustentable.

> Las soluciones son proporcionadas por profesionales de las siguientes ingenierías: Electrónica, Mecánico, Ambiental, Industrial.

### **Capítulo 3 > Fallas en la Central Hidroeléctrica de Río Grande**

La turbina centrifugadora de Traslasierra que genera energía hidráulica se ha detenido. El corte de luz lleva ya 12 horas y hay problemas con los generadores en los cuatro hospitales de la zona, sumado a que toda la población cercana no cuenta con electricidad. El protagonista debe llegar a la solución más rápida, eficaz y menos comprometida posible.

> Las soluciones son proporcionadas por profesionales de las siguientes ingenierías: Electrónica, Informática, Biomédica, Electromecánica.

#### **Capítulo 4 > El incendio no perdona los monumentos históricos**

¿Qué pasaría si el nuevo Teatro San Martín recientemente reinaugurado en Córdoba sufriera un incendio? Mostraríamos al protagonista que rápidamente se activa el trabajo que lleva adelante la Cámara de Profesionales y Empresas de Seguridad contra Incendios (CAPESE) de la ciudad de Córdoba. Durante años un grupo de ingenieros interuniversitarios desarrollan simulaciones de cómo proceder en caso de incendio en los monumentos históricos de la ciudad. Es el momento de implementar soluciones poco convencionales a una situación extrema. Los profesionales invitan al usuario a ser parte de esa decisión.

> Las soluciones son proporcionadas por profesionales de las siguientes ingenierías: Aeronáutica, Metalúrgica, Ambiental, Mecánico Electricista.

#### **Capítulo 5 > El secado de alimentos permite una mejor conservación**

En la ciudad de Córdoba funcionan varios Bancos de Alimentos. Todos ellos tienen un problema real y clave: pasa demasiado tiempo entre la empresa o el particular que los dona y las personas que los necesitan para sobrevivir. Un ingeniero con un equipo de profesionales está desarrollando un sistema que permite secar alimentos para un posterior consumo. El protagonista es invitado a pensar cuáles serían las soluciones más prácticas para lograr cumplir con un fin social.

> Las soluciones son proporcionadas por profesionales de las siguientes ingenierías: Biomédica, Ambiental, Agronómica, Química.

#### **Capítulo 6 > Ecommerce sin posibilidad de concretar entregas**

Un problema de programación genera un caos en la logística de una empresa que se dedica a la venta de productos por internet. Ello provocaría que 2000 entregas no puedan realizarse en Córdoba si no se soluciona el problema en 24 hs. Un grupo de ingenieros se congrega para llevar a cabo el plan de contingencia establecido con los protocolos de *testing*.

> Las soluciones son proporcionadas por profesionales de las siguientes ingenierías: Informática, Computación, Telecomunicaciones, Industrial.

#### **Capítulo 7 > Un gran PEM destruye componentes electrónicos**

Con el apoyo de una firma rusa que intenta dotar a la provincia de energía eléctrica a través de un campo magnético -siguiendo los lineamientos de Nicola Tesla- se busca implementar una gran torre de TESLA. En la zona de "Pueblo escondido", sierras de Córdoba, se trabaja arduamente en la realización de pruebas preliminares, pero un gran PEM (pulso electromagnético) de enormes proporciones produce el

deterioro de todos los componentes electrónicos de última generación de la provincia. Caos. Nada funciona. Este capítulo permite volver en el tiempo. Incentiva al protagonista que trabaje con los ingenieros en la prevención de la catástrofe.

> Las soluciones son proporcionadas por profesionales de las siguientes ingenierías: Electrónica, Telecomunicaciones, Electromecánica, Informática.

## **Capítulo 8 > Canalizar el curso del agua y salvar la sequía**

Cada cierta cantidad de años Córdoba padece una gran sequía por falta de lluvias. Muchos animales corren peligro de morir y la producción agrícola se ve afectada por esta circunstancia climatológica. El desafío es aprovechar al máximo las corrientes de agua cercanas. El personaje se reúne con ingenieros que lo ayudan a pensar cuáles serían las alternativas para canalizar el agua, que permita alimentar la ganadería y regar los campos. Se trabajará con la cooperativo de Morteros.

> Las soluciones son proporcionadas por profesionales de las siguientes ingenierías: Zootecnista, Agrimensur, Agronómica y Electrónica.

A través de ejemplos locales buscamos mostrar el **aporte estratégico de la ingeniería** para el desarrollo de las personas y para el progreso de nuestra provincia, ya que los supuestos fantásticos siempre devienen en realidades posibles que permiten anticiparse de manera estratégica. Estudiá Ingeniería VR es una serie documental y ficcional que incentiva a estudiantes de la Escuela Media a cursar alguna rama de esta disciplina.

## > Plan y diseño de producción

La serie se plantea como un conjunto de 8 capítulos (como proyecto inicial) y aquí se desarrolla el plan de producción contemplando dicha cantidad de capítulos.

### **Preproducción: 2 meses**

Como se dijo anteriormente el proyecto deviene de una plataforma web donde se desarrollan videos que narran proyectos ingenieriles. Por ello, como equipo ya contamos con un trabajo de preproducción bastante exhaustivo. Contamos con asesores de contenidos, contactos con instituciones educativas y entes gubernamentales que colaboran en el armado de la serie.

Por todo lo mencionado anteriormente se propone una preproducción de 2 meses de trabajo, donde se trabaja:

- Investigación
- Contrataciones
- Guiones
- Definición de protagonistas (de actores y profesionales)
- Scouting
- Pruebas de cámara
- Planes de rodaje
- Planteos lumínicos y estéticos

### **Rodaje: 2 meses**

El rodaje se estipula en 5 días de rodaje por capítulo, 1 día de rodaje para apertura y 1 día de rodaje de backup. Es decir 42 días de rodaje distribuidos en dos meses de trabajo.

### **Postproducción: 4 meses**

La etapa de postproducción de la serie es de mayor duración porque el trabajo en realidad virtual consta de más procesos, en los cuales se trabaja:

- Montaje
- Steech
- Borrados de cámara
- Diseño paquete gráfico
- Gráfica en movimiento
- Color

- Sonido y mezclas paneadas
- Programación para que el protagonista pueda tomar sus decisiones
- Pruebas con oculus y en plataformas
- Programación de apk o aplicaciones en lenguaje específico para correr los videos en esta app.

Los cuatro meses de trabajo de esta etapa se superponen con la etapa de Rodaje.

Por último cabe destacar que Estudiá Ingeniería VR tiene ciertas particularidades respecto a cualquier serie del estilo. Por un lado, se plantea como un trabajo complejo dado que se graba con actores (protagonistas) y profesionales (los ingenieros que asisten al protagonista); por otro lado, al grabar con una cámara en 360 grados la preparación para cada escena es de mayor duración (sobre todo por los planteos lumínicos y las coreografías).

**Total tiempo estimado de trabajo para la realización de 8 capítulos:  
7 meses de trabajo**

Estudiá Ingeniería VR													
2019													
Semana	Mes 1 y 2				Mes 3 y 4				Mes 5 y 6				Mes 7
	1.2	3.4	5.6	7.8	9.10	11.12	13-14	15.16	16-18	19-20	21.22	23.24	todo mes
<b>PRODUCCIÓN</b>													
Firma del contrato.													
Contratos. Conformación equipo													
Definición de capítulos temáticas - capítulos. ASESORES DE CONTENIDO													
Reajustes presupuesto													
Escritura de guiones													
Scouting													
Trabajo con ingenieros protagonistas y actor													
Pruebas de cámara													
Definiciones pack gráfico													
Contrataciones para rodaje. Contratos. Facturas. Planes de rodaje. Seguros rodaje													
Planes de rodaje													
<b>RODAJE</b>													
Rodaje apertura y extras													
Rodajes 4 capítulos													
Back up													
<b>POSTPRODUCCIÓN</b>													
Diseño y pack Grafico													
Stech y borrado cámara													
Montaje off line													
Colorimetría													
Post de sonido con paneos 360													
Gráfica en movimiento 360													
Post imagen													
Programación para elecciones de VR													
Entrega final Masters													

## > Cronograma de producción

ESTUDIÁ INGENIERÍA VR																													
Cronograma de trabajo		Semana 1							Semana 2							Semana 3							Semana 4						
PRODUCCIÓN																													
Pago cuota. Contratos. Conformación equipo																													
Investigación y scouting locaciones																													
Presupuesto																													
Escritura de guiones																													
Casting conductores y asesores																													
Definiciones vestuario y arte																													
Ensayos protagonistas																													
Scouting técnico																													
RODAJE																													
Alquiler equipamiento																													
Rodaje en tres locaciones																													
POSTPRODUCCIÓN																													
Diseño y pack Grafico																													
Digitalización																													
Montaje off line y costuras																													
Composición y gráfica																													
Postproducción de audio y paneos																													
Color																													
Mezclas y entrega final																													