



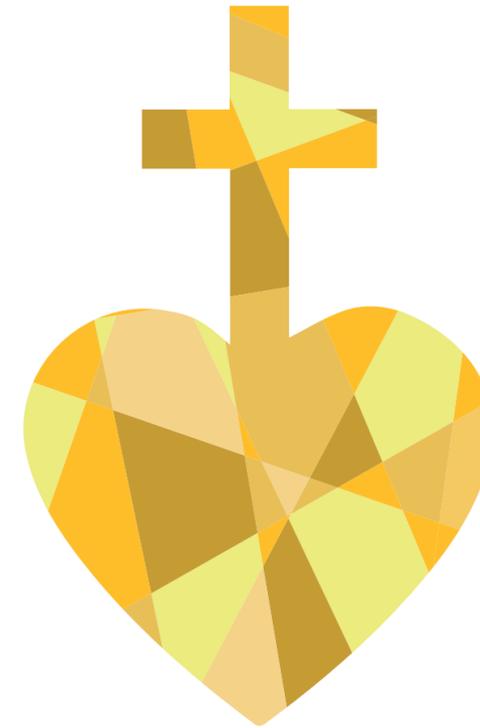
UNIVERSIDAD DEL AZUAY  
FACULTAD DE DISEÑO  
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

CUENCA - ECUADOR  
2018

DISEÑO Y PRODUCCIÓN  
DE UN TRAILER ANIMADO  
PARA UNA SERIE TELEVISIVA  
DIRIGIDA A NIÑOS

TRABAJO PREVIO A LA  
OBTENCIÓN DEL TÍTULO  
DE DISEÑADOR GRÁFICO

Autor: José Yauri  
Tutor: Juan Lazo



## **DEDICATORIA**

**GRACIAS A MIS PADRES POR EL APOYO INCONDICIONAL SOBRE MIS SUEÑOS.**

**A MI HERMANA POR EL GRAN APOYO EN ESTA ÚLTIMA FASE DE LA CARRERA.**

**A MI GRAN AMIGO DE LA INFANCIA CHRISTIAN CAJAMARCA, AUNQUE NO ESTES CONMIGO TE DOY GRACIAS A TI, PORQUE ME MOTIVASTE Y AHÍ CONOCÍ ESTA GRAN HABILIDAD DE DIBUJAR (EN PAZ DESCANSES HERMANO MIO).**

**GRACIAS A LA VIDA POR DARME GOLPES, TROPEZADAS y CAIDAS.**

## **GRACIAS DIOS POR TODO**

# AGRADECIMIENTOS

JUAN LAZO  
KYAN  
CATA  
TOA  
RAFA  
OSCAR VINTIMILLA  
MANUEL GUZMÁN  
FUNDACIÓN JEFFERSON PÉREZ  
JULIÁN  
CAMILA  
JUAN LOJA  
FAMILIA  
MI AMIGO DE LA INFANCIA (CHRISTIAN)

## CAPÍTULO 1 Diagnóstico

13	1 TRADICIÓN Y CULTURA
14	2 DISEÑO AUDIOVISUAL
15	3 EDUENTRETENIMIENTO
16	4 DIBUJOS ANIMADOS
17	4.1 Actuación
17	4.2 Interpretación
19	5 ANIMACIÓN
20	5.1 Animación Digital 2D y 3D
21	5.2 Stop motion
22	5.3 Principios de la animación
24	6 BIBLIA
25	6.1 Presentación serie
26	6.2 Concepto
27	6.3 Personajes
27	6.4 Escenarios
28	6.5 Historia o episodio piloto
28	6.6 Información general
29	7 ILUSTRACIÓN DIGITAL
31	7.1 Vectorial

## CAPÍTULO 3 Ideación

67	17 IDEAS
70	18 SELECCIÓN DE LA IDEA

## ÍNDICE

31	7.2 Mapa de bits
32	8 PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
33	8.1 Preproducción
34	8.1.2 Guión
35	8.1.3 Bocetos
36	8.1.4. Diseño de personajes
37	8.1.5 Storyboard
38	8.1.6 Narrativa audiovisual
39	8.1.7. Animate
40	8.2 Postproducción
41	8.2.1. Musicalidad
42	8.2.2 Limpieza y color
43	8.2.3 Efectos
44	9 INVESTIGACIÓN DE CAMPO
45	9.1 Producción de videos
46	9.2 Series animadas y los niños
48	10 HOMÓLOGOS
52	11 CONCLUSIONES

## CAPÍTULO 4 Diseño

72	19 PITCH BIBLE
73	19.1 Presentación Logotipo
74	19.2 Concepto serie
75	19.3 Personajes
78	19.4 Escenarios
81	19.5 Capítulo Piloto
82	19.6 Información en general
84	20 PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
86	20.1 Guión
97	20.2 Bocetos
102	20.3 Diseño de personajes
107	20.3.1 Constantes y Variables
108	20.4 Diseño de escenarios
113	20.3.1 Constantes y Variables
124	20.5 Storyboard
130	20.6 Grabación de voces
132	20.7 Animate
134	20.8 Limpieza y color
136	20.9 Creación musical y efectos
138	20.10 Animación
141	20.10.1 Constantes y Variables
142	20.10.2 Resultados
148	VALIDACIÓN
149	CONCLUSIÓN
150	RECOMENDACIÓN
151	ANEXOS

## CAPÍTULO 2 Programación

55	12 TARGET
55	12.1 Segmentación de mercado
55	12.2 Variable Geográfica
55	12.3 Variable Demográfica
56	12.4 Variable psicológica
56	12.5 Variable Conductual
57	13 PERSONA DESIGN
58	14 PARTIDAS DE DISEÑO
59	14.1 Forma
60	14.2 Función
60	14.3 Tecnología
61	15 PLAN DE NEGOCIOS
62	15.1 Producto
63	15.2 Precio
63	15.3 Plaza
63	15.4 Promoción
64	16 CONCLUSIONES



## TÍTULO

Diseño y producción de un trailer animado para una serie televisiva dirigida a niños.

## OBJETIVOS

### General

-Aportar a la producción nacional televisiva mediante la creación de un trailer animado dirigido a niños.

### Específico

- Diseño de los elementos gráficos que se utilizarán en el trailer animado
- Dar las pautas de los capítulos siguientes con sus constantes y variables.



## RESUMEN

La televisión es el principal medio de comunicación y entretenimiento en el Ecuador, lamentablemente la producción nacional se enfrenta con serios problemas de creatividad y calidad. El público infantil es el más afectado pues hay pocos programas que están dirigidos a ellos y, debido a que la mayoría de éstos son producidos en el exterior, no responden a las necesidades, la cultura e identidad de estos niños ecuatorianos. Este proyecto de fin de carrera busca suplir esas falencias a través de una serie televisiva de dibujos animados que presente personajes y situaciones con los que los pequeños puedan identificarse y autovalorarse.



## ABSTRACT

**Title:** Design and production of an animated trailer for a TV series aimed to children

Television is the main communication and entertainment mean in Ecuador. Unfortunately, local production faces serious creativity and quality problems. Child spectators are the most affected because there are few programs that are targeted to them, and since most of them are produced abroad, they do not answer to the necessities, culture and identity of Ecuadorian children. This project looks for fulfilling these shortcomings through TV cartoons that present characters and situations with which the little ones can identify and value themselves.

**Key words:** Animation, adventure, eduentertainment, storyboard, children, storytelling.

Ver Anexo #3



## INTRODUCCIÓN

En nuestro país la televisión es un medio muy importante para nuestros niños tanto en entretenimiento y educación.

Los pocos programas infantiles que existen no llaman mucho la atención, siendo poco atractivos, causando total desinterés por los programas nacionales, esto ha llevado a que los niños busquen programas entretenidos en canales extranjeros o usar el internet.

Esta necesidad me ha llevado a diseñar y producir un trailer animado con gustos y preferencias de niños que les gusta ver programas entretenidos, el trailer toma forma con una historia que representa la tradición Ecuatoriana, con ilustraciones de escenarios representando el entorno Ecuatoriano a su vez con personajes llamativos que mantienen un espíritu infantil, este proyecto pretende aportar a la televisión nacional con un programa para que los niños puedan entretenerse e identificarse.

# CAP 1



# MARCO TEÓRICO

## TRADICIÓN Y CULTURA

La tradición es una construcción social que cambia temporalmente, de una generación a otra; y especialmente, de un lugar a otro. Es decir, la tradición varía dentro de cada cultura, en el tiempo y según los grupos sociales; y entre las diferentes culturas. (Arévalo, 2004)

La tradición viene dándose en todo el mundo, existe una gran variedad de tradiciones que son heredadas y transmitidas de generación en generación. Estas tradiciones nos muestran la realidad social en la que vivimos y constituyen una parte fundamental de nuestra identidad social. Muchas de ellas tienen una visión conservadora que con el paso del tiempo se han ido reconstruyendo o adquiriendo distintas expresiones en la actualidad pero sin afectar su esencia. Este sistema está en constante renovación y recreación; asumiendo nuevos significados dentro de la sociedad global. Así que, cada grupo social construye y recrea su tradición según sus experiencias vivenciales.

Según (González, 2006) “La cultura popular, en cambio, se inclina a preservar las tradiciones propias de cada comunidad especialmente en aquellos aspectos considerados como definidores e identificadores del grupo.”



Img 2



Img 3

## DISEÑO AUDIOVISUAL



“El diseño funciona para resolver problemas de comunicación, y el audiovisual es considerado como un lenguaje con características propias que es diferente a otro tipo de diseños, ya que este muestra una percepción auditiva y visual.”  
(Rafael Ràfols & Colomer, 2003)

Desde sus inicios en el cine hasta la actualidad en la televisión, los medios de comunicación usan mucho este tipo de diseño, que puede ser para vender productos o servicios. Esta información sirve para atraer y llamar la atención del espectador, involucrando también a sus deseos. Para que el espectador pueda vincularse con el producto, se necesita de una simbolización o metáforas. Esto sirve para crear curiosidad y apego que lo lleve hacia una reacción emocional. Dentro de este diseño se encuentra el humor que es utilizado para crear empatía, la narración que transmite información eficiente, entendible y la sorpresa que le da un mayor dinamismo.

## EDUENTRETENIMIENTO

Wallden (2004) es la más completa y simple definición: “Son programas que utilizan diversos medios para incorporar mensajes educativos de forma entretenida, o sea, educan entreteniendo”.  
(Américo, Chade de Grande, & Tobgyal da Silva, 2015)

Esta área consiste en diseñar contenidos educativos y entretenidos logrando que el público meta llegue a tener mayor empatía con el programa, este puede ser por televisión o distintas plataformas usadas en la actualidad. Estos programas aportan a cambiar el comportamiento de las personas, ofreciéndoles varios modelos de conducta e identificación emocional. Hoy en día existen programas que se definen como eduentretenimiento siendo de vital importancia en la alfabetización, las nuevas tecnologías ayudan en este proceso manteniendo un contacto por un largo período influyendo de manera positiva en su desarrollo y crecimiento personal quedando permanente en la mente del público.

“Es decir, el medio televisivo favorece un tipo de comprensión que se apoya en las imágenes visuales y desarrolla un tipo de actitudes y capacidades muy diferentes a la comunicación verbal, que no hay que despreciar.” (Samaniego, 2008)

Este tipo de educación agrada e involucra a la participación, estos programas transmiten mensajes o acciones que puedan servir de influencia en los televidentes de las nuevas generaciones, pero dentro de este campo, también existen ciertos inconvenientes como la mal interpretación de significados, incapacidad de comprender escenas complejas, o un vocabulario que no es propio; todos estos inconvenientes pueden ser contrarrestados por la intervención de padres de familia, profesores o familiares cercanos.



# DIBUJOS ANIMADOS



Img 6

El arte del dibujo animado encierra todo un mundo creativo que abarca desde la creación y elaboración de guiones hasta el conocimiento del lenguaje y la narrativa cinematográfica, pasando por la pintura para los decorados, la música para la sintonía y la interpretación de actores que ponen las voces a los personajes y de animadores que les dan vida por medio de las técnicas y fórmulas de animación.

(Cámara, 2006, pág. 6)

Los dibujos animados tienen un proceso de elaboración extenso que consiste en crear y dar vida a actores sin peso. Este es un arte en el cual no existe en ninguna otra expresión artística ya que consta de muchos procesos artísticos y técnicos, como la interpretación que dan los actores a sus personajes, dándoles una personalidad y prestando su voz para darles vida con un estilo único. Se usan también recursos como la música que nos brinda diferentes sensaciones sumergiéndonos en la trama, la creación de los diversos escenarios, así como también su composición escénica y narrativa. Todo esto es gracias al gran talento de personas que aportan en las distintas áreas de la producción. Este es un gran recurso para los niños, desde sus inicios hasta la actualidad, regalándonos momentos divertidos, dejándonos un ambiente humorístico. Los niños al conectar con personajes llamativos llegan a familiarizarse, ya sea por su transmisión de mensajes, ideas, gestos o actitudes, que de alguna manera llegan a ser de gran influencia en ellos, sin olvidar de sus escenas torpes que resultan bastante graciosas e inolvidables, obsequiándonos gratos momentos de diversión.

## 4.1 Actuación

“Desempeñamos papeles todo el tiempo, dependiendo de la situación en la que nos encontremos y de lo que sabemos. Sacamos a relucir la personalidad apropiada a lo que requiere nuestra situación.” (Williams, pág. 315)

La actuación se encuentra en las cosas simples y cotidianas de nuestras vidas. En el dibujo animado es una pieza fundamental, pues con ella podemos transmitir diferentes emociones, conectando e hipnotizando a la audiencia a través de la: Representación y experiencias vividas día tras día. Podemos aportar todas esas experiencias y habilidades para proyectar en nuestros dibujos brindándoles un estilo personal, tomando en cuenta como queremos que se exprese el personaje o cómo será su comportamiento según su papel dado. Como actores debemos meternos dentro del personaje para darle una personalidad apropiada, dependiendo de la situación poder transmitir emociones y pensamientos. Cada dibujo es diferente por lo que el actor debe ser muy cuidadoso al elegir y dar la personalidad correcta, no dejando que la idea se pierda. Es importante siempre tomar nota.

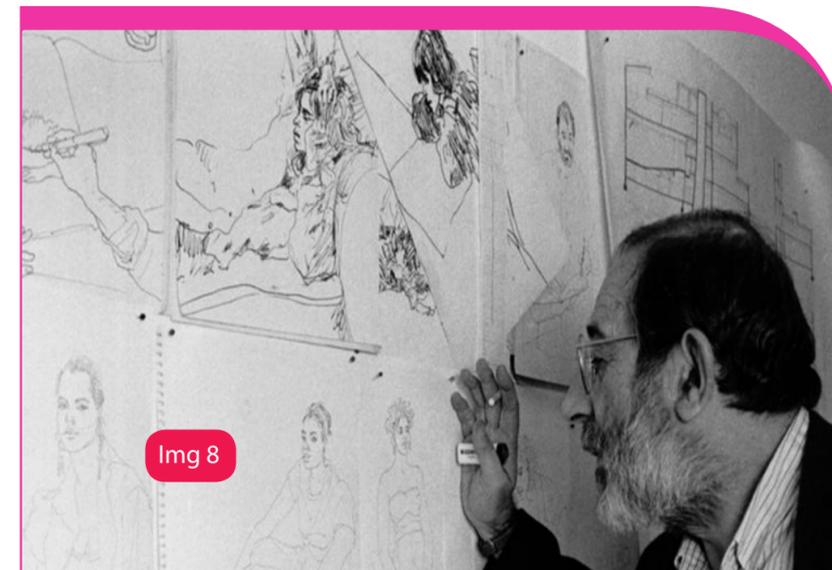
Según Lasseter

Si los animadores tienen algún problema con la forma en la que el personaje debe hacer algo, cogen la cámara de video y se graban representándolo: tenemos una sala llena de espejos para estas cosas. Creamos mundos fantásticos porque en eso consiste nuestro trabajo pero queremos que sean creíbles. (Wells, 2009, pág. 79)



Img 7

“El dibujo puede servir de ayuda en el desarrollo de la narrativa, los conceptos y la expresión de un punto de vista. Cada dibujo es en esencia, la interpretación de algo.” (Wells, 2009, págs. 28,31)



Img 8

## 4.2 Interpretación

El dibujo interpretativo permite mostrar muchas cualidades para poder comprender alguna situación. El artista puede reflejar cualquier objeto, situaciones, emociones, etc. Es una manera de entender lo que se ve y también saber representarlo a través del dibujo, esto ayuda a dar una mayor esencia de lo observado, destacando distintos aspectos como detalles o utilizarla con diversos propósitos. Dentro del dibujo la interpretación trata de expresar la realidad de una manera muy personal, como nuestras experiencias y nuestra visión; además como querer representar esos sucesos. En la actualidad muchos proyectos de cine y televisión se denota la esencia de la interpretación tanto en cortos o largometrajes siendo el resultado del estilo visual y trabajo duro de un gran equipo de producción.

# ANIMACIÓN

La animación es un recurso muy usado a nivel mundial, este apareció hace más de un siglo, donde gracias a la tecnología ha ido dando cambios muy importantes hasta la actualidad, donde ahora podemos disfrutar de animaciones con una gama extensa de colores. La combinación de elementos visuales y sonoros hace que generen una obra secuencial extraordinaria que son proyectados a todo público. La animación no tiene como objetivo siempre educar, provocar o satisfacer, sino, narrar muchas ideas, diferentes historias y hechos pero con la única finalidad de entretener, donde el público puede sentirse atraído y descubrir cosas inimaginables. En la actualidad el entretenimiento, está en todas partes gracias a los avances tecnológicos y sus diversas plataformas. Detrás de la pantalla consiste en un trabajo bastante largo, donde aportan colaboradores, guionistas, animadores y demás personal, que están conscientes del esfuerzo que se invierte para llevar un buen producto a la pantalla.

Según Paúl Flecher

*“La animación consiste en inventar maneras de expresar una idea o un sentimiento a través de movimientos, luces y sonidos que generan experiencias y despiertan la imaginación.” (Selby, 2009, pág. 163)*



Img 10

## 5.1 Animación Digital 2D y 3D

En la actualidad, estas técnicas son las más destacadas siendo muy indispensables a la hora de animar, siendo bastante accesible para las productoras existentes. Hoy en día la calidad de la gráfica y las animaciones de los personajes han evolucionado teniendo un excelente tratamiento en las escenas; esto se da mediante diferentes software, ya sea para animación 2D o animación 3D de manera independiente. Estas herramientas dan un mayor control y calidad en los proyectos al momento de animar. Los software más utilizados a nivel profesional son Adobe animate, 3D max, Maya, Toom boom harmony, After effects.

En varios estudios de animación aún se mantienen los procesos tradicionales, como la animación de personajes fotograma a fotograma, existiendo una combinación entre la animación tradicional y el uso de programas por ordenador con el propósito de conservar las características visuales tradicionales, siendo muy popular en el estilo actual de animación. (Horno López, 2013)

La expansión y la diversificación de la industria, han hecho que la animación esté prácticamente al alcance de cualquier persona, que han logrado hacer pequeños estudios de animación y también de animadores independientes, que pueden ser capaces de crear proyectos de gran calidad. (Horno López, 2013)



Img 11

## 5.2 Stop motion



Img 13



Img 12

“El stop motion es una sucesión de imágenes fijas, una animación foto a foto, por lo que no entra en la categoría de dibujos animados ni de animación por ordenador.” (Barper, 2013)

Esta técnica es muy extensa que consiste en tomar fotografías en secuencia utilizando: objetos, distintos materiales o personajes hechos de algún material maleable que se puedan mover o también incrustar ciertas partes del cuerpo como la sincronización de la boca. Así se forma la historia, fotografiándose cuadro a cuadro. Los personajes, iluminación, escenarios y cámaras, siempre deben estar listos para que sean movidos por los animadores, por cada pequeño movimiento y demás detalles se debe tomar la fotografía según la actuación dada, para cuando el material sea reproducido la animación se vea muy realista. Esta técnica debe ser muy cuidadosa en cada toma ya que requiere de mucha paciencia por lo que no permite realizar cambios en alguna escena por su laborioso trabajo manual. Otras técnicas de stop motion también son la pixilación, cut out, plastilina, rotoscopia. El desarrollo de producción llega a tener el mismo procedimiento.

## 5.3 Principios de la animación

Estos principios ayudan a producir la ilusión de movimiento en el proceso de animar los personajes, estos son de gran ayuda para el desarrollo del proyecto.

### ENCOGER Y ESTIRAR (Squash and Stretch)

Es la deformación de cualquier objeto o personaje que sirve para dar la sensación de velocidad o dar un efecto cómico.

### ANTICIPACIÓN (Anticipation)

Se refiere a la preparación del personaje para realizar una acción haciendo que este se vea creíble.

### PUESTA EN ESCENA (Staging)

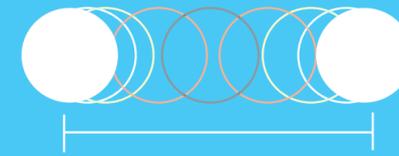
Consiste en las acciones que realizará el personaje en medio de su entorno, utilizando muchas de las áreas de la animación como el encuadre, ángulos, planos, secuencias manteniendo el control de la escena de la acción que queremos que los televidentes vean.

### ACCIÓN DIRECTA Y POSE A POSE (Straight ahead action and pose-to-pose)

Este nos ayuda a controlar al personaje y sus movimientos en la acción directa, lo que se hace es dibujar cuadro a cuadro una acción, mientras que pose a pose es determinado por el número de poses claves y a su vez poder realizar las poses intermedias para completar la acción.

### ACCIÓN CONTINUADA Y SUPERPUESTA (Follow through and overlapping action)

Estas técnicas nos ayudan a dar más detalles dentro de la animación, la acción continuada se refiere al personaje cumpliendo su acción mientras que la superpuesta nos muestra los demás detalles que influyen en nuestro personaje y su entorno haciendo que la animación sea más entretenida.



**FRENADAS Y ARRANCADAS (Ease in and out on slow in and out)**  
Esta técnica nos muestra el movimiento desde su inicio a su fin, en muchos movimientos empieza lentamente después ganan velocidad y por último termina lento.



### ARCOS (Arcs)

Muchos de los seres vivos nos movemos o hacemos acciones en un patrón circular y que a eso se lo conoce como arco.



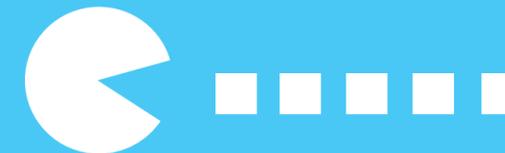
### ACCIÓN SECUNDARIA (Secondary action)

Son movimientos pequeños que enriquecen la animación siendo resultado de la acción principal del personaje.



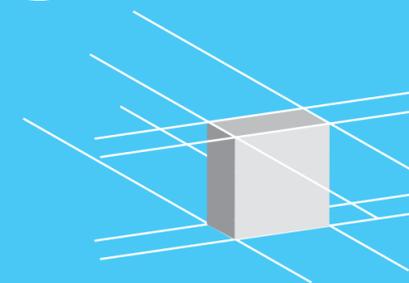
### SENTIDO DEL TIEMPO (Timing)

Es el tiempo que se le da a un personaje para cumplir una acción, dependiendo de la cantidad de dibujos, pueden ser varios como pocos para dar esa sensación de movimiento dando un efecto muy dinámico obedeciendo las leyes de la física.



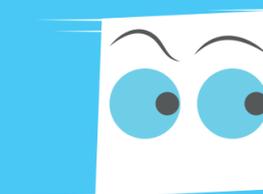
### EXAGERACIÓN (Exaggeration)

Este principio nos ayuda a acentuar una acción haciéndola más evidente y creíble para el público mostrando la idea muy clara.



### DIBUJOS SÓLIDOS (Solid Drawing)

Se trata en el que las formas o personajes se sientan dentro de un mundo tridimensional, para esto se debe dibujar en distintas posiciones el personaje.



### PERSONALIDAD (Acting)

Los dibujos deben ser agradables a la vista que proporcione una familiarización, los personajes deben ser llamativos, simples con variedad de formas.

# BIBLIA

(Devesa, 2010, pág. 16) La biblia

Describe de manera detallada el cuadro general en el que evolucionarán los personajes principales: los elementos dramáticos comunes, los lugares, los temas, la progresión dramática, la descripción detallada de los personajes principales y de sus relaciones, así como las sinopsis de todos los episodios de la temporada.

(Marx, 2007, pág. 61) Cada serie tiene una biblia, pero existen dos, cada una para un propósito diferente.

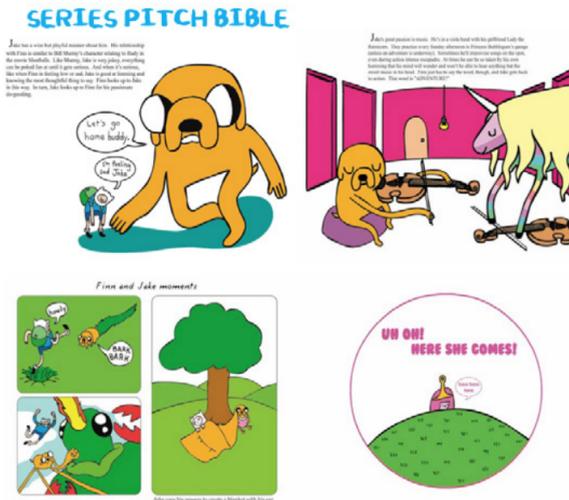
-La pitch bible es una versión corta que sirve para vender la idea hacia las productoras, el cual no consta más de cinco o seis hojas con una lectura rápida para el lector, detallando varias características de la serie.

-La show bible está dirigida hacia los escritores que van a desarrollar el programa, debe contener información suficiente sobre la serie. Es ahí donde se escriben los guiones apropiados.

Guerrero (2010, p.237), dice, si se quiere producir cualquier contenido audiovisual se necesita atravesar las siguientes etapas:

- 1) Desarrollo del proyecto.
- 2) Producción –fase que se compone, a su vez, de otras tres: preproducción, grabación o emisión y posproducción.
- 3) Cierre o liquidación de la producción.
- 4) Explotación comercial del formato, del programa producido y de sus productos derivados.

En esta parte consideramos que al momento de desarrollar la biblia damos mayor prioridad a la parte de la preproducción, en esa parte demostramos de forma detallada todo el producto en general, donde todos los elementos constitutivos como la estética, los personajes y el tono, definen la identidad del producto.



Img 16

## 6.1 Presentación serie.



Img 17

El punto importante de una biblia, como dice (Wright, 2005, pág. 85) se debe incluir: "Página de título con el nombre de la serie y el logotipo". Con el que las personas puedan identificarse.

(Mesa, 2011) Indica que existen millones de nombres en el mercado. El título ayuda a destacarse sobre los demás, llamando la atención y siendo fácil de recordar quedándose en la mente del público.

(Wright, 2005) Agrega que se debe incluir los nombres del escritor además de los desarrolladores. También muy importante, los derechos de autor y de la marca registrada (si tiene una marca). Esto es para proteger al producto para que no exista algún plagio.

(Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual, 2014)

Una marca es un signo que distingue un servicio o producto de otros de su misma clase o ramo. Puede estar representada por una palabra, números, un símbolo, un logotipo, un diseño, un sonido, un olor, la textura, o una combinación de estos. Para efectos del registro de marcas deben distinguirse los tipos y las clases de marcas.



Img 18



Img 19

El costo de registro de inscripción es de \$ 208,00 USD. La protección de la marca tiene una duración de 10 años, y siendo renovables indefinidamente.

# GLORIA SAVES THE DAY!



**PREMISE**  
A bipolar mall cop, Gloria, finds a mysterious amulet in Mall of the World. When people start getting possessed, the amulet comes to life as a talking spirit named Artie. Trying to keep the mall from being destroyed, Gloria must face the demons in front of her... and within...

**SYNOPSIS**  
After Gloria is fired from her dream job, she takes a job at Mall of the World, as a security guard. Working with her best friend Rita, they serve consumerism justice. The mall is under construction. The only area open is the Egyptian section.  
PEOPLE ARE STARTING TO GET POSSESSED AND IT AIN'T CUZ OF THE GREAT SALES AND HIGH CLASS DECOR!!! In a ruckus, shoppers run around in the nude, turn into gluttonous ice cream blobs, and knock over fake plants. They straight up disturbing the peace. How dare they... Someone has to clean that.  
Gloria finds an amulet in a toilet that comes alive. An annoying, talking spirit, Artie, later admits he is the cause of this MAYHEM. Thrown into the future from ancient Egypt, Artie was into some bad things with the wrong crowd, a powerful demon Kauchet. She cursed him into his present form after their bad breakup. Now Kauchet searches for the pieces of the Scepter of Waz, a tool that will grant her infinite power, including time travel.

## THE SQUAD

**GLORIA**  
After being fired as a cop, due to her bipolar tendencies, Gloria is slumming it. She's trying to figure it all out. Still, she searches for justice even if that means just nabbing a shoplifter. Her passion can be too much. She strives to see the good in things, but often makes the wrong decisions. She's fiery.

**ARTIE**  
A bulky archaeologist from the 1800s, Artie is now stuck in a sad, little spirit body. He just wants to be a real boy again. Thirsty for archaeological fame, he finds himself out of place in the modern world. Unfortunately, he finds himself alone a lot. Pathetic. Still, he's very smart and helps Gloria get out of the worst situations. He's also going through a bad break up.

**RITA**  
Gloria's best friend. Rita is a level-headed mall cop. Smart, sexy, and always classy, she never lets anything get out of hand -- except her love of the catwalk. The fashionista of the mall, she's always spending her whole paycheck on style. Gloria disapproves. (Gloria has no taste.) Afraid of losing her main bestie, Rita doesn't trust Artie.

**KAUCHET**  
A beautiful demon, Kauchet strives to rule the world, but she often finds herself lusting over men -- which is distracting to the grand plan. As frustrating as she finds this, it keeps happening. She's a mess. But what you can expect when your father is the god of death? Rebellious from her dad, she seeks her own power while picking up stray cats for companionship. She also runs an anger management course on the side. So productive...

## EPISODES

1. Dealing with a breakup, Artie goes through a depression. Talking less, stealing Gloria's ice cream, and just bumming people out. Artie finally tells Gloria he is the cause of the havoc. Gloria has a decision to make. UH-OH!
2. After the madness of being attacked multiple times by demons, Gloria starts to question everyone in the mall from annoying babies to crotchety grandmas. The paranoia gets to her and she starts fighting real people... much to her coworkers' confusion.
3. Rita puts Gloria BEHIND BARS... in mall jail. There she actually meets a demon. This demon distracts Gloria while his brother goes on a kleptomaniac spree, stealing security guards.
4. Trying to deal with her "bursts of passion," Gloria goes to a support group per Rita's request where she meets a devilish support group leader. Later Artie recognizes the support group leader as Kauchet, the demon he's been hiding from.
5. When Rita sees Artie and Gloria's newfound partnership, jealousy sparks. As Gloria deals with this competition, clothes start coming alive, assaulting customers. Only Artie and Rita can save the day... together.



Img 20



## The INVISIBLE HIDEOUT

It is the distant future, and humanity has made a new home on Mars by terraforming the planet into a livable, Earth-like environment. Home Base for the Bravest Warriors is the husk of a sunken Martian robot, shot down in ROBOT WAR II over a century ago. When they want to hide it, they flip on the robot's Cloaking Device and the Base becomes invisible.

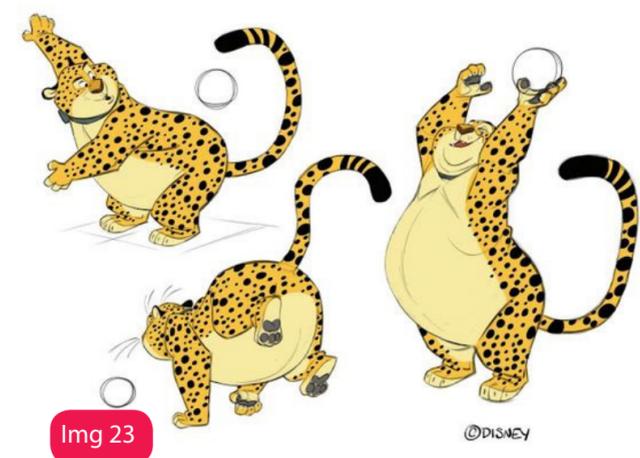
Img 21

## 6.2 Concepto

(Marx, 2007) dice que en la biblia "debe decir de una manera rápida y emocionante cuál es el concepto" en esta sección se debe hablar de que trata la serie o espectáculo. (Wright, 2005) piensa lo mismo, en esta parte se debe incluir una "Descripción de una página del espectáculo o concepto" dando una breve descripción del periodo, tiempo y reglas de todo el proyecto, que transmita la información necesaria, para que exista un vínculo, atrayendo al lector y que este quiera saber más del proyecto, que pueda informarse de lo necesario.

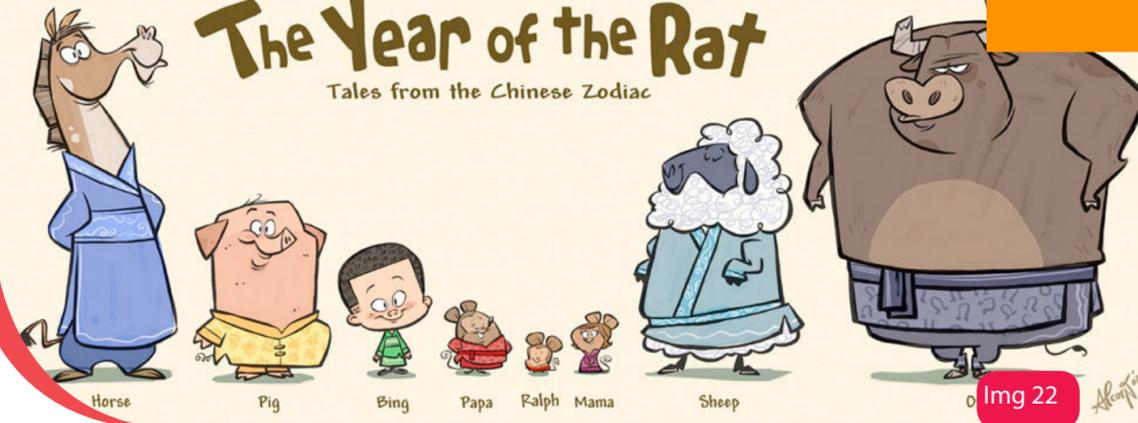
(Marx, 2007) Dice que la pitch bible no debe ir más de 10 a 12 páginas de contenido, donde se muestra una lectura muy rápida con el propósito de vender la serie a los inversionistas.

## 6.3 Personajes



## The Year of the Rat

Tales from the Chinese Zodiac



Horse Pig Bing Papa Ralph Mama Sheep

Img 22

En el manual del guionista de (Field, 1995) dice que:

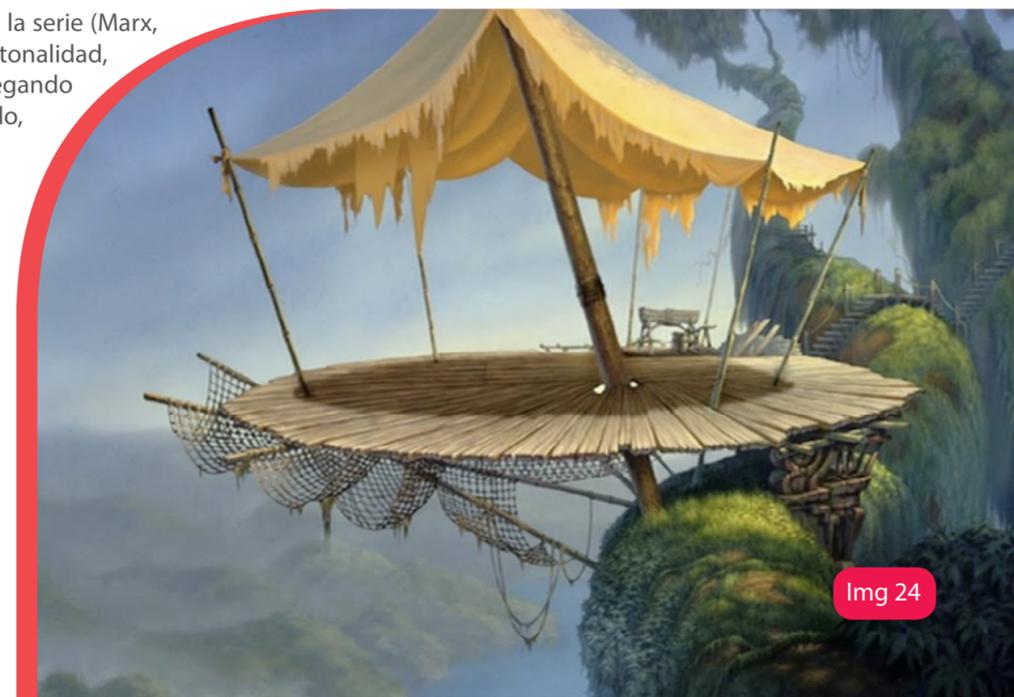
"Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guión. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos."

La creación de personajes es esencial dentro de una historia por lo que es muy importante que estén dentro de la biblia ya que es ahí donde se puede ver con mayor detalle las características y rasgos de cada uno.

(Wright, 2005) dice que es mejor dar la descripción en miniatura de cuatro a seis personajes entre principales y villanos mostrando sus características y relaciones entre ellos, también de que no se debe aumentar no más de una página o media página a cada personaje, como la descripción de rasgos e interacciones entre ellos.

## 6.4 Escenarios

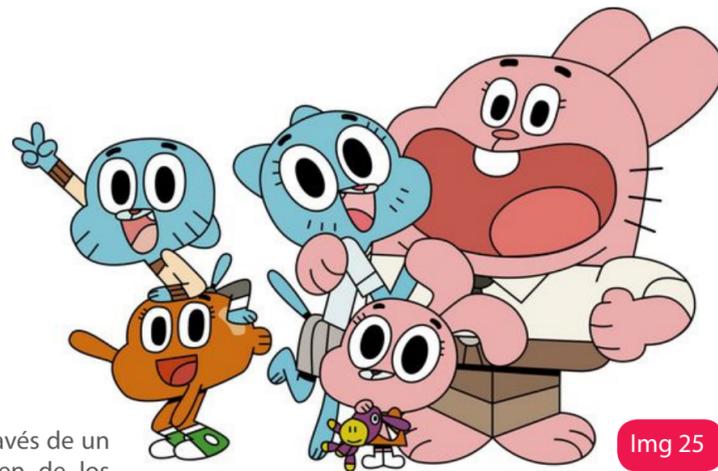
En esta etapa es en donde se establece ciertos aspectos de la serie (Marx, 2007) dice que depende de la naturaleza de la serie, como la tonalidad, pueden ser espectáculos de ciencia ficción o fantasía, agregando también que puede tratarse de un periodo de tiempo pasado, presente y alternativo.



## 6.5 Historia o episodio piloto

(Wright, 2005) y (Marx, 2007) en esta parte de la biblia se muestra la serie a través de un episodio piloto con una historia emocionante, empezando con un resumen de los argumentos, con párrafos de tres a trece líneas donde se muestra el tipo de conflicto, humor y peligro.

El mismo que servirá para desarrollar el guión del episodio piloto y también serán de gran utilidad para los siguientes capítulos.



## 6.6 Información general

Según (Wright, 2005) en esta parte final de la biblia se escoge el tipo de animación ya sea animación 2D, 3D u otros a utilizarse. El género ya sea comedia, acción, aventura incluyendo el formato, duración del episodio, público objetivo etc.



## 7 ILUSTRACIÓN DIGITAL

Img 27



Las computadoras han abierto grandes oportunidades a los artistas, desde sus inicios para plasmar su arte. Siendo este una fuente de inspiración en la actualidad por muchos usuarios. Esto es gracias a sus múltiples herramientas que nos facilitan los software de ilustración. Hoy en día son pocos los artistas que hacen bocetos a mano, ahora fácilmente se lo puede hacer directamente en la pantalla, aunque varios artistas utilizan primero el boceto a mano ya escaneado para posteriormente pasarlo a digital. Esta técnica es muy utilizada ya sea para publicidad, arte, videojuegos o animación. Permittiéndonos trabajar de forma ordenada y rápida, los software más utilizados son Adobe Illustrator, Adobe Photoshop entre otros, Adobe Illustrator nos permite trazar vectores mientras que Photoshop maneja mapa de bits siendo la herramienta más usada para la ilustración compleja.

*“La ilustración digital se caracteriza por la creación de obras directamente en el computador, usando software para tal fin y con ayuda de dispositivos como mouses, lápices ópticos y tabletas digitalizadoras.” (Molano, 2012)*

Img 28

## 7.1 Vectorial



Img 29

## 7.2 Mapa de bits

*“La profundidad de color es el número de bits necesarios para describir el color de un pixel.” (Arrilucea, 2016)*

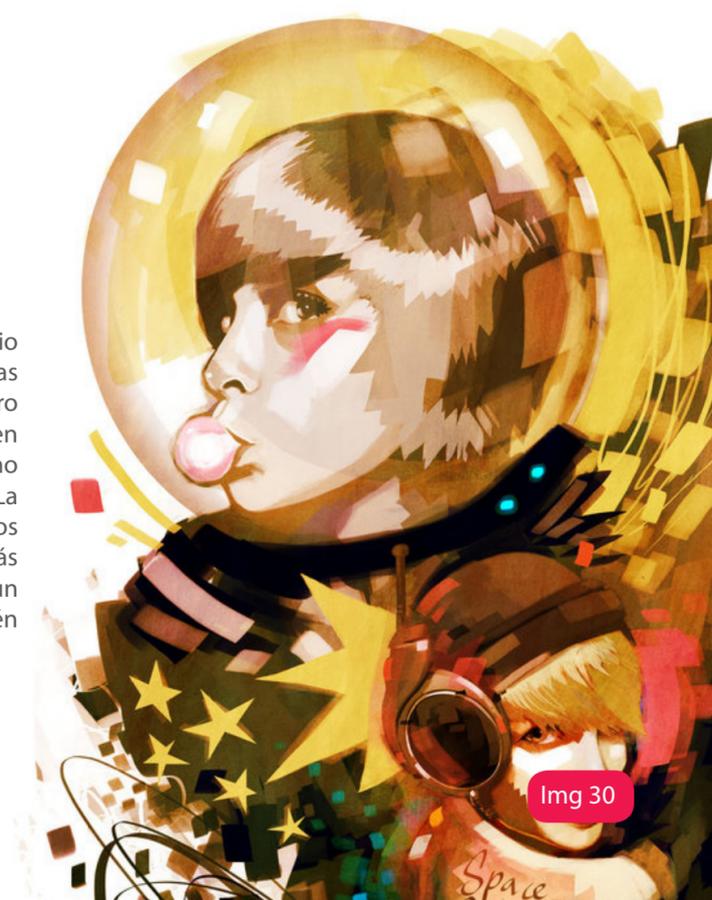
Hoy en día llevamos imágenes de mapa de bits en nuestros dispositivos, siendo el medio más usado tanto en nuestras fotografías, este recurso es bastante utilizado por artistas gracias a su tono continuo en sus obras digitales. El pixel es un elemento pequeño dentro del mapa de bits, la resolución y el tamaño depende del número de píxeles que se usen en una imagen, si bien sabemos estos no tienen la posibilidad de tener modificaciones como el vector: como la ampliación o expansión, porque puede tener pérdida de calidad. La relación entre estos es inversa, esto depende si es para impresión o para pantallas. Los mapas de bits nos dan la ventaja de tener obras con muchos más detalles, mientras más píxeles mayor su calidad. El software usado por diseñadores es Adobe Photoshop, es un programa con una multitud de herramientas que ayudan en la parte de edición y también para la creación de artes increíbles.

*“Cada objeto viene definido por sus propias fórmulas y se maneja independientemente del resto.” (MARTULL, 2015)*

Mediante el uso de la ilustración tradicional en papel, donde se dibujaba las ideas, hoy en día se usan software que permiten hacer trazos usando herramientas vectoriales, donde se puede realizar diversas formas, contornos e incluso poder combinarlas. Este tipo de ilustración permite construir vectores con distintos grosores de línea, contornos y relleno, además de utilizar otras herramientas que sirven para agrupar, separar, intersectar y relacionar de cualquier forma con el resto de objetos de manera precisa. Cada uno de esos trazos tiene su fórmula matemática propia que permite operar separadamente del resto de objetos sin alterar su calidad, pudiendo imprimir en cualquier formato.

31

Img 30



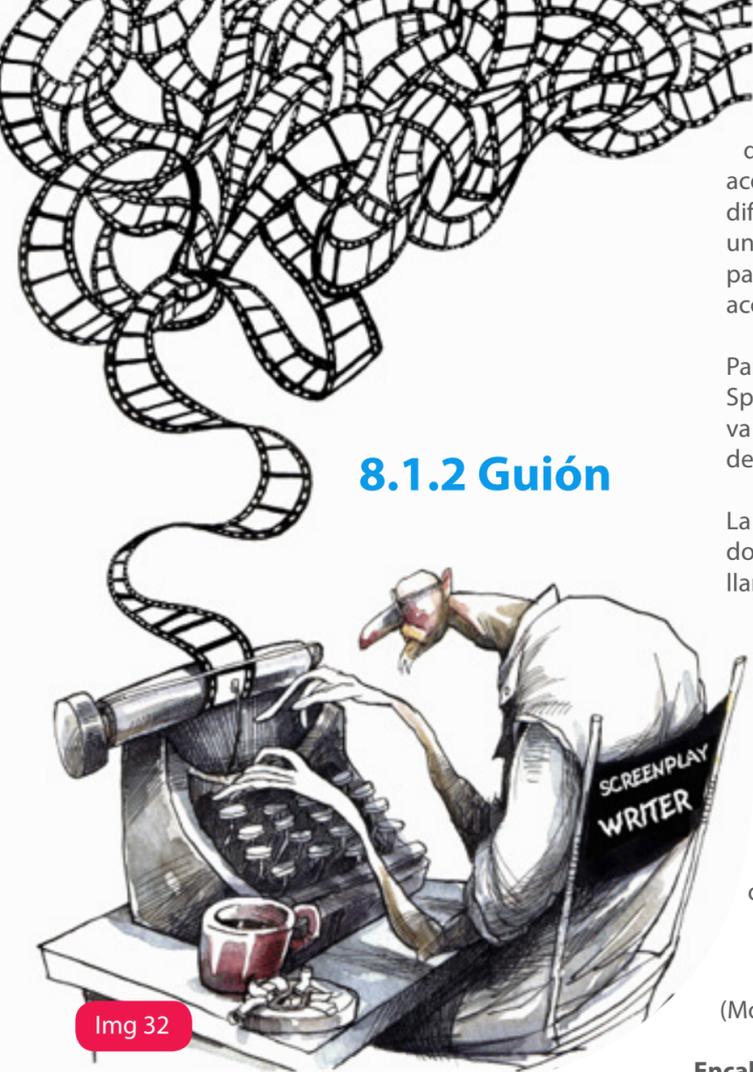
# 8 PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

## 8.1 Preproducción

*“La imaginación es un elemento imprescindible en un animador y aún más importante es el que sea capaz de trasladar lo imaginado a la realidad.”*

*(Wells, 2009, pág. 12)*

Esta etapa es muy importante pues, aquí es donde se preparan todos los materiales que se van a utilizar en todo el proceso de la animación. La idea principal es la parte fundamental en su inicio, después la fuente de financiación, el plazo y la composición, hasta obtener a la calidad esperada y que también que sea un producto muy original. En todo el proceso desde su inicio, siempre puede presentar diferentes obstáculos y errores, que pueden ser tediosos volver a hacerlos, pero es bueno aprender de ellos, por eso es mejor que esto ocurra antes de finalizar la fase preparatoria. En esta etapa se empieza desarrollando por la historia, para luego realizar el guión con sus diferentes escenas hasta empezar todo el proceso de visualización y por último la ejecución de la historia.



Img 32

## 8.1.2 Guión

(Field, 1995, págs. 20-24) dice que el guión es “una historia contada en imágenes, diálogos y descripciones” es la cual sostiene toda una historia, esta estructura dramática mantiene todo unido permitiendo moldear la acción, personajes, trama y acontecimientos, siendo una progresión lineal de incidentes, llegando a relacionar las diferentes partes como la trama y subtrama. Agregado también de un paradigma siendo un camino esencial en el proceso del guión para las historias. Este está formado en tres partes: planteamiento, confrontación, resolución, aquí cada sección tiene sus propias acciones.

Para (Marx, 2007) el guión comienza por lo general en una serie de etapas: Springboard, Premisa, Outline, First draft, Second draft, Polish. Siguiendo esta secuencia va evolucionando el guión pero (Scott, 2003) nos muestra tres pasos básicos esenciales de un guión como la: premise, outline, script mostrando una versión mucho más corta.

La premisa es una simple historia aproximadamente de una página hasta tres páginas, donde describe el inicio, el medio y el final de la historia, debe ser bastante creativo para llamar la atención al lector. (Scott, 2003)

(Marx, 2007) El outline En la mayoría de los casos de los episodios, el esquema varía (para un episodio de 21 minutos o menos) que se ejecuta alrededor de unas 5 páginas, dependiendo de tan detallado sean las escenas, esto se realiza en la parte de producción.

(Wright, 2005) Sugiere que las pautas del formato del guión sean las siguientes, deben estar hechas en papel blanco de 8.5 por 11 pulgadas utilizando la fuente Courier de 12 puntos, la cantidad de líneas deben ser alrededor de 52 líneas además que tengan 3 orificios o perforaciones por hoja.

(Moreno & Tuxford) El formato del guión contiene los siguientes elementos:

**Encabezado:** descripción de la ubicación, hora del día de la escena todo en mayúsculas.

**Acción:** Descripción narrativa de los eventos de una escena en tiempo presente, agregar solo las cosas que se pueden ver y escuchar.

**Personajes:** Nombres en mayúscula, personajes secundarios se puede enumerar sin nombres.

**Diálogo:** Cada personaje debe tener su propia línea de discurso cuando habla, incluso si esta fuera de la pantalla

**Paréntesis:** Se usan para transmitir lo que está sucediendo en una acción, lo que el personaje va a hacer.

**Transiciones:** Estas instrucciones son dadas para cambiar las escenas o transiciones de cámara, utilizados en la edición como cortar, desvanecer, aparecer, etc. todo con mayúsculas.



Img 33



Img 34

## 8.1.3 Bocetos

Es muy importante dentro del diseño que al comenzar un proyecto o un trabajo, iniciar con varios bocetos, dejando que todas las ideas fluyan para tener un mejor desarrollo y corrección en el trabajo que se exija, pues esto ayuda a conseguir un resultado favorable de manera precisa. En el proceso se aprende a manejar los distintos rasgos a utilizarse como la línea, cromática, texturas, formas, proporciones, escala y color. El boceto es utilizado en distintas ramas ya sea textil, objetos, gráfico, interiores etc. Este es un proceso que nos ayuda como base para desarrollar el objetivo final. Si no existe un previo bocetaje en el proceso, se encontrarán errores, existiendo diversos cambios solicitados por el cliente, hoy en día los clientes piden cambios en sus trabajos, esto hace que el proceso sea más estresante, por eso, es importante bocetar porque todas esas líneas y garabatos que realicemos, sean una oportunidad de construir y desarrollar un gran diseño o un proyecto personal.

“Todo trabajo visual requiere, en sus primeras etapas, de un proceso de bocetaje que permita plasmar la lluvia de ideas y calcular los alcances del proyecto.” (Durán, 2016)



Img 35

## 8.1.4 Diseño de personajes

“Construcción y desarrollo de un personaje no es simplemente una cuestión de dibujar la figura, cada personaje tiene su propia forma, de la personalidad, las características y peculiaridades.” (Blair, 1994)



Img 36

Cuando vemos dibujos en la televisión o en el cine, lo que nos llama la atención, son sus distintos y extravagantes personajes, que llegan a tener un vínculo emocional con el público, pero diseñarlos no es tan fácil, pues se necesita saber si el personaje va a ser un animal, un ser humano o un personaje irreal. Tomando en cuenta las diferentes características y cualidades que debe llevar, no solo se trata de darles personalidad si no una forma de vestir, colores, expresiones y accesorios en caso que necesiten, además de desarrollar las expresiones corporales, como también su proporción física dependiendo el papel que van a desempeñar. En los estudios de animación a la hora de crear personajes a menudo se utiliza el tamaño de la cabeza para medir la altura, esto ayuda a mantener su proporción a la hora de animarlos. Para crear personajes se necesita tener una idea clara y hacer muchos bocetos en bruto hasta conseguir el estilo que se desea. Para su creación debemos hacerlo en diferentes vistas de frente, 3/4 y perfil, si es en animación o caso contrario personajes estáticos que servirán para otros medios como el editorial. Para crear personajes se necesita de mucha habilidad, experiencia y sobre todo paciencia. En este proceso de creación hay que dibujar una y otra vez hasta lograr el diseño adecuado.

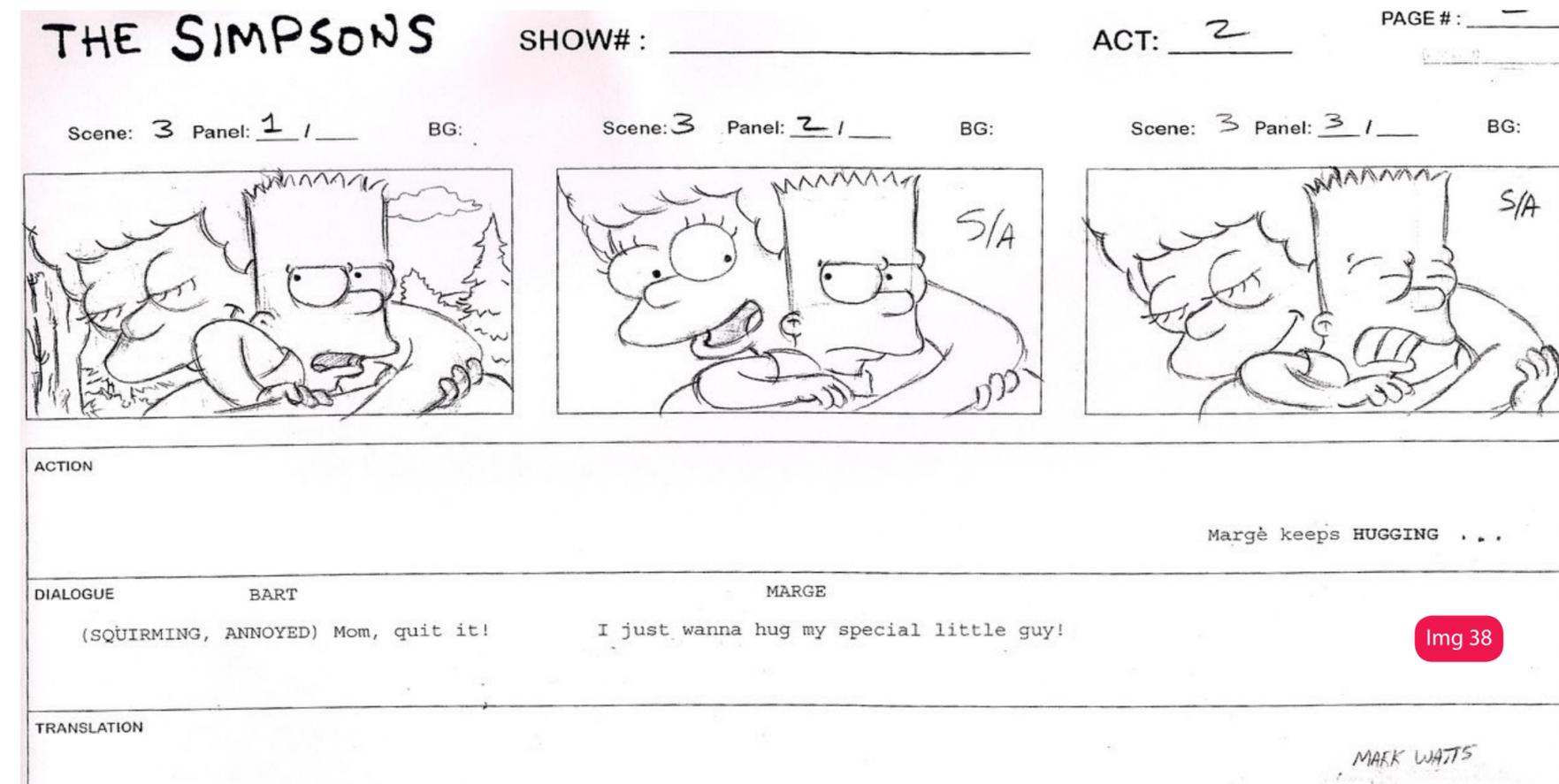


Img 37

## 8.1.5 Storyboard

Los guiones gráficos son dibujos que transmiten el flujo básico de su historia en orden secuencial. Ellos establecen la composición, el estado de ánimo y el ritmo de su proyecto. Ellos son extremadamente útiles, porque configuran una gran cantidad de características de su proyecto en una etapa muy temprana. (Jones, Kelly, Rosson, & Wolfe, 2007)

Es un conjunto de dibujos en orden cronológico que muestra cada parte del proyecto, esto nos sirve de guía para comprender la historia que se está contando, donde también se planifica mejor en caso que haya algunas mejoras pudiendo añadir o quitar escenas. En el storyboard va descrito las acciones y diálogo que tendrán cada uno de los personajes, proporciona también los ángulos de cámara y sus diferentes poses claves, así mismo mostrando flechas de movimientos, como también las líneas de acción de los personajes. Los storyboards pueden estar bien detallados o simplemente hechos con trazos rápidos, pero, explicando la historia de manera clara y directa. En la actualidad existen diferentes maneras de hacer storyboard ya sea de forma tradicional o digital, ambos teniendo sus fortalezas y debilidades. Ahí es donde el director junto con el guionista y todo el equipo desarrollan cada parte del story board en sus diferentes etapas, hasta finalizar el proyecto animado.



Img 38



Img 39

### 8.1.6 Narrativa audiovisual



Img 40

Para mantener la atención del público, las “diferencias entre 2 puntos de vista” o “gaps” son esenciales, alternando cambios en la continuidad de la acción o la historia que mantienen al público intrigado con lo que podría pasar a continuación y con la mente abierta hacia el suspense y la sorpresa, y un desequilibrio entre los personajes y ellos mismos, con su mundo o con otros personajes. (Gómez, 2012)

Esta técnica refuerza mucho una animación siendo esa la razón por la que muchos nos familiarizamos con los personajes, son esas personas detrás de los dibujos, quienes actúan metiéndose dentro del personaje, dándole esa personalidad que los caracteriza, prestando su voz y sus distintas expresiones que también, está acompañada de varios efectos sonoros, que ayudan a tener una mayor experiencia cautivando al público. Esto empieza mediante la estructura de la historia y el guión, donde se utilizan técnicas de narración, que ayudan a diferenciar el punto de vista de los personajes así como de la realidad. Para lograrlo se necesita de mucha paciencia ya que al grabar las voces, los actores deben estar acompañados de un director para que puedan lograr el objetivo, se graban los diálogos un par de veces, para que después se pueda elegir las partes adecuadas, después se la edita y se las agrega al proyecto final.

### 8.1.7 Animatic

“Un animatic muestra la secuencia aproximada de tu animación, utilizando los fotogramas clave más básicos para formar un corte aproximado de cómo se verá su proyecto.” (Jones, Kelly, Rosson, & Wolfe, 2007)

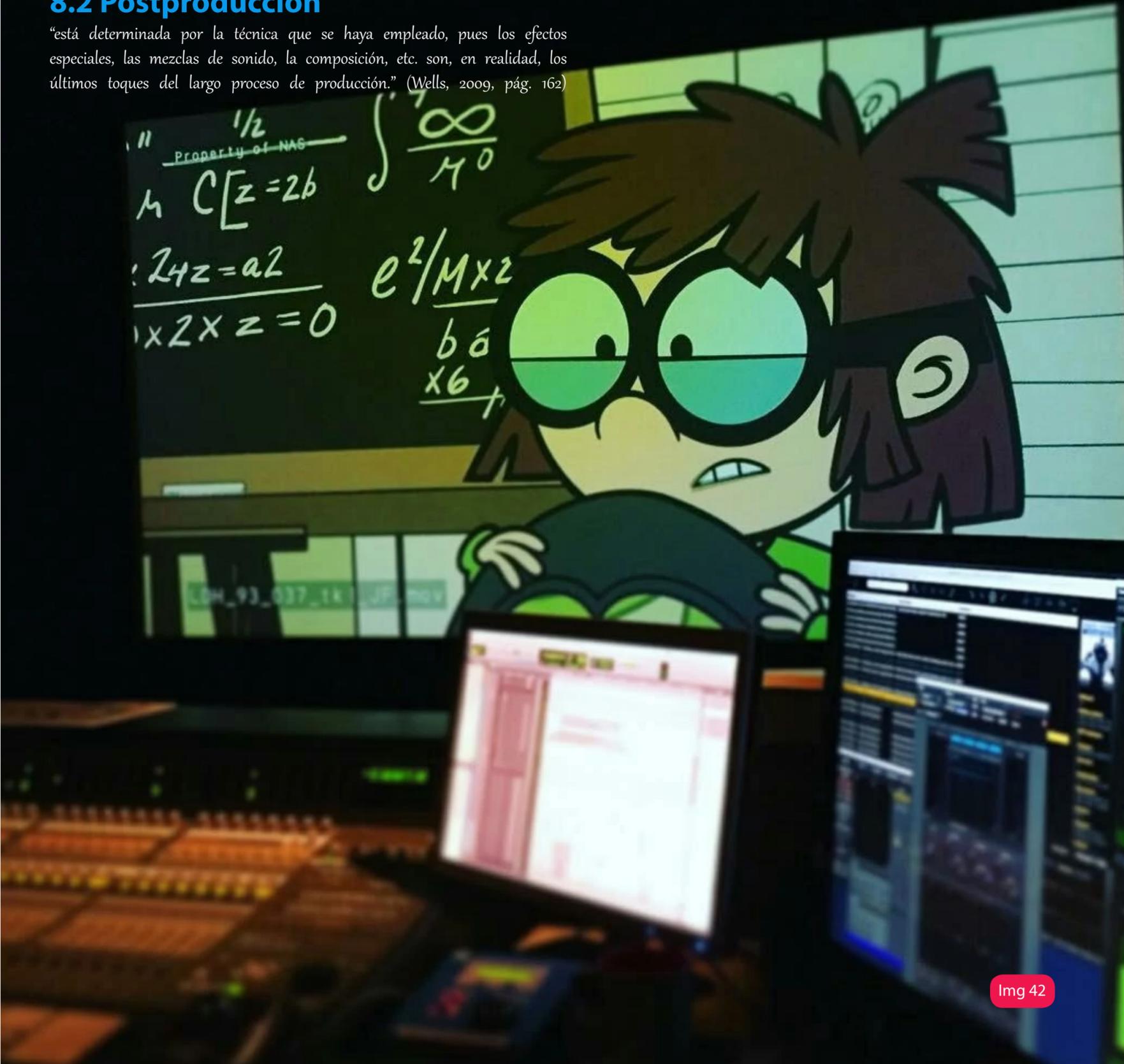
Esta parte es muy esencial antes de comenzar a desarrollar la animación final, en esta etapa, es en donde se reúnen todos los cuadros del storyboard en el software de preferencia. Ahí son separados con su tiempo respectivo, siendo también ayudado con la pista de audio de las diferentes voces de los personajes, además de agregar algunos efectos que los acompañan, se añaden movimientos de cámara y transiciones, esto ayuda a tener una vista previa del proyecto a su vez pudiendo encontrar diferentes fallas. En esta etapa hay que ayudarse del guión para mantener un buen orden, en caso que exista fallas, se debe volver a corregir el storyboard o también volver a grabar las voces en caso que no cuadre o no exprese bien la situación del personaje, el director decide si cambiarlas o no. Este proceso nos ayuda a evitar corregir las escenas después, cuando ya están trabajadas, evitando que el proyecto sea muy largo y tedioso.



Img 41

## 8.2 Postproducción

“está determinada por la técnica que se haya empleado, pues los efectos especiales, las mezclas de sonido, la composición, etc. son, en realidad, los últimos toques del largo proceso de producción.” (Wells, 2009, pág. 162)



Img 42

### 8.2.1 Musicalidad

“La música es y ha sido una parte integral de la experiencia cinematográfica”  
(Meza, 2015)

En sus inicios la música en el cine se la incluía con el fin de entretener al público, hasta la actualidad donde la música busca siempre fines expresivos, siendo una gran herramienta al aporte narrativo dando mucha importancia para dar un mejor ambiente a sus escenas. La música genera diferentes estados de ánimo en el público, como la alegría, tristeza, suspenso y humor. Esto ayuda a crear una cierta atracción dentro de una historia, a darle más color, armonía, la dota de expresión, además de que cambia nuestra percepción del contenido. La música y la historia se combinan en uno solo explorando nuestros sentidos, dejándonos una mejor experiencia.



Img 43



Img 44

## 8.2.2 Limpieza y color

Una vez terminada las secuencias en el animatic se procede a hacer la limpieza, que consiste en usar una capa nueva para volver a dibujar, dejando la línea definida de los personajes, desarrollando cuadro por cuadro, a la vez que vamos dando el color en cada parte del personaje para que la animación se vea más pura. Esta técnica se hace en la mayoría de las animaciones 2D, el software que se utilice para animación, depende mucho de cómo se acomode el animador, puede utilizar Adobe animate o Photoshop, requiere de mucho cuidado para que no existan desproporciones. Este proceso toma tiempo por lo que es un trabajo bastante laborioso hasta llegar a tener la animación completamente lista.



Img 45



Img 46

## 8.2.3 Efectos

“La animación siempre ha sido una forma de relatar historias básicamente interactiva y no dramatizada, cuando existen efectos, los personajes están dominados por ellos o en guerra con ellos.” (Wells, 2009, págs. 162,163)

Los efectos especiales dentro del desarrollo de la animación son de gran importancia, su espectáculo es basado tanto en decorados como en detalles, que proporcionan fuerza y dinámica. Entre los diferentes efectos especiales los personajes definen su estado de ánimo mediante las distintas iluminaciones o diferentes condiciones climáticas, incluso, liberar una tensión dramática. Los efectos ayudan a crear su entorno, reforzando a los personajes, hoy en día se exigen el uso de los efectos especiales para resaltar aún más y mejorar el desarrollo de una historia. En muchos casos los efectos son mejor ejecutados en los detalles de una secuencia, pero vienen siendo poco percibidas. Este trabajo es bastante laborioso donde se invierte mucho tiempo en lograr esas increíbles sensaciones, donde el personaje o detalles se encuentra en un espacio donde todo tiene vida.

## 9 INVESTIGACIÓN DE CAMPO

### 9.1 (Producción de videos)



**Ing. Oscar Vintimilla**  
**Profesor de contenido multimedia**  
**Universidad del azuay**

#### ¿En qué consiste la Producción audiovisual?

Primeramente se necesita conceptualizar todas las necesidades, los requerimientos y objetivos que vamos a hacer, una vez claro, escoger la técnica. Por ejemplo la infografía, si va ser ilustración, video, técnica mixta o stop motion, se ve cuál técnica se ajusta más hacia los objetivos. Una vez que se tiene se procede a visualizar el proceso y de ahí hacer un guión estableciendo, que trama va a tratar la historia o si va a tener historias secundarias, que personajes existirán y demás características que va dentro del contenido, siguiendo detalladamente el guión, después se procede a hacer el storyboard para determinar las partes gráficas, diálogos, movimientos de cámara. Una vez obtenido esa parte se hace el animatic aunque no necesariamente no se lo utiliza en todos los productos, cuando se hace infografía normalmente es raro encontrar un animatic o un storyboard. Finalmente entrar en la producción donde se ven los elementos y la selección de elementos que van a representar, tipografía, que se puede alterar o desarrollar. Cuando tratamos de una serie animada se toma en cuenta cuales van a ser lo gráficos e ilustraciones para que el concepto se refuerce a igual que los personajes en caso de no cumplir, estos pueden perder impacto.

#### ¿Conoce productoras de contenidos audiovisuales para niños en el país?

Realmente no, aquí en Ecuador no existe todo lo que tenga que ver con series animadas o animación 2D, 3D, es muy escaso, casi no existe, hay una productora en Quito que trabajó para Fybeca pero la mitad del proyecto se hizo en el extranjero.

#### ¿Cuál es el obstáculo que impide tener productoras en el país?

Primeramente se necesita muchos recursos. Para desarrollar un proyecto se necesita un equipo en quién apoyarse pero aquí estamos acostumbrados o mal acostumbrados a hacer uno mismo y todo, como ilustrar, animar, iluminar, modelar, texturizar entonces eso no es rentable pero para que sea rentable los costos son muy elevados y las empresas no pagan esa cantidad, en cambio en otros lugares ya se consigue un guionista, animador, texturizador, modelador esa estructura todavía no existe en nuestro país, pienso que es una de las razones que no hay productoras, otra razón es que no hay muchas personas capacitadas en todas las ramas de la animación, además vienen siendo muy costosas, no todos tienen los recursos de pagarse un curso en el extranjero y después volver para aplicar acá en el país.

#### ¿Cómo usted califica a la producción nacional televisiva dirigida a niños?

Pues sinceramente Mala, pienso que en la parte educativa es muy politizada, francamente cuentan las cosas con discursos con una imagen que se orienta hacia un público específico entonces no llega a todos, debería ser productos más genéricos, más libre no tan politizado y falta de creatividad empezando con los guiones que no son creativos, muchas veces se trabajan con copias como programas de otros países, lo que pegó en su época eran más los títeres eso tuvo su impacto pero ahora para desarrollar un producto no ha sido bueno, realmente no llama la atención a los niños de ahora.

#### ¿Qué se debería cambiar en la producción nacional televisiva dirigido a niños?

La forma de contar las historias debería ser diferente, los programas son demasiado largos entonces los niños no tienen esa capacidad de asimilar un producto así, es mejor si se maneja en cápsulas entre 2 o 3 minutos en el que se cuenten una situación donde la gente y los niños se identifiquen, acorde a lo que estamos viviendo, imágenes llamativas, ilustraciones, buen discurso. La creación de personajes que tengan una personalidad, una identidad para que se identifiquen pero genéricos que no tengan esa imagen orientada hacia un público meta. Si vemos programas de otros países no es que te arraigan tanto en ciertos dialectos en realidad deben ser más libres.

#### ¿Qué software son importantes para la producción de contenidos audiovisuales?

Para lo que es edición es importante el Adobe Premiere a nivel de postproducción está After Effects, si uno se va a poner una productora es bueno trabajar con productos que den la mayoría de herramientas entonces es una mezcla de software que nos ayudan a la producción de contenidos, es un negocio rentable pero se necesita invertir bastante para que los productos sean de calidad. Hay que invertir para poder ganar si sería bueno que exista una productora que junte varios perfiles para hacer un buen producto.

## 9.2 (Series animadas y los niños)



**Carmita Loja Reino,**  
**Profesora en la escuela La Asunción.**  
**6to de básica C**

### ¿Cómo influyen las series animadas en los niños?

En la actualidad en la televisión existen dibujos animados violentos a comparación de las series de años anteriores, ahora tienen una influencia negativa en los estudiantes porque tratan de imitar esos comportamientos aplicándolos en la vida real, muchas veces esos comportamientos no aplican en sus casas con sus padres si no, con niños más pequeños, que de a poco van desarrollando conductas violentas, golpes, maltrato, palabras ofensivas que son adquiridas por ese tipo de series animadas, en la actualidad no es una influencia positiva.

En la televisión nacional existen muy pocos programas infantiles educativas pero muchas de las personas tienen televisión por cable y los niños tienen la libertad de acceder a series de su preferencia, series nacionales hay muy pocas como en el caso de Educa TV que transmiten contenido infantil en un corto horario, no existe algo que les atraiga o sea novedoso para ellos. Es perjudicial porque se está al tanto de contenidos extranjeros y no lo nuestro.

### ¿Que buscan los niños en la televisión?

Los niños buscan entretenerse, tener un rato de diversión y ocio, algunos sintiéndose acompañados para no estar solos, eso se ve en la actualidad siempre y cuando teniendo un límite y horario, pero además, necesitan hacer otras actividades, porque son parte de su desarrollo. Los programas deben ser por igual divertidos y educativos siempre debe haber formación de valores, respeto, responsabilidad y tolerancia muchos niños no tienen este valor porque riñen con facilidad con otros niños o agreden a niños más pequeños.

### ¿Los niños ven programación nacional?

Realmente los niños no ven programación nacional dirigida a ellos, a la mayoría de mis alumnos les escucho hablar sobre diversos programas de tv cable o del internet, ellos no hablan sobre programas como los de

Educa Tv, ellos prefieren otros canales, algunos de ellos, hablan sobre contenidos de Netflix. Lamentablemente no hay un canal nacional que les atraiga.

### ¿Cómo evalúa a la programación nacional?

Muchas veces el problema en si no es la serie sino los espacios de publicidad, los niños ven la televisión para entretenerse por programas novedosos o programas que están a la moda, pero los niños deben tener un límite para ver la televisión y en ese límite no debería pasarse ciertos espacios de propaganda, ya que algunas son agresivas, algunos programas son educativos formativos, enseñan, pero tienen esos espacios de corte. La televisión pasa contenidos para adultos e información no adecuada, la serie que he visto en el canal de Educa TV si tienen contenidos educativos porque informan, enseñan nuestra cultura, enseñan idiomas, también dando información de ciertas provincias pero eso puede llamarles la atención si es en forma de dibujo o algo más novedoso para ellos.

### ¿Qué sería bueno enseñarles en una programación dirigida a niños?

Sería muy bueno enseñar valores y tradición pero además que les atraiga, que sean entretenidos, divertidos, las series de otros países son muy buenas para niños, pero, tienen un vocabulario que en nuestro medio no se usa, entonces ellos no saben lo que quiere expresar o decir, por eso es importante que existan programas que utilicen nuestro vocabulario. Los niños usan significados que en nuestro medio no comprendemos, incluso ellos reproducen estas palabras pero no se dan en cuenta que pertenece a otra cultura, al decirlos que están equivocados, sus respuestas son, qué aprendieron de un programa formativo, pero en cambio en nuestro país el significado ser diferente o no usamos ciertas palabras, entonces en nuestro medio no existe un programa novedoso donde llamen la atención de los niños, yo comparo los dibujos de antes con los dibujos de ahora, ahora son monstruos o cosas muy diferentes pero todo esto viene de la influencia de allá afuera.

### ¿Qué sería bueno cambiar o mejorar en la programación nacional?

Les falta trabajar en el argumento, ya que no es tan abarcador para una historia. También le falta más creatividad en cuanto a los dibujos animados u otras técnicas que se pueden utilizar, les falta mejorar y mucho en la parte creativa, como mejores propuestas y lo bueno que se le puede sacar utilizando a los dibujos animados, tenemos cosas hermosas de nuestra cultura y tradición que se pueden mostrar a los niños, existen varios reportajes pero orientados a un público adulto, pero no hay un programa de dibujos que demuestre lo que sucedió en años pasados como también las cosas que pasan ahora.

# 10 HOMÓLOGOS



Img 47

Es una serie de animación infantil bastante entretenida por su contenido y diálogos muy buenos, conteniendo una cierta cantidad de personajes y escenarios muy llamativos bien trabajados, sus personajes son animales y aves que tienen un toque de rareza, en cuanto a sus personalidades denotan un humor bastante inocente donde sus personajes principales mantienen un lazo muy fuerte, esta animación contiene una cromática bastante llamativa dando un buen contraste entre el fondo y sus personajes, los fondos y la animación tienen un toque surrealista con rasgos simples que le dan un estilo único y de calidad, los movimientos que realizan los personajes son fluidos, Harvey Beaks es cercano a mi proyecto por su gráfica bien elaborada.

#### Forma

- Personajes irreales, colores planos.
- Excelente interacción de personajes con sus fondos detallados.
- Animación fluida.

#### Función

- Entretenida, dirigida a niños.
- Valores morales, gratitud.
- Humor inocente.

#### Tecnología

- Fondos, Mapa de bits
- Musicalidad.
- Efectos de sonido
- Software de animación 2D



Img 47

Es una serie animada 3D dirigida a niños con una duración de 3 minutos, donde se cuentan las aventuras de un grupo de gnomos oriundos de la ciudad de Patagonia Argentina, que nos muestran el diario vivir de cada uno, con un excelente humor e ingenio. Dentro de sus aventuras podemos ver muchos paisajes del sur de Argentina, donde estos personajes, son bastante respetuosos y protectores de su medio ambiente, destacando también muchos rasgos nacionales como modismos, el folclore, costumbres y cultura Argentina, dándole un toque humorístico e inocente. Este es un buen referente para rescatar y valorizar las diferentes cualidades de nuestro entorno.

**Forma:**

- Animación sencilla.
- Escenarios realistas.
- Personajes 3D.
- Buena interacción de los personajes y sus escenarios.

**Función:**

- Narra aventuras dentro de un contexto nacional.
- Humorístico, maneja modismos.
- Fluidez en los movimientos de los personajes

**Tecnología:**

- Producción independiente.
- Edición fotográfica y video.
- Animación 3D



Img 48

Es una serie animada 3D dirigida a niños, que narran las aventuras de 5 niños a manera de comedia, los personajes se divierten con variados juegos y actividades adquiriendo útiles aprendizajes pero a la vez interactuando con el público, la interacción entre ellos es muy bueno a pesar de tener personalidades diferentes. Sus personajes son irreales manteniendo una esencia inocente, su cromática es variada y llamativa para los niños, dando un buen contraste con el fondo, además mantiene una musicalidad constante con ritmo y alegría, esta animación inculca valores universales tanto como el respeto como la amistad.

**Forma:**

- Personajes y escenarios 3D.
- Personajes irreales.
- Cromática: colores claros.

**Función:**

- Comedia público infantil.
- Aprenden y enseñan actividades.
- Inculca valores como el respeto y la amistad.

**Tecnología:**

- Animación 3D.
- Musicalidad.

# 11 CONCLUSIONES

Para la realización del proyecto final, una vez investigado las teorías, es bueno considerar cada uno de los parámetros encontrados para que el producto final cumpla con los objetivos propuestos.

La animación digital es muy útil y la más usada hoy en día, siendo este el principal recurso para entretener y contar increíbles historias a niños, llegando a tener una mayor cercanía por medio de sus cualidades como la estética, cromática etc. Como complemento está la narrativa audiovisual y efectos visuales que despiertan los sentidos en los niños como también su imaginación.

En las entrevistas a expertos se destaca la parte de series animadas y los niños como tema principal, en lo que se llegó a la conclusión, que los niños necesitan programas nacionales entretenidos que despierten su interés en su parte gráfica como argumentativa, así también conocer y aprender sobre temas culturales y tradicionales.

Con la investigación de campo, se logró encontrar inconvenientes importantes que son tomados en cuenta, donde después se analizó homólogos que sirven de referentes para un mayor acercamiento hacia el público objetivo, para que exista un mayor apego al producto propuesto.

Estos aspectos determinarán el producto final así como también la calidad y la validación del producto hacia el público objetivo.

# CAP 2

# 12 Target

El producto de diseño será producido a partir de una investigación a niños de **5 a 8 años** de edad de instituciones tanto públicas como privadas.

## Segmentación de mercado

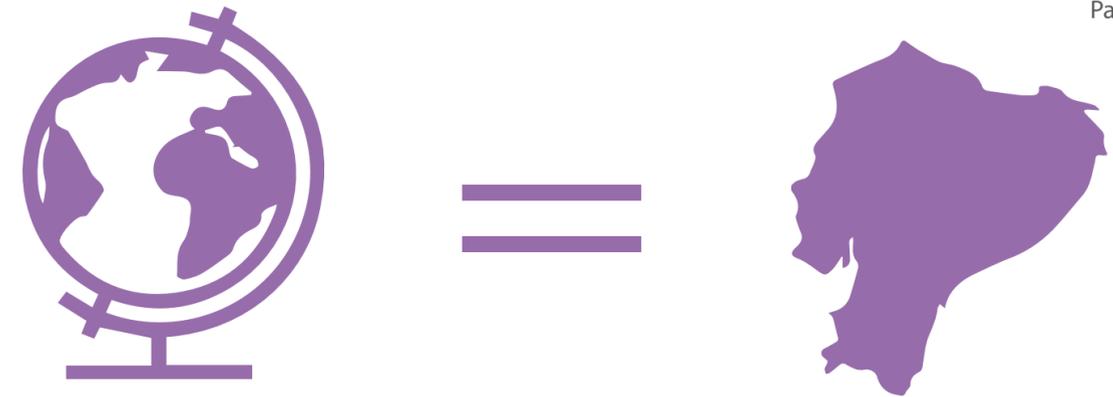
Se ha seleccionado el público meta para que el producto sea visto y divulgado dentro de todo el mercado, considerando las diferentes características que ayudan a determinar los rasgos básicos y generales.



Img 49

### Variable geográfica:

País Ecuador



### Variable demográfica:

- Edad: Niños de 5 a 8 años
- Género: Masculino y femenino
- Nivel educativo: Escuelas públicas y privadas
- Nivel económico: Medio bajo, medio alto
- Ocio: Televisión, internet, películas, videojuegos, cine, amigos.



Para conocer mejor a mi público, la persona design ayuda a orientarme para definir con éxito el producto a desarrollarse.

### Variable psicológica:

- Personalidad: Niños bastante amigables, extrovertidos, curiosos.
- Estilo de vida: Ver televisión, hacer deporte, practicar algún hobby, jugar, ir al cine con su familia, experimentar cosas nuevas.

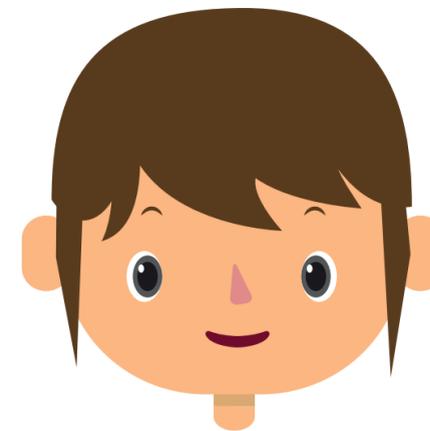
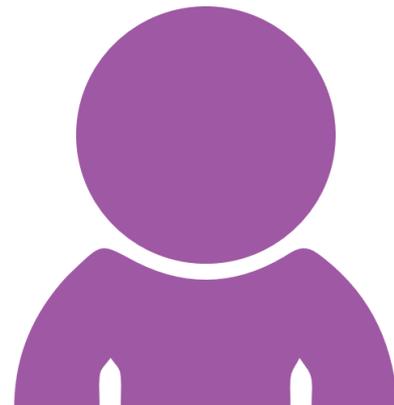


Hola mi nombre es Cristian Rivera, tengo 7 años, nací en Cuenca, estudio en la escuela La Asunción, estoy en 4to año de educación básica. En la escuela destaco mucho en dibujo y cultura física, no soy muy bueno en matemáticas. Cuando estamos en el recreo me gusta jugar con mis amigos a la pelota, cuando voy a la casa después del almuerzo, hago todos mis deberes, después de terminar, veo dibujos animados en la televisión, mis papis no me prestan mucho tiempo el celular y la computadora la utiliza mi mami. Me gustan mucho los dibujos animados porque me hacen reír y también los superhéroes como Superman y Gokú. Algunos fines de semana voy con mi familia de paseo al parque a jugar pelota o andar en bici, en las vacaciones nos vamos todos a la playa donde comemos mariscos y nos metemos al mar, lo más importante para mi es mi familia porque me quieren mucho y yo a ellos, pero al que más quiero es a mi perrito Lucas y también a todos los animalitos.



### Variable conductual:

- Ven series animadas de su preferencia.
- Están al tanto sobre nuevos programas animados como también videojuegos de los mismos.
- Les agrada los personajes extravagantes.
- Adoptan ciertas conductas de personajes que admiran.
- Interactúan con sus personajes favoritos



Hola mi nombre es Susana Riquelme, tengo 6 años, estoy en la escuela La Salle en 3er año de educación básica y nací en la ciudad de Cuenca. Me encanta jugar con mis amigas al avión, saltar la cuerda, estoy aprendiendo a tocar la guitarra y cantar. En la escuela me gusta la materia de ciencias naturales y arte, cuando llego a mi casa hago los deberes en la computadora donde mi mami me ayuda hasta terminar y me regala un tiempito para navegar en el internet o aveces me presta su celular. Después de terminar mis obligaciones me pongo a jugar con mi perro. Me gustan las películas de dibujos, la que más veo es Zootopia donde la conejita es muy astuta e inteligente, además de la Mujer Maravilla, otra que me hace reír mucho es Monsters University. Cuando salgo con mi papi, muchas veces me lleva a tomar un helado o a comer pizza. Los fines de semana vamos a visitar a mis abuelitos donde pasamos un buen rato juntos y mi abuelito sabe mostrarme fotos de cuando a sido joven y como participaba en las fiestas de su pueblo, mi papi y mi mami están separados pero aún así los quiero muchísimo.

# 14 Partidas de diseño

## 14.1 Forma

### Técnica animación

Se utilizará la técnica de animación digital 2D frame a frame para los personajes a una velocidad de 24fps, El cual genera una secuencia representando los personajes en movimiento.

Esta técnica es bastante usada por muchos estudios de animación para la creación de series animadas y otros contenidos audiovisuales del mundo.

### Cromática

Aquí se buscará que exista un contraste entre los escenarios y personajes, utilizando colores planos claros para los personajes y una paleta cromática amplia para los escenarios buscando cierta armonía y jugando con colores con variaciones de opacidad y modos de fusión, para que puedan ser llamativos para los niños, provocando sensaciones diferentes, llegando a tener una experiencia agradable.

### Ilustración

La opción que se escogerá es la ilustración digital (mapa de bits) este puede servir para crear todos los escenarios y distintos tipos de elementos que ayudarán a que la composición contenga estilos simples y también complejos dando un toque realista, estos pueden ser creados y animados de manera individual.

### Tipografía

Se creará o se modificará una tipografía de fantasía para niños, que se usará para el logotipo de la serie, que sea bastante llamativo e interesante, manteniendo la esencia del contexto dado, destacando legibilidad y siendo amistosa para que los niños puedan recordarlo fácilmente. entre ellas se encuentra la marshmallows, funny & cute.

### Estética

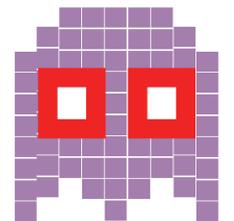
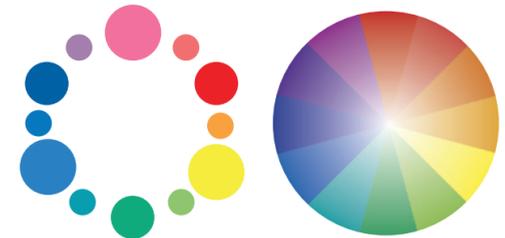
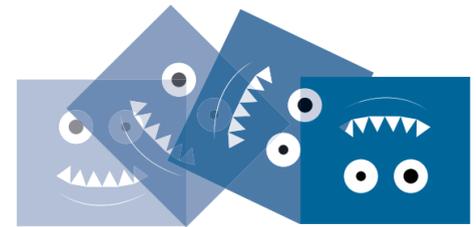
Los personajes mantendrán un estilo y forma de dibujo simple, atractivo. Así mismo los escenarios contendrán estilos complejos que ayudarán a crear una atmósfera o un ambiente acogedor dentro la animación.

### Formato

El video será presentado en formato MPEG4.

La resolución se elegirá entre los siguientes tamaños:

1920 x 1080 full HD o 1080 x 720 HD con una velocidad estándar de 24fps.



AVENTURAS



## 14.2 Función

### Contenido animado

El trailer animado va a contener una cierta cantidad de escenas, destacando las diferentes cualidades de la serie como el tono, gráfica, musicalidad, narrativa, animación, con una duración aproximadamente de un minuto y medio.

### Narrativa Audiovisual

Es muy útil dentro la animación, pues los niños pueden tener una mayor empatía al programa, principalmente por las peculiaridades de sus personajes y efectos de sonido que las acompañan, donde puedan despertar distintas emociones y sentimientos, también llegando a tener identificación con ellos.

### Cromática

Este es un recurso que hace que los niños además de que puedan diferenciar entre los colores planos de los personajes y complejidad de los escenarios, experimenten distintas sensaciones dentro del ambiente de la serie.



## 14.3 Tecnología

Se utilizará diferentes softwares para el desarrollo del proyecto como:

Para la creación de los escenarios se usará Photoshop, Illustrator para crear las tipografías como el Logo, créditos. Mientras que los personajes se crearán y se darán vida en Animate. En la fase de la composición y efectos me ayudaré con After effects por sus variadas herramientas, Adobe audition para grabar los diálogos de los personajes y por último para dar los toques necesarios de edición, producción y render final se utilizará Adobe premiere.

### Recursos

Estudio de grabación de voces y creación musical.



15 Plan de negocios

## Producto

Un trailer animado entretenido para niños. El propósito de este proyecto es que los niños disfruten de una serie animada de aventuras, dentro de un mundo fantástico, donde las tradiciones Ecuatorianas y modismos de una sociedad, serán parte de ellas, sucederán también situaciones chistosas con lecciones morales sobre la vida y manejando un humor divertido e inocente.

## Beneficio del Producto

Diseño y producción de un trailer animado para niños para que puedan disfrutar de un producto nacional entretenido más acorde a las tendencias del mundo de la animación.

## Precio

### Sector Privado:

El producto va dirigido hacia productoras de animación privadas, con el fin de que exista un comprador, donde se mostrará la pitch bible con todas las características de la serie animada, como personajes, historia etc. Donde además se podrá ver qué tan innovador será su contenido y la calidad en el trailer animado propuesto, para llegar a una negociación.

## Plaza

Al ser un trailer animado en formato demo se subirá a plataformas como Youtube para que sea visto libremente.

## Promoción

Se realizará mediante el uso de redes sociales para la distribución del trailer animado mostrando el atractivo del producto como también algunas características de los personajes.

# 16 Conclusiones

El análisis del producto a producir es de suma importancia ya que ayuda a esclarecer y entender qué relaciones existen entre el público objetivo con el producto propuesto de acuerdo al contexto dado, como también el plan de negocios como el precio, plaza y promoción.

De manera clara y coherente en esta parte del proyecto, una vez obtenida la información necesaria, se puede dar paso al siguiente capítulo donde se dará inicio a diseñar, dar forma y el desarrollo del producto digital final.

# CAP 3

# 17 IDEACIÓN



## DESARROLLO DE IDEAS

Para el desarrollo de las ideas se realizó una tabla con varios parámetros y sus variables, donde se escogió cada una para obtener un resultado final, en total logrando 10 propuestas para mi objetivo.

Animación 2D	Estética	Historia	Tono	Narrativa	Cromática	Ilustración	Sonido	Tipografía logo	Formato
Frame a frame	Personajes simples	Fantásiosa	Inocente	1era. persona	C. planos claros	Vector	Musical	Marshmallow	HD
Imágenes con movimiento		Aventura	Irónico	2da. persona	Gama amplia	Mapa de bits	Ambiente	Funny&cute	Full HD
	Escenarios complejos	Surreal	Absurdo	3ra. persona			Efectos		
		Futurista		Sin narrativa	Pasteles				

### 1 Animación mapa de bits

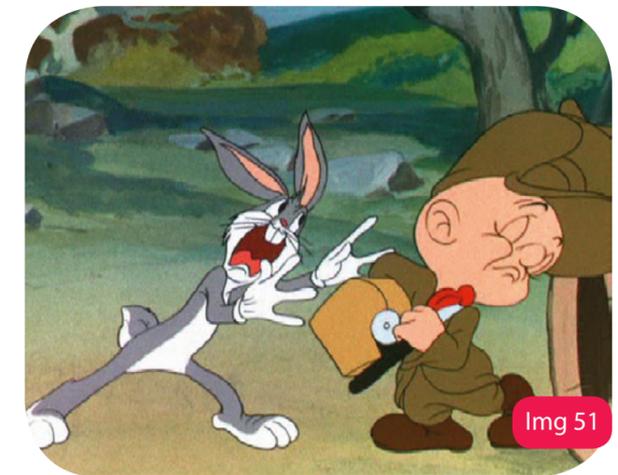
Esta idea es una animación con imágenes en movimiento pero que va a estar desarrollada en mapa de bits tanto personajes y escenarios, para poder resaltar bastantes contrastes entre sombras y luces dando un mejor ambiente a la vista, que estará acompañada de música de fondo.



Animación 2D	Estética	Historia	Tono	Narrativa	Cromática	Ilustración	Sonido	Tipografía logo	Formato
Frame a frame	Personajes simples	Fantásiosa	Inocente	1era. persona	C. planos claros	Vector	Musical	Marshmallow	HD
Imágenes con movimiento		Aventura	Irónico	2da. persona	Gama amplia	Mapa de bits	Ambiente	Funny&cute	Full HD
	Escenarios complejos	Surreal	Absurdo	3ra. persona			Efectos		
		Futurista		Sin narrativa	Pasteles				

### 2 Imágenes con movimiento

Esta idea ayudará a mostrar todas las escenas con detalle durante todo el trailer, se podrá apreciar la cromática, fondos, estética, música pero no habrá narrativa. En esta parte la imagen cumplirá una acción en el cual tendrán movimientos lentos.



Animación 2D	Estética	Historia	Tono	Narrativa	Cromática	Ilustración	Sonido	Tipografía logo	Formato
Frame a frame	Personajes simples	Fantásiosa	Inocente	1era. persona	C. planos claros	Vector	Musical	Marshmallow	HD
Imágenes con movimiento		Aventura	Irónico	2da. persona	Gama amplia		Mapa de bits	Ambiente	Funny&cute
	Escenarios complejos	Surreal	Absurdo	3ra. persona	Sin narrativa	Pasteles	Efectos	Creación	
		Futurista							

### 3 Musical animado (contenido aventura)

Esta idea se pretende mostrar la animación de los personajes en acción pero sin narrativa, mostrando además imágenes en movimiento para destacar las demás escenas. Todo esto estará acompañado por música infantil de fondo.



Img 52

Animación 2D	Estética	Historia	Tono	Narrativa	Cromática	Ilustración	Sonido	Tipografía logo	Formato
Frame a frame	Personajes simples	Fantásiosa	Inocente	1era. persona	C. planos claros	Vector	Musical	Marshmallow	HD
Imágenes con movimiento		Aventura	Irónico	2da. persona	Gama amplia		Mapa de bits	Ambiente	Funny&cute
	Escenarios complejos	Surreal	Absurdo	3ra. persona	Sin narrativa	Pasteles	Efectos	Creación	
		Futurista							

### 4 Animación minimalista

Esta idea tiene como objetivo que el trailer sea animado en su totalidad con personajes y escenarios minimalista que estarán acompañados de narrativa, música y efectos visuales, el objetivo de esta idea es mostrar más el tipo de animación que se va a manejar en la serie.



Img 53

Animación 2D	Estética	Historia	Tono	Narrativa	Cromática	Ilustración	Sonido	Tipografía logo	Formato
Frame a frame	Personajes simples	Fantásiosa	Inocente	1era. persona	C. planos claros	Vector	Musical	Marshmallow	HD
Imágenes con movimiento		Aventura	Irónico	2da. persona	Gama amplia		Mapa de bits	Ambiente	Funny&cute
	Escenarios complejos	Surreal	Absurdo	3ra. persona	Sin narrativa	Pasteles	Efectos	Creación	
		Futurista							

### 5 Musical contenido surreal.

Esta idea me va a ayudar a mostrar algunas escenas de la historia con acciones de los personajes en diferentes situaciones por unos segundos hasta quedarse estático y luego pasar a la siguiente escena, se mostrará un par de escenas destacadas dentro de el trailer, esto estará acompañado con música que dará ambiente a las escenas.



Img 54

Animación 2D	Estética	Historia	Tono	Narrativa	Cromática	Ilustración	Sonido	Tipografía logo	Formato
Frame a frame	Personajes simples	Fantásiosa	Inocente	1era. persona	C. planos claros	Vector	Musical	Marshmallow	HD
Imágenes con movimiento		Aventura	Irónico	2da. persona	Gama amplia		Mapa de bits	Ambiente	Funny&cute
	Escenarios complejos	Surreal	Absurdo	3ra. persona	Sin narrativa	Pasteles	Efectos	Creación	
		Futurista							

### 6 Animación vectorial

Con esta idea se pretende mostrar imágenes en movimiento, mostrando colores pasteles mientras que personajes y escenarios serán vectores. La historia contada será surrealista.



Img 55

Animación 2D	Estética	Historia	Tono	Narrativa	Cromática	Ilustración	Sonido	Tipografía logo	Formato
Frame a frame	Personajes simples	Fantásiosa	Inocente	1era. persona	C. planos claros	Vector	Musical	Marshmallow	HD
Imágenes con movimiento		Aventura	Irónico	2da. persona	Gama amplia		Mapa de bits	Ambiente	Funny&cute
	Escenarios complejos	Surreal	Absurdo	3ra. persona	Sin narrativa	Pasteles	Efectos	Creación	
		Futurista							

### 7 Musical animado (contenido fantasía)

Esta idea va a ser frame a frame el trailer completo, pero no existirá narrativa ya que la música de fondo ayudará a contar la historia, donde también se podrá apreciar el tipo de animación y la ambientación.



Img 56

Animación 2D	Estética	Historia	Tono	Narrativa	Cromática	Ilustración	Sonido	Tipografía logo	Formato
Frame a frame	Personajes simples	Fantásiosa	Inocente	1era. persona	C. planos claros	Vector	Musical	Marshmallow	HD
Imágenes con movimiento		Aventura	Irónico	2da. persona	Gama amplia		Mapa de bits	Ambiente	Funny&cute
	Escenarios complejos	Surreal	Absurdo	3ra. persona	Sin narrativa	Pasteles	Efectos	Creación	
		Futurista							

### 8 Musical animado (contenido narrado)

Esta idea pretende que el trailer sea narrado, para que se pueda entender con claridad el ambiente de la serie y cómo se desenvolverán los personajes en su entorno, a su vez se podrá apreciar la estética, cromática, música de fondo.



Img 57

Animación 2D	Estética	Historia	Tono	Narrativa	Cromática	Ilustración	Sonido	Tipografía logo	Formato
Frame a frame	Personajes simples	Fantásiosa	Inocente	1era. persona	C. planos claros	Vector	Musical	Marshmallow	HD
Imágenes con movimiento		Aventura	Irónico	2da. persona	Gama amplia	Mapa de bits	Ambiente	Funny&cute	Full HD
	Escenarios complejos	Surreal	Absurdo	3ra. persona	Sin narrativa	Pasteles	Efectos	Creación	
		Futurista							

### 9 Musical animado (contenido surreal)

En esta idea se pretende mostrar la mitad del trailer con animación cuadro a cuadro mostrando la esencia de el tono de la serie, mientras que la otra va a ser imágenes en movimiento, se podrá apreciar sus efectos de sonido y la gráfica con más detalle.



Img 58

Animación 2D	Estética	Historia	Tono	Narrativa	Cromática	Ilustración	Sonido	Tipografía logo	Formato
Frame a frame	Personajes simples	Fantásiosa	Inocente	1era. persona	C. planos claros	Vector	Musical	Marshmallow	HD
Imágenes con movimiento		Aventura	Irónico	2da. persona	Gama amplia	Mapa de bits	Ambiente	Funny&cute	Full HD
	Escenarios complejos	Surreal	Absurdo	3ra. persona	Sin narrativa	Pasteles	Efectos	Creación	
		Futurista							

### 10 Animación Mixta

Con esta idea se tiene la oportunidad de mostrar el trailer en 2 partes: la primera consta de una animación frame a frame de los personajes puestos en escena, mostrando la cromática, estética etc. agregando también la narrativa, efectos, música.

Esta parte se animará por unos pocos segundos mientras que las imágenes ayudarán a mostrar con más detalle las diferentes escenas de la serie, esta parte será larga, este ayudará a ver con mayor claridad los demás detalles.

## IDEA ELEGIDA



Img 59



Img 60

### Ventajas

- Permite distinguir mejor la cromática.
- Se puede apreciar por unos segundos la narrativa y efectos.
- Se podrá ver con claridad el tipo de historia y ambientes que se va a manejar dentro de la serie.
- El tiempo de animación frame a frame será corto, la intención de esto es que en las imágenes con movimiento destaque la parte gráfica, tanto personajes como escenarios.

# CAP 4

# 18 PITCH BIBLE

# AVENTURAS Y CARAMELOS

## CONCEPTO

- Aventuras: son todos los sucesos que atravesamos en nuestras vidas desde niños, llegando a tener momentos bastante agradables y emocionantes.
- Caramelos hace referencia al estado de felicidad y gozo único, que se produce en un corto tiempo cuando disfrutamos de algo muy bueno.



La nube representa los sueños y la fantasía que todo niño quiere vivir y experimentar

# CONCEPTO

Todo se desenvuelve en las verdes praderas y montañas de Ecuador. donde se narra las aventuras de Paco y Lili, niños Ecuatorianos que junto a sus amigos disfrutan de las fiestas tradicionales de su país, en cada lugar al que vayan. Participando en muchas actividades pero siempre destacando más en juegos donde ocurren situaciones divertidas y fantásticas. Además también disfrutan de su cotidianidad tanto en la comodidad de su hogar como en su escuela con sus familiares y amigos que siempre están ahí para hacer de un día increíble e inolvidable con sus alocadas y divertidas aventuras, en un entorno lleno de paisajes, personajes con modismos, idiosincrasia y un lenguaje popular ecuatoriano.

El gorrito da como referencia a la evolución del personaje

## PACO

Es un niño Cuencano muy travieso y arriesgado, le encanta jugar con sus amigos, pero sobre todo aprender lo que le gusta y enseñar a quién no puede, muchas veces es muy torpe y necesita la ayuda de su hermana para que lo saque de sus problemas.



Cabezón y pecoso



Ama y respeta a los animales, el hueso en su chompa representa a su amigo fiel.



Con frío



Siempre invita e involucra a jugar a sus amigos.

Es una niña muy inteligente, le gusta ayudar a los demás.



## LILI

Es una niña encantadora que le gusta aprender de todo y aplicar su conocimiento, aunque algunas veces está en problemas pero ella sabe como resolverlos, todas las veces que juega con Paco le gusta aprovecharse de su torpeza para reírse un rato y pasarla bien junto a él, ella quiere mucho a Paco.



Se peina de 2 formas, según la ocasión.

siempre llevará lentes



La reina de la curiosidad



# LILU

Es una niña amante de la vida y los animales, divertida, carismática, le encanta divertirse junto a sus amigos y arriesgarse de vez en cuando para no perder la costumbre.



Su vestido tiene una nube sonriente y usa medias de colores

Es muy dormilona

Siempre usa moño y tiene un lunar en su cachete

Excelente amiga de Lili en las buenas y en las malas

A veces Bipolar, enamoradiza, le gustan las humitas con chocolate



Lili 6 años cuencana



Luis 7 años cuencano



Paco 7 años cuencano



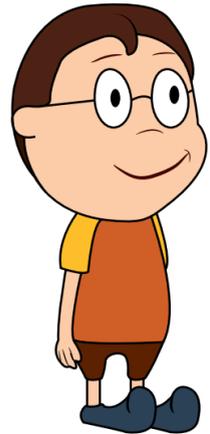
Verónica 6 años azogueña



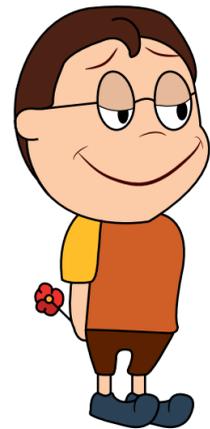
Mercedes 8 años Cañareja

La gratitud y la amistad giran alrededor de los niños, por lo que muchas veces se les verán apoyandose unos a otros a ser mejor.

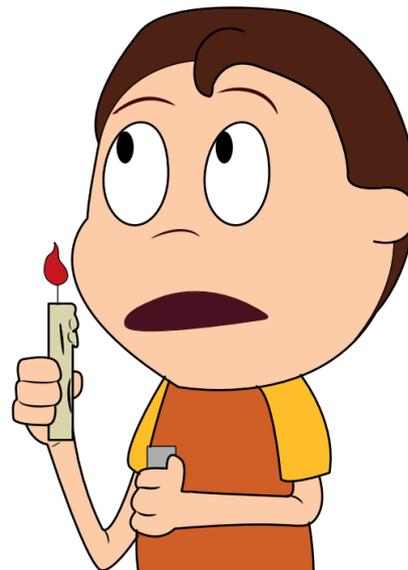
Una tanto serio y galán



Inteligente, muy obediente. Siempre lleva lentes y shorts. Es el mejor amigo de Paco



Siempre se mete en problemas por culpa de Paco

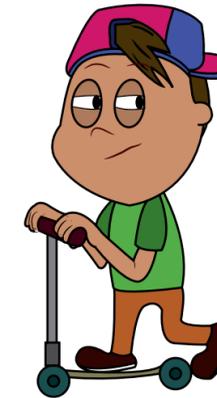


# LUIS

Es un buen chico, tranquilo, romántico y muy detallista con las niñas. Cuando se junta con Paco se olvida quién es por un rato para pasarla bien haciendo locuras y así demostrando que también puede arriesgarse y ser un niño cool.



Ricky 7 años Guayaquileño



Jaime 8 años Lojano



Juan 7 años Ambateño



Lili 8 años Cuencana



Mario 6 años Esmeraldeño

# ESCENARIOS



La serie se desarrolla en un tiempo pasado, se trata de los años 90, Representando paisajes de el entorno Ecuatoriano.

En los años 90 muchos de los niños todavía no conocían tan de cerca la tecnología así que en esos tiempos los juegos populares, las fiestas patronales eran un lujo de diversión para conocer nuevos amigos además de disfrutar junto a la familia.

# CAPÍTULO PILOTO

## (La carrera de carros de madera)

Era sábado el día de la gran carrera de carros de madera en la ciudad; mucha gente llega para disfrutar con su familia y amigos. En una pequeña pero acogible casa viven los hermanos Paco y Lili que disfrutaban de un gran desayuno escuchando la radio sobre la carrera, cuando de repente tocan la puerta, al abrirla se encuentran con un paquete que a sido enviado por su abuelo como regalo; al abrirlo se emocionan mucho, el regalo es un carro de madera que él mismo lo construyó para sus nietos. Paco y Lili hablan sobre la carrera y también sobre quien conducirá el carro, de pronto se escucha a alguien acercarse lentamente donde están ellos; es Luis con su carro nuevo y pintado por el mismo. Paco revisa contento su carro hasta que dice unas palabras alentadoras para participar y ganar en la carrera, Lili lo alienta un poco. Para probarlo deciden ir a la montaña donde se encuentran con otros niños practicando derrape. Ya en el lugar algunos niños tienen unos carros bien diseñados, mientras que otros como Paco tienen unos tradicionales. En la práctica algunos prueban su resistencia y otros tienen problemas. Los niños alientan a Paco y Luis a practicar; así que lo hacen, al darse un par de vueltas ven que todo funciona correctamente. Al paso de un par de horas de práctica se dan cuenta que ya llega la hora de la carrera; todos se preparan bastante emocionados y van montaña abajo hasta llegar al punto de salida. Al llegar al punto de partida miran a los demás competidores, todos están bastante listos y bien equipados hasta que da inicio a la carrera empezando cada uno a empujar sus carros, algunos están contentos, otros un poco gruñones, ya a unos metros de la bajada los carros empiezan a tener más impulso, la emoción es tanta que empiezan a disfrutar del viento y a hacerse unas bromas en un par de curvas. Ya en medio de la bajada ven a unos campesinos con su ganado, pero por el ruido de los carros con los niños riendose a carcajadas, el ganado se espanta hasta que un ternero sale enojado empezando a perseguirlos y a embestir sus carros. Todo es risa y sustos a la vez, algunos carros empiezan a tener problemas, pierden sus llantas otros se salen de la pista y otros no tienen piloto, Lili y Paco son los únicos en escapar con un gran susto del ternero que hace que Paco corriera y empujara muy rápido. Los demás niños se van quedando un poco atrás pero como Paco y Lili alcanzaron un poco más de velocidad logran alcanzar al resto de competidores mayores e incluso a ganar puesto. Los niños saludan a todos los competidores, algunos se molestan, otros ríen y alientan, uno de ellos quieren sacarlos de la pista hasta que llegan a la curva del peligro ya que es conocida por ser bastante angosta llena de desniveles, los competidores gruñones pierden el control saliendo expulsados hacia un montón de llantas. Los demás niños en la carrera al ver a Paco y Lili ganando más velocidad gritan diciendo que frenen pero el freno se rompe y van sin control hasta que las llantas se empiezan a desgastar hasta detenerse a pocos centímetros de la meta. Los demás participantes pasan, hasta que el ternero llega sentado en un carro y cruza la meta muy feliz desatando risas entre los asistentes. Paco y Lili se ríen, sus amigos llegar en grupo sobre el carro de Luis. FIN.



# CAPÍTULOS SIGUIENTES

Las historias van a tener referencias de tradiciones Ecuatorianas, las cuales los personajes vivirán y experimentarán.



Haciendo guaguas de pan (Día de los difuntos)

Un día muy mojado (Carnaval)



La carrera de carros de madera (Pimampiro, Quito)

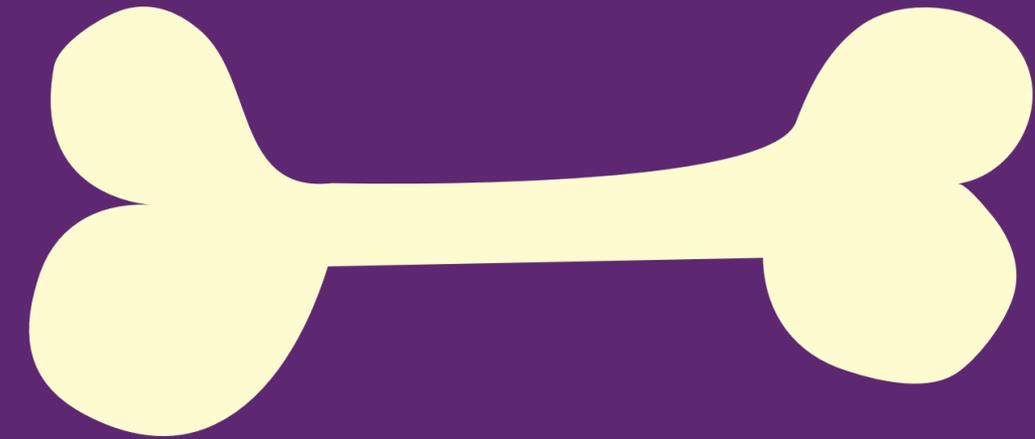
**Trailer**

## INFORMACIÓN GENERAL

Aventuras y caramelos es una serie animada 2D para niños de 5 a 8 años.

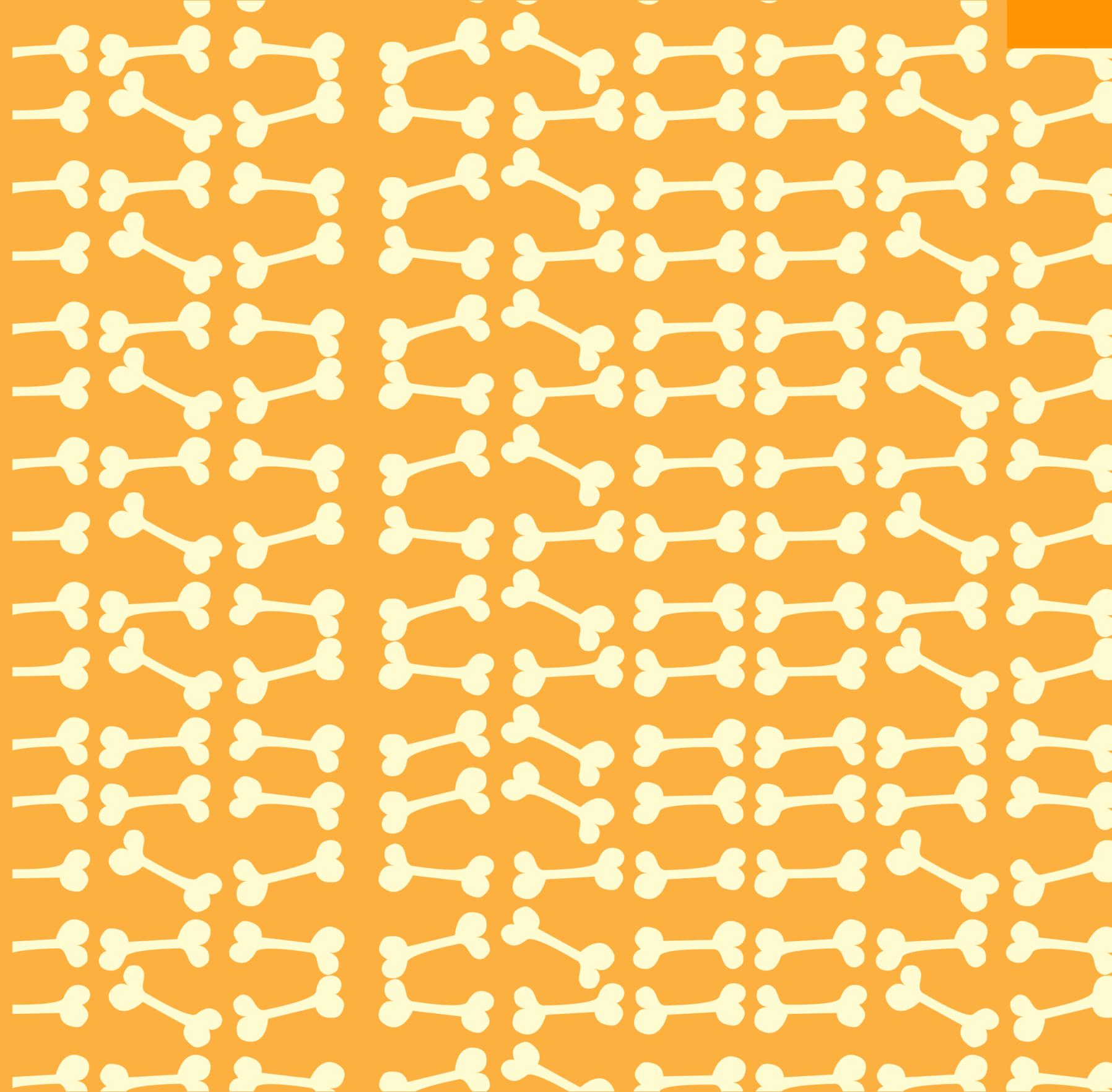
Además de ser una serie infantil, su género es de comedia, aventura y fantasía, pero también es educativo desde un punto de vista indirecto, con esto me refiero a que conozcan las tradiciones Ecuatorianas mediante escenas y acciones de los personajes que les ayuden a aprender y comprender sobre nuestra riqueza cultural Ecuatoriana.

Los capítulos están para una duración de 22 minutos con cortes de 11 minutos, el formato es de acuerdo a las tecnologías que se usan hoy en día.





<sup>19</sup> **PRODUCCIÓN  
AUDIOVISUAL**



# GUIÓN

## LA CARRERA DE CARROS DE MADERA

INT – CASA – MAÑANA

SUENAN LAS NOTICIAS EN LA RADIO SOBRE LA CARRERA DE CARROS DE MADERA, PACO Y LILI ESTÁN DESAYUNANDO CHOCOLATE CON PAN.

Radio (Locutor emocionado)

Hoy es el díaaaa ja ja ja Ven atrévete a disfrutar de la mejor carrera de carros de madera, este día es inolvidable, no repetible, si eres un campeón ven y participa. Recuerden pueden participar solo los que tienen carros así que jajaaa que esperas para ir a ganar.

PACO (Con la boca llena atento )  
Escuchaste eso.

LILI (Sonríe y escucha)  
Eso suena divertido.

PACO  
Yo quiero participar, hay que ir.

LILI (Emocionada)  
Si si si si , pero escuchaste, hay que tener un carro propio, si no, no puedes participar.

PACO (Ansioso)  
Haaaay yo quiero ir.

SUENA LA PUERTA Y ENCUENTRAN UN GRAN PAQUETE

LILI (Se dirige a la puerta)  
Quién será.

PACO  
El abuelo dijo que vendría hoy para salir a jugar.

EL SOL DE LA MAÑANA ES INTENSO, LILI ABRE LA PUERTA, MIRA A LOS LADOS CON LOS OJOS MEDIO CERRADOS, DESPUÉS BAJA LA VISTA.

LILI (Sorprendida)  
Pero qué es esto.

PACO (Curioso)  
Mira aquí hay algo.  
(Lee una carta que viene en el paquete)  
Es una carta del abuelito; dicee, prepárense para rodar, yo iré a salvar la amazonia.  
¡¡Ehhh!!, Eso es todo. ya pues abramos la....

LILI ( Está sentada dentro del carro)  
Esto está de locos, piii piii (mueve el volante)

TRANSICIÓN OPACIDAD

EXT – PATIO – MAÑANA.

PACO Y LILI ESTÁN EN EL PATIO DÁNDOLE UNOS PEQUEÑOS DETALLES AL CARRO.

LILI (Juega con el carro)  
Ruuunnn Ruuunnn ja ja ja esto es una maravilla .

PACO (Felíz)  
El abuelito sabe como sorprendernos, pero ahora me toca probar a mi (trata de subirse al carro)

LILI (Decidida)  
No no no mijito, la que conducirá voy a ser yo, porque soy la reina y porque soy mayor que tú.

PACO  
Eso es injusto, yo también quiero conducir.

LILI  
Ya tuviste oportunidades el año pasado ahora le toca a esta hermosa princesa ganar.

PACO( Poco molesto)  
Que me caiga una olla encantada en la cara no es ganar.

LILI  
Lo siento pero este es otro año jajaja.

PACO (sonriente camina muy alegre hacia el carro con una hoja dibujada un número uno y pega la hoja en el frente del carro)  
Listo. Hoy es un hermoso día, Lili preparémonos para ir a la gran carrera y así demostraremos a todos que el equipo maravilla está dispuesto a ganar, jajaja.

LILI  
( wuuuooo !!! eso sí es alentador) bien dicho cabeza frita.

LUIS SE ACERCA Y SE PARQUEA SUAVEMENTE. LUIS SE ACOMODA LOS LENTES.

PACO (Asombrado)  
Pero quién es. Luis viniste, y en tu carro nuevo, vaya, ¿vas a la carrera tú también?

LILI (Silva a Luis)  
Wuao Luis pero que elegante te ves hoy.

LUIS ( Sonrojado)  
En primer lugar, gracias por el halago Lili y en segunda en realidad voy donde mi tía a comer humitas con leche. Pase por casualidad por aquí y note que tienen un carro de madera.

LILI  
Nosotros participaremos en la carrera, ven con nosotros.

PACO  
Si así es, iremos y ganaremos.

LUIS  
Un poco de diversión me vendría bien, (pensativo) así podré demostrar mi talento como conductor (habla en su mente).  
Claro que sí amigos hay que ir.

EXT- LOMA - MAÑANA

AL CABO DE UNOS MINUTOS LLEGAN LOS NIÑOS MUY CANSADOS DE TANTO EMPUJAR SUS CARROS.

LUIS (Le tiemblan las piernas)  
Huuuy casi no llego .

LILI (Recostada en el carro )  
Bien hecho, Asi se hace, un par de sesiones más y tendrán unas piernas más fuertes.

PACO  
(Totalmente agotado)  
Qué tramposa eres

LILI (Se ríe)

LUIS  
(Se rasca la cabeza)

RICKY (Listo para bajar la rampa de la loma)  
Lindo carrito jajaja vengan a rodar un poco.

JAIME (Derrapa y levanta el polvo)

RICKY  
Bién hecho bro.

MARIO y LILU( bajan, pero una piedra los desequilibra y se ríen porque casi se estrellan en la cerca)

VERÓNICA y MERCEDES (Conducen lento)  
Lento y seguro amiga, lento y seguro.

MERCEDES (tiene la mirada fija al frente)

VERÓNICA (levanta el brazo de alegría)  
Esto es geniaal.

LILI (Mira a todos sonriente)  
Hola a todos, Ricky que lindo carro me dejás conducirlo.

RICKY  
Claro que puedes, pero primero debes ganarme en la carrera cosa que no ocurrirá jajaja

LILI (En tono de reto)  
Jajaja ya lo veremos muchachito.

PACO y LUIS (Prueban sus carros, llevándola hacia la rampa)

EXT- LOMA-MAÑANA

LOS NIÑOS BAJAN UN PAR DE VECES MÁS DE LA RAMPA.

RICKY (Baja sin problemas y da un pequeño salto en una rampa más pequeña)

LILI  
Bien hecho amigo.

LUIS (Baja, con el volante temblando, se le resbalan los lentes)

LILI  
Más actitud mi cholo.

MARIO y LILU (Lilu conduce)

LILU (Contenta)  
Esto de conducir me gustaaaa

MARIO (Bien sujeto y poco asustado)  
Espacio chica, pisa el freno

LILI  
LILU eres la mejor, mario te ves muy bien.

JAIME (Baja un metro y se le sale la llanta izquierda)  
¡Éle que pasó!

LILI (Se ríe)  
UUUUUHHH jajaja.

PACO (Baja sin problemas y muy serio)

LILI  
Por qué tan serio mijin.

MERCEDES y VERÓNICA (Conduce Verónica)

VERÓNICA (Concentrada)  
Lento y seguro, lento y seguro.

MERCEDES (Mira extraño a verónica)  
Pero quita el freno pues.

LILI  
Chicas son las mejores wooooo.

JAIME (Intenta bajar por segunda vez, rueda un poco y se le salen las 2 llantas delanteras)  
¡Éle que pasó!

LILI  
Pero aprétele las tuercas mijooo.

TRANSICIÓN DESPLASAMIENTO DERECHA

EXT - LOMA - MAÑANA

LOS NIÑOS AJUSTAN SUS CARROS PARA MAYOR SEGURIDAD Y TAMBIEN DESCANSAN UN POCO HASTA COMENZAR A BAJAR AL PUNTO DE PARTIDA.

LILI (Calienta un poco, hace estiramientos)

PACO (Decora un poco más el carro)  
Mmmm. Como que le falta algo más. Ya sé

LILI  
Qué haces mi querido pipiolo

PACO (Dibuja unos ojos sobre el carro)  
Ajaaá ojos locos.

LILI (Mira sorprendida)  
Vaya, me sorprende tu creatividad. Pero le hace falta algo más (agrega dientes y una flor al carro )

PACO (Contento)  
Qué creatividad hermana.

LILI ( dibuja una cara malvada en el carro de Luis)

**LUIS**  
Se ve muy bien, gracias Lili.

**PACO (Pensativo)**  
Como que le hace falta algo más (pinta los labios del dibujo en el carro de Luis)  
Listoo. Luchito el rey de las montañas.

**LUIS (Un poco enojado)**  
Pero que estás haciendo, lo arruinaste.

**PACO**  
Ehhh ps. Pero mejoró no crees.

**LUIS**  
Quedo feo, se reirán de mi.

**LILI**  
Bueno niños tranquilos, la hora está llegando, creo que es hora de ir a la salida de la carrera,  
si queremos ganar debemos llegar pronto.

#### LOS NIÑOS SUBEN A SUS CARROS

**RICKY (Salta a su carro)**  
Siii llegó la hora.

**JAIME (Un poco cansado de tanto ajustar sus llantas)**  
Ahora sí a ganar.

**MARIO (Contento)**  
Lilu sube rápido que tenemos una misión .

**LILU (Demasiado emocionada)**  
Espérame espérame.

**MERCEDES y VERÓNICA (Bien equipadas)**  
Rápidas y furiosas, rápidas y furiosas

**PACO y LILI (Contentos)**

**LILI (Sentada lista para conducir hasta la salida de la carrera)**  
Siiií esta va por ti abuelito, rápido Paco que nos atrasamos.

**PACO (Empuja un poco y se sube al carro)**  
Woooooohooooo allá vamoos.

#### TRANSICIÓN OPACIDAD

#### EXT - INICIO SALIDA DE LA CARRERA - MEDIODÍA

LOS NIÑOS LLEGAN SUAVEMENTE A TOMAR POSICIÓN PARA LA COMPETENCIA, ADULTOS ADELANTE Y NIÑOS VAN ATRÁS, LOS NIÑOS MIRAN A LOS DEMÁS COMPETIDORES, ALGUNOS DE ELLOS ESTÁN UNIFORMADOS, OTROS CON UNOS CARROS MÁS GRANDES, OTROS CON CARROS MÁS PERSONALIZADOS.

**LOCUTOR (Emocionado)**  
Este sol está que arde, pero porque no va a arder si es el mejor día de esta competencia, todos alístense porque ya empieza lo bueno. en sus marcas listoos deeeenle con todooo.

#### LOS ADULTOS EMPIEZAN PRIMERO

**EQUIPO 1**  
Vamos mijo que si ganamos ahora.

**EQUIPO 2**  
Mijin este año también debe ser nuestro.

**EQUIPO 3**  
Verás loco no te alocaras en las curvas.  
**Conductor**  
No imporrtta vos dale .

**EQUIPO 4**  
Dale que si no gano mi ñora me pega.

**LOCUTOR (Mira que estén un poco avanzados los adultos)**  
Niños alistense que les tooaaaa. En sus marcas listos fueraaaa

#### LOS NIÑOS EMPUJAN SUS CARROS

**LILI (Muy contenta)**  
Vamos Paco vamos empuja .

**PACO (Empuja con alegría)**  
Vamoooo en caminoooo.

**LILU (Contentísima, se le sale un pequeño grito)**

**MARIO (Alegre)**  
Vamooo.

**JAIME (Llama a Juan que está parado sobre una piedra)**  
Bro ven para completar el equipo.

**JUAN (Corre rapidísimo y empuja el carro)**  
Claro claro.

**MERCEDES (Empuja su carro)**

**PACO (Abre los brazos tras el golpe del viento)**  
Estoooo está supeeeer.

**LILI (Contenta, levanta el brazo)**  
woohoooooohooooo siii.

**LUIS (Contento mira a paco, mueve un poco su volante)**  
Mira como en las películas, ruuunn ruuunn.

#### LOS NIÑOS SE DIVIERTEN AL TENER MAS VELOCIDAD

**JAIME (Se acerca un poco donde mario)**

**MARIO (Se asusta)**  
Cuidado chico mantén tu distancia,

#### DAN LA PRIMERA CURVA

**RICKY (Avanza en primer lugar)**

**LILI (Asusta a ricky al acercarse mucho)**

**RICKY (Hace lo mismo)**

LILI  
Recuerda que si gano tu carro es mío.

RICKY  
Ni lo sueñes.

LILU (Conduce, se pone en medio de Lili y Ricky)

PACO (Saca un silvato y espanta a Luis)

LUIS (Se desequilibra, se le resbalan los lentes)  
Oyeeeeee.

JAIME y JUAN (Conducen tranquilos hasta que se sorprenden al ver el carro rodando vacío sin las niñas)  
(El carro es de Mercedes y Verónica)

VERÓNICA (Mira desde la quebrada a los demás, luego mira a Mercedes)  
No deberíamos estar participando también.

MERCEDES (La mira fijamente)  
Tú solo me dijiste empuja, no que subamos.

LOS NIÑOS RECORREN 2 CURVAS SIN PROBLEMAS, WUUOOOOOOUUU X2

TRANSICIÓN SESGADO

EXT - BAJADA DE LA MONTAÑA - MEDIODÍA

LAS PIEDRAS Y LOS PEQUEÑOS DESNIVELES HACE QUE LOS NIÑOS SE DIVIERTAN MÁS Y SE RÍEN COMO LOCOS AL DESCONTROLARSE UN POCO SUS CARROS.

RICKY (Se ríe al no poder hablar, mirando al resto, trata de mantener el control de su carro)

LILI (Pierde un poco el control del carro al reírse mucho)

PACO (Su gorrito le cubre la cara y se ríe más)

MARIO (Toma el volante al ver que Lili se descontrola de la risa y va en zigzag)

JAIME (Está bien concentrado, trata de mantener el equilibrio)

JUAN (Casi pierde su sombrero)

A UNOS METROS SE ENCUENTRA UN GRUPO DE VACAS COMIENDO HIERBA, EL RUIDO DE LOS NIÑOS HACE QUE SE ESPANTEN. UN TERNERO SE ASOMA EN MEDIO DE DOS VACAS MIRANDO UN POCO EXTRAÑO A LOS NIÑOS Y SALE CORRIENDO TRAS ELLOS CON LA INTENCIÓN DE JUGAR.

MARIO (Mira hacia atrás riéndose y se espanta al ver al ternero correr tras ellos)  
Lilu a tu derecha, que ahí viene la vaca loca

LILU (Riéndose)  
Queeeeeéé.

MARIO (Asustado)  
Qué a tu derecha que me embiste.

EL TERNERO AVANZA Y EMBISTE UN POCO EL CARRO DE RICKY

RICKY (Mira al ternero atrás de él y se le pasa la risa)

PACO y LILI (Siguen como si nada riéndose)

PACO (Se golpea la cabeza en la barra del carro)

JAIME y JUAN (Van a la par con Paco y Lili)

TRANSICIÓN CAMBIO DE ESCENA RÁPIDA

EXT - BAJADA DE LA MONTAÑA - MEDIODÍA

LA VELOCIDAD QUE LOS NIÑOS LLEVAN VA AUMENTANDO HASTA QUE EMPIEZAN A TENER ALGUNAS FALLAS, NINGUNO SALE LASTIMADO

RICKY (El ternero embiste por segunda vez y hace que pierda el control saliendo de la pista hacia el lodo)  
Aaahhh papiiii.

LILU (Pierde el control y se va hacia unos arbustos)  
Mariooo, mariooooo.

MARIO (Cierra los ojos)  
No vaaaa a estrellaaar.

EL TERNERO MIRA UN CARRO SIN PASAJEROS Y SE SORPRENDE. EN UNA CURVA LOS CARROS PIERDEN UN POCO DE VELOCIDAD

JAIME y JUAN (Van en zigzag, el ternero los alcanza y los embiste haciendo que se salgan las 4 llantas quedándose en el camino)

JAIME (Tiene puesto el sombrero de Juan y Juan la gorra de Jaime)  
Cáse me salió el desayuno.

JUAN (Asustado, tocándose el estómago)  
Creo que el mío sí, ya vengo voy por hojitas, (Entra en medio de los arbustos)

EL TERNERO MIRA A LUIS

LUIS (Ve al ternero, el ternero no le hace nada. Luis mirando al ternero gira su volante hacia a la derecha saliendo del camino hacia la quebrada)  
Uuuuuuuuuuuuu tranquilo; tranquilo, lindo becerrito.

EL TERNERO CORRE DETRÁS DE PACO Y LILI

PACO (Ya cansado de tanta risa, mira hacia atrás y se espanta)  
Liiliiiiii.

LILI (Sonriente)  
Paco, paco; maaaáá velooociiiiidaaaadd ja ja ja.

PACO (Quiere bajar los pies del carro para empujar pero tiene temor al ternero)

EL CARRO PIERDE VELOCIDAD

PACO (Baja y empieza a empujar suavemente)

LILI (Mira al ternero)  
Qué lindo bebé, dale una caricia Paco.

PACO (Empuja el carro)

EL TERNERO SE PONE EN POSICIÓN DE EMBESTIDA

PACO (Empuja un poco rápido)

EL TERNERO TROTA ATRÁS DE ÉL

PACO (Corre un poco rápido)

EL TERNERO SALTA QUERIENDO JUGAR

PACO ( Se espanta empezando a empujar con fuerza y a correr, hasta que su pantalón empieza a caerse dejando ver un poco sus nalgas) (comienza a gritar)  
 ¡¡¡Aaaaaahhhh!!!!

LILI ( Mira la cara de Paco y le da risa)  
 Ja ja ja

ALCANZAN MÁS VELOCIDAD HACIA LA BAJADA

TRANSICIÓN CAMBIO DE ESCENA

EXT - CURVAS - MEDIODÍA

LOS DEMÁS NIÑOS MIRAN DESDE LA QUEBRADA A PACO Y LILI. RICKY ESTÁ SUCIO, MERCEDES Y VERÓNICA LLEGAN DONDE ELLOS, LUIS SALE SUCIO ARRASTRANDO SU CARRO DESDE LA QUEBRADA, LOS DEMÁS NIÑOS LLEGAN AL LUGAR.

LILU (Felíz)  
 Vamooooos chicos si se puedeeee.

LILI y PACO (Contentos)

AVANZAN HASTA ALCANZAR AL RESTO DE COMPETIDORES, COMENZANDO A PASAR EN MEDIO DE ELLOS SALUDANDO A CADA UNO.

LILI (Sonriente)  
 Hola como les vaaa.

PACO (Bien sujeto, mira a muy atento a los competidores)

EQUIPO 4  
 Heyy, como nos alcanzaron; cuidado niños.

LILI  
 Buen día, saludos a la familia.

PACO (da un golpe de puño con el equipo 1)  
 Suerte amigos.

EQUIPO 1  
 jajaja, adelante niños sigan así

LILI y PACO (Hacen el signo de amor y paz)  
 Holaaa.

EQUIPO 2 (Muestran el signo de amor y paz)  
 jajaja

LILI  
 Hola como les está yendo.

PACO  
 Piiiiii piiiiiiii.

EQUIPO 3  
 Conductor  
 Éle mejor !!! . ya nos quieren quitar el puesto !!  
 Conductor 2  
 Sacales a ese par loco, no a de pasar nada. dale loco daleeee.

SE ACERCAN A LA CURVA PELIGROSA DONDE EL EQUIPO 3 QUIERE SACAR A LOS NIÑOS, PERO LES SALE MAL EL PLAN YA QUE HAY MUCHOS DESNIVELES Y PERDIEN EL CONTROL AL QUERER CHOCAR DE LADO A LOS NIÑOS, SALIENDOSE ELLOS MISMOS DE LA PISTA HACIA UN MONTÓN DE LLANTAS.

EQUIPO 3  
 Conductor (Trata de girar con fuerza pero la llanta del carro se mete en un hueco perdiendo el control y se salen de la curva contra las llantas)  
 Aaaa ya yaaaaay.  
 Conductor 2  
 Agarra duro pues. aaaaahhhh

CHOCAN DERRIBANDO LAS LLANTAS Y LEVANTANDO EL POLVO, LOS ESPECTADORES SE ESPANTAN

ESPECTADOR 1  
 Éso les pasa por maleeetas.

TRANSICIÓN SESGADO IZQUIERDA

EXT - RECTA FINAL DE LA CARRERA - MEDIODÍA

LOS DEMÁS NIÑOS CORREN HACIA OTRA CURVA PARA GRITAR A PACO Y LILI PARA QUE FRENE YA QUE VAN MUY RÁPIDO

LUIS  
 Miren van demasiado rápido ¡¡freneeen!!

Mario, Lilu, Juan, Jaime, Ricky (Gritan)  
 ¡¡¡Freeeenennnn !!!

LILI (Se preocupa un poco)  
 El freno paco, rápidoooo.

PACO (Presiona el freno, pero se rompe)(se asusta)  
 ¡¡¡Eeeeeehh!!!!.

LOS 2 SE MIRAN LA CARA Y LUEGO AL FRENTE, VAN MUY RÁPIDO HASTA QUE LAS LLANTAS EMPIEZAN A DESGASTARSE POR LAS PIEDRAS DEL CAMINO Y A DESESTABILIZARSE DANDO UN PAR DE SACUDIDAS HASTA QUE SE DETIENE A UNOS POCOS CENTÍMETROS DE LA META

LOCUTOR (Comienza a hondear la bandera entusiasmado)  
 Yyy ahi vienen ahi vienen los primeros ganadores de éste hermoso, que digo hermoso, éste grandioso qué digo grandioso, espectacular, qué digo espeepectaculaaar.

ESPECTADORES (Se molestan)  
 Yaaaaaaaaaaaaa!!!!!!

Locutor (Demasiado emocionado, le sale un gallo)  
 Y ahi vieeeeneeeeee !!!!!

EL CARRO SE DETIENE A CENTÍMETROS DE LA META, SUENA EL CUERPO DE PACO GOLPEANDOSE CONTRA LA SILLA DE LILI (BOOOOMMM)

LOCUTOR (Se le va la emoción)  
Eeeeeehhhhhh.

SE DISIPA EL POLVO

LILI (Se le cayeron los lentes, mira hacia atrás)  
Woooouuu. Paco estás bien.

PACO (El gorrito le cubrió toda la cara, se levanta rápido)  
YYYYY Ya ganamos.

LILI (Sorprendida)  
Me parece queeeeé. noo

LOS COMPETIDORES MAYORES PASAN LA META

LOCUTOR (Se emociona otra vez) y así es como gana un nuevo ganador en esta super hiper mega ultra carreraaaa ja ja ja  
(Comienza a toser por el polvo levantado)

LILI (De pie sobre el coche, Contenta)  
Lo bueno es que participamos.

PACO (Se ríe, frotándose el chichón de la frente)  
Sií eso estuvo muy divertido jaja

LOS DOS SE RÍEN HASTA ESCUCHAR A LOS ESPECTADORES REÍRSE VIENDO AL TERNERO SENTADO EN EL CARRO DE MERCEDES  
CRUZANDO LA META.

LOCUTOR (Se ríe amablemente)  
Por eso digo que esta es una carrera única ja ja ja

A LO LEJOS, LOS DEMÁS NIÑOS LLEGAN AMONTONADOS Y FELICES SOBRE EL CARRO MALTRATADO DE LUIS, MIRANDO ALEGRES  
AL VER A LILI Y PACO.

LUIS (Conduce emocionado, hasta que se desequilibra un poco el carro)  
Están bien, eso es lo que importa.

LOS NIÑOS SE ASUSTAN UN POCO POR EL DESEQUILIBRIO DEL CARRO HACIA LA IZQUIERDA

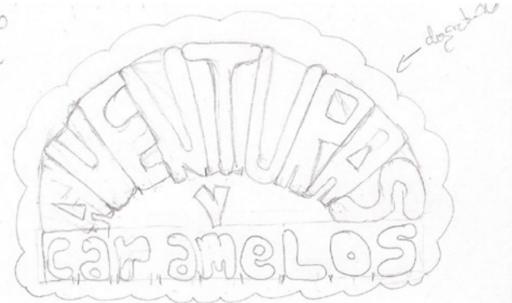
LILI (Se ríe)  
jajaja Haaayy queridos amigos, hoy sí que ha sido una gran aventura.

PACO (Se ajusta su gorrito muy feliz)  
Siiii que siiii.

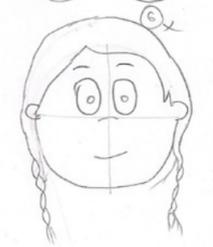
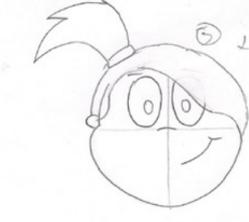
FIN.

# BOCETOS

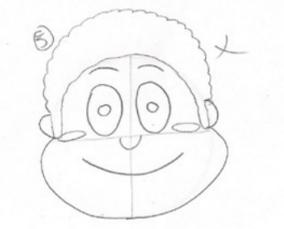
Fido Serie



Lulu Bocas pasarej

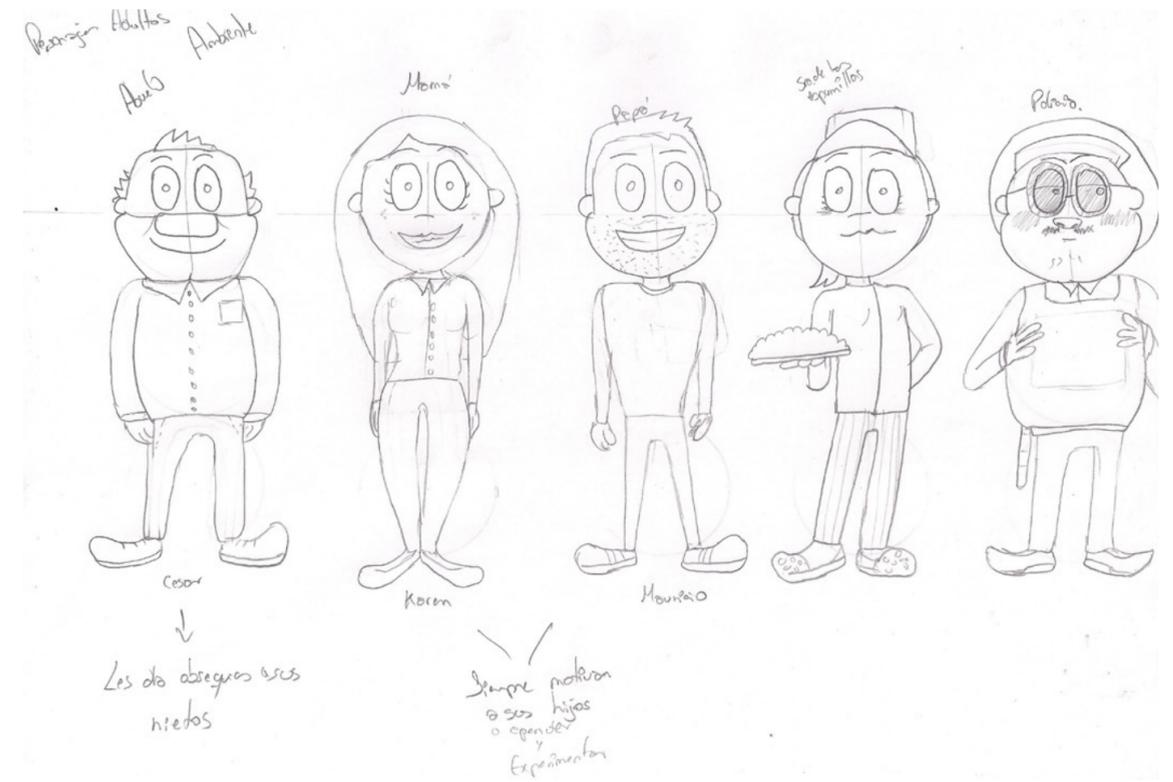


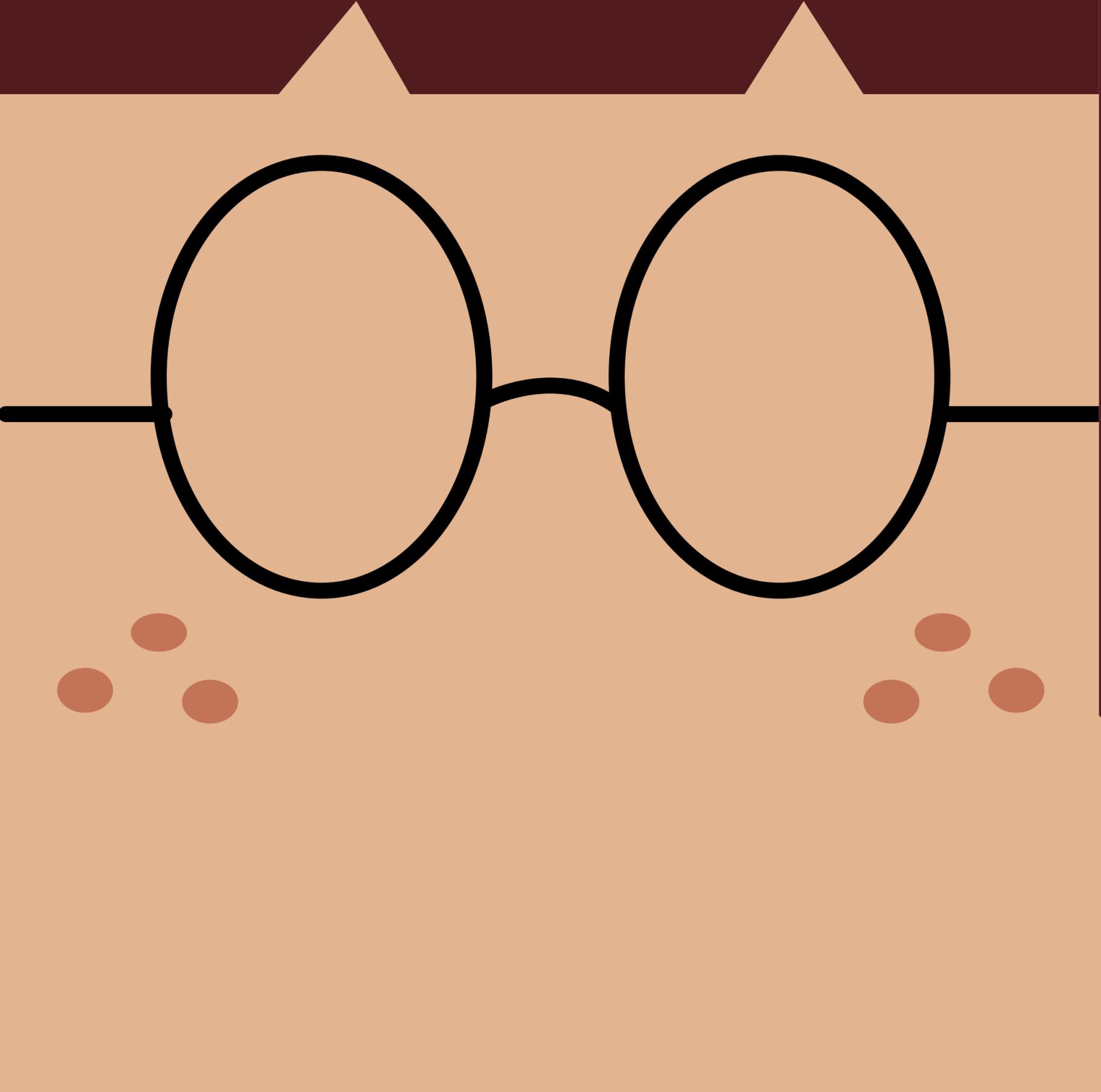
Paco Boca pasarej



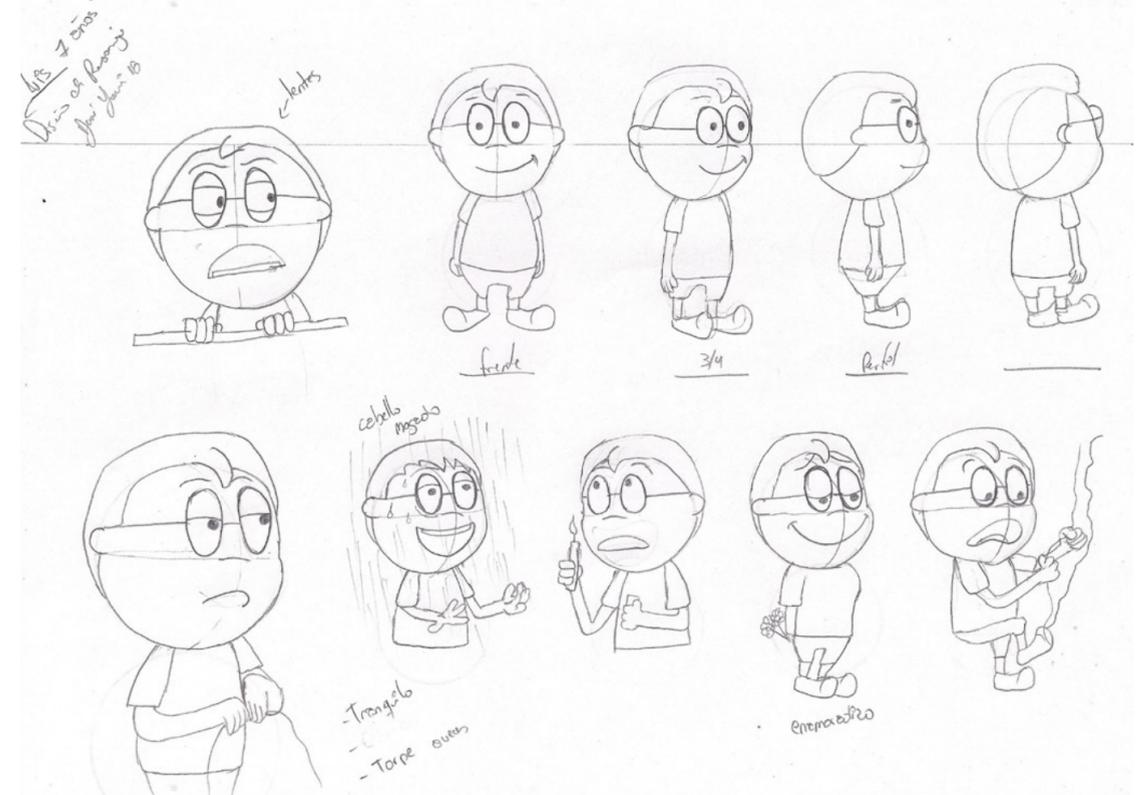
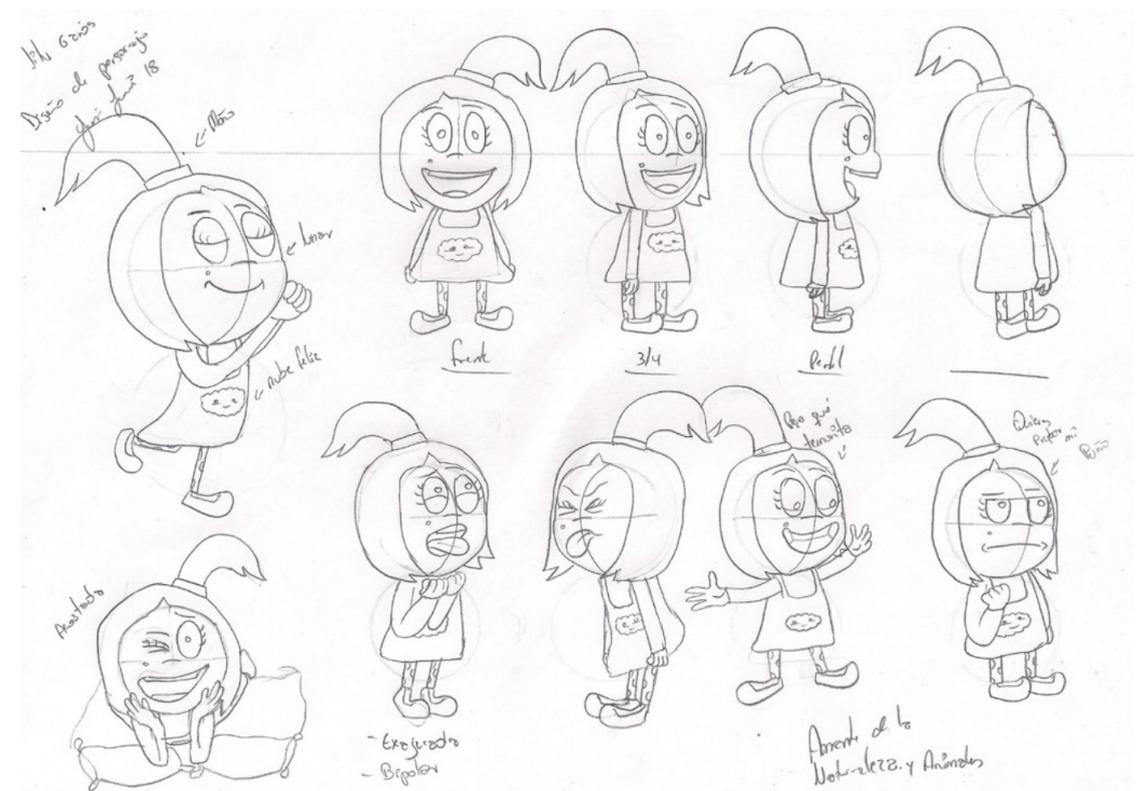
Lis boca

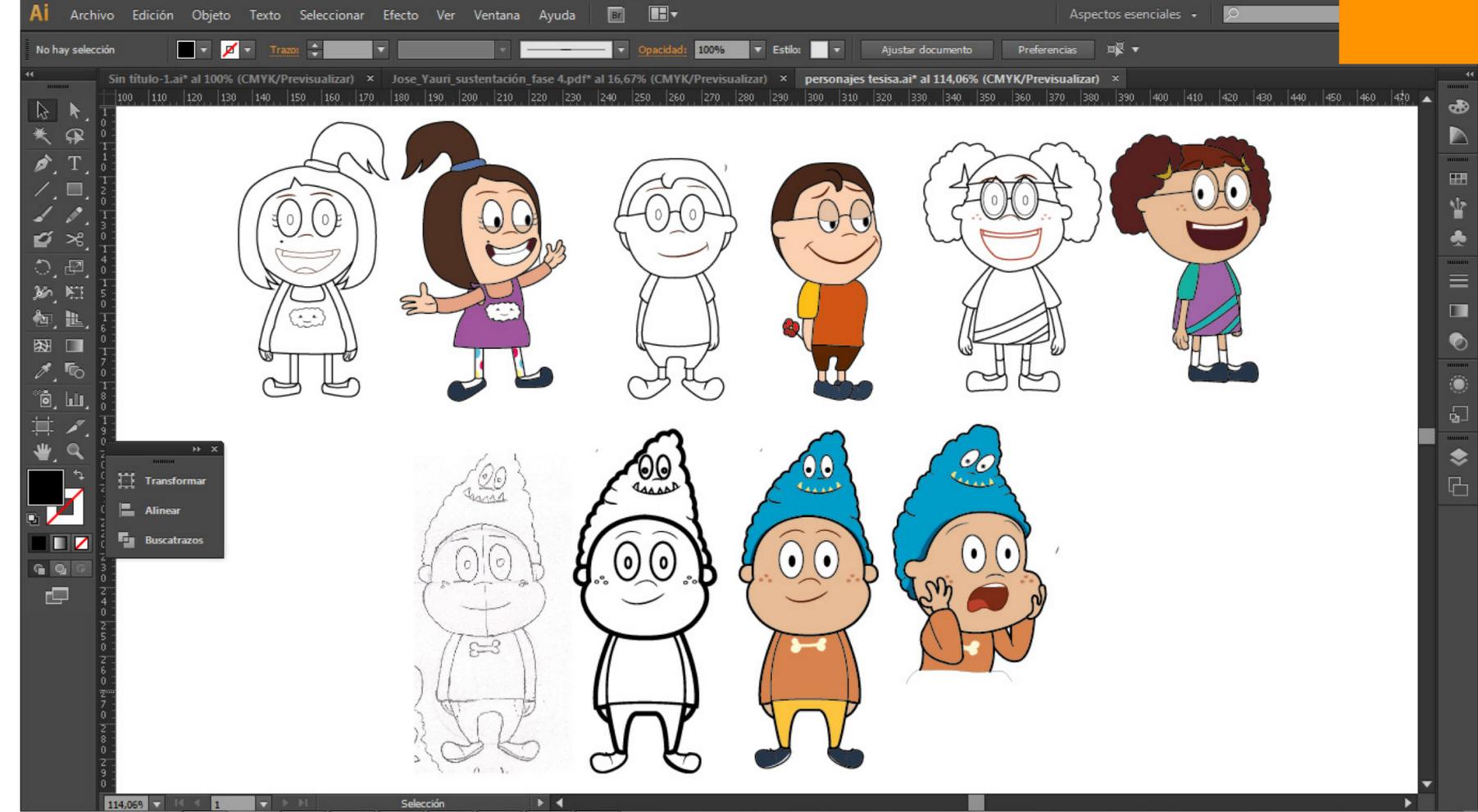
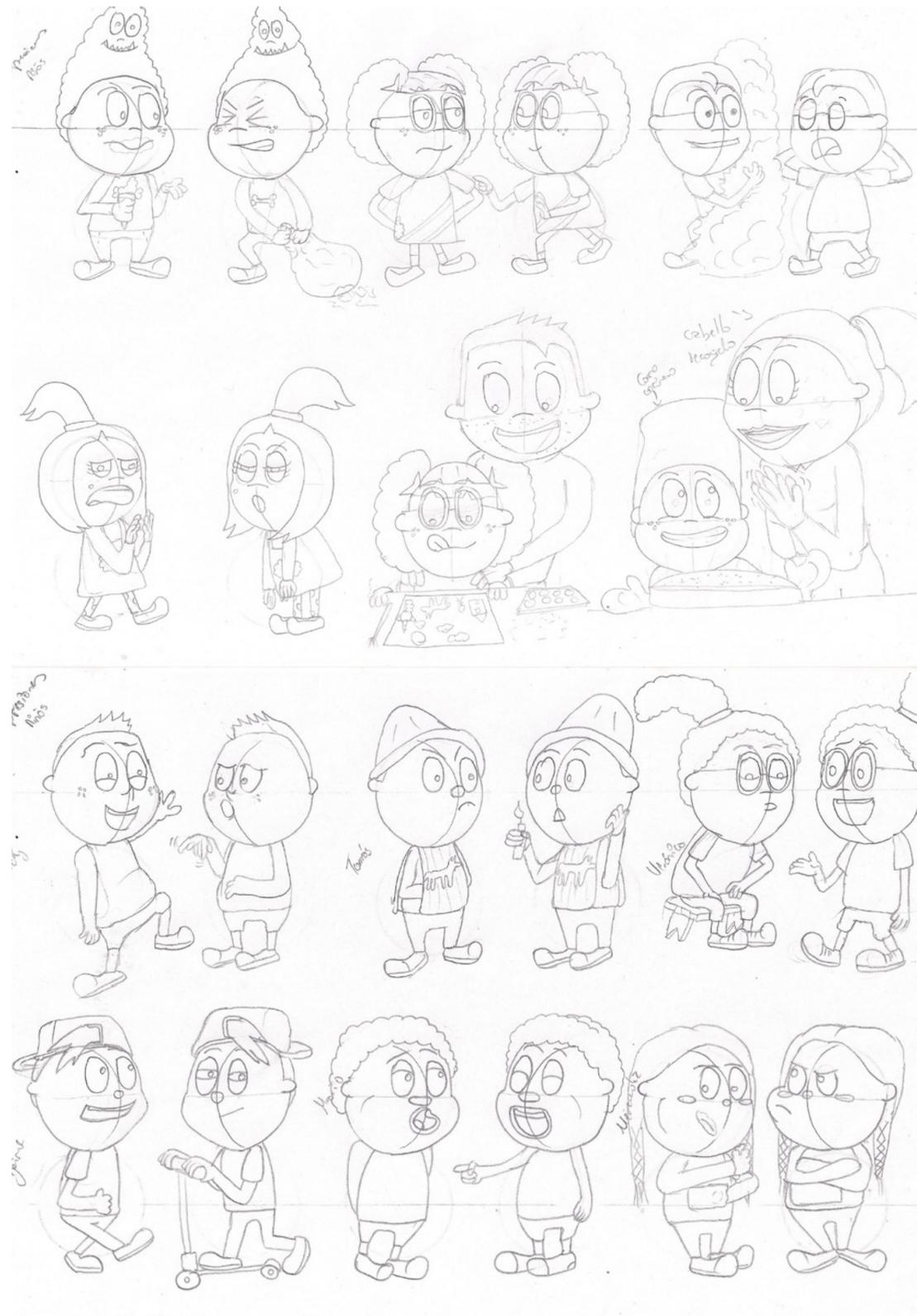




A stylized illustration of a pair of glasses with large, empty circular lenses and a simple bridge. The glasses are positioned on the left side of the image. Below the glasses, there are two groups of three small, light brown circles, resembling freckles or decorative dots. The background is a light brown color with a dark brown border at the top and a dark brown, cloud-like shape on the right side. The text 'DISEÑO DE PERSONAJES' is written in white, bold, uppercase letters within the dark brown cloud shape.

# DISEÑO DE PERSONAJES





BOCETO VECTOR COLOR

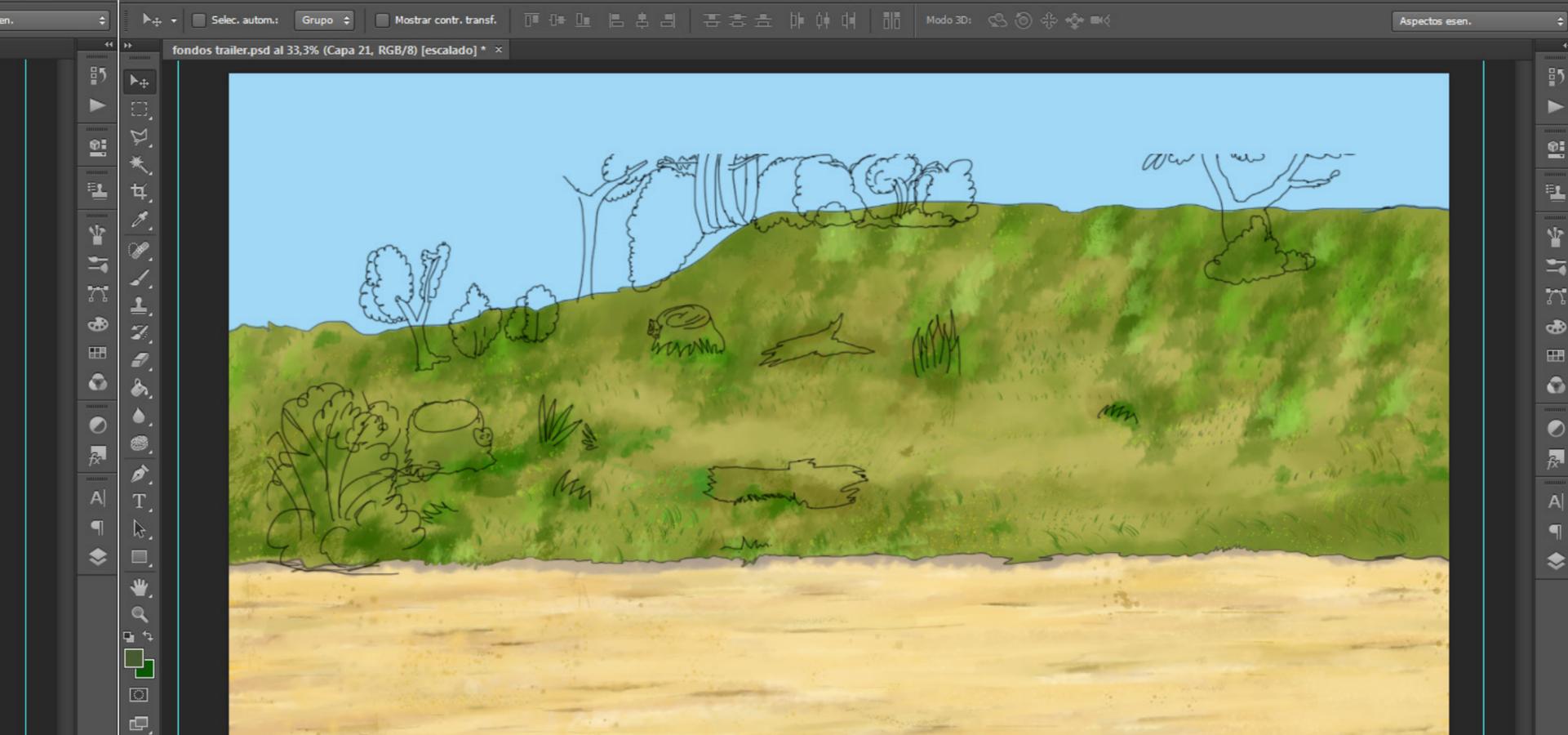
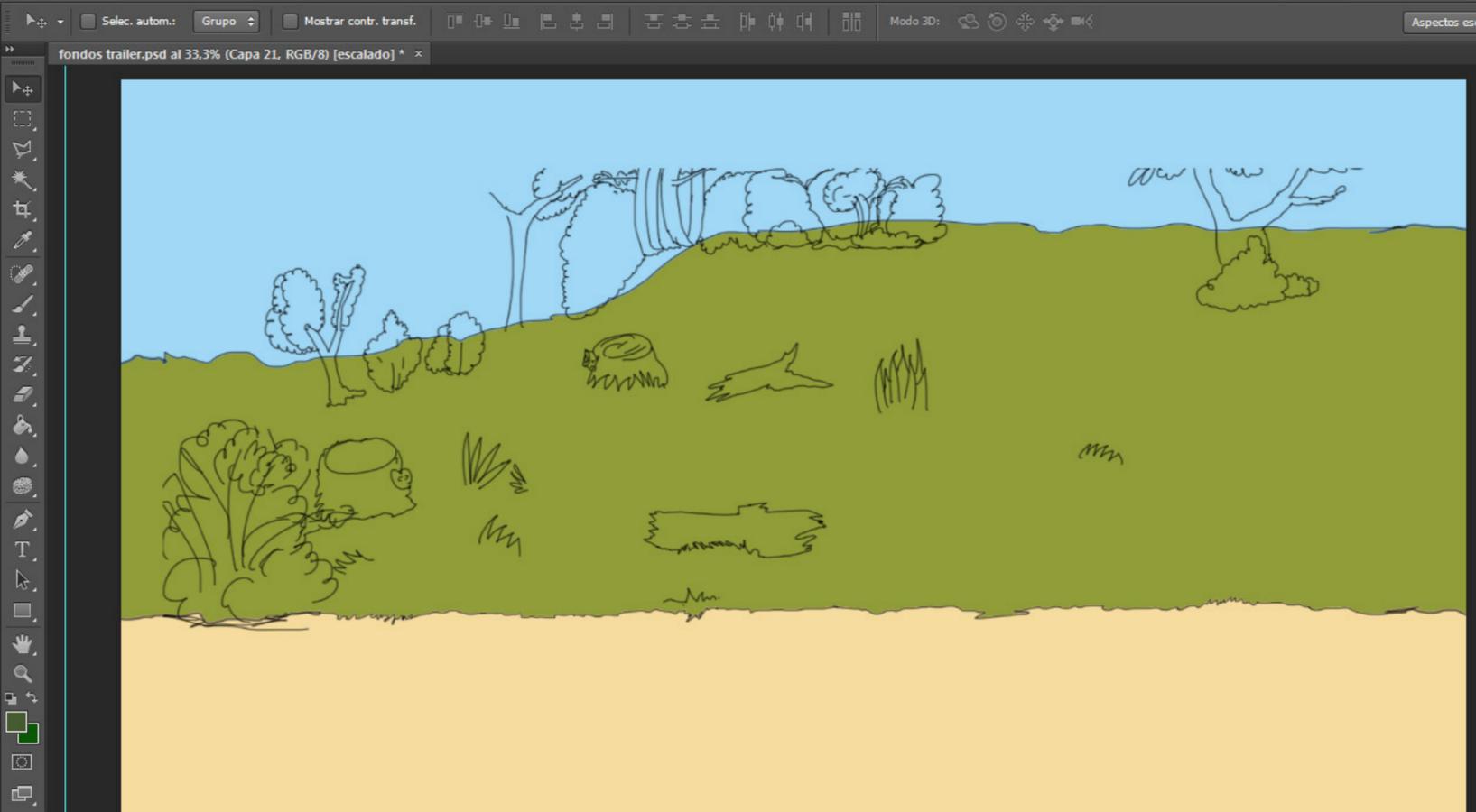
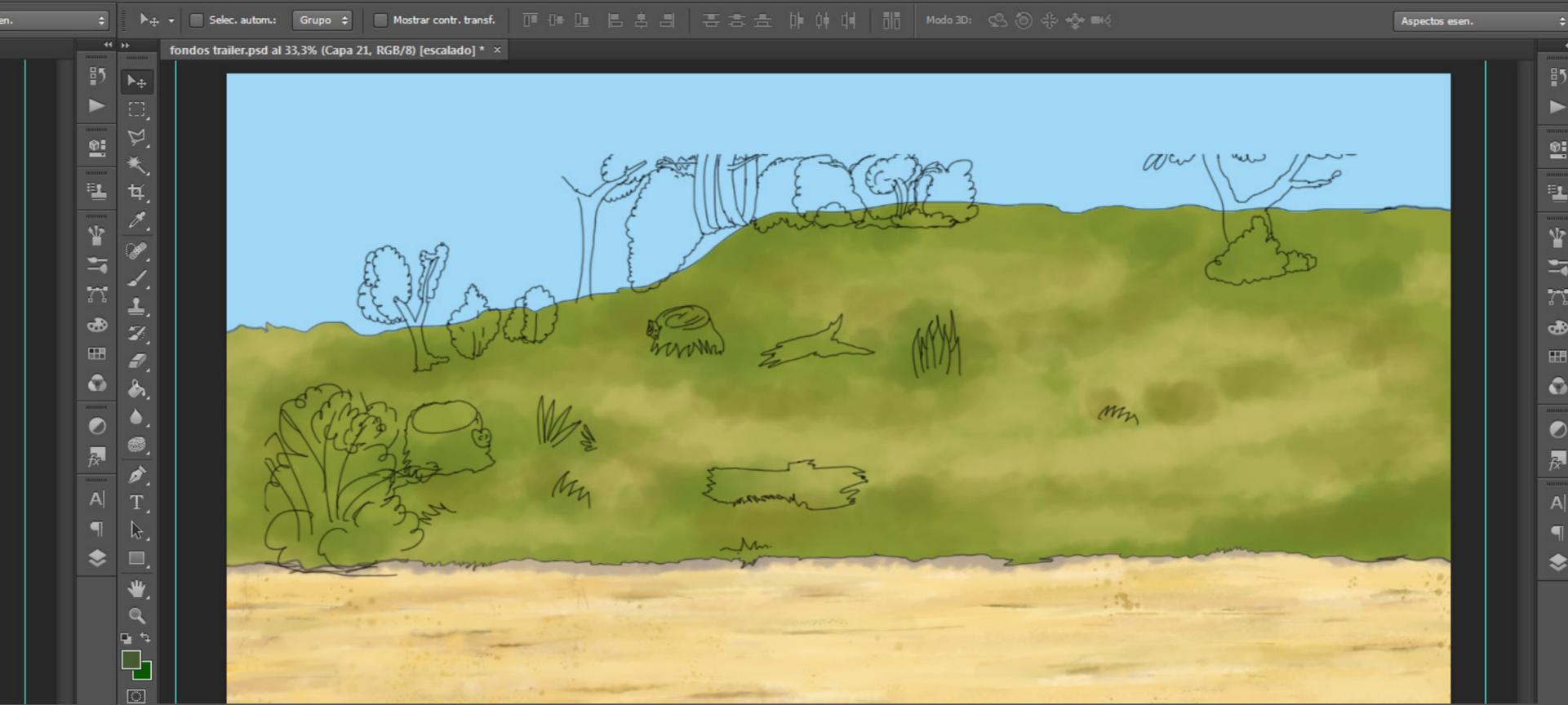
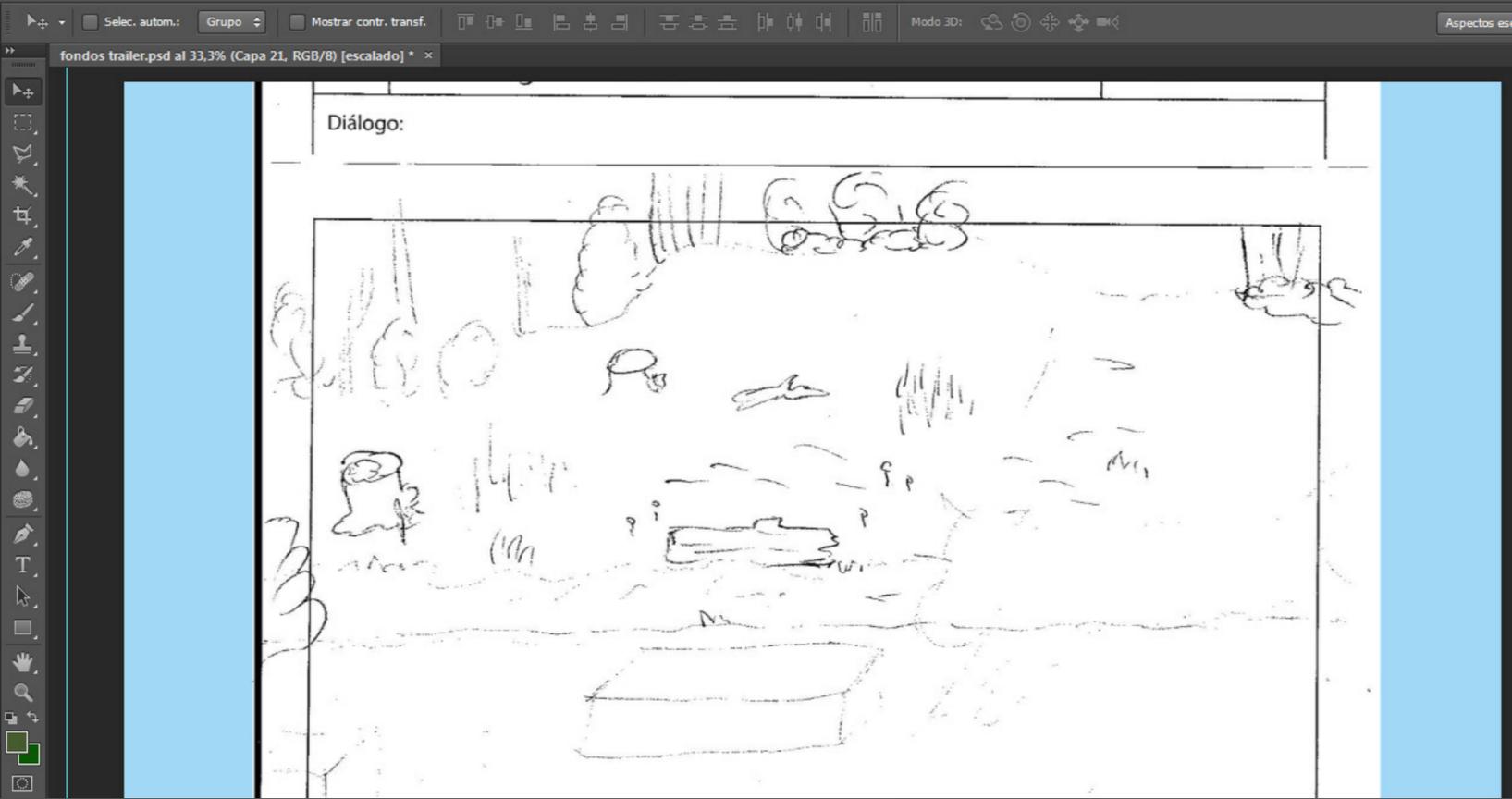
CONSTANTES

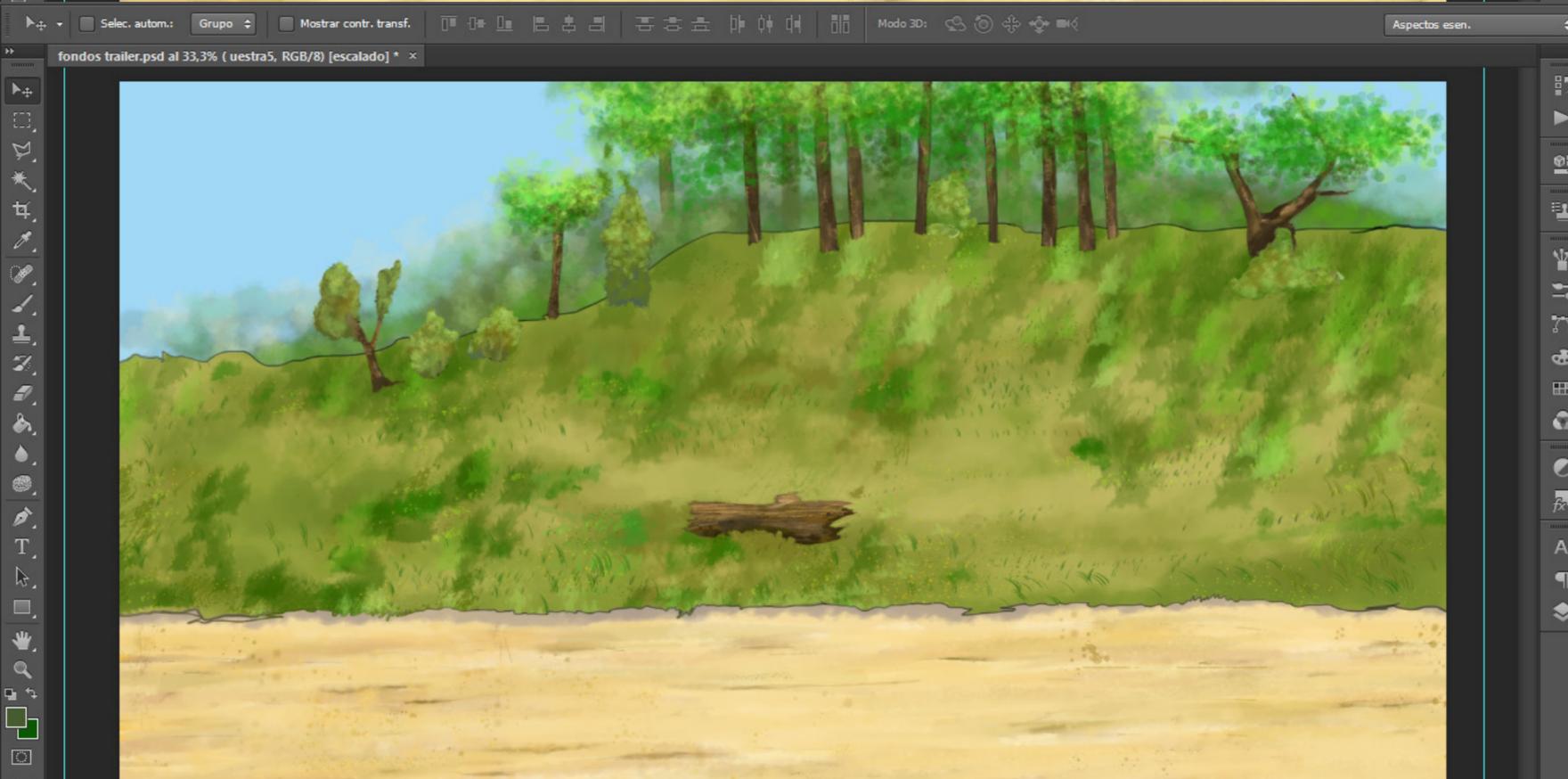
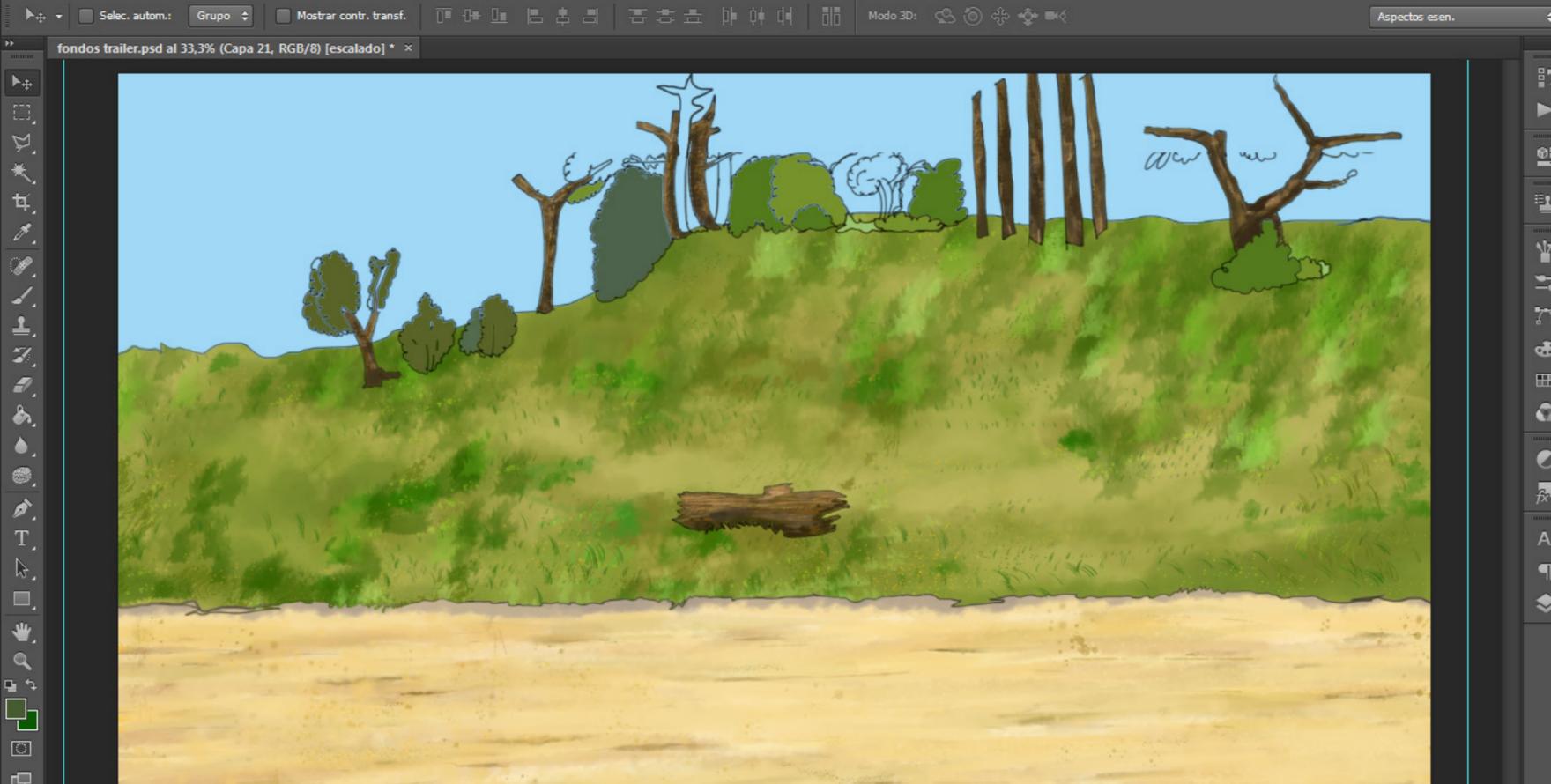
PERSONAJES 2D  
 COLORES CLAROS  
 GRÁFICA VECTORIAL  
 PERSPECTIVAS

VARIABLES

OBJETOS UTILITARIOS  
 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

# DISEÑO DE ESCENARIOS





Los escenarios tienen varios detalles, lo que destaca son todos los rasgos, luces y sombras que tiene el ambiente Ecuatoriano.

CONSTANTES

MAPA DE BITS  
PERSPECTIVAS  
DETALLES

VARIABLES

CROMÁTICA  
TRAZOS  
ESTILOS DE ILUSTRACIÓN











# STORYBOARD

## FRAGMENTO DEL GUIÓN

### ESCENA 1 (TRAILER)

PACO (sonriente camina muy alegre hacia el carro con una hoja dibujada un número uno y pega la hoja en el frente del carro)

Listo. Hoy es un hermoso día, Lili preparémonos para ir a la gran carrera y así demostraremos a todos que el equipo maravilla está dispuesto a ganar, jajaja.

### LILI

wuuuoooo !!! eso sí es alentador, bien dicho cabeza frita.

### ESCENA 2 JAIME DERRAPA

### ESCENA 3 PACO RALLA EL CARRO DE LUIS

### ESCENA 4 SE RÍEN A CARCAJADAS

### ESCENA 5 RICKY MIRA AL TERNERO

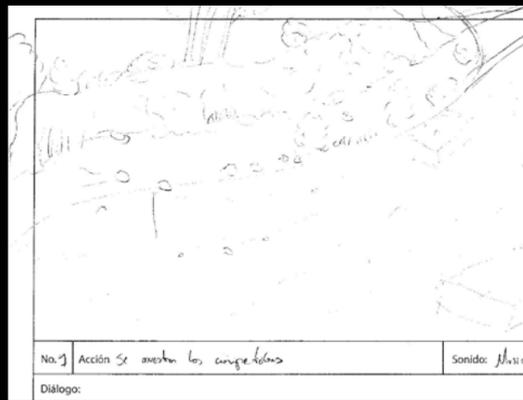
### ESCENA 6 PACO CORRE ESPANTADO

### ESCENA 7 PACO Y LILI BAJAN A TODA VELOCIDAD





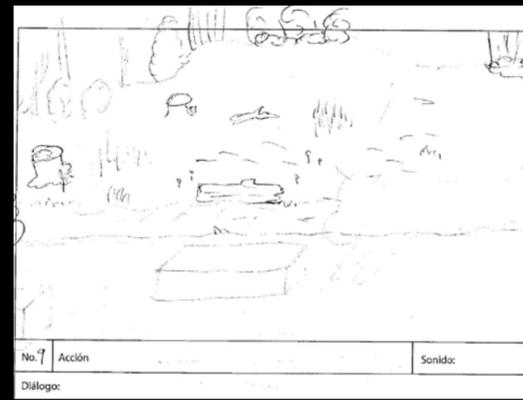
No. 6 Acción los niños bajan y se ven sin control  
Sonido:  
Diálogo:



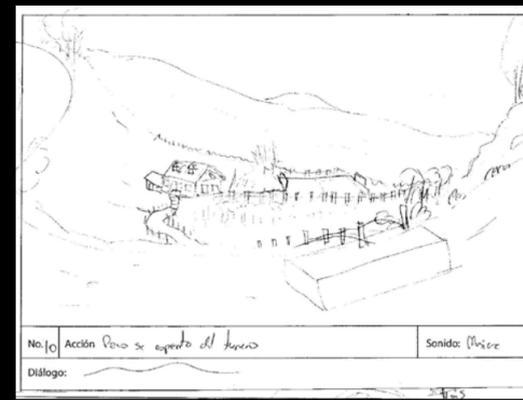
No. 7 Acción Se avientan las carpas de los  
Sonido: Música  
Diálogo:



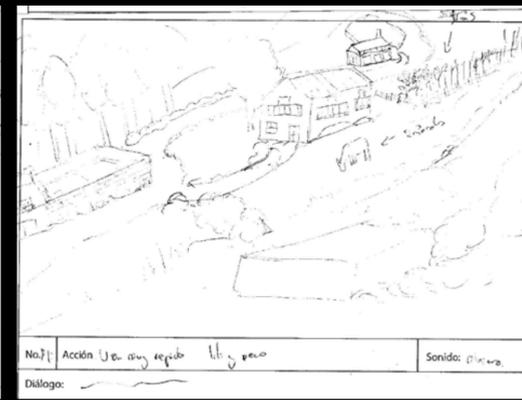
No. 8 Acción Dibujamos sobre el pasto  
Sonido:  
Diálogo:



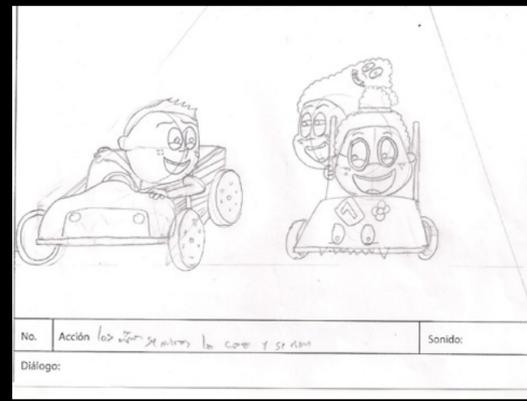
No. 9 Acción  
Sonido:  
Diálogo:



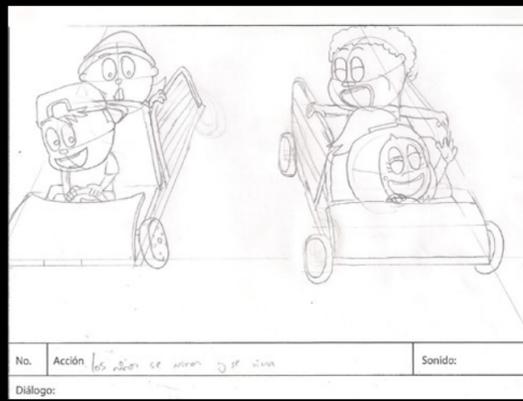
No. 10 Acción Pasa se espanta al perro  
Sonido: Música  
Diálogo:



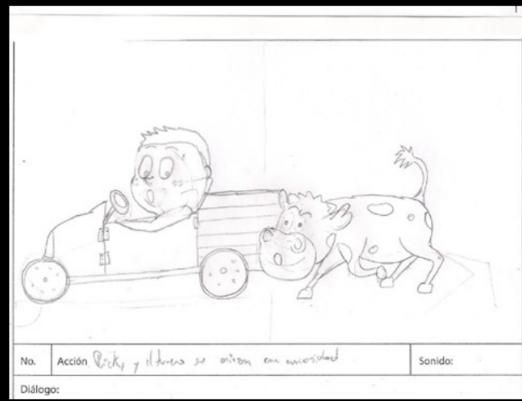
No. 11 Acción Un muy rápido lit y para  
Sonido: Música  
Diálogo:



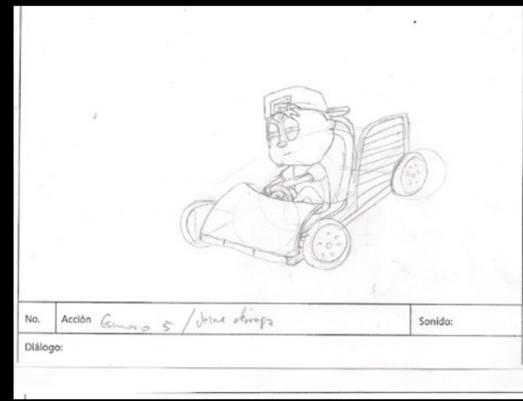
No. 12 Acción los niños se avientan la cara y se ríen  
Sonido:  
Diálogo:



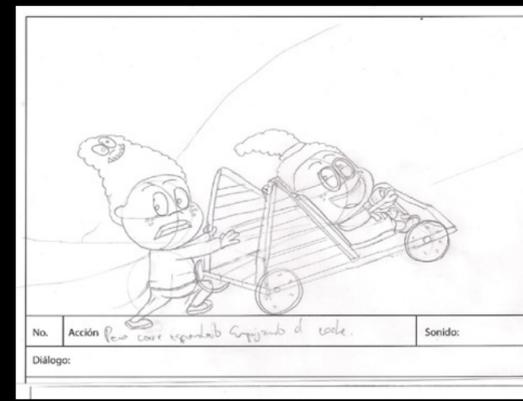
No. 13 Acción los niños se avientan de sus  
Sonido:  
Diálogo:



No. 14 Acción Ricky y el perro se avientan en su velocidad  
Sonido:  
Diálogo:



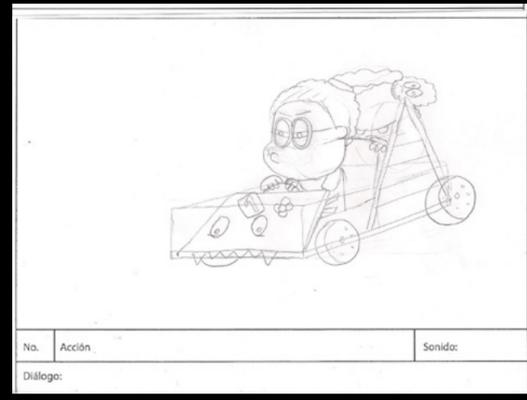
No. 15 Acción Gordo y Jaime chocan  
Sonido:  
Diálogo:



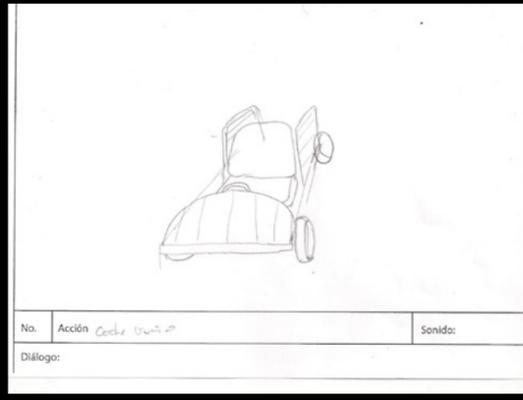
No. 16 Acción Pasa como se avienta el coche  
Sonido:  
Diálogo:



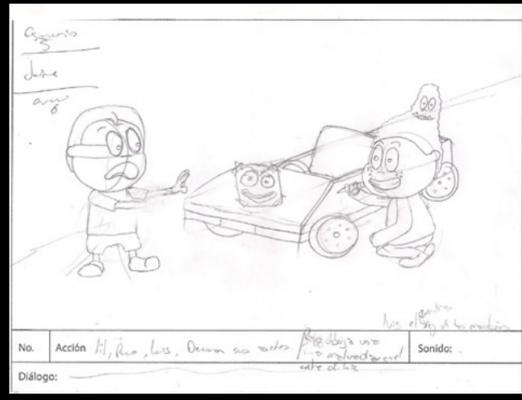
No. 17 Acción Pasa como se avienta el coche / tipo tipo  
Sonido:  
Diálogo:



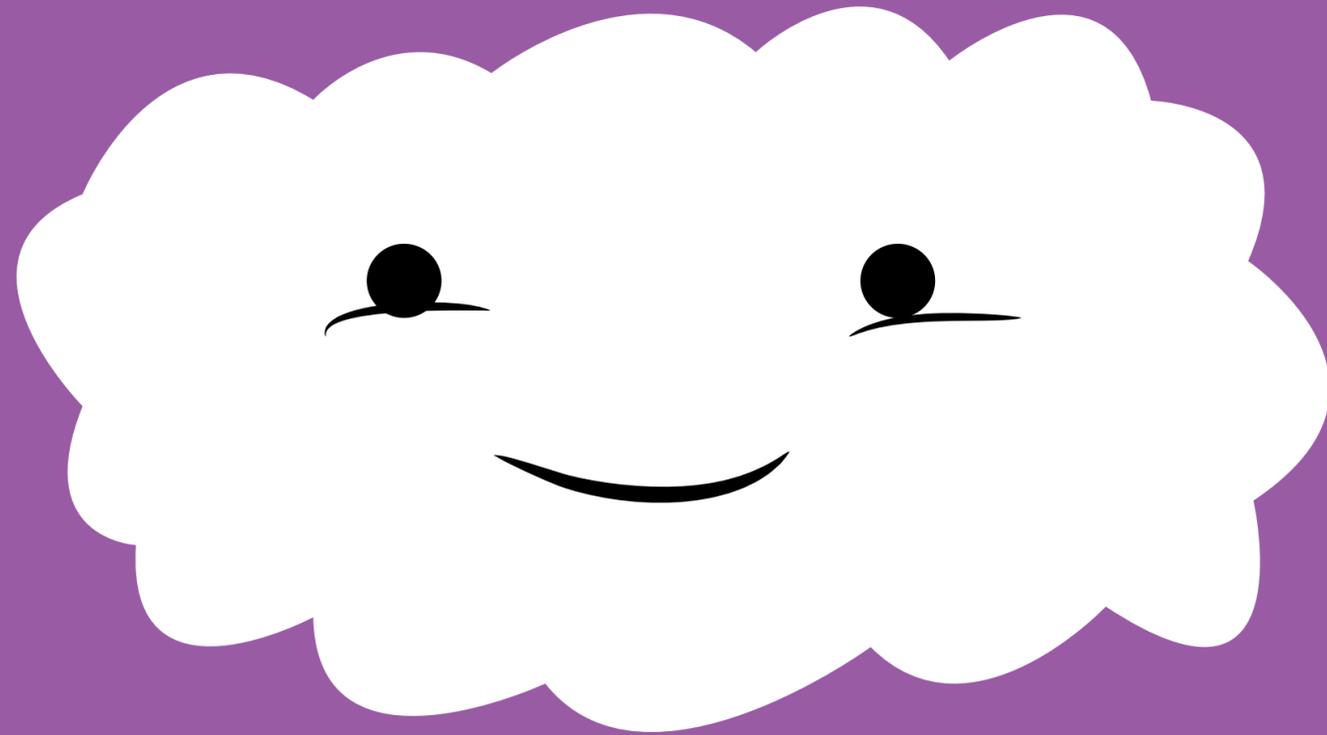
No. 18 Acción  
Sonido:  
Diálogo:



No. 19 Acción Cacha la cara  
Sonido:  
Diálogo:



No. 20 Acción H, R, L, S. Decoran sus coches  
Sonido:  
Diálogo:



# GRABACIÓN DE VOCES



Julián  
(PACO)



Se escogió a niños entre 6 a 11 años para que le den vida a los personajes y así mantener la esencia de los niños Ecuatorianos, lo que destaca es la naturalidad de su vocabulario día a día.



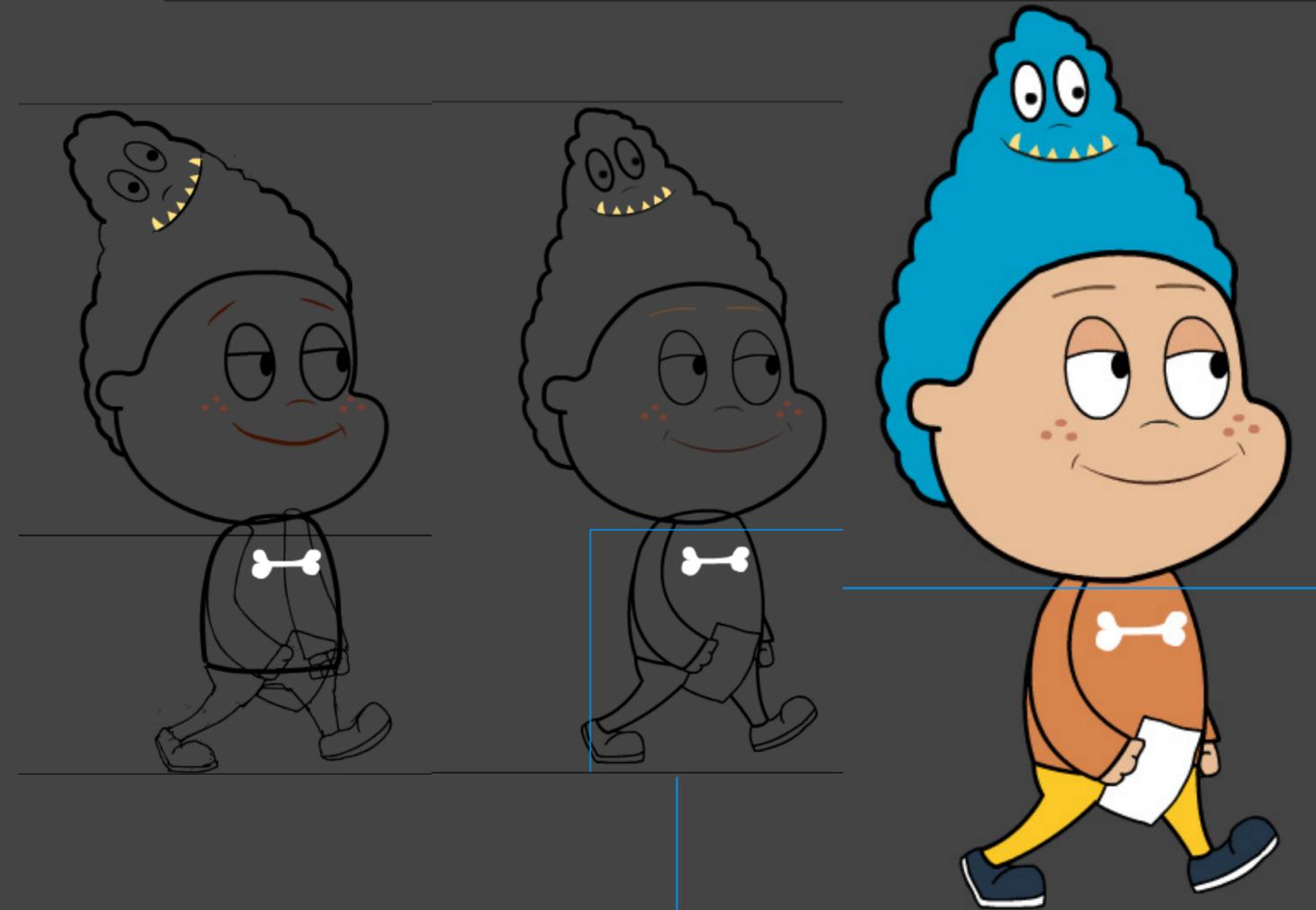
CAMILA  
(LILI)



# ANIMATIC

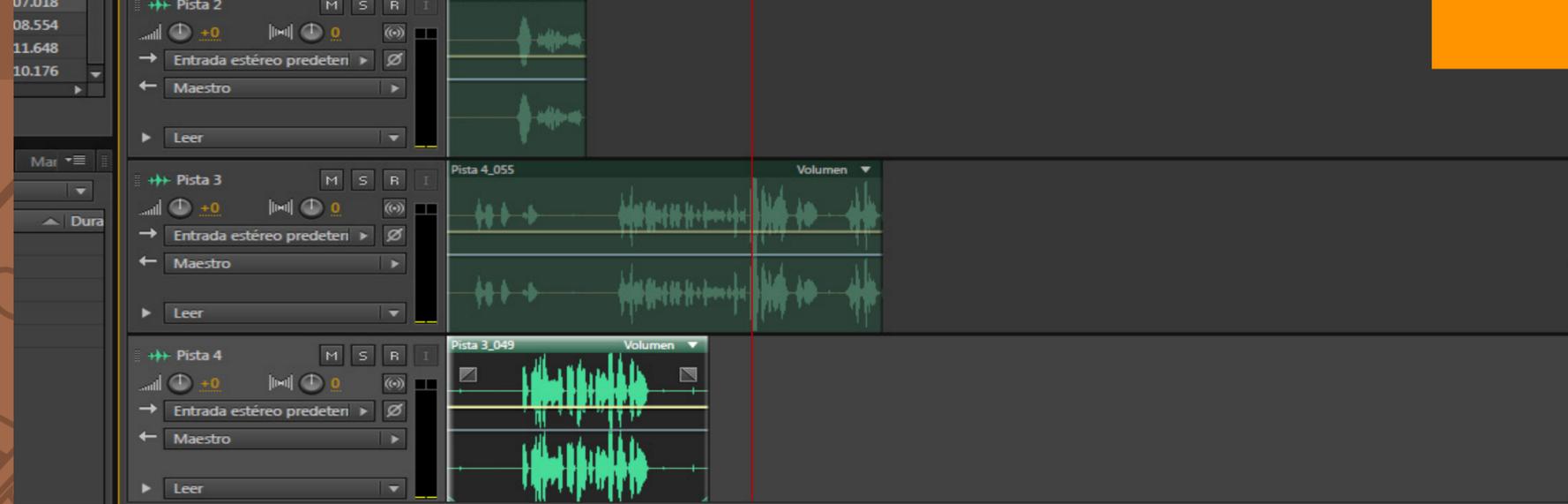


# LIMPIEZA Y COLOR



La limpieza se hizo paso a paso, frame a frame, corrigiendo errores con trazos más limpios y agregando color.

# MÚSICA Y EFECTOS DE AUDIO



**Miguel Sarmiento** es un músico Cuencano que aportó a la composición de la canción del trailer. La idea fue que sea una canción divertida de acuerdo al concepto dado, la idea se escogió entre varias.

Para los efectos de algunas escenas del trailer se utilizó materiales que simulen dichos actos, una vez grabados se le dió un tratamiento en el programa Adobe Audition, para luego ser montados al proyecto final. Algunos efectos gratuitos son del internet.

Rascándose el codo



Caminando

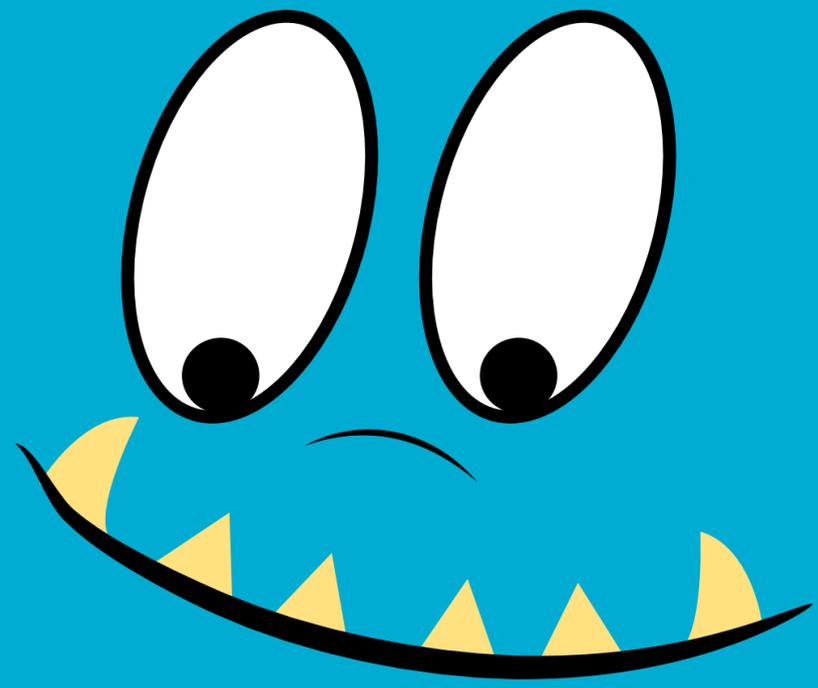


Carro sacudiéndose



Golpe en el carro

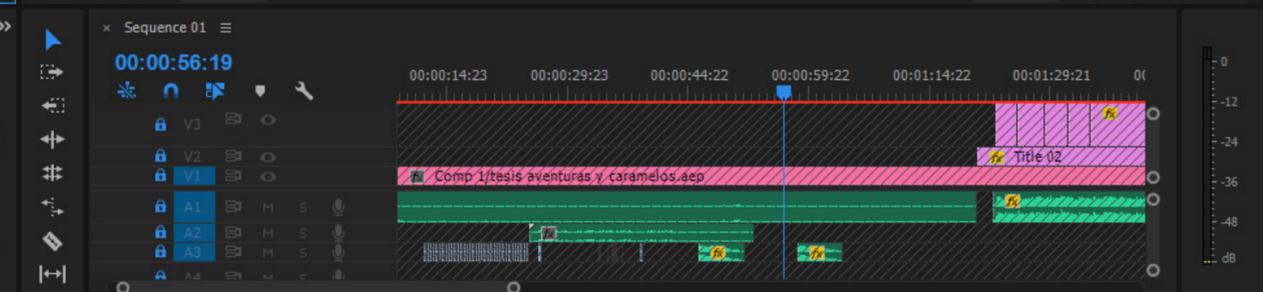
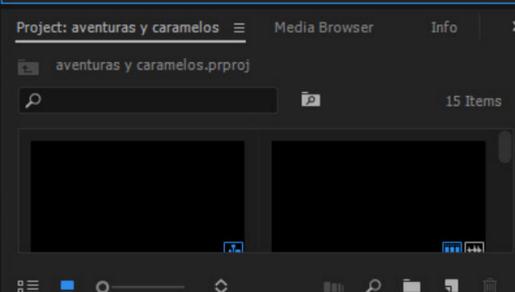
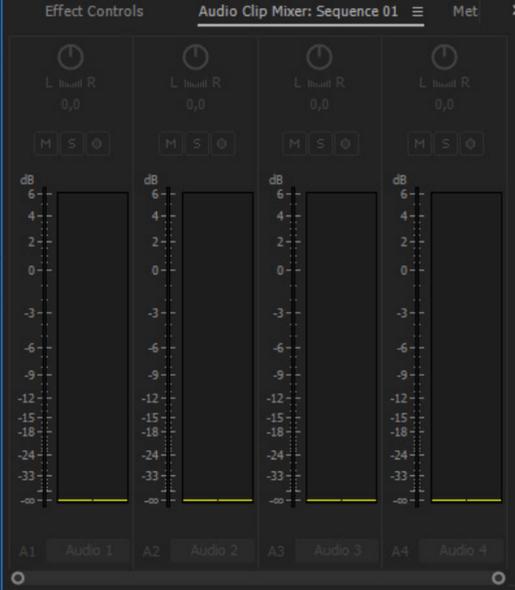
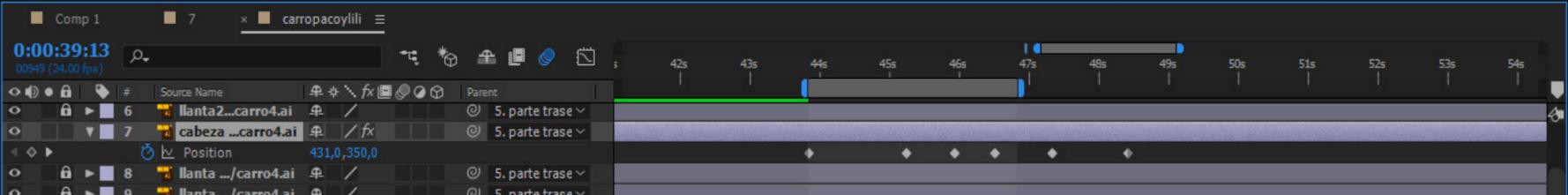
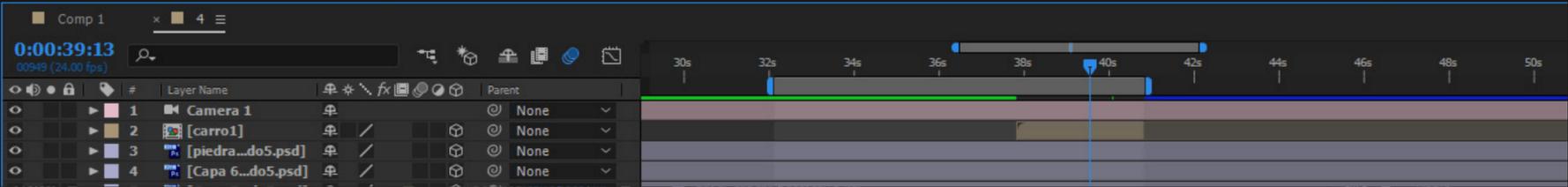
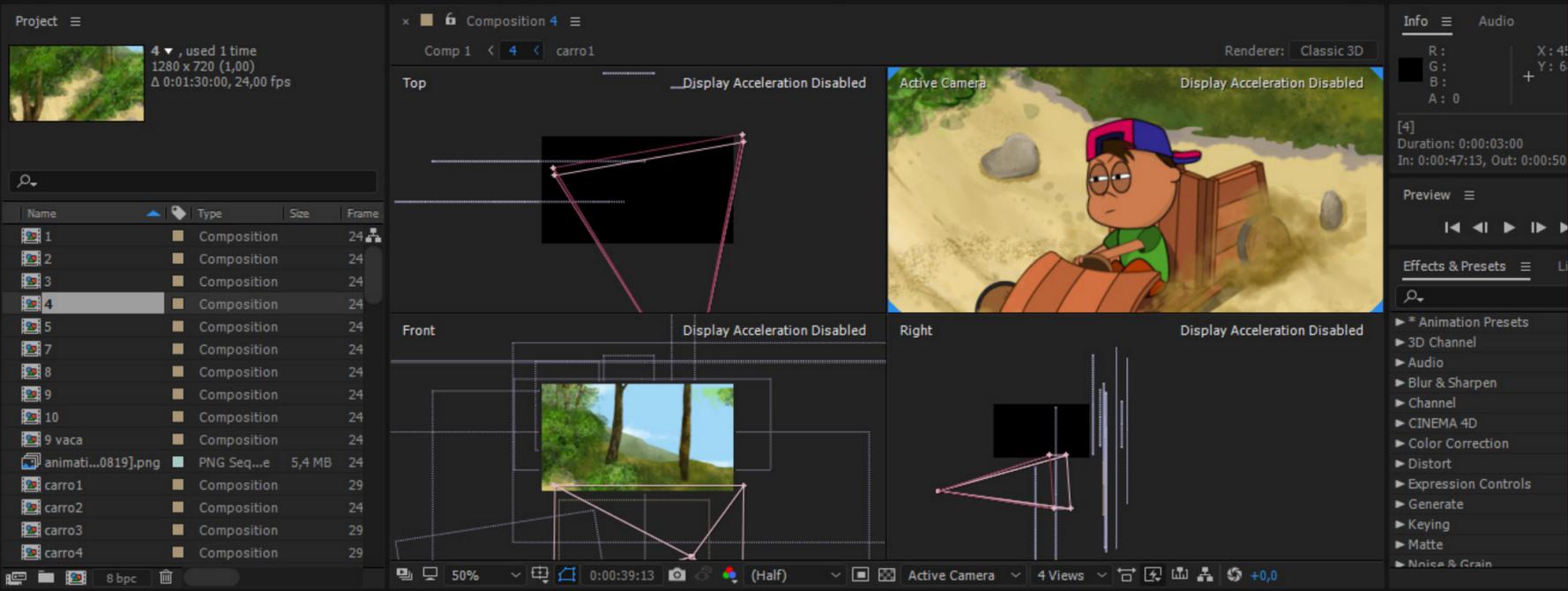




# ANIMACIÓN

The collage displays three screenshots of the Adobe After Effects interface, illustrating the workflow of a 3D animation project. Each screenshot shows a different view of the scene and the timeline.

- Top Screenshot:** Shows a 3D scene with a yellow sky and green ground. The timeline is at 0:00:07:19. The interface includes a 'Comp 1' panel with a list of layers (Composition, PNG Sequence, and Carro) and a '4 Views' panel showing Top, Front, and Right views. The 'Active Camera' view is selected.
- Middle Screenshot:** Shows a 3D scene with a blue sky, green hills, and a tree. The timeline is at 0:00:07:19. The interface includes a 'Comp 1' panel with a list of layers (Composition, PNG Sequence, and Carro) and a '4 Views' panel showing Top, Front, and Right views. The 'Active Camera' view is selected.
- Bottom Screenshot:** Shows a 3D scene with a blue sky, green hills, and a tree. The timeline is at 0:00:07:19. The interface includes a 'Comp 1' panel with a list of layers (Composition, PNG Sequence, and Carro) and a '4 Views' panel showing Top, Front, and Right views. The 'Active Camera' view is selected.



La animación fue hecha en a Adobe After Effects, este programa me permitió trabajar de una manera mucho más eficiente, gracias a la gran variedad de herramientas que se dispone ,para lograr una mejor dinámica llegando así a tener un resultado bastante favorable. Este programa es usado a nivel mundial por grandes animadores, logrando excelentes resultados.

Para juntar todos los elementos del trailer se utilizó el programa Adobe Premiere, este programa me permite acomodar la composición del After Effects como también los diferentes audios, así mismo como el render final en la calidad deseada.

CONSTANTES

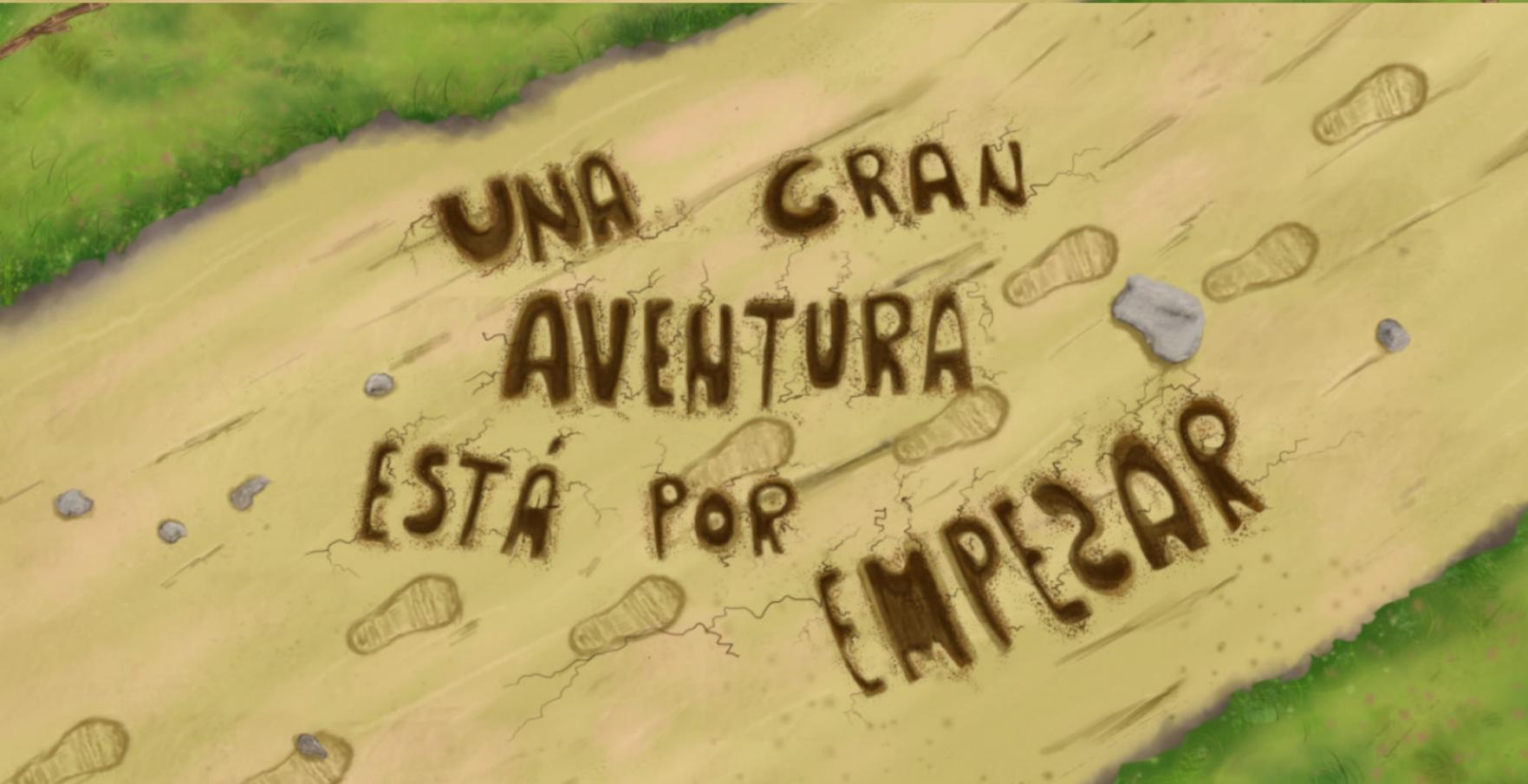
Animación 2D  
Movimientos de cámara  
Movimiento de planos  
Precomposiciones

VARIABLES

Distintos efectos  
Formato  
Velocidad de fotografías  
Tiempos  
Códigos







# VALIDACIÓN

La validación se realizó en la fundación Jefferson Pérez, donde despertó el interés de muchos niños cuando se inició la búsqueda de participantes para dar la voz a los personajes, donde también se les platicó acerca del proyecto, además de tener una conversación acerca de sus gustos y preferencias de dibujos animados. Estos niños ya tenían una idea de mi proyecto pero no les había dicho que día llegaría a mostrarlo, hasta que les dí la sorpresa.

Cuando los niños entraron al auditorio se emocionaron mucho ya que dos de sus compañeros participan en el trailer, todos estaban muy contentos e inquietos hasta que comencé a mostrar un poco de los personajes en digital, después llegó el momento de decir unas pequeñas palabras para todos y luego proyectar el trailer, todos quedándose en silencio por un momento hasta que los personajes comenzaron a actuar. Hubo sonrisas por parte de todos. Julián y Camila los niños que prestaron sus voces quedaron muy emocionados al ver a los personajes principales que interpretaron. Cuando empecé a aparecer las demás escenas todos veían muy atentos hasta que finalizó. Todos quedaron contentos pero querían ver más, así que pidieron que repita un par de veces más.

Al dar por finalizado muchos me conversaron y me pidieron que se realice un capítulo completo a lo que les conteste que posiblemente se llegara a realizar, donde también propuse que habría más participación de más personajes, mientras que otros niños me pidieron en nombre de el trailer para mostrar a sus papás.

Compartir mi proyecto de tesis con los niños fue una agradable experiencia ya que fue realizado a gusto y preferencia de ellos, quedándose felices por la propuesta entretenida, lo más emocionante fue que quieren que exista capítulos completos de la serie.



# CONCLUSIÓN

Como diseñadores de productos animados, es nuestra obligación tomar en cuenta a los niños y sus necesidades en la televisión nacional, para que tengan mayores alternativas de entretenerse con productos nacionales que puedan satisfacer esas necesidades. Hoy en día la tecnología nos brinda las oportunidades de hacer proyectos extraordinarios que pueden ir más allá de la imaginación y que siempre es bueno compartir con nuestros pequeños, la animación siempre estará presente en todos los lugares del mundo dándonos gustosos momentos de diversión y aprendizaje.

El objetivo de este proyecto fue aportar a la Televisión Nacional con un trailer animado de una serie televisiva dirigida a niños mostrando una propuesta que responda a las necesidades de los televidentes como la identidad ecuatoriana, paisajes representativos, tradiciones que ayuden a entender el entorno ecuatoriano. Todo esto resuelto con ilustraciones y animación 2D.

Efectivamente se logró proyectar la propuesta a niños tanto del target elegido como niños de otras edades a los cuales les llamó bastante la atención, pudiendo apreciar el trailer y querer ver capítulos completos, así demostrándose que les gustó mucho y que en verdad mi proyecto tiene futuro, quedándome muy feliz por mis objetivos realizados.

# RECOMENDACIÓN

Antes de elegir un tema para el proyecto de tesis, primero hagámonos estas preguntas:

¿En qué soy bueno?, ¿Qué quiero para mi vida?

Hazte todas las preguntas que puedas, de esa manera llegarás a pensar lo ideal para ti. Haz cosas que te gusten. Sé diferente al resto no importa lo complicado, lo complicado es bueno si sabes como hacerlo.

Antes de elegir tu tema ten en cuenta tus conocimientos obtenidos, tus destrezas y habilidades con las que puedas defenderte, cuando empieces el proceso te va a gustar, te asustará al principio pero lo lograrás si lo haces con perseverancia y disciplina.

Cuando tengas las ideas en tu mente elige la que te haga sonreír, con solo imaginarlo al inicio pues es más fácil saber hacia donde quieres llegar y creeme el resultado te sorprenderá.

Cuando empieces a desarrollar tu parte teórica busca bases sólidas para que puedas defenderte. Elige el target al que quieres llegar, procura elegir edades no tan extensas así tu producto será más sencillo desarrollarlo. Cuando hagas bocetos, haz todo lo que se te salga de la mente por más detallado o simple que sea.

Organízate en todas las fases del proyecto, hazlo por fechas, ponte un límite y cúmplelo.

Busca mentores que te motiven, si pierdes la emoción o la motivación en algún momento, pues que sea tu disciplina la que te impulse hacia adelante, cada boceto, cada ilustración, cada garabato te dará resultados.

Sobre todo cree en tí, hazlo con pasión, eso dependerá la calidad de tu producto.

# ANEXOS

## ÍNDICE DE IMÁGENES

img 1 <https://twitter.com/ecuadortravel/status/946830942366248960>  
img 2 <https://sucesosdeportivos.wordpress.com/2016/12/29/este-31-de-diciembre-coches-en-pimampiro/>  
img 3 [http://www.freepressseries.co.uk/news/10917394.Decline\\_in\\_black\\_and\\_white\\_TV\\_licences\\_in\\_Gwent/](http://www.freepressseries.co.uk/news/10917394.Decline_in_black_and_white_TV_licences_in_Gwent/)  
img 4 <http://pregon.me/un-nuevo-espacio-educativo-abre-las-puertas-en-san-lorenzo/smiley-hands/>  
img 5 <http://looneytunes.wikia.com/wiki/File:Looney-Tunes-Show-2.jpg>  
img 6 <http://www.rollonfriday.com/TheNews/EuropeNews/tabid/58/Id/4417/fromTab/36/currentIndex/0/Default.aspx>  
img 7 <https://franklandau.com/stories/alvaro-siza/>  
img 8 <http://www.iamag.co/features/interview-with-legendary-disney-animator-eric-goldberg/>  
img 9 <http://digitalani.blogspot.com/2016/11/que-es-un-animador-digital.html>  
img 10 <https://www.dailydot.com/parsec/gravity-falls-facts/>  
img 11 <http://www.animatormag.com/puppet/maynards-tv-ad-aardman/>  
img 12 <http://elsabernuncaestademas-orlandodaniel89.blogspot.com/2013/01/frankenweenie.html>  
img 13 <http://forbiddenplanet.blog/wp2013/wp-content/uploads/2014/10/Copy-2-of-Series-Pitch-Bible-1.png>  
img 14 <http://www.artofthetitle.com/title/adventure-time/>  
img 15 <http://disneychannel.disneylatino.com/los-7e>  
img 16 <https://piximus.net/fun/popular-animated-sitcom-characters-and-their-real-life-celebrity-twins>  
img 17 <https://www.christiantoday.com/article/dragon-ball-super-episode-85-86-spoilers-android-17-to-come-in-ep-86-ultimate-gohan-shows-up/106204>  
img 18 [https://www.guerra-creativa.com/es/p/guerracreativa/Los\\_disenos\\_de\\_logos\\_de\\_Angry\\_Birds](https://www.guerra-creativa.com/es/p/guerracreativa/Los_disenos_de_logos_de_Angry_Birds)  
img 19 <https://www.pinterest.com.mx/pin/389350330256212965/>  
img 20 <https://www.pinterest.com.mx/pin/481533385134817393/>  
img 21 <http://jackiealbano.com/pitches>  
img 22 <https://www.pinterest.com.mx/pin/402157441701435312/>  
img 23 <https://www.pinterest.com.mx/pin/855332154201065917/>  
img 24 <http://miarchivodeanimacion.blogspot.com/2010/04/tarzan-escenarios.html>  
img 25 <https://imgur.com/gallery/BN1XT>  
img 26 <http://www.mundotkm.com/us/tests/personaje-bob-esponja-eres>  
img 27 <https://www.behance.net/gallery/56037331/Bebida-Energizante-Paco-el-diseador>  
img 28 <https://elbardo.deviantart.com/art/Viking-ship-410067925>  
img 29 [https://www.behance.net/gallery/13428143/DUST-ECHO-\(Fides-in-Stellis-Virtus-in-Numeris-\)](https://www.behance.net/gallery/13428143/DUST-ECHO-(Fides-in-Stellis-Virtus-in-Numeris-))  
img 30 <https://www.deviantart.com/art/Space-Odissey-128607299>  
img 31 <https://i1.wp.com/www.chipsypc.com/wp-content/uploads/2013/03/storyboard4.jpg>  
img 32 <https://www.taringa.net/posts/info/6468505/Guion-cinematografico.html>  
img 33 <http://www.chicagonow.com/sox-stuff/2014/06/q-and-a-with-a-chicagonow-blogger-evan-altman-cubs-insider/>  
img 34-35 <http://diegogarciadibujos.blogspot.com/2010/08/algunos-bocetos.html>  
img 36 <http://cutundo.blogspot.com/2013/07/diseño-de-personajes-d.html>  
img 37 <https://www.artstation.com/artwork/WX2G3>  
img 38 <https://yamaikoblog.wordpress.com/2014/01/page/4/>  
img 39 <https://webadictos.com/2016/04/27/doblaje-la-vida-secreta-tus-mascotas-espanol/>  
img 40 [http://hero.wikia.com/wiki/File:Snowball\\_the\\_secret\\_life\\_of\\_pets\\_2.png](http://hero.wikia.com/wiki/File:Snowball_the_secret_life_of_pets_2.png)  
img 41 <http://oriolvidalstoryboards.blogspot.com/>  
img 42 [http://theloudhouse.wikia.com/wiki/File:S2E21A\\_Post\\_Production\\_2.jpg](http://theloudhouse.wikia.com/wiki/File:S2E21A_Post_Production_2.jpg)  
img 43 <https://herodeablazingcarpet.deviantart.com/journal/Every-Bugs-Bunny-Short-Reviewed-Part-5-463670197>  
img 44 [http://comunidad.wikia.com/wiki/Archivo:Looney\\_Tunes.jpg](http://comunidad.wikia.com/wiki/Archivo:Looney_Tunes.jpg)  
img 45 <http://marialaurabrenlla.com/proyecto-animaciones-app-wigetta/>  
img 46 <https://www.laguiadelvaron.com/toy-story-es-la-mejor-pelicula-animada-de-pixar/>  
img 47 [https://aminoapps.com/c/cartoon/page/blog/loud-house-vs-harvey-beaks/06wH\\_kuJYXGxJ60PKMRwMngxXvK0jBx](https://aminoapps.com/c/cartoon/page/blog/loud-house-vs-harvey-beaks/06wH_kuJYXGxJ60PKMRwMngxXvK0jBx)  
img 48 <https://www.taringa.net/posts/taringa/10237174/Los-Peques-los-duendes-de-la-Patagonia.html>  
img 49 <http://fdzeta.com/subir/images/4R7Xj.jpg>  
img 50 <http://imagenpoblana.com/17/02/10/las-leyendas-serie-animada-que-llegara-190-paises-por-netflix>  
img 51 <https://dotandline.net/when-bugs-bunny-beat-the-bible-59a761550245>  
img 52 <https://www.pinterest.com/pin/419257046530788239/>  
img 53 <http://www.loseternautas.com/2012/08/06/kripto-se-manda-unas-super-necesidades-en-hermoso-corto-animado/>  
img 54 <http://colorfulanimationexpressions.blogspot.com/2010/11/recently-ive-spent-more-time-studying.html>  
img 55 <https://www.pinterest.com.mx/pin/846676798667761204/?lp=true>  
img 56 [https://www.eldiario.es/cultura/cine/Chihiro-claves-pelicula-animacion-XXI\\_0\\_628887284.html](https://www.eldiario.es/cultura/cine/Chihiro-claves-pelicula-animacion-XXI_0_628887284.html)  
img 57 <https://www.amazon.es/PlayTales-El-erizo-globo-HD/dp/B00CBULPKG>  
img 58 <https://www.jotdown.es/2014/03/xii-razones-para-amar-a-gumball/>  
img 59 <http://gravityfallsclubmx.blogspot.com/2016/10/episodio-alternativo-de-gravityfalls-dg.html>  
img 60 <http://nofm-radio.com/2016/06/monorriel-2-gravity-falls-1x12-terror-sobrenatural-y-complejidad-emocional-para-dormir-a-gusto/>

## Trabajos citados

Américo, M., Chade de Grande, F., & Tobgyal da Silva, J. (Enero-Marzo de 2015). *Questión*, Revista especializada en periodismo y comunicación. Obtenido de [www.perio.unpl.edu.ar/question](http://www.perio.unpl.edu.ar/question)

Arévalo, J. M. (2004). Dialnet. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1125260>

Arrilucea, J. P. (05 de Mayo de 2016). El visualista. Recuperado el 19 de Diciembre de 2017, de <http://www.elvisualista.com/index.php/2016/05/05/que-es-un-mapa-de-bits-1/>

Barper, C. (30 de enero de 2013). *blog la sombra producciones*. Recuperado el 23 de diciembre de 2017, de <https://bloglasombraproducciones.wordpress.com/2013/01/30/que-es-el-stop-motion/>

Blair, P. (1994). *Cartoon Animation*. En P. Blair, *Cartoon Animation* (págs. 1-10). Walter Foster Publishing.

Cámara, S. (2006). *El dibujo animado*. Barcelona, España: Parramón.

Devesa, N. (2010). *Guionización de series de animación*. Barcelona-España: Eureka Media, SL.

Durán, A. R. (05 de Mayo de 2016). *Paredro*. Recuperado el 22 de Diciembre de 2017, de <https://www.paredro.com/el-bocetaje-es-una-etapa-esencial-de-todo-diseno/>

Field, S. (1995). *El manual del guionista*.

Gómez, M. (20 de Marzo de 2012). *Cice, la escuela profesional de nuevas tecnologías*. Recuperado el 27 de Diciembre de 2017, de <https://www.cice.es/noticia/md2012-tecnicas-esenciales-narracion-animacion/>

González, C. M. (2006). *Arte y cultura popular*. Cuenca.

Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual. (29 de septiembre de 2014). Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual. Recuperado el 08 de Enero de 2018, de <https://www.propiedadintelectual.gob.ec/como-registro-una-marca/>

Jones, T., Kelly, B., Rosson, A., & Wolfe, D. (2007). *Flash Cartoon*. New York: Friends of.

MARTULL, S. (31 de agosto de 2015). *Tutoriales sama sama studio*. Recuperado el 10 de Enero de 2018, de <http://tutoriales.sama-sama-studio.com/ilustraciones-vectoriales-que-son/>

Marx, C. (2007). *Writing for Animation, Comics, and Games*. Focal Press, Elsevier.

Mesa, Y. G. (15 de Abril de 2011). *tinta al sol*. Recuperado el 10 de enero de 2018, de <https://www.tintaalsol.com/2011/04/caracteristicas-de-un-buen-titulo/>

Meza, D. (29 de Octubre de 2015). *somos rapsoda*. Recuperado el 27 de Diciembre de 2017, de <https://somosrapsoda.wordpress.com/2015/10/29/la-musicalidad-de-las-historias-en-el-cine/>

Molano, A. (09 de Octubre de 2012). *Colombia Digital*. Recuperado el 12 de Enero de 2018, de <https://colombiadigital.net/actualidad/experiencias/item/3899-%C2%BFqu%C3%A9-es-la-ilustraci%C3%B3n-digital.html>

Moreno, M. O., & Tuxford, K. (s.f.). *Writers store*. Recuperado el 14 de Enero de 2018, de <https://www.writersstore.com/how-to-write-a-screenplay-a-guide-to-scriptwriting/>

Rafael Ràfols, & Colomer, A. (2003). *Diseño Audiovisual*. GUSTAVO GILLI.

Samaniego, M. C. (2008). *TELEVISIÓN Y EDUCACIÓN: DEL ENTRETENIMIENTO*. En M. C. Samaniego. Ediciones Universidad de Salamanca.

Scott, J. (2003). *How to Write for Animation*. New York: The Overlook Press.

Selby, A. (2009). *Animación, nuevos proyectos y procesos creativos*. Parramón.

Wells, P. (2009). *Fundamentos de la animación*. Parramón.

Williams, R. (s.f.). *Kit de supervivencia del animador*. London-New York: Faber and Faber.

Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development*. Focal Press, Elsevier.

Horno López, A. (2013) *La era digital del anime japonés*. *Historia y Comunicación Social*, Vol. 18 (Especial Octubre), Págs. 687-698.

Guerrero, E. (2010). *El desarrollo de proyectos audiovisuales: adquisición y creación de formatos de entretenimiento*. *Comunicación y sociedad*, 18 (1), 237-273.

## Anexo 2

## ABSTRACT

**Title:** Design and production of an animated trailer for a TV series aimed to children

Television is the main communication and entertainment mean in Ecuador. Unfortunately, local production faces serious creativity and quality problems. Child spectators are the most affected because there are few programs that are targeted to them, and since most of them are produced abroad, they do not answer to the necessities, culture and identity of Ecuadorian children. This project looks for fulfilling these shortcomings through TV cartoons that present characters and situations with which the little ones can identify and value themselves.

**Key words:** Animation, adventure, eduentertainment, storyboard, children, storytelling.

José Mauricio Yauri Rivera  
**Student**

Juan Carlos Lazo  
**Director**



Translated by,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Karina Durán'.

Karina Durán



