



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

TEMA:

**Teaser de serie animada 2D, para difusión de recetas
tradicionales de la costa ecuatoriana.**

AUTORA:

Bodero Sellán, Karla Mishel

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIADA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TUTOR:

Lic. Dumani Rodriguez, Alex Salomón, Mgs.

Guayaquil, Ecuador

14 de febrero del 2023



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Bodero Sellán, Karla Mishel**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**.

TUTOR

f. _____
Lic. Dumani Rodríguez, Alex Salomón, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lic. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 14 días del mes de febrero del año 2023



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Bodero Sellán, Karla Mishel**

DECLARO QUE:

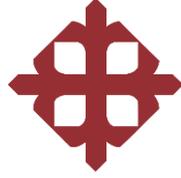
El Trabajo de Titulación, **Teaser de serie animada 2D, para difusión de recetas tradicionales de la costa ecuatoriana** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 14 días del mes de febrero del año 2023

LA AUTORA:

f. _____
Bodero Sellán, Karla Mishel



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Bodero Sellán, Karla Mishel**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Teaser de serie animada 2D, para difusión de recetas tradicionales de la costa ecuatoriana**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 14 días del mes de febrero del año 2023

LA AUTORA:

f. _____
Bodero Sellán, Karla Mishel

REPORTE DE URKUND

Guayaquil, 01 – 02 – 2023

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.
Director
Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio URKUND, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con las estudiantes: Bodero Sellán, Karla Mishel a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** de la mencionada estudiante.

URKUND	
Documento	Bodero_Tesis.docx (D157153632)
Presentado	2023-01-27 11:46 (-05:00)
Presentado por	alex.dumani@cu.ucsg.edu.ec
Recibido	alex.dumani.ucsg@analysis.orkund.com
Mensaje	Karla Bodero - Tesis Mostrar el mensaje completo
	0% de estas 23 páginas, se componen de texto presente en 0 fuentes.

Atentamente,

Alex S. Dumani Rodríguez
Docente Tutor

AGRADECIMIENTO

Gracias a mi familia, a mis papás por siempre apoyarme en mis intereses y en mis estudios, por motivarme cada vez que ven algo que hice y se sorprenden; a mis hermanos por soportar cada vez que les hago spam para que me den su opinión en algo, a la Mostaza y la Tostada por desvelarse conmigo en la mesa cada vez que estoy trabajando en la tesis. Gracias a todos los amigos que he hecho en la universidad y han hecho de estos los mejores años.

Karla Bodero Sellán

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo a mi familia que sabe lo mucho que me gusta la animación, el arte y la comida ecuatoriana, que han comido con gusto mis platos antes que supiera cocinar y han sido mis modelos antes que aprendiera a dibujar.

Karla Bodero Sellán



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lic. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lic, Lara Pintado, Jossie Cristina Mgs.

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Lic. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Mgs.

OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

Calificación

f. _____

Lic. Dumani Rodriguez, Alex Salomón, Mgs.

TUTOR

ÍNDICE

AGRADECIMIENTO.....	VI
DEDICATORIA.....	VII
ÍNDICE DE TABLAS	XIV
ÍNDICE DE FIGURAS	XV
RESUMEN	XVIII
ABSTRACT	XIX
INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA.....	4
1.1. Planteamiento del Problema	4
1.2. Justificación	6
1.3. Objetivo General	9
1.4. Objetivos específicos	9
1.5. Usuarios a los que va dirigido	9
1.6. Cronograma de actividades.....	10
1.7. Ambiente operacional de hardware y software	11
1.7.1. Hardware	11
1.7.2. Software.....	11
1.8. Beneficios Tangibles e Intangibles	11
1.8.1. Tangibles	11

1.8.2. Intangibles	12
1.9. Presupuesto de inversión	12
1.9.1. Hardware	12
1.9.2. Software.....	12
1.9.3. Costo del desarrollo	13
1.9.4. Costo total del proyecto	13
1.10. Marco Conceptual	13
1.10.1. Animación	13
1.10.2. Estilos de animación	14
1.10.2.1. Tradicional	14
1.10.2.2. Rotoscopía	15
1.10.2.3. Stop Motion.....	15
1.10.2.4. Digital.....	15
1.10.2.5. Animación 3D	15
1.10.3. Animación 2D Digital.....	15
1.10.4. Animación por acetato	16
1.10.6. Series web animadas.....	18
1.1.1. Realismo mágico en animación	19
1.1.2. Comida en la animación.....	21
1.1.3. Platos de la costa ecuatoriana	23

CAPÍTULO II	27
2.1. Descripción de producto.....	27
2.1.1. Descripción del teaser.....	27
2.2. Descripción del usuario	27
2.3. Especificaciones técnicas	28
2.4. La biblia del proyecto animado.....	29
2.4.1. Portada	29
2.4.2. Ficha técnica	29
2.4.3. El universo	30
2.5. Guión del capítulo piloto.....	32
Storyboard del teaser.....	38
2.6. Diseño de Personajes y fondos principales	41
2.7. Color script del teaser	51
2.8. Construcción de la línea gráfica / marca gráfica	52
2.9. Sinopsis (1 párrafo) de cada capítulo de la 1ra temporada.	55
2.10. Presupuesto	57
Presupuesto por capítulo.	57
Presupuesto Serie completa.....	58
2.11. Valor Comunitario	58
2.12. Validación del producto	59

2.12.1. Validación del público objetivo	59
CONCLUSIONES.....	60
RECOMENDACIONES	61
BIBLIOGRAFÍA	62
Anexos	66

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1: Ambiente operacional hardware</i>	<i>11</i>
<i>Tabla 2: Ambiente operacional software.....</i>	<i>11</i>
<i>Tabla 3: Propuesta de inversión Hardware.....</i>	<i>12</i>
<i>Tabla 4: Propuesta de inversión</i>	<i>12</i>
<i>Tabla 5 Costo de desarrollo</i>	<i>13</i>
<i>Tabla 6 Costo total proyecto.....</i>	<i>13</i>
<i>Tabla 7: Especificaciones hardware</i>	<i>28</i>
<i>Tabla 8: Especificaciones Software</i>	<i>29</i>
<i>Tabla 9 Presupuesto piloto.....</i>	<i>57</i>
<i>Tabla 10: Presupuesto piloto mano de obra</i>	<i>58</i>
<i>Tabla 11: Presupuesto piloto total</i>	<i>58</i>

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1: Cronograma</i>	10
<i>Figura 2. Metal family (2018)</i>	18
<i>Figura 3 Camp Camo (2016)</i>	18
<i>Figura 4 En el País de Bella Flor (1972)</i>	20
<i>Figura 5 Ponyo (2008)</i>	21
<i>Figura 6 El viaje de Chihiro (2001)</i>	21
<i>Figura 7 Luca (2021)</i>	22
<i>Figura 8 Encanto (2021)</i>	22
<i>Figura 9: Bee and Puppycat (2021)</i>	22
<i>Figura 10: A Goofy Movie (1995)</i>	22
<i>Figura 11: Portada Sazón Zambranez</i>	29
<i>Figura 12: Storyboard parte 1</i>	38
<i>Figura 13: Storyboard parte 2</i>	38
<i>Figura 14: Storyboard parte 3</i>	39
<i>Figura 15: Storyboard parte 4</i>	39
<i>Figura 16: Storyboard parte 5</i>	40
<i>Figura 17: Storyboard parte 6</i>	40
<i>Figura 18: Storyboard parte 7</i>	41
<i>Figura 19: Size Chart de personajes</i>	41
<i>Figura 20: Diseño de Luz Zambranez</i>	42
<i>Figura 21: Diseño de Carmen Zambranez</i>	43
<i>Figura 22: Diseño de José Luis Zambranez</i>	44

<i>Figura 23: Diseño de Héctor Zambranez</i>	45
<i>Figura 24: Diseño de Luz Zambranez flashbacks</i>	46
<i>Figura 25: Resturante escena 3</i>	47
<i>Figura 26: Mundo uno escena 20</i>	48
<i>Figura 27: Casa escena 1</i>	48
<i>Figura 28: Cocina escena 21</i>	49
<i>Figura 29: Mundo 2 escena 10</i>	49
<i>Figura 30: cocina escena 7 y 9</i>	50
<i>Figura 31: Tabla Escena 4</i>	50
<i>Figura 32: Restaurante escena 2</i>	51
<i>Figura 33: Color Script Teaser</i>	51
<i>Figura 34: Logo de Sazón Zambranez</i>	52
<i>Figura 35: Personajes Sazón Zambranez</i>	53
<i>Figura 36: Modelo de entrevista</i>	66
<i>Figura 37: Entrevista sujeto 1</i>	67
<i>Figura 38: Entrevista sujeto 2</i>	68
<i>Figura 39: Entrevista sujeto 3</i>	69
<i>Figura 40: Entrevista sujeto 4</i>	70
<i>Figura 41: Entrevista sujeto 5</i>	71
<i>Figura 42: Entrevista sujeto 6</i>	72
<i>Figura 43: Entrevista sujeto 7</i>	73
<i>Figura 44: Entrevista sujeto 8</i>	74
<i>Figura 45: Entrevista sujeto 9</i>	75

<i>Figura 46: Entrevista sujeto 10</i>	76
<i>Figura 47: Entrevista sujeto 11</i>	77
<i>Figura 48: Entrevista sujeto 12</i>	78

RESUMEN

La animación ha sido usada en otros países para demostrar su gastronomía a través de bellas historias en la cuales la preparación de un plato no es el enfoque principal, pero es uno de los indicadores principales sobre el tiempo y el lugar en que existe la historia, lo que demuestra una gran apreciación y respeto por su propia cultura. La gastronomía ecuatoriana no es algo que haya sido explotado pese a su distintivos sabores y apariencias estéticas, todo esto nace una falta de apreciación debido a las necesidades cada vez más aceleradas de las generaciones nuevas, que no tienen el tiempo para ser parte de los rituales que envuelven la comida típica y su preparación.

El propósito de esta tesis es, a partir de un análisis de la gastronomía ecuatoriana, desarrollar un teaser que pueda crear este interés en los jóvenes sobre la herencia cultural culinaria del Ecuador, que exploran temas de aventura y fantasía que mantengan la atención de los espectadores, con un acceso gratuito por medio de internet.

Palabras Clave: Animación 2D, Teaser, Gastronomía, Series Web

ABSTRACT

Animation has been used by other countries to demonstrate their gastronomy through beautiful stories where the dish isn't the focus, but an indicator for the place and time in which the story takes place, which shows a great appreciation and respect for their own culture. Ecuadorian gastronomy isn't something that have been exploited to its full potential despite its distinctive flavors and aesthetics, this is because of a lack of appreciation due to the growing needs of a more accelerated lifestyle that new generations have, they no longer have time to engage on the rituals that involve cultural food and its preparation

The purpose of this thesis is to study Ecuadorian gastronomy and produce a teaser for a show that could create interest from the youth about culinary cultural heritage in Ecuador, in which themes of adventure and fantasy keep the public engaged, all this being accessible for free access through the internet.

Keywords: 2D animation, Teaser, Gastronomy, Web Series

INTRODUCCIÓN

Es común hoy en día escuchar a personas admitir que ver comida en películas y series de animación les causa hambre, gracias a la habilidad que tienen los artistas y animadores de exagerar las partes más apetecibles; la comida dibujada puede ser más llamativa que el producto real, lo que incluso ha dado como resultado que algunos chefs intenten recrear lo visto en la ficción, con recetas únicas y diferentes.

Se entiende que el entretenimiento que se consume aumenta el interés de sus espectadores en cosas que anteriormente eran separadas por barreras culturales, es difícil negar que la comida vista en *El viaje de Chihiro* (2001) haya despertado el interés en la gastronomía japonesa para las personas que lo vieron. Así, a través de historias fantásticas, la comida y demás elementos culturales pueden ser reconocidos.

La comida ecuatoriana es muy colorida y llena de sabor, algo que es innegablemente parte de su cultura; sin embargo, esta gastronomía es algo ya común en la vista de los ecuatorianos. Cuando la comida típica es presentada como gourmet, es puesta de manera que se adapte al paladar de un gusto extranjero, desde su presentación hasta sus ingredientes, lo cual en sí hace que se pierda parte de la esencia del plato. Es difícil para una persona que ya percibe estos platos como comunes, entender todo el valor cultural que estos platos tienen por dentro. Por lo que es necesario hacer renacer el interés en los ecuatorianos por su propia comida.

Este trabajo pretende comprender la importancia de la gastronomía típica ecuatoriana de la costa, con el propósito de desarrollar el teaser de una serie que ayudaría a generar el interés de las generaciones nuevas en la comida típica, su cultura

y procesos; para de esta forma redescubrir la importancia de la comida como herencia cultural, que será distribuido por internet de manera gratuita para incluso aquellos que no han tenido la oportunidad de ser parte de las tradiciones gastronómicas del país.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA

1.1. Planteamiento del Problema

La gastronomía de cada cultura es un reflejo de su historia, sus raíces y sus luchas. En una época que precede a la globalización las comidas preparadas eran solo aquellas que provenían de su propia tierra, pero eso no limitaba su capacidad de crear platos únicos. Con el transcurso del tiempo, diferentes influencias, así como las restricciones y cambios sociales, influyeron en la preparación. Estos se presentaron como las colonizaciones, la migración y las diferentes maneras en que las culturas convergen dieron como resultado una nueva experiencia culinaria y cultural, como lo explica Cristiane: “La manera como se come, lo que se come, dónde se come y cómo se siente quien come con relación a la comida, son todos elementos relacionados con la identidad cultural” (2007)

Considerando el trasfondo de la gastronomía, siendo tan rico en potencial como enfoque de entretenimiento, existe una carencia de representación de la comida típica ecuatoriana en las series y películas de producción nacional. La gastronomía en particular es un elemento que se cruza con un interés común en la animación extranjera, ya que esta utiliza el recurso de los recursos de ilustración a su favor: colores, texturas y formas resaltan sus elementos más apetecibles. Aun así, al momento de crear media, siguen existiendo estigmas ya arraigados en el subconsciente popular.

La comida tradicional no es vista como algo gourmet ni es la primera opción de muchos ecuatorianos; nunca es vista con el potencial que tiene, con la historia que representa; la comida por su naturaleza es también un reflejo de clase, estatus y puede afectar la imagen del que la consume, y la comida nacional ecuatoriana, al igual que

ocurre en otras partes de Latinoamérica, es vista como menos ante su competencia: la comida extranjera.

A la mayoría de las personas que comen comida extranjera no les produce tal intensidad de sentimiento a sus paladares. Pero el simple hecho de comer comida extranjera es en sí mismo, al menos, una declaración implícita de respeto hacia la identidad cultural de pertenecer a un supermercado cultural mundial en oposición a una única cultura y cocina. (Matthews, 2002, p. 238)

Estas percepciones sociales sumadas a las necesidades actuales que acortan cada vez más el tiempo para preparar los alimentos tienen como consecuencia que la gente empieza a buscar alternativas rápidas, que pueden llegar a no satisfacer de la misma manera.

No hay tiempo para enseñar y aprender las recetas de familia, la tradición oral es transmitir conocimiento de manera hablada, y este es un ejemplo muy cotidiano que constantemente se deja de lado, las recetas de los abuelos pasadas por generaciones se pierden por una falta de comunicación, sumado a la cantidad de personas emigrantes ecuatorianos que buscan nuevas oportunidades en diferentes partes del mundo. Al buscar las recetas por internet los nombres de ingredientes se ven distorsionados al haber tantas recetas que se interponen entre sí, muchas veces los platos tienen diferentes variaciones con el mismo nombre en varios países, lo que hace que encontrar la versión ecuatoriana sea difícil de conseguir, pero esto no significa que no haya interés, en una era digital como la actual, la capacidad de compartir y enseñar las habilidades es cada vez más grande; al respecto, la UNESCO (2006) considera que los medios audiovisuales pueden ayudar a conservar la tradición oral.

Gracias a ejemplos previos del uso de animación 2D para representar alimentos y platos típicos en películas ya reconocidas, como *Ponyo* (2008) y *El viaje de Chihiro* (2001); o series que han tenido gastronomía como parte de sus tramas y para explorar los sentimientos de personajes, como *Tuca & Bertie* (2019) y *Bee and Puppycat* (2013), se puede considerar el uso de animación para herramienta que ayude a crear una perspectiva nueva a platos de comida tradicionales en una generación cuyo mayor atención se mantiene en línea.

¿Cómo podría el consumo de una serie animada motivar el interés en las nuevas generaciones a indagar y aprender sobre la herencia cultural culinaria?

1.2. Justificación

Es importante reconocer la necesidad que existe por el aprendizaje de nuestra cultura dentro del país mismo, siendo que existe programación de televisión abierta tal como “Educa: televisión para aprender”, que contiene enfoques educativos en relación a salud, cultura, historia y lógica matemática; este programa, según Suing (2015), tiene una recepción positiva por los niños de 8vo grado, la mayoría de los niños encuestados lo sintonizan; pero la cocina ecuatoriana no es algo que se promocioe como objeto principal cultural en el programa.

También hay que reconocer que, dentro de aspectos culturales, la comida típica es un material que implica más que solo lo tangible, las tradiciones alrededor de la alimentación también forman parte de los aspectos intangibles de la cultura ecuatoriana.

El aspecto más importante que debe mencionarse es que la condición patrimonial de cierta práctica, rito, etc., se hace explícita en el imaginario de un pueblo que ha considerado que determinado arte, objeto, práctica, expresión, etc.,

tiene un valor excepcional en su historia. Esa atribución de valor y de importancia reconocida por un pueblo se efectúa en el plano de lo simbólico, y se evidencia en la apropiación y puesta en práctica en la cotidianidad, en el reconocimiento como componente importante de su cultura, en su respeto, en su valoración, considerando que tal atribución es cambiante, inestable, lo que revela el carácter mutable del patrimonio, que se encuentra en un continuo proceso de transformación. Así, las cocinas entran a formar parte de esos valores reconocidos, como una expresión del pasado y presente de las culturas. (Unigarro, 2010, p. 205)

Además de la falta de interés de canales nacionales por promover la comida ecuatoriana como herencia cultural, también existe un aumento de uso de YouTube, por parte de niños para su entretenimiento por encima de la televisión, al mismo tiempo el contenido que consumen en esta plataforma no siempre es monitoreado por sus padres (Fuente-Alba, Veloso, 2020, p. 6), por lo que existe una necesidad de crear contenido que pueda satisfacer la necesidad de educar culturalmente y de mantener entretenidos a los niños.

Una vez que se toma en consideración este medio para compartir la serie animada, existe la posibilidad de preservar de patrimonio de manera más segura y permanente que la televisión.

La preservación de patrimonio y cultura mediante medios digitales es una discusión que se mantiene desde los inicios de la era digital, sin embargo, este resulta una tarea cada vez más complicada, con la monetización del acceso a la información, mucho material se ve encerrado bajo una pared de pago, con la cantidad de servicios

que existen en la actualidad, el acceso a todas las plataformas se dificulta más a la persona promedio. Esto no cambia el hecho que el internet tiene una cualidad que los medios tradicionales no tienen: Alcance global.

“Su cobertura global, su carácter multimedia, las posibilidades de participación de los propios usuarios -que dejan de ser meros receptores para convertirse también en productores de contenidos- hacen de Internet un medio propicio para la difusión cultural.”

(Subires, 2012, párr. 2)

Es importante para los ecuatorianos mantener la cultura a un alcance internacional y de fácil acceso, considerando que, según la ONU, en el 2019 el 6,85% de la población ecuatoriana son personas que migraron a otro país; la situación de emigrante puede llevar un proceso de aculturación, por la condición repentina de adaptarse a las reglas de una cultura mayoritaria.

Este proceso puede tener resultados negativos si no es tratado de manera adecuada, como explica Rothe (2006) “si la identidad del inmigrante es devaluada y denigrada en el nuevo país y si el inmigrante se identifica con esa imagen devaluada y denigrada, esto puede convertirse en un “odio étnico dirigido contra sí mismo”” (p. 49)

Considerando todos los factores: El interés por parte de niños ecuatorianos por entretenimiento cultural, el uso del internet como medio de comunicación masiva, los emigrantes ecuatorianos que buscan aprender de su cultura de manera segura; la creación de una serie web resultará en una mayor difusión de recetas ecuatorianas en familias ecuatorianas por todo el mundo, reviviendo tradiciones que reúnen a toda la familia para la creación de platos típicos de la costa.

1.3. Objetivo General

Desarrollar un teaser de una serie web animada 2D, que promocióne recetas de la costa ecuatoriana como herencia cultural en las familias del país y emigrantes.

1.4. Objetivos específicos

- Identificar y caracterizar las tres recetas más representativas de la costa ecuatoriana.
- Desarrollar un teaser animado para su difusión y testeo.
- Desarrollar el Dossier o biblia del proyecto.
- Implementar un canal web como herramienta de difusión.

1.5. Usuarios a los que va dirigido

La serie es apta para todo público y de manera particular en niños de 8 a 15 años, con el propósito de ser disfrutado en familias ecuatorianas, donde distintas generaciones puedan conectar con las diferentes tradiciones que se crean alrededor del ritual de cocinar y compartir comida, con un énfasis en crear interés en las generaciones más jóvenes de la costa ecuatoriana.

1.7. Ambiente operacional de hardware y software

1.7.1. Hardware

Cantidad	Equipos	Características	Ubicación
1	Laptop	*Procesador Core i5-10300H CPU *Tarjeta NVIDIA GeForce GTX 1659Ti *8GB de memoria RAM	Residencia
1	Tableta Gráfica	*xp-pen Artist 12	Residencia
1	Escáner	*CanonScan Lide 25	Residencia
1	Celular	*Samsung Galaxy J7 2016	Residencia
1	Hojas para pintar	*Block Mix Media Fabriano 14,8 X 21 Cm	Residencia
1	Barniz	*Barniz En Spray Acabado Brillante	Residencia
4	Pintura acrílica	*Pintura acrílica PEBEO 120 ml	Residencia
2	Resma hojas de acetato A4	*Platinum Overhead Projector Film	Residencia

Tabla 1: Ambiente operacional hardware

1.7.2. Software

Descripción	Versión	Observación
Adobe Photoshop	CC 2021	Herramienta para dibujo, diseño y edición de imágenes.
Adobe Audition	CC 2022	Herramienta para edición de audio.
Toon Boom Harmony	20 Premium	Programa para crear animaciones 2D
Storyboard Pro	20 Premium	Programa para crear storyboards y animatics.
Adobe After Effects	CC 2021	Herramienta para creación de efectos y montaje de video.
VueScanner	9	Escáner para diferentes dispositivos.

Tabla 2: Ambiente operacional software

1.8. Beneficios Tangibles e Intangibles

1.8.1. Tangibles

- Las personas podrían conseguir recetas desde una sola fuente confiable.
- Ayuda visual y explícita de los pasos a seguir para crear un plato.
- Acceso fácil y gratuito a información cultural gastronómica ecuatoriana.

1.8.2. Intangibles

- Un crecimiento de interés en personas ecuatorianas en conocer más sobre la gastronomía de su país.
- Una forma de experimentar su cultura desde el extranjero para los ecuatorianos emigrantes.
- Un vínculo entre las diferentes generaciones de ecuatorianos.

1.9. Presupuesto de inversión

1.9.1. Hardware

Cantidad	Equipos	Características	Precio
1	Laptop Dell G3 15	*Procesador Core i5-10300H CPU *Tarjeta NVIDIA GeForce GTX 1659Ti *8GB de memoria RAM	\$2.058,24
1	Tableta Gráfica	*xp-pen Artist 12	\$150
1	Escáner	*CanonScan Lide 25	\$20
1	Celular	*Samsung Galaxy J7 2016	\$80
1	Hojas para pintar	*Block Mix Media Fabriano 14,8 X 21 Cm	\$9,55
1	Barniz	*Barniz En Spray Acabado Brillante	\$12,56
5	Pintura acrílica	*Pintura acrílica PEBEO 120 ml	\$6,40
2	Resma hojas de acetato A4	*Platinum Overhead Projector Film	\$30
		Total	\$2.422,35

Tabla 3: Propuesta de inversión Hardware

1.9.2. Software

Descripción	Versión	Precio
Adobe Photoshop	CC 2021	\$20,99/mes *3
Adobe Audition	CC 2022	\$20,99/mes *2
Toon Boom Harmony	20 Premium	\$64,50/mes *4
Storyboard Pro	20 Premium	\$67,50/mes *1
Adobe After Effects	CC 2021	\$20,99/mes *2
VueScanner	9	\$49,95
	Total	\$522,38

Tabla 4: Propuesta de inversión

1.9.3. Costo del desarrollo

Etapas	Duración	Personal	Sueldo personal	Subsuelo total
Investigación	24 horas	1 investigadores	\$5 /hora	\$120
Preproducción	166 horas	1 artistas	\$10/hora	\$1.660
Producción	336 horas	1 artistas	\$10 /hora	\$3.360
Postproducción	44 horas	1 editor	\$8 /hora	\$352
		Total		\$5.492

Tabla 5 Costo de desarrollo

1.9.4. Costo total del proyecto

Descripción	Valor Total
Hardware	\$2.422,35
Software	\$522,38
Costo de desarrollo	\$5.492
Total	\$8.436,73

Tabla 6 Costo total proyecto

1.10. Marco Conceptual

1.10.1. Animación

Animación es la técnica de comunicación que usa el proceso de dar la ilusión de vida a algo inanimado mediante secuencias de imágenes que se unen y crean movimiento. Generalmente usado en el cine, la animación es una expresión artística y de comunicación que se presenta para jugar con lo fantástico gracias a su estilo.

Se propone entender la animación como un lenguaje que hizo surgir el cine (fotografía animada), y es específicamente, aquella imagen en movimiento, que, mediante su forma o movimiento irreal, proporciona un nuevo mundo, un universo que sólo ella puede expresar. (Agredo, 2018, p 46)

Esto es explicado por medio del origen de la palabra en sí, que, según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, su origen viene del latín es “animatio” compuesto por “anima” que significa Alma y el sufijo “tio” que indica acción o efecto, en un sentido artístico un animador es alguien que le da vida a un personaje u objeto. Gracias a las distintas técnicas que existen, el objeto puede ser un dibujo, un muñeco físico o enteramente digital, sin embargo, el objetivo sigue siendo reflejado: darle vida mediante el movimiento.

1.10.2. Estilos de animación

“Previo a la invención de la fotografía y del video, nuestro recurso para conocer a una persona o un lugar que no estaba a nuestro alcance era el arte: la pintura y el dibujo principalmente.” (Pérez, 2021). Con los nuevos recursos tecnológicos, se ve en la oportunidad de combinar las diferentes maneras de ver el mundo, video y dibujo fueron los inicios de la animación como se la conoce, y al pasar los años se crearon distintos estilos que usan técnicas distinguidas, tales son la animación tradicional, rotoscopía, stop motion y la animación digital.

1.10.2.1. Tradicional

La animación tradicional describe una técnica donde se usan dibujos hechos a mano, hechos a lápiz y en células de acetato, eran utilizados en dibujos animados antiguos, siendo la primera forma de animación.

1.10.2.2. Rotoscopía

Animación que imita una referencia real, para crear un efecto de movimiento más fluido y realista, generalmente consiste en recrear el movimiento por encima de la referencia y adaptarlo al estilo a animar.

1.10.2.3. Stop Motion

El stop motion es un estilo de animación que se hace tomando fotos de algún objeto real de manera que simule movimiento, siendo cada fotografía un cuadro que se usará.

1.10.2.4. Digital

La animación digital engloba diferentes tipos de animación creados en computadora, tales como 3D, 2D digital, CGI, es una de las técnicas más utilizadas en la actualidad, en ocasiones creadas para que imite algún estilo tradicional.

1.10.2.5. Animación 3D

La animación 3D es un estilo de animación por computadora que simula elementos de 3 dimensiones. Se utiliza programas 3D que pueden crear simulaciones y modelos de productos, assets para videojuegos, marketing, películas y series gracias a su versatilidad.

1.10.3. Animación 2D Digital

La animación 2D es también considerada como animación tradicional, es la simulación de movimiento de imágenes en secuencia dentro de espacios bidimensionales, puede ser creada por medios digitales y tradicionales, en sus inicios

creada por células de acetato, hoy en día es creada mayormente a computadora, con diferentes programas de uso libre y pagados, entre los más conocidos se encuentran Toon Boom Harmony, OpenToonz, TVPaint y Krita.

Existen dos maneras mayormente usadas para crear animación 2D para series: Animación a mano y riggeada, la primera describe el proceso de dibujo individual de fotograma, mientras la animación por rig utiliza un esqueleto que conectan las diferentes partes del personaje a animar. Es común también que se combinen con el propósito de agilizar el proceso de animación.

1.10.4. Animación por acetato

Animación por acetato es la forma más tradicional de animación, que involucra personajes dibujados a mano en hojas de acetato que se colocan frente a fondos pintados. Era usado en películas, tales como Blancanieves (1937) y en series, como Bob Esponja (1999), en la actualidad no es una de las técnicas más usadas, sin embargo, aún hace presencia en cortos para festivales como Being a dog (2021) de Felix Swahn.

El proceso de varios cortos y animaciones en acetato creada por artistas independientes están documentadas en la web con el propósito de ser usado como recursos para personas interesadas en el medio.

El proceso de animación por acetato es uno distinto al de animación digital, por lo que es necesario realizar una investigación previa a su uso y manejo, la animación por acetato utiliza hojas de acetato, que actualmente son usadas para impresión láser, cada célula será un fotograma en la animación, usa la tinta por la parte delantera, y se pinta con acrílicos en la posterior, es necesario usar guantes y proteger las hojas, ya que es

fácil que se llene de partículas o pelos; tradicionalmente, para poder grabar las células se usa una cámara multiplano, sin embargo, también se pueden escanear.

1.10.5. Series Animadas

Las series tradicionalmente son consideradas aquellas que fueron desarrolladas con el propósito de ser emitidas en televisión, muchos de los primeros cortos animados eran hechos con el propósito de ser mostrados en la pantalla grande, por lo que cortos como Merry Melodies o Félix el gato no suele ser consideradas series en sí, incluso a personajes como Felix se lo considera la primera estrella animada del cine, la primera serie hecha con el explícito propósito de ser hecha para televisión de animación fue Crusader Rabbit, la cual duraba 4 minutos por capítulo, creada en 1949.

Al pasar los años, para la década de los 60's y 70's la animación para televisión se volvió más popular, en esta década nació el estudio Hanna-Barbera, la cual utilizaba métodos que eran más económicos para animar que les permitió crear distintas series como Scooby-Doo, Los Picapiedra y El oso Yogui.

En el año de 1983 se creó Disney Channel, el canal al ser un nuevo experimento se dedicaba a pasar cortos clásicos, gracias a su previa experiencia lograron hacer un show que cumplía con las expectativas de Disney: Ducktales, la cual fue un éxito. Unos años más tarde en 1992 nació Cartoon Network, a diferencia de Disney Channel, este buscaba solo tener dibujos animados en su programación, adquiriendo propiedades ya existentes para estrenar, siendo su primer programa The Moxy & Flea Show, pero estos personajes solo eran anfitriones que mostraban cortos animados, el primer show serializado original Cartoon Network es el Fantasma del Espacio de Costa a Costa, que era un programa de Talk show parte del bloque nocturno del canal.

Hoy en día el mundo del entretenimiento ha cambiado severamente, lo cual ha dejado muchos problemas dentro de la industria de la televisión por cable, siendo la preferencia de muchos servicios de streaming tales como Netflix, donde las series de animación originales también han sido éxitos rotundos, ahora con catálogos más diversos para distintas edades.

1.10.6. Series web animadas

Desde los inicios de internet, previo a la globalización de YouTube como el repositorio principal para video en el internet, ya existían plataformas, tales como NewGrounds, que permitían subir contenido flash, y eran utilizadas por creadores para mostrar al mundo sus series web. Tales como Eddsworld (2004), que era creador en ese



Figura 2. Metal family (2018)



Figura 3 Camp Camo (2016)

tiempo, por un estudiante de colegio inglés.

La accesibilidad que presenta el internet, junto con la libertad creativa que presenta para creadores independientes que no quieren ver sus series alteradas por empresas grandes, creó un boom durante los años 2010s, cuando YouTube se empezó a establecer no solo como una plataforma mainstream, sino también como una fuente de

trabajo viable para estudios e independientes. También cabe destacar que muchas de las series que nacieron de esta época buscan un público más maduro que lo que se encuentra en canales como Cartoon Network, tales como Camp Camp (2016) y Metal Family (2018)

Empresas preestablecidas empezaron a usar la plataforma para llegar a un público que ya no sintonizaba la televisión, creando sus series originales web para promocionar sus variantes televisadas y demás productos, tales como Monster High (2010), una serie web creada por Mattel para promocionar las muñecas de mismo nombre.

De acuerdo con un estudio realizado en Estados Unidos por Arindam Bhunia en el 2018, el 94% de series web son distribuidas a través de YouTube, por lo tanto, se entiende que existen muchas series actuales que pueden sobrevivir dentro de la plataforma sin ningún problema, y para muchos las series web son el futuro del entretenimiento.

1.1.1. Realismo mágico en animación

El realismo mágico generalmente es usado para describir un estilo literario que tienen sus inicios en América Latina, sus detalles característicos son el uso de elementos mágicos en la vida cotidiana. Este género tiene un gran potencial para ser explorado mediante medios artísticos, lo cual se puede ver en trabajos como los de Gonzalo Endara Crow, un conocido artista ecuatoriano que utiliza la cultura como su inspiración. Sus paisajes muestran vistas fantasiosas que comparten paisajes de pueblos del páramo ecuatoriano, usando su arquitectura y naturaleza. Estos son elementos importantes en

la base del realismo mágico, Abate nos comenta que el mestizaje cultural es su principal ámbito referencial, revalorizando la historia nativa americana previa a la colonización. (1997, p 153)

Asimismo, se pueden ver ejemplos de realismo mágico en la animación actual en películas como Encanto (2021), que utiliza elementos narrativos para sobresalir como parte del género del realismo mágico, como indica Boira, “entre las características principales de este movimiento literario destaca la visión de lo sobrenatural sin asombro y de lo natural con máxima perplejidad. También la presencia de hipérbolos y exageraciones, y la importancia de las familias y la genealogía.” (2022)

Incluso yendo a los inicios de la animación en Latinoamérica, se notan reflejos del realismo mágico en el corto animado, En el País de Bella Flor (1972), la película al igual que muchos trabajos latinoamericanos, es una crítica política, usando elementos fantásticos como parte del ambiente.

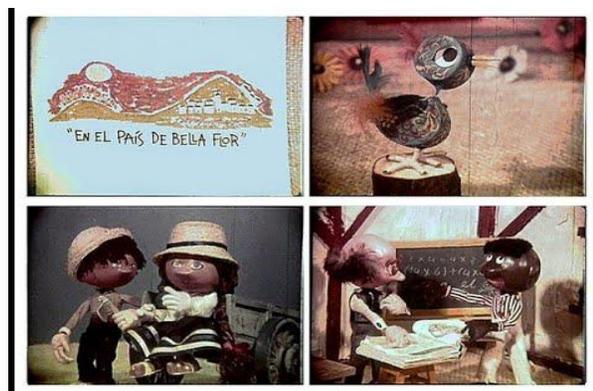


Figura 4 En el País de Bella Flor (1972)

1.1.2. Comida en la animación

La comida es algo que depende fuertemente de otros sentidos además de la vista para ser disfrutado, su sabor y olor todos influyen en la perspectiva del consumidor, por eso es algo que se puede considerar difícil de recrear, al ser algo lleno de textura y colores, representa un reto para muchos, sin embargo, el medio de animación permite exagerar detalles de manera que se vea más apetecible, hay varios casos donde la estética sola crea un interés por un plato de comida nuevo para audiencias internacionales, tales como es el caso de las escenas que involucran comida en las películas de Studio Ghibli.



Figura 5 Ponyo (2008)



Figura 6 El viaje de Chihiro (2001)

Conocer el proceso e ingredientes que tiene un plato, además de estar familiarizado con su sabor, ayuda al momento de saber cómo representarlos de manera adecuada. En un Tweet hecho por la cuenta oficial de Studio Ghibli, como respuesta a una pregunta sobre cómo lograban que el arroz se vea tan deliciosas, respondieron “Es gracias a que Hayao Miyazaki cocina sus propios platos”.

Tanto en las películas de Miyazaki, como en películas 3D, la comida es un reflejo de la cultura que representan en dicho filme, y todo el ritual que ocurre alrededor de ella,

son detalles importantes que sirven como un elemento narrativo, para mostrar relaciones entre personajes y establecer escenas.



Figura 7 Luca (2021)



Figura 8 Encanto (2021)

Hay que tomar en cuenta que el nivel de detalle que utiliza en películas como estas no suele ser la norma, sin embargo, el hecho de conocer la comida sigue siendo lo que permite su ilustración adecuada, la exageración, tales como el hilo de queso derretido que se desborda de la pizza, que suele ser utilizado varias veces en la animación occidental, nace de un entendimiento de lo que hace atractiva a la pizza en sí.



Figura 9: Bee and Puppycat (2021)



Figura 10: A Goofy Movie (1995)

Con esto, se puede entender que la mejor manera de animar comida, basada en ejemplos existentes, es explotar los aspectos que más se conocen de la misma.

1.1.3. Platos de la costa ecuatoriana

La comida de la costa ecuatoriana es diversa y llena de sabores, al ser una tradición mayormente pasada de manera oral, sus variaciones son abundantes; sin embargo, estas memorias crean un recuerdo colectivo, al tener ciertos aspectos de estas que son valores estáticos, que se respetan y mantienen en las distintas presentaciones del mismo plato.

Los alimentos más populares en la costa ecuatoriana involucran mayormente mariscos, plátano y achiote, lo cual contrasta con sus opciones de la sierra, que se destacan por su maíz, fréjoles y carne de cerdo, según Catalina Unigarro Solarte en el libro Patrimonio cultural alimentario (2010).

Así, considerando su popularidad y consultando fuentes populares como blogs, tales como Medio Milón y Mochileando por el mundo, además artículos de periódicos ecuatorianos, como El Universo; los platos escogidos a aparecer en el teaser son el encebollado de pescado, bolón de queso y seco de pollo, los cuales tienen una combinación de colores que serán interesantes para la vista del espectador además de ser icónicos y comunes para el ecuatoriano promedio.

Encebollado de pescado

El encebollado de pescado tiene sus orígenes en las costas ecuatorianas, donde según el diario El Universo (2018), la cultura valdivia cocinaba pescado con yuca en ollas de cerámica, y luego de la colonización descendientes agregaron ingredientes introducidos por los españoles. Entre la década de los 50's y 60's, la sopa se transformó en lo que se consume actualmente, en ese tiempo llamándose "picante" lo que les da

origen a restaurantes conocidos como “picanterías” que se especializan en encebollado. En los 80s el plato se popularizó por todo el país, apodado “levanta muertos” al ser usado como medicina para la resaca o chuchaqui.

Receta Encebollado de pescado

1 kilo de albacora

Limonos picados

1 libra de yuca picada

Cilantro picado

3 cebollas coloradas picadas

Ají peruano y Comino

3 tomates picados

Sal y pimienta

Preparación:

Hervir la yuca hasta que esté suave, en una olla honda aparte colocar 2 de las cebollas, tomates y una parte del cilantro en agua, con comino, ají peruano, sal y pimienta, una vez esté hirviendo, colocar el pescado y dejar cocinar hasta que esté cocinado la albacora, luego se retira y se licúa los vegetales hervidos con el agua, agregando un poco de yuca para que se espese, el líquido licuado se lo pone a cocinar un poco más. El tomate y la cebolla que sobró se lo curte con limón. Para servir se coloca una base de yuca cocinada, encima el pescado y luego la sopa, encima se le coloca el tomate y cebolla curtidos y el cilantro picado. Se puede acompañar con chifle y pan.

Bolón de queso

El bolón de queso no tiene una historia muy certera, sin embargo, en El Universo (2018) se le atributa sus orígenes a la región africana, con el fufú de plátano, que consiste en plátano machacado y mezclado con chicharrón, en Guayaquil el bolón era consumido

por el “pueblo”. Actualmente es una comida que se puede encontrar por todos los sectores de la ciudad.

Receta Bolón de queso

3 plátanos verdes

Mantequilla o manteca

Queso fresco al gusto

Sal

Preparación:

Cortar los verdes en tamaños grandes y freírlos en abundante aceite, una vez estén cocinados aplastarlos hasta crear una masa, poner sal y queso, amasar hasta dar formas circulares con la ayuda de la mantequilla o manteca.

Seco de pollo

El seco de pollo es un plato que fue introducido por los españoles, dado que la gallina fue introducida de tierras europeas, este plato fue adecuado a Guayaquil, el color amarillento provenía del azafrán español; sin embargo, en el nuevo continente se utiliza achiote. Este plato era conocido como comida de pueblo, dado que se podía utilizar diferentes partes de los animales para cocinarse, partes que eran generalmente los despojos de los animales, según El Universo (2007).

Receta Seco de pollo

Presas de pollo al gusto

3 cebollas perlas

1 cerveza

2 dientes de ajo

2 tomates picados grandes

Ají para seco

Achiote líquido

Sal y pimienta

1 plátano maduro

Cilantro picado

2 tazas de arroz

Preparación:

Cocinar el arroz al gusto, con achiote para dar color, freír la cebolla con el ajo, sal, pimienta y ají para seco, agregar el tomate cuando esté la cebolla de color dorado, licuar todo el refrito, agregar cerveza en una olla honda con el licuado, colocar las presas de pollo y hervir, antes que llegue a su punto agregar el cilantro encima. El plátano maduro se fríe en trozos alargados para servir.

CAPÍTULO II

2.1. Descripción de producto

El teaser del capítulo piloto tiene como objetivo principal educar a familias sobre el valor cultural de la comida típica de la costa ecuatoriana de manera gratuita y de acceso internacional, exponiendo recetas al mismo tiempo que introduce al público al género de realismo mágico, usando estilos de animación 2D tradicional y digital.

2.1.1. Descripción del teaser

Título: Sazón Zambranez: Del libro a la mesa

En el restaurante de la familia Zambranez existe un libro con la habilidad de llevar a Luz y su padre a conseguir materiales mágicos para crear los platos más deliciosos de la costa del Ecuador; años después, tras la muerte de su padre el restaurante es abandonado y ahora Luz debe enseñarles a sus hijos a usar este libro y toda la magia que lleva dentro.

Cantidad de capítulos: 9 capítulos.

Duración de cada capítulo: 5-8 minutos.

Duración del teaser: 1 minuto 42 segundos

2.2. Descripción del usuario

La serie es apta para todo público, ideal para niños de 8 a 15 años que deseen compartir tiempo con sus padres o familiares mayores. Con el propósito de crear un

interés en la gastronomía del Ecuador, y que, con la ayuda de algún adulto, puedan desarrollar sus habilidades culinarias.

Al ser serializada, con una historia y temáticas que envuelve familias, tiene el potencial de ser entretenido para adultos y jóvenes, para crear así un vínculo entre generaciones. Además, al ser una serie web, implica una flexibilidad de horarios en la cual todos los miembros de una familia puedan compartir.

2.3. Especificaciones técnicas

Se utilizará Toon Boom Harmony y Phoshop para crear arte conceptual, escenarios y animación, para adio mixing se usará audition, junto con after effects para retoque de post-producción.

Hardware

Cantidad	Equipos	Características	Ubicación
1	Laptop	*Procesador Core i5-10300H CPU *Tarjeta NVIDIA GeForce GTX 1659Ti *8GB de memoria RAM	Residencia
1	Tableta Gráfica	*xp-pen Artist 12	Residencia
1	Escáner	*CanonScan Lide 25	Residencia
1	Celular	*Samsung Galaxy J7 2016	Residencia
1	Hojas para pintar	*Block Mix Media Fabriano 14,8 X 21 Cm	Residencia
1	Barniz	*Barniz En Spray Acabado Brillante	Residencia
4	Pintura acrílica	*Pintura acrílica PEBEO 120 ml	Residencia
2	Resma hojas de acetato A4	*Platinum Overhead Projector Film	Residencia

Tabla 7: Especificaciones hardware

Software

Descripción	Versión	Observación
Adobe Photoshop	CC 2021	Herramienta para dibujo, diseño y edición de imágenes.
Adobe Audition	CC 2022	Herramienta para edición de audio.
Toon Boom Harmony	20 Premium	Programa para crear animaciones 2D
Storyboard Pro	20 Premium	Programa para crear sotryboards y animatics.
Adobe After Effects	CC 2021	Herramienta para creación de efectos y montaje de video.

Tabla 8: Especificaciones Software

2.4. La biblia del proyecto animado

2.4.1. Portada



Figura 11: Portada Sazón Zambranes

2.4.2. Ficha técnica

Género

La serie busca mostrar diferentes mundos fantásticos para explorar y conocer, desde el punto de vista de una familia ecuatoriana, al mismo tiempo que explora temas más serios y realistas relacionados a eventos familiares de una manera ligera.

Aventuras: Cada capítulo muestra a los personajes enfrentándose a un mundo distinto al nuestro, resolviendo problemas y corriendo riesgos.

Fantasía: Los mundos que se exploran son completamente fantásticos, con la excepción de uno que es más parecido a un viaje en el tiempo, a pesar de esto todos los eventos revuelven en fantasía y magia mezclados con elementos de la vida cotidiana.

Formato

Sazón Zambranez es una serie web que se compartirá por medio de Youtube para su fácil acceso.

2.4.3.El universo

El libro Zambranez

El libro Zambranez es una reliquia familiar que se ha pasado desde hace dos generaciones antes del abuelo, el libro en sí ha ido recopilando recetas, notas, fotos y dibujos.

Sus orígenes datan del abuelo de Héctor, quien tras usar el cuero de una vaca que murió de vejez, creó un libro que usaría para dibujar la comida que hacía su esposa, sin embargo, la pareja era analfabeta, así que no podrían escribirlas; tras pasar los años, sus tierras fueron tomadas, el libro les dio la oportunidad de conseguir los materiales que había dibujado, así los padres de Héctor usaban el libro para dar a la comunidad.

El libro funciona con la ayuda de una luna menguante, que puede ser dibujada, esculpida o reflejada, con el pasar del tiempo esta luna se volvió en dijes y accesorios creados por algún Zambranez.

Uno de los factores más importantes para el libro es la unión de la familia y la responsabilidad, cuando ocurren conflictos familiares sin resolver el libro se ve afectado, además que su abuso en materiales también tiene consecuencias negativas.

Los mundos dentro del libro

El libro tiene límites de mundo por receta, pese a tener ingredientes repetidos, como el queso o cilantro que pueden ser usados para múltiples recetas, el libro alienta a las personas a usar el ingrediente presentado en la página, por lo que no se puede entrar a varios mundos de golpe.

Los mundos no tienen relación directa entre sí, algunos tienen seres pensantes o humanos, pero algunos son completamente desolados, hasta ahora ningún Zambranez que ha entrado se ha perdido. Sin embargo, cuando invitaban a personas ajenas a veces costaba más llevarlos de vuelta al mundo real.

Si se pierde la luna menguante no se puede salir, así mismo si se rompe una página esta pierde poder y el mundo adentro ya no puede ser accedido.

La familia Zambranez

Héctor durante su tiempo con el libro lo usó de manera irresponsable, nunca avisó sobre las reglas a su hija, por lo que el libro se deterioraba lentamente, pero gracias a su conocimiento previo lograba mantenerlo en equilibrio, dando comida a su comunidad y siendo caritativo.

Pese a recordar con felicidad su infancia, mientras crecía Luz no quería ser parte de las aventuras en el libro, esto causaba que el libro se deteriorara más, pero al no comunicarlo con su padre él no sabía de este factor.

Cuando Héctor empezó a vivir solo, dejó de usar el libro para su restaurante, durante este tiempo el libro recuperó su estado de mejoría, aunque solo superficialmente, ya que seguía muy frágil por la separación familiar que tenían.

Luz tiene la habilidad de crear un nuevo libro y crear nuevas recetas, pero esto es algo que recién descubrirá al final de la serie.

2.5. Guión del capítulo piloto

Capítulo 1: El restaurante Zambranez

Escena 1: FRENTE AL RESTAURANTE.

Es atardecer, el restaurante Zambranez se encuentra en medio de locales, los tres son de dos pisos, sirviendo el primer piso como vivienda y la planta baja para cada local comercial, el restaurante está cerrado, el letrero apagado y polvoriento, frente a su puerta se encuentra Luz y sus dos hijos, con cajas y maletas por sus pies.

LUZ:

Bueno, aquí estamos. Arriba es donde viviremos.

Sonríe y se pone erguida.

Carmen suspira y rueda los ojos.

José Luis se cruza de brazos mientras analiza el lugar.

Escena 2: Dentro del restaurante.

Se puede ver mesas vacías y decoración anticuada, todo ordenado y vacío, hay un mesón con unos platos limpios y alguna cucaracha,

caminando. En el fondo se puede ver una división con ventana a la cocina, adornada con utensilios colgado de la pared.

José Luis inspecciona el mesón de cerca, su cara cerca de una pila de platos, Carmen se encuentra detrás de él cuando un insecto pasa y él intenta tocarlo.

JOSÉ LUIS:

Guao

CARMEN:

¿No solía ser como, famoso este lugar?

Hace una mueca y recoge sus brazos.

LUZ:

Sí, y ahora con nosotros lo será mucho más

Se abre de brazos, sonriendo.

En el fondo, un utensilio que colgaba de la pared cae, sorprendiendo a Luz, quien salta.

Corte A:

Montaje

Luz barriendo el suelo, bailando con la escoba mientras lo hace.

Carmen llena una estantería con juguetes, hace una cara cuando ve una polilla volar desde el lugar que ordenaba.

Luz cortando cebolla, se limpia unas lágrimas de la cara, de fondo se puede ver a José Luis con unas gafas de protección.

José Luis intenta empujar una caja, haciendo caras de esfuerzo, cuando Luz aparece y la agarra sin mucho problema y avanza, luego de mirarla asombrado, José Luis la sigue.

Luz limpiando un plato, lo restriega hasta que brilla, se mira en el reflejo del plato y luego lo coloca en su lugar.

Escena 3: DENTRO DE LA COCINA

Carmen y José Luis cargando fundas de diferentes vegetales, las dejan sobre un mesón y se voltean a su mamá.

CARMEN:

Oye má... creo que se nos olvidó los tomates.

LUZ:

Para nada miija, tenemos tomate justo aquí.

Luz muestra un libro y lo abre justo en una página con una receta para seco de pollo.

JOSÉ LUIS:

Es un libro

LUZ:

Sí, sí, eso mismo es, y aquí están los tomates.

José Luis y Carmen se miran entre ellos.

LUZ:

Verán, tengo algo que contarles.

Inicio de Flashback:

EXT Mundo de tomate, 30 AÑOS ATRÁS

Plantas de tomate gigante se extienden tal alto como un ceibo, el lugar está tranquilo hasta que una figura se asoma desde bajo una hoja.

Luz, que era la sombra que se asomaba, hace un chiflido con su boca, el piso tiembla y ella se vuelve a esconder.

Héctor corre en dirección a una de las plantas junto a Luz, una criatura gigante corre detrás de él, antes de chocar con la planta, Héctor se desliza en un hueco debajo de la planta.

HÉCTOR:

Uff

La criatura, que ahora se nota es una rata gigante, sigue corriendo en la misma dirección, chocándose con la planta, cientos de tomates caen al mismo tiempo, la rata da un paso atrás y cae inconsciente. Héctor sale del hueco en el que se deslizó.

HÉCTOR:

¡Ay! Pudiste haberlo hecho un poquito más grande, sabes que soy de buen comer.

LUZ:

No quería lastimar sus sentimientos.

Luz sale de su escondite, y empieza a recoger los tomates.

LUZ:

Tenemos para cientos de platos.

Fin de Flashback:

INT. Cocina del restaurante.

Los tres están arrimados a un mesón, los niños mirando a su mamá con credulidad.

CARMEN:

A ver, a ver, no entiendo, ¿Qué tiene que ver los cuentos que nos contabas de pequeños?

LUZ:

¿Cuentos? Yo nunca dije que eran cuentos.

JOSE LUIS:

Yo recuerdo ese cuento.

LUZ:

Que niños... que no son cuentos.

CARMEN:

Yo recuerdo que los contabas antes de dormir. Como un cuento.
José Luis asienta con la cabeza.

LUZ:

Así que así son las cosas, bueno.

Luz cierra el libro y lo deja sobre el mesón, agarra el dije de su collar.

LUZ:

¿Si ven estos cositos que han tenido toda su vida? Necesito que lo agarren.

Los niños agarran sus dijes y se miran entre sí de nuevo.

LUZ:

Ahora, mijos, toquen el libro.

El libro brilla ligeramente, Carmen aleja las manos inmediatamente, José Luis suspira y luego sonrío, Carmen acerca su mano al libro tentativamente de nuevo, lo que le hace brillar más.

LUZ:

Tranquilos, ahora verán de los que les hablaba.

Luz toca el libro, el cual brilla hasta llenar todo el cuarto con una luz blanca, Carmen grita hasta que la luz desaparece.

EXT. Mundo de tomate

Los dos niños están a cada lado de Luz, abrazándola y con los ojos cerrados, el libro está ahora en el suelo, y la mamá ríe.

LUZ:

Ha pasado tanto tiempo desde la última vez que hice eso. ¿Qué tal mijitos?

Luz mira a sus dos hijos que lentamente la suelta, y empiezan a abrir los ojos, la mamá se levanta, y lentamente sus hijos también lo hacen, Carmen se mantiene con una cara de miedo mientras José Luis empieza a sonreír.

Se muestra a su alrededor, plantas de tomates tan altas como ceibos, hojas del tamaño de una persona.

José Luis:

Guao

Luz:

Este y otros mundos, con su abuelo veníamos a recolectar los mejores materiales, con solo uno por cada plato, se puede crear la mejor comida y así tener cientos de clientes, este libro tenía siempre el ingrediente secreto. ¿No es genial?

José Luis asienta con el cabeza, saltando muy emocionado, Carmen pestañea y abre la boca para hablar, pero cae al suelo, desmayada.

FIN

Storyboard del teaser



Figura 12: Storyboard parte 1

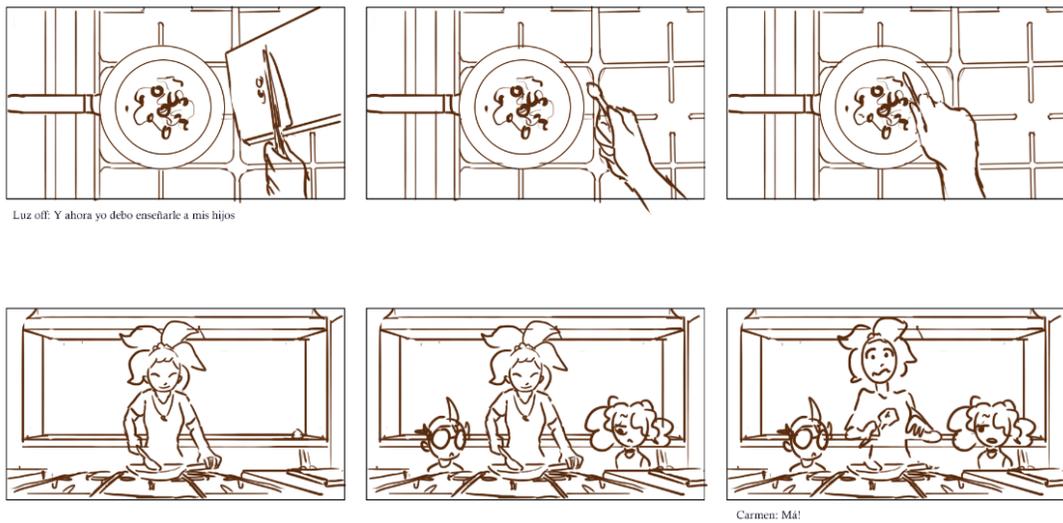
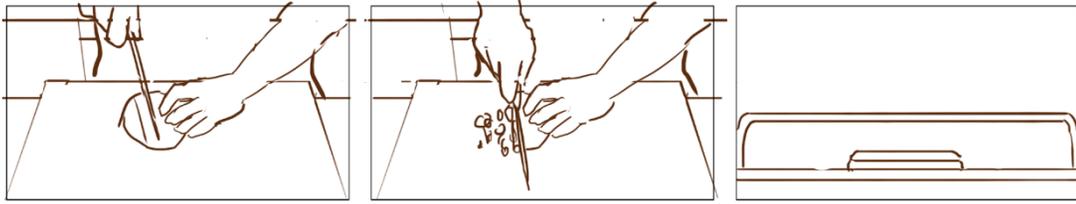


Figura 13: Storyboard parte 2



Luz Off: Han pasado años desde la última vez que tuve que cocinar así.

Luz Off: Como mi papá me enseñó y su papá a él

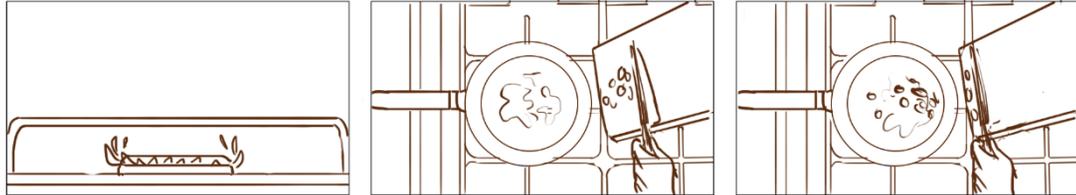


Figura 14: Storyboard parte 3



Carmen: Oye mamá nos falta tomate... ¿Quieres que vayamos a comprar?

Luz: Ay mijitos tan lindos... No será necesario. Aquí lo hacemos a la antigua.

Luz: Uncluyendo el secreto familiar.

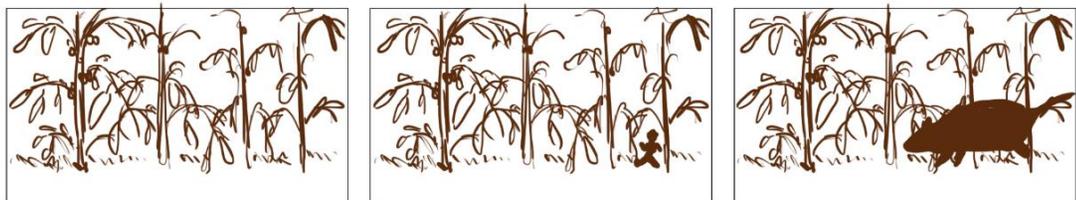


Figura 15: Storyboard parte 4



Figura 16: Storyboard parte 5

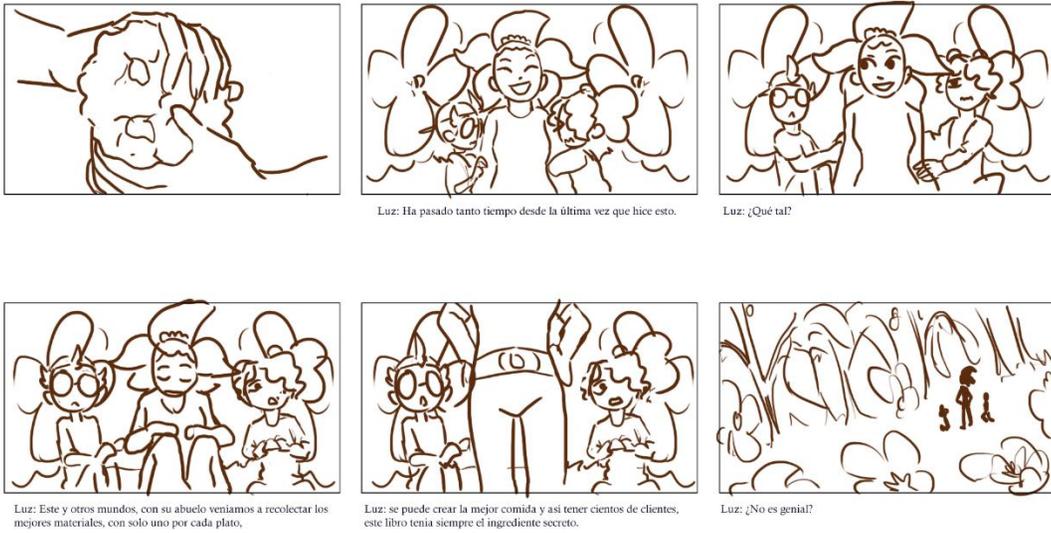


Figura 17: Storyboard parte 6



Figura 18: Storyboard parte 7

2.6. Diseño de Personajes y fondos principales

Diseño de personajes



Figura 19: Size Chart de personajes



Figura 20: Diseño de Luz Zambranez

Nombre: Luz Zambranez

Edad: 39 años

Personalidad: Luz Zambranez es una persona cariñosa y positiva, su actitud positiva suele volverse extrema cuando prefiere ignorar cosas malas que ocurren.

Historia: Desde que se volvió madre se dedicó a tener un trabajo estable, pasando gran parte de su vida en oficinas, a pesar de esto aún deseaba poder seguir en algo relacionado a la cocina, debido a problemas escolares de sus hijos decidió que era mejor buscar un nuevo ambiente, lo cual la inspiró a tomar el restaurante que su padre dejó cuando falleció. Siente culpa por alejarse de su padre en sus últimos años, por lo que se niega a recordar cosas negativas que aprendió como consecuencia de la manera en la que creció y no habla sobre los problemas que sus hijos tuvieron en su anterior escuela.



Figura 21: Diseño de Carmen Zambranz

Nombre: Carmen Zambranz

Edad: 14 años

Personalidad: Carmen es una niña seria e intimidante, a pesar de su apariencia es muy amable y asustadiza.

Historia: Carmen y su hermano estudiaban en el mismo colegio antes de vivir en el restaurante, era buena estudiante y era bastante reconocida por su apariencia, solía vender tareas a otros alumnos con el propósito de comprarse una computadora, tras enterarse que su hermano sufría de bullying peleó con unos estudiantes y se metió en problemas, lo que llevó a que se descubriera su negocio de tareas, por todos estos problemas le negaron matricularse en el mismo colegio en el siguiente año electivo, a pesar de todo la mayoría de alumnos parecían estar de su lado.



Figura 22: Diseño de José Luis Zambranez

Nombre: José Luis Zambranez

Edad: 12 años

Personalidad: José Luis es un niño introvertido y callado en público, cuando se siente cómodo, generalmente con su familia, demuestra ser curioso, intrépido y energético.

Historia: José Luis era un niño callado que no destacaba mucho en clase, un día unos niños nuevos empezaron a molestarlo porque las pocas veces que hablaba lo hacía con una voz muy callada, lentamente las bromas se hicieron más pesada, eventualmente desarrolló mutismo selectivo y dejó de hablar en clase o grupos de personas que no fueran su familia, tras que su hermana notara lo que estaba pasando y se cambiaran de colegio, empezó a tener una mejoría en su habla. José Luis es TEA (trastorno del espectro autista), pero no ha sido diagnosticado.



Figura 23: Diseño de Héctor Zambranez

Nombre: Héctor Zambranez

Edad: 70 cuando falleció

Personalidad: Héctor era un padre gracioso y aventurero, estaba obsesionado con conseguir lo mejor de lo mejor para su restaurante, así que era muy exigente consigo mismo y su hija.

Historia: Héctor fue el primero de su familia en explotar el libro para crear platos para vender al público, siendo que anteriormente su familia solo recolectaba lo necesario, asimismo es el primero en vivir en la ciudad de su familia.

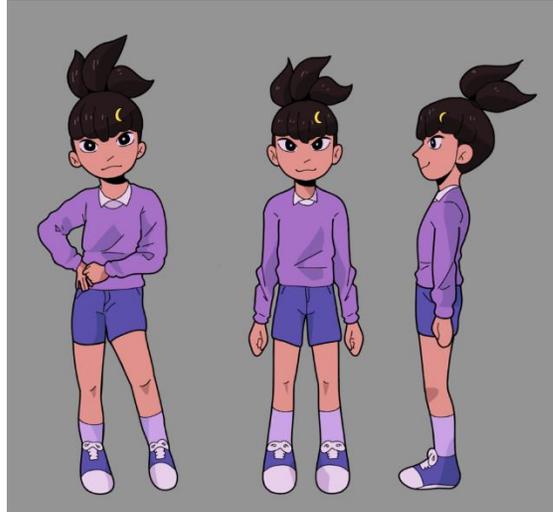


Figura 24: Diseño de Luz Zambranez flashbacks

Nombre: Luz Zambranez.

Edad: 13 años

Personalidad: Luz era muy amable y tranquila, también es calculadora al punto de ser fría.

Historia: Luz tenía pasión por la cocina, sin embargo, no disfrutaba mucho de las aventuras en el libro mágico de su papá, al final igual tenía que acompañarlo para conseguir sus materiales, no podía disfrutar de sus hobbies o amigos por su trabajo. A pesar de eso, siempre aprendió a disfrutar de sus aventuras y las recuerda con cariño.

Diseño de fondos



Figura 25: Resturante escena 3



Figura 26: Mundo uno escena 20

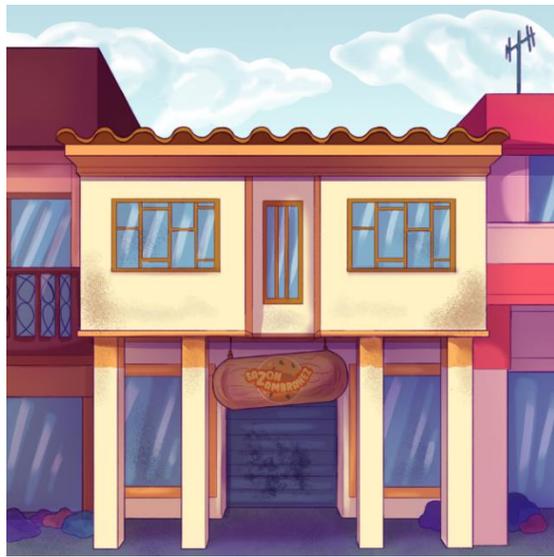


Figura 27: Casa escena 1

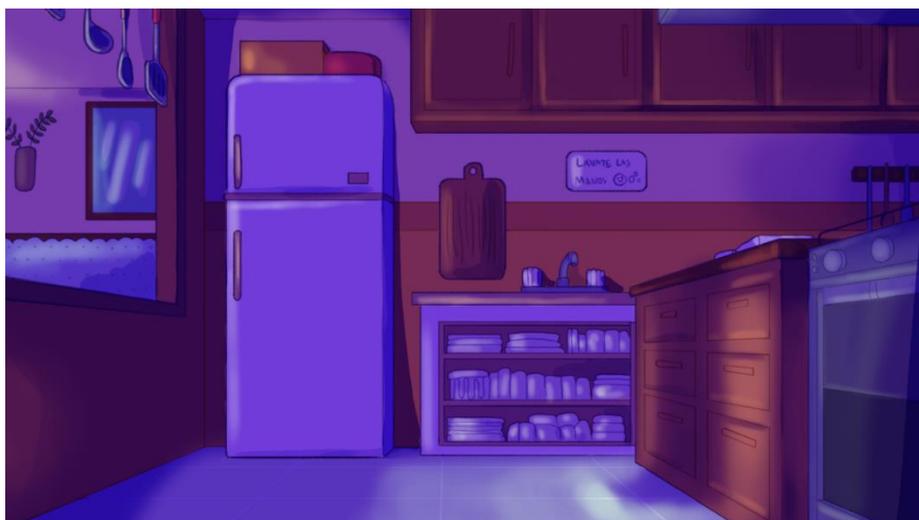


Figura 28: Cocina escena 21



Figura 29: Mundo 2 escena 10

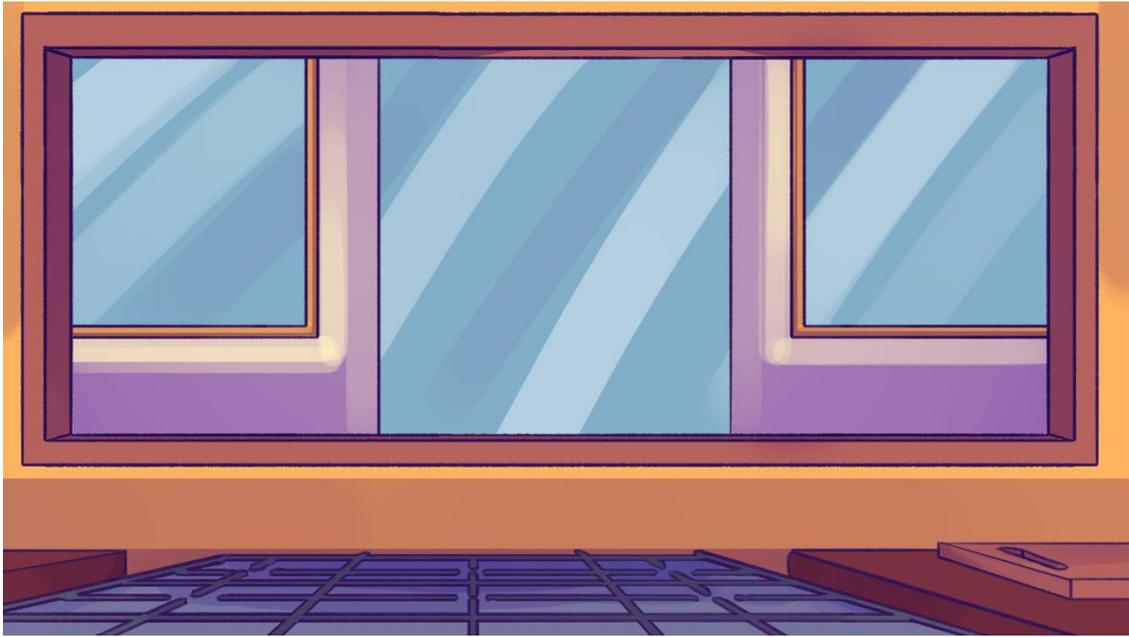


Figura 30: cocina escena 7 y 9



Figura 31: Tabla Escena 4



Figura 32: Restaurante escena 2

2.7. Color script del teaser

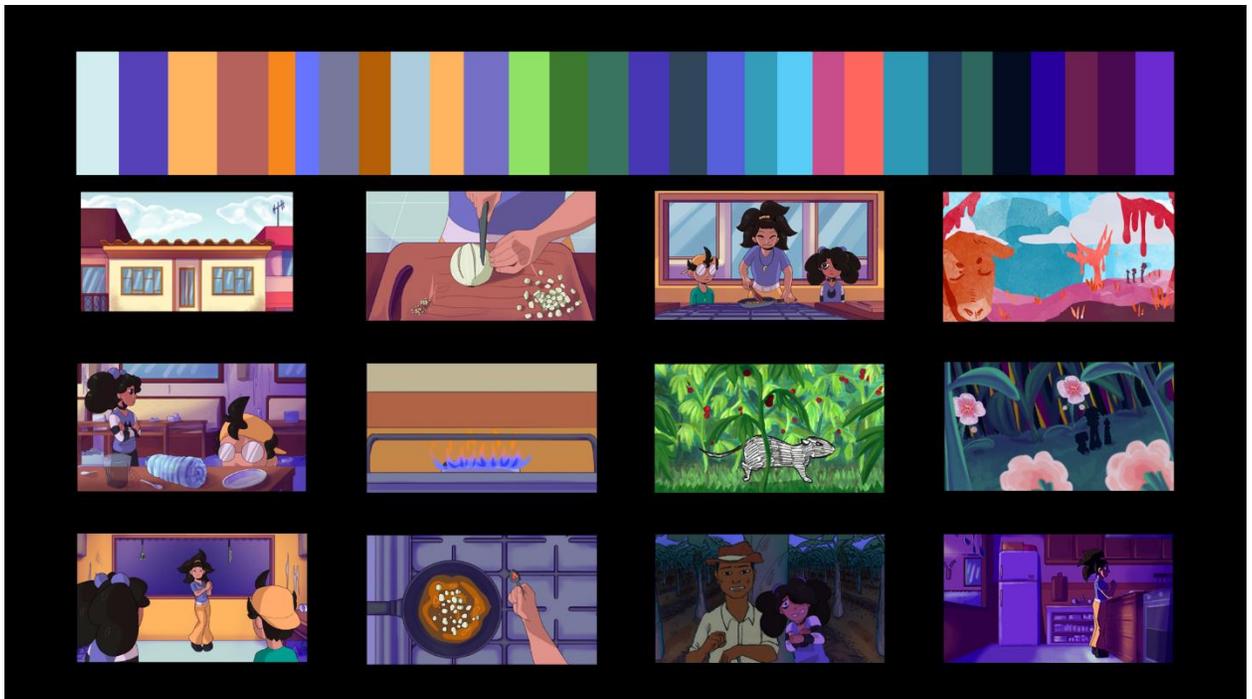


Figura 33: Color Script Teaser

2.8. Construcción de la línea gráfica / marca gráfica

Logo

Creación propia



Figura 34: Logo de Sazón Zambranez

El logo utiliza colores cálidos, amarillos, naranjas y ocres claros, con unos acentos verdes fríos para equilibrar el diseño, según Moreno Mora (s/f) los colores cálidos son estimulantes, alegres; los colores de la letras, amarillo claro, representa luz, constancia y voluntad, este se ve contrastado con un color naranja saturado que evoca sentimientos de exaltación, lo que cual ayuda a resaltar el color de la fuente, la fuente utilizada es “Peach days” ligeramente modificada, esta fuente es redonda para crear un sentido amigable e infantil.

De fondo se encuentra formas que representan un plato típico de Ecuador: un viche, la forma circular es el plato hondo en el cual se sirve, al mismo tiempo que el círculo como diseño busca crear un enfoque acogedor y positivo, representando la cooperación, unidad y amistad, el color marrón cálido es un color confortable, que representa equilibrio, las formas amarillo, naranja y verde también forman parte del plato, siendo choclo, achiote y cilantro respectivamente, el color verde particularmente es un

color frío para mantener un equilibrio dentro del diseño, con una de las hojas encima de la “o” para crear la tilde sobre la palabra, cada “ingrediente” está colocado para crear un balance en el diseño sin que este se vea muy simétrico, para crear una sensación de fluidez y realismo, como se verían los ingredientes en el viche al servirse.

Línea Gráfica



Figura 35: Personajes Sazón Zambranz

Todos los personajes poseen colores con una saturación similar, usando colores fríos y cálidos que representan la personalidad de los personajes, el estilo utiliza líneas limpias gruesas y finas, con siluetas y formas exageradas, inspirado en series como Bee and Puppycat, Pokemon: Viajes Maestros, She-Ra y las Princesas del Poder.

Todos los personajes cuentan con una luna menguante, accesorio que les permite realizar los viajes que hacen a través del libro.

De derecha a izquierda, José Luis posee mayoritariamente colores cálidos, el color naranja siendo el más recurrente, este refleja su personalidad más activa y

energética, los colores verde y azul por otro lado es relacionado a introversión, lo cual va de acuerdo con su personalidad más callada y preservada, siendo que por su ansiedad social opta por mutismo selectivo en situaciones sociales, su silueta más puntiaguda y triangular, representa curiosidad, según Tae López (2020).

Carmen es un personaje que pretende demostrar severidad y seriedad, sus colores fríos reflejan una intensión seria y misteriosa, además de tener un estilo emo, una subcultura bastante popular en los 2000s, su paleta de colores es más armónica, sin embargo, su silueta más circular demuestra gentileza y su naturaleza amigable.

Luz tiene dos colores que representan a sus hijos: amarillo y azul, colores complementarios, siendo los colores claros los más destacados, su silueta es también una mezcla entre angular y redonda, creando dinamismo y suavidad, su cabello elevado es una referencia a las colas de caballo elevadas usadas en los 80s.

Héctor utilizar ropa más tradicional, su camisa es una guayabera y un sombrero de paja toquilla, sus colores son mayormente cálidos, el color amarillo para reflejar su personalidad más energética, su figura es más cuadrada pues representa un personaje más estable y confiable.

Luz pequeña al igual que su versión adulta cuenta con una cola de caballo alta, pero sus colores son más fríos, ya que Luz a esa edad solía ser más tranquila e introvertida, además de contrastar con su padre y sus colores más vivos.

2.9. Sinopsis (1 párrafo) de cada capítulo de la 1ra temporada.

Capítulo 1: El restaurante Zambranez.

Luz y sus dos hijos: Carmen y José Luis, se mudan a vivir en la casa del abuelo luego de meses de estar abandonada. Ahora su mamá ha tomado la iniciativa de reactivar el restaurante por lo que la familia empieza a arreglar el lugar. Luego un día, tras ir de compras, Carmen nota que les falta un ingrediente, pero su madre le cuenta una anécdota sobre sus aventuras con el abuelo, en donde consiguieron tomates de plantas gigantes. Los hijos no creen que sea una historia real, así que ella les muestra cómo usar el libro, llevándolos al mismo lugar que contaba.

Capítulo 2: En el bosque de los tomates

Dentro del bosque mágico, la mamá les advierte sobre una rata que vive en el bosque. Mientras se distraen, la rata empieza a asechar, Luis es el único que lo nota y esta le empieza a perseguir. Gracias a la ayuda de los tomates que estaban recolectando, la rata se asusta y huye.

Capítulo 3: ¿Qué? So

Contrataron a Luz para que hiciera cien bolones para un brunch de una empresa. Para poder conseguir ingredientes llegan a un mundo donde las vacas viven en sociedad, para conseguir su queso tienen que hacer una serie de tareas para ellas.

Capítulo 4: Cilantro de antaño

Buscando cilantro se encuentran en el campo, con personas que no conocen. La gente que vive ahí les advierte sobre las cosas paranormales que ocurren por ahí, así que cuando su familia no regresa a tiempo, Carmen sale a investigar donde están.

Capítulo 5: No tan dulce

La familia entera se encuentra en una montaña de azúcar, tratando de avanzar y llevarse a casa para preparar morocho, pese al cansancio, Luz insiste en que lleven tanto como pueda, lo cual se torna peligroso cuando el azúcar empieza a hundirlos como arena movediza.

Capítulo 6: Con la vista al mar

Luz decide ir por su cuenta a un mundo mágico de playa a conseguir ingredientes, ahí tiene recuerdos de los tiempos con su padre cuando ambos manejaban el restaurante y nota que esos tiempos no eran tan buenos como pensaba.

Capítulo 7: Moros en la costa

Luz se encuentra en un mundo lleno de instrumentos y monos músicos, ahí descubre que tiene que destruirlos para conseguir lo que desea. Sin embargo, su ambición se vuelve tan grande que no regresa a tiempo al restaurante.

Capítulo 8:

Carmen y Luis se encuentran solos en casa, al no saber dónde está su madre, ambos deciden buscar el libro de recetas, el cual descubren está desmoronándose. Ahora tienen que descubrir la manera de sacar de su madre de ahí dentro.

Capítulo 9: El nuevo restaurante Zambranez

El restaurante sigue en función, con la ayuda de nuevos empleados y más recetas, la familia Zambranez tiene tiempo para hacer cosas nuevas y poder crear un libro nuevo.

2.10. Presupuesto

Presupuesto por capítulo.

Cantidad	Equipos	Características	Precio
1	Laptop Dell G3 15	*Procesador Core i5-10300H CPU *Tarjeta NVIDIA GeForce GTX 1659Ti *8GB de memoria RAM	\$2.058,24
1	Tableta Gráfica	*xp-pen Artist 12	\$150
1	Escáner	*CanonScan Lide 25	\$20
1	Celular	*Samsung Galaxy J7 2016	\$80
1	Hojas para pintar	*Block Mix Media Fabriano 14,8 X 21 Cm	\$9,55
1	Barniz	*Barniz En Spray Acabado Brillante	\$12,56
5	Pintura acrílica	*Pintura acrílica PEBEO 120 ml	\$6,40
2	Resma hojas de acetato A4	*Platinum Overhead Projector Film	\$30
		Total	\$2.422,35
Descripción	Versión	Precio	
Adobe Photoshop	CC 2021	\$239.88/año	
Adobe Audition	CC 2022	\$239.88/año	
Toon Boom Harmony	20 Premium	\$525.00	
Adobe After Effects	CC 2021	\$239.99/año	
	Total	\$1.244,75	

Tabla 9 Presupuesto piloto

Etapas	Duración	Personal	Sueldo personal	Subsuelo total
Preproducción	332 horas	1 artista de storyboard	\$10/hora	\$3.320
	300 horas	1 artista de fondos	10/hora	\$3.000
	100 horas	3 actores de voz	\$8/hora	\$2.400
Producción	500 horas	1 animador	\$10 /hora	\$5.000
	500 horas	1 colorista	\$10/hora	\$5.000
Postproducción	88 horas	1 editor	\$8 /hora	\$704

	70 horas	1 editor de sonido	\$10/hora	\$700
		Total		\$20.124

Tabla 10: Presupuesto piloto mano de obra

Descripción	Valor Total
Hardware	\$2.422,35
Software	\$1.244,75
Costo de desarrollo	\$20.124
Total	\$23.791,10

Tabla 11: Presupuesto piloto total

Presupuesto Serie completa

Descripción	Valor Total
Hardware	\$2.422,35
Software	\$1.244,75 * 3
Costo de desarrollo	\$20.124 * 9
Total	\$187.272,6

2.11. Valor Comunitario

La serie busca entretener y fomentar un interés en la comida ecuatoriana al público como objetivo principal, además de identificarse con los personajes principales, al ser una familia Ecuatoriana común, busca crear esa conexión entre ellos, al ver como solucionan sus problemas y conflictos familiares que se desarrollan a lo largo de la serie, se espera que esto pueda inspirar a niños y adolescentes ecuatorianos e incluso servirles de ejemplo o ayudarles a procesar situaciones similares por las que estén pasando.

2.12. Validación del producto

2.12.1. Validación del público objetivo

Para poder entender la reacción que tendría en niños de 8 a 15 años, se realizó un focus group de 12 niños dentro del rango de edad, al ser de diferentes partes de la costa de Ecuador, han hecho su evaluación en línea a través de Google, visualizando el material a través de un link de Youtube.

El grupo estudiado muestra una reacción mayormente positiva, siendo que a la pregunta “¿Qué parte del tráiler te gustó más?” tres personas recalcaron que les interesó cuando hablan sobre la tradición de pasar recetas entre generaciones, con una recalando que pasa lo mismo en su hogar, otros mencionan partes donde se muestra la receta, el montaje de cocina y el restaurante, además de haber respuestas que disfrutaban de las partes más cómicas.

La segunda pregunta busca evaluar el objetivo principal, “¿Crees que la serie ayudaría a crear interés en recetas típicas ecuatorianas?” todas las respuestas son positivas, con algunos dando su opinión en el tema, una respuesta recalca que se podría aprender mientras de entretiene, y se puede usar la animación de como cocinan como guía.

Los niños muestran interés por la serie, muy abiertos al entretenimiento con un enfoque en gastronomía ecuatoriana, además de estar conscientes del potencial que tiene hablar sobre temas con los que se sienten identificados, como son las tradiciones y la familia.

CONCLUSIONES

La producción del teaser ha llevado consigo una investigación para poder entender la gastronomía del Ecuador y como reflejarla de manera adecuada en un formato 2D animado estudiando ejemplos pasados como referencia, hay que tomar en cuenta que la historia que se quiere llegar a contar es tan importante como el objetivo principal, por esta razón es importante crear una definición más clara de la historia que ocurrirá dentro del teaser, ya que al tener distintas escenas en un solo clip puede causar confusión a alguien que no lo ve sin conocimiento previo.

La difusión realizada a una muestra del público objetivo, mediante el canal de YouTube, <https://www.youtube.com/channel/UCNYGQm4pEAYvoQSSwsJVeeA>, permitió establecer una retroalimentación para la validación del presente trabajo por parte del público. Este canal es el que se usará para difundir la serie web.

Al mismo tiempo, gracias a las respuestas del público se puede saber que hay un interés por el tema y concuerdan en la forma en que por medio del entretenimiento se puede conseguir este objetivo; por lo tanto, la conclusión es que mediante un producto animado es posible ayudar a generar interés en las tradiciones gastronómicas del Ecuador en los jóvenes.

RECOMENDACIONES

Uno de los aspectos más complicados al poder crear un producto similar es al momento de crear las ilustraciones y animaciones que representen la comida, ya que, dependiendo de la vista de estos, puede crear dos reacciones posibles, la de hambre o desagrado. Al ser un tema de habilidad artística se necesitan práctica y las herramientas necesarias para crear un buen resultado, en este caso ocurrieron correcciones y se utilizó dos diferentes maneras de ilustrar los platos, utilizando Photoshop y Toon Boom Harmony, gracias a la variedad y flexibilidad de herramientas de Photoshop se pudieron crear ilustraciones más agradables, lo cual limitó la animación de los platos en un inicio.

Al mismo tiempo en escenas de cocina, es necesario usar referencias tanto animadas como reales para entender cómo reacciona la comida al ser cortada y manipulada, además de que estas técnicas de cocina sean realistas y concordes a las que se realizan al momento de cocinar.

Es importante realizar una investigación previa y tener un conocimiento propio en el tema que se animará, esta práctica es algo que se realiza en estudios para poder tener un entendimiento mejor de los temas a tratar, además tener en cuenta las recomendaciones que dan profesionales y colegas, para poder mejorar cualquier aspecto que no consiga el objetivo deseado.

BIBLIOGRAFÍA

- Abate, S. (1997). A medio siglo del realismo mágico: balance y perspectivas. *Anales de Literatura hispanoamericana*, 26(1), 145-159.
<https://revistas.ucm.es/index.php/ALHI/article/view/ALHI9797120145A>
- Agredo Ramos, A. (2017). La animación, búsqueda de una impresión de la realidad. *Gráfica*, 43-47.
https://ddd.uab.cat/pub/grafica/grafica_a2018v6n11/grafica_a2018v6n11p43.pdf
- Bhunja, A. (7 de abril de 2018). Web Series: The Future of Entertainment. *Cult Critic*:
<https://www.hlc-cultcritic.com/web-series-future-entertainment/>
- Boira, P. (3 de abril de 2022). 'Encanto': el realismo mágico explicado por Disney. *Newtral*:
<https://www.newtral.es/encanto-realismo-magico-disney/20220403/>
- Cristiane, N. (2007). SOMOS LO QUE COMEMOS. identidad cultural, hábitos alimenticios y turismo. *Estudios y Perspectivas en Turismo*, 234-242.
- Dator Macro. (2019). Migración. Datos Macro:
<https://datosmacro.expansion.com/demografia/migracion/emigracion/ecuador#:~:text=Ecuador%20tiene%2C%20seg%C3%BAAn%20los%20%C3%BAltimos,19%20del%20ranking%20de%20emigrantes.>
- Diario Súper. (23 de febrero de 2018). Ruta del sabor: Comida típica de la Costa ecuatoriana. *El universo*:
<https://www.eluniverso.com/tendencias/2018/02/24/nota/6636301/ruta-sabor-mas-que-delicias-obras-arte-costa/>

- El Universo. (20 de octubre de 2007). Un plato que fue considerado como un alimento 'pobre', pero de gran delicia. El universo. <https://www.eluniverso.com/2007/10/20/0001/18/64A63CF4100E4C5497E046BF64311CC4.html/>
- El Universo. (5 de octubre de 2018). Historia con sabor: Bolón de verde. El Universo. <https://www.eluniverso.com/guayaquil/2018/10/05/nota/6986735/historia-sabor-bolon-verde/>
- El Universo. (7 de octubre de 2018). Historia con sabor: Encebollado. El Universo. <https://www.eluniverso.com/guayaquil/2018/10/07/nota/6987152/historia-sabor-encebollado/>
- Elephant. (29 de Junio de 2020). Pop Culture. Elephant: <https://elephant.art/looks-good-enough-to-eat-the-nostalgia-of-cartoon-food-29062020/>
- ESDIP. (8 de abril de 2022). Historia de la animación: la primera serie animada y sus sucesoras. ESDIP Escuela de arte: <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/historia-de-la-animacion-la-primera-serie-animada-y-sus-sucesoras/>
- Farah, D. (13 de abril de 2021). arts and culture. Arab News Japan: https://www.arabnews.jp/en/arts-culture/article_43609/
- Fuente-Alba Cariola, F., & Veloso Vergara, L. (2020). Los niños capturados por la pantalla: El boom de la red social YouTube en el consumo. Estudios sobre el Mensaje Periodístico, 1103-1110.

Gobierno de la república del Ecuador. (s.f.). Ministerio de Educación:
<https://educacion.gob.ec/educa-television-para-aprender/>

IDENTIKIT , R., & IDENTIKIT , L. (2021). Ecuador. Mochileando por el mundo:
<https://www.mochileandoporelmundo.com/que-comer-en-ecuador-platos-tipicos/>

Matthews, G. (2002). Cultura global e Identidade Individual: à procura de um lar no supermercado cultural. EDUSC, Bauru, 9-70.

Merson Hess, D. (s.f.). Cel Animation for the Digital Era. DIY Animation Club:
<https://diyanimation.club/cel-animation-for-the-digital-era/>

Moreno Mora , V. (s.f.). Psicología del Color y la Forma.
<https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/psicologia-1.pdf>

Pérez Guillén, O. (31 de 05 de 2021). La animación tradicional como un punto de vista de la realidad. UNLA: <https://www.unla.mx/blogunla/la-animacion-tradicional-como-un-punto-de-vista-de-la-realidad#:~:text=El%20concepto%20de%20animaci%C3%B3n%20tradicional,d e%20entretenimiento%20para%20los%20m%C3%A1s>

Retrieved 22 de 10 de 2022, from Real Academia Española:
<https://dle.rae.es/animaci%C3%B3n>

Rothe, E. (2006). La Salud Mental de los Inmigrantes. Revista Latinoamericana de Psiquiatría, 46-57.

Studio Ghibli. (2 de abril de 2021). Twitter:
https://twitter.com/JP_GHIBLI/status/1377965187202879493?ref_src=twsrc%5

Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1377965187202879493%7Ct
wgr%5E34993700410dee5b5a6166e28aa0c8ff6ee03960%7Ctwcon%5Es1_&re
f_url=https%3A%2F%2Fwww.arabnews.jp%2Fen%2Farts-culture%2Fa

SUBIRES, M. (2012). Internet como medio para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial. Telos Cuadernos de comunicación e innovación. Fundación Telefónica.

Suing, A., Ortiz, C., González, V., & Marín, C. (2015). La recepción de Educa TV. Simposio Internacional de Educación y Comunicación, 79-82.

Tae Lopez , C. (2020). FUNDAMENTOS TÉCNICOS PARA. <https://chilemonos.cl/tesinas/Fundamentos%20T%C3%A9cnicos%20para%20un%20Dise%C3%B1o%20de%20Personaje%20Consciente%20y%20Eficaz.pdf>

UNESCO. (2006). Tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial. Unesco: <https://ich.unesco.org/es/tradiciones-y-expresiones-orales-00053>

Unigarro Solarte, C. (2010). Patrimonio cultural alimentario. Quito: Fondo Editorial.

Anexos

Sazón Zambranz: Validación de público obeitivo https://docs.google.com/forms/u/0/d/1LY0Ce2W2_65TQ&x_EOIV...

Sazón Zambranz: Validación de público obeitivo

Validación de tesis de Animación Digital: "Sazón Zambranz" Creada por Karla Bodero.
<https://youtu.be/w0DPg0yjEwQ>

Nombre completo
Erika Mishell Pavón Dominguez

Número de cédula
0953938347

edad
10

¿Qué parte del trailer te gustó más?
Cuando se aparece la mamá y los hijos en la parte de las flores

¿Crees que la serie ayudaría a crear interés en recetas típicas ecuatorianas?
Si porque ayudaría a no perder la comida típica del Ecuador

3 de 24 3 de 24 19/1/2023 13:37

Figura 36: Modelo de entrevista

Sazón Zambranz: Validación de público objetivo

Validación de tesis de Animación Digital: "Sazón Zambranz" Creada por Karla Bodero.

<https://youtu.be/w0DPe0vjEwQ>

1. Nombre completo
2. Número de cédula
3. edad
4. ¿Qué parte del trailer te gustó más?
5. ¿Crees que la serie ayudaría a crear interés en recetas típicas ecuatorianas?

Figura 37: Entrevista sujeto 1

Sazón Zambranz: Validación de público objetivo

Validación de tesis de Animación Digital: "Sazón Zambranz" Creada por Karla Bodero.

<https://youtu.be/w0DPg0vjEwQ>

Nombre completo

Ignacio Arias

Número de cédula

0932456312

edad

9

¿Qué parte del trailer te gustó más?

Cuando cocinaban

¿Crees que la serie ayudaría a crear interés en recetas típicas ecuatorianas?

Si

Figura 38: Entrevista sujeto 2

Sazón Zambranz: Validación de público objetivo

Validación de tesis de Animación Digital: "Sazón Zambranz" Creada por Karla Bodero.

<https://youtu.be/xw0DPg0yjEwQ>

Nombre completo

Jorlayne Donoso

Número de cédula

edad

14

¿Qué parte del trailer te gustó más?

Me parecio mas impactante cuando la chica dijo que esas comidas ya habian sido realizadas antes por sus antepasados

¿Crees que la serie ayudaría a crear interés en recetas típicas ecuatorianas?

Si, ya que la comida que elabora son con ingredientes ricos en nuestro pais y lo muestra como una comida exquisita

Figura 39: Entrevista sujeto 3

Sazón Zambranz: Validación de público obeitivo

Validación de tesis de Animación Digital: "Sazón Zambranz" Creada por Karla Bodero.

<https://youtu.be/w0DPg0yjEwQ>

Nombre completo

Fabio Emmanuel Valdez Alcívar

Número de cédula

1316392727

edad

14 años

¿Qué parte del trailer te gustó más?

La parte donde la niña fue a buscar un tomate para que su madre prepare la sopa

¿Crees que la serie ayudaría a crear interés en recetas típicas ecuatorianas?

Que los sentimientos de los personajes se demuestren en su gesto y en su tono de voz.

Figura 40: Entrevista sujeto 4

Sazón Zambranz: Validación de público obeitivo

Validación de tesis de Animación Digital: "Sazón Zambranz" Creada por Karla Bodero.

<https://youtu.be/w0DPe0yJEwQ>

Nombre completo
Meyling Izurieta Chong

Número de cédula
0951978640

edad
13

¿Qué parte del trailer te gustó más?
El final, cuando se pudo observar las flores

¿Crees que la serie ayudaría a crear interés en recetas típicas ecuatorianas?
Sí, ya que me da interés en preparar recetar típicas

Figura 41: Entrevista sujeto 5

Sazón Zambranz: Validación de público obeitivo

Validación de tesis de Animación Digital: "Sazón Zambranz" Creada por Karla Bodero.

<https://youtu.be/tv0DPgQvjEwQ>

Nombre completo

David Benjamin Izurieta Chong

Número de cédula

093035866-8

edad

15

¿Qué parte del trailer te gustó más?

En lo personal, me pareció medio gracioso que el chico agarra con las manos una cucaracha

¿Crees que la serie ayudaría a crear interés en recetas típicas ecuatorianas?

Si, podría ser un método muy creativo y entretenido

Figura 42: Entrevista sujeto 6

Sazón Zambranz: Validación de público obeitivo

Validación de tesis de Animación Digital: "Sazón Zambranz" Creada por Karla Bodero.

<https://youtu.be/vw0DPg0yjEwQ>

Nombre completo

Alexa Nicole Guerrero Villavicencio

Número de cédula

0954583456

edad

10

¿Qué parte del trailer te gustó más?

Cuando explicaba y casi le cae el cuchillo

¿Crees que la serie ayudaría a crear interés en recetas típicas ecuatorianas?

Unas recetas que se buen muy ricas.

Figura 43: Entrevista sujeto 7

Sazón Zambranz: Validación de público obeitivo

Validación de tesis de Animación Digital: "Sazón Zambranz" Creada por Karla Bodero.

<https://youtu.be/w0DPg0yjEwQ>

Nombre completo

Ester Abigail Avalos Guartatanga

Número de cédula

0931913206

edad

11 años

¿Qué parte del trailer te gustó más?

Donde muestra la reseta

¿Crees que la serie ayudaría a crear interés en recetas típicas ecuatorianas?

Si, porque nos enseña a pasar de generación en generación las recetas

Figura 44: Entrevista sujeto 8

Sazón Zambranz: Validación de público obeitivo

Validación de tesis de Animación Digital: "Sazón Zambranz" Creada por Karla Bodero.

<https://youtu.be/w0DPg0yEwQ>

Nombre completo

Natali Gabriela Avalos Guartatanga

Número de cédula

0955480637

edad

9

¿Qué parte del trailer te gustó más?

La parte cuando la mamá muestra a sus hijos el restaurante

¿Crees que la serie ayudaría a crear interés en recetas típicas ecuatorianas?

Si, porque muestra cómo cocinar

17 de 24



19/1/2023 13:37

Figura 45: Entrevista sujeto 9

Sazón Zambranz: Validación de público obeitivo

Validación de tesis de Animación Digital: "Sazón Zambranz" Creada por Karla Bodero.

<https://youtu.be/w0DPg0yjEwQ>

Nombre completo

Xavier Andrés Sellán Chuquimarca

Número de cédula

0950049494

edad

13

¿Qué parte del trailer te gustó más?

La parte en donde tienen que encontrar las cosas para completar las recetas de varias comidas típicas del Ecuador.

¿Crees que la serie ayudaría a crear interés en recetas típicas ecuatorianas?

Si, ya que se podría aprender mientras se estan entreteniendo y se podrían descubrir comidas que la gente no sabía, pero gracias a la animacion no solo lo podrían descubrir si no también seguir la receta y hacer la comida.

Figura 46: Entrevista sujeto 10

Sazón Zambranz: Validación de público obeitivo

Validación de tesis de Animación Digital: "Sazón Zambranz" Creada por Karla Bodero.

<https://youtu.be/v0DPg0yjEwQ>

Nombre completo

Arantxa sanchez negrete

Número de cédula

0930608088

edad

14

¿Qué parte del trailer te gustó más?

La parte en que las recetas pasan de generación en generación.. lo mismo pasa en mi hogar

¿Crees que la serie ayudaría a crear interés en recetas típicas ecuatorianas?

Por supuesto, a través de la historia, lo hacemos más vivencial

Figura 47: Entrevista sujeto 11

Sazón Zambranz: Validación de público obeitivo

Validación de tesis de Animación Digital: "Sazón Zambranz" Creada por Karla Bodero.

<https://youtu.be/w0DPg0yjEwQ>

((

Nombre completo

Camila Sanchez

((

Número de cédula

((

edad

10

((

¿Qué parte del trailer te gustó más?

Como la mamá recordaba cuando la misma receta la hacían en su casa y ahora ella le enseñaba la receta a sus hijitos

((

¿Crees que la serie ayudaría a crear interés en recetas típicas ecuatorianas?

Si, porque nos ayudan a conocer los secretos de la cocina de la casa

((

Figura 48: Entrevista sujeto 12

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Bodero Sellán, Karla Mishel** con C.C: **095022287-7** autora del trabajo de titulación: **Teaser de serie animada 2D, para difusión de recetas tradicionales de la costa ecuatoriana** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 14 de febrero de 2023

f. _____

Bodero Sellán, Karla Mishel

C.C: 0950222877



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Teaser de serie animada 2D, para difusión de recetas tradicionales de la costa ecuatoriana.		
AUTOR(ES)	Bodero Sellán, Karla Mishel		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lic. Dumani Rodriguez, Alex Salomón, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Animación digital		
TITULO OBTENIDO:	Licenciada en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	14 de febrero de 2023	No. PÁGINAS:	77
ÁREAS TEMÁTICAS:	Animación 2D, Teaser, Gastronomía		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Animación 2D, Teaser, Gastronomía, Series Web, Comida		
<p>RESUMEN/ABSTRACT La animación ha sido usada en otros países para demostrar su gastronomía a través de bellas historias en la cuales la preparación de un plato no es el enfoque principal, pero es uno de los indicadores principales sobre el tiempo y el lugar en que existe la historia, lo que demuestra una gran apreciación y respeto por su propia cultura. La gastronomía ecuatoriana no es algo que haya sido explotado pese a su distintivos sabores y apariencias estéticas, todo esto nace una falta de apreciación debido a las necesidades cada vez más aceleradas de las generaciones nuevas, que no tienen el tiempo para ser parte de los rituales que envuelven la comida típica y su preparación.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593939010473	E-mail: karlamishelb@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Ing. Cabanilla Urrea, Sara María Auxiliadora, Mgs.		
	Teléfono: +593-98511945		
	E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			