



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA EN ANIMACIÓN DIGITAL

TEMA:

**Cortometraje 2D como aporte a la difusión de la cultura
gastronómica ecuatoriana.**

AUTORES:

**Tapia Navia, Arianna Mariuxi
Monroy Abudeye, Amir Alfredo**

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

TUTOR:

Lcdo. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Mgs.

**Guayaquil, Ecuador
24 de febrero del 2025**



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Monroy Abudeye, Amir Alfredo**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

TUTOR:

f. _____

Lcdo. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 24 días del mes de febrero del año 2025



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Tapia Navia, Arianna Mariuxi**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**.

TUTOR:

f. _____

Lcdo. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 24 días del mes de febrero del año 2025



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA EN ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Monroy Abudeye, Amir Alfredo

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Cortometraje 2D como aporte a la difusión de la cultura gastronómica ecuatoriana** 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 24 días del mes de febrero del año 2025

EI AUTOR

f. _____

Monroy Abudeye, Amir Alfredo



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA EN ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Tapia Navia, Arianna Mariuxi**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Cortometraje 2D como aporte a la difusión de la cultura gastronómica ecuatoriana** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

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

Guayaquil, a los 24 días del mes de febrero del año 2025

LA AUTORA

f. _____

Tapia Navia, Arianna Mariuxi



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA EN ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, Monroy Abudeye, Amir Alfredo

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Cortometraje 2D como aporte a la difusión de la cultura gastronómica ecuatoriana**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 24 días del mes de febrero del año 2025

EL AUTOR:

f. _____

Monroy Abudeye, Amir Alfredo



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA EN ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, Tapia Navia, Arianna Mariuxi

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Cortometraje 2D como aporte a la difusión de la cultura gastronómica ecuatoriana**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 24 días del mes de febrero del año 2025

LA AUTORA:

f. _____

Tapia Navia, Arianna Mariuxi



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA EN ANIMACIÓN DIGITAL

REPORTE COMPILATIO

Guayaquil, 11 – 02 – 2025

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, 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 los estudiantes: Tapia Navia Arianna Mariuxi y Monroy Abudeye Amir Alfredo a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** de los mencionados estudiantes.

CERTIFICADO DE ANÁLISIS
mib
mogster

Cortometraje 2d como aporte a la difusión de la cultura gastronómica ecuatoriana.

0%
Textos sospechosos

< 1%
Similitudes (Ignorado)
0% similitudes entre comillas
0% entre las fuentes mencionadas
< 1%
Idiomas no reconocidos (Ignorado)

Nombre del documento: tesis corregida.pdf
ID del documento: 6c00130748cc4fca154b9eb07efa311be96001
Tamaño del documento original: 3,41 MB
Autores: []

Depositante: Alberto Ernesto Mite Basurto
Fecha de depósito: 11/2/2025
Tipo de carga: Interface
fecha de fin de análisis: 11/2/2025

Número de palabras: 7504
Número de caracteres: 50.035

Ubicación de las similitudes en el documento:

||

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.monstuton.com ¿Qué es un Animate? Storyboards animados [Definición +Eje... https://www.monstuton.com/animate/	< 1%		Palabras idénticas: = 1% (23 palabras)
2	proyectoanimacion2d.blogspot.com ANIMÁTICA https://proyectoanimacion2d.blogspot.com/2021/04/animatica.html	< 1%		Palabras idénticas: = 1% (10 palabras)

ALBERTO ERNESTO MITE BASURTO

Atentamente,

Lic. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Mgs.

Docente Tutor

AGRADECIMIENTO

Quisiera expresar mi más profundo agradecimiento a mi madre por su incondicional apoyo a lo largo de estos años, así como a mi familia, que siempre me brindó ánimo en cada paso del camino. A mis amigos, por estar a mi lado cuando más los necesité, y a mis compañeros, con quienes compartí incontables amanecidas universitarias, apoyándonos mutuamente en este desafiante proceso.

Finalmente, pero no menos importante, quiero agradecer a mis mascotas, cuya compañía y cariño me brindaron un invaluable apoyo emocional durante estos años.

Monroy Abudeye, Amir Alfredo.

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero agradecer a Dios, a quien encomendé en oración este proyecto de titulación, por restaurar mis fuerzas, acompañarme día y noche en el proceso y fortalecer mi confianza en las buenas y en las malas. A su vez, doy las gracias a mis padres por su constante apoyo y sacrificio en educarme y cuidar de mí en todos los aspectos para cumplir el sueño de completar la carrera que tanto he anhelado.

Agradezco cordialmente a la Mg. Andrea Chévez Altamirano, docente de la Unidad Educativa Mariscal sucre, donde cursé el bachillerato, por darme desde el primer día la oportunidad de explorar mi vocación y direccionar mi pasión por el arte, volviéndose la influencia que definió mi decisión de estudiar la carrera de Animación Digital. A mis amigos, que estando en distintas partes del mundo, han estado de corazón siempre a mi lado, apoyándome e inspirándome en creces cuando lo he necesitado: Lara, Leonardo, Lucio, Taddeo, Emiliano, León, Herbie y Julio; espero acompañarlos toda una vida y ver sus sueños cumplirse.

De entre mis seres queridos, especialmente agradezco a José Luis; su paciencia y su nobleza me han sido tanto de ayuda como motivación para no rendirme durante el proceso de este proyecto, por lo que ansió el día de devolver multiplicado el amor que me regala todos los días como pareja y compañera de vida. A mis compañeros de carrera por hacer las largas noches de trabajo y las clases de todos estos semestres entretenidas y fructíferas. A mis profesores por el conocimiento, experiencia y consejo brindado durante todo el trayecto académico universitario que consolidan una etapa importante de mi vida ahora.

Y finalmente, quiero agradecer a mis hermanos, Pablo y Alfonso, por robarme sonrisas y animarme desde que han llegado a mi vida y en este trayecto universitario lleno de obstáculos por superar y cosas nuevas que aprender.

Tapia Navia, Arianna Mariuxi.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de titulación a mi madre, Sara Abudeye, quien ha sido un ejemplo de perseverancia para mí y me ha brindado su apoyo y amor incondicional a lo largo de mi vida.

También lo dedico a mi tío, Alfredo Abudeye, quien fue una figura paterna para mí y me enseñó el arte del dibujo, iniciando así el camino que me ha llevado hasta aquí.

Asimismo, quiero dedicar este trabajo a Pablo Moscoso Molina, un gran amigo que, al igual que mi tío, ya no está con nosotros, pero sé que le hubiera gustado verme alcanzar mis metas.

Monroy Abudeye, Amir Alfredo.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de titulación en su totalidad y cada uno de los fotogramas del cortometraje realizado durante el desarrollo de este a María Teresa Matute, más que una abuela, mi mamá; esperando que desde donde se encuentre en su lugar de reposo en Dios está orgullosa de mí.

Y a los jóvenes ecuatorianos que aprecian el arte y la animación, dedico esta tesis invitándoles a no rendirse y compartir a través de sus creaciones y vivencias la esencia e identidad de nuestro país.

Tapia Navia, Arianna Mariuxi.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA EN ANIMACIÓN DIGITAL

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lcdo. Dumani Rodríguez, Alex Salomon, Mgs.

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.

OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CALIFICACIÓN

f. _____

Lcdo. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Mgs.

TUTOR

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
Capítulo 1: Planteamiento del Problema.....	3
1.1 Problema de la Investigación	3
1.2 Formulación del problema.....	6
1.3 Objeto de estudio	6
1.4 Objetivo general	7
1.5 Objetivos específicos	7
1.6 Justificación.....	7
1.7 Usuarios a los que va dirigido	11
1.8 Cronograma	12
1.9 Ambiente Operacional Hardware y Software.....	13
1.9.1 Hardware	13
1.9.2 Software.....	13
1.9.3 Desarrollo del Proyecto.....	14
1.9.4 Resumen de costos	14
1.10 Beneficios Tangibles e Intangibles	14
1.10.1 Beneficios Tangibles.....	14
1.10.2 Beneficios Intangibles.....	15
1.11 Marco Conceptual	15
Definiciones clave.....	15
1.11.1 Animación	15
1.11.2 Animación 2D	16
1.11.3 Storyboard	16
1.11.4 Animatic.....	17
1.11.5 Gastronomía ecuatoriana:	18
1.11.6 Cortometraje 2D:.....	18
1.11.6 Color Script	19
1.11.7 Modelado 3D:	20
1.11.8 Identidad cultural:	21
1.11.9 Globalización:	21
1.11.10 Aplicación del marco conceptual.....	21
2. Propuesta de Intervención	23
2.1 Descripción del producto	23
2.2 Descripción del usuario	23

2.3 Especificaciones técnicas.....	24
2.4 Preproducción	25
2.4.1 Historia.....	25
2.4.3 Storyboard	25
2.4.4 Diseño de Personajes.....	28
2.4.5 Diseño de fondos.....	31
Inspiración y referencia:.....	32
Fondos:.....	35
2.4.6 Animatic:	41
Prueba de audio base:.....	42
2.5 Construcción de la línea gráfica	42
2.5.1 Tipo de línea gráfica:	42
2.5.2 Logotipo:	42
2.5.3 Tipografía:.....	43
2.5.4 Paleta de Colores:	43
2.5.5 Color Script:	44
2.6 Producción	44
2.6.1 Elaboración de animación.....	44
2.6.2 Ensamblaje	47
2.7 Postproducción.....	48
2.8 Propuesta de valor	50
2.8.1 Integración Artística	50
2.8.2 Difusión Sociocultural	50
2.8.3 Aporte Académico	51
2.9 Validación del Producto.....	51
CONCLUSIONES	53
RECOMENDACIONES.....	55
BIBLIOGRAFIA	56
ANEXOS	59
Guion Literario:.....	59
TRANSCRIPCIÓN DE LA ENTREVISTA:.....	72
RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS	73

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cronograma de Fases del Proyecto y Actividades	12
Tabla 2. Ambiente operacional del Hardware	13
Tabla 3. Ambiente operacional del Software	13
Tabla 4. Costos operacionales.....	14
Tabla 5. Costo total del Sistema	14
Tabla 6. Entrevista con la Mgs. Andrea Chévez	72

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Escena de la película Ratatouille	8
Figura 2. Escena de Flavors of Youth.....	9
Figura 3. Fragmento de animación 2D de la película Fate	16
Figura 4. Storyboard The Boy And The Heron.....	17
Figura 5. Fragmento de Animatic de la película Fate.....	18
Figura 6. Cortometraje Animacion 2D Within Without.....	19
Figura 7. Color Script del cortometraje Alma	20
Figura 8. Modelo 3D de Clip Studio Paint	20
Figura 9. Storyboard parte 1	26
Figura 10. Storyboard parte 2	26
Figura 11. Storyboard parte 3	27
Figura 12. Storyboard parte 4	27
Figura 13. Guillermo Adulto	28
Figura 14. Mamá de Guillermo.....	29
Figura 15. Guillermo niño.....	30
Figura 16. Size comparison chart	31
Figura 17. Las Peñas.....	32
Figura 18. La Bahía.....	33
Figura 19. Modelo 3D Escuela.....	33
Figura 20. Modelo 3D Local.....	34
Figura 21. Modelo 3d Muelle	34
Figura 22. Modelo 3d Las Peñas	35
Figura 23. Pasillo y cocina en casa de Guillermo	35
Figura 24. Plano abierto de la cocina en casa	36
Figura 25. Escuela	36
Figura 26. Parte exterior del Escuela.....	37
Figura 27. Puerto	37
Figura 28. Local de la Bahía de Guillermo en la mañana	38
Figura 29. Ciclo de día en el Local de Guillermo	38
Figura 30. Plano picado del interior del local	39
Figura 31. Plano barra del local	39
Figura 32. Plano contrapicado de barra	40
Figura 33. Sala de casa de Guillermo.....	40
Figura 34. Las Peñas.....	41
Figura 35. Animatic.....	41
Figura 36. Captura prueba de sonido	42
Figura 37. Logo bocetos	43
Figura 38. Logo Final	43
Figura 39. Color Script	44
Figura 40. Lineart escena de despedida.....	45
Figura 41. Color escena de despedida	45
Figura 42. Error de zoom del entrevistador.....	46
Figura 43. Zoom out de pasillo a cocina	46
Figura 44. Animación de fondo de Las Peñas	47
Figura 45. Animación Luces traspasando la pared	47
Figura 46. Ensamble de escenas animadas	48
Figura 47. Sonorización y masterizado de escenas.....	49

Figura 48. Corrección de color.....	50
Figura 49. Participantes encuestados.....	73
Figura 50. Resultados graficos 1.	74
Figura 51. Resultados graficos 2.	75
Figura 52. Comentarios y sugerencias.	76
Figura 53. Fragmento de prueba de audiencia.	77
Figura 54. Fragmento de prueba de audiencia 2.	77

RESUMEN

La gran cantidad de ideas por contar alrededor del mundo y la búsqueda de fortalecimiento de conexiones al difundir las mismas ha direccionado el desarrollo de diversos formatos para enlazar a su público. A través de la animación 2D, varias historias toman vida de manera singular y vibrante, siendo difícil de replicar en otros formatos al reforzar su proceso comunicativo en expresión visual, emotiva e inmersiva. Por consiguiente, este medio se torna el indicado al trascender fronteras culturales y los ámbitos que lo conforman. En diversas producciones animadas, la representación gastronómica como herramienta narrativa consigue el impacto del público apelando a sus sentidos y emociones mientras difunde una historia y plasma su influencia en el espectador. Ecuador, conocido por su vasta diversidad y tradiciones culinarias, enfrenta un desafío con la falta de aprecio por su cultura gastronómica, especialmente entre las generaciones jóvenes. Por ende, existe una necesidad de contenido llamativo que permita reconectar a este público con sus raíces. Se tiene como objetivo la producción de un cortometraje 2D centrado en resaltar la riqueza gastronómica de la región costa del Ecuador, escogiendo un plato popular como el encebollado para permitir tanto la conexión emocional con el espectador como la difusión de la gastronomía ecuatoriana a nivel nacional e internacional. Por medio de una narrativa costumbrista, emotiva y un diseño visual que utiliza colores y texturas evocadoras, se busca inspirar a los jóvenes ecuatorianos a redescubrir y valorar su herencia gastronómica.

Palabras claves: Cortometraje 2D, gastronomía ecuatoriana, animación, identidad cultural, costa ecuatoriana, juventud, herencia culinaria.

ABSTRACT

The great amount of ideas waiting to be told around the world and the constant search of strengthening connections by diffusing said ideas has directed the development of various formats to engage with the public. Through 2D Animation, several stories are brought to life in a singular and vibrant way, becoming difficult to replicate this effect in other formats by reinforcing their communication process in visual, emotional and immersive expression. Consequently, this type of media becomes the most suitable by transcending cultural boundaries and the many values that conform them. In a variety of animated productions, gastronomic representation as a narrative tool achieves the expected impact from their audience by appealing to their senses and emotions while sharing a story and establishing influence to the viewer. Ecuador, well-known for its vast biodiversity and culinary traditions, faces a challenge due to lack of gastronomic culture appreciation, especially with the younger generations. Therefore, a need for eye-catching content that allows this audience to reconnect with their roots is recognized. The following Degree Project aims to produce a 2D animated short film focused on highlighting the gastronomic richness of Ecuador's coastal region by choosing a popular dish such as "Encebollado" to allow emotional connection with the viewer and to promote the recognition of Ecuadorian gastronomic identity nationally and internationally. Through a traditional, emotional narrative and a visual design of evocative colors and textures, the goal is to inspire young Ecuadorians to rediscover and value their gastronomic heritage.

Keywords: 2D short film, Ecuadorian gastronomy, animation, cultural identity, Ecuadorian coast, youth, culinary heritage.

INTRODUCCIÓN

Ecuador es un país pluricultural e innegablemente un país con mucho que ofrecer en cada rincón: diversidad de biomas, flora y fauna, arte y el color dentro de sus cuatro regiones y de forma muy particular su cultura gastronómica. Desde la perspectiva de los autores de este trabajo, visibilizar al público la cultura gastronómica de nuestro país es una meta desafiante e innovadora desde la técnica de animación 2d.

La variedad gastronómica de Ecuador muestra su riqueza cultural y geográfica, y para esta propuesta se destaca especialmente la cocina costeña, donde el encebollado se presenta como un plato emblemático y popular en la región. No obstante, consolidar la difusión de esta tradición culinaria se torna complejo cuando existen numerosas propuestas autóctonas de diferentes países alrededor del mundo que ya han establecido su identidad gastronómica por diversos métodos.

Ante esto, la decisión de producir un cortometraje animado 2D parte desde la observación del efecto causado en el público al estímulo de sus sentidos tan solo limitándose a la visión y a la audición. De esta manera, el proyecto utiliza una de las ventajas principales que ofrece este formato, la idealización gastronómica de un plato a través de la exageración de texturas y colores para atrapar la atención plena del espectador.

Por ende, la animación 2D funciona como formato ideal al proporcionar un recurso potente para revitalizar y fomentar estas tradiciones, facilitando un vínculo emocional y educativo con distintos tipos de audiencia. El fin del proyecto es desarrollar un producto audiovisual que no solo celebre la riqueza culinaria del país, sino que también sirva como herramienta educativa y difusiva, fomentando el orgullo y la preservación de estas tradiciones, garantizando el éxito del cortometraje en totalidad.

Capítulo 1: Planteamiento del Problema

1.1 Problema de la Investigación

La animación, como forma de expresión artística y cultural, ha dejado una huella indeleble en la sociedad contemporánea (García, 2024). Desde su nacimiento, ha sido testigo y protagonista de la evolución de las ideas, valores y creencias de diferentes comunidades alrededor del mundo. En el contexto específico del Ecuador, país de vasta diversidad cultural y arraigadas tradiciones, la relación entre la animación y el país no ha sido tan abundante como en países del extranjero.

Desde una perspectiva comunicacional, la animación como herramienta de difusión ofrece múltiples ventajas, como su capacidad para sintetizar la información, representar de manera estilizada elementos simbólicos y generar narrativas accesibles para diferentes tipos de audiencias, lo que la convierte en una herramienta efectiva de entretenimiento, educación y promoción de aspectos culturales, siendo la identidad gastronómica el ejemplo principal que da dirección al análisis del proyecto.

La gastronomía es una de las formas más importantes de representación sobre la cultura de un país. A lo largo del mundo los platos típicos y tradicionales han sido representados como símbolos de sus países con orgullo en maneras de herramienta de difusión cultural.

Las jóvenes generaciones del Ecuador son testigos de la pérdida de uno de los factores más importantes del país, el amor e identificación con este. Se evidencia lo primordial de este valor en el sentido de pertenencia y unidad que provee a sus habitantes por medio de mecanismos culturales (Bar-Tal, 1997).

La pérdida de estos valores se puede ver en varios aspectos:

- El desinterés de las generaciones más jóvenes por conocer personalmente las tradiciones y el valor cultural gastronómico del Ecuador.
- Falta de reconocimiento y valorización de la gastronomía ecuatoriana dentro de los contenidos mediáticos consumido en mayor parte por población juvenil.

- Poca presencia de la cocina ecuatoriana en la cultura popular y la animación, lo que limita su difusión a nivel global.
- Apoyo insuficiente a la difusión de la animación y actividades artísticas representativas externos a las áreas de producciones turísticas y financieras.

Este último punto es evidenciado en un sondeo de opinión pública realizado a jóvenes ecuatorianos de entre 18 a 29 años en la Sierra y Costa en enero del 2022, los resultados destinados para la justificación de un proyecto de difusión cultural realizado por estudiantes de la USFQ mostraron que la mayoría de los encuestados no sentían orgullo o alguno a su país de origen (Vallejo/Coronel, 2022). La identidad dentro de un país suele darse por sentada con el diario vivir, pero es en medio de la dificultad en donde esta resulta vulnerada.

Teniendo la situación económica en consideración, es más factible optar por la solución temporal y rápida que simboliza menos inversión y más ganancias que en el estudio de nuevos métodos de producción cultural para la difusión y enriquecimiento de la identidad cultural gastronómica en jóvenes dentro y fuera del Ecuador, al esto involucrar recursos, esfuerzo, tiempo y riesgo de pérdida.

La necesidad de identidad aún latente pero agonizante empeora conforme pasa el tiempo debido a la ausencia de garantía económica que debería destinarse al cultivo y difusión de talentos artísticos y que solo llega al momento de alcanzar una meta relevante por fuerzas independientes para luego dejar a su suerte lo que pudo ser una representación nacional exitosa en el exterior que inspire a la población ecuatoriana a producir y dejar la expectativa de un producto decente y no buscar identificarse en una producción extranjera.

Dentro del Mercado de la Animación digital en Ecuador, justamente la falta de divulgación y apoyo de las producciones de los talentos locales ha provocado que historias de proyectos con potencial se frenan o no llegarán más alto por motivos mayormente financieros.

Los ejemplos de productos de animación ecuatoriana más relevantes son contados, pero auto explicativos al analizarlos superficialmente:

- “Ram Pam Dam”(2016), el piloto de una serie animada creada por los ecuatorianos Gino Baldeón y Gustavo Castellanos el cuál gano una convocatoria de Cartoon Network y transferido el proyecto para su producción en Anima Estudios en México.
- “Capitán Escudo” (2017), una propuesta de cortometraje 3D que empezó su producción en el 2016 a partir de la serie de historietas, más no pudo terminarse por falta de presupuesto.
- Producciones animadas parte de la programación de Educa TV_durante el 2012 y por 6 años más en adelante como: Jack y Limón, Siesta Z, entre otros.

La mayoría de estos productos captan momentáneamente la atención del país al instante de la recepción de un reconocimiento internacional. Representa esperanza y orgullo al país, otorgando posibilidades de representación y propagación de productos culturales de adentro hacia afuera. De repente, se vuelve necesaria la contribución financiera para el florecimiento de estos proyectos y ahí es cuando el apoyo se retira tan rápido como llegó, provocando cancelación total de una producción animada.

A partir de lo expuesto, podemos concordar causas específicas en el déficit de producción animada nacional considerando tanto factores culturales como económicos:

- Generalización de una idea errónea en la animación acerca de su audiencia (exclusivamente solo para niños).
- Faltas de recursos económicos y didácticos que desarrollen las habilidades y talentos artísticos necesarios para el surgimiento de un proyecto de animación.
- Inconstancia en el apoyo difusivo de proyectos desde su etapa temprana hasta su finalización.
- La prematuridad de la animación en el país a comparación de otras naciones, siendo que tiene aproximadamente menos de 40 años en el mercado y en el foco de atención social ecuatoriano.

En el presente proyecto se propone la realización de un cortometraje animado 2d como medio y herramienta de difusión de un aspecto muy importante de la cultura ecuatoriana como lo es la gastronomía. De esta

manera, el cortometraje busca contribuir a la revalorización de los productos locales y técnicas culinarias, promoviendo prácticas sostenibles y la preservación del patrimonio gastronómico del país.

A su vez, también se espera demostrar el potencial que tiene la animación 2D como medio para retratar los aspectos culturales y gastronómicos a través de un estilo visual que realce los elementos clave de la narrativa: Sabores, colores y texturas del plato tradicional escogido. Además, el contar una historia como complemento emocional será relevante en este formato para exponer la cultura gastronómica del Ecuador adecuadamente.

1.2 Formulación del problema

¿De qué manera un corto animado 2D puede contribuir a la difusión de la gastronomía ecuatoriana?

1.3 Objeto de estudio

El objeto de estudio de este proyecto es la animación digital, enfocándose en cómo los recursos audiovisuales narrativos pueden influir en la percepción y el interés de los jóvenes por la cultura culinaria del país.

Se analizará el impacto de la animación 2D como una estrategia innovadora para la divulgación cultural, considerando elementos como el diseño visual, la narrativa, el uso de plataformas digitales y la recepción del público juvenil. Además, se explorará la relación entre el contenido audiovisual y la preservación de la identidad gastronómica, identificando los factores que favorecen la conexión emocional y el reconocimiento del valor de la comida tradicional ecuatoriana.

Este estudio permitirá comprender cómo la animación digital 2D y las técnicas de *storytelling* pueden transformar la forma en la que nuevas generaciones interactúan con su patrimonio cultural, fomentando el interés por la gastronomía local en un contexto digital y contemporáneo.

1.4 Objetivo general

Desarrollar un cortometraje animado 2D como herramienta de difusión de la gastronomía ecuatoriana, utilizando técnicas de animación digital y recursos audiovisuales narrativos para generar interés en los jóvenes y fortalecer su reconocimiento de la identidad cultural gastronómica del país.

1.5 Objetivos específicos

- Analizar la importancia de la gastronomía ecuatoriana como parte del patrimonio cultural y su relación con la identidad de las nuevas generaciones.
- Diseñar una narrativa visual y conceptual que permita presentar platos tradicionales de manera creativa, entretenida y accesible para el público juvenil.
- Implementar técnicas de animación digital 2D y efectos audiovisuales que potencien la calidad visual y narrativa del cortometraje.
- Evaluar el impacto del cortometraje en la percepción y el interés de los jóvenes por la gastronomía ecuatoriana a través de pruebas piloto y reacciones en plataformas digitales.

1.6 Justificación

La animación 2D, como medio visual y gráfico, facilita la comprensión del contenido narrativo de una historia incluso cuando no están familiarizados con el tema. Por esto, se consolida como una gran herramienta para representar y difundir la gastronomía ecuatoriana, la cual tiene el potencial de traspasar incluso la barrera de lenguaje. A diferencia de otros formatos, la animación permite representar de manera estilizada los elementos culturales sin depender del idioma y llegar a ser un producto consumido a nivel global.

En la actualidad, la animación digital se ha posicionado como un medio accesible y establecido entre jóvenes que cada vez consumen más contenido en este formato mediante sus plataformas digitales preferidas. Este proyecto busca tomar ventaja de la capacidad de la animación 2d para transmitir y

generar un impacto emocional en el espectador a través de narrativa y la estética.

La representación culinaria dentro de lo que respecta a animación digital ha demostrado ser efectiva para realzar la gastronomía de diversos países, además de atraer la atención del público y generar una imagen identificable de este aspecto a nivel internacional. Por lo tanto, entre los ejemplos de producciones más exitosas en este medio se incluyen los siguientes:

Figura 1.

Escena de la película Ratatouille



Nota. Adaptado de *Ratatouille* — Pixar Animation Studios. (n.d.). Pixar Animation Studios.2007, *Ratatouille* <https://www.pixar.com/ratatouille>.

Aunque la gastronomía francesa ya era ampliamente reconocida por su calidad, en el largometraje de *Ratatouille* se presenta a partir de la problemática de la historia el personaje de Anton Ego, un inmovible y estricto crítico de alta cocina que comprometía la reputación de cualquier restaurante en una sola evaluación. De manera irónica, el conflicto de la historia se resuelve al permitirle degustar un plato típico y sencillo en vez de uno refinado, apelando a las nostalgia ligada al pasado del personaje y al impacto emocional provocando tanto en el como en el espectador.

Figura 2.
Escena de Flavors of Youth



Nota: un largometraje de 3 historias inspirados en los recuerdos creados por la comida tradicional china en la juventud. Adaptado de Netflix Anime. (2021, February 24). *Flavors of Youth | Multi-Audio clip: Rice Noodle Sakuga | Netflix Anime* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HHgpcQaGHMU>

Flavors of Youth a través de la animación muestra como la comida puede ser un elemento narrativo que vincula tanto la historia de un individuo como la identidad de todo un producto audiovisual. Por medio de la exploración de recuerdos y emociones, el largometraje se enlaza a la gastronomía china y sus platos típicos para representar la nostalgia, identidad y conexión con las raíces culturales que abarcan en su audiencia.

La entrega del mensaje se desarrolla de manera directa, estimulando con encanto la vista del espectador a través de la armonía cromática, los sonidos implementados y los patrones visuales establecidos en esta producción en particular. De tal manera, se presenta simultáneamente elementos icónicos tradicionales y/o ya arraigados en la cotidianidad urbana como la comida callejera, la música, la representación de tradiciones atemporales e incluso la difusión de su mismo pasado.

Toda esta acumulación de propiedades es la señal clave de una identidad fuerte que posee una historia atractiva que contar y que inspira a naciones pioneras en la animación digital a informarse en el mayor alcance posible de estas y crear historias nuevas a partir de las existentes. Debido a

esto, estudios grandes ya han invertido en producciones inspiradas culturalmente en países de Latinoamérica como en los siguientes referentes:

Coco (2017) película 3D ambientada en México y la tradición del día de muertos que inspiró al equipo de desarrollo de Pixar a visitar localidades del país para convivir con esa cultura.

Encanto (2021) película 3D ambientada en Colombia que resalta muchos elementos autóctonos del país y que motivó a su vez al estudio de Animación de Disney a estudiar de cerca sus localidades e inspirarse mayormente del *Valle de Cocora*.

Estos largometrajes indistintamente de su plenitud narrativa en cuestión de la representación cultural de un territorio motivan a estudios de producción a destinar capital y escuchar fuentes de inspiración para el desarrollo de nuevas historias exitosas. Sin embargo, nuestro país no goza de esa atención dentro del campo de la animación a pesar de su diversidad cultural. La falta de motivación de la comunidad para difundir nuestras historias nos hace pasar desapercibidos y sumerge a la población en la idea errónea de que la percepción de nuestra nación se reduce solo a las circunstancias negativas que experimenta actualmente.

Por ende, este trabajo tiene como motivación principal presentar de manera artística y apoyada exclusivamente en recursos y referencias audiovisuales, la riqueza cultural gastronómica del Ecuador.

Por tanto, se motiva en primer lugar a nivel local/nacional a la financiación de la difusión de productos artísticos y a su vez de avances de cualquier campo que represente al país..

En el presente proyecto, se ha escogido al encebollado como el plato tradicional y autóctono a retratar en la producción del cortometraje. El encebollado no solo es uno de los platos más populares del Ecuador sino también un símbolo de la cultura gastronómica de la costa del país, ya que en esta región forma parte de la dieta diaria de muchas personas. La historia de origen del encebollado se divide en varias versiones, pero ha sido evidente su evolución y cambios a lo largo del tiempo.

La elección de este platillo se debe no solo a su popularidad y facilidad de reconocimiento, sino también al potencial gráfico que abarca en la animación. Los ingredientes, ilustrados con uso de una gama de colores

vibrantes y su presentación visual permite retratar de manera llamativa el plato típico en el cortometraje. La combinación de diferentes tipos de texturas como el pescado, la cebolla y el líquido del caldo se tornan detalles esenciales que representan un reto y una oportunidad de resaltar el plato típico, su preparación y presencia en la historia del corto animado.

En completo conocimiento de que un cortometraje 2D no está al alcance de solucionar de raíz los graves y evidentes problemas que enfrenta el Ecuador, visualiza con firmeza la oportunidad del difundir y revalorizar la cultura gastronómica ecuatoriana.

1.7 Usuarios a los que va dirigido

Los usuarios a los que se dirige este cortometraje son jóvenes ecuatorianos entre 18 a 24 años, así como grupos que cursan tanto la educación general básica como estudios superiores. Las generaciones jóvenes son más susceptibles a los efectos de la globalización, lo que ha disminuido su interés las tradiciones culturales gastronómicas en comparación con las generaciones de sus padres o abuelos. No obstante, el desarrollo del cortometraje está diseñado para ser disfrutado indiferentemente de la edad y región de origen.

1.8 Cronograma

Tabla 1.

Cronograma de Fases del Proyecto y Actividades

Análisis (Octubre)
<ul style="list-style-type: none">✓ Título y problema de Investigación.✓ Justificación de la Investigación, Objetivo general y Objetivos Específicos.✓ Usuarios, Beneficios Tangibles e Intangibles y Ambiente operacional.✓ Investigación del Marco teórico.✓ Propuesta de Intervención: Descripción del Usuario y Producto.
Pre-producción (Noviembre)
<ul style="list-style-type: none">✓ Definición del Estilo gráfico y narrativa visual.✓ Desarrollo de la Idea y el Guión Narrativo.✓ Elaboración de Guión Técnico y Storyboard.✓ Realización del Animatic.✓ Diseño de personajes, props y fondos.
Producción (Diciembre – Enero)
<ul style="list-style-type: none">✓ División técnica de escenas.✓ Desarrollo de escenas de animación final.✓ Coloreado de animación y montaje de fondos y elementos.
Post-producción (Febrero)
<ul style="list-style-type: none">✓ Composición de escenas.✓ Musicalización y Edición de Sonido.✓ Efectos de corrección de Luz y Color.✓ Renderizado final del Cortometraje.✓ Revisión del Proyecto final.✓ Sustentación de Trabajo de titulación.

1.9 Ambiente Operacional Hardware y Software

1.9.1 Hardware

Tabla 2.

Ambiente operacional del Hardware

CANTIDAD	EQUIPOS	CARACTERÍSTICAS	PRECIO
2	Laptop Dell Intel core i5	Procesador 11th Gen Intel(R) Core(TM) i5-1135G7 @ 2.40GHz, 1382 Mhz, 4 procesadores principales, 8 procesadores lógicos. Memoria física instalada (RAM) 8,00 GB. Tarjeta gráfica: Intel (R) Iris (R) Xe Graphics.	\$ 2,800.00
1	Ipad 6 Gen	Pantalla Multi-Touch de 9.7 pulgadas (diagonal) retroiluminada por LED con tecnología IPS. Resolución de 2048 x 1536 pixeles a 264 ppi.	\$ 1,100.00
2	PC Skytech Nebula RTX series	Processor 13th Gen Intel(R) Core(TM) i5-13400F 2.50 GHz Installed RAM 16,0 GB (15,8 GB usable) Graphic Card: Nvidia RTX 4060	\$ 2,200.00
1	Tableta Huion kamvas 16	Pantalla. Resolución: 1920 x 1080 (16:9) Lápiz digital: PW517. Tecnología del lápiz: Resonancia electromagnética sin batería	\$ 600.00
			\$ 6,700.00

1.9.2 Software

Tabla 3.

Ambiente operacional del Software

NOMBRE	VERSIÓN	DESCRIPCIÓN	PRECIO
Autodesk Sketchbook	Versión 6.0	Plataforma de Ilustración.	\$ 3.00
Clip Studio Paint	Versión 3.0.4	Plataforma de Ilustración y animación.	\$ 54.00
ToonSquid	Versión 2.0	Plataforma de animación 2D.	\$ 9.99
Adobe After Effects	Versión 23.4.0	Plataforma de edición de video y sonido.	\$ 114,95
Autodesk Maya	Autodesk Maya 2025	Plataforma de Modelado y animación 3D.	\$ 245.00
			\$ 426.94

1.9.3 Desarrollo del Proyecto

Tabla 4.
Costos operacionales

ETAPA	DURACIÓN	PERSONAL	SUELDO PERSONAL	SUELDO TOTAL (PERSONAL + TIEMPO)
Análisis y Documentación	8 semanas	2 analistas	\$ 500.00 * 8 * 2	\$ 8,000.00
Preproducción	4 semanas	2 ilustradores	\$ 550.00 * 8 * 2	\$ 8,800.00
Desarrollo	20 semanas	2 animadores	\$ 900.00 * 8 * 2	\$ 14,400.00
Postproducción	12 semanas	2 editores	\$ 650.00 * 8 * 2	\$ 10,400.00
				\$ 41,600.00

1.9.4 Resumen de costos

Tabla 5.
Costo total del Sistema

DESCRIPCIÓN	VALOR TOTAL
Hardware	\$ 6,700.00
Software	\$ 426.94
Costos Operativos	\$ 41,600.00
TOTAL DEL PROYECTO	\$ 48,726.94

1.10 Beneficios Tangibles e Intangibles

1.10.1 Beneficios Tangibles

La representación audiovisual de la cultura gastronómica ecuatoriana expuesta en el cortometraje incrementará el reconocimiento y aprendizaje local de los elementos proyectados en el mismo.

Apreciación y apoyo de la diversidad cultural gastronómica ecuatoriana por parte de los jóvenes en un acercamiento de respeto.

La disponibilidad digital del cortometraje permitirá su fácil accesibilidad a una audiencia amplia tanto a nivel nacional como internacional.

1.10.2 Beneficios Intangibles

La juventud experimentará una conexión más cercana con su herencia cultural gastronómica.

El resalte de la riqueza cultural gastronómica del país cambiará la percepción de carencia de referentes suficientes o significativos para representar la identidad del Ecuador en el exterior.

El contenido inspirará a la comunidad nacional y extranjera a explorar, valorar y difundir por su cuenta la riqueza cultural del Ecuador.

1.11 Marco Conceptual

A través del análisis de conceptos estudiados durante el trayecto de la carrera de Animación Digital e información más acorde a la perspectiva gastronómica, se desarrolló la dirección teórica del proyecto de titulación para su debido soporte y enriquecimiento teórico.

Definiciones clave

1.11.1 Animación

En pocas palabras, la animación consiste en filmar una sucesión rápida de imágenes estáticas estrechamente interrelacionadas para crear la impresión de movimiento.

Se basa en una ilusión óptica que se denomina “persistencia retiniana”. Nuestra vista solamente retiene las imágenes durante una décima de segundo. Por eso, cuando aparecen a mayor velocidad, nuestro cerebro las fusiona entre sí.

Para crear este efecto, en la mayoría de las animaciones se utilizan entre 12 y 24 imágenes individuales por cada segundo de filmación. Antes de que las técnicas de CGI se convirtieran en la tecnología dominante, estas imágenes se solían pintar a mano o dibujar en hojas de celuloide.

1.11.2 Animación 2D

La animación 2D, o animación bidimensional, es una técnica que crea movimiento en un espacio de dos dimensiones. Utilizando altura y anchura, los artistas dibujan secuencias de imágenes (cuadros o «frames») que, cuando se visualizan en rápida sucesión, dan la ilusión de movimiento. Este tipo de animación es uno de los formatos tradicionales más conocidos y ha sido utilizado en diversas producciones a través de su historia: Desde los primeros dibujos animados hasta las películas clásicas de Disney.

Figura 3.

Fragmento de animación 2D de la película Fate



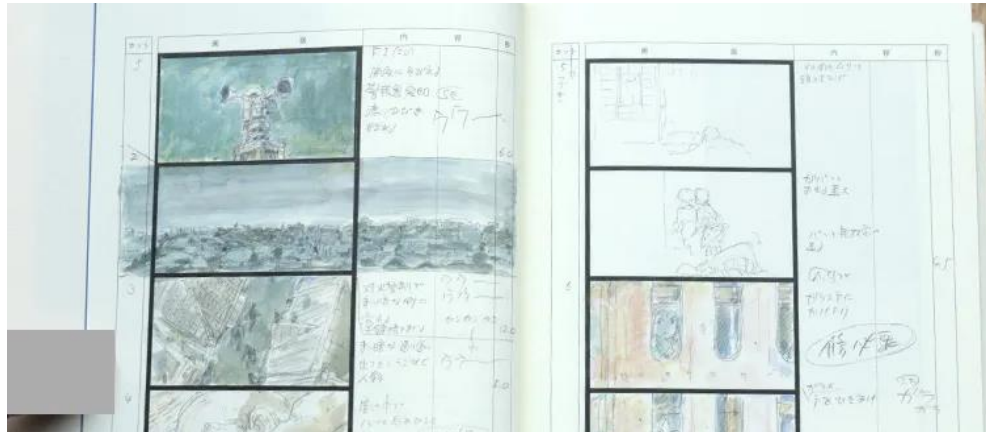
Nota. Adaptado de Mad Anime III. (2021, April 21). *Heaven's Feel - III. Spring Song | Rider vs Saber Alter* [Animation Production Material] [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=bfoK-t_TxnM

1.11.3 Storyboard

El storyboard, también conocido como guión gráfico, es una herramienta fundamental en la fase de preproducción de proyectos audiovisuales como: Películas, animaciones y publicidad. Consiste en una serie de ilustraciones secuenciales que representan visualmente la secuencia de una historia, mostrando el desarrollo de las escenas. Las funciones principales de un storyboard son: Proporcionar una representación visual clara del apartado narrativo y técnico de la historia, organizar la secuencia de eventos de la historia en viñetas secuenciales para comprender la estructura y progresión de la trama y facilitar la comunicación

de ideas e identificación de errores de manera visual entre los miembros del equipo. (Molano, 2023).

Figura 4.
Storyboard The Boy And The Heron



Nota: Storyboard Adaptado de Yonghow. (2024, July 21). *The Boy and the Heron Ghibli Anime Storyboard Book review - Halcyon Realms - Art Book reviews - Anime, manga, film, photography*. Halcyon Realms - Art Book Reviews - Anime, Manga, Film, Photography. <https://halcyonrealms.com/books/the-boy-and-the-heron-ghibli-anime-storyboard-book-review/>

1.11.4 Animatic

El animatic es una herramienta dentro de la fase de preproducción durante el desarrollo de una animación que se utiliza para dar movimiento a imágenes estáticas. Al igual que los guiones gráficos, el uso del animatic permite la previsualización del producto final antes de proseguir a la fase de producción según Meroz (2022) al conceptualizar esta fase. Se realiza antes del rodaje definitivo y permite aclarar ideas, reducir errores y minimizar costos. Un animatic integra de manera secuencial las escenas clave para comprender mejor los detalles del proyecto y su secuencia narrativa indiferentemente del tipo de producto: Comercial, Anuncio publicitario, largometraje, serie animada o cortometraje.

Figura 5.
Fragmento de Animatic de la película Fate



Nota: Fate Scene animatic. Adaptado de Mad Anime III. (2021, April 21). *Heaven's Feel - III. Spring Song | Rider vs Saber Alter* [Animation Production Material] [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=bfoK-t_TxnM

1.11.5 Gastronomía ecuatoriana:

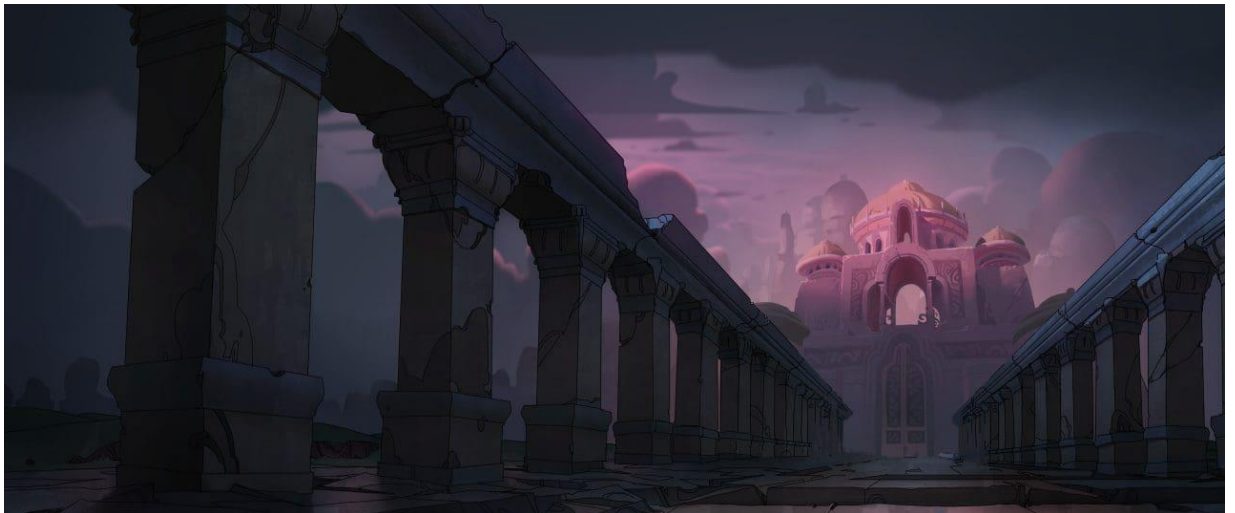
Conjunto de platos, técnicas culinarias y costumbres alimenticias desarrolladas en Ecuador, las cuales reflejan la diversidad cultural y natural del país. Como apoyo a lo mencionado, una noticia digital difundida por el Ministerio de Turismo (s. f.) indica que la gastronomía ecuatoriana se ha visto enriquecida por la pluriculturalidad, la diversidad de climas así como la variedad de especias y productos que existen en el país. Esta gastronomía es un componente esencial de la identidad nacional y un medio para conectar a las personas con sus raíces y tradiciones. Platos icónicos como el encebollado, el seco de chivo o la fanesca no solo representan sabores únicos, sino también historias y memorias que fortalecen los lazos sociales y comunitarios. Además, la gastronomía funciona como un vehículo de transmisión de valores culturales y familiares.

1.11.6 Cortometraje 2D:

Un cortometraje de animación según Cortés (2023) es una pieza cinematográfica y audiovisual de corta duración, concretamente, una producción de un tiempo menor a 35 minutos y realizadas con técnicas de animación Bidimensional. Es una herramienta efectiva para narrar historias

visuales y transmitir mensajes culturales de manera accesible y emotiva. Los cortometrajes son especialmente útiles para explorar narrativas que conectan emocionalmente con el público, permitiendo destacar aspectos específicos de la cultura de un país. Su versatilidad creativa y su capacidad para captar la atención lo convierten en un medio ideal para difundir mensajes culturales entre las nuevas generaciones.

Figura 6.
Cortometraje Animación 2D | Within Without



Nota: Adaptado de Cortes, J., & Cortes, J. (2021, November 11). *Cortometraje Animación 2D | Within Without*. Notodoanimacion.es | Noticias, Recursos, Tutoriales Y Empleo Para Artistas Digitales. <https://www.notodoanimacion.es/cortometraje-animacion-2d-within-withou/>

1.11.6 Color Script

Un color script es una secuencia visual que se utiliza para planificar y organizar el color, la iluminación y los momentos emocionales en una animación o película. Jesús Álvarez (2023) define al color script como un documento formado por una sucesión de viñetas a color que representan los momentos claves de una secuencia para planificar y organizar el color, la iluminación y la emoción a transmitir dentro de una animación o película. Constituye un recurso útil durante la preproducción al permitir la visualización del desarrollo visual de la historia a través de la atmósfera transmitida por el color y la iluminación que se designen.

Figura 7.
Color Script del cortometraje Alma

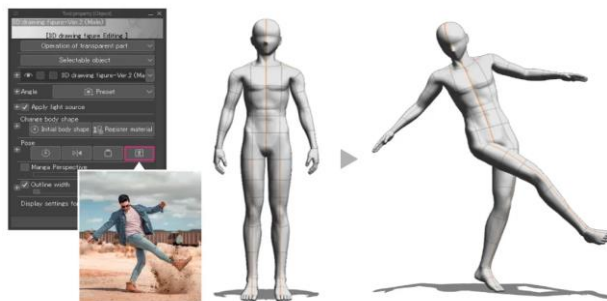


Nota: Adaptado de Williams, A. (n.d.). *Why animators need colour scripts.*
<https://escapestudiosanimation.blogspot.com/2020/04/why-animators-need-colour-scripts.html>

1.11.7 Modelado 3D:

Es el proceso de creación de objetos tridimensionales en un entorno digital mediante la manipulación de variables como caras, vértices y aristas. Tim Mcburnie (2023) impulsa y comunica a través de un vídeo en la plataforma de Youtube sobre el uso de modelos 3D como un apoyo y referencia para el diseño de objetos y escenarios sólidos en la fase de producción en el campo de animación 2D. A su vez, este método sirve para dar un acabado más prolijo de los recursos al capturar de manera precisa factores como perspectivas, iluminación y diseño.

Figura 8.
Modelo 3D de Clip Studio Paint



Nota: Adaptado de *Poses de referencia para el diseño de personajes - CLIP STUDIO PAINT.* (n.d.). Poses De Referencia Para El Diseño De Personajes - CLIP STUDIO PAINT. <https://www.clipstudio.net/es/characterart/pose-reference/>

1.11.8 Identidad cultural:

En un blog cultural revisado por la profesora Teresa Kiss (2024), se refiere a la identidad como el conjunto de manifestaciones socioculturales como valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que son propios de una comunidad o grupo social y que les otorga un sentido de pertenencia y comunión con los demás. En el contexto de Ecuador, la identidad cultural incluye una amplia gama de elementos propios de cada región, como su diversidad gastronómica, tradiciones artísticas y narrativas colectivas que transmiten el legado histórico de un país y su representación en medios contemporáneos como la animación 2D. Estas formas de identificación colectiva permiten a los individuos conectar con sus raíces y diferenciarse de entre otros grupos mediante la proyección de una identidad común hacia el futuro.

1.11.9 Globalización:

Se define a la globalización como un proceso económico, social, tecnológico y cultural a escala planetaria. (Gayubas, 2025). Dentro del tema cultural propuesto en este análisis, se considera un fenómeno que conecta a las sociedades del mundo, favoreciendo con el acceso de nuevas ideas, pero simultáneamente diluyendo las identidades locales que no promuevan activamente su preservación. En este sentido, la globalización representa tanto un desafío como una oportunidad para que estas culturas sean reconocidas en escenarios internacionales y no menosprecien sus elementos autóctonos. El uso de herramientas digitales y medios audiovisuales facilitan la difusión de la riqueza cultural del Ecuador al público global.

1.11.10 Aplicación del marco conceptual

El marco conceptual del proyecto de titulación proporcionó la base teórica necesaria para la producción del cortometraje y aseguró que cada elemento cumpliera con el propósito de promover la gastronomía ecuatoriana. A través de un enfoque interdisciplinario que mezcla arte, tradición culinaria y tecnología, la propuesta busca no sólo documentar aspectos culturales sino

también generar una respuesta positiva y atemporal en las generaciones siguientes que les inspire a mantener y celebrar su identidad cultural.

Desde una perspectiva práctica, el cortometraje servirá como herramienta de enseñanza y promoción, con el objetivo de inspirar interés y orgullo entre los jóvenes. A través de elementos narrativos y visuales cuidadosamente seleccionados, se espera que el público comprenda su contexto cultural y se convierta en participantes activos Y que los individuos de dicho público se conviertan en participantes activos de la divulgación de su cultura a través de diversos formatos.

2. Propuesta de Intervención

2.1 Descripción del producto

El producto final audiovisual es un cortometraje 2D direccionado a promover una perspectiva diferente y positiva de un aspecto de nuestra cultura: La gastronomía. Posicionando la misma bajo un foco apegado al factor emotivo tanto de la población local que conforma el país como de la comunidad extranjera.

Cortometrajes como estos al ser difundidos correctamente logran el impacto deseado en este ámbito y a su vez redirige la opinión general del país, propósitos en los que se ha invertido anteriormente bajo un enfoque netamente turístico y no artístico, pero en el que ha existido atención de la audiencia general.

Al ser dirigido a jóvenes y adultos, se busca narrativamente apelar a los sentidos y a las emociones del espectador sobre los recuerdos e historias que un plato típico puede causar en él. El apoyo visual del cortometraje se entrelaza con el factor anterior, haciendo uso de colores cálidos y texturas, mayormente para establecer un foco emocional nostálgico y tradicional.

Este cortometraje busca inspirar a más jóvenes a divulgar su cultura y los aspectos que la conforman, mediante la creación de medios artísticos diversos de manera positiva para fortalecer su sentido de pertenencia con su identidad nacional. Para garantizar la difusión y alcance amplio del mismo, se promocionará el cortometraje por medio de diversas redes sociales como: *Youtube, Instagram, y X*. A su vez, el uso de tendencias artísticas para facilitar la visualización de este y llegar a más individuos en el medio digital.

2.2 Descripción del usuario

El tono comunicacional del cortometraje se fijó en jóvenes de entre 15 y 24 años al momento de escribir el guion literario del cortometraje, con el objetivo de no obviar el mensaje final del mismo y apoyarlo tanto en el apartado visual como en el narrativo.

Sin embargo, el corto animado fue a su vez diseñado para tener un público amplio indiferente a la edad o locación actual por lo que puede disfrutar de su visualización por el medio digital que se le disponga.

Al usuario/espectador se le presenta inconscientemente una situación simple, de manera sugerente se le motiva a preguntarse sobre sus propias anécdotas con alimentos de su ciudad/país y a compartirlo de diversas maneras con sus conocidos.

2.3 Especificaciones técnicas

Para la fase de preproducción visual del cortometraje 2D se utilizaron los siguientes programas de ilustración digital: Autodesk Sketchbook, Adobe Photoshop CC y Clip Studio Paint. Por medio de estas plataformas, se trabajó el diseño de personajes, ilustración del storyboard y los diseños de fondos usando el formato de resolución de 4800x2700 px. El animatic se realizó con la aplicación de tableta gráfica “iArtbook”

Para la fase de producción se utilizó ToonSquid , plataforma de animación para iPad, para la animación de personajes y objetos. Dentro de esta misma fase de trabajo, se desarrolló el ensamblaje de escenas con Adobe Premiere Pro a 24 fotogramas por segundo, usando la resolución estándar para animación de 1920 x 1080 px.

Finalmente, para la parte de postproducción, el programa Adobe After Effects 2024 fue esencial para acabados finales en las escenas ensambladas como: Iluminación, ajustes de color y efectos especiales.

Para el proceso de implementación y masterizado de sonido se dio uso de la plataforma Adobe Audition, con la tarea de recopilar audios de foley, voces y música en un solo archivo de audio, además de corregir errores de ruidos de fondo y saturación del sonido.

Nota: Si bien el tamaño estándar de animación es de 1920x1080 px, la ilustración de fondos se dio en el tamaño establecido con anterioridad al ser aconsejable usar un mayor tamaño de fondos para efectos como paneos de cámara y la resolución en pantalla con menos pixelaje.

2.4 Preproducción

2.4.1 Historia

La cámara se enciende mostrando a un señor sentado y sonriente, el sujeto de una entrevista que tenían de tarea un par de jóvenes que lo conocían. Luego de una breve introducción le preguntan lo siguiente: ¿Cuál considera usted que es el plato de comida que representa más a su ciudad?

El señor al ser de Guayaquil comenta no solo sobre el encebollado sino sobre el punto de su infancia al que lo localiza recordar su sabor. Va narrando de anécdota a otra como ayudaba a su madre a cocinar el platillo, como decidió emprender vendiendo en las calles con el apoyo de su familia, su preocupación de perder la sazón cuando su madre falleció y el recordar con el paso del tiempo que su familia, la unión y los buenos momentos son la base principal del sabor de un recuerdo.

La entrevista termina pronto al notar que se extendieron mucho con la primera pregunta y deciden darse un receso para comer y charlar casualmente, terminando el cortometraje.

2.4.3 Storyboard

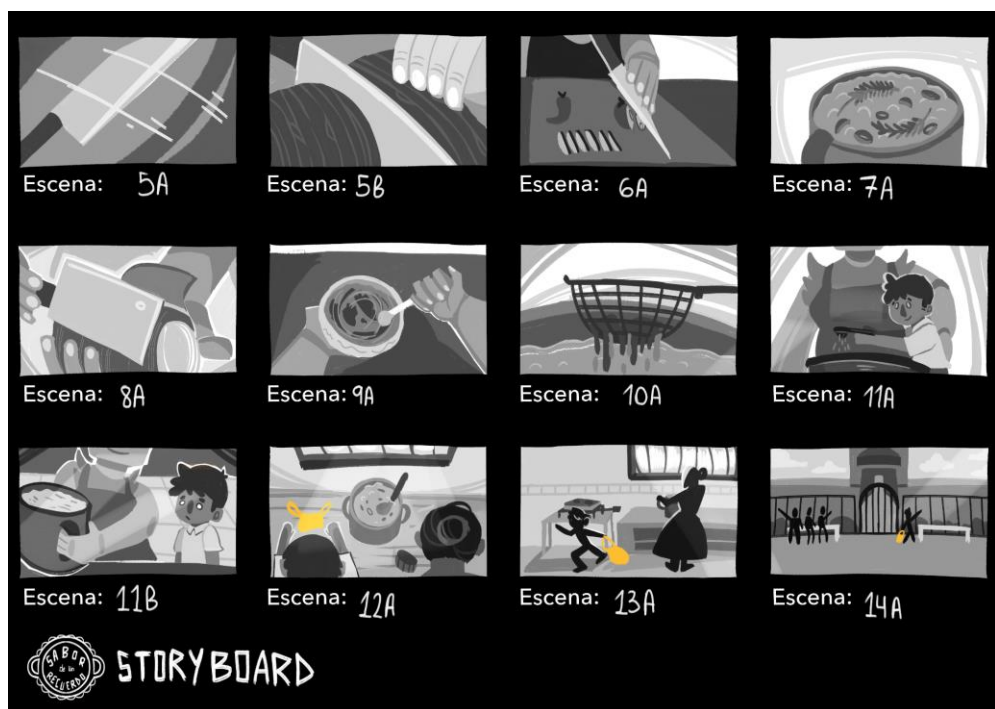
Para el establecimiento de las escenas del cortometraje a partir del guion escrito, se utiliza la herramienta de guión visual o storyboard para consolidar aspectos como: Composición, posición y acciones de los personajes, secuencia narrativa y visualización de las tomas.

Figura 9.
Storyboard parte 1



Nota: Ilustrado por Arianna Tapia

Figura 10.
Storyboard parte 2



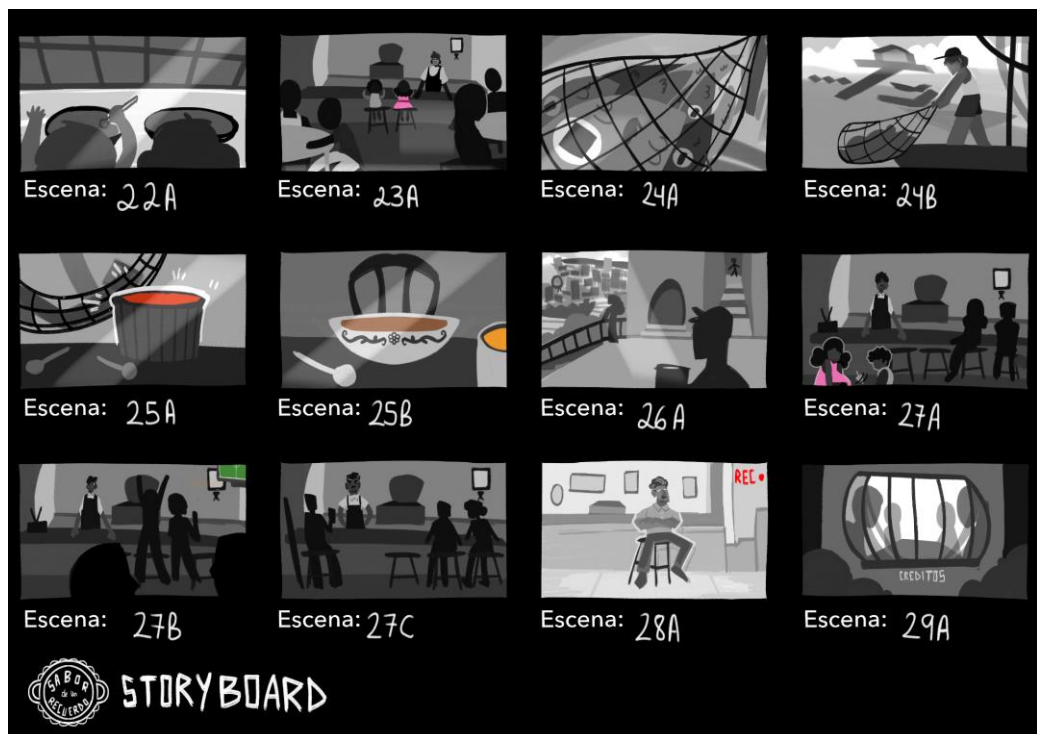
Nota: Ilustrado por Arianna Tapia

Figura 11.
Storyboard parte 3



Nota: Ilustrado por Arianna Tapia

Figura 12.
Storyboard parte 4



Nota: Ilustrado por Arianna Tapia

2.4.4 Diseño de Personajes

Durante esta fase de la preproducción se define tanto el perfil físico y emocional de los personajes a través de su diseño ilustrativo. La importancia de este paso radica en el papel que juegan los personajes como conductores narrativos en la historia del cortometraje y factores visuales determinantes del estilo gráfico de la animación.

Figura 13.
Guillermo Adulto



Nota: Realizado por Arianna Tapia

Descripción de Adulto Guillermo: Guillermo, un hombre de estatura alta (1,78 m) de 52 años, de tez morena y cabello marrón empalidecido por las canas de la edad. El bigote que posee complementa de manera caricaturesca las distintas expresiones de su rostro y su vestimenta consta de: Guayabera blanca, pantalón color caqui, zapatos negros y un delantal oscuro que trae puesto solo en su negocio. De igual manera, es importante añadir la clara inspiración de las prendas del personaje con las prendas típicas de la región Costa en el Ecuador. Con respecto a su personalidad, al personaje lo caracteriza su serenidad, nostalgia por su feliz infancia con su madre y la

alegría de compartir ese legado tradicional con sus 2 hijos. El resto de los personajes durante el desarrollo de la historia pertenecen al pasado de Guillermo, siendo los dos más principales la madre de Guillermo y el propio personaje cuando tenía 10 años.

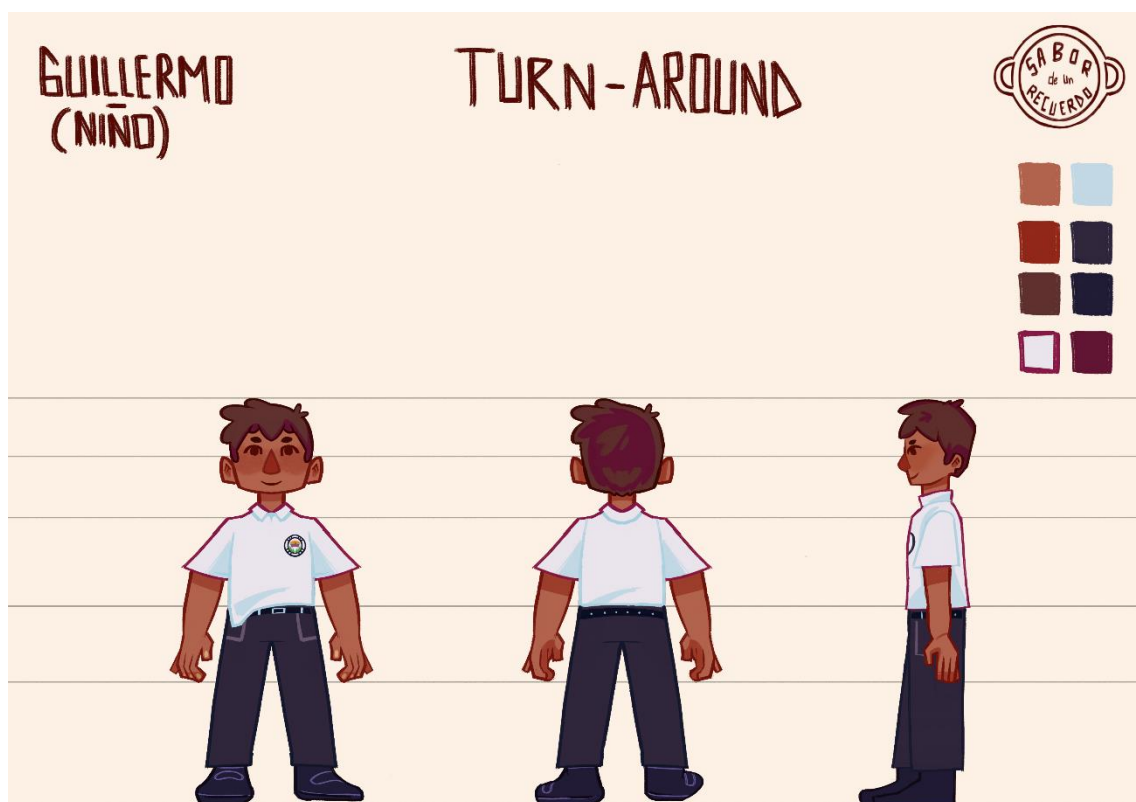
Figura 14.
Mamá de Guillermo



Nota: Realizado por Arianna Tapia

Descripción de Mamá de Guillermo: La madre de Guillermo es una mujer de 38 años, de estatura promedio (1,63 m), de raza mestiza y cabello castaño recogido en un moño. Su vestimenta se compone de las siguientes prendas: vestido amarillo, sandalias negras, y un delantal de cuadros de color azul. La personalidad de este personaje es notablemente dulce al tratar con su hijo y paciente para enseñarle a cocinar y compartir tiempo de calidad con el, además de mostrar gran habilidad en la cocina.

Figura 15.
Guillermo niño

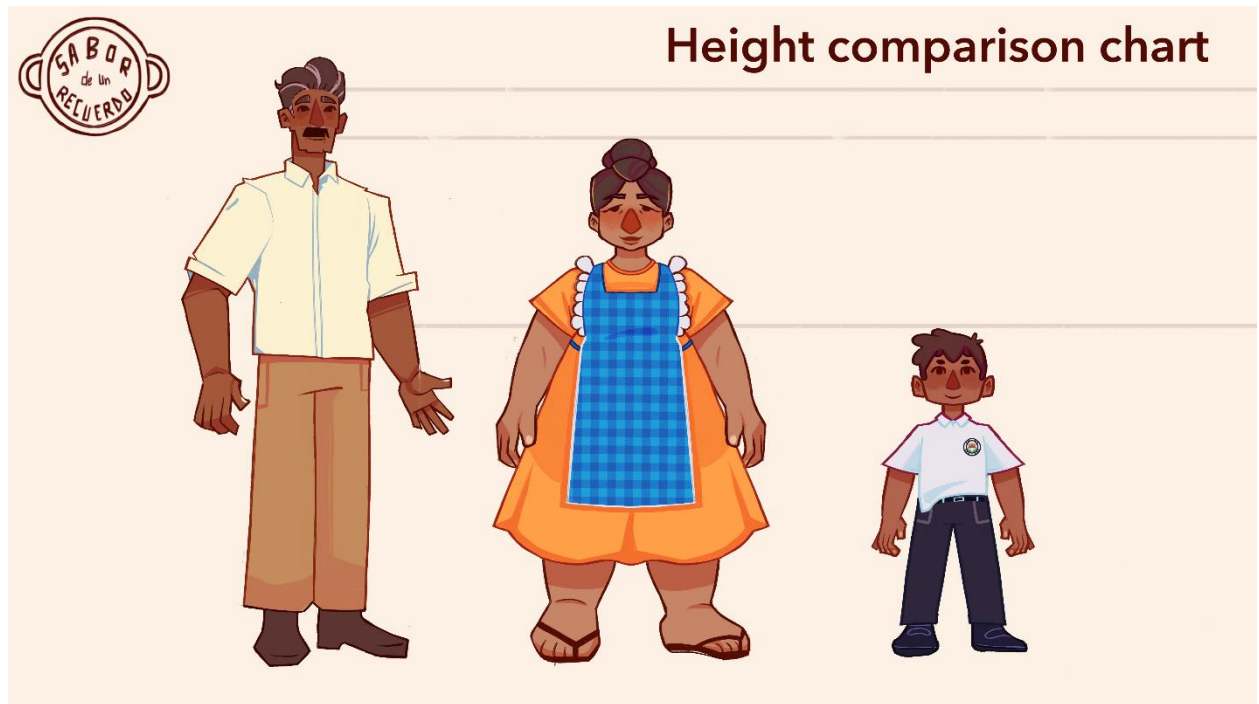


Nota: Realizado por Arianna Tapia

Descripción de Guillermo niño: La versión infante de Guillermo es un niño de 10 años, de estatura baja (1,28 m), de tono de piel moreno y cabello marrón corto. Durante esa etapa de las memorias del personaje, su vestimenta consta de: Camisa blanca con el logotipo de una escuela, pantalón jean color azul marino, cinturón y zapatos negros. La manera en la que se narra visualmente la historia indica la personalidad imaginativa, alegre y curiosa de Guillermo a esa edad, en adición a su determinación con sus sueños y metas por cumplir.

A continuación, las imágenes de referencia del diseño de los personajes, que a su vez poseen el nombre de cada uno, la paleta de colores, las perspectivas y su medida de tamaño con respecto a sus atributos físicos:

Figura 16.
Size comparison chart



Nota: Realizado por Arianna Tapia

2.4.5 Diseño de fondos

Para ampliar la narrativa visual de un cortometraje y transmitir un ambiente junto con una serie de emociones, el diseño de fondos juega un papel fundamental.

Según un blog en la página web de Yellowbrick (2024), los fondos en la animación sirven como telón visual para los personajes y la acción en una escena. De igual manera, estos ayudan a establecer el entorno, la emoción y la atmósfera de una producción, proporcionando contexto a la audiencia y mejorando el apartado narrativo.

Al comenzar la ilustración de estos recursos es necesario establecer con antelación la época, temática y ubicación en la que se desarrolla la historia. A su vez, es crucial recopilar referencias gráficas, especialmente cuando el escenario se basa en un lugar o período histórico que no es ficticio, ya que esto aportará mayor realismo y tendrá mayor coherencia con la temática.

Inspiración y referencia:

El diseño de los fondos toma directa inspiración de locaciones populares de la ciudad de Guayaquil como: Las Peñas y La Bahía. Además de los ejemplos tomados como referentes, se elaboraron modelos 3D simplificados de la mayoría de las locaciones del cortometraje para facilitar la perspectiva durante la ilustración de los fondos.

Figura 17.
Las Peñas



Nota: Adaptado de BuenTRIP Travel APP Ecuador. (n.d.). <https://www.buentrip.app/attractivo-turistico/barrio-tradicional-y-mirador-las-penas>

Figura 18.
La Bahía



Nota: Adaptado de colaboradores de Wikipedia. (2024, August 18). *La Bahía (Guayaquil)*. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/La_Bah%C3%ADa_\(Guayaquil\)](https://es.wikipedia.org/wiki/La_Bah%C3%ADa_(Guayaquil))

Figura 19.
Modelo 3D Escuela



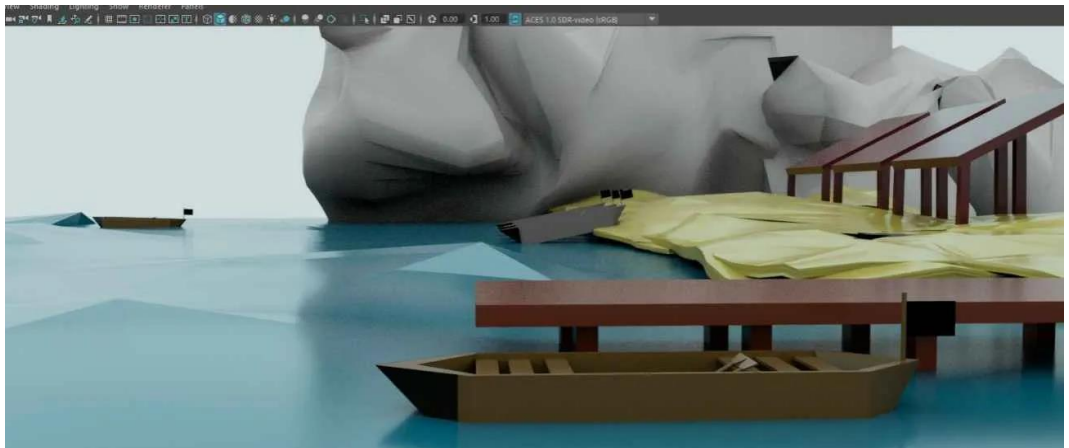
Nota: Realizado por Arianna Tapia

Figura 20.
Modelo 3D Local



Nota: Realizado por Arianna Tapia

Figura 21.
Modelo 3d Muelle



Nota: Realizado por Arianna Tapia

Figura 22.
Modelo 3d Las Peñas

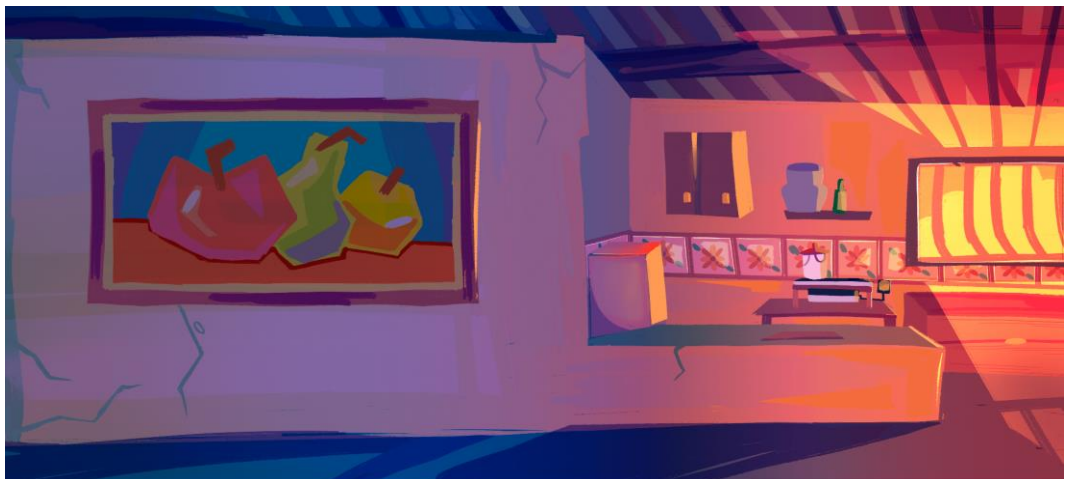


Nota: Realizado por Arianna Tapia

Fondos:

Casa de Guillermo:

Figura 23.
Pasillo y cocina en casa de Guillermo



Nota: Fondo realizado por Arianna Tapia

Figura 24.
Plano abierto de la cocina en casa



Nota: Fondo realizado por Arianna Tapia

Escuela:

Figura 25.
Escuela



Nota: Fondo realizado por Arianna Tapia

Figura 26.
Parte exterior del Escuela



Nota: Fondo realizado por Arianna Tapia

Puerto:

Figura 27.
Puerto

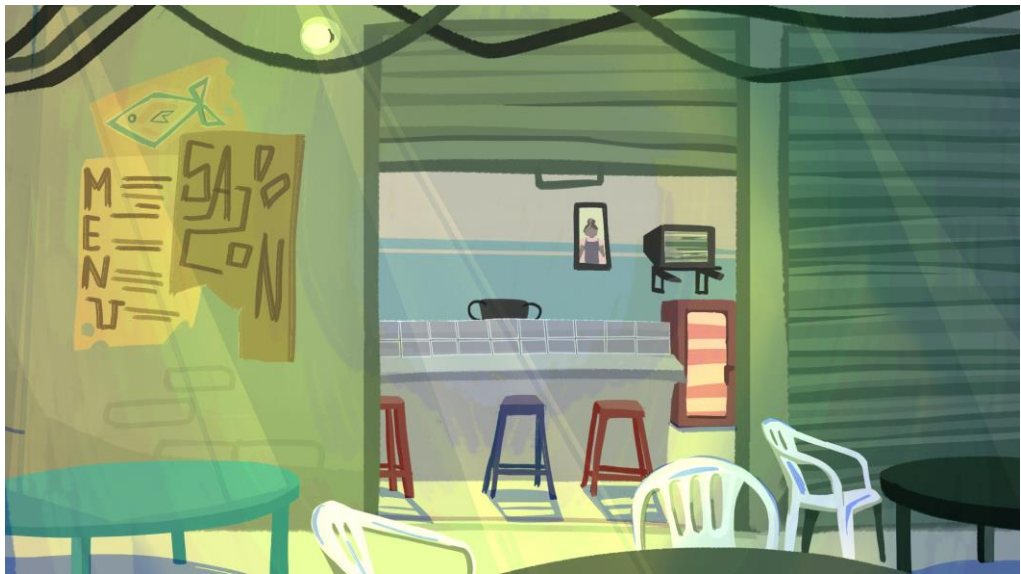


Nota: Fondo realizado por Arianna Tapia

Local de la Bahía:

Figura 28.

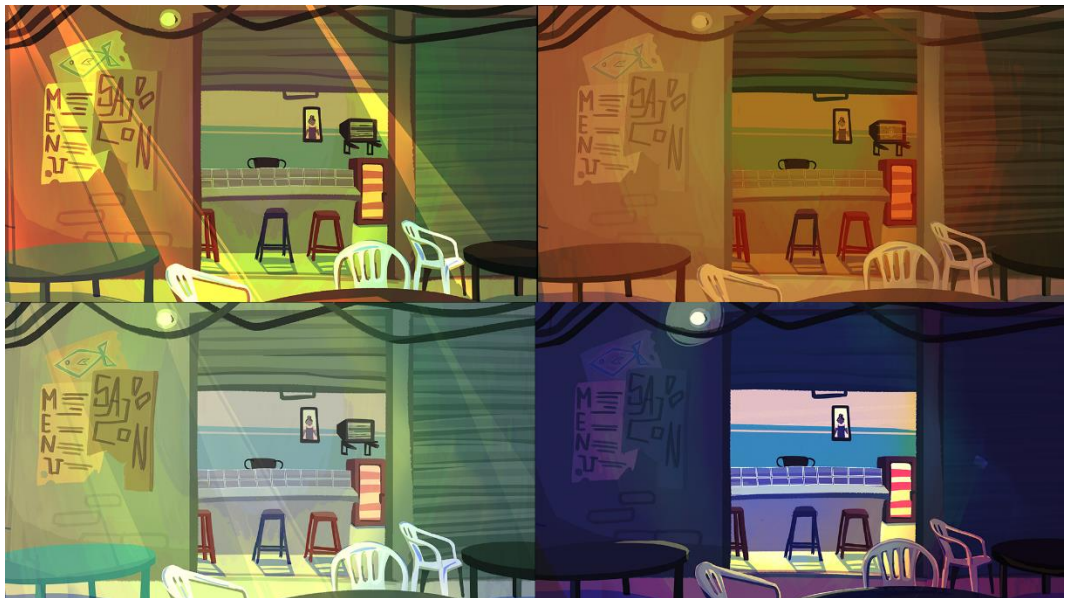
Local de la Bahía de Guillermo en la mañana



Nota: Fondo realizado por Arianna Tapia

Figura 29.

Ciclo de día en el Local de Guillermo



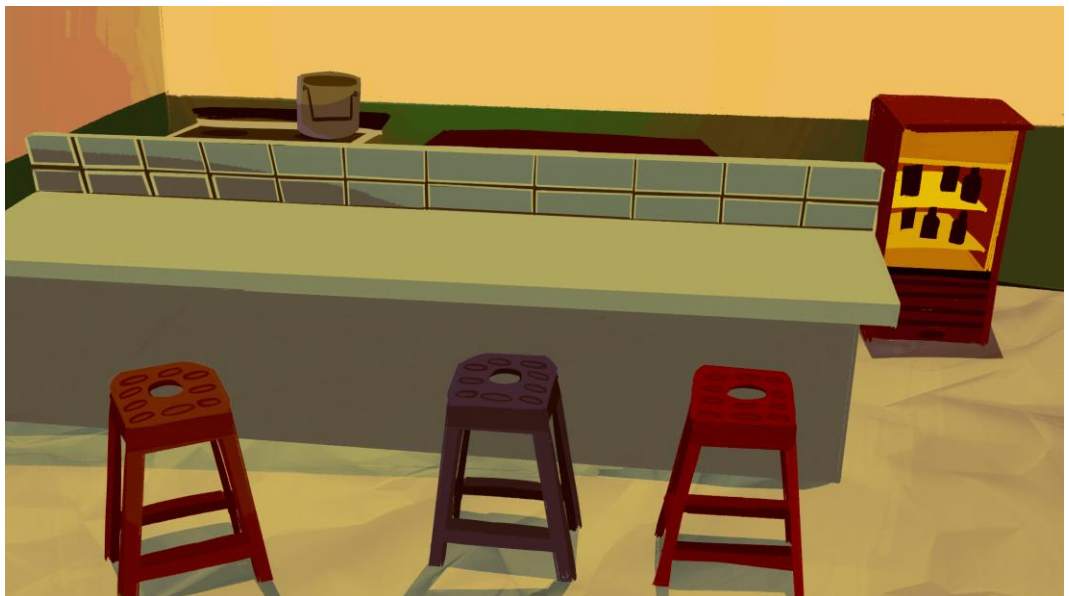
Nota: Realizado por Arianna Tapia

Figura 30.
Plano picado del interior del local



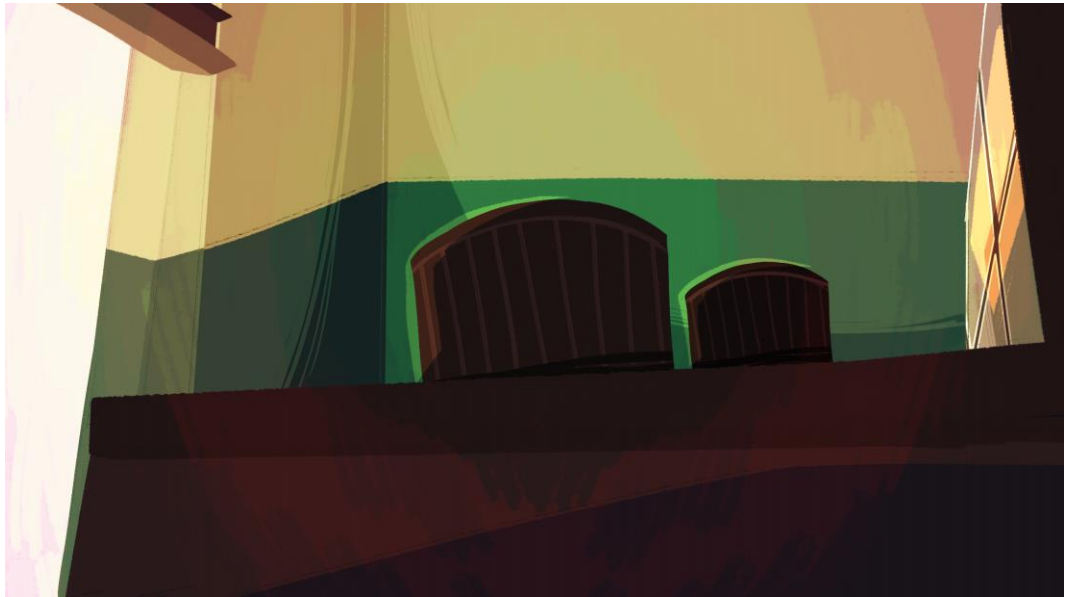
Nota: Fondo realizado por Arianna Tapia

Figura 31.
Plano barra del local



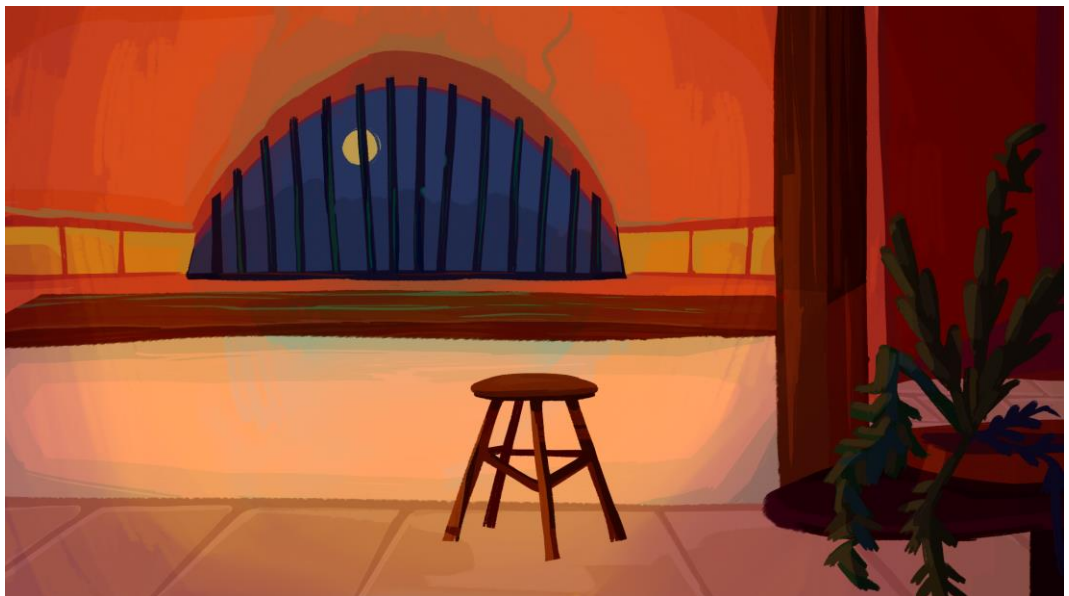
Nota: Fondo realizado por Arianna Tapia

Figura 32.
Plano contrapicado de barra



Nota: Fondo realizado por Arianna Tapia

Figura 33.
Sala de casa de Guillermo



Nota: Fondo realizado por Arianna Tapia

Figura 34.
Las Peñas



Nota: Fondo realizado por Arianna Tapia

2.4.6 Animatic:

Previo a la elaboración final de los fondos y la animación, se realizó el animatic del cortometraje con movimientos esbozados, en tonos mayoritariamente en escala de grises y sonorización piloto para medir factores primordiales de la fase de producción como: Timing de las escenas y el ritmo de las animaciones del corto animado.

Figura 35.
Animatic



Nota: Captura Realizada por Amir Monroy

Prueba de audio base:

Figura 36.

Captura prueba de sonido



Nota: Realizado por Amir Monroy

2.5 Construcción de la línea gráfica

2.5.1 Tipo de línea gráfica:

Marca cultural y artística, enfocada en la representación nacional bajo un enfoque gastronómico muy ligado al sentimentalismo y elemento tradicional.

2.5.2 Logotipo:

Con respecto al logotipo, se direcciona a la elaboración de uno que tenga presente gráfica y textualmente el nombre de la marca para referencia y costumbre de asociación del espectador.

Figura 37.
Logo bocetos



Nota: Realizado por Arianna Tapia

Figura 38.
Logo Final



Nota: Realizado por Arianna Tapia

2.5.3 Tipografía:

Si bien el título fue ilustrado a mano, para acelerar diversos procesos donde entra la tipografía en cuestión, la fuente “Bahiana Regular” es la más adecuada al desarrollo visual del producto al cumplir con características esenciales de este: Rústico, texturizado y tradicional. Dicha fuente tiene permitido el uso comercial de esta libremente.

2.5.4 Paleta de Colores:

Amarillo: Asociado a la felicidad, entusiasmo y optimismo. Un color que transmite y canaliza la sensación de familiaridad que busca el producto.

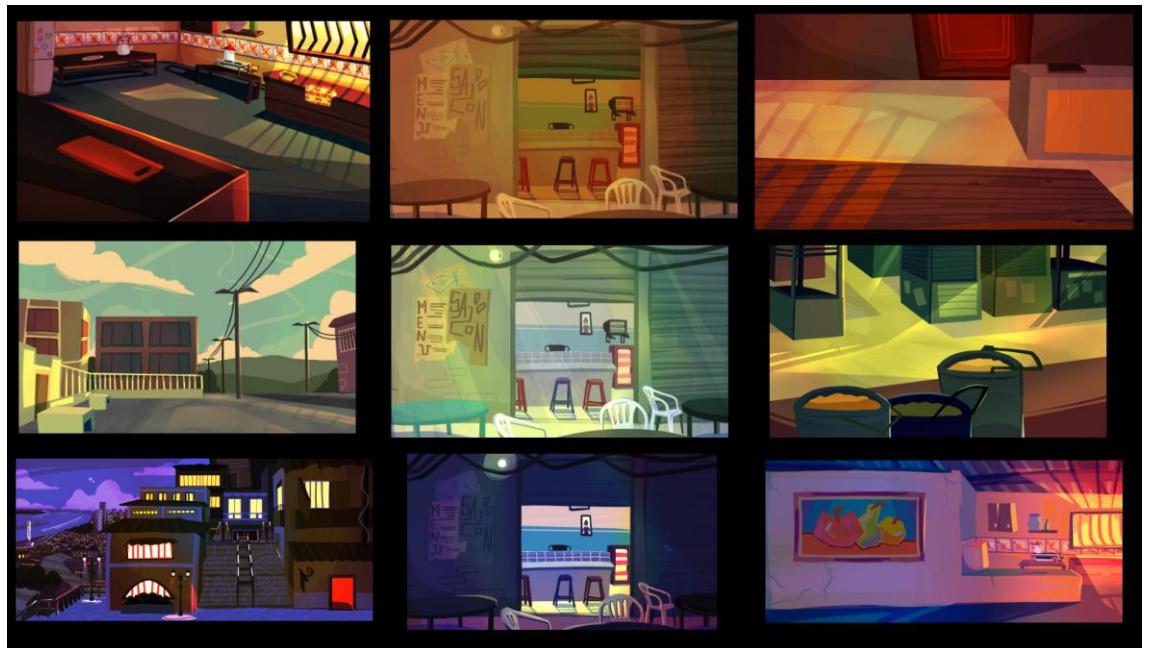
Azul: Asociado a la calma y a la tranquilidad en cuanto a la dirección que lleva el proyecto, el color complementa, pero no suprime la sensación del color anterior.

Rojo: Asociado directamente al apetito en relación con la idea principal/emotiva del proyecto.

Café: Contrasta a los 3 colores anteriores y aplica el balance visual para que tanto el símbolo gráfico como los elementos se encuentren en armonía visual, a su vez, se buscaba un color más oscuro que los 3 sin llegar al color negro.

2.5.5 Color Script:

Figura 39.
Color Script



Nota: Color Script realizado por Amir Monroy

2.6 Producción

2.6.1 Elaboración de animación

Al pasar a esta etapa, se utiliza los movimientos esbozados del animatic como prototipo a seguir para "limpiar" las acciones de los personajes al implementar más fotogramas entre las poses clave con un delineado más preciso.

Animación de personajes

Posterior a esto, la animación final y el lineart de las frames pasa a la fase de coloreado.

Figura 33

Figura 40.
Lineart escena de despedida

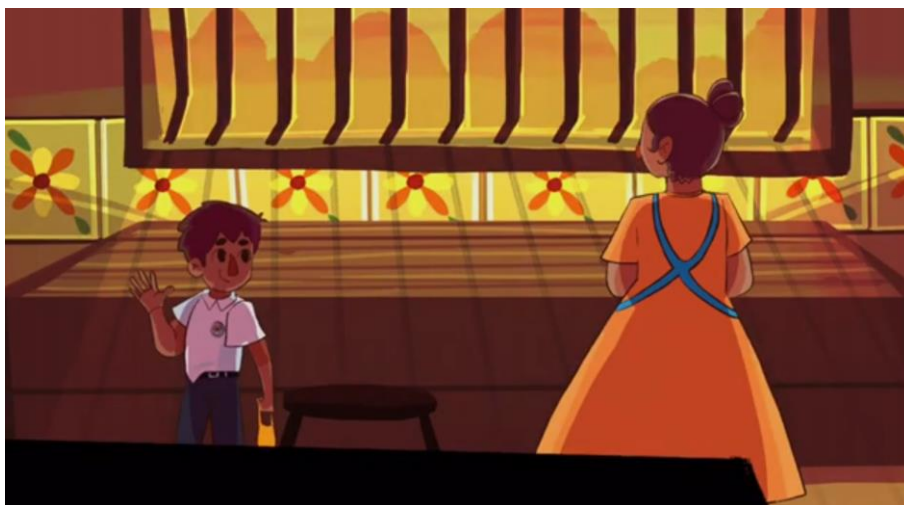


Nota: Captura realizada por Amir Monroy

Color de personajes

Después de realizar los frames de la animación con su acabado en lineal pasamos a la parte final de la creación de la escena la cual es darle el color.

Figura 41.
Color escena de despedida



Nota: Color realizado por Arianna Tapia

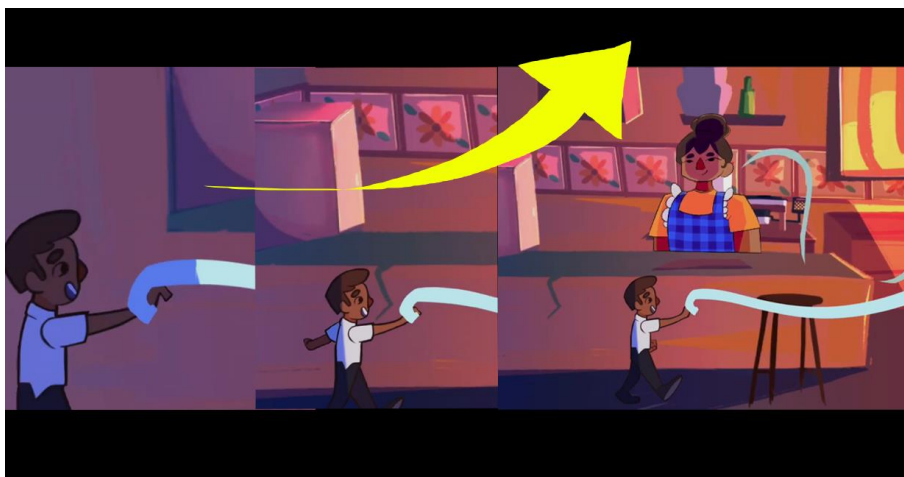
Animación de Cámara

Figura 42.
Error de zoom del entrevistador



Nota: Realizado por Amir Monroy

Figura 43.
Zoom out de pasillo a cocina

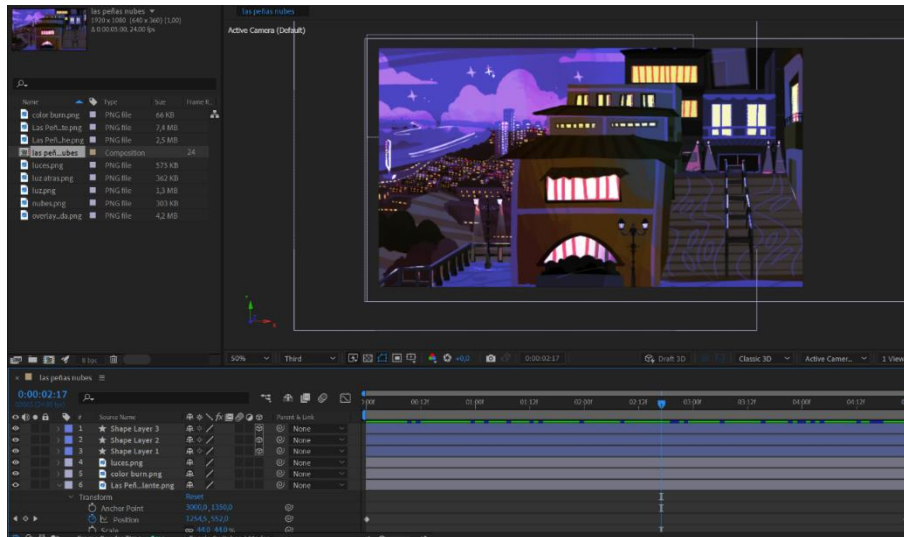


Nota: Realizado por Amir Monroy

Animación de fondos

Figura 44.

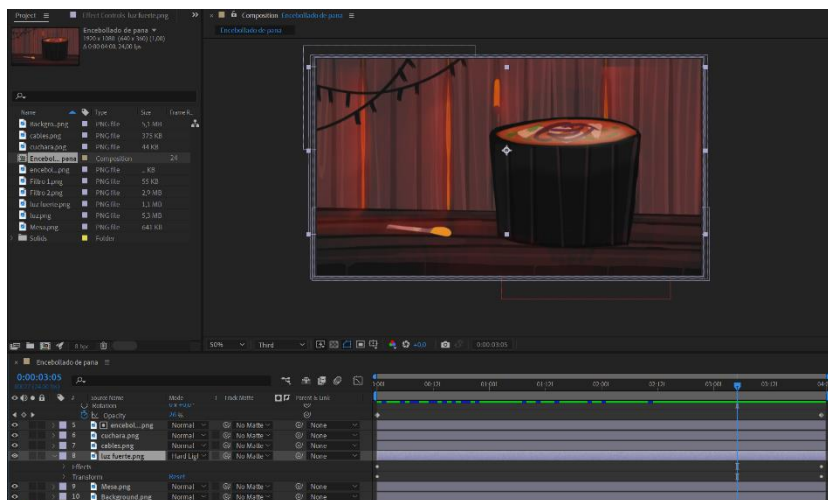
Animación de fondo de Las Peñas



Nota: Realizado por Amir Monroy

Figura 45.

Animación Luces traspasando la pared



Nota: Realizado por Amir Monroy

2.6.2 Ensamblaje

El ensamblaje de escenas es una de las etapas finales en la producción de Sabor de un Recuerdo. En este proceso, se integran todas las secuencias animadas previamente trabajadas para construir una narrativa fluida y cohesiva. La disposición de cada escena en la línea de tiempo debe garantizar

una transición armoniosa, manteniendo la continuidad visual y el ritmo adecuado de la historia.

Además de unir las animaciones también se realizan ajustes en los tiempos y movimientos de cámara, afinando los detalles visuales para asegurar que cada escena se conecte de manera orgánica con la siguiente. Esta fase permite transformar el trabajo individual de cada secuencia en un cortometraje completo y pulido.

Figura 46.

Ensamble de escenas animadas



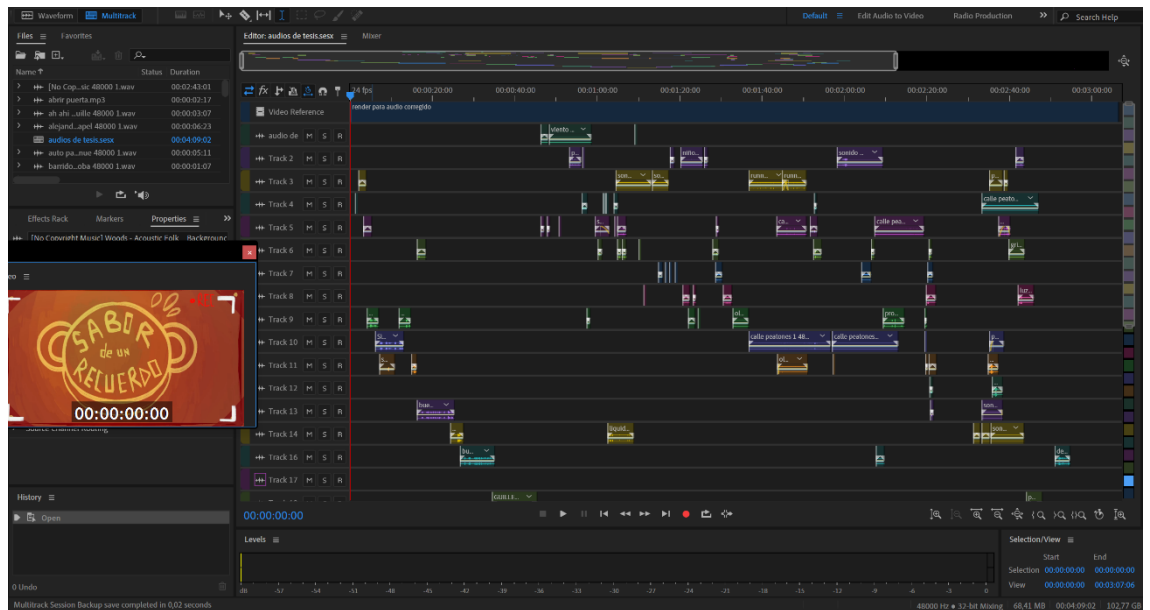
Nota: Realizado por Amir Monroy

2.7 Postproducción

Sonorización: La sonorización es una fase esencial en la producción de “Sabor de un Recuerdo”, donde se integran efectos de sonido, diálogos y música para enriquecer la experiencia audiovisual. Cada elemento es cuidadosamente seleccionado y sincronizado con la animación para asegurar coherencia y naturalidad en cada escena.

El diseño sonoro refuerza la narrativa al resaltar momentos clave y transmitir emociones de manera efectiva. La mezcla final equilibra todos los componentes auditivos, garantizando que el sonido complemente la animación sin opacar otros elementos visuales o narrativos.

Figura 47.
Sonorización y masterizado de escenas



Nota: Realizado por Amir Monroy

Corrección de color:

La corrección de color es una etapa fundamental en la producción de “Sabor de un Recuerdo”, en la que se ajustan los valores de color, contraste y luminosidad para garantizar coherencia visual y reforzar la atmósfera del cortometraje. Este proceso no solo permite equilibrar los tonos entre las distintas escenas, sino que también ayuda a resaltar detalles clave y potenciar la narrativa a través del uso intencional del color.

En esta fase, se aplican ajustes técnicos para corregir posibles variaciones en la iluminación y armonizar la paleta cromática, asegurando una transición fluida entre secuencias.

Figura 48.
Corrección de color



Nota: Realizado por Amir Monroy

2.8 Propuesta de valor

2.8.1 Integración Artística

El cortometraje 2D “Sabor de un Recuerdo” equilibra una perspectiva cultural y artística, utilizando la animación digital como herramienta para representar visualmente la esencia de la gastronomía ecuatoriana. Por medio de un estilo gráfico establecido a partir de uso de colores vibrantes, texturas detalladas y formas llamativas, se crea un enfoque artístico que enriquece la narrativa y genera un vínculo emocional con el espectador al plato típico. Además de factores como la fluidez de la animación y la intencionalidad de la iluminación que ayudan a enaltecer la estética de la tradición culinaria y reinterpretar elementos culturales dentro de una dimensión creativa.

2.8.2 Difusión Sociocultural

Como medio de difusión, el cortometraje resalta la importancia cultural de la identidad gastronómica a través de la asociación emocional y narrativa de un plato típico con la experiencia del espectador, fomentando sentido de pertenencia a las tradiciones que enriquecen la cultura ecuatoriana en

personas de cualquier edad y origen. A su vez, se aprovecha los beneficios del alcance y accesibilidad de medios digitales para asegurar la recepción del cortometraje y fortalecer la apreciación de nuestras raíces culturales a nivel global.

2.8.3 Aporte Académico

Desde un punto de vista académico, es notoria la contribución de "Sabor de un Recuerdo" con el toque novedoso al estudio y la conservación del patrimonio cultural ecuatoriano. Al combinar el valor tradicional, la narrativa audiovisual y un diseño animado, resalta el énfasis interdisciplinario que lo transforma y consolida como un eficaz modelo educativo. El cortometraje no solo se enfoca en la preparación e importancia de un plato típico, sino en la reflexión de los cimientos que aporta la gastronomía a la construcción de identidades colectivas. Teniendo elementos presentes como el arte, tecnología y cultura, el corto animado 2D se incorpora como un relevante ejemplo a utilizar con el objetivo de cuidar y extender las tradiciones locales en formatos modernos tanto en futuras investigaciones como producciones.

2.9 Validación del Producto

Como parte del proceso de validación del cortometraje 2D "Sabor de un Recuerdo", se elaboró una serie de preguntas clave para la valoración del producto audiovisual finalizado, con el objetivo de utilizar este recurso como esquema a consultar tanto para la evaluación de un experto en el área como para la exposición del cortometraje con una audiencia de prueba a encuestar.

Las preguntas fueron las siguientes:

- ¿Considera usted que la animación 2D funciona como medio para retratar aspectos gastronómicos de la región costera?
- ¿Cree que el estilo visual del cortometraje complementa y/o realza los elementos claves de la narrativa como los sabores, colores y texturas del plato retratado en el mismo?
- ¿Opina usted que la historia del cortometraje aporta correctamente como complemento emocional y narrativo en el producto final?

- ¿Qué emociones le transmite el cortometraje en general?
- ¿En qué aspectos el proyecto puede mejorar?

En primer lugar, se entrevistó a una docente profesional considerada por su experiencia en dirección de proyectos artísticos a nivel estudiantil dentro de su campo laboral. La especialista destacó la eficacia de la animación 2D como recurso de representación gastronómica dentro de una perspectiva visual, haciendo énfasis en recursos gráficos como los colores, texturas y formas utilizadas en el cortometraje y su complemento a la parte narrativa del mismo. De esta manera, afirmó que el cortometraje consigue tanto generar impacto emocional significativo como transmitir la esencia del plato típico y su relevancia cultural.

Por otro lado, se encuestó a una audiencia preliminar de 12 personas luego de haber visualizado el cortometraje 2D para analizar el impacto emocional causado en el espectador y su opinión con respecto al apartado audiovisual y narrativo de “Sabor de un Recuerdo”. El resumen de las respuestas de cada encuesta muestra una respuesta positiva general en todos los espectadores, ocurriendo una tendencia de emociones de nostalgia y orgullo evocados por los mismos.

Tanto la transcripción completa de la entrevista como el resumen gráfico de las encuestas realizadas a través de Google Forms se encuentran en el Anexo del documento de titulación.

CONCLUSIONES

El cortometraje 2D realizado en el marco de la tesis "Cortometraje 2D como aporte a la cultura gastronómica ecuatoriana" ha demostrado ser una herramienta efectiva para fortalecer el sentido de pertenencia y representación gastronómica digna de la comunidad ecuatoriana, con un enfoque particular en la representación del plato emblemático, el encebollado. Este proyecto no solo se centra en la transmisión de conocimientos sobre la gastronomía, sino que a su vez resalta la relevancia de visibilizar los elementos culturales del país a través de diversos formatos audiovisuales, contribuyendo a una mayor apreciación de la identidad ecuatoriana.

La animación, como medio accesible y atractivo, ofrece un canal ideal para llegar a un nivel de audiencia amplio, indiferente a la edad. A través de un cortometraje que combina arte visual y elementos de la gastronomía ecuatoriana, se logra una propuesta educativa y entretenida que no solo enseña sobre la preparación del encebollado, sino que también genera una conexión emocional con el patrimonio cultural del país. Tal conexión es esencial, ya que fortalece el valor de las tradiciones culinarias y subraya la importancia de preservarlas para futuras generaciones.

Este proyecto también resalta el papel crucial de los medios audiovisuales en la representación de las culturas, permitiendo que las nuevas generaciones se identifiquen y se sientan orgullosas de su herencia. Al presentar la gastronomía ecuatoriana de manera visual y accesible, se fomenta la apreciación por la diversidad y se incentiva la preservación de estas tradiciones. A través de este cortometraje, no solo se expone un plato tradicional, sino que se promueve un mayor sentido de identidad colectiva entre los ecuatorianos.

En un mundo globalizado, donde la circulación de contenido digital es masiva, es de suma importante que las culturas locales encuentren su lugar en los medios. Este proyecto contribuye a la representación fiel de la cultura ecuatoriana, favoreciendo el desarrollo de un sentimiento de pertenencia en la comunidad.

En conclusión, el cortometraje no solo aporta a la difusión y preservación de la gastronomía ecuatoriana, sino que también refuerza la

identidad cultural del país, contribuyendo a una mayor visibilidad y valorización de nuestras tradiciones en un entorno digitalizado. Este proyecto abre un camino hacia un futuro en el que las nuevas generaciones puedan conectar de manera más profunda con las raíces que nos definen como nación y a su vez marca un paso importante hacia un mayor reconocimiento de nuestras tradiciones a nivel internacional.

RECOMENDACIONES

Es fundamental establecer un plan detallado y un buen manejo del tiempo, especialmente en proyectos como este que involucran diversas fases de producción. Tener un cronograma bien estructurado permite anticipar cualquier imprevisto, como el ocurrido en nuestro caso, donde un suceso nacional, la falta de energía eléctrica, afectó el proceso de trabajo. Para evitar inconvenientes similares, es recomendable considerar márgenes de tiempo para posibles retrasos y tener soluciones alternativas, como la posibilidad de trabajar desde lugares con energía estable o realizar ajustes en el flujo de trabajo.

De igual manera, es relevante priorizar una investigación previa y compilar referencias claras para los elementos clave del cortometraje, como la representación visual del encebollado y los aspectos culturales que deben ser respetados y representados adecuadamente. Además, no pasar por alto la importancia de un excelente trabajo cooperativo, ya que colaborar con otras personas puede aportar nuevas perspectivas y alternativas a desafíos técnicos que puedan surgir con respecto al proyecto.

BIBLIOGRAFIA

- ¿Qué es la animación 2D? Un poco de historia | Obicex. (s. f.). <https://www.obicex.es/blog/aprende-con-obicex/animacion-2d>
- Álvarez, J. (2023, 3 enero). Color script: última herramienta para transmitir emociones. Animum 3D. <https://www.animum3d.com/blog/color-script-la-herramienta-definitiva-para-transmitir-emociones/>
- Alverú, S. (2016, 16 febrero). *El cine de animación y la gastronomía. Otra forma de ver lo que comemos*. G De Gastronomía. <https://gdegastronomia.es/cine-gastronomia/cine-de-animacion-gastronomia>
- Animación: ¿Qué es y qué tipos de animación existen? | Adobe. (s. f.). <https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/animation.html>
- Bluemotion studio. (2023, 30 marzo). Qué es la animación 2D. *Bluemotion studio*. <https://bluemotion.es/que-es-animacion-2d/>
- Capitán Escudo. (2017, 5 de mayo). Animación del Capitán Escudo en 3D. Cómic 100% ecuatoriano. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=u-oeHxvTPdM>
- Colaboradores de Wikipedia. (2025, 6 febrero). *Encebollado*. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Encebollado>
- Cortes, J., & Cortes, J. (2023, 11 diciembre). Cómo hacer un Cortometraje de Animación 3D / 2D | Fases & Proceso. Notodoanimacion.es | Noticias, Recursos, Tutoriales y Empleo Para Artistas Digitales. <https://www.notodoanimacion.es/como-hacer-un-cortometraje-de-animacion-fases-proceso/>
- Deiscar, B. (2024, July 22). *Animación 2D y 3D, qué son y cuáles son sus diferencias*. UDIT Universidad. <https://udit.es/actualidad/animacion-2d-y-3d-que-son-y-cuales-son-sus-diferencias/>
- EcuadorTimes.net | Breaking News, Ecuador News, World, Sports, Entertainment » La animación de tres ecuatorianos en Cartoon Network. (s. f.). <https://www.ecuadortimes.net/es/la-animacion-de-tres-ecuatorianos-en-cartoon-network/>

- El encebollado se convierte en un plato patrimonial de la alta cocina ecuatoriana* – Ministerio de Turismo. (s. f.). <https://www.turismo.gob.ec/el-encebollado-se-convierte-en-un-plato-patrimonial-de-la-alta-cocina-ecuatoriana/>
- Gayubas, A. (2025, 1 febrero). Globalización - Qué es, sus características, tipos y causas. Concepto. <https://concepto.de/globalizacion/>
- Johnson, R. F. (2018, 7 octubre). Historia con sabor: Encebollado. *Comunidad | Guayaquil | el Universo*. <https://www.eluniverso.com/guayaquil/2018/10/07/nota/6987152/historia-sabor-encebollado/>
- Kiss, T. (2024, 24 octubre). Identidad cultural - Qué es, concepto, elementos y ejemplos. Concepto. <https://concepto.de/identidad-cultural/>
- La gastronomía ecuatoriana al alcance de todos – Ministerio de Turismo. (s. f.). <https://www.turismo.gob.ec/la-gastronomia-ecuatoriana-al-alcance-de-todos/>
- La recepción de Educa TV. Una valoración a 2015. (2020). En Brazilian Journal Of Development (ISSN 2525-8761). Brazil Journal of Development. <https://doi.org/10.34117/bjdv6n1-180>
- Loaiza, Y. (2023, 16 julio). El encebollado ecuatoriano: cómo es la milenaria sopa de pescado que alcanzó el podio de las más sabrosas del mundo. *Infobae*. <https://www.infobae.com/america/america-latina/2023/07/16/el-encebollado-ecuatoriano-como-es-la-milenaria-sopa-de-pescado-que-alcanzo-el-podio-de-las-mas-sabrosas-del-mundo/>
- Martinez, L. (2020, 15 septiembre). *Animación 2D y 3D: ¿qué son y cuáles son sus diferencias y utilidades?* Domestika. <https://www.domestika.org/es/blog/3894-animacion-2d-y-3d-que-son-y-cuales-son-sus-diferencias-y-utilidades>
- Meroz, M. (2022, 14 septiembre). Cómo hacer un Animatic (Hacer una película animada). Animación Bloop. <https://www.blopanimation.com/es/animatic/#:~:text=%C2%BFPara%20qu%C3%A9%20se%20usa?,m%C3%A1s%20cambios%20en%20la%20historia.>

- Molano, J. (2024, 21 octubre). Storyboard: Qué es y como crearlo. HubSpot.
<https://blog.hubspot.es/marketing/storyboard#para-que>
- Renderforest LLC. (2024, 9 diciembre). Animación 2D: todo lo que debe saber al respecto. <https://www.renderforest.com/es/blog/2d-animation>
- Sanchez, L. (2024, 18 octubre). Encebollado: el origen - Revista Mundo Diners. *Revista Mundo Diners*. <https://revistamundodiners.com/encebollado-el-origen/>
- Tim Mcburnie - The Drawing Codex. (2023, 24 julio). P4: Use 3D to «Help» draw your backgrounds! (Comics and concept art) [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=tqAj8hOzbiQ>
- Torres, A. (2025, 7 febrero). Animacion 2D: qué es y cómo se trabaja. ESDESIGN. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/animacion/animacion-2d-todo-lo-que-debes-de-saber-sobre-esta-tecnica-tradicional>
- Yellowbrick. (2024, 5 septiembre). Animation Background Design: Creating captivating settings. Yellowbrick. <https://www.yellowbrick.co/blog/animation/animation-background-design-creating-captivating-settings>

ANEXOS

Guion Literario:

Sabor de un Recuerdo

INTRODUCCIÓN

Escena 1: La entrevista

INT. CASA - NOCHE

Se ve en escena el título de la animación, al alejarse se revela que esta dibujada a un pedazo de cartulina sostenida por un muchacho.

EMILIO

(Voz en off, haciendo temblar la cámara ligeramente)

Ya quita eso que yo lo edito luego.

JAIME

(Aleja la cartulina de la cámara, solo viéndose su torso y un poco de su rostro)

Ya ya...listo. ¿Tienes las preguntas?

EMILIO

(Se escucha como busca entre las páginas de un libro)

Si acá tengo...a ver Sociales...ya está... ¿Está listo tío?

GUILLERMO

(Sentado en un taburete frente al mesón del comedor, en
tono calmado y contento)

A ver, empieza

JAIME

(Sale de la vista de la cámara)

Graba graba

Un punto rojo aparece en escena al costado superior
derecho, indicando que la cámara está grabando, esta se
mueve ligeramente de nuevo.

EMILIO

(Aclara su garganta, voz en off)

Buenas tardes, mi grupo va a hacer una entrevista a
alguien de la comunidad para la actividad de Estudios
Sociales, aquí Don Guille presente.

GUILLERMO

¡Buenas tardes joven!

EMILIO

(Un tenue sonido de papel se escucha, su tono de voz denota que está leyendo)

Bueno...primera pregunta: ¿Cuál considera usted que es el plato de comida que representa más a su ciudad?

GUILLERMO

(Su voz al responder esa pregunta desbordaba nostalgia)

Ahh...buena pregunta, sabes lo primero que se me viene a la mente es el encebollado, es incluso uno de mis platillos favoritos.

Escena 2: El Recuerdo

INT. PASILLO - DÍA

Antes de entrar a esta escena hay un efecto visual y musicalización que indican que se entra a un flashback. Al cambiar al siguiente escenario se muestra a un niño

pequeño con uniforme de escuela salir de su cuarto atraído por el aroma de la cocina.

GUILLERMO

(Voz en off)

Recuerdo que desde muy temprano, me levantaba el aroma que me llamaba a ayudar a mamá con el desayuno, aún era pequeño pero... ¿Ayudaba en lo que podía no?

INT. COCINA - DÍA

El plano General recorre una pequeña parte de la casa desde la entrada, al desplazarse a la derecha mostraba una cocina abierta. La madre de Guillermo, una señora con el cabello recogido, de pie cortando vegetales mira a Guillermo de pequeño entrar y le sonríe. El niño arrastra un taburete alto hacia donde estaba su mamá y se sube a este para verla de cerca.

GUILLERMO

Debe ser una de las memorias que mejor guardo con ella... Hay un cambio a varios planos detalle de la preparación del encebollado, la picada de cebolla, tomate y pimiento, la cortada de la albacora, las especias añadidas, la vista del caldo desde la olla.

GUILLERMO

La rapidez con la que picaba todo, la forma en que maniobraba esa cocina con sencillez, parecía tener todo en su cabeza, nunca se equivocaba.

Último plano detalle de la preparación que es cuando termina de cocinar y Guillermo exprime un limón en el caldo. Luego, su mamá lleva el caldero al mesón, un plano de ellos dos de espaldas, ella sirviendo en tarrinas el encebollado y Guillermo poniendo todo en una funda amarilla.

GUILLERMO

Cuando menos me daba cuenta, ya estaba enfundando las tarrinas que me iba a llevar a la escuela a vender a mis amigos.

Guillermo agarra la funda y sale de su casa (Referencias casas del centro de 1985), al pasar por un pilar el escenario pasa a ser el exterior de la puerta de entrada de su escuela.

EXT. ESCUELA - DÍA

Plano general de frente al portón, Guillermo llegando hacia donde 3 compañeros sentados en una banca de cemento. Luego pasa a un plano medio en donde Guillermo va cobrando billetes a sus compañeros, su expresión cambia a la de alguien teniendo una idea.

GUILLERMO

Entonces así fue que desde muchacho me propuse cocinar igual que mamá y abrir un local cuando fuera grande. Así
la podría ayudar más

EMILIO

Ahhh... ¿Ahí fue que abrió el local tío?

EXT. BAHÍA CENTRO DE GUAYAQUIL - DÍA

Se ve a un Guillermo más grande pero joven caminar con una olla grande, entre varias siluetas de transeúntes y vendedores. Su madre un poco más mayor con un recipiente grande de jugo de naranja.

GUILLERMO

No fue de golpe, yo empecé vendiendo en la calle nomás...lo que hasta ahora perdura, el encebollado de balde.

Ambos caminan a la derecha, se les pierde de vista un momento entre transeúntes.

GUILLERMO

Ya con el tiempo llegué a tener carreta...tomo mucho esfuerzo y trabajo...pero siempre tuve el apoyo de mi familia

EXT. LOCAL BAHÍA - DÍA

Se ve a Guillermo, a su esposa y a su mamá atendiendo a varios comensales, tenían una carreta y 2 taburetes de plástico cerca, gente comiendo de pie alrededor de ellos. Algo llama la atención de Guillermo empuja la carreta hacia la derecha, al perderse de vista hay transición a otra escena con Guillermo de espaldas abriendo la puerta enrollable de un local.

GUILLERMO

Y un día llegué a donde quería llegar...

INT. LOCAL BAHÍA - DÍA

Plano lateral, Miguel pone una olla sobre la cocina, mira hacia arriba a un pilar de la pared, la escena cambia a un plano medio con Miguel de espaldas viendo una foto de su madre, un lazo negro encima de este.

GUILLERMO

Pero mamá...ya no estaba ahí

Plano Contrapicado, se ve a Guillermo picar vegetales, con un rostro preocupado.

GUILLERMO

Gran parte de mi éxito era su sazón, y temí que no tenerla más desvanecería ese encanto

JAIME

¿Le preocupaba el negocio?

GUILLERMO

Si pero...creo que me preocupaba más olvidarla...aunque no tenía nada que temer

Plano medio, Guillermo detrás del mesón sirviendo desde la olla dos platos de encebollado a sus dos hijos, ellos ya sentados sobre las sillas de plásticos, impacientes de comer.

GUILLERMO

Ver a mis hijos comer felices me ponía en sus zapatos, me dejaba ver el otro lado de mi historia y me recordaba...que
tenía que continuarla

Plano lateral, los hijos de Guillermo, niño y niña, comían contentos su desayuno, para luego pasar a un plano general con una vista más amplia del pequeño local lleno de gente comiendo.

GUILLERMO

El sabor de ese caldo cuenta no solo mi historia, sino la
de muchos guayaquileños

EMILIO

¿Pero y el encebollado habrá nacido acá?

EXT. MERCADO DE PESCADO - DÍA

Plano detalle de una red con pescados siendo sacada de un bote por un pescador en un puerto en la playa, luego la escena cambia a pescadores comiendo encebollado en un tono más rojizo.

GUILLERMO

Ese plato salió de los puertos y paso por cambios, pero no muchos saben...dicen que de un lado...dicen que de otro pero una cosa es segura...

EXT. MALECÓN 2000 - DÍA

Plano de gente comiendo de pie en la entrada del malecón.

EXT. GRADAS DE LAS PEÑAS - DÍA

Plano con ligero travelling hacia la derecha, turistas y locales paseando, dos de ellos comiendo encebollado en tarrina.

GUILLERMO

Es el plato por excelencia de Guayaquil

INT. LOCAL - DÍA/TARDE/NOCHE

Plano general, Guillermo cocinando de fondo mientras algunos de sus comensales escuchan la radio, y sus hijos juegan con un trompo.

GUILLERMO

Podrá pasar el tiempo, pero la buena comida te presenta lugares...

Plano general, Salto en el tiempo. Guillermo, viéndose ligeramente mayor, sirve un vaso de jugo de naranja, sus comensales miran un partido de fútbol por la televisión emocionados, otros comen.

GUILLERMO

Personas...

Mismo plano, Otro salto en el tiempo más notable por la iluminación del entorno a las 6 de la tarde. Hay un par de personas comiendo a la derecha y un turista extranjero al otro costado, tomándole foto a su plato en su móvil, la radio ya no estaba. Guillermo se ve más de su edad actual.

GUILLERMO

...Y lo que hace mejor es unir las para crear nuevos
momentos e historias que contar

Escena 3: Vuelta al presente

INT. CASA - NOCHE

El flashback finaliza, un efecto similar con el que se
introdujo visualmente. Guillermo aún en el mismo sitio.

EMILIO

(Interesado)

Que chévere...

HIJA DE GUILLERMO (Ya adulta)

(Voz en off)

¡Papá! ¡Ya está la comida!

GUILLERMO

(Con voz calmada)

Dejemos las preguntas un rato, ahorita a cenar

JAIIME

(Con voz entusiasta)

¡De una Don Guille! Nos va contando más historias ¿ya?

EMILIO

¡Yo tengo una buena!

Tabla 6.
Entrevista con la Mgs. Andrea Chévez

FICHA DE ENTREVISTA	
Modalidad:	Virtual
Situación:	Entrevista semiestructurada
Entrevistado/a:	Mgs. Andrea Stephanie Chévez Altamirano
Propósito:	Evaluar la calidad y el producto del proyecto de titulación: Cortometraje 2D como aporte a la difusión de la cultura gastronómica ecuatoriana.
TRANSCRIPCIÓN DE LA ENTREVISTA:	
<p>Entrevistador: ¿Considera usted que la animación 2D funciona como medio para retratar aspectos gastronómicos de la región costera?</p> <p>Docente: Si, la animación 2D es un medio muy efectivo para retratar diferentes aspectos, entre ellos el gastronómico, teniendo en cuenta que este tipo de animación cuenta con gran flexibilidad para mezclar estilos visuales y narrativos, lo cual es perfecto para la esencia gastronómica costera.</p> <p>Entrevistador: ¿Cree que el estilo visual del cortometraje complementa y/o realza los elementos claves de la narrativa como los sabores, colores y texturas del plato retratado en el mismo?</p> <p>Docente: Considero que el estilo visual que se está usando en el cortometraje está acorde a los elementos clave de la animación, ya que trata de gastronomía, y para el aspecto mencionado es recomendable usar colores vibrantes que permiten resaltar unos ingredientes frescos.</p> <p>Entrevistador: ¿Opina usted que la historia del cortometraje aporta correctamente como complemento emocional y narrativo en el producto final?</p> <p>Docente: Me parece una historia muy bonita y emotiva, porque trata de un joven que trae a su memoria como adquirió la pasión por cocinar y como se desarrolló la aventura de su negocio en el cual su plato principal era una receta que realizaba junto a un familiar muy cercano.</p> <p>Entrevistador: ¿Qué emociones le transmite el cortometraje en general?</p> <p>Docente: Me transmite alegría porque me hace pensar que el personaje tuvo una infancia muy bonita al compartir actividades con aquel ser tan cercano, que un futuro se convirtió en una pasión, que aparte de ser su sustento le permitía conmemorar a ese ser que lastimosamente ya no se encontraba junto a él.</p> <p>Entrevistador: ¿En qué aspectos el proyecto puede mejorar?</p> <p>Docente: Basándome en mi percepción, considero que el proyecto está bien desarrollado. Es el reflejo de todo el esfuerzo, pasión y dedicación invertido en su elaboración. Los felicito mucho por haber priorizado los detalles y sobre todo por el mensaje que se quiere dar con el cortometraje que han realizado.</p>	

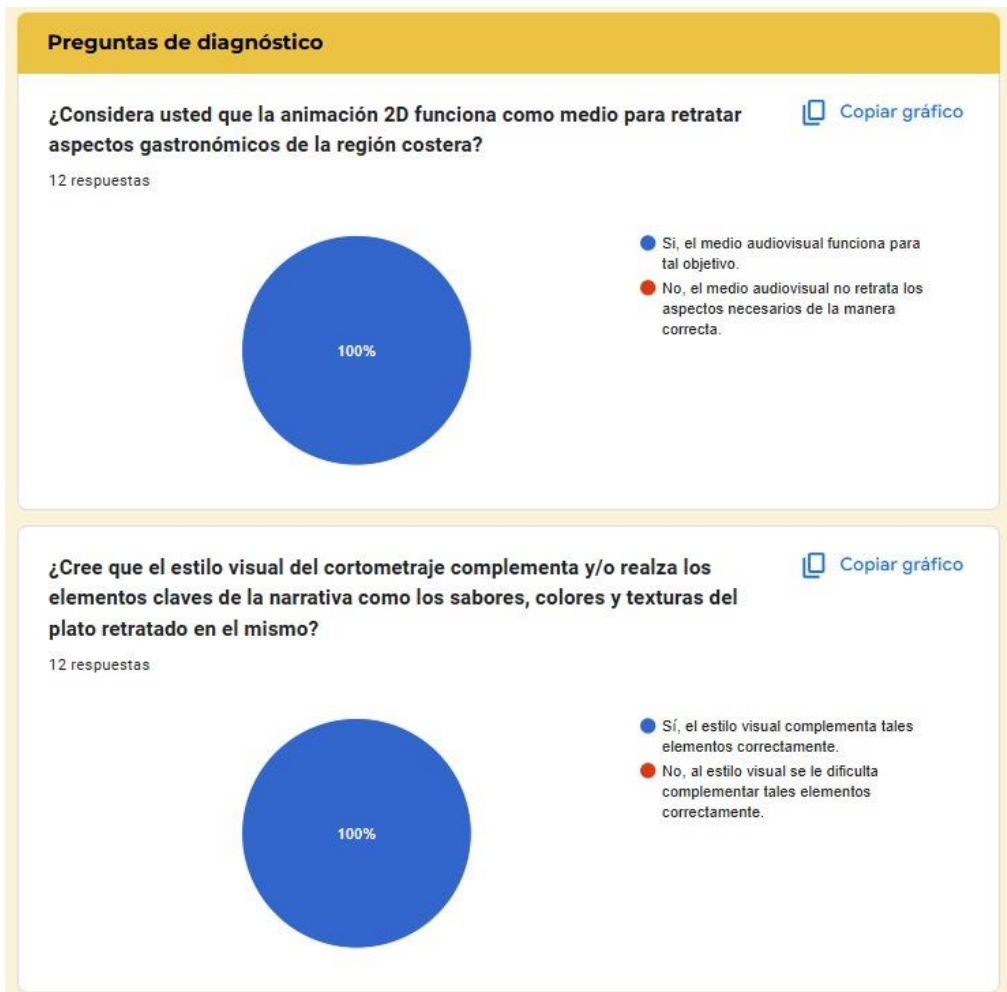
RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS

Figura 49.
Participantes encuestados.



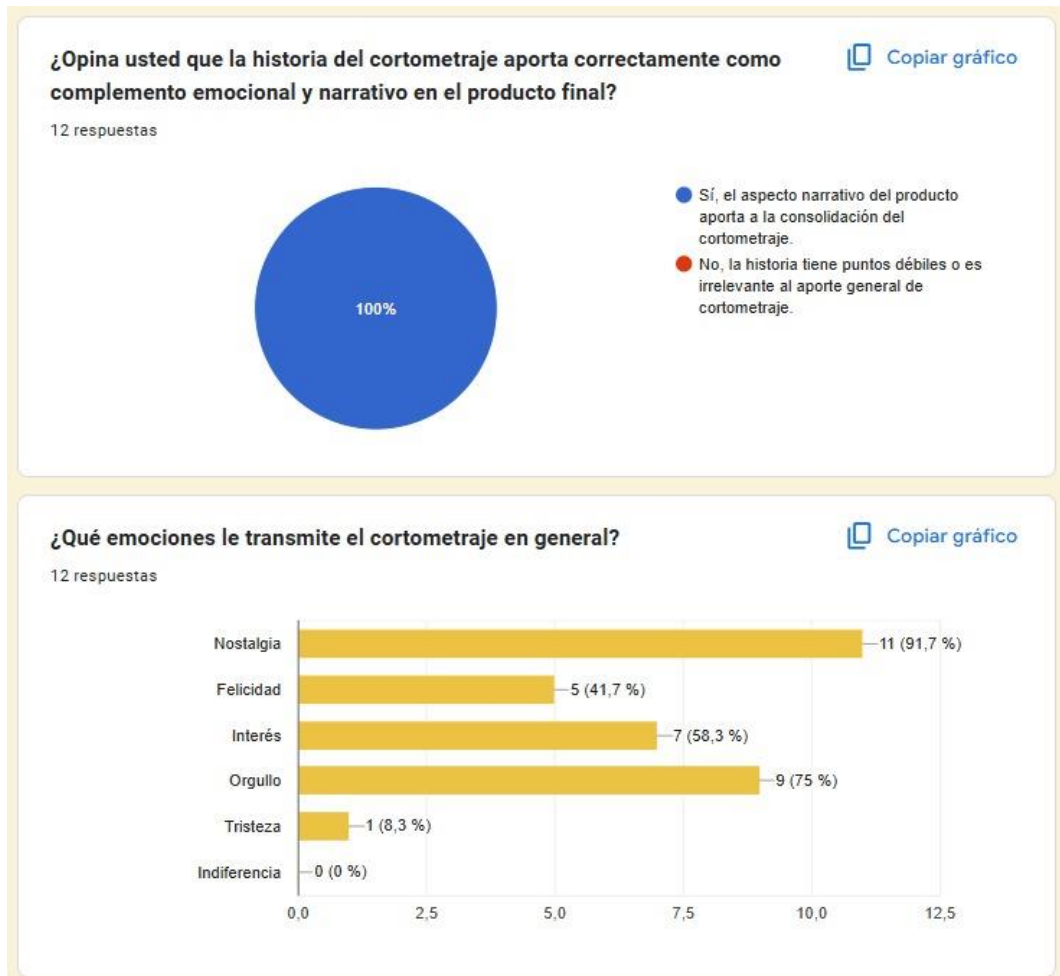
Nota: Encuesta formulada por Arianna Tapia y llevada a cabo por Amir Monroy.

Figura 50.
Resultados graficos 1.



Nota: Encuesta formulada por Arianna Tapia y llevada a cabo por Amir Monroy.

Figura 51.
Resultados graficos 2.



Nota: Encuesta formulada por Arianna Tapia y llevada a cabo por Amir Monroy.

Figura 52.
Comentarios y sugerencias.

Comentarios y Sugerencias : ¿En qué aspectos el proyecto puede mejorar?

12 respuestas

- La locución de las voces de fondo puede mejorar
- Un mejor tratamiento del audio
- Ninguno
- El proyecto satisfacio todas mis expectativas
- Me pareció muy bueno el corto, felicitaciones
- Está excelente 🎉
- La nitidez del audio de las narraciones
- No hay mucho de lo que pueda hacer mención, un trabajo sublime
- Un poco mas larga la historia porque me quede con ganas de mas.

Nota: Encuesta formulada por Arianna Tapia y llevada a cabo por Amir Monroy.

Figura 53.
Fragmento de prueba de audiencia.



Nota: Fotografía realizada por Amir Monroy

Figura 54.
Fragmento de prueba de audiencia 2.



Nota: Fotografía realizada por Amir Monroy

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Monroy Abudeye, Amir Alfredo**, con C.C: **0958598476** autora del trabajo de titulación: **Cortometraje 2D como aporte a la difusión de la cultura gastronómica ecuatoriana** 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, **24 de febrero de 2025**

f. _____

Monroy Abudeye, Amir Alfredo

C.C: 0958598476



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Tapia Navia, Arianna Mariuxi**, con C.C: **0956640973** autora del trabajo de titulación: **Cortometraje 2D como aporte a la difusión de la cultura gastronómica ecuatoriana** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

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

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

Guayaquil, **24 de febrero de 2025**

f. _____

Tapia Navia, Arianna Mariuxi

C.C: 0956640973

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN			
TEMA Y SUBTEMA:	Cortometraje 2D como aporte a la difusión de la cultura gastronómica ecuatoriana		
AUTOR(ES)	Monroy Abudeye, Amir Alfredo Tapia Navia, Arianna Mariuxi		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Mite Basurto, Alberto Ernesto, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Animación Digital		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciado en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	24 de febrero de 2025	No. DE PÁGINAS:	76 p.
ÁREAS TEMÁTICAS:	Animación 2D, cortometraje, Cultura, Filmación.		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Cortometraje 2D, gastronomía ecuatoriana, animación, identidad cultural, costa ecuatoriana, juventud, herencia culinaria		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):	<p>La gran cantidad de ideas por contar alrededor del mundo y la búsqueda de fortalecimiento de conexiones al difundir las mismas ha direccionado el desarrollo de diversos formatos para enlazar a su público. A través de la animación 2D, varias historias toman vida de manera singular y vibrante, siendo difícil de replicar en otros formatos al reforzar su proceso comunicativo en expresión visual, emotiva e inmersiva. Por consiguiente, este medio se torna el indicado al trascender fronteras culturales y los ámbitos que lo conforman. En diversas producciones animadas, la representación gastronómica como herramienta narrativa consigue el impacto del público apelando a sus sentidos y emociones mientras difunde una historia y plasma su influencia en el espectador. Ecuador, conocido por su vasta diversidad y tradiciones culinarias, enfrenta un desafío con la falta de aprecio por su cultura gastronómica, especialmente entre las generaciones jóvenes. Por ende, existe una necesidad de contenido llamativo que permita reconectar a este público con sus raíces. Se tiene como objetivo la producción de un cortometraje 2D centrado en resaltar la riqueza gastronómica de la región costa del Ecuador, escogiendo un plato popular como el encebollado para permitir tanto la conexión emocional con el espectador como la difusión de la gastronomía ecuatoriana a nivel nacional e internacional. Por medio de una narrativa costumbrista, emotiva y un diseño visual que utiliza colores y texturas evocadoras, se busca inspirar a los jóvenes ecuatorianos a redescubrir y valorar su herencia gastronómica.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	+593982982947- +593982958368	E-mail: amirmonroy2000@gmail.com, ariannatapiaNavia16@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Ing. Cabanilla Urrea, Sara María Auxiliadora, Mgs.		
	Teléfono: +593984511945		
	E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			