



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

**TEMA:**

**Teaser de una serie animada 2D para la concienciación de las  
personas con Parkinson, Narcolepsia e Hiperacusia.**

**AUTORES:**

**Demera López, Astrid Lucy  
Urquizo Palacios, Mario Alejandro**

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

**TUTORA:**

**Lic. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.**

**Guayaquil, Ecuador**

**8 de septiembre 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 **Demera López, Astrid Lucy**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**.

### **TUTORA**

f. \_\_\_\_\_  
**Lic. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.**

### **DIRECTOR DE LA CARRERA**

f. \_\_\_\_\_  
**Lic. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.**

**Guayaquil, a los 8 días del mes de septiembre del año 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 **Urquizo Palacios, Mario Alejandro**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

### **TUTORA**

f. \_\_\_\_\_  
**Lic. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.**

### **DIRECTOR DE LA CARRERA**

f. \_\_\_\_\_  
**Lic. Moreno Díaz, Victor Hugo, Mgs.**

**Guayaquil, a los 8 días del mes de septiembre del año 2023**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

## **DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, **Demera López, Astrid Lucy**

### **DECLARO QUE:**

El Trabajo de Titulación, **Teaser de una serie animada 2D para la concienciación de las personas con Parkinson, Narcolepsia e Hiperacusia** 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 8 días del mes de septiembre del año 2023**

**LA AUTORA**

f. \_\_\_\_\_  
**Demera López, Astrid Lucy**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

## **DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, **Urquizo Palacios, Mario Alejandro**

### **DECLARO QUE:**

El Trabajo de Titulación, **Teaser de una serie animada 2D para la concienciación de las personas con Parkinson, Narcolepsia e Hiperacusia** previo a la obtención del título de **Licenciado 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 8 días del mes de septiembre del año 2023**

### **EL AUTOR**

f. \_\_\_\_\_  
**Urquizo Palacios, Mario Alejandro**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

## **AUTORIZACIÓN**

Yo, **Demera López, Astrid Lucy**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Teaser de una serie animada 2D para la concienciación de las personas con Parkinson, Narcolepsia e Hiperacusia**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

**Guayaquil, a los 8 días del mes de septiembre del año 2023**

**LA AUTORA:**

f. \_\_\_\_\_  
**Demera López, Astrid Lucy**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

## **AUTORIZACIÓN**

**Yo, Urquizo Palacios, Mario Alejandro**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Teaser de una serie animada 2D para la concienciación de las personas con Parkinson, Narcolepsia e Hiperacusia**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

**Guayaquil, a los 8 días del mes de septiembre del año 2023**

**EL AUTOR:**

f. \_\_\_\_\_  
**Urquizo Palacios, Mario Alejandro**

Guayaquil, 25 – 08 – 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 COMPILATIO, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con la estudiante: DEMERA LÓPEZ ASTRID LUCY a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** del mencionado estudiante.



Atentamente,

Lcda. Jossie Cristina Lara Pintado, Msc.

**Docente tutora**

Guayaquil, 25 – 08 – 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 COMPILATIO, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con el estudiante: URQUIZO PALACIOS MARIO ALEJANDRO a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** del mencionado estudiante.



Atentamente,

Lcda. Jossie Cristina Lara Pintado, Msc.

**Docente tutora**

# AGRADECIMIENTO

Le quiero agradecer a mi padre y a mi madre por todos los sacrificios que hicieron para darme una educación y siempre preocuparse por mi a pesar de que no nos veamos todos los días. A mi tío, a mi tía y a mi abuela por siempre cuidarme, acompañarme y aconsejarme. A m abuelo, que en paz descansa, por como me cuidó cuando era pequeña y siempre me consintió.

A Dios por darme salud y darme la oportunidad de conocer a estupendas personas. También gracias a Vivivana, Gloria, Génesis y Luiggi por ser mis mejores amigos, por tenerme paciencia, por videojuegos conmigo, por ayudarme, por escucharme, por confiar en mí y hasta por hacerme divertir y con los que espero seguir teniendo una gran amistad hasta que este mundo se acabe. Y a mis compañeros y amigos que hice durante estos años de Universidad, gracias a todos por los diferentes buenos recuerdos que atesoraré para siempre.

A todos ustedes, espero que la vida les trate muy bien y que sus sueños y metas se cumplan con éxito y puedan resolver cualquier problema que se les enfrente y siempre sigan adelante. Gracias a todos.

**Astrid Demera.**

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, que sin importan cuantos “desarrollos de personaje” han habido y habrán en el camino, me mantiene firme y bendecido, dándome fuerza de voluntad y paciencia para no saber rendirme. Mis padres, quienes me brindaron los medios para poder estudiar mi profesión. También a mi profesora de colegio Ms. Carmita, que siempre creyó que llegaría a hacer grandes cosas con mi arte. A mi primo Daniel, que en parte mi afición a la animación viene de haber crecido juntos, compartir muchos gustos y que me aguantó desde el día cero en cada ocurrencia que tenía. A PROCARE y mi grupo de caminantes, un ambiente fuente de apoyo e inspiración para saber usar mi profesión como un medio por el cual ayudar y servir a los demás. A mis familias adoptivas, los Acosta, los Changoluisa y los Pacheco, por siempre estar pendientes de mi bienestar y brindarme su apoyo moral en las buenas, en las malas y en las peores. A mis hermanos y amigos más queridos, que han sido verdaderos héroes, quienes me han acompañado en mis logros y derrotas, en particular agradezco a Antonella y Pierre, por dar voz y vida a los personajes de este proyecto de tesis, y muy especialmente, también agradezco a mi hermanote y futuro colega animador Johann, quien más que nadie sabe y comprende todo lo que conlleva el sinuoso camino de estudiar y dedicarse a ser animador, fue y sigue siendo una gran luz de apoyo e inspiración.

**Mario Urquizo.**

## **DEDICATORIA**

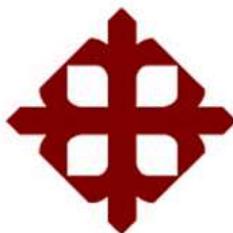
Dedico esta tesis a Peluso, Loki, Tigretón, Logan, Sombrita, Hana, Rayitas, Zapallento, Kitty, Susanita, Nara, Blanquis, Leo, Rosario, Ratón, Cabo, Monchito, Cleo, Chino, Místico, Naris, Negris, Café con Leche original, Café con Leche copia, Rayitos, Kuro y a todos los gatitos y perritos que alguna vez conocí, pero que no tuve la oportunidad de ponerle un nombre, esperando que estén bien, ya sea que sus almas estén tranquilas o que hayan encontrado una familia que los esté cuidando apropiadamente. A todos ellos les dedico esta tesis porque por ellos yo seguí viviendo y fueron mi alegría, compañía y tranquilidad en los momentos en los que yo sentía que me perdía y hasta tenía miedo. Esperando que de esta manera sus nombres no sean olvidados y cuando mire para atrás pueda volverlos a recordar a todos.

**Astrid Demera.**

## **DEDICATORIA**

Sería un honor dedicarle este trabajo a “Los Anexados” mis compañeros de curso durante toda la carrera, personas increíbles con las cuales pude reír y llorar estos últimos cuatro años, ellos más que nadie pueden ser capaces de comprender la importancia y el alcance que tiene la Animación en la vida de muchas personas. Les pido a ellos y a cualquiera que busque dedicarse a esta vocación, que recuerden lo que su dibujo animado de la infancia les hacía y hace sentir, y el cómo pueden con su arte marcar a toda una generación.

**Mario Urquizo.**



**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. MITE BASURTO, ALBERTO ERNESTO, MGS.**  
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. \_\_\_\_\_

**LIC. SANCÁN LAPO, MILTON ELÍAS, MGS.**  
OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

## **CALIFICACIÓN**

---

f. \_\_\_\_\_

**Lic. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.**

**TUTORA**

# ÍNDICE GENERAL

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	2
<b>CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA</b> .....	4
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	5
1.3 OBJETO DE ESTUDIO.....	5
1.4 OBJETIVO GENERAL .....	5
1.5 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	5
1.6 JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN .....	6
1.7 MARCO CONCEPTUAL .....	7
1.7.1 Las Discapacidades .....	7
1.7.2 El Parkinson .....	8
1.7.3 La Narcolepsia .....	11
1.7.4 La Hiperacusia .....	13
1.7.5 La animación 2D .....	14
1.7.6 El Teaser.....	15
1.7.7 La Diversidad Funcional.....	15
1.7.8 Diseño de personajes.....	17
1.7.9 Difusión en redes sociales .....	18
1.7.10 Crowdfunding.....	23
<b>CAPÍTULO II: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN</b> .....	25
2.1 DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO .....	25
2.2 DESCRIPCIÓN DEL USUARIO.....	25

2.3	ESPECIFICACIONES TÉCNICAS.....	26
2.3.1	Primera fase: Preproducción.....	26
2.3.2	Segunda fase: Producción.....	26
2.3.3	Tercera Fase: Postproducción.....	27
2.4	SINOPSIS Y ARGUMENTOS.....	28
2.4.1	Sinopsis de Zarpados.....	29
2.4.2	Argumento de Zarpados.....	29
2.5	SINOPSIS DE CADA EPISODIO DE LA 1RA TEMPORADA.....	31
2.5.1	Sinopsis Episodio 1.....	31
2.5.2	Sinopsis Episodio 2.....	31
2.5.3	Sinopsis Episodio 3.....	31
2.5.4	Sinopsis Episodio 4.....	31
2.5.5	Sinopsis Episodio 5.....	32
2.5.6	Sinopsis Episodio 6.....	32
2.5.7	Sinopsis Episodio 7.....	32
2.5.8	Sinopsis Episodio 8.....	32
2.5.9	Sinopsis Episodio 9.....	33
2.5.10	Sinopsis Episodio 10.....	33
2.5.11	Sinopsis Episodio 11.....	33
2.5.12	Sinopsis Episodio 12.....	33
2.6	GUIÓN DEL TEASER.....	33
2.7	DISEÑO DE PERSONAJES.....	37
2.7.1	BIO de Betta.....	37

2.7.2	BIO de Nahuel.....	39
2.7.3	BIO de Hugo .....	41
2.8	STORYBOARD.....	42
2.9	Fondos Principales .....	47
2.10	CONSTRUCCIÓN DE LA MARCA GRÁFICA .....	52
2.10.1	Diseño de logotipo .....	52
2.10.2	Paleta de colores del Logotipo.....	53
2.10.3	Fuente tipográfica .....	54
2.11	PRESUPUESTO .....	55
2.11.1	Costos de Hardware .....	56
2.11.2	Costos de Software.....	57
2.11.3	Costos de Operacionales.....	57
2.11.4	Costos Totales .....	58
2.12	PROPUESTA DE VALOR .....	59
2.12.1	Integración Artística .....	59
2.12.2	Difusión Socio-cultural .....	59
2.12.3	Aporte académico .....	59
2.13	VALIDACIÓN DEL PRODUCTO .....	60
	<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>63</b>
	<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>65</b>
	<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>67</b>
	<b>ANEXOS.....</b>	<b>71</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Hardware utilizados para hacer el teaser, elaboración propia. ....	28
<b>Tabla 2.</b> El costo del Hardware, elaboración propia. ....	57
<b>Tabla 3.</b> El costo total del Software por un año de uso, elaboración propia.....	57
<b>Tabla 4.</b> Sueldo de empleados, elaboración propia.....	58
<b>Tabla 5.</b> Suma del total de las otras 3 tablas realizadas. Elaboración propia. ....	58

## ÍNDICE DE IMÁGENES

<b>Figura 1.</b> Síntomas del Parkinson. Adaptado del documento “Repercusión de los cuidados paliativos enfermeros en el Parkinson: Una revisión sistemática” de Morales, 2022. ....	10
<b>Figura 2.</b> Frame de una animación 2D. Adaptado de MEMORIAS EN VENTA por Manu Mercurial [Corto Animado], por Manu Mercurial.....	14
<b>Figura 3.</b> Captura de pantalla de la interfaz de Behance .....	20
<b>Figura 4.</b> Captura de pantalla de la interfaz de DeviantArt.....	22
<b>Figura 5.</b> Captura de pantalla de la interfaz de Kickstarter, extraído de su página web.....	24
<b>Figura 6.</b> Model sheet del personaje Betta. Elaboración propia. ....	39
<b>Figura 7.</b> Model sheet del personaje Nahuel. Elaboración propia. ....	40
<b>Figura 8.</b> Storyboard del teaser de Zarpados parte 1, elaboración propia. Plantilla extraída de la página StoryboardThat. ....	43
<b>Figura 9.</b> Storyboard del teaser de Zarpados parte 2, elaboración propia. Plantilla extraída de la página StoryboardThat. ....	43
<b>Figura 10.</b> Storyboard del teaser de Zarpados parte 3, elaboración propia. Plantilla extraída de la página StoryboardThat. ....	44
<b>Figura 11.</b> Storyboard del teaser de Zarpados parte 4, elaboración propia. Plantilla extraída de la página StoryboardThat. ....	44
<b>Figura 12.</b> Storyboard del teaser de Zarpados parte 5, elaboración propia. Plantilla extraída de la página StoryboardThat. ....	45
<b>Figura 13.</b> Storyboard del teaser de Zarpados parte 6, elaboración propia. Plantilla extraída de la página StoryboardThat. ....	45

<b>Figura 14.</b> Storyboard del teaser de Zarpados parte 7, elaboración propia. Plantilla extraída de la página StoryboardThat. ....	46
<b>Figura 15.</b> Storyboard del teaser de Zarpados parte 8, elaboración propia. Plantilla extraída de la página StoryboardThat. ....	46
<b>Figura 16.</b> Paleta de colores de escena 1. Elaboración propia. ....	47
<b>Figura 17.</b> Paleta de colores de escena 2. Elaboración propia. ....	48
<b>Figura 18.</b> Paleta de colores de escena 3. Elaboración propia. ....	48
<b>Figura 19.</b> Paleta de colores de escena 6. Elaboración propia. ....	49
<b>Figura 20.</b> Paleta de colores de escena 11. Elaboración propia. ....	49
<b>Figura 21.</b> Paleta de colores de escena 9. Elaboración propia. ....	50
<b>Figura 22.</b> Paleta de colores de escena 14. Elaboración propia. ....	50
<b>Figura 23.</b> Paleta de colores de escena 4. Elaboración propia. ....	51
<b>Figura 24.</b> Paleta de colores de escena 8. Elaboración propia. ....	51
<b>Figura 25.</b> Paleta de colores de escena 15. Elaboración propia. ....	52
<b>Figura 26.</b> Logotipo de Zarpados. ....	53
<b>Figura 27.</b> Paleta de color del Logo junto a su código. ....	54
<b>Figura 28.</b> Logo de AMATIC SC, fuente de dominio público, extraído de 1001 Free Fonts.....	54
<b>Figura 29.</b> Mapa de caracteres de AMATIC SC, fuente de dominio público, extraído de 1001 Free Fonts.....	55

## RESUMEN

Las narraciones de las series animadas suelen transmitir mensajes sobre los valores destacables de la sociedad, de una manera clara o implícita. Por esto, es considerada un medio audiovisual importante que funciona como un recurso didáctico, donde el público logra entretenerse y aprender diferentes temas y valores. Así, este proyecto tiene como objetivo el crear un teaser para una serie animada en 2D, que muestre la vida de los niños que padecen de Parkinson, Hiperacusia y Narcolepsia, y cómo esto también afecta en la vida de sus familiares y amigos cercanos, para lograr difundir y concienciar a una mayor cantidad de gente.

A lo dicho, se suma también el propósito de difundir un nuevo término como lo es Diversidad funcional, para reemplazar el concepto de Discapacitados y de crear un documento donde quede registrado todo el proceso que se realizó para crear los personajes, escenarios, línea gráfica y marca gráfica de una serie animada.

**Palabras claves: Diversidad Funcional, Parkinson, Hiperacusia, Narcolepsia, Animación 2D, Teaser**

## **ABSTRACT**

The narratives of animated series usually transmit messages about the outstanding values of society, either clearly or implicitly. For this reason, it is considered an important audiovisual medium that works as a didactic resource, where the public can be entertained and learn about different topics and values. Thus, this project aims to create a teaser for a 2D animated series, which shows the lives of children suffering from Parkinson's, Hyperacusis and Narcolepsy, and how this also affects the lives of their family and close friends, to achieve diffusion and awareness to a greater number of people.

In addition, to having the purpose of disseminating a new term such as Functional Diversity, this project seeks to redefine the concept of "Disabled" and create a document that describes the whole process of creating the characters, scenarios, graphic line, and graphic brand of an animated series.

**Keyword: Functional Diversity, Parkinson, Hyperacusis, Narcolepsy, 2D Animation, Teaser**

## INTRODUCCIÓN

En Ecuador, según el Ministerio de Salud Pública el 2.73% de la población tiene alguna discapacidad, lo que equivale a un aproximado de 490.412 personas y que, en su mayoría, son afectados por alguna discapacidad física. De este grupo, 21.006 niñas y 28.985 niños de 10 a 19 años pertenecen a la diversidad funcional (Ministerio de Salud Pública, 2023).

Sin embargo, estos grupos de personas siguen siendo discriminados, con pocas probabilidades de poder adaptarse al entorno y, a pesar de la cantidad de campañas que han existido, seguimos desconociendo o teniendo escasa información sobre cómo conllevar una correcta inclusión ya sea un entorno educativo o de trabajo.

Incluso, Molina (2015) expresa que:

Consideramos, que la capacitación que hemos recibido como docentes ha sido ambigua sobre el tema, siendo necesario mayor capacitación y trabajo educativo de tipo experimental con estudiantes de NEE, que proveen experiencias, hallazgos y buenas prácticas para proveer un mejor manejo de estos estudiantes, en nuestro contexto particular (párr. 16).

Entonces, ¿Cómo podemos difundir información sobre la vida de las personas con diversidad funcional, cuyas afectaciones son poco conocidas, para crear concienciación sobre el receptor? La animación es una de las opciones porque se considera un medio audiovisual efectivo para transmitir, informar y dar a conocer un producto, servicio, campañas y hasta para educar sobre diferentes temas.

Por otro lado, lo que más llama la atención en las animaciones es la trama, debido a que incitan más al público a ver la serie y los entretiene por largos ratos de tiempo. En especial, si son niños o jóvenes que buscan distraerse con videojuegos o series después de la escuela.

Así, La propuesta de la tesis es crear un *teaser* para presentar una serie animada en 2d, en el que los protagonistas con diversidad funcional a través de aventuras muestren como es el vivir con Parkinson, Hiperacusia y Narcolepsia respectivamente, y cómo esto también afecta a sus amigos y familia. Ante lo dicho, en este documento se recopilará todo el proceso que conllevó crear el *teaser*, mostrando las fases de preproducción, producción y postproducción, como también la creación de su línea gráfica para que sirva como referencia a aquellos que les interese crear una serie animada.

# **CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA**

## **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

En la actualidad, dentro de la industria del entretenimiento, tanto en series, películas, cómics, videojuegos y novelas, se le ha dado un espacio relevante a la caracterización de ciertos conceptos que se apegan a la realidad, con el fin de promulgar una concienciación social a un público más amplio y diverso.

Estos temas pueden tratar desde analogías hasta ideologías políticas explícitas, así como condiciones y padecimientos. Un ejemplo es la representación de una enfermedad o discapacidad dentro de una historia.

La industria de la animación permite que la educación se conecte con el mundo, puesto que la creatividad cautiva al espectador y conduce a un desarrollo mental, cuyo fin es la comunicación. En consecuencia, lleva al manejo de varios filtros psicológicos de los espectadores, con el propósito de atraer la atención por medio de los dibujos animados, lo que resulta en transmitir emociones y conseguir despertar la curiosidad (Grande-López y García, 2016).

El término diversidad funcional ha sido propuesta dentro del Foro de Vida Independiente en el año 2005, una comunidad internacional, que ejercen una lucha por los derechos de las personas con diversidad funcional, otro término para personas con capacidades especiales o discapacitada, el cual uno de sus objetivos es el desarrollar y conseguir una visión social y de normalización sobre el estigma que se puede llegar a concebir sobre la vida de una persona con capacidades especiales (Grande-López y García, 2016).

Así, frente a esta situación, se ha decidido aprovechar las ventajas de este medio audiovisual para poder crear una serie animada de forma

bidimensional, que muestre y difunda a los jóvenes el cómo una discapacidad influye en la vida de las personas afectadas y allegados.

## **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿De qué manera podría una serie animada ayudar a los niños mayores de 10 años a concienciar sobre cómo la Hiperacusia, el Parkinson y la Narcolepsia afectan a la vida de las personas que lo padecen?

## **1.3 OBJETO DE ESTUDIO**

La creación de un *teaser* para una serie animada 2D que ayude a concienciar a niños de 10 años en adelante sobre cómo el Parkinson, la Hiperacusia y la Narcolepsia afectan el estilo de vida de quienes los padecen y cómo también afectan a sus allegados.

## **1.4 OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar un *teaser* para la promoción de una miniserie, en animación 2D, para concienciar sobre las personas con discapacidades como la Hiperacusia, el Parkinson y la Narcolepsia en niños de 10 años en adelante.

## **1.5 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Analizar el modo de vida de las personas con Hiperacusia, Parkinson y Narcolepsia.
- Conceptualizar diferentes escenarios que demuestren la maduración y los sentimientos por los que pasará el personaje principal.

- Crear una historia, el diseño de los personajes, escenarios y storyboard para definir el estilo gráfico de la serie.
- Validar el producto final con preguntas a diferentes profesionales como ilustradores, animadores y pedagogos.

## **1.6 JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN**

Actualmente, en una sociedad que a pesar de que trata de hacer visible los problemas mentales, enfermedades y discapacidades, seguimos dejando de un lado o evitamos tocar aquellos temas que pueden llegar a ser muy complicados o delicados, teniendo en cuenta que existe el miedo a errar o llegar a “romantizarlo”.

Sin embargo, cuando se habla de estos problemas o dificultades se los presenta de una manera demasiado seria y formal, ya sea en exposiciones, folletos o una charla, los cuales muchas veces las personas no pueden asistir o no logran captar la atención de todo un público.

Además, en los últimos años se ha notado que ha habido un déficit de atención o concentración porque la actual era tecnológica y digital nos ha afectado hasta el punto de entrar en un estado de continua atención parcial, lo que lleva al cerebro estar en un constante nivel de estrés muy alto. Por consiguiente, comenzamos a carecer de tiempo para reflexionar, analizar o tomar decisiones meditadas (Ayala, 2011).

El proyecto tiene como objetivo concienciar a niños a partir de los 10 años sobre las discapacidades poco comunes como lo son la Narcolepsia, el Parkinson y la Hiperacusia; y cómo las personas que sufren de estas enfermedades no deben ser discriminadas.

Ante lo dicho, se afirma que las personas carecen de información sobre los síntomas o dificultades de estas discapacidades. Así, teniendo en cuenta al público objetivo al que está dirigido el producto, se ha llegado a la conclusión que lo mejor es utilizar imágenes animadas que demuestren

cómo las personas que tienen este tipo de discapacidades pueden actuar y qué tipos de cosas les puede llegar afectar.

Incluso, Rajadell, Pujol y Violant (2005) explican que:

Los dibujos animados representan otra alternativa de enseñanza-aprendizaje en la que el niño o la niña pueden aprender conceptos, procedimientos, actitudes y normas, a través de sus héroes favoritos, aunque resulta indispensable la función reguladora de los maestros y de los padres (párr. 28).

Es por esta razón que se decide utilizar un medio audiovisual como lo es una animación en 2D, ya que las imágenes tienen la capacidad de persuasión en el público. Y así, a través de mensajes educativos y los valores que estos compartirían, niños, jóvenes y adultos podrán construir una nueva concepción sobre la integración social para las personas con discapacidad.

## **1.7 MARCO CONCEPTUAL**

En este apartado se presenta definiciones que concentran la importancia del tema que se aborda en este proyecto. Como primer punto hace referencia a las discapacidades y sus tipos, posteriormente se caracteriza todo lo referente a los medios audiovisuales. Esta convergencia permite la comprensión de cómo el uso de una técnica animada 2D colabora a la concienciación de aquellas personas con algún impedimento neurológico.

### **1.7.1 Las Discapacidades**

Una discapacidad es la causante de múltiples cambios en la vida de los que la padecen, tanto para sus familiares y agentes cercanos, los cuales son asociados con las limitaciones tanto físicas

o mentales, una alteración del estado de la salud y una modificación dentro del rol social que tengan los individuos.

La Organización Panamericana de la Salud (s.f.) reporta que “según el Informe Mundial sobre la discapacidad, alrededor del 15% de la población vive con algún tipo de discapacidad. Las mujeres tienen más probabilidades de sufrir discapacidad que los hombres y las personas mayores más que los jóvenes” (párr. 2)

Este término suele estar descrito de una manera negativa, lo que ocasiona menos aspiraciones y ánimos sobre las expectativas de un futuro, lo que puede dar como resultado problemas psicológicos, ya sea un trastorno de ansiedad o depresión. Incluso, se estima que las personas que sufren de discapacidad tienen de dos a cuatro veces más probabilidades de morir en desastres y emergencias que las personas sin discapacidad (OPS, s.f.).

### **1.7.2 El Parkinson**

Es una enfermedad degenerativa del tipo neurológica crónica, es decir, que dura toda la vida. Por lo general, los primeros síntomas van apareciendo de manera lenta, presentándose entre los 40 a 60 años, edad en la que comienzan a empeorar de una manera progresiva.

Según Morales (2022) explica que:

Se caracteriza por la pérdida (o degeneración) de neuronas en la sustancia negra, una estructura de los ganglios basales ubicados en el mesencéfalo. Esta sustancia tiene un papel importante en la función cerebral, encargándose de las funciones relacionadas con el movimiento, la recompensa y la adicción. La pérdida de neuronas en esta estructura provoca una falta de dopamina (la cual es sintetizada en la sustancia negra principalmente). La

dopamina es el neurotransmisor catecolaminérgico más importante del sistema nervioso central y es esencial por su participación en la regulación del comportamiento motor, el estado de ánimo, las emociones y la comunicación neuroendocrina (p. 1).

También se explica que dentro de estas causas de la enfermedad existe la sinucleína, una proteína cerebral que ayuda a las células nerviosas a comunicarse, comienza a formar cuerpos de Lewy en las neuronas, cuyos compuestos se tratan de una sinucleína mal plegada. Estos se acumulan en el cerebro y otras partes del sistema nervioso con cierta frecuencia, lo que sugiere que pueden estar asociados con otros trastornos como el Alzheimer (Gonzalez, 2022).

### **1.7.2.1 Consecuencias del Parkinson**

A diferencia de lo que se cree, no todos los pacientes que sufren de esta enfermedad llegan a sufrir de temblores, e incluso estos se vuelven menos frecuentes a medida que la discapacidad avanza, pero la rigidez muscular aumenta.

Aun así, en la mayoría de los casos, los temblores, los problemas al moverse o la disminución del olfato son de los primeros síntomas de este padecimiento. Estos temblores tienen como características el ser abruptos y rítmicos, aparecen cuando la mano se encuentra en reposo, empeorando si uno se encuentra bajo un estrés o fatiga constante y que también pueden afectar partes del rostro como la mandíbula, la lengua, la frente, los párpados y hasta la voz (Gonzalez, 2022).

Además, otra consecuencia del Parkinson es la rigidez de los músculos que se van debilitando por la falta de actividad. Esto ocasiona que la persona tenga movimientos lentos, dificultando el caminar, donde el paciente tras dar su primer paso comenzará arrastrando los pies para que los otros sean

cortos, mientras tiene los brazos doblados a la altura de la cintura, meciéndolos muy poco al avanzar. Así, también aparece la dificultad de conservar el equilibrio y la postura, pues los afectados con esta enfermedad se van encorvando y, por los movimientos lentos, las manos no se mueven con rapidez como para evitar una caída (Gonzalez, 2022).

Sin embargo, también existen otras variedades de síntomas que llegan afectar al cuerpo humano, estos son enlistados en la siguiente imagen.

<b>SINTOMAS NO MOTORES DE LA EP</b>	
<b>Neuropsiquiátricos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Trastornos afectivos (Depresión y ansiedad)</li> <li>- Alteración cognitiva</li> <li>- Alucinaciones y delirios</li> <li>- Demencia</li> <li>- Trastornos de Control de Impulsos</li> </ul>
<b>Del sueño</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Somnolencia diurna</li> <li>- Pesadillas y sueños vívidos</li> <li>- Insomnio</li> <li>- Sueño fragmentado</li> <li>- Síndrome de Piernas Inquietas</li> </ul>
<b>Autonómicos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hipotensión ortostática</li> <li>- Sudoración excesiva</li> <li>- Seborrea</li> <li>- Disfunción sexual</li> <li>- Alteraciones de la micción</li> </ul>
<b>Digestivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Disfagia</li> <li>- Náuseas</li> <li>- Estreñimiento</li> </ul>
<b>Sensoriales</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dolor</li> <li>- Parestesias</li> <li>- Hiposmia / anosmia</li> <li>- Alteraciones visuales</li> </ul>
<b>Otros</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fatiga</li> <li>- Cambios en el cuerpo</li> <li>- Pérdida de peso</li> <li>- Disartria</li> <li>- Hipofonía</li> </ul>

**Figura 1.** Síntomas del Parkinson. Adaptado del documento “Repercusión de los cuidados paliativos enfermeros en el Parkinson: Una revisión sistemática” de Morales, 2022.

### 1.7.2.2 Parkinson en niños

Aunque existen pocos casos donde el Parkinson afecta a los niños, los síntomas que ellos presentan no son igual a los adultos, diferenciándose de que los más jóvenes no suelen sufrir de temblores, pero ellos tienen problemas de retraso a nivel cognitivo o reflejos muy fuertes. Los expertos lo definen como parkinsonismos, que puede ser producido por el origen de una mutación genética, una lesión, una infección o una asfixia por fármacos. Por eso, ante la más mínima sospecha de que se trate del Parkinson, lo mejor es comenzar con el tratamiento, puesto que muchos de ellos pueden llegar a recuperarse correctamente y dejar de estar inmovilizados (Barreiro, 2021).

### 1.7.3 La Narcolepsia

La narcolepsia o epilepsia del sueño se descubrió en 1880. Jean-Baptiste Edouard Gélinau fue quien adoptó el término “Narcolepsia” que proviene del griego *nárke*, que significa *sopor* y *lepsis*, *posesión*. De esta manera, se explica la condición de un paciente que experimenta somnolencia excesiva y momentos de debilidad muscular con el nombre de “Astasia” (Castro & Davobe, 2010).

Dicho de otro modo, se trata de un trastorno del sueño que se encuentra en el grupo de las somnolencias diurnas excesivas y que, según La Clasificación Internacional de Trastorno del Sueño, es una entidad que forma parte de las hipersomnias de origen central, que también llevan el nombre de intrínsecas. Suele aparecer en la segunda o tercera etapa de vida del ser humano y afecta de 20 a 30 pacientes por 100.000 habitantes (Aso, 2019).

La causa exacta de esta enfermedad aún es desconocida. Sin embargo, existe una coincidencia entre los pacientes, que consiste en la presencia de niveles bajo de hipocretina, una sustancia química importante para tener controlado los momentos en el que nos encontramos despiertos y el sueño MOR, donde ocurre los movimientos oculares rápidos. Incluso se ha declarado que la gripe porcina o gripe H1N1 puede estar vinculada con algunos casos de Narcolepsia (Mayo Foundation for Medical Education and Research [MFMER], 2023).

### **1.7.3.1 Síntomas de la Narcolepsia**

Uno de los síntomas destacables que presentan las personas con Narcolepsia es la somnolencia diurna extrema, pero también pueden sufrir de otros trastornos del sueño como apnea obstructiva, el síndrome de piernas inquietas, sonambulismo o bruxismo. Además, hay una posibilidad de que experimenten comportamientos automáticos, es decir, que realizan actividades de manera inconsciente, llegando a olvidarse de haberlo hecho (López, 2019).

Otras enfermedades que afligen a los pacientes con Narcolepsia son la pérdida repentina del tono muscular llamada cataplejía, sensación de fatiga, cansancio, pérdida de memoria, dificultad para concentrarse y parálisis del sueño con alucinaciones, que se nombran como hipnagógicas cuando ocurren al caer dormido e hipnopómpicas que suceden al despertar (López, 2019).

Mientras en el caso de los adultos estos síntomas pueden controlarse con medicamentos y siestas, en el caso de los niños, poder mantener estables estos síntomas es un poco más complicado, por lo que durante sus clases caen dormidos y los padres están preocupados de que se los tome como

perezosos y vagos debido a la falta de información de esta enfermedad (Barral, 2020).

#### **1.7.4 La Hiperacusia**

La hiperacusia se define como la condición anormal donde se reduce la tolerancia a los sonidos cotidianos que rodean a un individuo. Esta enfermedad suele afectar desde el 9% al 15% de los ciudadanos (Domínguez, Boccio y Cabrera, 2009).

En niños, este padecimiento puede ser causado debido a diferentes razones como que estos posean un sistema auditivo inmaduro, una privación auditiva de carácter temporal o a un trastorno dentro del sistema auditivo (Yu-guang, 2012, citado de Calvo y Maggio, 2020).

##### **1.7.4.1 Causas de la Hiperacusia**

Esta afectación ocurre en una de cada 50.000 personas y, como se mencionó anteriormente, las causas de la hiperacusia pueden ser diversas, debido a que la mayoría de estos casos no ocurren durante el nacimiento, sino que se va desarrollando. Por esto es común pensar que esta enfermedad puede ocurrir por lesiones craneales, un daño al oído por toxinas, síndrome de la articulación temporomandibular, infecciones en el oído interno, por la parálisis de Bell, trastorno de estrés postraumático, migrañas, enfermedad de Tay-Sachs, etc. (Boston Medical Center, s.f.).

### 1.7.5 La animación 2D

La animación 2D o animación bidimensional, considerado como un tipo de técnica de animación tradicional, se dio a conocer en el siglo XIX donde se juntan diversos dibujos, cada uno con una pequeña modificación o cambio, juntándose para crear una ilusión de movimiento.

Así, para poder formar un segundo de animación se necesitan 24 fotogramas. Y gracias a la era de la digitalización, se crearon programas que facilitaron esta técnica, donde muchos de ellos te dan la posibilidad de no tener que dibujar el fotograma desde cero.

Este recurso ha sido utilizado muchas veces para crear series con temas sensibles o, también, que sirvan de entretenimiento en los momentos libres. Esta técnica es un elemento fuerte a la hora de poseer una idea, pensamiento o asunto durante el desarrollo de la historia y, así mismo, la presentación de sus personajes permite que el público mantenga la atención.



**Figura 2.** Frame de una animación 2D. Adaptado de MEMORIAS EN VENTA por Manu Mercurial [Corto Animado], por Manu Mercurial.

### **1.7.6 El Teaser**

A diferencia del término tráiler, el teaser se trata de un medio audiovisual creativo, cuyo tiempo oscila entre los 20 a 30 segundos. Su objetivo es atraer y captar la atención del usuario para que busque y vea el producto principal; que en este caso se trata de una serie animada (Vilaseca, 2016).

Dicho, en otros términos, el teaser es un producto con contenido abstracto, debido a que el argumento de la serie no es mostrado por completo, buscando generar un deseo al espectador por ver la pieza completa y terminada.

Además, uno de sus objetivos también es el poder conocer la opinión del público. Por esta razón, este suele ser lanzado muchos días antes de la fecha de estreno del proyecto e incluso antes de que el producto se encuentre totalmente terminado o en fase de producción.

### **1.7.7 La Diversidad Funcional**

Varios autores han realizado el estudio de cómo sustituir el término discapacidad (Menos capaces) y minusvalía (Menos válidos), desde una valoración semántica (Grande-López y Pérez, 2016). El objetivo de cambiar esta perspectiva en la sociedad para validar el término en una población funcionalmente diversa sin la necesidad de caer en estereotipos y más allegada hacia la normalización de estos padecimientos sin caer en un enfoque negativo, como sentimientos de pena, culpa o impotencia.

Grande-López y Pérez (2016) mencionan que “estereotipar no es más que generalizar, pero debemos ser conscientes de que modo nos afectan e influyen y hasta qué punto pueden ser discriminatorios y perjudiciales para la sociedad en nuestras relaciones interpersonales”

(p. 262). Debido a esto, se busca que un solo término abarque la diversidad de “discapacidades” que existen, tanto para hombres como para mujeres, por lo que el orden de estas palabras también es importante.

Romañach y Lobato (2005) mencionan que “el lenguaje produce, modifica y orienta el pensamiento, ciertos organismos relacionados con el mundo de la diversidad funcional han intentado acuñar nuevos términos, en busca de una nueva visión social de este colectivo” (p. 2).

Es por esto que los términos como déficit en el funcionamiento, limitación en la actividad, restricción en la participación, barrera o discapacidad fueron conceptos rechazados por la comunidad, por lo que todos los términos denotan alguna negatividad, los cuales los convierte en esfuerzo inútil de poder cambiar la realidad de estas personas con alteraciones en su salud que siempre suelen ser discriminados (Romañach y Lobato, 2005).

Además, como se menciona anteriormente, el orden de estas palabras ha sido puesta en debate, debido a que hay personas que opinan que dentro de este término aún sigue existiendo aquella distinción que se pone a las funciones biológicas o físicas. Así proponiendo la idea de cambiar este término a “Funcionalidad diversa”. Sin embargo, se opina que como se busca una facilidad para pronunciar y asimilar el nuevo término, el decir “funcionalidad diversa” es más complejo, tedioso y menos directo de poder articularlo o que se elija como una opción para cambiarlo con el término de “discapacidad” (Romañach y Lobato, 2005).

Por lo que, teniendo en cuenta lo antes mencionado, para poder dar a conocer este término a más gente, la comunicación se vuelve indispensable para este objetivo, pues este es un medio de difusión y transmisión de información, siendo un proceso esencial para la relación humana.

Sin embargo, Gómez (2016) explica que:

En toda comunicación está presente una serie de elementos sin los cuales no se llevaría a cabo este proceso tan complejo. No basta sólo con hablar, es necesario ir más allá, romper la barrera de lo superficial. No se trata solamente de transmitir información, sino de expresar ideas, opiniones, sentimientos, emociones, tanto de un lado (emisor), como del otro (receptor). Para que se logre la comunicación entre dos personas, se tiene que dar un intercambio mutuo. (p. 5)

Entonces, desde mediados del siglo pasado, se han utilizado los medios audiovisuales, como lo son el cine y la televisión, para enseñar y comunicar de una manera didáctica diferentes temas de interés social. (Ortega y Pérez, 2013, citado de Grande-López y Pérez, 2016). Por lo tanto, el aprovechar el material de los dibujos animados se manifiesta como una herramienta educativa con valores que al público le permite construir una nueva concepción sobre la inclusión social.

Ante lo dicho, el uso de la tecnología y lo digital es muy importante para difundir el término de diversidad funcional entre los más jóvenes, pues ellos cuentan con un acceso más sencillo al internet, volviéndose algo cotidiano dentro de sus vidas y que, actualmente, son utilizadas hasta como una herramienta educativa (Botía y Marín, 2019).

### **1.7.8 Diseño de personajes**

Este es una de las actividades que se realizan durante la preproducción de una serie animada, donde se construye a varios personajes que participarán dentro de la historia, cada uno con un rol importante que afecte a la trama de esta.

Por eso, Botero (2011) explica que

El personaje es una entidad individual y puede estar derivado de una historia o en algunos casos simplemente ser la

representación gráfica de una idea caracterizada. Estos son el conductor principal en cualquier relato narrativo porque por medio de ellos se experimenta toda la ficción que se encuentra detrás de la narrativa, ya que al ser estos los principales medios de transmisión, son los que brindan las pistas claves, que permiten al receptor comprender el desarrollo de la historia y la correcta interpretación de la información que se pretende transmitir. De cualquier forma, el ser humano se vincula a estos de manera emocional en la medida en que un personaje es la representación idealizada de una personalidad humana (p.17).

Así mismo, dicho, en otros términos, Ramírez (2013) aporta que

El personaje es una representación de algo real, la persona, y ésta como término psicológico, expresa la singularidad de cada individuo de la especie humana, a lo que hace a cada ser humano, un ser único. Por lo tanto, el personaje es una representación ficticia del concepto de persona que recrea de esta manera una imagen que no es real pero que intenta asemejarse en lo más ínfimo a lo que nos hace humanos y lo que nos distingue a los unos de los otros (p. 9).

Por esto, este paso también se guía de una breve descripción escrita del personaje porque en base a este es el cómo se debe dibujar al sujeto, para que, con solo verlo, podamos identificar que tipo de personalidad, dificultades y gustos tiene, ya sea de una manera estereotipada o exagerada.

### **1.7.9 Difusión en redes sociales**

La globalización y la generalización de la tecnología, medios como el internet y las redes sociales, se han instaurado como una nueva forma de consumo, creación y difusión de contenidos audiovisuales, progresivamente el desarrollo de contenido ha dejado

medios más tradicionales, en mayor medida para integrarse a un público juvenil actual, abriéndose paso a través de canales con mayor demanda en actualidad como los son las plataformas y aplicaciones en línea.

Gewerc, Fraga y Rodes (2017, citado de Fernández, Lazkano y Eguskiza, 2018) mencionan que “el consumo audiovisual abandona progresivamente la pantalla televisiva, a pesar de continuar manteniendo su soberanía” (p. 62). Es así como el término “televisión social” se crea, ya que todo comienzan aparecer en los “smartphones” y las “laptops”, dispositivos electrónicos que son utilizados por los jóvenes para crear y mantener relaciones sociales con otros de su misma clase, (Sádaba y Vidales, 2015, Mascheroni y Ólafsson, 2016, citado de Fernández, Lazkano y Eguskiza, 2018)

Esto cambiaría el propósito principal que tiene el celular como dispositivo que solo servía para comunicarse y actualmente se transforma en una herramienta multiuso e interactivo, importante dentro de la vida cotidiana (Méndiz, De-Aguilera y Borges, 2011, citado de Fernández, Lazkano y Eguskiza, 2018).

Para poder promocionar el proyecto, que en este caso es un teaser de una serie animada en 2D, se van a utilizar algunas redes sociales, muchas de ellas especializadas en el compartir el arte y animaciones de diferentes artistas.

#### **1.7.9.1 Facebook**

Red social de gran relevancia a nivel mundial, su principal objetivo el sostén a producción y difusión de contenido en línea, la plataforma cuenta con más 2,2 millones de usuarios, los cuales tienen a su disposición reproducción de contenido, recibimiento de mensajes, realización de búsquedas online y la posibilidad de poder interactuar con personas, temas o grupos de interés. En lo que corresponde a marketing, su funcionalidad radica en el cruce de información, lo que sirve

para implementar anuncios y promocionar marcas en línea como las de nuestro proyecto animado.

### 1.7.9.2 Behance

Comunidad y red social destinada a la creación de portafolios de trabajos gráficos, bajo el mandato de Adobe Inc. que es una empresa de software de diseño digital muy reconocida. Su portal ofrece a sus usuarios el difundir sus proyectos gráficos a través de un almacenamiento en portafolio con un gran alcance en un ámbito empresarial, por medio de la creación de perfiles creativos de tipo profesional. Un portafolio creado para el proyecto sería de utilidad para muestra de inversores potenciales, así como una guía visual compartida para mantener la línea gráfica entre todos los involucrados en el apartado artístico.

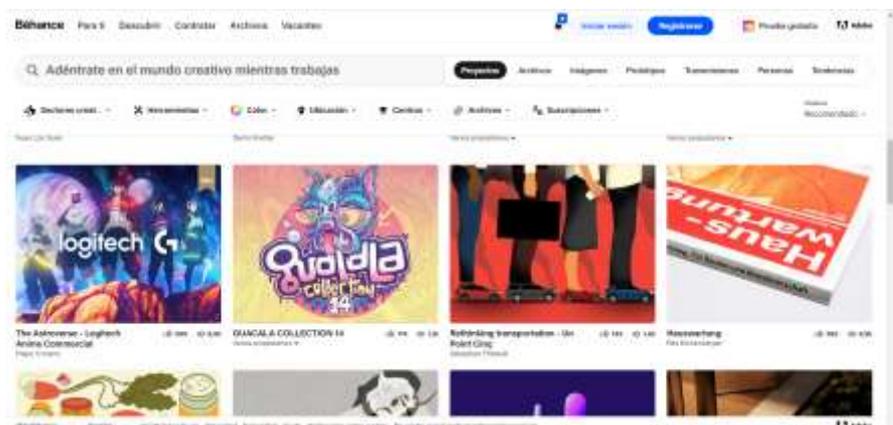


Figura 3. Captura de pantalla de la interfaz de Behance

### 1.7.9.3 Instagram

Red social cuya finalidad es la publicación de fotos y videos, brindando a sus usuarios herramientas y una gran variedad de filtros para la edición de los últimos. La aplicación

móvil sirve como un medio de difusión de contenido artístico, sirve como apartado publicitario del proyecto, mostrando pequeños avances de capítulos, así como pósters o cualquier otro tipo de arte de la serie.

#### **1.7.9.4 Youtube**

Sitio web popular y gratuito, con un extenso catálogo de vídeos con variedad en cuanto a temáticas, la página permite a los usuarios ver, subir, evaluar y compartir contenido. Dentro del ámbito animado encontramos proyectos amateurs como el caso de “Zarpados”, cortos animados utilizados para muestra en portafolios digitales.

#### **1.7.9.5 TikTok**

Aplicación móvil que permite la creación y difusión de videos cortos de un máximo de 60 segundos de duración, la plataforma cuenta con una gran popularidad gracias a los desafíos de performance y las tendencias en variedad de temáticas entre los usuarios. La plataforma es usada para una rápida y amplia difusión de contenido audiovisual a través del formato de videos de corta duración, esto nos permitirá mostrar dentro de un formato de pequeños vídeos los avances de la serie.

#### **1.7.9.6 Twitter o “X”**

Plataforma social enfocada al intercambio bidireccional de información inmediata entre los usuarios de manera gratuita,

su accesibilidad permite que cualquier persona u organización pueda crear un perfil, que a su vez con el uso de hashtags y *trending topic* mantiene información inmediata sobre los temas en tendencia a nivel mundial.

Su multiformato permite el uso de texto, imágenes, videos y cualquier otro tipo de formato audiovisual, que facilita la comunicación del avance de proyectos online de forma continua.

### 1.7.9.7 Deviantart

Sitio web y aplicación móvil artística donde sus usuarios pueden compartir arte gráfico y audiovisual mediante la creación de un portafolio en línea, la posibilidad de interactuar con los trabajos de otros creadores de contenido y dar a conocer sus obras alrededor del mundo.

La plataforma cuenta con un espacio virtual enfocado en el intercambio de trabajos y proyectos, además, con un listado de varias categorías para facilitar la organización del contenido en las distintas ramas artísticas de interés. Así, por medio de un portafolio podríamos dar a conocer el proceso creativo paso por paso de la serie.

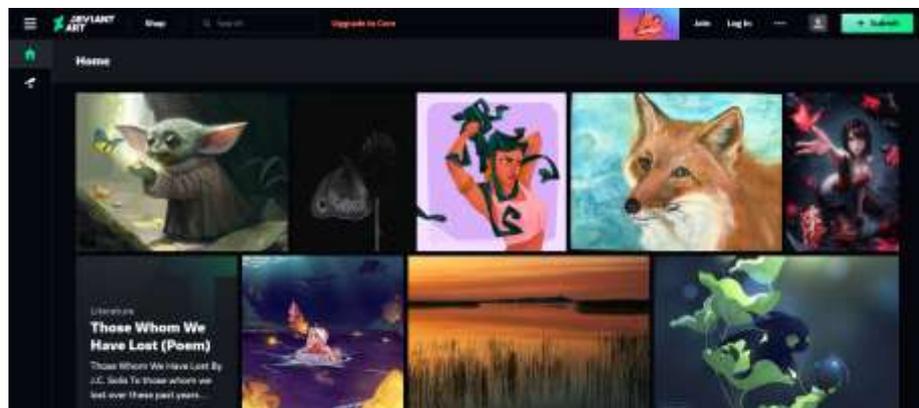


Figura 4. Captura de pantalla de la interfaz de DeviantArt

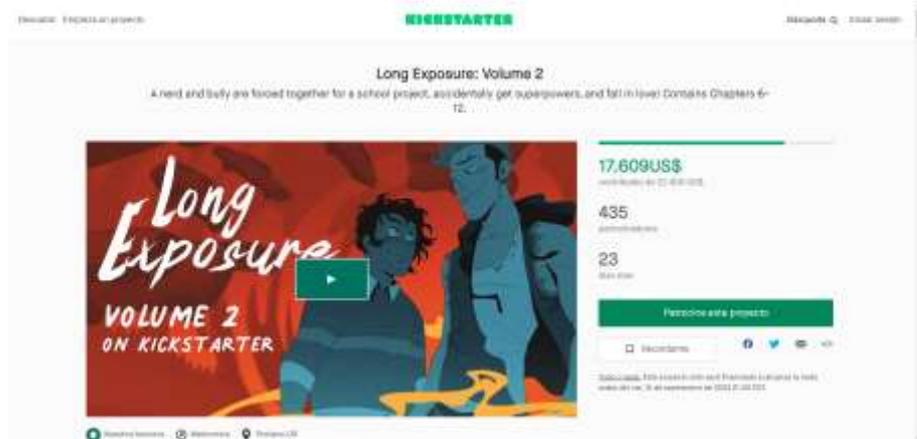
### **1.7.10 Crowdfunding**

Se la conoce con el nombre de financiación colectiva, es una forma de recaudación financiera en línea ya sea de manera altruista o a cambio de alguna forma de recompensa relacionada con la idea o proyecto hacia los patrocinadores, se realizan a través de plataformas de micromecenazgo con posibilidad de hacer transacciones y mantener contacto directo entre los creadores y donantes. Las campañas suelen ser empleadas para el financiamiento de trabajos artísticos, aunque también pueden tratarse proyectos de objetivo social o tecnológicos.

#### **1.7.10.1 Kickstarter**

Plataforma web de recaudación financiera en línea, permite a los usuarios publicar sus ideas o proyectos con el objetivo de conseguir apoyo económico para su realización final, las campañas están enfocadas a productos audiovisuales como lo son motion comics, videojuegos, películas y series.

Los creadores suben sus campañas apelando a las donaciones de los patrocinadores para poner en marcha la producción y su futura distribución, el formato de recompensas permite el uso de dedicatorias personalizadas para los contribuyentes en base a la cantidad de aportaciones. Con su modelo de protección del usuario “todo o nada” permite la financiación del proyecto, ya sea que se alcance el objetivo fijado o no.



**Figura 5.** Captura de pantalla de la interfaz de Kickstarter, extraído de su página web.

## **CAPÍTULO II: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

### **2.1 DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO**

El producto es un *teaser* de una serie animada realizada con una técnica de dos dimensiones. "Zarpados", nombre de la serie, tiene como objetivo el difundir lo que viven las personas con Parkinson, Narcolepsia e Hiperacusia y cómo esto también llega a afectar a sus familiares y amigos.

Además de querer concientizar y compartir el uso del nuevo término "Diversidad funcional", que es el concepto que reemplaza a las palabras como "discapacidad" o personas discapacitadas porque denotan una negatividad que se prefiere evitar.

### **2.2 DESCRIPCIÓN DEL USUARIO**

Zarpados es una serie apta para todo público, pero se encuentra dirigida principalmente a niños(as) que tengan diez años o más, con un interés de conocer sobre las afectaciones como el Parkinson, la Narcolepsia y la Hiperacusia. Este público objetivo debe tener acceso a internet, que, gracias a la globalización de la red, vuelve al producto accesible para casi cualquier región del mundo.

Además, la razón de que esté destinado a los niños de diez años es debido a que en esta edad comienza la adolescencia, pero en una etapa temprana, donde su interacción social es más visible y empiezan a buscar amigos, para pasar tiempo con ellos. Aparte, a medida que van creciendo, los jóvenes experimentan cambios psicológicos y comienzan a construir su identidad e individualidad (UNICEF Uruguay, 2020).

## 2.3 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

La animación es considerada un género del cine muy importante, pero para conseguir un producto final este debe pasar por diferentes fases donde, en cada una, la idea va cambiando o siendo corregida por distintos grupos de personas. Así mismo, explicaremos lo que ocurre en estas fases utilizando nuestro *teaser* como ejemplo.

### 2.3.1 Primera fase: Preproducción

En la preproducción, ocurre la planificación y el diseño de la historia que se utilizará para crear una serie o corto animado (Millán, 2022). Así, en el caso del *teaser*, primero se planteó la idea de la serie, escribiendo el guión en Word y utilizando el programa de Adobe Photoshop 2020 se realizaron bocetos de las escenas para el storyboard, los escenarios y el diseño de personajes.

Además, se realizó el logo de Zarpados usando el programa de Adobe Illustrator 2020 y para las voces se utilizó la app de grabación de un celular para grabar la voz de Betta y Adobe Audition 2020 para grabar la voz de Hugo.

### 2.3.2 Segunda fase: Producción

En la fase de producción, todo lo que se planificó anteriormente comienza a tener una forma más concreta, es decir los personajes empiezan a tener expresiones, movimientos, etc e incluso estos se ubican dentro de un espacio que servirá como escenarios.

En nuestro caso, para poder obtener esos resultados, las escenas animadas se realizaron con el programa de Toon Booms Harmony 17 Premium y con Adobe After Effects 2020. Mientras que

los audios que se encontraban grabados fueron limpiados y ecualizados utilizando el programa Adobe Audition 2020.

### **2.3.3 Tercera Fase: Postproducción**

Andreu (2016) explica que:

La Postproducción se define como la manipulación del material audiovisual, la imagen, el sonido, la música, el color de la imagen y la mezcla final de todos estos elementos, que es donde se concreta la idea de la obra audiovisual. (p. 91)

En la tercera fase, hicimos correcciones de color a los clips y la unificación de estos dentro de una misma composición ocupando la aplicación de Adobe After Effects. Así mismo, se une a esa composición la pista de audio exportada de Adobe Audition, que es el resultado de todos los audios grabados unidos en una multipista, junto a la canción escogida y efectos agregados para agudizar la voz. Finalmente, exportamos el producto final a través de la aplicación Adobe Media Encoder 2020.

En consecuencia, también es necesario especificar en la siguiente tabla los Hardware que fueron necesarios para que los programas se ejecuten sin ningún problema.

<b>Equipo</b>
<b>CASE CORSAIR CARBIDE SPEC 05</b>
<b>Disco HD 1TB WD Blue</b>
<b>Fuente de Poder Corsair CV650 650W 80+ Bronze</b>
<b>MAINBOARD ASUS PRIME B450M-AII</b>

<b>MONITOR LG 24MK430H Led Ips - 1920 X 1080 FHD</b>
<b>MOUSE LOGITECH M110 SILENT NEGRO</b>
<b>Parlantes Xtech XTS130 IN</b>
<b>Procesador AMD RYZEN 7 3700x</b>
<b>Ram Viper Patriot 8GB DDR4 3200 Dimm</b>
<b>SSD 256GB Addlink S68 M2 NVME</b>
<b>Tarjeta Video ZOTAC GEFORCE RTX 3060</b>
<b>Teclado Logitech Usb K120</b>
<b>Ups Apc BV1000 600W 120V</b>
<b>Tableta con pantalla XP pen Artist 12</b>
<b>Computadora HP Laptop, Procesador Intel i5, 16MG de RAM, 256MG Hardisk, Sistema Windows 10</b>
<b>ADATA HD710 Pro 2TB USB 3.1 IP68 Disco duro externo</b>
<b>Wacom Intous Creative</b>

**Tabla 1.** Hardware utilizados para hacer el teaser, elaboración propia.

## **2.4 SINOPSIS Y ARGUMENTOS**

La sinopsis y el argumento son puntos importantes para presentar la idea de que se trata la historia de la serie a un público. Entonces, la sinopsis se refiere al texto que permite a una persona valorar el contenido de un artículo, permitiendo analizar si este es de su interés (Shuttleworth, 2009).

Mientras que el argumento de una serie se trata de la redacción en forma cronológica de la trama, describiendo las acciones de los personajes

principales. Por lo tanto, los siguientes puntos muestran cómo estos dos conceptos son utilizados según la trama del *teaser* “Zarpados”.

#### **2.4.1 Sinopsis de Zarpados**

Betta y sus mejores amigos, Nahuel y Hugo, padecen algunas complicaciones funcionales. Ellos deberán unir fuerzas, fortalecerse el uno al otro, y, a pesar de la adversidad, para evitar que tipos malos pongan en riesgo el ecosistema de su isla.

#### **2.4.2 Argumento de Zarpados**

Puerto Cristal es un pequeño pueblo localizado en una isla cerca de las costas uruguayas, el cual es mundialmente reconocido por sus formaciones geológicas únicas en el mundo, a su vez, es el hogar de tres buenos amigos, Betta, Nahuel y Hugo, cada uno de ellos padece de un síndrome diferente, sin embargo, eso no les impide salir de aventuras por la isla sin importar los retos que se les presenten día a día.

Al inicio del verano, Betta y Nahuel se preparan para la llegada de Hugo, su amigo francés que sólo puede venir a visitarlo en las vacaciones de verano, los chicos planean recibirlo con una gran bienvenida, a pesar de que les cuesta un poco por su condición. Al final, logran preparar algo sencillo, pero que deja fascinado a Hugo.

Tras la instalación de Hugo, los amigos deciden ir a recorrer los bosques de la isla, pero en el camino terminan perdiéndose entre la naturaleza, y, aunque con muchas dificultades, consiguen salir ayudándose mutuamente, logrando regresar a la civilización.

Un par de días después, el grupo de amigos y la hermana menor de Betta, dan un recorrido turístico alrededor del pueblo, observando

las atracciones turísticas del lugar, buscando pasar tiempo de diversión.

Al día siguiente, la pequeña hermana de Betta termina perdida dentro de las cuevas de cristal de la isla, de la cual, aunque con muchas dificultades, el trío de amigos logran ponerla a salvo.

Tras unas cuantas semanas, los chicos se disponen a disfrutar de un fenómeno natural hermoso, el Mar de Ardora, mientras esperan impacientes el evento, los amigos liman ciertas tensiones y sentimientos encontrados, aunque una conversación del alcalde en un restaurante los pone alerta de una amenaza de explotación minera dentro de las cuevas de cristal.

A pesar de las tensiones, los amigos hacen las paces por el momento, su objetivo ahora es buscar apoyo para que los ayuden a detener al alcalde, pero para el final del día nadie decide creerle al grupo de niños subestimados.

Nahuel tiene dudas sobre si lo que escucharon del alcalde era verdad, aunque él haya sido el que lo escucho de antemano, esto empeora las tensiones con Betta, llevando a una discusión en la que el que sale más perjudicado es Hugo, puesto que el estrés empeora su condición, al final del día, Nahuel y Betta hablan sobre lo que los molesta, llegando por fin a una reconciliación.

El trío de amigos arma un plan para infiltrarse en el terreno enemigo, un plan fallido, pero logran su objetivo, consiguen las pruebas, pero son atrapados por los malos.

En una maniobra desesperada, los chicos logran escapar apenas, una vez libres, ponen en marcha un plan para terminar con el cometido del alcalde de una vez por todas, aunque fracasan en un inicio, ellos logran sobreponerse a la adversidad, como lo han hecho toda la vida, tienen éxito y exponen al alcalde ante los ojos de todos en la isla.

Al final, Betta, Nahuel y Hugo pasan los próximos días como los héroes del pueblo, y prometen que, aunque pasen los años y tomen caminos separados, siempre serán los mejores amigos.

## **2.5 SINOPSIS DE CADA EPISODIO DE LA 1RA TEMPORADA**

### **2.5.1 Sinopsis Episodio 1**

La pequeña comuna insular de Puerto Cristal se prepara para recibir una gran cantidad de turistas durante su verano, puesto que cuentan con sus atracciones reconocidas a nivel mundial, las famosas Cuevas de Cristal, Betta y sus amigos, buscarán pasar el mejor tiempo posible ya que al crecer esos divertidos momentos parecen desaparecer.

### **2.5.2 Sinopsis Episodio 2**

Betta y Nahuel esperan impacientes la llegada de su amigo Hugo, el cual solo puede viajar a la isla durante las vacaciones de verano, buscan tener todo listo, aunque los planes resultan ser más complicados de lo que parecen.

### **2.5.3 Sinopsis Episodio 3**

Los tres amigos recorren el pueblo mientras observan las preparaciones turísticas para el verano, se ponen al día mientras disfrutan del tour y se relajan, compartirán sus sueños e ilusiones para el futuro, aunque nacen nuevas inseguridades.

### **2.5.4 Sinopsis Episodio 4**

La hermana menor de Betta termina metiéndose en un terreno peligroso, los tres chicos deberán convertirse en héroes por un día

para rescatar a la pequeña, sin importar cuántos fracasos estrepitosos hagan el proceso.

### **2.5.5 Sinopsis Episodio 5**

El grupo de amigos buscan preparar un buen lugar para disfrutar del Mar de Ardora, un fenómeno natural que ocurre en cierta playa de la isla, las cosas se ponen tensas porque el grupo está creciendo y tomaran caminos diferentes, sin embargo, eso tendrá que esperar, descubren un siniestro plan que pone en peligro el medio ambiente del lugar, deberán ponerse en marcha a pesar de sus complicaciones para evitar una tragedia.

### **2.5.6 Sinopsis Episodio 6**

Los tres amigos tratan de buscar apoyo para detener el plan, pero nadie busca creerles, todo cae en responsabilidad de ellos, deberán tramar un plan para salvar el día.

### **2.5.7 Sinopsis Episodio 7**

Nahuel cauteloso duda si lo que escucharon fue verdad, o fue un pensamiento alarmista imaginario, Betta trata de convencerlo de seguir con el plan, la tensión está en el aire, Hugo deberá lidiar con la actitud cortante de sus dos amigos y evitar que el grupo se separe.

### **2.5.8 Sinopsis Episodio 8**

Buscando obtener pruebas, el grupo termina en una situación tensa al infiltrar se una manera bastante creativa entre los malos, una misión sencilla, entrar conseguir información y salir, sin embargo, estarán cara a cara con sus mayores retos personales.

### **2.5.9 Sinopsis Episodio 9**

El tiempo se agota, los chicos buscan salir del territorio enemigo, aunque sus intenciones son nobles, sus limitaciones son muchas, solo trabajando juntos podrán salir de esa peligrosa situación, esta es la verdadera prueba para ellos.

### **2.5.10 Sinopsis Episodio 10**

Los chicos ponen en marcha su plan para arruinar el cometido de los malos, todo deberá salir al pie de la letra, todo está es juego, fallar no es una opción.

### **2.5.11 Sinopsis Episodio 11**

El plan fue un fracaso, los chicos fueron capturados, la esperanza está por los suelos, deberán sacar fuerzas entre sí para cambiar la balanza a su favor, lidiar con sus propios demonios y hacer una última maniobra desesperada para salvar el día.

### **2.5.12 Sinopsis Episodio 12**

La batalla final ha comenzado, los malos no debieron subestimar la unión de los amigos, juntos son difíciles de doblegar, el plan siniestro se salió aún más de las manos y ahora todo el mundo en la isla está en riesgo.

## **2.6 GUIÓN DEL TEASER**

A partir de la construcción del argumento, sinopsis general de la serie, así como el desarrollo de sinopsis por cada episodio, tomamos los elementos más llamativos de la primera temporada e integrarlos en un guión para la conceptualización del teaser de Zarpados.

**1. EXT. Isla de Puerto Cristal - Día.**

Plano general de la Isla.

Betta

(Voz en off, Relajada)

Bienvenidos a Puerto Cristal.

**2. EXT. Acantilado - Atardecer.**

Betta

Famoso por sus increíbles atardeceres.

Plano sobre el hombro de Betta viendo el atardecer.

**3. EXT. Acantilado - Día.**

Betta

(Voz en off)

Fauna local.

Plano detalle de ballena saltando, seguido de primer plano de Nahuel y Betta viendo asombrados.

**4. INT. Cueva de Cristales - Oscuridad.**

Betta

(Voz en off)

Y por supuesto, sus encantadas cuevas de cristales.

Plano general de Betta maravillada rodeada de cristales en una cueva.

**5. EXT. Océano - Día.**

Plano general de letras sobre el océano que dicen "Una Serie Original."

**6. EXT. Playa - Día.**

Betta

(Voz en off, Emocionada)

También mi hogar, y el de mis mejores amigos.

Plano conjunto trasero de Betta abrazando a Nahuel y Hugo sentados en la orilla del mar viendo al horizonte.

**7. EXT. Pradera - Día.**

Betta

(Voz en off)

Nahuel.

Primer plano de Nahuel recostado en el pasto, las sombras de las nubes pasan sobre él.

**8. INT. Taller de Pintura - Día.**

Betta

Es mi mejor amigo.

Plano medio de Betta manchando de pintura la cara de Nahuel.

**9. INT. Casa - Tarde.**

Betta

(Voz en off, susurro)

Él tiene un superpoder, puede oírlo todo.

Plano conjunto de los 3 amigos tratando de escuchar algo detrás de una pared, Nahuel enfrente.

**10. INT. Cueva de Cristales - Oscuridad.**

Betta

(Voz en off, triste)

Aunque a veces eso le molesta.

Primer plano de Nahuel llorando, cubriéndose sus oídos.

**11. EXT. Muelle - Día.**

Betta

(Voz en off, animada)

Él se llama Hugo.

Plano medio de Hugo saludando, se nota que su otra mano tiembla mucho y la tiene contraída.

**12. INT. Cafetería - Noche.**

Betta

No habla mucho, pero se expresa de otras formas.

Plano medio de Hugo abrazando a Nahuel, este último sonríe.

**13. INT. Cueva de Cristales - Oscuridad.**

Betta

(Voz en off)

Tiene una peculiaridad.

Plano detalle desde el punto de vista de Hugo de sus manos temblando.

Betta

(Voz en off)

Y a veces no puede moverse

**14. EXT. Bosque - Día.**

Betta

Pero nos tiene a Nahuel y a mí para ayudarlo.

Plano medio de Nahuel ayudando a caminar a Hugo, se mecen al caminar como una danza.

**15. INT. Cafetería - Noche.**

Betta

(Voz en off, risa nerviosa)

Y yo... yo me canso mucho

Primer plano de Betta quedándose dormida sobre un tazón

Hugo

Ehhh... Tout est bien.

Plano medio de Hugo y Nahuel viéndola dormida sobre la mesa.

**16. EXT. Bosque - Noche.**

Betta

(Entusiasmada)

¿Nuestra misión?

Plano general del cielo estrellado, pasa una estrella fugaz.

**17. EXT. Bosque - Noche.**

Betta

(Voz en off)

Pasar el mejor verano de nuestras vidas

¿Qué es lo peor que podría pasar?

Primer plano de los 3 amigos recostados en el pasto viendo asombrados el cielo.

**18. EXT. Cueva de Cristales - Oscuridad.**

Plano detalle de una mano arrancando un cristal. Se va a negro.

Betta

(Voz en off)

¿Qué es lo peor que podría pasar?

**19. Logo**

Plano general del logo apareciendo, mientras la cámara se acerca lentamente y la palabra próximamente se muestra debajo del logo.

## **2.7 DISEÑO DE PERSONAJES**

### **2.7.1 BIO de Betta**

#### **Elisabetta "Betta" Conde**

**Datos generales:** Betta es una niña de 11 años, mestiza, que vive en Puerto Cristal. Ella es una joven de contextura grácil y bajita, cuyo

color de piel es blanco, su cabello es marrón oscuro, ondulado, recogido en forma de dos bollos, uno en cada lado, y sus ojos son de color verde.

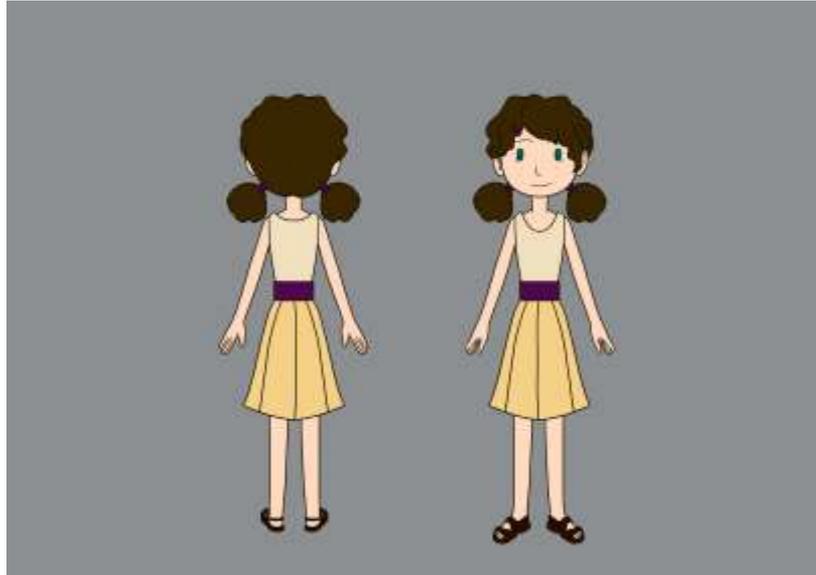
## **CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE**

**Personalidad:** Es extrovertida a más no poder, siempre está contando o relatando algo gracioso, aunque por su condición a veces no termine el chiste. Aun así, siempre está feliz de ayudar, pero odia que la traten de ingenua y se aprovechen de su amabilidad. Si la situación lo amerita, le cuesta ponerse seria y actuar con prudencia.

**Antecedentes:** Es la hija mayor de dos hermanos, su padre es un guía turístico y navegante de botes local, el cual, a diferencia de sus amigos, no la sobreprotege tanto y le permite ser más independiente para aprender a cuidarse y cuidar a otros por su cuenta a pesar de su limitación.

**Intereses:** Le gustaría continuar con el negocio familiar una vez crezca, navegar por aun más lugares de los que su padre pudo alguna vez y conocer el mundo.

**Conflictos:** Padece de Narcolepsia, por lo que tiene fuertes episodios de agotamiento y pérdida de conciencia a lo largo del día, lo cual interfiere muchas veces con sus planes a lo largo del día, le disgusta por sobre todas las cosas que la compadezcan por su condición.



**Figura 6.** Model sheet del personaje Betta. Elaboración propia.

## 2.7.2 BIO de Nahuel

### Nahuel Bravo

**Datos generales:** Es un niño mitad mestizo y mitad mapuche de 10 años, quien también vive en Puerto Cristal. Tanto su cabello como sus ojos son de un color azul oscuros y su piel es morena y bronceada. Él tiene una contextura delgada y aún es bajito.

### CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE

**Personalidad:** Reservado con los desconocidos, extrovertido con sus mejores amigos, sin embargo, es una persona muy observadora, y a pesar de que las cosas salgan mal trata de dar un enfoque positivo sin perder un lado sarcástico.

**Antecedentes:** Es el único hijo del alcalde del pueblo, el cual presta nula atención a sus intereses y no comprende del todo su padecimiento.

**Intereses:** Pasa mucho tiempo encerrado en su propio mundo, imaginando historias sobre su pintoresco pueblo, desea convertirse eventualmente en escritor y contar al mundo sobre las maravillas de su Isla, como su temporada de vacaciones de verano, con el cual tiene la irrompible tradición de sus amigos de pasar toda juntos cada año.

**Conflictos:** Padece de Hiperacusia por lo que no tolera los ruidos fuertes, por lo que se irrita fácilmente, a veces tiene muy poca paciencia con quienes le rodean y tiene problemas con el cambio, sobre todo ahora que él y sus amigos están creciendo y tal vez tomen caminos diferentes.



**Figura 7.** Model sheet del personaje Nahuel. Elaboración propia.

### 2.7.3 BIO de Hugo

#### Hugo Laroux

**Datos generales:** Hugo es un francés de 13 años, quien nació en Lyon, Francia y por vacaciones suele visitar Puerto Cristal. Él tiene una contextura delgada, con una tez pálida, su cabello es de color caoba, ondulado y despeinado y sus ojos son marrones.

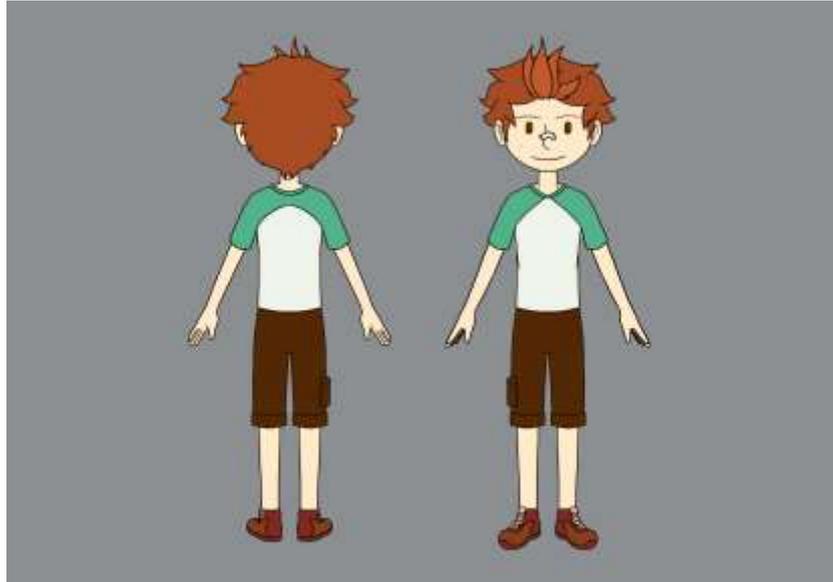
#### **CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE**

**Personalidad:** Es de pocas palabras, un poco tímido a veces, pero si le das confianza no para de hacer bromas.

**Antecedentes:** Fue un estudiante de intercambio con el que forjaron una fuerte amistad Nahuel y Betta hace años, él vive todo el año en Francia, pero cada año para las vacaciones de verano, viaja a la isla y se reencuentra con sus mejores amigos.

**Intereses:** Le gusta mucho la música, le ayuda a relajarse y concentrarse, es su pasatiempo favorito y le ayuda en los momentos difíciles, le fascina todo lo nuevo que conoce en la Isla, las costumbres, la gente y los paisajes. Aunque la música es su hobby, su vocación es la ciencia y planea estudiar para ser profesor algún día.

**Conflictos:** Padece de Parkinson, a menudo siente una culpa y un auto rechazo que guarda dentro de sí al pensar que es una carga para los demás, y se obliga a disimular su frustración cuando su condición no le permite hacer alguna actividad con normalidad.



**Figura 12.** Model sheet del personaje Hugo. Elaboración propia.

## 2.8 STORYBOARD

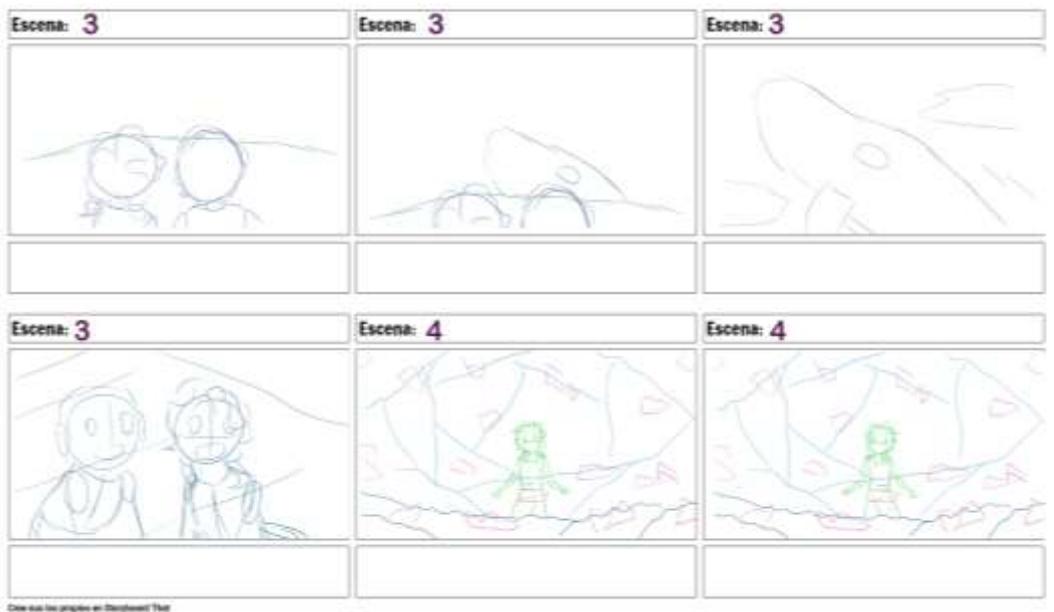
El significado de storyboard es explicado por García (2023) como

Una secuencia de ilustraciones o imágenes que se llevan a cabo en el periodo conocido como fase de preproducción, el que se podrá plasmar y así ver con claridad cómo van a ser los distintos planos que va a tener la producción. De esta forma, el storyboard sirve para adelantar posibles fallos que puedan surgir para poder suplirlos. De manera más rápida y eficaz. (pár. 2)

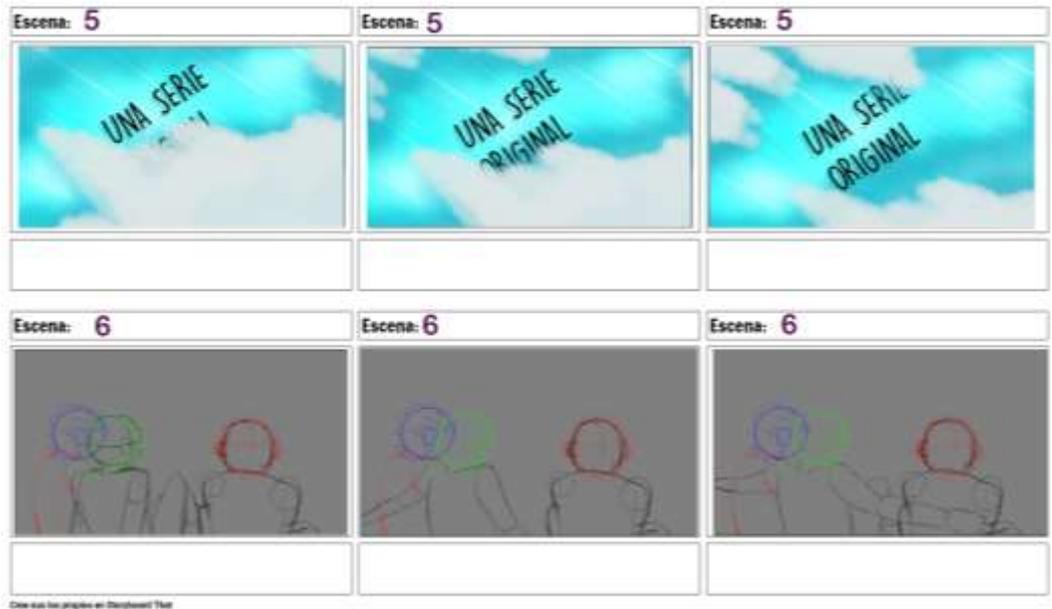
Por lo tanto, las siguientes imágenes corresponden al storyboard que se utilizó como guía entre los integrantes para realizar el *teaser* de Zarpados.



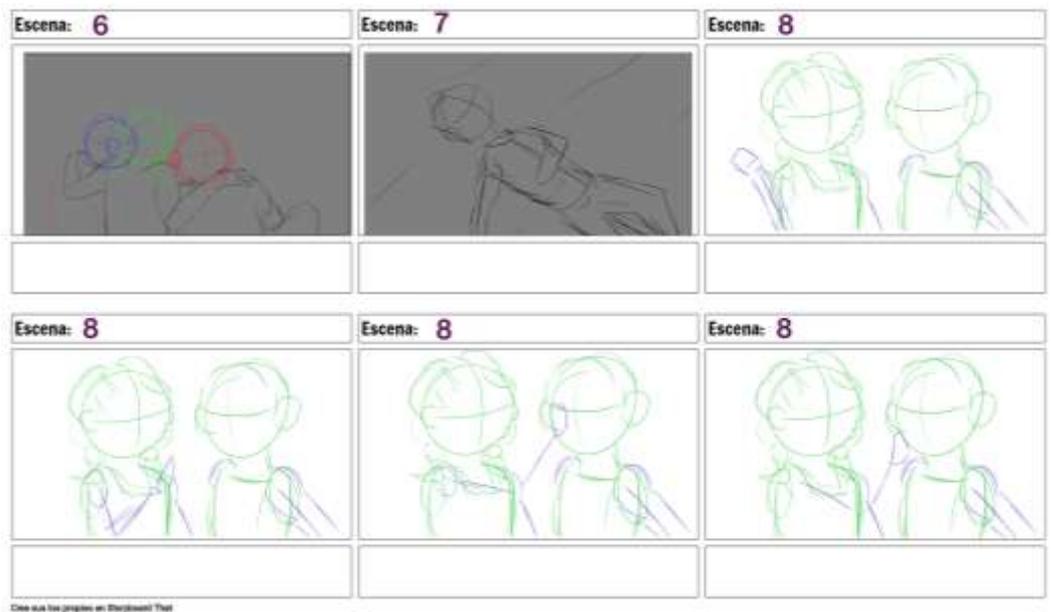
**Figura 8.** Storyboard del teaser de Zarpados parte 1, elaboración propia. Plantilla extraída de la página StoryboardThat.



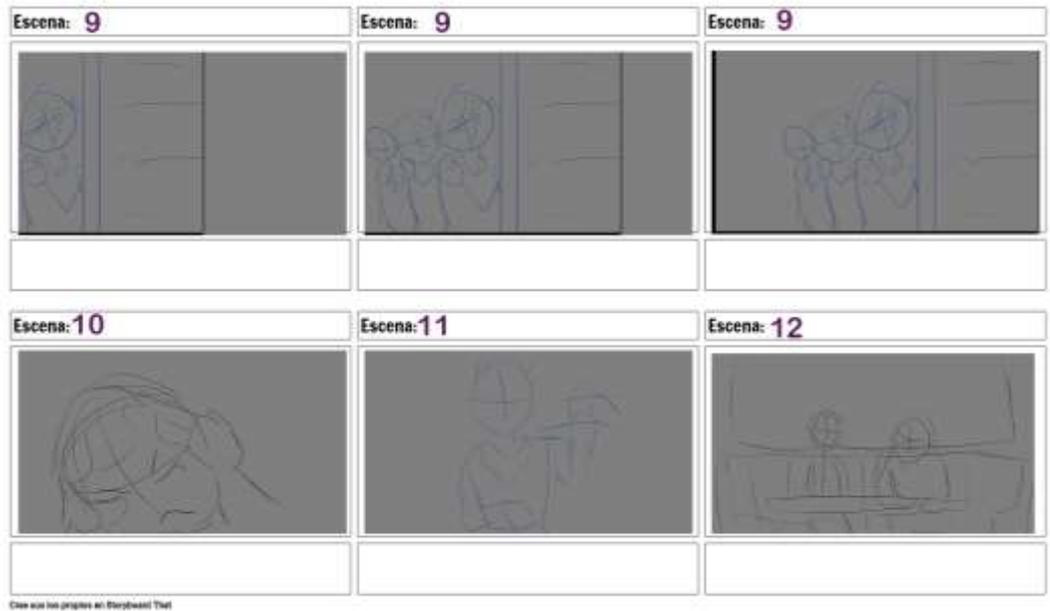
**Figura 9.** Storyboard del teaser de Zarpados parte 2, elaboración propia. Plantilla extraída de la página StoryboardThat.



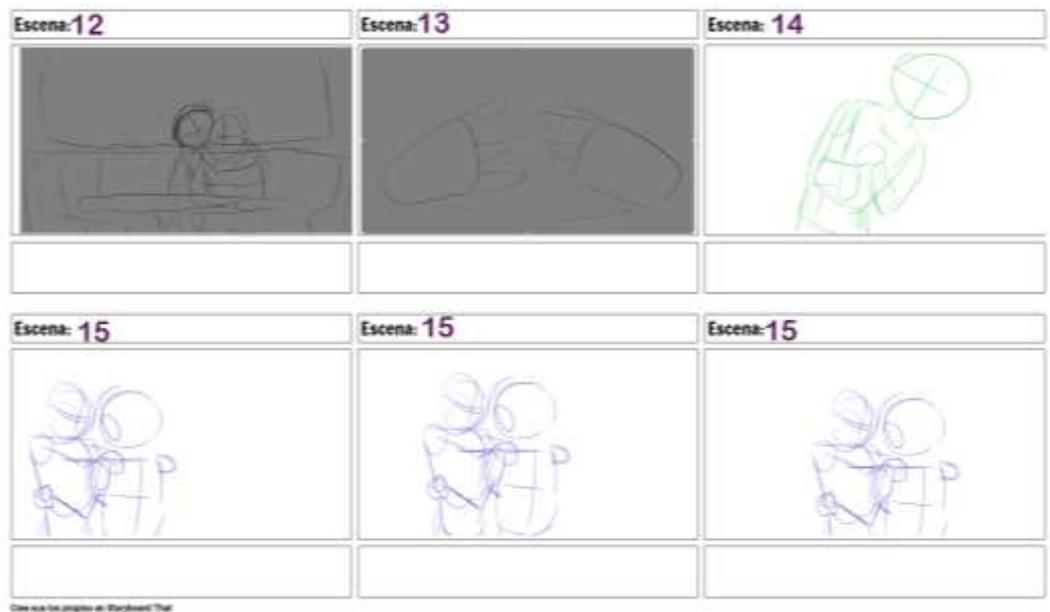
**Figura 10.** Storyboard del teaser de Zarpados parte 3, elaboración propia. Plantilla extraída de la página StoryboardThat.



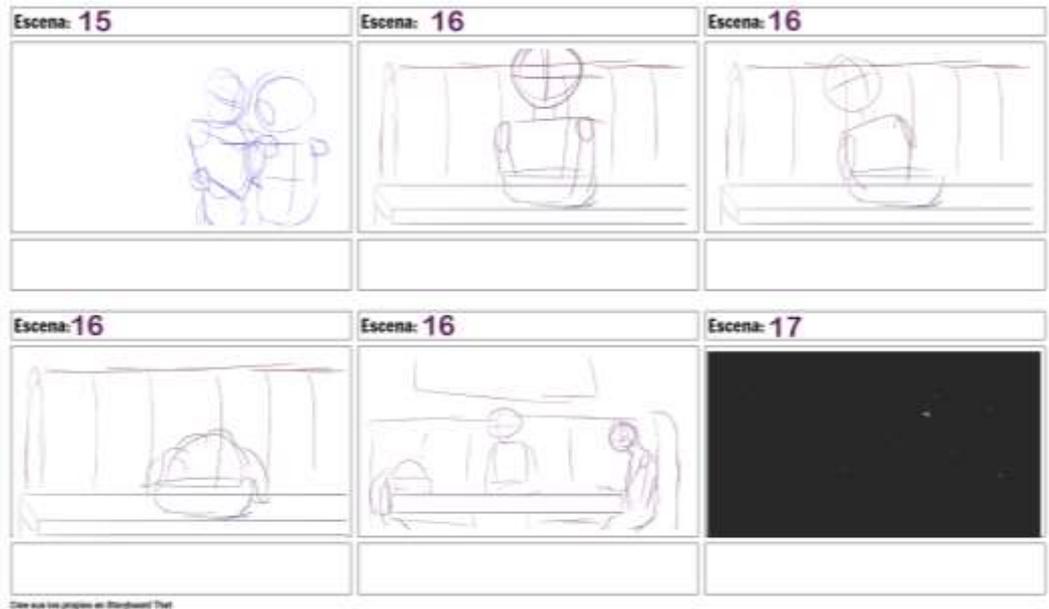
**Figura 11.** Storyboard del teaser de Zarpados parte 4, elaboración propia. Plantilla extraída de la página StoryboardThat.



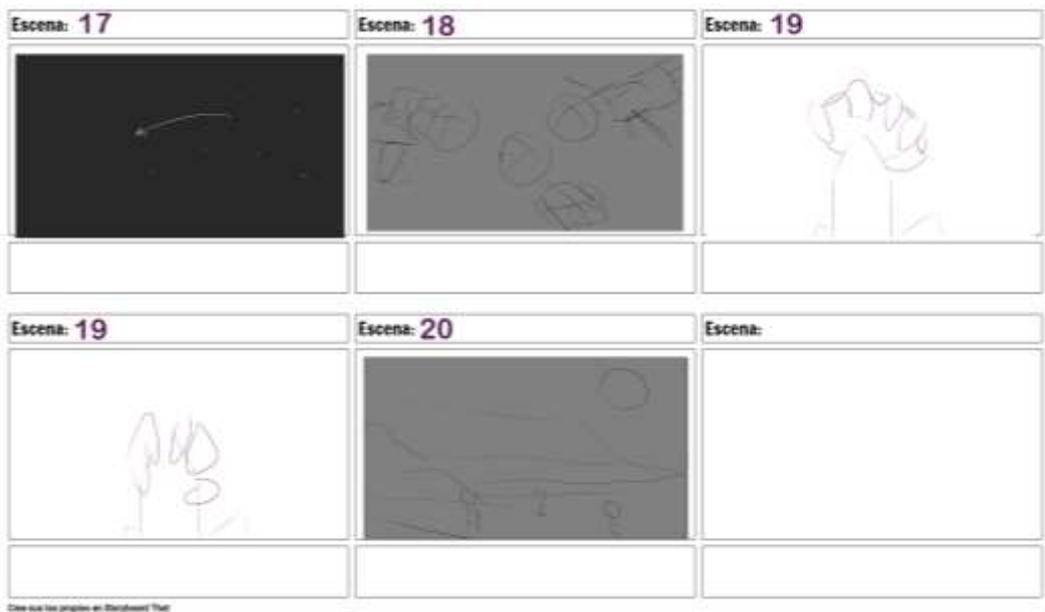
**Figura 12.** Storyboard del teaser de Zarpados parte 5, elaboración propia. Plantilla extraída de la página StoryboardThat.



**Figura 13.** Storyboard del teaser de Zarpados parte 6, elaboración propia. Plantilla extraída de la página StoryboardThat.



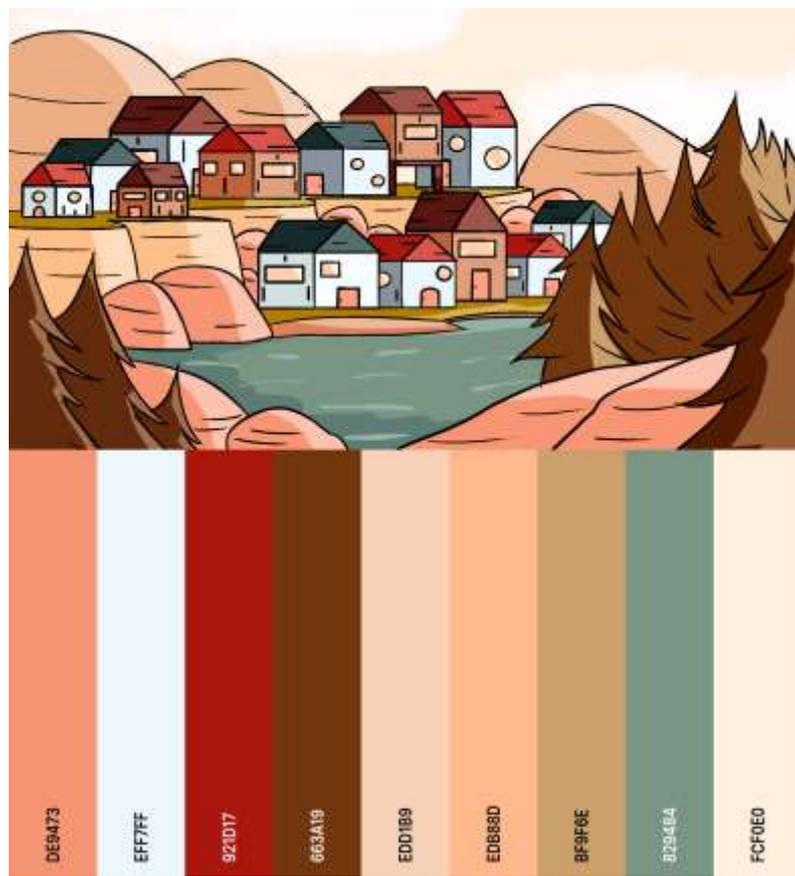
**Figura 14.** Storyboard del teaser de Zarpados parte 7, elaboración propia. Plantilla extraída de la página StoryboardThat.



**Figura 15.** Storyboard del teaser de Zarpados parte 8, elaboración propia. Plantilla extraída de la página StoryboardThat.

## 2.9 Fondos Principales

En este apartado se mostrarán la mayoría de fondos que aparecieron en el teaser junto a una paleta de color, cada uno con su código en HEX. Primero, se muestran los escenarios con colores cálidos, entre una combinación de colores pasteles y pardos, tratando de transmitir una sensación de calidez porque son en estos paisajes donde las aventuras entre los tres protagonistas deben volverse memorias que se recuerden con cariño, calidez y anhelo.



**Figura 16.** Paleta de colores de escena 1. Elaboración propia.



**Figura 17.** Paleta de colores de escena 2. Elaboración propia.



**Figura 18.** Paleta de colores de escena 3. Elaboración propia.



**Figura 19.** Paleta de colores de escena 6. Elaboración propia.



**Figura 20.** Paleta de colores de escena 11. Elaboración propia.



**Figura 21.** Paleta de colores de escena 9. Elaboración propia.



**Figura 22.** Paleta de colores de escena 14. Elaboración propia

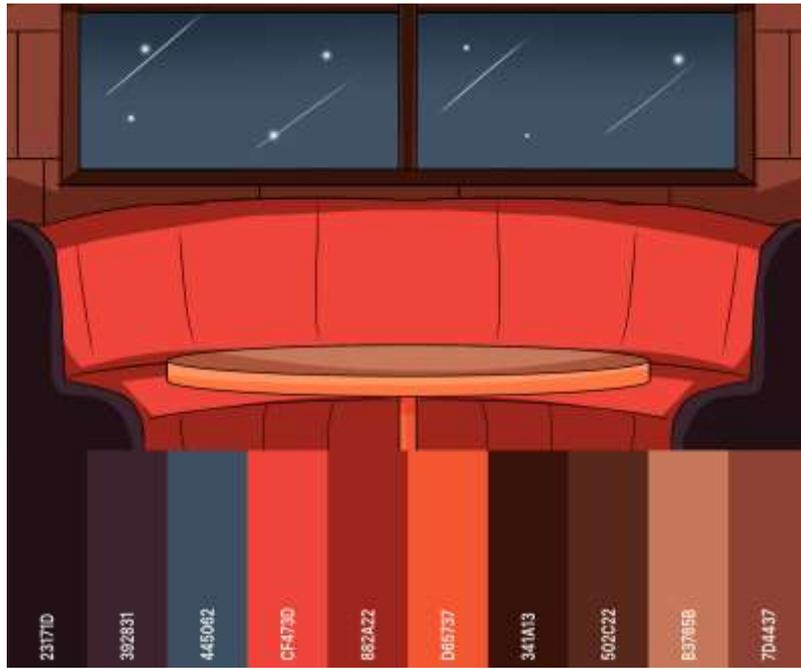
En los siguientes escenarios, predominan los colores fríos, debido a que deben denotar algún sentimiento de tranquilidad, miedo y hasta de incertidumbre por conocer lugares que antes los protagonistas nunca habían visto, como es el caso de la escena 4, donde aparecen las cuevas de cristales.



Figura 23. Paleta de colores de escena 4. Elaboración propia.



Figura 24. Paleta de colores de escena 8. Elaboración propia.



**Figura 25.** Paleta de colores de escena 15. Elaboración propia.

## 2.10 CONSTRUCCIÓN DE LA MARCA GRÁFICA

### 2.10.1 Diseño de logotipo

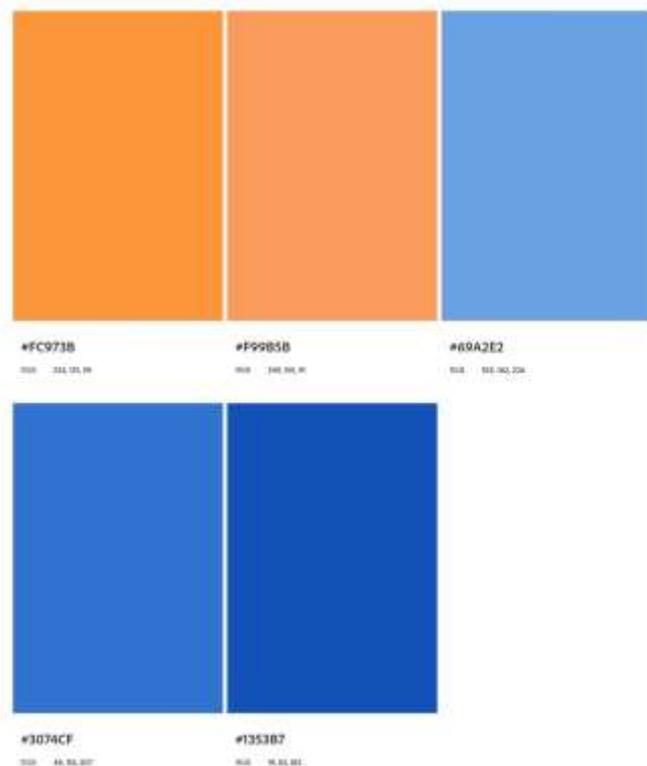
La expresión “zarpados” es un término que se utiliza para referirse a alguien atrevido o que sale de su zona de confort, lo cual hace referencia a cómo los protagonistas siempre buscan probarse a sí mismos ante cualquier adversidad, a su vez se plantea dentro de la historia que la isla de Puerto Cristal se ubica cerca de la costa de Uruguay donde la expresión forma parte de la jerga local.

The logo consists of the word "ZARPADOS" in a stylized, rounded font. The letters are filled with a color gradient that starts with warm orange and yellow tones on the left and transitions through light blue to a deeper blue on the right. The letters have a slight drop shadow, giving them a three-dimensional appearance.

**Figura 26.** Logotipo de Zarpados.

### **2.10.2 Paleta de colores del Logotipo**

La paleta de colores del logotipo se conforma de un degradado de colores cálidos anaranjados pasando a uno con azules fríos. Además, la paleta está inspirada por los colores que produce el atardecer en medio del mar, debido a que la historia transcurre en una isla del Atlántico Sur.



**Figura 27.** Paleta de color del Logo junto a su código.

### 2.10.3 Fuente tipográfica

Para el logotipo se integró la fuente “Amatic SC” diseñada por el usuario Vernon Adams de Fotsquirrel, por su predominancia en bordes redondeados similar a un estilo caricaturesco de escritura a mano con curvas levemente asimétricas e imperfectas, lo que proporciona un grado de humanidad en el título.

AMATIC SC

**Figura 28.** Logo de AMATIC SC, fuente de dominio público, extraído de 1001 Free Fonts.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
.	,	;	:	@	#	'	!	"	/	®	<	>
%	&	*	(	)	□	\$						

**Figura 29.** Mapa de caracteres de AMATIC SC, fuente de dominio público, extraído de 1001 Free Fonts.

## 2.11 PRESUPUESTO

Pérez (2015) menciona que “el presupuesto es un documento financiero en el que se refleja el conjunto de gastos que se pretenden realizar durante un periodo de tiempo determinado y el detalle de los ingresos que se prevé obtener para su financiamiento” (p. 79).

Por lo tanto, debemos tener en cuenta cuánto dinero vamos a invertir en la serie animada, ya que este debe ser destinado en los hardware, software y los empleados, que en este caso toman el nombre de operacionales. Las siguientes tablas enlistan a estos objetos y al personal necesario junto al costo y salarios, respectivamente, para poder sacar un presupuesto.

### 2.11.1 Costos de Hardware

<b>Equipo</b>	<b>Precio</b>
<b>CASE CORSAIR CARBIDE SPEC 05</b>	<b>\$95,00</b>
<b>Disco HD 1TB WD Blue</b>	<b>\$69,00</b>
<b>Fuente de Poder Corsair CV650 650W 80+ Bronze</b>	<b>\$77,00</b>
<b>MAINBOARD ASUS PRIME B450M-AII</b>	<b>\$115,00</b>
<b>MONITOR LG 24MK430H Led Ips - 1920 X 1080 FHD</b>	<b>\$379,17</b>
<b>Mouse Logitech m110 Silent negro</b>	<b>\$9,82</b>
<b>Parlantes Xtech XTS130 IN</b>	<b>\$21,43</b>
<b>Procesador AMD RYZEN 7 3700x</b>	<b>\$517,00</b>
<b>Ram Viper Patriot 8GB DDR4 3200 Dimm</b>	<b>\$100,00</b>
<b>SSD 256GB Addlink S68 M2 NVME</b>	<b>\$49,11</b>
<b>Tarjeta Video ZOTAC GEFORCE RTX 3060</b>	<b>\$699,00</b>
<b>Teclado Logitech Usb K120</b>	<b>\$14,29</b>
<b>Ups Apc BV1000 600W 120V</b>	<b>\$89,00</b>
<b>Tableta con pantalla XP pen Artist 12</b>	<b>\$400,00</b>
<b>Computadora HP Laptop, Procesador Intel i5, 16MG de RAM, 256MG Hardisk, Sistema Windows 10</b>	<b>\$800,00</b>
<b>ADATA HD710 Pro 2TB USB 3.1 IP68 Disco</b>	<b>\$100,00</b>

<b>duro externo</b>	
<b>Wacom Intous Creative</b>	<b>\$200,00</b>
<b>TOTAL</b>	<b>\$3734,82</b>

**Tabla 2.** El costo del Hardware, elaboración propia.

### 2.11.2 Costos de Software

<b>SOFTWARE</b>	<b>PRECIO</b>
<b>Toon Booms Harmony</b>	\$1001.50
<b>Paquete de Creative Cloud</b>	\$1919.76
<b>TOTAL</b>	<b>\$2921.26</b>

**Tabla 3.** El costo total del Software por un año de uso, elaboración propia.

### 2.11.3 Costos de Operacionales

<b>ETAPA</b>	<b>Meses</b>	<b>Personal</b>	<b>Sueldo</b>	<b>Sueldo Total</b>
<b>Pre-Producción</b>	3	1 diseñador de Personaje/ Ilustrador	\$800	\$2,400
	3	1 guionista	\$600	\$1,800
<b>Producción</b>	6	2 animadores	\$1200	\$14,400
	5	4 Actores de voz	\$500	\$10,000

	6	1 Músico	\$700	\$4,200
	5	1 Experto en Sonido y Grabación de voces	\$700	\$3,500
<b>Post- Producción</b>	3	1 Editor	\$700	\$2,100
<b>TOTAL</b>				<b>\$38,400,00</b>

**Tabla 4.** Sueldo de empleados, elaboración propia.

#### 2.11.4 Costos Totales

<b>RESUMEN</b>	<b>COSTOS</b>
<b>Costos de Hardware</b>	\$3,734,82
<b>Costos de Software</b>	\$2,921,26
<b>Sueldos</b>	\$38,400,00
<b>TOTAL</b>	<b>\$45,056,08</b>

**Tabla 5.** Suma del total de las otras 3 tablas realizadas. Elaboración propia.

## **2.12 PROPUESTA DE VALOR**

### **2.12.1 Integración Artística**

En primera instancia, planteamos el uso de la animación 2D para dar espacio de integración una causa de índole social, cuya finalidad es retratar como un síndrome afecta en cosas cotidianas a quienes los padecen, creando una figura de normalización, todo por medio de diseños simples pero amigables para los ojos del público.

### **2.12.2 Difusión Socio-cultural**

Con Zarpados buscamos la difusión de dos valores, concienciación y empatía a cerca de la diversidad funcional, informando sobre los síndromes del Parkinson, Narcolepsia e Hiperacusia, a su vez de representar vivencias de quienes los padecen, del cómo estos afectan su día a día y a sus allegados, sin buscar apelar a un sentimiento de pena sino uno de superación, por medio de una historia cuya base es una amistad y el apoyo mutuo.

### **2.12.3 Aporte académico**

Zarpados al estar dirigido hacia un grupo demográfico infantil, creemos prudente su implementación a nivel educativo, debido a que nuestro proyecto busca una integración social para ser implementada desde una etapa temprana del desarrollo humano, a su vez que con el conocimiento de que varios niños pueden llegar a padecer uno de estos síndromes neurológicos, apoyaría la comprensión y empatía por parte de sus compañeros dentro de un entorno estudiantil.

## **2.13 VALIDACIÓN DEL PRODUCTO**

### **Conclusiones sobre los Validadores**

Como parte de nuestros objetivos específicos para el proyecto se encuentra una validación en base a preguntas realizadas con distintos expertos, para el apartado artístico se presentó a Zarpados con profesionales en animación e ilustración, y, a su vez, para convalidar el aporte social y académico, se mostró el teaser a una pedagoga infantil.

#### **Validador 1:**

Experto en animación stop-motion, dentro de sus observaciones señalamos las siguientes conclusiones como, la animación es coherente y fluida entre las escenas, aunque en algunas se presenta rigidez que podría mejorarse, a su vez señala que la paleta de colores funciona y es apto para el público objetivo infantil. (Revisar anexos)

#### **Validadora 2:**

Experta en ilustración, diseño de personajes y animación 2D, por sus observaciones concluimos que la composición empleada por cada escena ayuda a la narrativa de estas, así como el tipo de animación ayuda a resaltar las enfermedades presentes en los personajes, también que la paleta de colores proporciona armonía, versatilidad entre escenas y entretenimiento para el ojo del público. (Revisar anexos)

#### **Validadora 3:**

Experta en ilustración, diseño de personajes y animación 2D, por sus observaciones concluimos en que nuestro proyecto maneja una composición ordenada y coherente, que permite al espectador seguir y comprender fácilmente lo que está viendo, aunque en algunas escenas la paleta de

colores del personaje Beta puede llegar a mezclarse y perderse en los fondos, error corregido en la etapa de postproducción, a la vez que las etnias de cada personaje están bien representadas dentro del estilo cartoon empleado. (Revisar anexos)

**Validadora 4:**

Experta en ilustración, diseño de personajes y animación 2D, según sus observaciones concluimos que en ciertas escenas los personajes deben estar mejor cuadrados, a su vez que nuestra paleta de colores están bien logrados, que, entre otras cosas, permite la distinción individual de cada personaje. (Revisar en anexos)

**Validadora 5:**

Experta en ilustración, diseño de personajes y animación 2D, con sus observaciones señalamos que nuestra línea gráfica maneja el realce en la personalidad de cada personaje, así como en el caso del teaser, deja una sensación de *cliffhanger* provocando una sensación en el espectador por ver más de la serie. (Revisar anexos)

**Validadora 6:**

Experta en ilustración 2D. Concluimos en base a su reseña que la anatomía y diseño de los personajes, sumada a las paletas de colores implementados, favorecen al estilo juvenil y aventura que buscamos recrear, a su vez resalta un balance entre el diseño de los personajes principales y para concluir sugiere el uso de sonidos externos en ciertas escenas, aunque por fines del teaser, pueden ser implementados hasta el lanzamiento de los episodios de la temporada. (Revisar en anexos)

**Validadora 7:**

Experta en pedagogía infantil. Concluimos en base a las observaciones, es prudente el uso del proyecto en un ambiente académico, con una capacitación en el cuerpo estudiantil de antemano, para su exposición hacia niños en una etapa temprana de desarrollo, debido al mensaje de inclusión social que representa, a la par que ningún elemento se presta a malas interpretaciones. (Revisar anexos)

## CONCLUSIONES

Reflexionamos que el proyecto animado “Zarpados” es una oportunidad de implementar todo lo aprendido durante el periodo estudiantil dentro de la carrera, a la par de una experiencia en trabajo de campo completa dentro de una producción. Zarpados, cuya finalidad es la divulgación de un mensaje de inclusión social acerca de la diversidad funcional, da un ejemplo de investigación que hay detrás de un proyecto animado, debido a la gran cantidad de información recaudada durante la investigación previa durante la etapa de preproducción.

A su vez, por medio de un análisis con especialistas, a la par de una convivencia con personas afectadas por los síndromes explicados en el desarrollo del proyecto, cercioramos una correcta representación de esto, y por ende el dar el mensaje de concienciación de una manera sensible y efectiva.

Por otro lado, el programa Toon Boom Harmony sirvió con eficacia con la fase de animación 2D, su herramienta de papel cebolla y papel cebolla avanzado que permite visualizar varios fotogramas a la vez, aportó gran facilidad para construir la secuencialidad correctamente en cada escena, también su interfaz intuitiva permite al usuario agilizar corrección de errores o retoques posteriores de color con facilidad.

Un punto para resaltar son los programas de hardware empleados para su realización, empezando por el programa Photoshop, resultó ser eficiente al momento de empezar con todo el aparte artístico, como los artes conceptuales, diseño de personajes y storyboard, permitiendo experimentación con variedad de paletas de colores, degradados de luces y sombras, así como versatilidad en texturas de pinceles.

Finalmente, resaltamos el uso de la animación como un medio de expresión artística con la capacidad de transmitir un mensaje hacia el

espectador, su capacidad de generar emociones en el público lleva como resultado el poder contar historias que puedan dar una enseñanza al estar enfocado este proyecto a un público infantil, esta característica debería seguir siendo aprovechada para la divulgación de un mensaje de interés social.

## RECOMENDACIONES

Desde el comienzo de la carrera queda demostrado que la preparación para realizar una animación 2D, es un proceso largo y complejo, conlleva un largo camino de preparación que no siempre es reconocible para los espectadores, empezando con la concepción de la idea, borradores de guión, primeros bocetos y artes conceptuales, estos elementos comienzan a tomar forma a medida que avanza el desarrollo del proyecto hasta llegar al resultado final, recomendamos seguir un cronograma con tiempos delimitados y un flujo de trabajo implementado de una forma correcta si perjudicar actividades externas, períodos de recreación o horas de descanso.

Como segundo punto, realizar un recopilatorio de referencia en base a varias investigaciones, como puede ser el estudio del apartado artístico o información relevante sobre la premisa que rodea al proyecto, esto permite esclarecer el desarrollo de la línea gráfica, y el conocimiento de lo que se quiere expresar con la producción animada.

Además, a pesar de que nuestro proyecto cuenta con movimientos de planos minimalistas, la edición por parte del programa After Effects evidenció su capacidad de composición, se pudo garantizar ajustes de planos y manejo de cámara, a la par, con Adobe Audition para la mezcla y acabado de sonorización, permitió una completa unión de todos los elementos para su presentación como producto final. Sin embargo, vale resaltar que, para mayor optimización de presupuestos, existen varios tipos de Open Softwares, disponibles para elección de los usuarios.

Tercer punto, sugerimos una comunicación constante entre los miembros del equipo creativo durante las fases de preproducción, producción y postproducción, para mantener una idea y rumbo fijo de hacia dónde avanza el proyecto, así como la repartición de las actividades, para evitar cargas de trabajo excesivo o incoherencias entre el estilo del arte.

Finalmente, recomendamos además de una consulta con personas externas al proyecto animado, contemplada dentro de cualquier producción, la investigación a la par con profesionales de distintas ciencias, como en este caso la medicina neurológica y la pedagogía infantil, para validar diferentes factores en beneficio al desarrollo del proyecto, así como mejores formas de cómo plantear un mensaje hacia el público al que va dirigido.

## REFERENCIAS

- Andreu, C. (2016). *Guía de creación audiovisual. De la idea a la pantalla*. [https://bibliotecadigital.aecid.es/bibliodig/es/catalogo\\_imagenes/grupo.do?path=1010426](https://bibliotecadigital.aecid.es/bibliodig/es/catalogo_imagenes/grupo.do?path=1010426)
- Arias-Carrión, O. (2009). Hypocretin system and narcolepsy. *Revista médica de Chile*, 137(9), 1209-1216. <https://dx.doi.org/10.4067/S0034-98872009000900012>
- Aso, M. (2019) *El enigma de la narcolepsia* [Trabajo Fin de Grado, Universidad Zaragoza]. Repositorio de la Universidad de Zaragoza. <https://zaguan.unizar.es/record/111554>
- Ayala, T. (2011, 20 de agosto). El aprendizaje en la era digital. *Revista Electrónica Diálogos Educativos*, (21), 3-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3931255>
- Barral, C. (2020, 11 de febrero). *¿Cómo debe actuar el colegio si tiene un alumno con narcolepsia en clase?*. La Voz de Galicia. [https://www.lavozdegalicia.es/noticia/pontevedra/2020/02/11/debe-actuar-colegio-alumno-narcolepsia-clase/0003\\_202002P11C4991.htm](https://www.lavozdegalicia.es/noticia/pontevedra/2020/02/11/debe-actuar-colegio-alumno-narcolepsia-clase/0003_202002P11C4991.htm)
- Barreiro, C. (10 de abril de 2021). El párkinson también es cosa de niños. *EL CORREO*. <https://www.elcorreo.com/vivir/salud/parkinson-infantil-20210410155253-ntrc.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.elcorreo.com%2Fvivir%2Fsalud%2Fparkinson-infantil-20210410155253-ntrc.html>
- Botero Rodríguez, I. D. (2011) *Parámetros estructurales de diseño de personajes* [Trabajo de grado, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional Javeriano. <http://hdl.handle.net/10554/4185>

- Botía, M. y Marín, A. (2019) LA CONTRIBUCIÓN DE LOS RECURSOS AUDIOVISUALES A LA EDUCACIÓN. En P. Rivera-Vergas, P. Neut, P. Luccini, S. Pascual y P. Prunera. (Ed.), *Pedagogías emergentes en la sociedad digital* (1er Vol., pp. 91-1). Albacete: LiberLibro. <http://hdl.handle.net/2445/133194>
- Boston Medical Center (s.f.) *Hiperacusia*. <https://www.bmc.org/es/node/122406#:~:text=A%20menudo%2C%20puede%20provocar%20dolor,ventilador%20del%20refrigerador%2C%20mover%20papeles.>
- Calvo, C. y Maggio de Maggi, M. (2020) Hiperacusia en niños. Implicaciones clínicas y audioprotésicas. *FIAPAS*, (175), 15-19.
- Domínguez, S., Boccio, C., Cabrera V. (2009). Estudio y tratamiento de la hiperacusia en una unidad de acúfenos. *Revista FASO*, 16(2), 1-3. <https://faso.org.ar/revistas/2009/2/nota05.pdf>
- Fedor Simón, J.G. (2016). La Comunicación. *Salus*, 20(3), 5-6. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=375949531002>
- Fernández-de-Arroyabe-Olaortua, A., Lazkano-Arrillaga, I., & Eguskiza-Sesumaga, L. (2018). Nativos digitales: Consumo, creación y difusión de contenidos audiovisuales online. *Comunicar*, XXVII(57), 61-69. <https://doi.org/10.3916/C57-2018-06>
- García, A. (2023, 22 de abril). *Aprende a dibujar storyboards o guiones gráficos con estructuras y planos*. INESEM. <https://www.inesem.es/revistadigital/disenyo-y-artes-graficas/storyboard/>
- Gómez, F.S. (2016). La Comunicación. *Salus*, 20(3), 5-6. <https://www.redalyc.org/pdf/3759/375949531002.pdf>
- Gonzalez, H. (2022, febrero) *Enfermedad del Parkinson*. Manual MSD. <https://www.msmanuals.com/es/hogar/enfermedades-cerebrales,-medulares-y-nerviosas/trastornos-del-movimiento/enfermedad-de-parkinson#top>

- Grande-López, V. y Pérez García, A. (2016). Personajes de animación con discapacidad, a través de una perspectiva educativa. *Creatividad y Sociedad*, (25) 259-283 Recuperado de: <http://creatividadysociedad.com/articulos/25/10>. Personajes de animación con discapacidad a través de una perspectiva educativa.pdf
- López, A. (2019, 14 de octubre). Narcolepsia. *CINFASALUD*. <https://cinfasalud.cinfa.com/p/narcolepsia/>
- Mayo Foundation for Medical Education and Research. (2023, 14 de enero) *Narcolepsia*. Middlesex Health. <https://middlesexhealth.org/learning-center/espanol/enfermedades-y-afecciones/narcolepsia>
- Millán, L. (2022, 31 de enero). ¿Cómo es la animación de un cortometraje? Fases y operaciones. *Animum*. <https://www.animum3d.com/blog/animacion-de-un-cortometraje/>
- Ministerio de Salud Pública, Dirección Nacional de Estadística y Análisis de la Información del Sistema Nacional de Salud. (2023). *Estadísticas de Discapacidades*. <https://app.powerbi.com/view?r=eyJrIjoiNGQ1MjY4MWUzMjdINC00Y2RhLTImNGMtZmFjN2I4OTEyOGYzIiwidCI6IjcwNjlyMGRiLTliMjktNGU5MS1hODI1LTI1NmIwNmQyNjlmMyJ9>
- Morales, C. (2022) *Repercusión de los cuidados paliativos enfermeros en el Parkinson: Una revisión sistemática* [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid] UVaDOC. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/54225>
- Organización Panamericana de la Salud (s.f.) *Discapacidad*. OPS. <https://www.paho.org/es/temas/discapacidad>
- Pérez Partida, H. R., (2015). Reflexiones sobre el Presupuesto Base Cero y el Presupuesto basado en Resultados. *El Cotidiano*, (192), 78-84. <https://www.redalyc.org/pdf/325/32539883010.pdf>

- Rajadell Puiggròs, N., Pujol, M. A., y Violant Holz, V. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar*, (25).  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15825191>
- Ramírez, P. (2013) *Diseño de personajes en ilustración: proceso metodológico y aplicación en el ámbito comercial* [Tesis de máster, Universidad Politécnica de Valencia]. RiuNet.  
<http://hdl.handle.net/10251/35665>.
- Romañach, J., Lobato, M. (2005) *Diversidad funcional, nuevo término para la lucha por la dignidad en la diversidad del ser humano*.  
[http://forovidaindependiente.org/wp-content/uploads/diversidad\\_funcional.pdf](http://forovidaindependiente.org/wp-content/uploads/diversidad_funcional.pdf)
- Shuttleworth, M. (8 de junio de 2009). *Cómo escribir una sinopsis*. Explorable. <https://explorable.com/es/como-escribir-una-sinopsis>
- Unicef Uruguay (2020). *¿Qué es la adolescencia?*.  
<https://www.unicef.org/uruguay/crianza/adolescencia/que-es-la-adolescencia>
- Vilaseca, J. (2016). *El tráiler y el teaser*.  
<https://fima.ub.edu/grups/incomav/trailer-teaser.pdf>

## **ANEXOS**

### **PRUEBA DE VALORACIÓN REALIZADA A EXPERTOS**

**Test a (Javier Pérez)**

**Experto en (Animación Stop Motion)**

**Enlace al video:**

<https://drive.google.com/file/d/1I1sw445VJCx758SHYysBDTiTrXCf62sx/view?usp=sharing>

**(Ver a calidad de 1080p60 HD para mejor visualización)**

- 1. ¿Considera usted que hay una correcta secuencialidad en la composición de las escenas?**

Las escenas se entienden y hay coherencia en las secuencias.

- 2. ¿Considera que las animaciones son fluidas y claras en lo que representan?**

Algunas escenas son fluidas, otras se ven robóticas.

- 3. ¿Existe coherencia en las expresiones y acciones expresadas por los personajes dentro de las animaciones?**

Las expresiones de los rostros transmiten emociones, pero les falta animación.

- 4. ¿Cree que los principios de animaciones son correctamente implementados dentro de las escenas?**

En algunas escenas hay los principios de animación, en otras solo hay movimientos sin curvas de velocidad.

**5. ¿Cree que la paleta de colores en conjunto con las animaciones es apropiada para una serie 2D enfocada a un público infantil?**

Si es un público infantil entre 6 - 11 años, sí funcionaría.

**6. Otras observaciones**

Ciertas acciones en las manos se ven bien, pero otras no. La ilustración de las manos se puede mejorar.

## **PRUEBA DE VALORACIÓN REALIZADA A EXPERTOS**

**Test a (Arianna Bourne)**

**Experta en (Animación Digital 2D)**

**Enlace al video:**

<https://drive.google.com/file/d/1I1sw445VJCx758SHYysBDTiTrXCf62sx/view?usp=sharing>

**(Ver a calidad de 1080p60 HD para mejor visualización)**

- 1. ¿Considera usted que hay una correcta secuencialidad en la composición de las escenas?**

Sí, ya que visualmente se puede apreciar el desarrollo de las escenas acorde a la narración, misma que es la encargada de la secuencialidad.

- 2. ¿Considera que las animaciones son fluidas y claras en lo que representan?**

Sí, sobre todo a la hora de presentar a cada personaje y la enfermedad degenerativa que poseen.

- 3. ¿Existe coherencia en las expresiones y acciones expresadas por los personajes dentro de las animaciones?**

Considero que sí, sobre todo porque realzan las edades y personalidades de los personajes.

- 4. ¿Cree que los principios de animaciones son correctamente implementados dentro de las escenas?**

Considero que sí están implementados armónicamente, lo que permite el entretenimiento y reflexión del espectador.

**5. ¿Cree que la paleta de colores en conjunto con las animaciones es apropiada para una serie 2D enfocada a un público infantil?**

Sí, puesto que los colores pasteles en conjunto con la línea gráfica le aportan una armonía que invita al espectador a ver la serie y conocer a sus personajes.

**6. Otras observaciones**

Además de la paleta de colores y animaciones, considero que el corto cuenta con una variedad de planos que les otorga versatilidad a las escenas y es entretenido de visualizar como espectador.

## **PRUEBA DE VALORACIÓN REALIZADA A EXPERTOS**

**Test a (María Camila Aguirre)**

**Experta en (Ilustración, Diseño de Personajes y Animación Digital 2D)**

**Enlace al video:**

<https://drive.google.com/file/d/1I1sw445VJCx758SHYysBDTiTrXCf62sx/view?usp=sharing>

**(Ver a calidad de 1080p60 HD para mejor visualización)**

**1. ¿Considera que la línea gráfica es coherente entre las escenas?**

Sí, se puede apreciar que los personajes y elementos son hechos con el mismo estilo y colores.

**2. ¿Considera que los elementos dentro de los planos están bien distribuidos?**

Sí, la composición es ordenada y limpia, permite entender lo que estamos viendo fácilmente.

**3. ¿Cree que hay armonía cromática con respecto a las escenas?**

Sí, los colores tienen consistencia entre las escenas y se adaptan a la iluminación de cada una.

**4. ¿Considera equilibrada la paleta de colores de los personajes?**

Sí, aunque la blusa de la chica se pierde un poco con su tono de piel, aparte de eso todos los personajes se diferencian bien entre ellos y del fondo.

**5. ¿Considera que es diversa y está bien implementada la representación étnica en cada uno de los personajes?**

Sí, se puede ver que los personajes son de distintas etnias a pesar del estilo cartoon.

## **6. Otras observaciones**

Mi única observación es que podría haber más consistencia en el grosor de las líneas.

## PRUEBA DE VALORACIÓN REALIZADA A EXPERTOS

Test a (Karla Boderó)

Experta en (Ilustración, Diseño de Personajes y Animación Digital 2D)

Enlace al video:

<https://drive.google.com/file/d/1I1sw445VJCx758SHYysBDTiTrXCf62sx/view?usp=sharing>

(Ver a calidad de 1080p60 HD para mejor visualización)

1. **¿Considera que la línea gráfica es coherente entre las escenas?**

Sí, tiene un estilo gráfico muy marcado.

2. **¿Considera que los elementos dentro de los planos están bien distribuidos?**

Hay ciertas escenas donde los personajes no están centrados y de manera no intencional, así que se ve un poco vacío.

3. **¿Cree que hay armonía cromática con respecto a las escenas?**

Sí, los colores en general están muy bien logrados.

4. **¿Considera equilibrada la paleta de colores de los personajes?**

Sí, se complementan muy bien entre sí y cada uno es distinguible.

5. **¿Considera que es diversa y está bien implementada la representación étnica en cada uno de los personajes?**

No sé si es muy diverso étnicamente porque 2 de tres parecen ser blancos.

6. **Otras observaciones**

Creo que en la escena donde Nahuel se siente sobre estimulado (donde está llorando) podrían agregarse más opacidad al efecto que le dieron de oscurecer las esquinas para que se note más.

## PRUEBA DE VALORACIÓN REALIZADA A EXPERTOS

Test a (Camilla Carozzi)

Experta en (Ilustración 2D)

Enlace al video:

<https://drive.google.com/file/d/1I1sw445VJCx758SHYysBDTiTrXCf62sx/view?usp=sharing>

(Ver a calidad de 1080p60 HD para mejor visualización)

**1. ¿Considera que la línea gráfica es coherente entre las escenas?**

Si considero que las proporciones de los personajes y la estética de los fondos se mantienen de manera uniforme entre las escenas.

**2. ¿Considera que los elementos dentro de los planos están bien distribuidos?**

Sí, considero que están bien distribuidos.

**3. ¿Cree que hay armonía cromática con respecto a las escenas?**

Sí, en todo el trailer se mantiene una cromática cálida que evoca una sensación juvenil y de aventura.

**4. ¿Considera equilibrada la paleta de colores de los personajes?**

Las paletas de colores de los personajes son lo suficientemente distintivas para cada uno, sin que resalten uno más que el otro, ni se sientan fuera de lugar con la historia.

**5. ¿Considera que es diversa y está bien implementada la representación étnica en cada uno de los personajes?**

Sí, se ve diversa, pero manteniendo un balance.

**6. Otras observaciones**

Creo que podrían agregar más efectos de sonidos en algunas partes, pero podrían ser implementados ya en la serie final.

## PRUEBA DE VALORACIÓN REALIZADA A EXPERTOS

Test a (Ana Caicedo)

Experta en (Ilustración, Diseño de Personajes y Animación Digital 2D)

Enlace al video:

<https://drive.google.com/file/d/1I1sw445VJCx758SHYysBDTiTrXCf62sx/view?usp=sharing>

(Ver a calidad de 1080p60 HD para mejor visualización)

### 1. ¿Considera que la línea gráfica es coherente entre las escenas?

La línea gráfica sí es coherente entre las escenas, el grosor de la línea es igual en todas, la paleta de colores también es similar entre todas, tiene un estudio bastante profundo, más que nada, la correlación entre toda la colorimetría entre todas las escenas es bastante coherente.

### 2. ¿Considera que los elementos dentro de los planos están bien distribuidos?

Sí están bien distribuidos, sí hay ese efecto de profundidad debido a que hay variación de tamaño entre lo que está más cercano a la cámara, que vendría siendo lo más oscuro y pues también los elementos de fondo que ya sería algo más claro, también los tamaños y etc.

Sí, considero que la parte de la línea gráfica más la paleta de colores, dependiendo del lugar en donde este ubicado el elemento puede ayudar bastante a que se denote lo que vendría siendo la distribución, creo que sí hay una armonía.

### 3. ¿Cree que hay armonía cromática con respecto a las escenas?

Sí, considero que hay una armonía cromática, la colorimetría se mantiene bastante bien durante todas las escenas y el desarrollo de estas, lo único que destacaría es que hay ciertas partes en las que se denota que no hay una sombra y una luz, como por ejemplo (escena

18) no se nota el efecto de que la mano comienza a resplandecer un poco, debido a que está a punto de sujetar un cristal que es bastante brillante, pero es un detalle menor. De ahí, los colores no son ni muy vivos, ni tan opacos, van de acuerdo con lo que vendría siendo la trama de la historia.

**4. ¿Considera equilibrada la paleta de colores de los personajes?**

Sí, me parece equilibrado acorde a su personalidad, por ejemplo, el chico que escucha mucho, Nahuel, tiene a escuchar bastante, pero hay veces que no le gusta, y tiene esa característica que es el azul, por lo que es el personaje más serio.

El personaje el que sí me pareció una cualidad bastante interesante, es el chico de cabello como naranjita (Hugo), él se denota que es un personaje extrovertido debido a la paleta de colores, la chica también (Betta) no hay necesidad de ponerle, en ella no hay necesidad de ponerle mucho énfasis a lo que es el color, ya que es ella quien narra lo que viene siendo el teaser, pero la cualidad que quería destacar del chico con cabello castaño (Hugo), es que se ve que es una persona extrovertida, sin embargo no habla mucho, es algo que no es muy común de ver en personajes extrovertidos, entonces los colores ayudan a que se destaque esa personalidad, por eso es que lo vi como un detalle bastante curioso.

**5. ¿Considera que es diversa y está bien implementada la representación étnica en cada uno de los personajes?**

Diría que sí, de que es diversa, es diversa, se nota que es diversa, debido a la paleta de colores como dije, y pues no tanto por la voz porque no es lo principal dentro de todo el teaser, porque la chica es la que más habla en todo esto, y de por sí el corto no trata de enfocarse tanto en lo que vendría siendo la etnia del personaje, creo que si hubieran querido destacar esa parte, hubieran tenido que hacer lo que viene siendo una investigación más profunda de las ropas típicas de las etnias que hayan querido representar, entonces muy aparte de eso, si están unos personajes en una bahía, lo normal es

usar ropa ligera porque el clima es bastante caluroso por lo general, entonces sí lo considero acorde.

Me recordó bastante a una película que salió en el 2020 hecha por Pixar, Luca.

## **6. Otras observaciones**

Hay ciertas escenas, donde como comenté anteriormente, no hay mucha luz y sombra a pesar de que el lugar es bastante oscuro (escena 18) pero no es lo que más resalta, ya que de por sí la narración ayuda bastante a que las escenas sean dinámicas.

El teaser deja esa sensación de cliff-hanger, te da esa sensación de que va a pasar algo más, dejando la pregunta de cómo la planean continuar la idea y cómo la desarrollarían.

## PRUEBA DE VALORACIÓN REALIZADA A EXPERTOS

Test a (Katty Rodríguez)

Experta en (Pedagogía Infantil)

Enlace al video:

<https://drive.google.com/file/d/1I1sw445VJCx758SHYysBDTiTrXCf62sx/view?usp=sharing>

(Ver a calidad de 1080p60 HD para mejor visualización)

1. **¿Considera que esta serie puede servir como un medio para la enseñanza a los niños a partir de 10 años en adelante sobre los valores tales como el respeto e inclusión de personas con discapacidad?**

Sí, por supuesto, tiene un enfoque que permite persuadir, la intención de los creadores del trailer, muy efectiva.

2. **¿Hay algún aspecto en el Teaser que dificulte la comprensión de los síndromes retratados para los niños de 10 años en adelante?**

De algún modo puede ser difícil de determinarse por su nombre (síndrome), pero actualmente los niños perciben la dificultad de un compañero y se sensibilizan ante la situación.

3. **¿El tipo de historia planteada es apta para el público objetivo?**

Sí, abarca a todos los campos sociales y a todos los públicos, ya que es una necesidad especial que requiere apoyo del tipo social.

4. **¿Es claro el mensaje que se quiere presentar?**

Sí, el mensaje es claro y el objetivo planteado.

5. **¿Sería apto tratar temas de daño al medio ambiente dentro de una serie animada para niños?**

Sí, una serie animada con el fin de concientizar sobre el daño que se causa al medio ambiente que involucre las causas y efecto sería formidable.

**6. ¿Los niños tienen conocimientos sobre estos síndromes o el significado de lo que representa tener una discapacidad?**

En muchos casos los niños desconocen sobre estos temas y más aún cuando la actual educación permite la inclusión de estos niños con necesidades especiales en establecimiento educativos.

**7. ¿Hay algún elemento dentro del medio audiovisual que se pueda malinterpretar?**

Pienso que no, al contrario, tiene unos aspectos muy significativos dentro del mensaje general dentro del fondo del propósito del video. Lo considero como tema prioritario para los niños, enfocado realmente en un final que incluye a todos ellos como personas con su condición, que tienen derecho a su participación en todo ámbito social.

## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Demera López, Astrid Lucy**, con C.C: # **0931927537** autora del trabajo de titulación: **Teaser de una serie animada 2D para la concienciación de las personas con Parkinson, Narcolepsia e Hiperacusia** 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, **8 de septiembre de 2023**

f. \_\_\_\_\_

Nombre: **Demera López, Astrid Lucy**

C.C: **0931927537**

## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Urquizo Palacios, Mario Alejandro**, con C.C: # **0930422670** autor del trabajo de titulación: **Teaser de una serie animada 2D para la concienciación de las personas con Parkinson, Narcolepsia e Hiperacusia** previo a la obtención del título de **Licenciado 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, **8 de septiembre de 2023**

f. \_\_\_\_\_

Nombre: **Urquizo Palacios, Mario Alejandro**

C.C: **0930422670**



## REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

### FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Teaser de una serie animada 2D para la concienciación de las personas con Parkinson, Narcolepsia e Hiperacusia.		
AUTOR(ES)	Demera López, Astrid Lucy Urquizo Palacios, Mario Alejandro		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lic. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Humanidades		
CARRERA:	Carrera de Animación Digital		
TITULO OBTENIDO:	Licenciada en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	8 de septiembre de 2023	No. PÁGINAS:	82
ÁREAS TEMÁTICAS:	Animación 2D, Teaser, Serie animada		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Diversidad Funcional, Parkinson, Hiperacusia, Narcolepsia, Animación 2D, Teaser		
<p><b>RESUMEN/ABSTRACT</b> (150-250 palabras):</p> <p>Las narraciones de las series animadas suelen transmitir mensajes sobre los valores destacables de la sociedad, de una manera clara o implícita. Por esto, es considerada un medio audiovisual importante que funciona como un recurso didáctico, donde el público logra entretenerse y aprender diferentes temas y valores. Así, este proyecto tiene como objetivo el crear un teaser para una serie animada en 2D, que muestre la vida de los niños que padecen de Parkinson, Hiperacusia y Narcolepsia, y cómo esto también afecta en la vida de sus familiares y amigos cercanos, para lograr difundir y concienciar a una mayor cantidad de gente.</p> <p>A lo dicho, se suma también el propósito de difundir un nuevo término como lo es Diversidad funcional, para reemplazar el concepto de Discapacitados y de crear un documento donde quede registrado todo el proceso que se realizó para crear los personajes, escenarios, línea gráfica y marca gráfica de una serie animada.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono:+593958996409, +593959473771	E-mail: <a href="mailto:lopezcatalina654@gmail.com">lopezcatalina654@gmail.com</a> , <a href="mailto:murquizo221@gmail.com">murquizo221@gmail.com</a>	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Ing. Cabanilla Urrea, Sara María Auxiliadora, Mgs.		
	Teléfono: +593 98 451 1945		
	E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec		
<b>SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA</b>			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			