

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**Rayuela, proyecto transmedia educativo para niños de 0 a 3
años de edad.**

Proyecto de investigación

Flor Denisse Oviedo Salazar

Producción de Tv y Medios Digitales

Trabajo de titulación presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciada en producción de televisión y medios digitales

Quito, 18 de mayo de 2018

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
COLEGIO COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORANÉAS

HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Rayuela, proyecto transmedia educativo para niños de 0 a 3 años de edad.

Flor Denisse Oviedo Salazar

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Mario Troya, M.A

Firma del profesor

Quito, 18 de mayo de 2018

Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante: _____

Nombres y apellidos: Flor Denisse Oviedo Salazar

Código: 00123321

Cédula de Identidad: 1713032769

Lugar y fecha: Quito, 18 de mayo de 2018

RESUMEN

Proyecto transmedia educativo que busca fomentar el interés en la lectura y escritura de los niños de cero a tres años de edad, a través de historias que serán expuestas en diferentes plataformas, usando la tecnología a favor de la educación, utilizando cuentos e historias que serán transmitidas de forma divertida, corta y llamativa.

ABSTRACT

Transmedia educational project that seeks to promote interest in reading and writing of children from zero to three years of age, through stories that will be exhibited on different platforms, using technology in favor of education, using stories and stories that will be transmitted in a fun, short and striking way.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi Madre que es la que me ha apoyado a cada paso que he dado, mi padre por amarme tanto, a mis hermanas por ser mi apoyo incondicional y mi alegría. A Antonio José, por ser mi mejor amigo, el padre de mis hijos y quien se ha desvelado conmigo para hacer esto posible, y sobre todo se lo dedico a mis hijos, Juan Manuel por aguantar las veces que no pude pasar con él, y al bebé que está por venir mi segundo ángel.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a las personas que formaron parte de este proyecto, a Mario Troya por apoyar y seguir paso a paso cada avance, a Antonio Terán por el apoyo en la programación, Jose Robledo por todo el soporte en animación y diseño de los personajes, y a la Asociación de Escritores Infantiles Ecuatorianos por el interés en el proyecto.

TABLA DE CONTENIDO

Desarrollo del Tema.....	9
Antecedentes.....	9
Problema.....	10
Justificación.....	12
Marco Teorico.....	14
Obejtivos.....	17
Propuesta Proyecto Audivisual.....	17
Argumento.....	18
Desarrollo.....	18
Cuentos.....	22
Tratamiento.....	23
Audio.....	24
Narración.....	24
Pesupuesto.....	25
Partes del Proyecto.....	32
Conclusiones	37
Referencias bibliográficas	38
Anexo A: PÁGINA WEB INICIO	39
Anexo B: PÁGINA WEB ACTIVIDADES.....	40
Anexo C: PÁGINA WEB BIBLIOTECA.....	41
Anexo D: PÁGINA WEB CONTACTO.....	42
Anexo E: APLICACIÓN.....	43
Anexo F: COMPENDIO.....	44
Anexo G: MERCHANDISING.....	45

Desarrollo

Antecedentes

Estamos en una época en la que la tecnología dejó de ser un lujo y pasó a ser una necesidad y parte indispensable de nuestra vida, cada vez es mucho más fácil llevar a todos lados información, comunicación y entretenimiento. Ya muy atrás quedaron los años en los que las personas llamaban por teléfonos de monedas, o que debían esperar llegar a casa para llamar a amigos o ver sus programas favoritos.

Gracias a la llegada de las laptops podemos llevar todo el trabajo a todos lados, tenemos los teléfonos que nos permiten estar comunicados en todo momento y con todo el planeta. Y claro después tenemos muchas otras formas de estar siempre “conectados” como tabletas, videojuegos portátiles, realidad virtual, gafas inteligentes, entre muchas otras plataformas más.

Este modo de vida ha cambiado la forma de vivir que teníamos, a modificando costumbres, y los hábitos son distintos, modificando también la lectura y la manera de contar historias, en especial para los más pequeños.

Como madre de un niño nacido ya como tecnológico no es raro sentir la confusión entre generaciones, intentando inculcar el hábito de lectura con libros impresos, pero también rodeada de entretenimiento tecnológico. Para las generaciones que nacieron ya en un mundo lleno de avances es común tener que utilizar estos para todas las actividades posibles, y como ya lo mencione siendo madre creo que es mejor utilizar de manera educacional y ver un aliado en la tecnología para que la educación se actualiza a la par con los hábitos de los niños.

El proyecto que planteo es una alternativa transmedia que quiere promover la lectura y ser una herramienta para niños desde los cero años en adelante, en donde

puedan ser partícipes no solo de historias populares y famosas, sino también de historias nacionales, de escritores independientes, con juegos interactivos, con realidad aumentada, intentando aprovechar la tecnología en nuestras manos para usarla a favor de la educación de los infantes.

Problema

Los niños que han nacido en esta época están estrechamente relacionados con la tecnología, que ha dado pasos gigantes en su crecimiento. Estas generaciones son tecnológicas desde sus primeros años, rodeados de teléfonos celulares, tabletas, internet, televisión, etc., son tan grandes las posibilidades que ya no se habla de cómo protegerlos de un mundo tecnológico, sino de cómo integrarlos de forma segura. Esto ha desatado que se creen plataformas diseñadas para niños con la idea de ser entretenidas y educativas (edutainment) un término del que se habla mucho ahora, y que por su significado en inglés junta las palabras Education (educación) Entertainment (entretenimiento), y que habla del uso de la tecnología como una estrategia para la enseñanza, en especial de los videojuegos.

Por lo que con el proyecto garabatos esperamos poder integrar la lectura y los cuentos en una plataforma entretenida y educativa, para que las generaciones que vienen no pierdan este hábito que además es muy bueno, ya lo dice la revista Vanguardia en un encabezado *“Leer favorece la concentración y la empatía. Alimenta la imaginación, modifica (para bien) el cerebro, nos hace progresar y nos prepara para el éxito: ¡larga vida a los libros!”* (Saiz, 2012). Aun sabiendo los aportes que nos otorga la lectura, muchos de nuestros niños lo ven con una obligación y una forma de perder el tiempo, tiempo valioso que lo usarían en los juegos, teléfonos y demás. Así que si les ofrecemos una lectura más interactiva y

mucho más fácil ellos podrían estar frente a una puerta perfecta y una amistosa invitación a enamorarse de la lectura para después pasar a leer libros e historias.

En la misma revista nos da una buena explicación de porqué la lectura es tan importante, más allá del mismo discurso que escuchamos desde niños sobre que la lectura es buena para la ortografía, imaginación y buena verbalización de las palabras.

“En este preciso instante, mientras usted lee este texto, el hemisferio izquierdo de su cerebro está trabajando a alta velocidad para activar diferentes áreas. Sus ojos recorren el texto buscando reconocer la forma de cada letra, y su corteza inferotemporal, área del cerebro especializada en detectar palabras escritas, se activa, transmitiendo la información hacia otras regiones cerebrales.” ¿Sorprendido? *“Su cerebro repetirá constantemente este complejo proceso mientras usted siga leyendo el texto.”*

Y ni siquiera lo notamos, solo leemos como una función normal.

“La actividad de leer, que el cerebro lleva a cabo con tanta naturalidad, tiene repercusiones en el desarrollo intelectual. “La capacidad lectora modifica el cerebro”, afirma el neurólogo Stanislas Dehaene, catedrático de Psicología Cognitiva Experimental del Collège de France en su libro Les neurones de la lecture (Odile Jacob).”

Además se ha demostrado científicamente los beneficios no solo intelectuales sino también físicos de la lectura.

“Es así: hay más materia gris en la cabeza de una persona lectora y más neuronas en los cerebros que leen. El neurocientífico Alexandre Castro-Caldas y su equipo de la Universidad Católica Portuguesa lo demostraron en uno de sus estudios, junto a

otro curioso dato: comparando los cerebros de personas analfabetas con los de lectores, se verificó que los analfabetos oyen peor.” (2012, Saiz)

Justificación

Este proyecto surge con la intención de crear un espacio de entretenimiento y educación para niños, explotando a los cuentos e historias que se van perdiendo en el tiempo, y que queremos volver a contar. Además de utilizar todas las oportunidades que nos da la tecnología actual, siendo así más dinámico y mucho más entretenido para los niños.

El proyecto tendrá tres frentes en los que vamos a ofrecer tanto el entretenimiento en una miniserie para YouTube y otras plataformas virtuales como Netflix, y que será protagonizado por nuestro personaje (Ácaro) el cual tienen una vida llena de imaginación en la que forman parte de los cuentos que él empieza a narrar. En la miniserie esperamos poder atraer a los niños y hacer conocidos a nuestros talentos principales, para crear un reconocimiento de marca y nombre del proyecto.

Después tenemos la página web, en la que podemos encontrar los videos de la serie, los cuentos en formato de libro, juegos interactivos de cada cuento, información del personaje, juegos con el personaje, siendo una página interactiva y llena de color, fácil de usar y en la que los niños encuentran entretenimiento y educación.

Por último tenemos la aplicación móvil, en la que vamos a tener cuentos con la opción “leer para mí”, vamos a tener juegos interactivos de los cuentos y los

garabatos, y vamos a tener la opción de REALIDAD AUMENTADA, que se conecta directamente con los libros que se venderán en los que los niños podrán usar para ver a través de la aplicación a sus personajes interactuar entre ellos mientras escuchan la historia. Convirtiendo el proyecto en uno TRANSMEDIA juntando cada parte como una pieza fundamental para la comunicación de Rayuela.

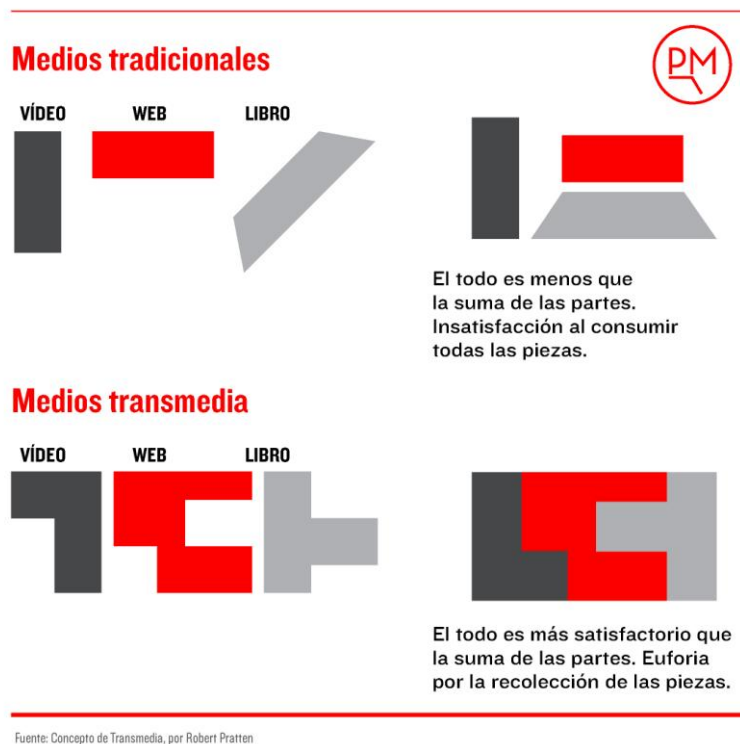


Gráfico 1. Estrategia de contenidos y narración transmedia. (Paula Mastra, 2014)

La importancia de la lectura es indiscutible por la cantidad de beneficio que nos puede traer, La Nueva Universidad Regiomontana escribe en su página que:

“Es necesario, fomentar nuestra costumbre por la lectura día a día, ya que por medio de esta, accederemos además a poseer buena escritura, y por ende a

expresar mejor nuestras ideas, proyectos, pensamientos y argumentos a la hora de manifestar nuestras inquietudes.” (2017, parra 2)

Si bien es cierto que hay que actualizarnos a las nuevas tendencias y generaciones, hay que tener en cuenta que la tecnología va a un paso tan rápido que es difícil para el ser humano seguirle el paso, pero si podemos utilizar todas las herramientas que nos da para nuestro beneficio como lo hace este proyecto. Dejando de lado críticas y miedos respecto a la era digital, y dándole un enfoque educativo y entretenido para niños que ya nacieron siendo tecnológicos.

“Por supuesto, la tecnología también está modificando la forma en que el entretenimiento es distribuido a las audiencias al eliminar las barreras del espacio y del tiempo. La movilidad y lo centrado en el usuario, son dos adjetivos que ayudan a describir la visión de varios gurús de la industria sobre el futuro del entretenimiento y las tecnologías relacionadas. Claramente, estas palabras clave describen la evolución de la Industria de la Música, por lo cual los usuarios pueden ahora escuchar su música favorita en cualquier momento y lugar y cualquier dispositivo.” (Lamberti, Sanna, y Montuschi, 2015, párr 8)

Marco de Referencia

“La interacción entre el mundo afectivo y cognitivo del lector y el mundo del autor, plasmado en las estructuras del texto y que propone los elementos de una comprensión potencial. Como resultado de esta interacción, el lector, que asume un rol activo, descubre y elabora respuestas, formula nuevas preguntas, acepta,

disiente o simplemente ignora; esto es, construye el sentido de los mensajes, el sentido valido para sí.” (Salazar y Ponce 1999).

La lectura es comprendida como la acción de ver y entender los símbolos que se exponen en un texto. Cuando más allá de sólo entender el mensaje, leer permite que la imaginación desarrolle una historia, que la comprensión y entendimiento del mensaje llegue al receptor y este pueda analizarlo.

La lectura en los más jóvenes se relaciona a aburrimiento y castigo, además de ser relacionado con el tema educativo por lo que dejan de lado la lectura incluyendo aquello que podría ser por diversión. *“en los últimos 20 años, la psicología ha visto renacer el interés por las actividades de la mente... fruto de este desarrollo son los recientes avances relacionados con la comprensión de la representación del conocimientos y el papel que el conocimiento previo desempeña en la comprensión.” (Rodriguez, Lager, 2003)*

La lectura es una herramienta de aprendizaje que permite una conexión entre lo que se quiere enseñar y la imaginación del lector. Muchos han usado la lectura como una forma de aprender, memorizar y reforzar aprendizaje. Cuando hablamos de niños el inicio de la escuela es una aventura en la que la lectura es más que importante ya que les deja estar entre la fantasía y la realidad usando vivencias diarias. Esto ayuda a convertir desde los primeros años lectores regulares. Cuando los niños tienen una costumbre en la lectura son capaces de mejorar su vocabulario, de hacer conclusiones rápidas, dar opinión y hacer comparaciones.

“La adquisición de la lectura y la escritura son experiencias que marcan la vida del niño; de ahí la importancia de que pueda acceder a ellas de una forma natural y tranquila. Leer y escribir se convierten en interacciones divertidas y placenteras, en las que el niño puede disfrutar de sus logros y aprender de sus equivocaciones. La lectura y la escritura tienen una función social y cultural. Por eso un libro comienza dando al niño la importancia que tiene como ser único, y relacionándolo con su entorno inmediato donde se involucran aspectos relevantes e importantes de su vida.” (La Patria, 2012)

Si mencionamos que la lectura es importante entonces debemos hablar también de cómo esta se tiene que adaptar a la sociedad actual, a cómo las personas vivimos ahora, al gusto, moda, necesidades y a todos los cambios que seguimos enfrentando. Si antes se veían libros de princesas y príncipes ahora tenemos libros de mujeres luchadora, y buenos padres. Nos adaptamos a las nuevas familias con libros que explican los muchos tipos de estructuras. Entonces si adaptamos la tecnología y todos sus avances para reforzar los beneficios que la lectura nos da, podríamos entregar a las nuevas generaciones mucho más provecho.

“No esperemos a que nos digan porque es necesario leer; la lectura es una prueba de libre albedrío, un acto de total independencia, es un acto de amor hacia uno mismo, pues tus lecturas son el espejo que refleja el valor de tu alma, se trata de una experiencia que te permitirá conocerte a ti mismo, tú decides qué leer, así que no puedes decir que leer es aburrido, lo que necesitas es buscar lo que te interesa.” (Sergio Haro, 2014).

Objetivo

- Utilizar la facilidad del uso de aparatos tecnológicos en los niños, con programas educativos y que ayuden a difundir y promover la lectura y el interés por aprender. Dando un espacio a escritores para que puedan hacer llegar sus cuentos más personas.

Objetivos Específicos

- Fomentar la lectura de forma divertida e interactiva.
- Difundir la posibilidad del uso de tecnología en favor de la educación de los niños.
- Utilizar herramientas de fácil acceso para llegar a más niños y niñas.

Propuesta de Producto Audiovisual



Formato: Serie

Duración: 8 min por capítulo

12 capítulos la primera temporada

Animación en 2D y títere Ácaro

Plataformas: Youtube, Netflix. (OTT's)

Argumento:

El personaje interactuando con los niños antes de empezar a contar un cuento, después empezamos a tener la animación del cuento con una voz en off, para encontrarnos con nuestro personaje participando del cuento e interactuando con los personajes de la historia.

Desarrollo de personaje

Personaje Principal:

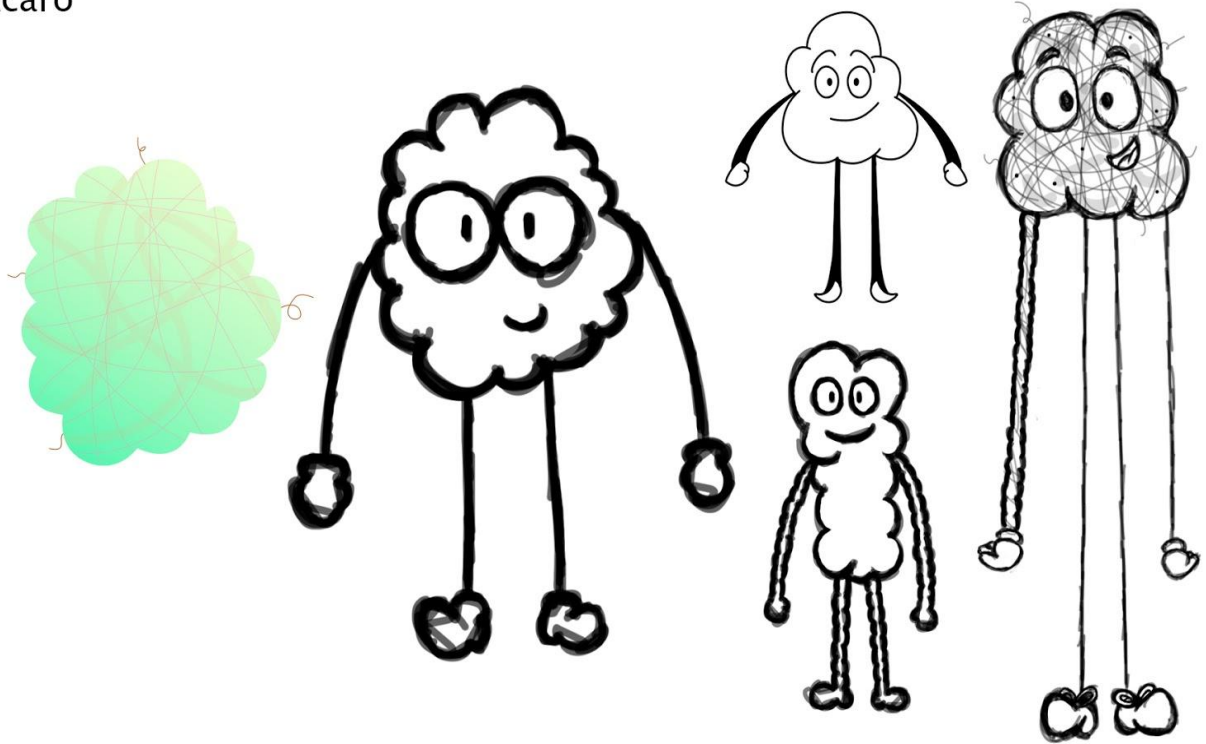
Ácaro

El personaje principal, es una pelusa que representa el polvo que se encuentra en las bibliotecas y estanterías de libros olvidados. Tiene una personalidad muy dulce, es amable y muy gracioso, ha pasado tantos años en una librería que sabe mucho acerca de libros y cuentos.

Se desarrolló el personaje principal con la idea clara de que sea fácilmente reconocible y llamativo para los niños. El personaje tiene texturas y colores que hacer que siempre llame la atención.

Los primeros bocetos fueron variados pero se tenía claro que se buscaba que el personaje fuera esponjoso y divertido como pueden ver a continuación.

Acaro

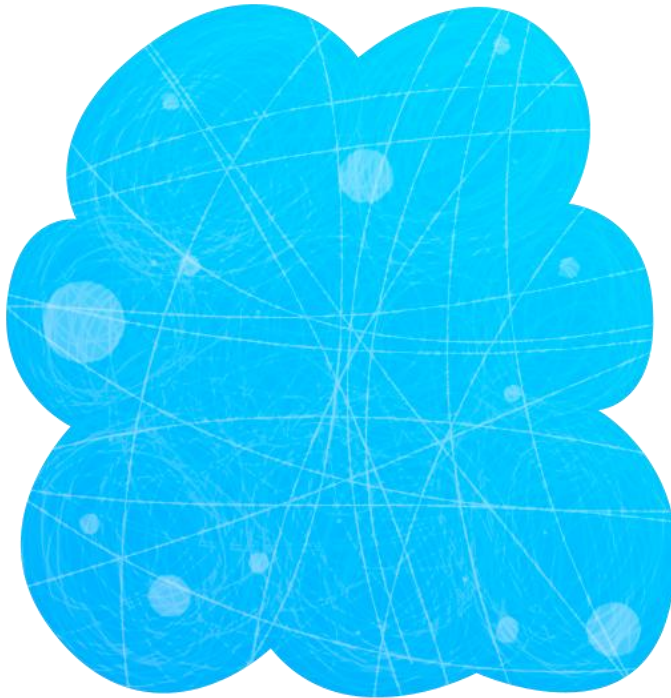


Para que al final quedará elegido la cuarta alternativa.

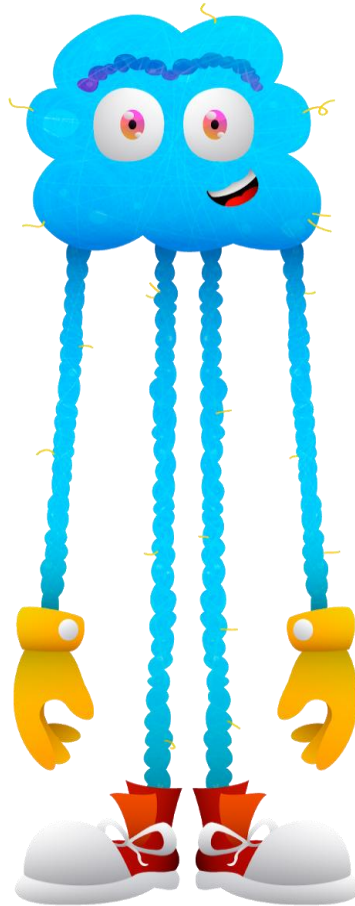


Al darle piernas y brazos largos esperamos dar la intención de agilidad, el uso de guantes y zapatos le permite ser humanizado por lo que se convierte en un amigo para los televidentes y ya no en un objeto sin vida.

La textura de su cuerpo es sumamente importante para definirlo como una pelusa.



Los colores que se eligieron para el personaje son llamativos pero no cansan a la vista, su combinación con las manos y los pies nos permite darle más contraste al tono celeste y azul que se eligió. Los guantes son de color amarillo para que llamen la atención y sus zapatos de color rojo que se parecen mucho a los zapatos que usan los niños pequeños.

**Personajes secundarios:**

Personajes de los cuentos.

Posibles cuentos de la primera temporada:

Los cuentos que se van a utilizar para la primera temporada son con uso libre de derechos, a continuación, enumeraremos los 12 cuentos que se usaran.

- Caperucita roja
- Cenicienta
- Blanca Nieves
- Jack y los frijoles mágicos
- Los tres chanchitos
- Pulgarcita
- El gato con botas
- Alicia en el país de las maravillas
- Las mil y una noche
- Hansel y Gretel
- Pinocho
- Patito Feo

Tratamiento fotográfico

En la parte fotográfica y visual, los episodios serán muy coloridos, tendrán texturas. Los colores vivos son importantes ya que llaman la atención de nuestra audiencia y nos permiten mantenerla durante toda la duración del cuento. Los espacios están ambientados según cada cuento, y es importante que los detalles resalten, así logramos que cada escenario sea llamativo y que los niños lo recuerden.

La animación en 2D nos permite generar un solo plano y esto nos ayuda para que la información sea más simple y fácil de recibir.

Siempre los colores claros serán los predominantes, siempre en tonos fosforescentes para mostrar a los personajes principales y al ambiente, y colores oscuros y menos vivos para los villanos de cada cuento.

AUDIO

Todos los episodios tendrán música que acompañe y vaya al ritmo del cuento para generar más sensaciones en los niños. La música será de acuerdo al cuento y a la situación.

NARRACIÓN

La narración de los cuentos será cronológica, y con pequeñas variantes ya que nuestro personaje principal forma parte de los cuentos. En la narración tendremos al inicio del cuento la voz de Acaro en el set contando el inicio y dando una introducción, para después pasar a ver el cuento en animación.



Presupuesto del proyecto

COD	Ítem	Unidad	Cantidad.	Vr. Unitario	Vr. Total	Totales en dólares
1	GASTOS GENERALES					44.100
1.1	SEGUROS, ASPECTOS JURÍDICOS Y FINANCIEROS					11.700
1.1.1	Asesoría legal y gastos legales	Paquete	1	1.000	1.000	1.000
1.1.2	Propiedad intelectual	Paquete	1	1.200	1.200	1.200
1.1.3	Gastos de timbre y notaría	Paquete	1	500	500	500

1.1.4	Gastos de gravámenes financieros, transacciones, transferencias bancarias y otras	Paquete	1	-	-	0
1.1.5	Seguros Social	Paquete	1	5.000	5.000	5.000
1.1.6	Seguros de equipos	Paquete	1	4.000	4.000	4.000
		Seleccionar				
1.2	GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE OFICINA					18.480
1.2.1	Arriendo oficina	Meses	12	500	6.000	6.000
1.2.2	Servicios públicos (luz, agua, gas)	Meses	12	100	1.200	1.200
1.2.3	Teléfono fijo	Meses	12	50	600	600
1.2.4	Telefonía móvil	Meses	12	50	600	600
1.2.5	Gastos de conexión a internet	Meses	12	40	480	480
1.2.6	Insumos de oficina	Meses	12	200	2.400	2.400
1.2.7	Alquiler equipo de oficina	Meses	12	500	6.000	6.000
1.2.8	Gastos de correo y mensajería local e internacional	Meses	12	100	1.200	1.200
1.3	PERSONAL ADMINISTRATIVO Y SERVICIOS					13.920
1.3.1	Secretaria(s)	Meses	12	400	4.800	4.800
1.3.2	Mensajero (s)	Meses	12	380	4.560	4.560
1.3.3	Contador(es) y asistente contable	Meses	12	380	4.560	4.560
1.3.4	Aseo y cafetería	Meses	12	360	-	0
2	DESARROLLO					87.680
2.1	GUION					7.500
2.1.1	Adquisición de derechos de adaptación de obras literarias	Paquete	1	800	800	800
2.1.2	Adquisición de derechos de guión	Paquete		-	-	0
2.1.3	Honorarios de guionistas	Paquete	1	1.000	1.000	1.000

2.1.4	Asesorías/Script doctor	Paquete	1	1.000	1.000	1.000	
2.1.5	Guión dibujado (Storyboard)	Paquete	1	1.500	1.500	1.500	
2.1.6	Traducciones	Paquete	1	2.000	2.000	2.000	
2.1.7	Fotocopias guion /encuadernación	Paquete	1	1.200	1.200	1.200	
2.2	PRODUCTORES						36.480
2.2.1	Productor(es) ejecutivo(s)	Meses	12	1.200	14.400	14.400	
2.2.2	Asistente productor(es) ejecutivo(s)	Meses	12	980	11.760	11.760	
2.2.3	Jefe de desarrollo	Meses	12	860	10.320	10.320	
2.2.4		Seleccionar				0	
2.3	GESTIÓN						10.100
2.3.1	Elaboración piezas audiovisuales para la consecución de patrocinio/teaser	Paquete	1	1.500	1.500	1.500	
2.3.2	Elaboración e impresión portafolio y piezas gráficas	Paquete	1	1.600	1.600	1.600	
2.3.3	Gastos de representación, presentaciones a inversionistas etc.	Paquete	1	2.000	2.000	2.000	
2.3.4	Inscripciones a talleres, festivales y mercados	Paquete	1	5.000	5.000	5.000	
2.4	LOGÍSTICA						33.600
2.4.1	Transporte personas terrestre	Meses	12	200	2.400	2.400	
2.4.2	Transporte personas aéreo	Meses	12	500	6.000	6.000	
2.4.3	Transporte personas fluvial	Meses		-	-	0	
2.4.4	Alimentación	Meses	12	500	6.000	6.000	
2.4.5	Alojamiento	Meses	12	600	7.200	7.200	
2.4.6	Gastos de viaje	Meses	12	1.000	12.000	12.000	
3	PREPRODUCCIÓN						115.200
3.1	PRODUCTORES						40.560

3.1.1	Gerente de producción	Meses	12	1.300	15.600	15.600
3.1.2	Productor de línea	Meses	12	1.100	13.200	13.200
3.1.3	Asistente(s) de producción	Meses	12	980	11.760	11.760
3.2	PRODUCCIÓN DE CAMPO					25.440
3.2.1	Productor de campo	Meses	12	1.200	14.400	14.400
3.2.2	Asistente(s) de producción de campo	Meses	12	920	11.040	11.040
3.3	DIRECCIÓN Y CABEZAS DE EQUIPO					49.200
3.3.1	Director	Meses	12	1.500	18.000	18.000
3.3.2	Director de fotografía	Meses	12	1.300	15.600	15.600
3.3.3	Director de arte	Meses	12	1.300	15.600	15.600
		Meses				
4 ANIMCIÓN						365.360
4.1	PERSONAL DIRECCIÓN					40.080
4.1.1	Director(es)	Meses	12	1.500	18.000	18.000
4.1.2	Asistente de dirección	Meses	12	980	11.760	11.760
4.1.6	Detrás de cámaras	Meses	12	860	10.320	10.320
4.2	PERSONAL PRODUCCIÓN					26.160
4.2.1	Coordinador de Producción	Meses	12	1.200	14.400	14.400
4.2.2	Asistente coordinador de producción	Meses	12	980	11.760	11.760
4.3	PERSONAL DE ANIMACIÓN					44.160
4.3.1	Director de animación	Meses	12	1.500	18.000	18.000
4.3.2	Jefe de animación	Meses	12	1.200	14.400	14.400
4.3.3	Asistente de animación	Meses	12	980	11.760	11.760

					11.760		
4.4	DISEÑO DEL ELENCO						47.000
4.4.1	Protagonicos	Paquete	1	10.000	10.000	10.000	
4.4.2	Secundarios	Paquete	1	15.000	15.000	15.000	
4.4.3	Figurantes	Paquete	1	11.000	11.000	11.000	
4.4.4	Extras	Paquete	1	11.000	11.000	11.000	
4.5	PERSONAL DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA SET						85.440
4.5.1	Director de fotografía	Meses	12	1.200	14.400	14.400	
4.5.2	Operador de cámara	Meses	12	1.000	12.000	12.000	
4.5.3	Asistente de cámara I (foquista)	Meses	12	980	11.760	11.760	
4.5.4	Asistente de cámara II	Meses	12	980	11.760	11.760	
4.5.5	Asistente de cámara III (<i>Video assist</i>)	Meses	12	980	11.760	11.760	
4.5.6	Sonidista	Meses	12	1.000	12.000	12.000	
4.5.7	Iluminación	Meses	12	980	11.760	11.760	
4.6	PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE						89.400
4.6.1	Director de arte	Meses	12	1.200	14.400	14.400	
4.6.2	Asistente de arte I	Meses	12	980	11.760	11.760	
4.6.3	Otros asistentes de arte	Meses	12	860	10.320	10.320	
4.6.4	Escenógrafo	Meses	12	650	7.800	7.800	
4.6.5	Equipo de elaboración de escenografías	Meses	12	1.000	12.000	12.000	
4.6.6	Ambientador	Meses	12	1.100	13.200	13.200	
4.6.7	Asistente(s) de ambientación	Meses	12	980	11.760	11.760	

4.6.8	Utilero	Meses	12	680	8.160	8.160
4.7	PERSONAL DEPARTAMENTO DE SONIDO					33.120
4.7.1	Sonidista	Meses	12	1.000	12.000	12.000
4.7.2	Asistente de sonido	Meses	12	980	11.760	11.760
4.7.3	Microfonista	Meses	12	780	9.360	9.360

5 POSPRODUCCIÓN						109.940
5.1	EDICIÓN					36.800
5.1.1	Edición o montaje	Meses	12	1.000	12.000	12.000
5.1.2	Asistente de edición I	Meses	12	980	11.760	11.760
5.1.3	Otros asistentes de edición	Meses	12	670	8.040	8.040
5.1.5	Alquiler de equipos de edición	Paquete	1	5.000	5.000	5.000
5.3	FINALIZACIÓN					31.540
5.3.1	Colorización	Meses	12	950	11.400	11.400
5.3.2	Subtitulación (subtitulación, subtitulación DCP, <i>spotting list</i> , traducciones)	Meses	12	800	9.600	9.600
5.3.3	Composición (diseño de títulos y créditos)	Paquete	1	1.300	1.300	1.300
5.3.4	Efectos visuales	Meses	12	770	9.240	9.240
5.5	SONIDO (incluye película y tráiler)					33.000
5.5.1	Montaje/edición de sonido	Meses	12	700	8.400	8.400
5.5.2	Grabación Voz Personajes	Meses	12	650	7.800	7.800
5.5.3	Doblaje	Meses	12	650	7.800	7.800

5.5.4	Mezcla final y codificación (mezclador)	Meses	12	450	5.400	5.400
5.5.5	Mezcla final y codificación (sala de Mezcla)	Meses	12	300	3.600	3.600
5.6 MÚSICA						5.600
5.6.1	Derechos música original (composición y producción temas originales y música incidental)	Paquete	1	2.000	2.000	2.000
5.6.2	Estudio de grabación (alquiler, honorarios personal de estudio, otros)	Paquete	1	600	600	600
5.6.3	Honorarios músicos (intérpretes)	Paquete	1	1.000	1.000	1.000
5.6.4	Derechos temas musicales existentes	Paquete	1	2.000	2.000	2.000
5.7 TRAILER						3.000
5.7.1	Elaboración Videos Promocionales	Paquete	1	3.000	3.000	3.000

6 MEDIOS DIGITALES						41.500
6.1 WEBSITE						5.200
6.1.1	Diseño website	Paquete	1	1.000	1.000	1.000
6.1.2	Programación	Paquete	1	3.000	3.000	3.000
6.1.3	Hosting	Paquete	1	200	200	200
6.1.4	Dominio	Paquete	1	40	40	40
6.1.5	Actualización continua	Meses	12	80	960	960
6.2 APLICACIÓN						15.700
6.2.1	Diseño de la aplicación	Paquete	1	1.500	1.500	1.500
6.2.2	Programación y desarrollo	Paquete	1	4.000	4.000	4.000
6.2.3	Diseño de juego	Paquete	1	2.000	2.000	2.000
6.2.4	Programación realidad	Paquete	1	7.000		7.000

	umentada				7.000	
6.2.5	Actualización Contenido	Meses	12	100	1.200	1.200
6.3 REDES SOCIALES						
						11.600
6.3.1	Creación de perfiles	Paquete	1	200	200	200
6.3.2	Instagram	Meses	12	100	1.200	1.200
6.3.3	Facebook	Meses	12	200	2.400	2.400
6.3.4	Youtube	Meses	12	200	2.400	2.400
6.3.5	Contenido	Meses	12	150	1.800	1.800
6.3.6	Artes publicitarias	Meses	12	300	3.600	3.600
6.4 COMPENDIO						
						9.000
6.4.1	Diseño	Paquete	1	2.000	2.000	2.000
6.4.2	Impresión	Paquete	1000	5	5.000	5.000
6.4.3	Códigp Qr	Paquete	1	2.000	2.000	2.000
7 TOTAL						
Proyecto Final primera temporada						763.780

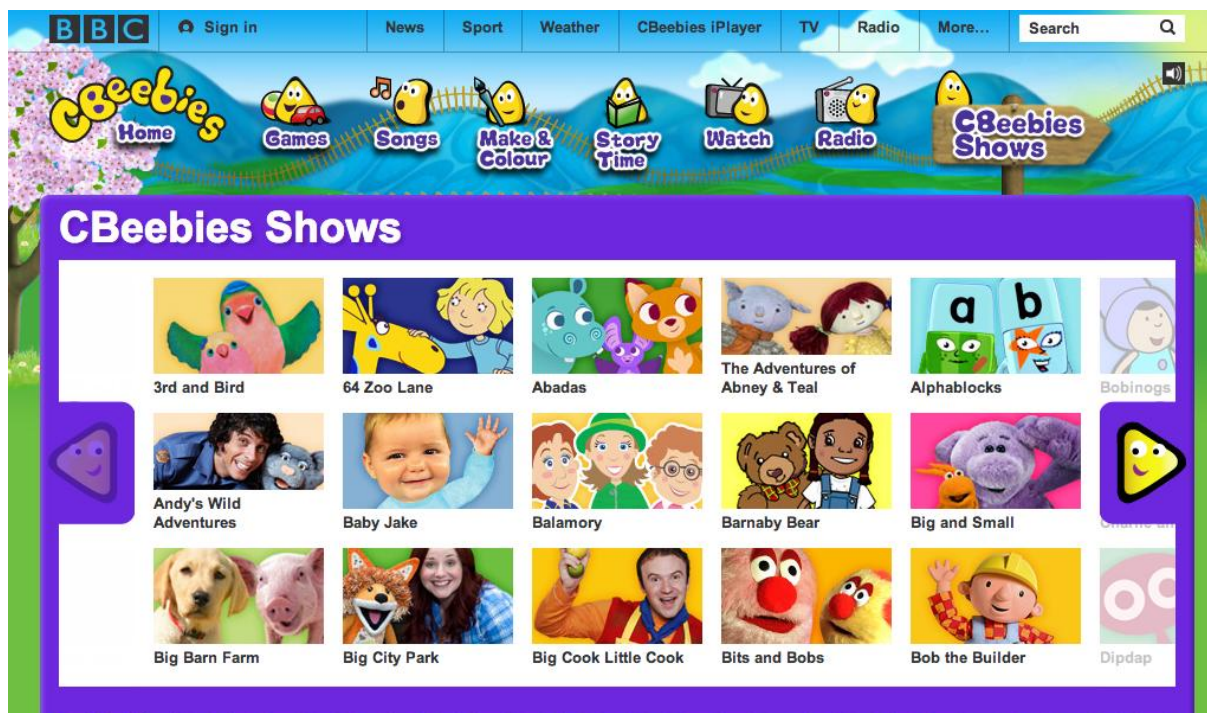
Partes del proyecto

Página Web

- En la página web tendremos una biblioteca donde podrán ver los cuentos como libros para que los lean con ilustraciones.
- Tendremos una biblioteca en la que tendremos todos las pastillas de la serie.

- Tendremos la opción de juegos de memoria y de aprendizaje con los personajes de los cuentos.
- Tendremos la opción de acceder a comprar libros y ampliar la biblioteca del niño
- Los niños podrán crear usuarios para personalizar los cuentos.
- Juegos infantiles relacionados con los cuentos, haciendo los mismo interactivos.

Referencia



Aplicación móvil

- La aplicación móvil será gratuita.
- Estará diseñada para teléfonos inteligentes y tabletas, también será apta para ios y android.

- La aplicación requerirá que se genere un usuario del niño para poder generar una biblioteca, en donde encontrar libros gratuitos como de paga.
- Los niños tendrán dos opciones para poder acceder a los cuentos, la primera que ellos sean quien los lean y la otra que sea la aplicación quien lo lea.
- cada cuento tendrá 3 juegos interactivos

Referencia visual



Compendio

- En el compendio tendremos todo los cuentos que pertenezcan a la primera temporada
- Se sacara un compendio nuevo por temporada

- Se usara en conjunto con la aplicación móvil para poder disfrutar de la realidad aumentada
- Son coleccionables

Referencia visual



Realidad aumentada

- Busca tener una relación de los niños con libros impresos
- Se usa en conjunto con la App para la realidad aumentada
- Permite una interacción de los niños con todos los personajes
- Es interesante y novedoso para el interés de los niños.

Referencia visual



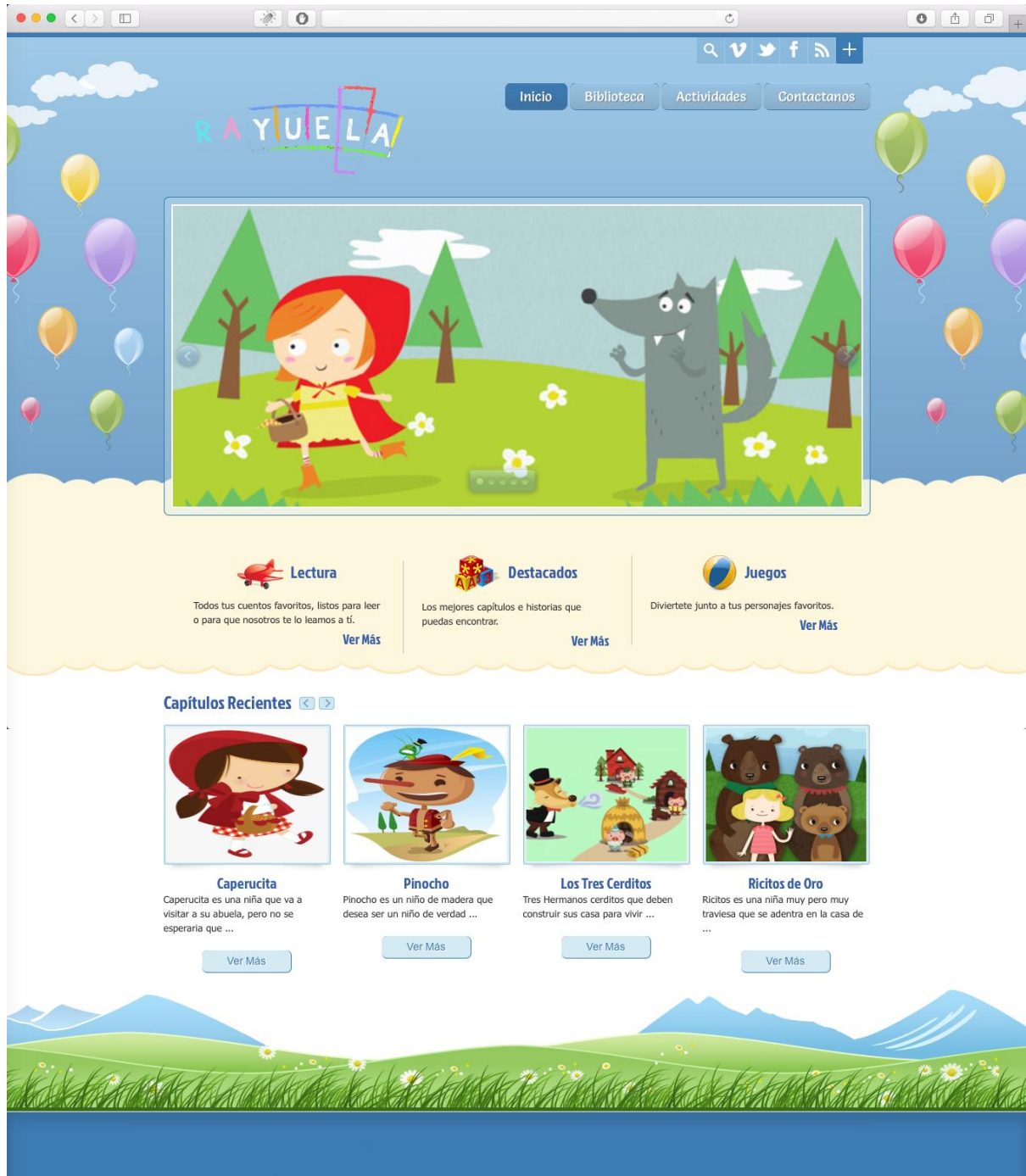
CONCLUSIONES

Como conclusión de este proyecto, puedo decir que la tecnología no es un enemigo de los niños o de la educación, sino que al contrario es un alternativa útil, interactiva y más fácil de llevar el mensaje que esperamos entregar. Creando contenido educativo podemos realmente dar a nuestros niños una educación futurista, o mejor dicho permitir que ellos se desenvuelvan y aprendan en la era de la tecnología que es la que nacieron, por lo que no podemos pretender quitar la tecnología de sus vidas, porque es el entorno en el que crecerá. Lo que debemos hacer es usarla de forma adecuada con programación exclusiva y limites que permitan cuidar lo que ven, pero sin restringir totalmente. Es labor de los padres cuidar a lo que sus hijos acceden en internet o con los dispositivos tecnológicos, pero también es nuestra responsabilidad como productores hacer contenido apto, de calidad y realmente educativo para los jóvenes y niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Morduchowicz, R. (2004). *La capital de los Jóvenes*. Obtenido el 12 de diciembre de googleacademico.com
- Moral, M. (1999). *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*. Obtenido el 12 de diciembre del 2017 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo>
- Duran. (2011). *¿Por qué a los niños les gusta tanto los dibujos animados?*. Obtenido el 12 de febrero del 2018 de <http://www.duran2011.cat/por-que-a-los-ninos-les-gustan-tanto-los-dibujos-animados/>
- Salazar, S., Ponce, D. (1999). *Biblios: Revista electrónica de bibliotecología, archivología y museología*. Obtenido el 20 de diciembre del 2017 desde <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=283517>
- Aguaded, I. (2011). *Niños y adolescentes: nuevas generaciones interactivas*. Obtenido el 20 febrero del 2018 desde googleacademico.com
- Martí, J. (2010). *Funny Marketing*. Madrid, España: Wolters Kluwer España.
- Nieto, A. (2017). *Las 30 Redes Sociales más Utilizadas*. Webempresa20. Obtenido el 2 de mayo 2018 <http://www.webempresa20.com/blog/las-30-redes-sociales-masutilizadas.html>

ANEXO A: PÁGINA WEB INICIO



ANEXO B: PÁGINA WEB ACTIVIDADES

RAYUELA

Inicio Biblioteca Actividades Contactanos

Actividades

All Web Print Video

Pinta Caperucita
Llena de color a nuestra Caperucita, para que pueda continuar con sus aventuras.

Jugar

Explora el Bosque
Descubre el camino a la casa de la Abuela.

Jugar

Cosntruye la casa
Ayuda a los cerditos a construir sus casas.

Jugar

Sopla las casas
Puedes ayudar al Lobo Feroz a soplar tan fuerte para derrumbar las casitas de los Cerditos.

Jugar

Carreras
Ayuda a Carrito Veloz a llegar primero, en esta carrera de la Copa Tuerca.

Jugar

Adivinanzas
Puedes adivinar estos acertijos.

Jugar

Page (1 of 2) < 1 2 >

ANEXO C: PÁGINA WEB BIBLIOTECA

RAYUELA

Inicio Biblioteca Actividades Contactanos

Nuestros Cuentos

All Web Print Video

Caperucita
Caperucita es una niña que va a visitar a su abuela, pero no se esperaría que ...
 Vivamus consectetur
 Dignissim sit amet
 Quam adipiscing adipiscing
 Ut blandit pharetra velit ut congue. Fusce elementum, ante ac ultricies fringilla.
 Leer

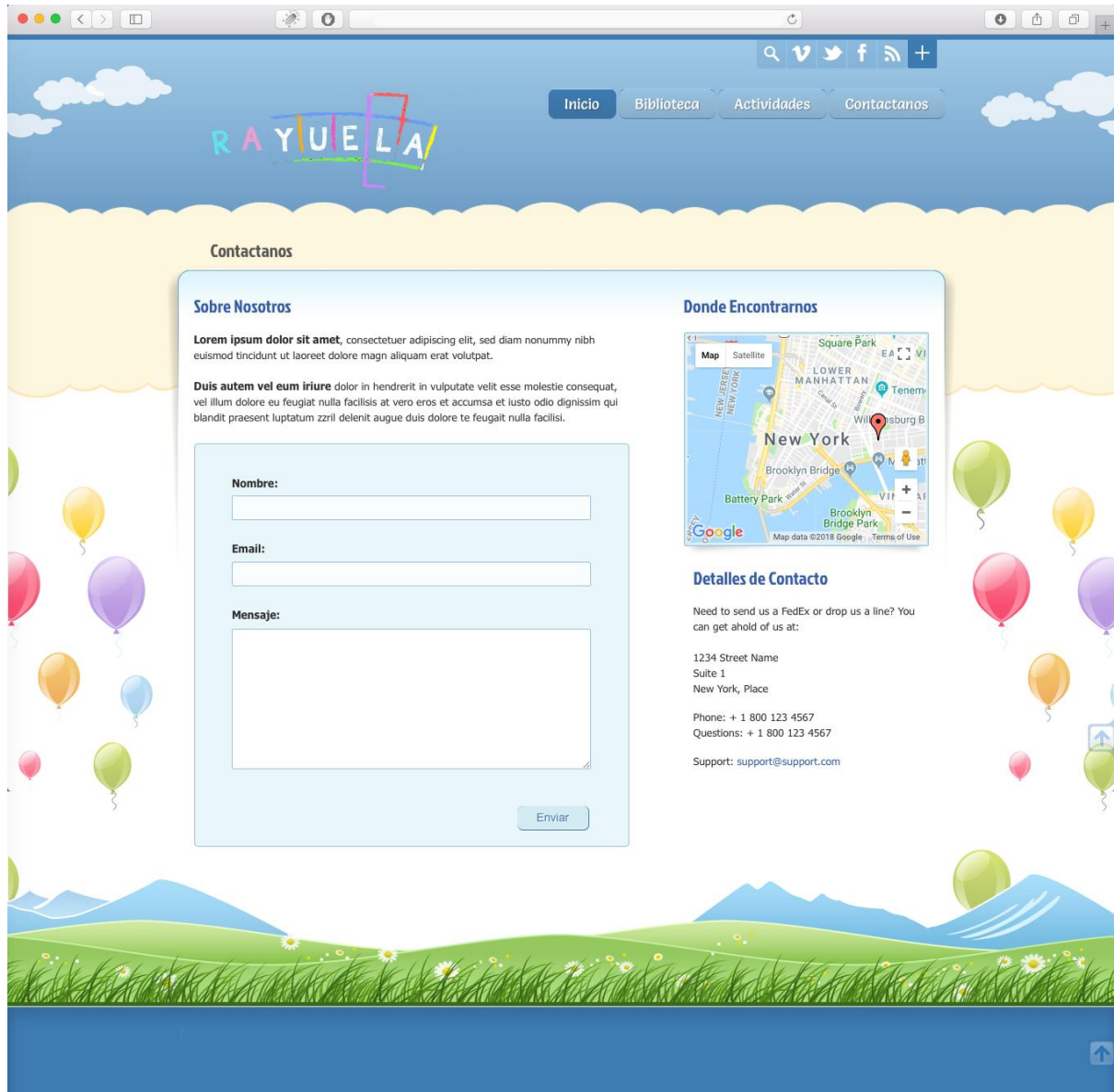
Pinocho
Pinocho es un niño de madera que desea ser un niño de verdad ...
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed dolor sit amet, consectetur adipiscing a egestas.
 Ut blandit pharetra velit ut congue. Fusce elementum, ante ac ultricies fringilla.
 Leer

Los Tres Cerditos
Tres Hermanos cerditos que deben construir sus casa para vivir ...
 Vivamus consectetur
 Dignissim sit amet
 Quam adipiscing adipiscing
 Ut blandit pharetra velit ut congue. Fusce elementum, ante ac ultricies fringilla.
 Leer

Sugerencias

Pág. (1 of 2) < 1 2 >

ANEXO D: PÁGINA WEB CONTACTO



ANEXO E: APLICACIÓN



ANEXO F: COMPEMDIO

Cuentos interactivos

Historias mágicas

Descarga la aplicación y disfruta de la magia que te da ...



RAYUELA



ANEXO G: MERCHANDISING

