

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Héroes

Producto Artístico

Ronny David Vallejo López

Animación Digital

Trabajo de titulación de posgrado presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Animación Digital

Quito, 18 de mayo de 2018

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

Héroes

Ronny David Vallejo López

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Gabriela Vayas R, M.D.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:

Nombre:

Ronny David Vallejo López

Código de estudiante:

00111063

C. I.:

1724195043

Lugar, Fecha

Quito, 18 de mayo de 2018

RESUMEN

El presente trabajo muestra el proceso que se realizó para crear el corto animado Héroes. Este trabajo representa como las personas con cáncer luchan diariamente contra la enfermedad e impactan a la gente convirtiéndose en verdaderos héroes. Se mostrará cómo fue evolucionando la idea inicial hasta el producto final, a través de las fases de preproducción, producción y postproducción.

Palabras clave: Cáncer, enfermedad, batalla, animación, 2D, fundación, apoyo, héroes.

ABSTRACT

The present work shows the process that was followed to create the animated short Heroes. This work represents how people with cancer fight daily against the disease and impact on people becoming true heroes. It will show how the initial idea evolving up to the final product, through the pre-production, production and post- production phases.

Keywords: Cancer, disease, battle, animation, 2D, foundation, support, heroes.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen.....	4
Abstract.....	5
Introducción.....	9
Ficha técnica.....	10
Pre producción.....	12
Idea inicial.....	12
Proceso de investigación.....	12
Referencias Conceptuales y Técnicas.....	15
Target.....	17
Medios de Exposición.....	18
Desarrollo de Guión	19
Proceso de construcción de personajes.....	21
Personajes Principales.....	21
Blanco y negro.....	22
Silueta.....	22
Descripción personaje Athan.....	23
Estudio personaje Athan.....	24
Turn around personaje Athan.....	25
Expresiones personaje Athan.....	26
Poses personaje Athan.....	27
Descripción personaje Iris.....	28
Estudio personaje (1) Iris.....	29
Estudio personaje (2) Iris.....	30
Turn around personaje Iris.....	31
Expresiones personaje (1) Iris.....	32
Poses personaje (1) Iris.....	33
Expresiones personaje (2) Iris.....	34
Poses personaje (2) Iris.....	35
Descripción personaje Lluc.....	36
Estudio personaje (1) Lluc.....	37
Estudio personaje (2) Lluc.....	38

Turn around personaje (2) Lluc.....	39
Expresiones personaje Lluc.....	40
Poses personaje Lluc.....	41
Personajes Secundarios.....	42
Personaje Secundario Mamá.....	42
Personaje Secundario Monstruo Serpiente.....	43
Concept Art	44
Backgrounds	46
Guión Visual	48
Animatic	53
Cronograma de Producción.....	55
PRODUCCIÓN.....	56
Proceso de Producción	56
Dificultades de Producción.....	59
Proceso de Corrección	60
POST PRODUCCIÓN.....	62
Proceso de Post Producción	62
Equipo Colaborador.....	65
CONCLUSIONES.....	66
REFERENCIAS.....	67
ANEXOS.....	66

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Procesos del cáncer en las células.....	12
Figura 2 Directora de FUDIS e integrantes de la fundación	14
Figura 3 Referencia Técnica.....	15
Figura 4 Referencia Conceptual	16
Figura 6 Logo del Festival Holly Shorts	18
Figura 5 Logo de la Fundación FUDIS.....	18
Figura 7 Página 1 Guión Héroe.....	19
Figura 8 Página 2 Guión Héroe.....	20
Figura 9 Comparación de Tamaños	20
Figura 10 Personajes silueta	20
Figura 11 Personajes blanco y negro	20
Figura 12 Personaje principal Athan	20
Figura 13 Personaje principal, estudio de personaje Athan	20
Figura 14 Personaje principal, TURN AROUND Athan.....	20
Figura 15 Personaje principal, EXPRESIONES Athan	20
Figura 16 Personaje principal, POSES Athan	20
Figura 17 Personaje principal, Iris	20
Figura 18 Personaje principal, estudio del personaje (1) Iris	20
Figura 19 Personaje principal (2) Iris	20
Figura 20 Personaje principal, TURN AROUND Iris	20
Figura 21 Personaje principal, EXPRESIONES Iris	20
Figura 22 Personaje principal, POSES (1) Iris.....	20
Figura 23 Personaje principal, EXPRESIONES (2) Iris.....	20
Figura 24 Personaje principal, POSES (2) Iris	20
Figura 25 Personaje principal, Lluç	20
Figura 26 Personaje principal, estudio del personaje (1) Lluç	20
Figura 27 Personaje principal, estudio del personaje (2) Lluç	20
Figura 28 Personaje principal, TURN AROUND Lluç	20
Figura 29 Personaje principal, EXPRESIONES Lluç	20
Figura 30 Personaje principal, POSES Lluç	20
Figura 31 Personajes secundarios Mamá	20
Figura 32 Personajes secundarios Monstruo Serpiente	20
Figura 33 Concept Art 2, Campo de Batalla	20
Figura 34 Concept Art, Cielo de los Héroe.....	20
Figura 35 Concept Art 4, Campo de Batalla	20
Figura 36 Concept Art 3, Campo de Batalla	20
Figura 37 LineArt, Campo de Batalla.....	20
Figura 38 Boceto, Campo de Batalla	20
Figura 39 Cambio de Color, Campo de Batalla	20
Figura 40 Color, Campo de Batalla	20
Figura 41 StoryBoard de Héroe Hoja 1	20
Figura 42 StoryBoard de Héroe Hoja 2	20
Figura 43 StoryBoard de Héroe Hoja 3	20
Figura 44 StoryBoard de Héroe Hoja 4	20
Figura 45 StoryBoard de Héroe Hoja 5	20

Figura 46	Frames del Animatic de Héroes hoja 1	20
Figura 47	Frames del Animatic de Héroes hoja 2	20
Figura 48	Cronograma de Desarrollo de Proyecto de Titulación	20
Figura 49	Boceto Personaje Iris, frame de la 3era escena del corto	20
Figura 50	Pencil Test Personaje Iris, frame de la 3era escena del corto	20
Figura 51	Clean Up Personaje Iris, frame de la 3era escena del corto	20
Figura 52	Color Personaje Iris, frame de la 3era escena del corto	20
Figura 53	Color animación, varias escenas del corto	20
Figura 54	Dificultades de producción	20
Figura 55	Corrección de Diseño Monstruo	20
Figura 56	Corrección Plano, Escena 1	20
Figura 57	Frames del Render Final Del Corto	20
Figura 58	Frames del Render Final del Corto	20
Figura 59	After Efects CC: Efectos usados en la iluminación de los poderes	20
Figura 60	After Efects CC: Efectos usados en la iluminación de los poderes	20
Figura 61	Certificado Licencia Tema Musical 1	20
Figura 62	Certificado Licencia Tema Musical 2	20
Figura 63	Certificado Licencia Tema Musical 3	20

INTRODUCCIÓN

ESTE PRODUCTO SE DESARROLLO CON LA INTENCIÓN DE MOSTRAR QUE EXISTEN HÉROES REALES Y ESTÁN A NUESTRO ALREDEDOR,

DOS NIÑOS SE ENFRENTAN CONTRA UN GRAN MONSTRUO, ESTA BATALLA RESULTA SER EN REALIDAD UNA REPRESENTACIÓN DE UNA LUCHA REAL CONTRA EL CÁNCER,

FICHA TÉCNICA

TIPO DE PRODUCCIÓN: CORTO ANIMADO

NOMBRE DE PRODUCCIÓN: HÉROES

DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN: RONNY VALLEJO

STORYLINE: TRES NIÑOS EN UNA GRAN AVENTURA POR LA VIDA

TÉCNICA: ANIMACIÓN 2D

DURACIÓN: 3:21 MINUTOS

FORMATO: QUICKTIME

FECHA DE PRODUCCIÓN: ENERO 2017 - MAYO 2018

DIRECCIÓN DE PROYECTO DE TITULACIÓN: GABRIELA VAYAS R.

PREPRODUCCIÓN

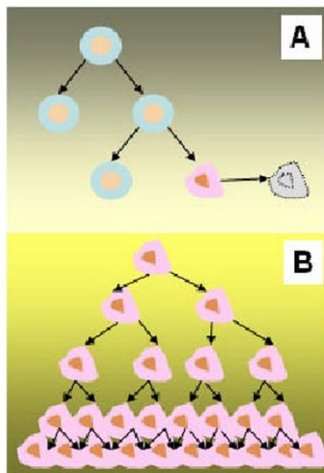
IDEA INICIAL

DEMOSTRAR A TRAVÉS DE UN CORTO ANIMADO LA LUCHA DIARIA DE LOS NIÑOS CONTRA EL CÁNCER, Y COMO LO SOBRELLEVAN.

PROCESO DE INVESTIGACIÓN

CÁNCER ES EL NOMBRE QUE SE DA A UN GRUPO DE ENFERMEDADES RELACIONADAS, SE IDENTIFICAN POR EL DESARROLLO DE CÉLULAS ANORMALES, SE DIVIDEN, CRECEN Y SE DISPERSAN SIN CONTROL EN CUALQUIER PARTE DEL CUERPO.

NORMALMENTE, EN UN ORGANISMO SANO LAS CÉLULAS SE FRAGMENTAN Y CREAN NUEVAS PARA REEMPLAZAR LAS QUE HAN MUERTO. ÉSTA ENFERMEDAD PROVOCA UNA SOBREPoblACIÓN DE CÉLULAS VIEJAS O DAÑADAS, MIENTRAS QUE LOS NUEVOS ELEMENTOS CREAN TUMORES EN CUALQUIER ZONA CORPORAL.



A) LAS CÉLULAS NORMALES SE DIVIDEN CONTROLADAMENTE. CUANDO UNA CÉLULA NORMAL MUTA O ES ALTERADA Y NO PUEDE SER REPARADA, ESTÁ ACTIVA SU MECANISMO DE AUTODESTRUCCIÓN, DE ESTA FORMA SE CONTROLA EL DESARROLLO Y CRECIMIENTO CELULAR, EL PROCESO SE CONOCE COMO "APOPTOSIS".

B) LAS CÉLULAS CANCEROSAS MUTAN DE FORMA QUE NO PUEDEN SER REPARADAS Y NO PUEDEN MORIR.

FIGURA 1, PROCESO DEL CÁNCER EN LAS CÉLULAS

ESTA ENFERMEDAD ES LA 2DA CAUSA DE MORTALIDAD INFANTIL EN NIÑOS DE ENTRE 1 Y 14 AÑOS. EL CÁNCER QUE MÁS OCURRE EN LA INFANCIA ES LA LEUCEMIA, HAY VARIOS TIPOS, LA MÁS FRECUENTE ES LA LEUCEMIA LINFOBLÁSTICA AGUDA, LA PADECEN NIÑOS DE ENTRE 2 Y 8 AÑOS, DESPUÉS DE LA LEUCEMIA, SIGUEN LOS TUMORES DEL SISTEMA NERVIOSO Y SEGUIDO DE ESTOS, SE ENCUENTRAN LOS LINFOMAS, QUE SE DESARROLLAN DESDE EL SISTEMA LINFÁTICO.

EL CÁNCER EN NIÑOS TIENE UNA ALTA PROBABILIDAD DE RECUPERACIÓN, SEGÚN LA SOCIEDAD INTERNACIONAL DE ONCOLOGÍA PEDIÁTRICA (SIOP), EL 75% DE LOS NIÑOS PUEDEN CURARSE, SIN EMBARGO, ESTA CANTIDAD ES REAL SOLO EN PAÍSES DESARROLLADOS; EN NUESTRO PAÍS ÉSTA CANTIDAD PUEDE REDUCIRSE A UN 60% POR EL ABANDONO DE LOS TRATAMIENTOS, DEBIDO PRINCIPALMENTE AL COSTO, POR LO CUAL MÁS DE LA MITAD DE LOS INFANTES CON CÁNCER TIENE PROBABILIDADES DE MORIR.

EL CORTOMETRAJE FUE INSPIRADO POR LOS RESIDENTES DE LA FUNDACIÓN FUDIS, QUIENES A PESAR DE TENER CÁNCER, VIVEN SU VIDA ACTIVAMENTE SIN DEJARSE VENCER POR LA ENFERMEDAD.

FUNDACIÓN: FUDIS-ALBERGUE DE AMIGOS DEL MUNDO FRENTE AL CÁNCER

EL ALBERGUE FUE CREADO HACE 20 AÑOS POR ROSA MEJÍA VALENCIA, ELLA ENFERMÓ DE CÁNCER Y PUDO COMPRENDER LO DIFÍCIL QUE ERA PARA LAS PERSONAS DE PROVINCIA EL TRASLADARSE A LA CIUDAD PARA HACER SU TRATAMIENTO.

HACE 13 AÑOS, AMPARO DE PÁEZ (ACTUAL DIRECTORA) EMPEZÓ HACERSE CARGO DEL ALBERGUE, INICIÓ CON UNA CASA ARRENDADA, PERO NO TENÍA SUFICIENTES FONDOS PARA PAGAR, EN AQUEL ENTONCES EL PRECIO DE ESTADÍA EN LA FUNDACIÓN ERA DE \$1,50 DÓLARES, ESTO LA LLEVO A CONSEGUIR UN ALBERGUE PROPIO.

EL BANCO DE PICHINCHA, FIDEL EGAS DIO \$700.000 DÓLARES, A SU VEZ MUCHAS PERSONAS CARITATIVAS LA APOYARON Y DONARON VARIAS COSAS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA FUNDACIÓN. TODO LO QUE HAY ACTUALMENTE EN EL EDIFICO FUE DONADO.

AL PRESENTE, LA FUNDACIÓN RECIBE A PERSONAS DE ESCASOS RECURSOS QUE VIENEN DE OTRAS PROVINCIAS PARA SEGUIR CON SU TRATAMIENTO CONTRA EL CÁNCER. DAN ALOJAMIENTO Y ALIMENTACIÓN PARA LOS PACIENTES Y FAMILIARES QUE LOS ACOMPAÑAN. CUENTA CON LA AYUDA DE VOLUNTARIOS QUE DESEMPEÑAN VARIAS TAREAS, DESDE AYUDAR EN EL ÁREA DE COCINA HASTA CONVERSAR AMENAMENTE CON LOS PACIENTES. EN LA FUNDACIÓN TRABAJAN SOLAMENTE 4 PERSONAS, POR LO CUAL SE APOYAN EN EL VOLUNTARIADO.



FIGURA 2. DIRECTORA DE FUDIS E INTREGANTES DE LA FUNDACIÓN

REFERENCIA TÉCNICA: KAIROS

EL ESTILO DE DISEÑO DE PERSONAJES Y EL USO DE DETALLE DE LOS ESCENARIOS SE INSPIRA EN EL CORTO ANIMADO "KAIROS" HECHO POR "LA CACHETTE" STUDIO.



FIGURA 3. REFERENCIA TÉCNICA: KAIROS

REFERENCIA CONCEPTUAL: THE REWARD

EL CONCEPTO SE INSPIRA EN EL CORTO ANIMADO "THE REWARD" CREADO POR "THE ANIMATION WORKSHOP".



FIGURA 4. REFERENCIA CONCEPTUAL: THE REWARD

TARGET

ESTE CORTO ESTÁ DIRIGIDO A NIÑOS/AS DE 8 A 15 AÑOS; QUE TIENEN COMO FIGURAS HEROICAS A PERSONAJES FICTICIOS DE MARVEL, DC COMICS, ENTRE OTROS.

ESTA ANIMACIÓN MOSTRARÁ QUE LOS HÉROES NO SOLO TIENEN SUPER PODERES Y UNA CAPA, LOS HÉROES VERDADEROS SON AQUELLOS QUE LUCHAN POR SU VIDA, SON REALES Y ESTÁN A NUESTRO ALREDEDOR.

PROMOCIÓN DEL PRODUCTO

EL CORTO ANIMADO ESTÁ DESTINADO SER ENTREGADO A LA "FUNDACIÓN: FUDIS-ALBERGUE DE AMIGOS DEL MUNDO FRENTE AL CÁNCER", QUE DECIDIÓ BRINDAR SU AYUDA DEBIDO A SU MISIÓN COMO ALBERGUE PARA PERSONAS CON CÁNCER, DÁNDOLES APOYO NO SOLO FÍSICO SINO TAMBIÉN EMOCIONAL.



FIGURA 5. LOGO DE LA FUNDACIÓN FUDIS

ADEMÁS, EL CORTO TIENE COMO OBJETIVO PARTICIPAR EN EL FESTIVAL "HOLLY SHORTS" QUE SE DEDICA A PROYECTAR LOS MEJORES CORTOS A NIVEL MUNDIAL EN PLATAFORMAS DE ESPACIO ABIERTO AL PÚBLICO. LAS FECHAS DE ENTREGA SON DE SEPTIEMBRE 2017 HASTA JUNIO 2018. EL CORTO HÉROES ENTRARÍA DENTRO DE LA CATEGORÍA DE "ESTUDIANTE UNIVERSITARIO" .



FIGURA 6. LOGO DEL FESTIVAL HOLLY SHORTS

DESARROLLO DE GUIÓN

EL GUIÓN SIRVE PARA DAR LA IDEA POR ESCRITO ESTABELCIENDO LOS TIEMPOS Y ACCIONES DEL CORTO,

Héroes

Por Ronny Vallejo

1.-Cielo de los Héroes/Exterior/Día

Un lancero está en el piso de rodillas, mientras se levanta apoyándose con su lanza, levanta su cabeza y ve la base de un gran monumento con forma de un caballero. Su mirada continúa en dirección hacia arriba para observar por completo la gran estatua y finalmente exhalar apaciblemente.

2.-Campo de batalla/Exterior/Tarde-Noche

Un campo abierto rodeado por montañas. En él se ve el armamento de varios guerreros caídos.

Dos guerreros: el lancero y una guerrera con espada, pelean contra un monstruo formado por energía oscura con apariencia de serpiente. Corren hacia él para derrotarlo. El guerrero lanza un ataque contra la gran serpiente, pero el monstruo contraataca con una llamarada de energía oscura y es lanzado el ataque dejándolo gravemente herido. Al mismo tiempo, la espada de su compañera empieza a brillar y ella salta para dar el último golpe. A su vez, el monstruo se rodea de energía oscura y se dispone a embestir a la guerrera. Ambos ataques chocan y se crea un gran destello de luz.

3.-Cuarto de hospital/Interior/Día

Una niña (10) abre poco a poco sus ojos, frente a ella, ve a su madre (35) dormida en una silla. Su mirada se dirige hacia a la izquierda. Ve a otro niño pequeño (8) dormido, al pie de la cama de este hay un arco y flecha de plástico. La niña abre sus ojos completamente, su mirada se detiene en la última cama, está vacía y desarreglada, junto a esta hay una lanza de juguete.

La niña con un gorro en su cabeza, suspira y baja su mirada hasta encontrarse con un libro de cuentos que tiene en sus

FIGURA 7, PÁGINA 1 DEL GUIÓN HÉROES,

manos. La niña sonríe, al ver los dibujos dentro de él; en ellos aparece el lancero.

La niña cierra sus ojos. Al abrirlos se abren unas puertas y se ve un pasillo que dirige a una salida. Su madre la espera en la puerta al final del pasaje.

Ahora la niña lleva ropa de civil. Antes de irse, la niña y el niño pequeño gritan y alzan sus manos, mientras sonrien.

La protagonista empieza a correr hacia la salida. Mientras lo hace, su ropa normal va cambiando por la ropa de la guerrera. El niño sonríe, alza su brazo para despedirse y su ropa es la de un guerrero.

FIGURA 8, PÁGINA 2 DEL GUIÓN HÉROES.

PERSONAJES

SON 3 PERSONAJES PRINCIPALES, REPRESENTADOS EN 3 CLASES DE GUERREROS:

- LANCERO
- ARQUERO
- ESPADACHÍN

A SU VEZ ESTOS 3 GUERREROS, MUESTRAN LAS 3 RUTAS PARA LAS PERSONAS CON CÁNCER:

- 1) **AQUELLOS QUE SE HAN IDO**
- 2) **AQUELLOS QUE SIGUEN LUCHANDO**
- 3) **AQUELLOS QUE HAN VENCIDO**

TAMAÑO

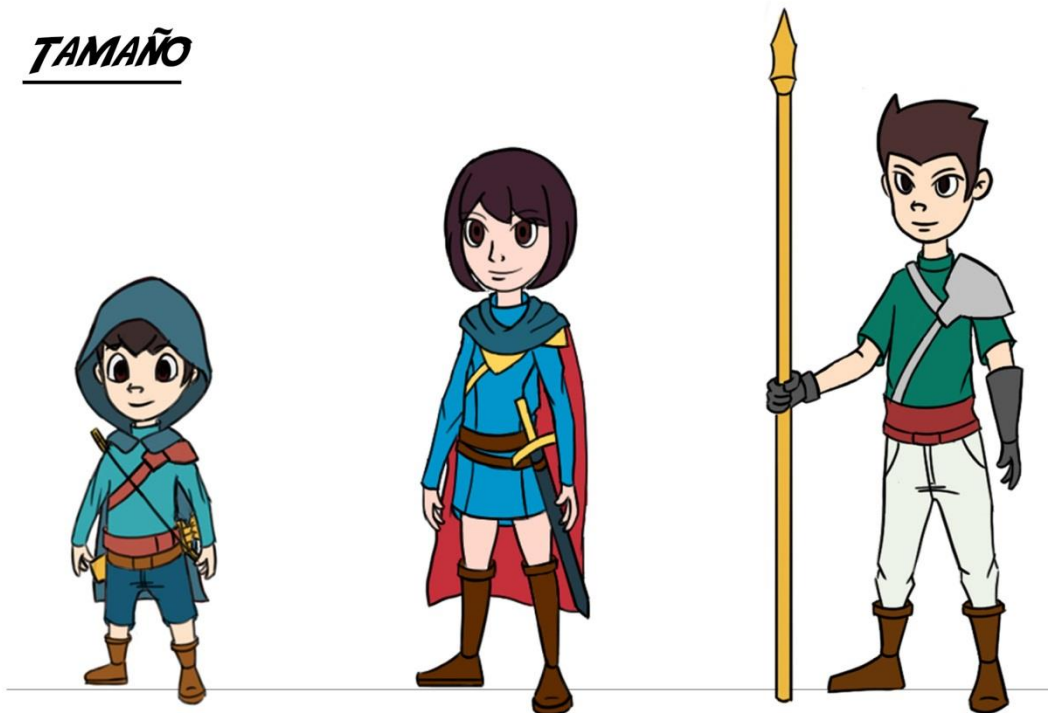


FIGURA 9. COMPARACIÓN DE TAMAÑOS.

BLANCO Y NEGRO



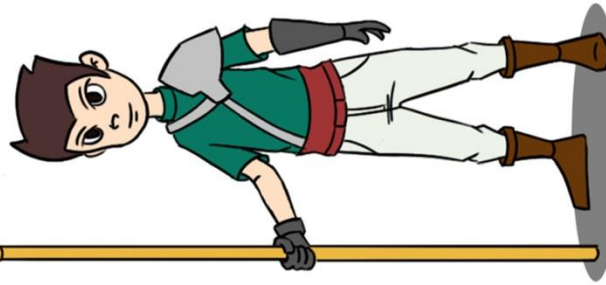
FIGURA 10. PERSONAJES BLANCO Y NEGRO.

SILUETA



FIGURA 11. PERSONAJES SILUETA.

FICHA DE PERSONAJE



NOMBRE: ATHAN
EDAD: 10 AÑOS
PESO: 9 KG
TALLA: 75 CM
ACTITUD: PROTECTOR Y TRANQUILO

DESCRIPCIÓN: ES UN NIÑO DE 10 AÑOS, ES EL PRIMERO EN LLEGAR AL CIELO DE LOS HÉROES, A PESAR DE SER EL MÁS FUERTE, ES EL QUE MÁS SE PREOCUPA POR SUS AMIGOS. SU GRAN CORAZÓN Y VALOR, LE DIERON UN LUGAR JUNTO A LOS HÉROES.

FIGURA 12. PERSONAJE PRINCIPAL, ATHAN.

CHARACTER PACK

ESTUDIO DE PERSONAJE

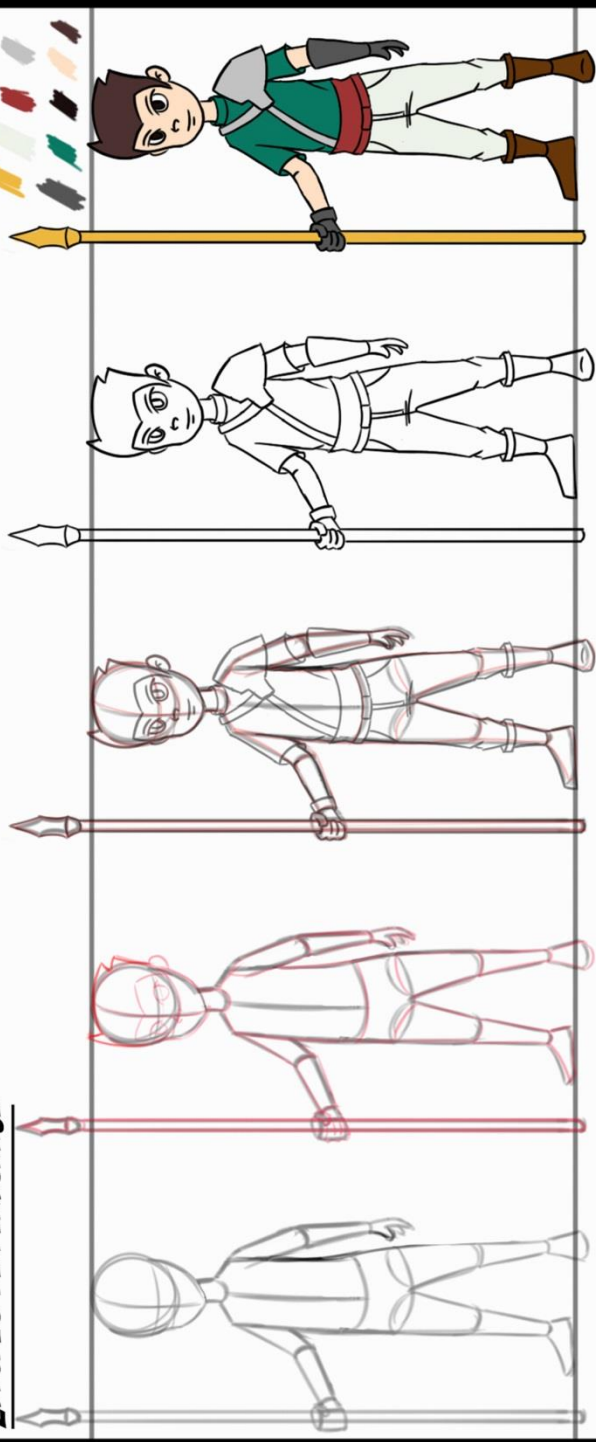


FIGURA 13. PERSONAJE PRINCIPAL, ESTUDIO DE PERSONAJE ATHAN.

CHARACTER PACK

TURN AROUND

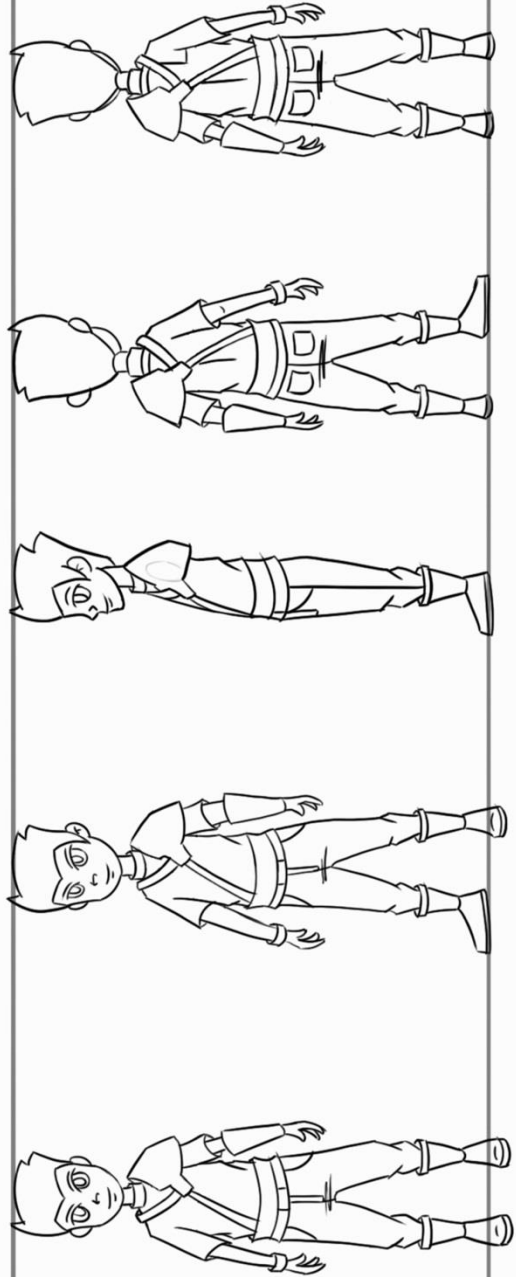


FIGURA 14. PERSONAJE PRINCIPAL, TURN AROUND ATHAN.

CHARACTER PACK

EXPRESIONES

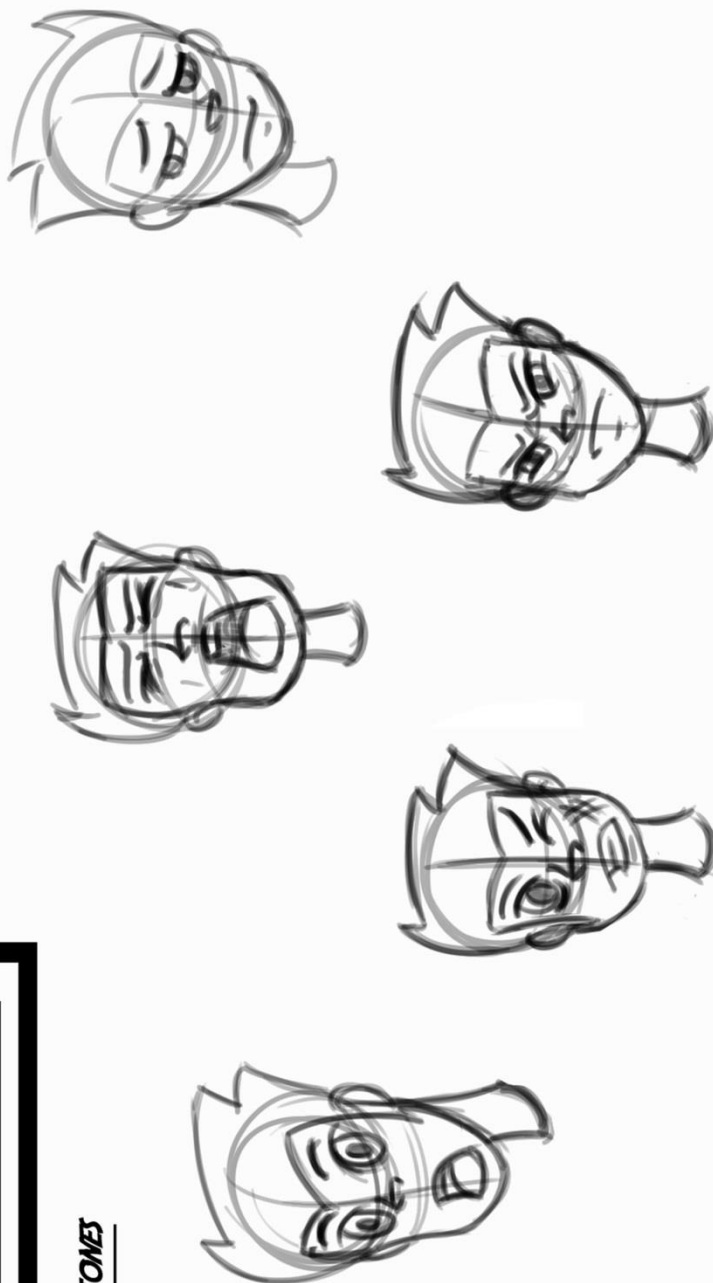


FIGURA 15. PERSONAJE PRINCIPAL, EXPRESIONES ATHAN.

CHARACTER PACK

POSES

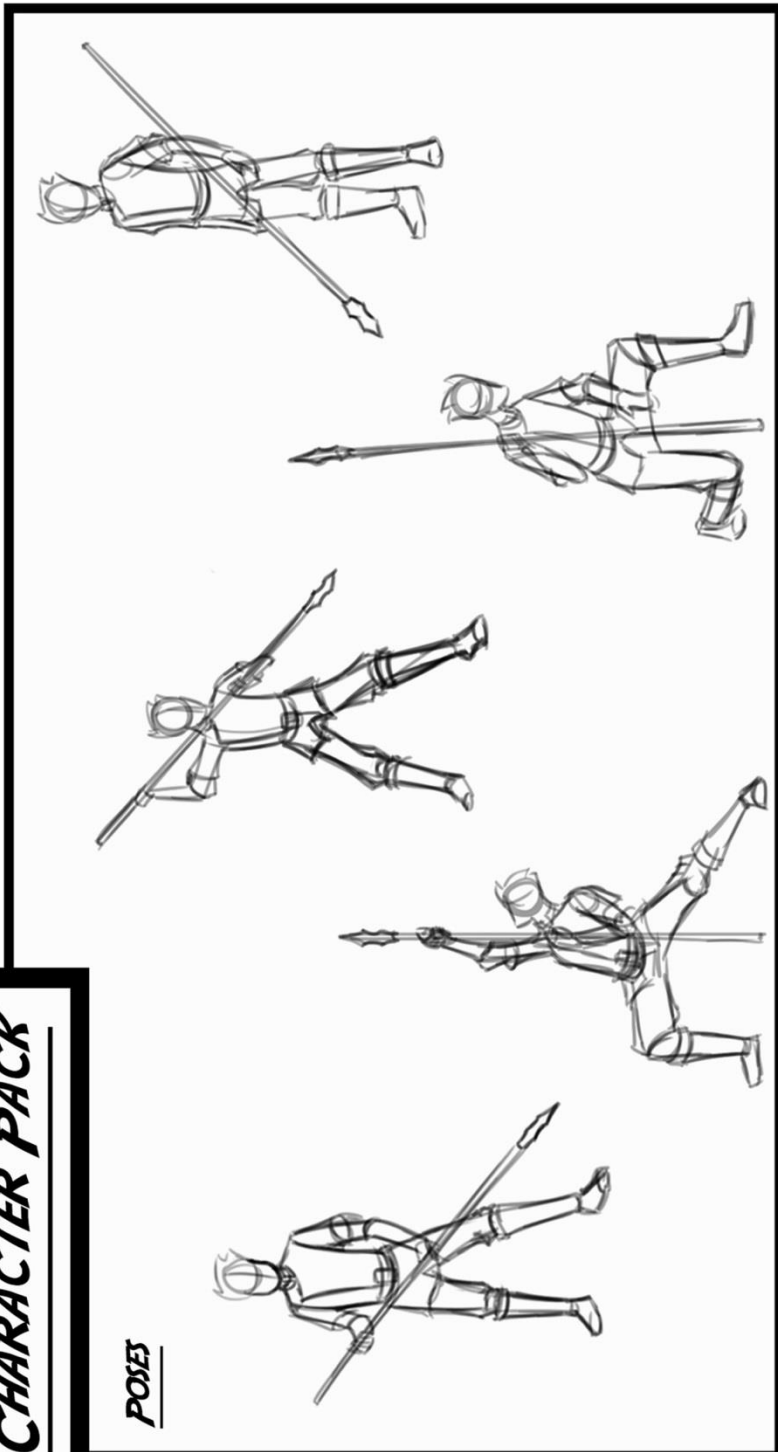
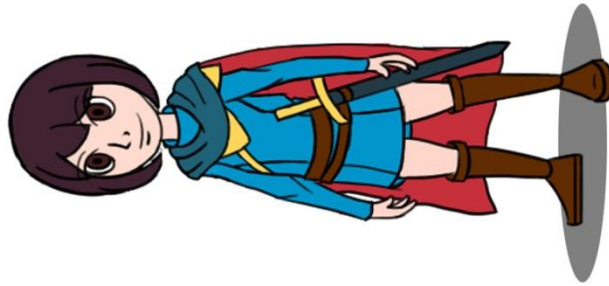


FIGURA 16. PERSONAJE PRINCIPAL, POSES ATHAN.

FICHA DE PERSONAJE



NOMBRE: IRIS

EDAD: 8 AÑOS

PESO: 8 KG

TALLA: 70 CM

ACTITUD: VALEROSA Y IMPETUOSA

DESCRIPCIÓN: ES UNA NIÑA DE 8 AÑOS, MUY VALIENTE. CUANDO LOS DEMÁS CAEN, ELLA SIGUE DE PIE. TIENE UNA GRAN INICIATIVA, PERO A SU VEZ ES ALGO IMPRUDENTE EN SUS ACCIONES. LA GUERRERA MÁS FUERTE, LOGRÓ DERROTAR A SU MAYOR ENEMIGO.

FIGURA 17. PERSONAJE PRINCIPAL, IRIS.

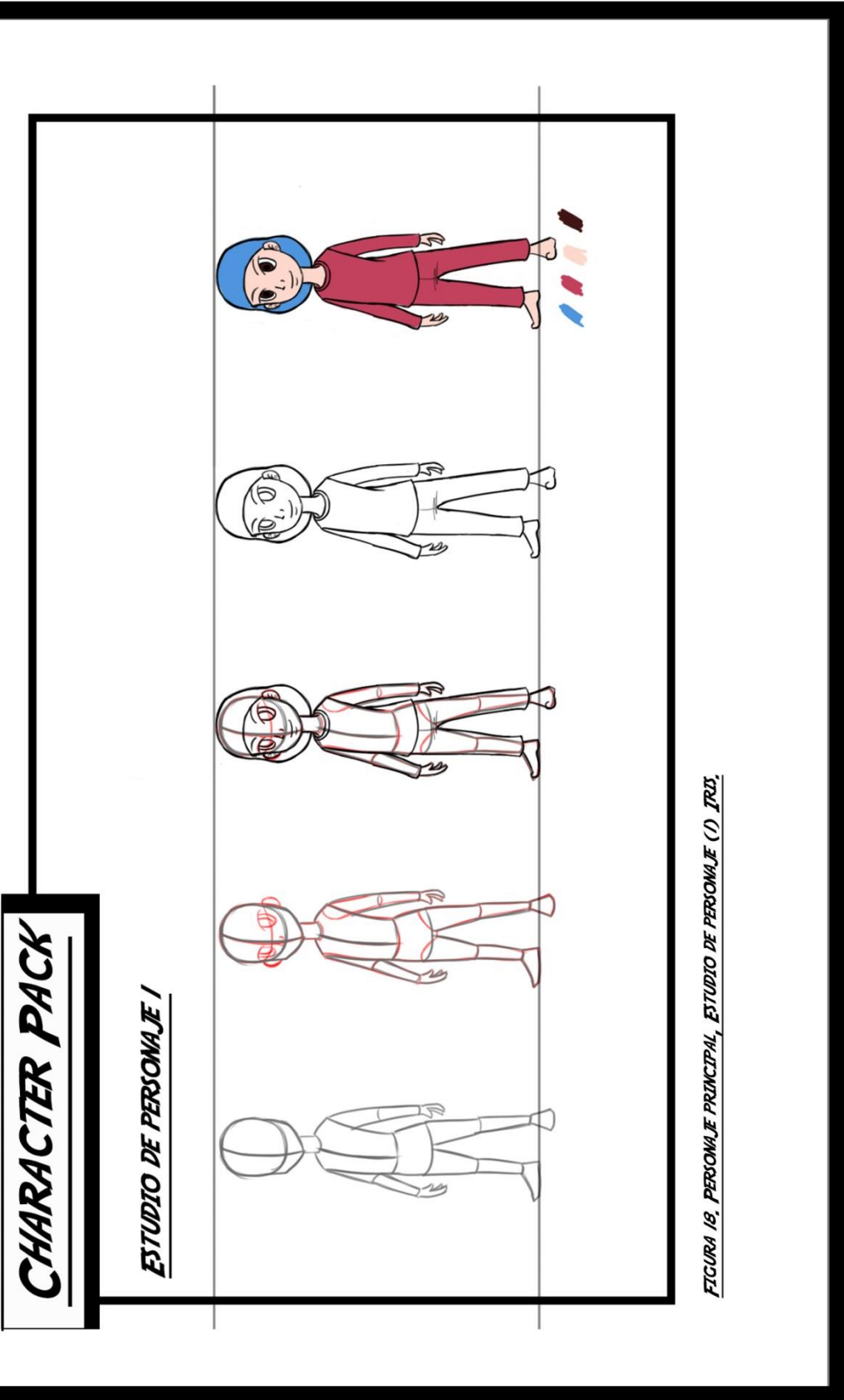


FIGURA 18. PERSONAJE PRINCIPAL, ESTUDIO DE PERSONAJE (1) IRIS.

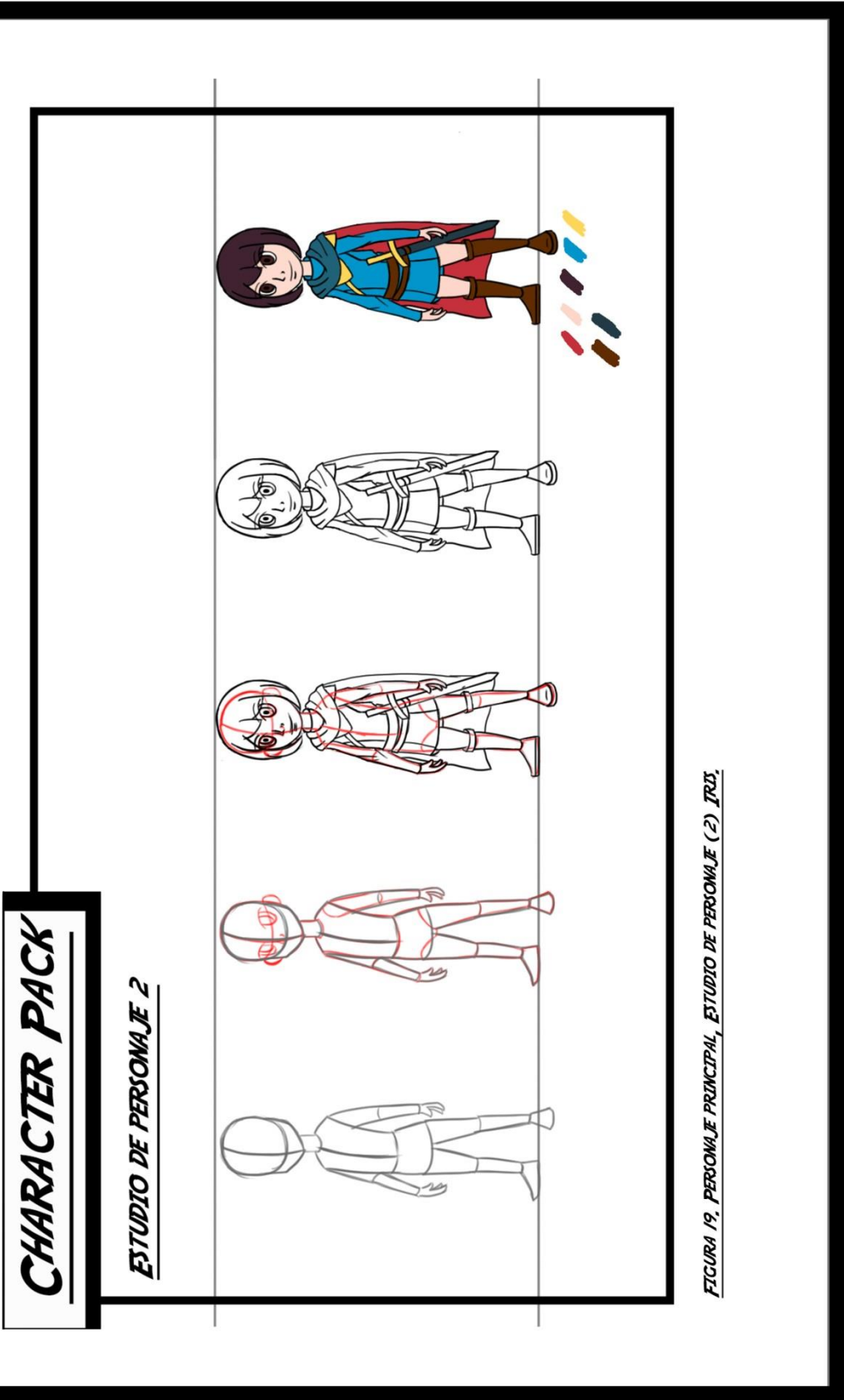


FIGURA 19. PERSONAJE PRINCIPAL, ESTUDIO DE PERSONAJE (2), IRIS.

CHARACTER PACK

TURN AROUND

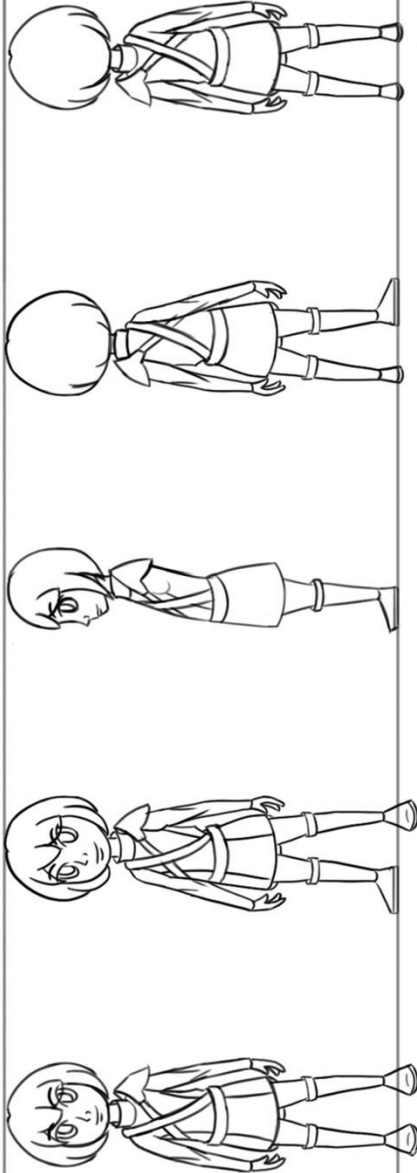


FIGURA 20. PERSONAJE PRINCIPAL, TURN AROUND IR21.

CHARACTER PACK

EXPRESIONES



FIGURA 21. PERSONAJE PRINCIPAL, EXPRESIONES (1) IRIS.

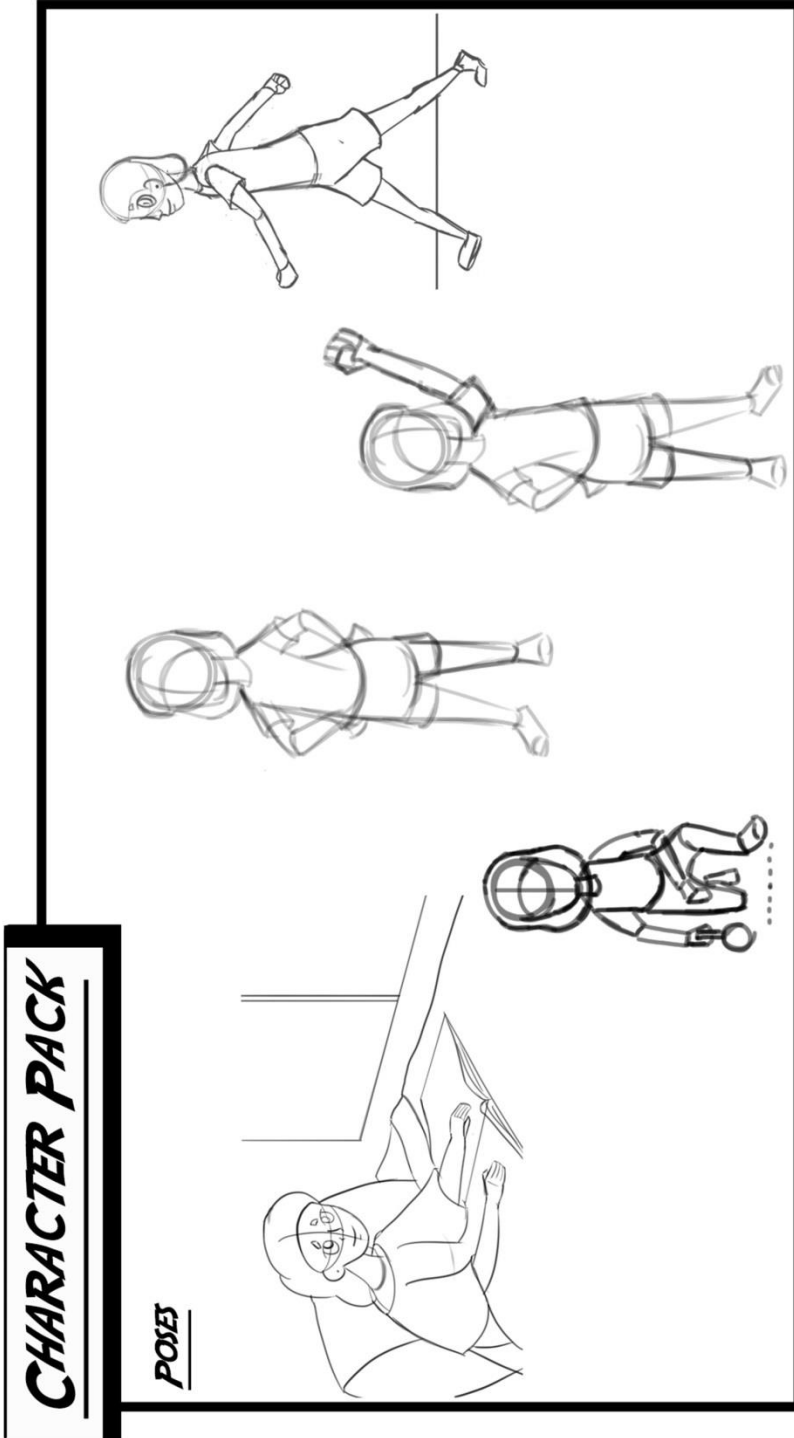


FIGURA 22. PERSONAJE PRINCIPAL, POSE (1) IROS.

CHARACTER PACK

EXPRESIONES

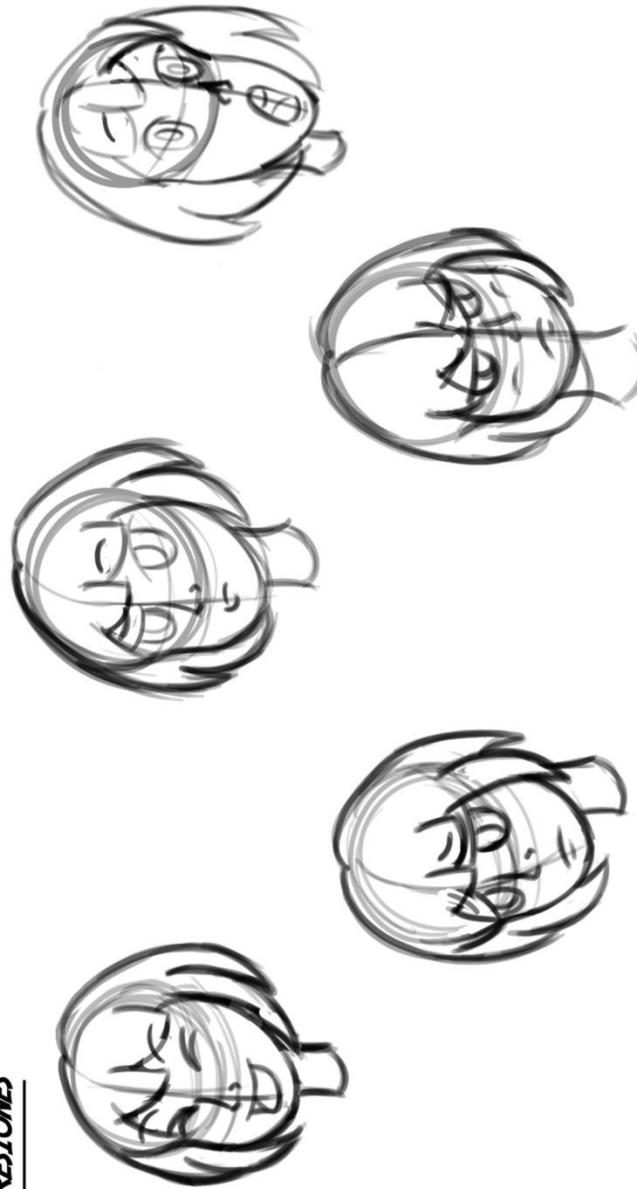


FIGURA 23. PERSONAJE PRINCIPAL, EXPRESIONES (2). IRD.

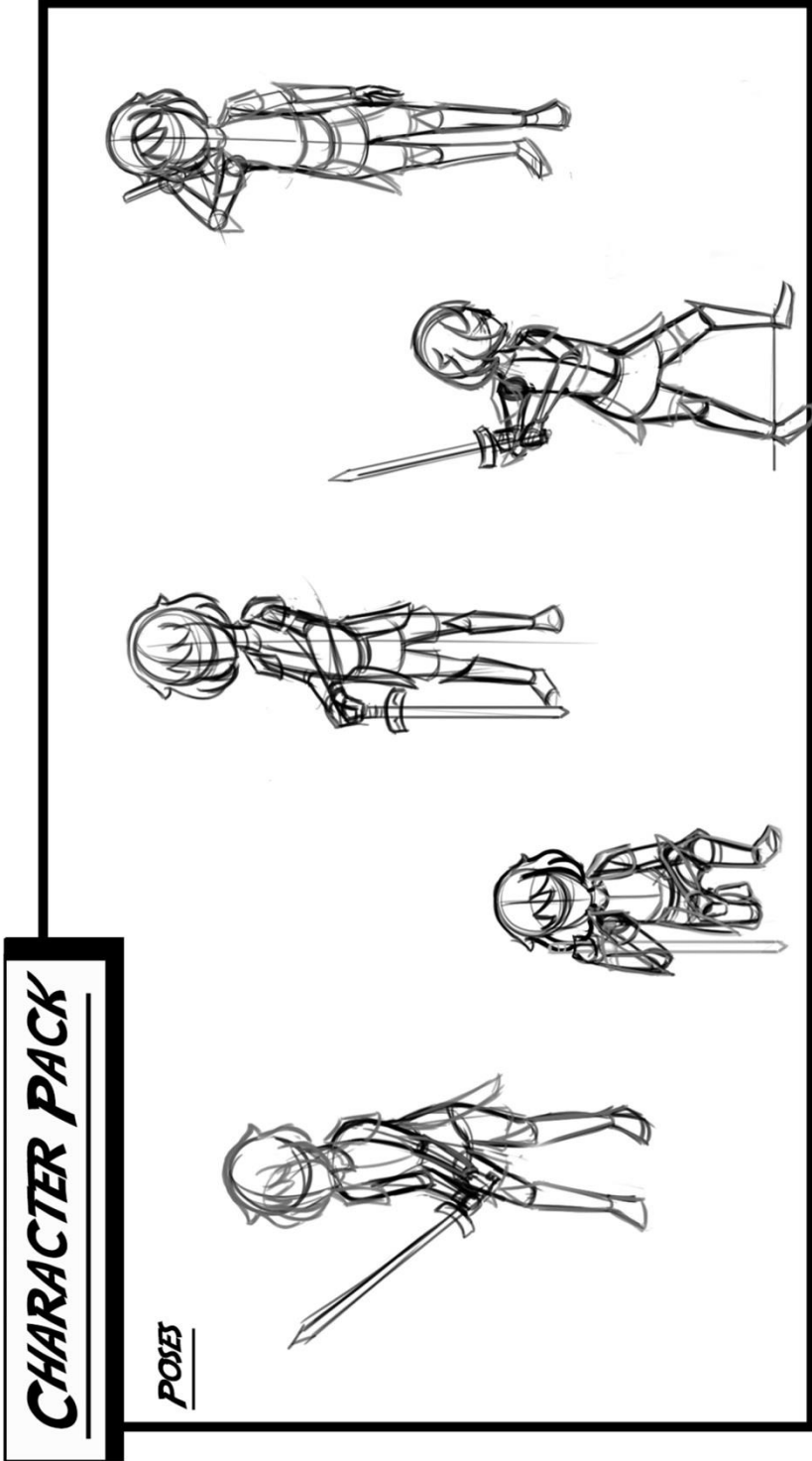


FIGURA 24. PERSONAJE PRINCIPAL, POSES (2) JRS.

FICHA DE PERSONAJE



NOMBRE: LLUC
EDAD: 6 AÑOS
PESO: 7 KG
TALLA: 65 CM
ACTITUD: ALEGRE Y VALEROSO

DESCRIPCIÓN: ES UN NIÑO DE 6 AÑOS, ES EL MÁS PEQUEÑO DEL GRUPO, SIN EMBARGO, NO ES ALGUIEN QUE SE ACOBARDA, SIEMPRE ESTÁ DISPUESTO A LUCHAR JUNTO CON SUS AMIGOS.

FIGURA 25. PERSONAJE PRINCIPAL, LLUC.

CHARACTER PACK

ESTUDIO PERSONAJE

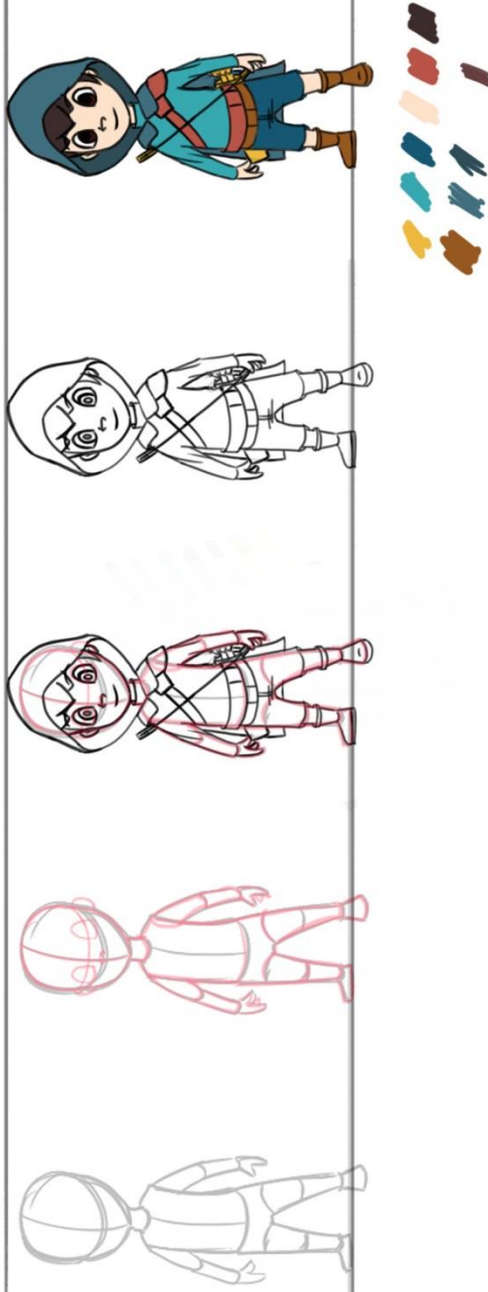


FIGURA 26. PERSONAJE PRINCIPAL, ESTUDIO DE PERSONAJE (D) LLUC

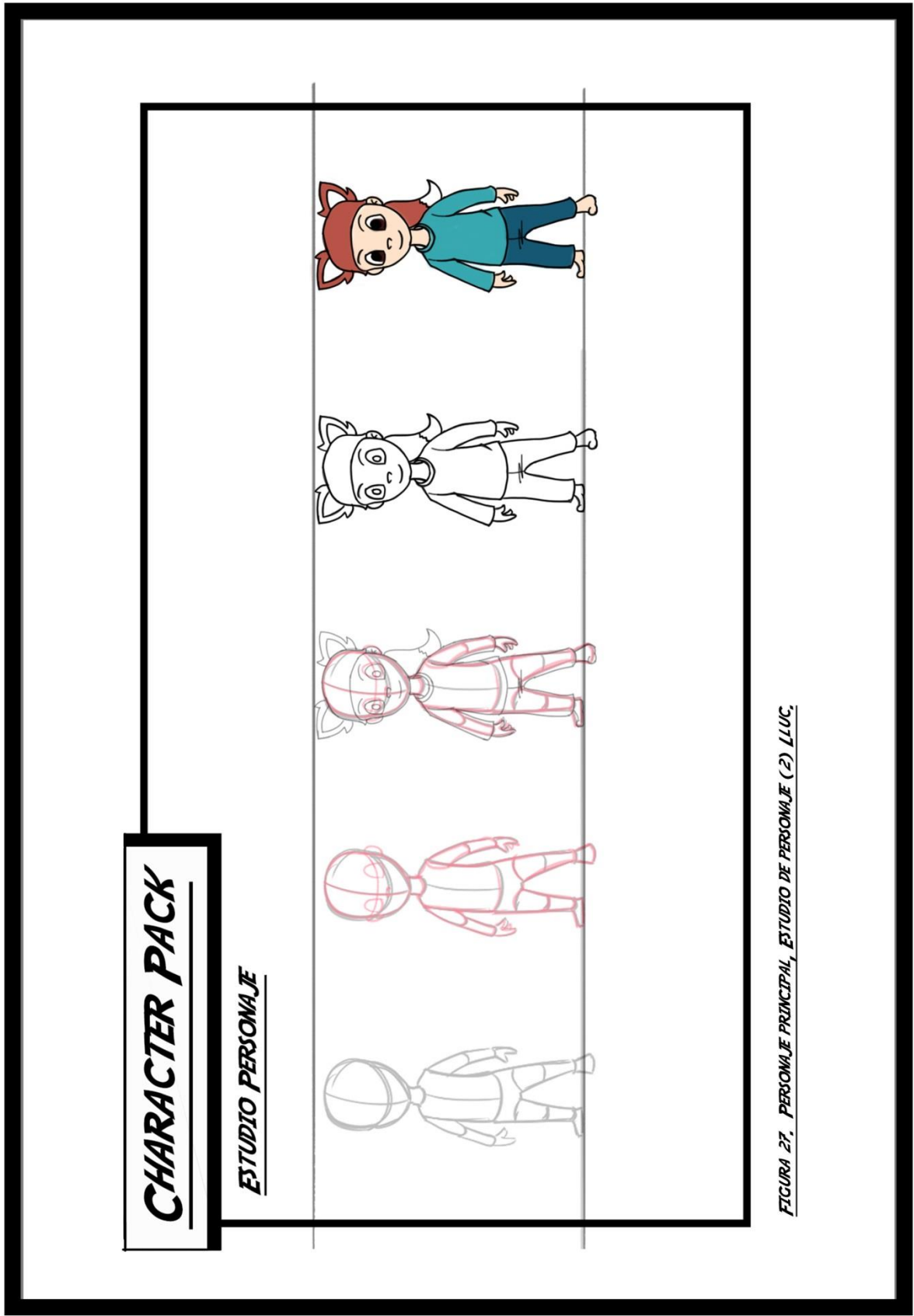


FIGURA 27. PERSONAJE PRINCIPAL, ESTUDIO DE PERSONAJE (2) LLUC.

CHARACTER PACK

TURN AROUND

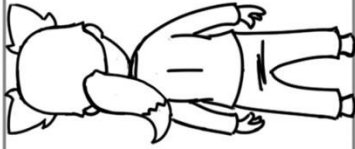
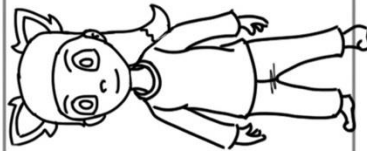
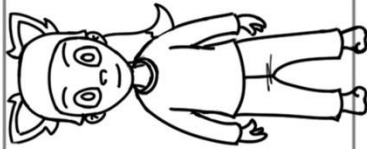


FIGURA 29. PERSONAJE PRINCIPAL, TURN AROUND LLUC.

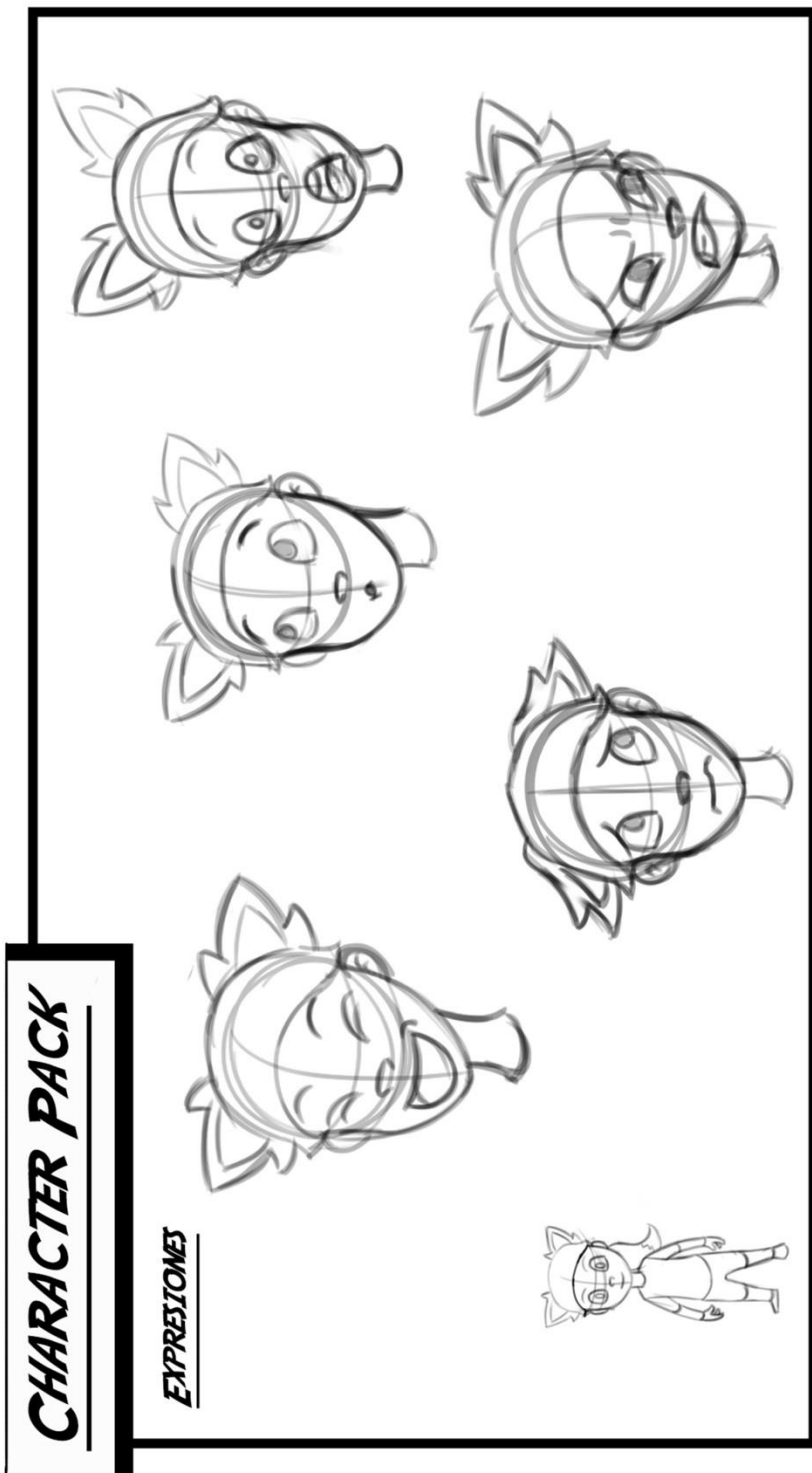


FIGURA 29. PERSONAJE PRINCIPAL, EXPRESIONES LLUC.

CHARACTER PACK

POSES

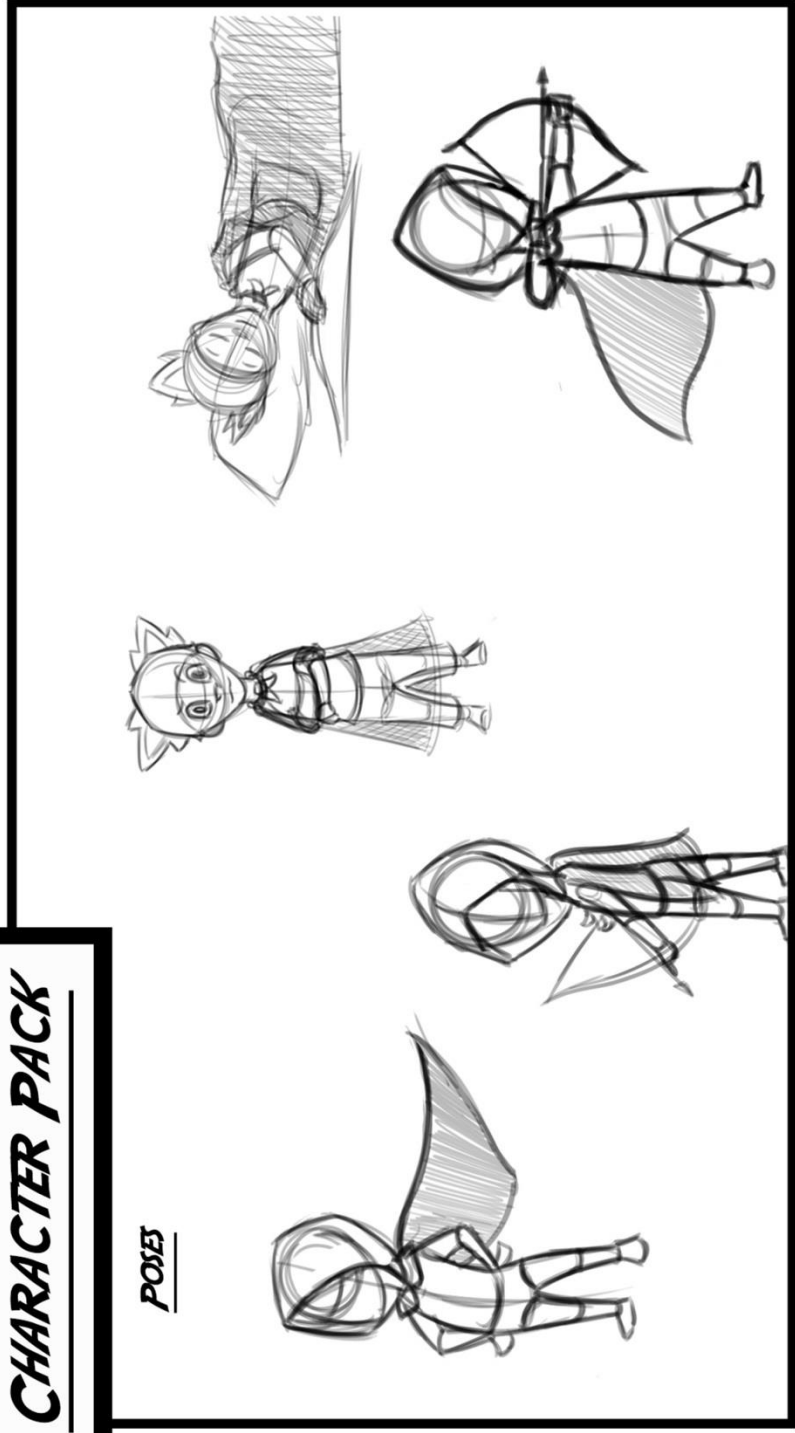


FIGURA 30. PERSONAJE PRINCIPAL, POSES LLUC.

PERSONAJES SECUNDARIOS

ESTE PERSONAJE ESTÁ DISEÑADO PARA MOSTRAR EL APOYO FAMILIAR.

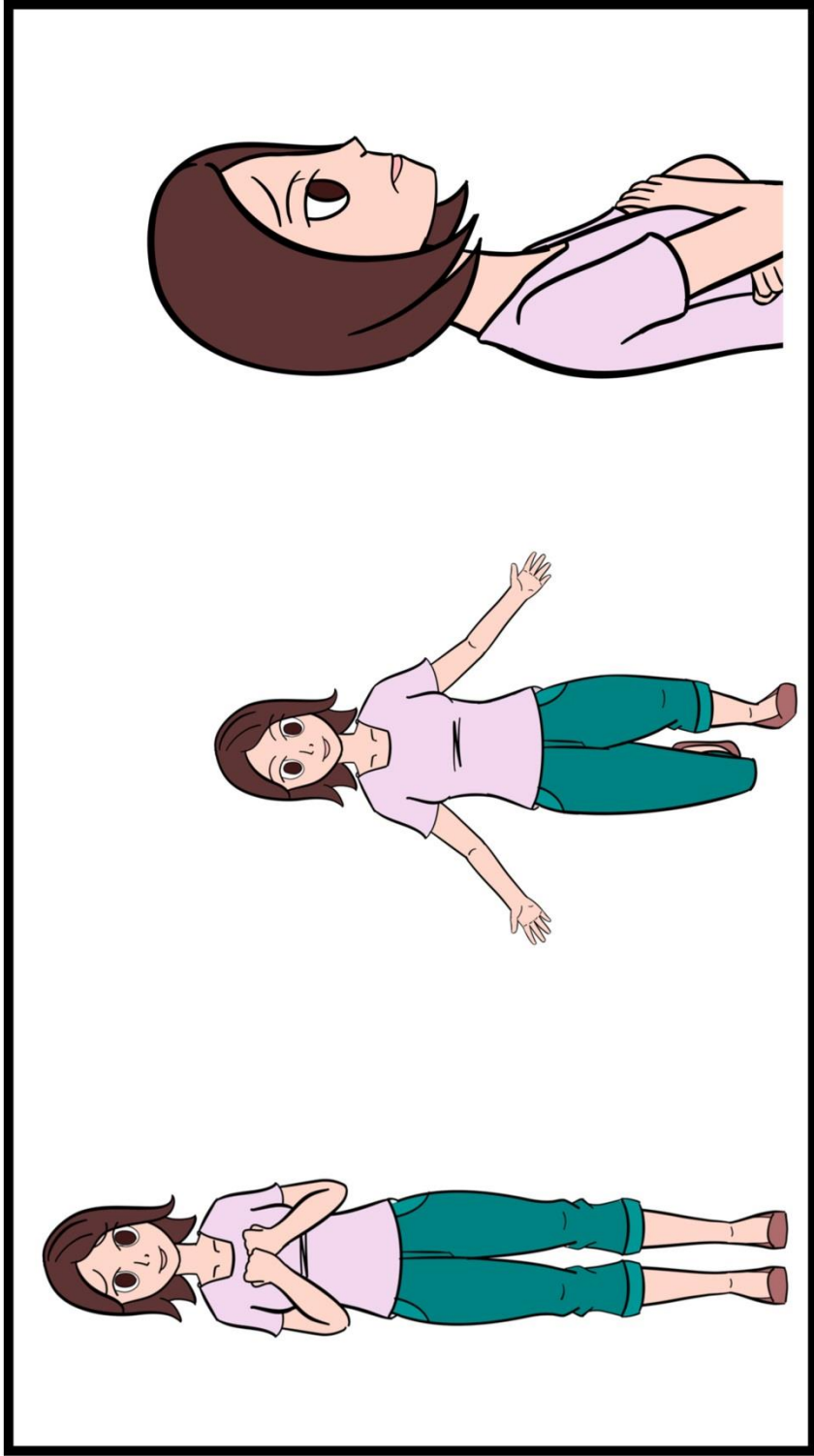


FIGURA 31. PERSONAJES SECUNDARIOS, MAMÁ.

PERSONAJES SECUNDARIOS

ESTE PERSONAJE ESTÁ DISEÑADO PARA SIMBOLIZAR EL CÁNCER.

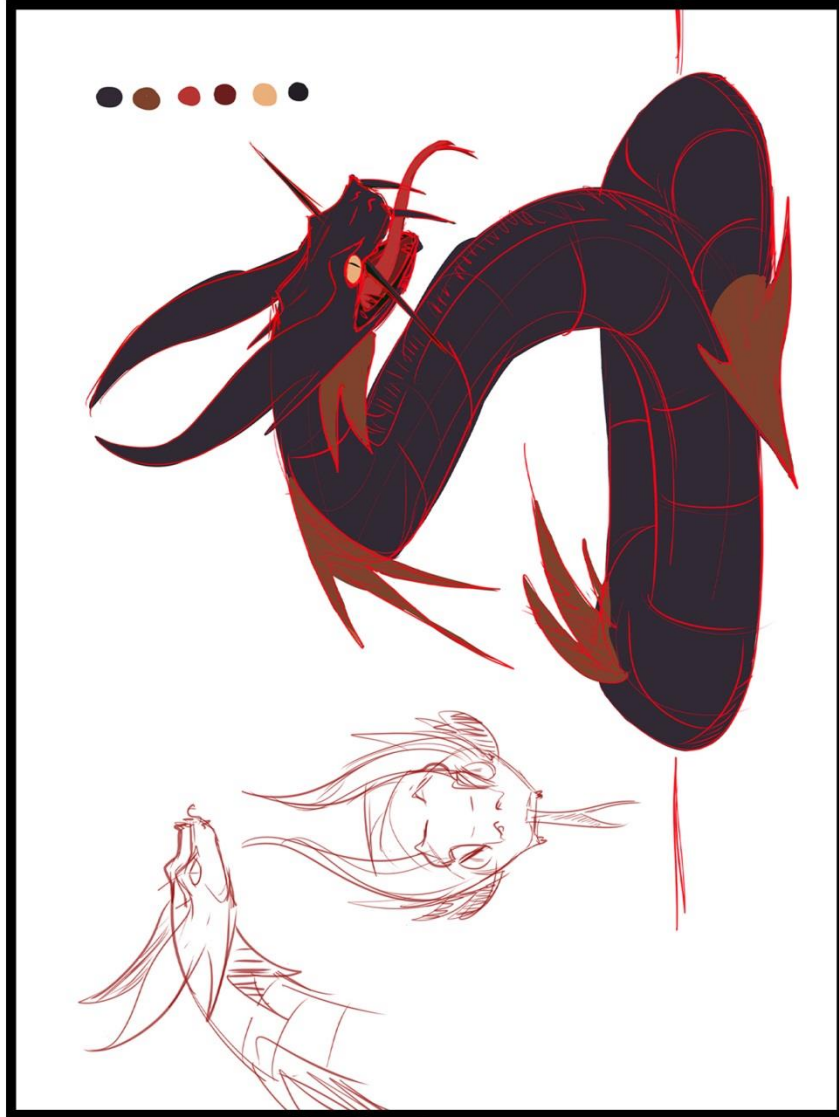


FIGURA 3.2. PERSONAJES SECUNDARIOS, MONSTRUO SERPIENTE.

CONCEPT ART

EL DISEÑO DE CONCEPT ART SIRVE PARA CREAR EL AMBIENTE O ATMÓSFERA DE LOS ESCENARIOS ANTES DE SU ARTE FINAL,



FIGURA 33 CONCEPT ART 1, CIELO DE LOS HÉROES,



FIGURA 34, CONCEPT ART 2, CAMPO DE BATALLA,

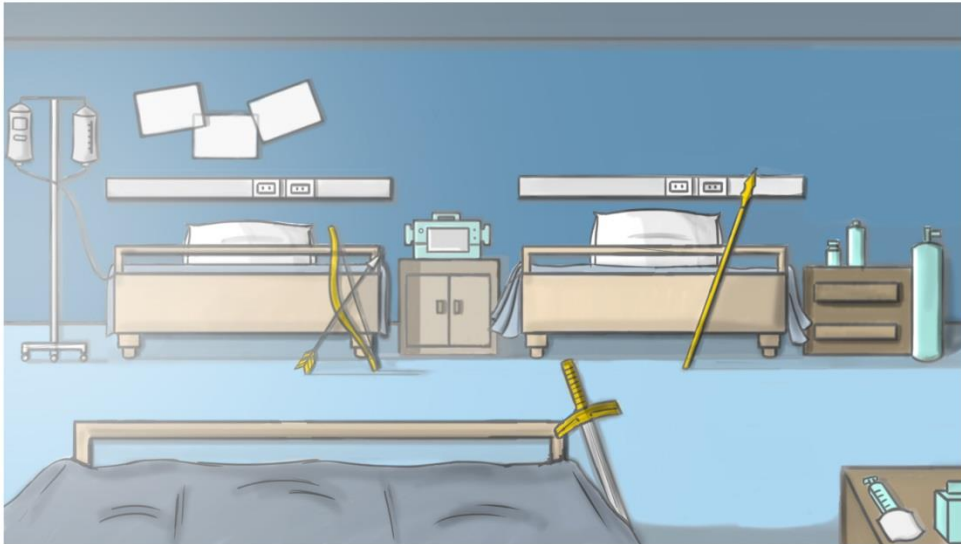


FIGURA 35. CONCEPT ART 3, CUARTO HOSPITAL.



FIGURA 36. CONCEPT ART 4, PASILLO HOSPITAL.

BACKGROUNDS

TODOS LOS FONDOS FUERON HECHOS EN PHOTOSHOP CC, LA ILUMINACIÓN NO MUESTRA LA VERSIÓN FINAL DEL RENDER DEL PROYECTO,



FIGURA 37, BOCETO, CAMPO DE BATALLA.

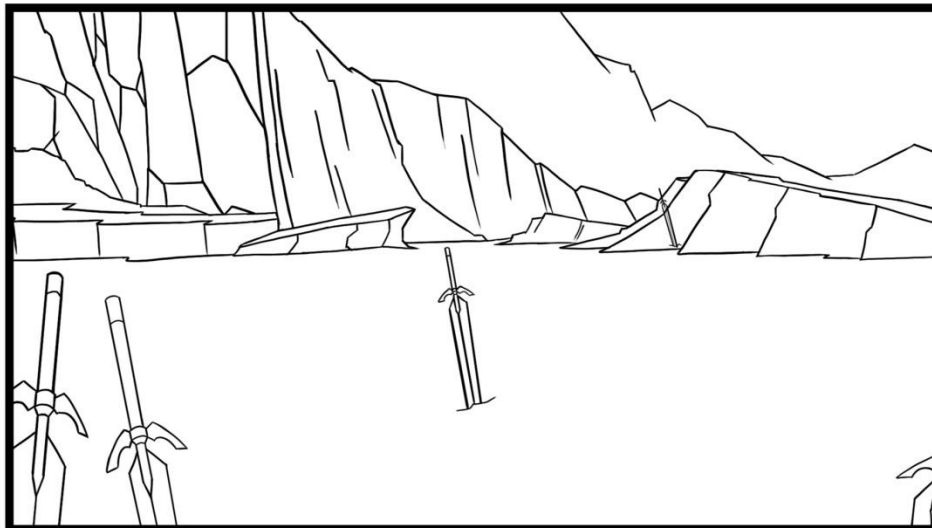


FIGURA 38, LINEART, CAMPO DE BATALLA.

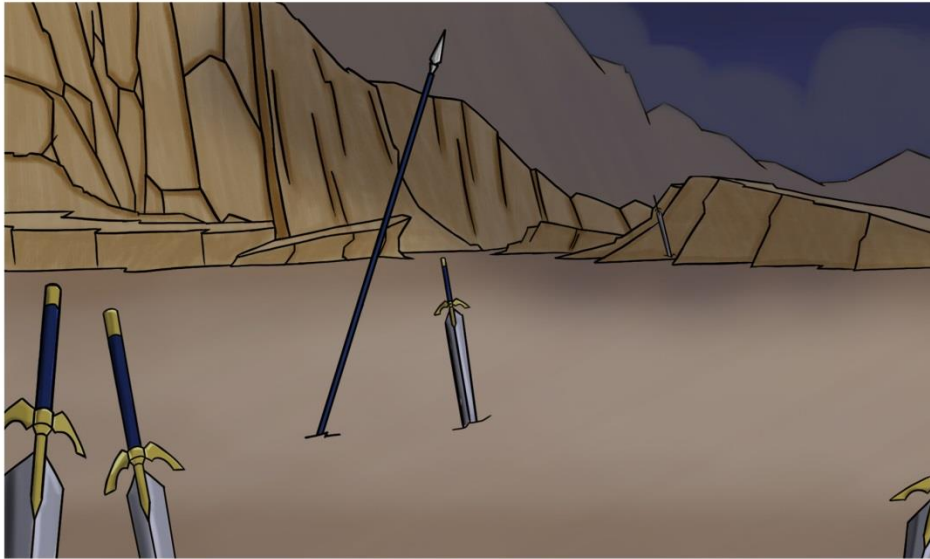


FIGURA 39. COLOR, CAMPO DE BATALLA.

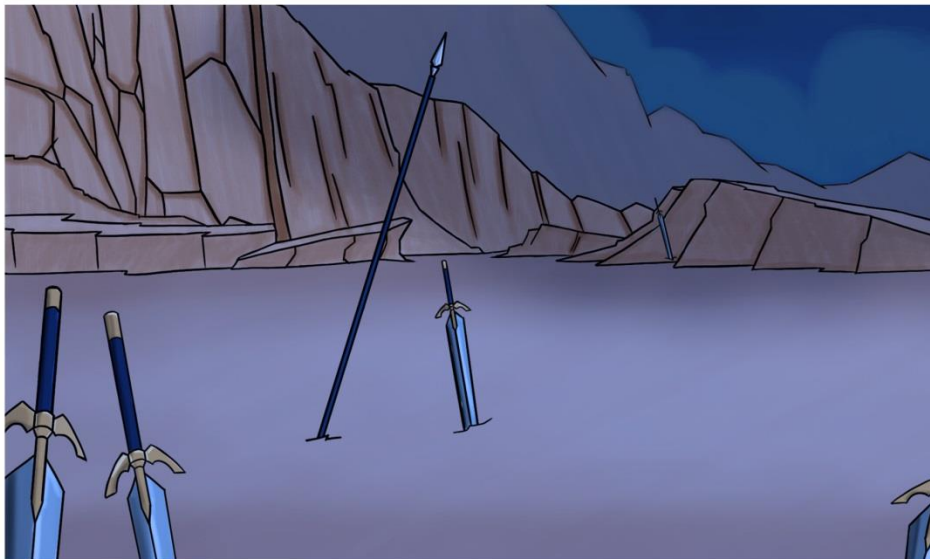


FIGURA 40. CAMBIO DE COLOR, CAMPO DE BATALLA.

GUIÓN VISUAL

A TRAVÉS DE ESTA ETAPA SE LOGRA VISUALIZAR UN BORRADOR DEL CORTO ANIMADO.

STORYBOARD

Animación Digital
COCOA-USFQ

PRODUCCIÓN **HEROES**

HOJA **1**







PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO
PP					PE					PG				
														
<p>ACCION/SONIDO</p> <p>Lancero esta en el suelo de rodillas. -PP</p>					<p>ACCION/SONIDO</p> <p>Lancero se levanta Sfx: Aplausos y empieza voz an off. -PE</p>					<p>ACCION/SONIDO</p> <p>Monumento de los héroes Sfx: Fin aplausos y voz en off. -PG</p>				
PMC					PG					PG				
														
<p>ACCION/SONIDO</p> <p>Lancero de pie y mira hacia arriba -PMC</p>					<p>ACCION/SONIDO</p> <p>Nubes cubren el monumento. -PG - Zoom in - Blur nubes y monumento</p>					<p>ACCION/SONIDO</p> <p>Campo de batalla, hay armamento de guerreros caídos. -PG</p>				

FIGURA 41 STORYBOARD DE HEROES HOJA 1.

STORYBOARD

PRODUCCIÓN **HEROES** HOJA 2

Animación Digital
COCOA-USFQ

<table border="1"> <tr><th>PLANO</th><th>TIEMPO</th><th>ESCUENA</th><th>BG</th><th>CAMPO</th></tr> <tr><td>PLANO</td><td>TIEMPO</td><td>ESCUENA</td><td>BG</td><td>CAMPO</td></tr> </table>	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO	<table border="1"> <tr><th>PLANO</th><th>TIEMPO</th><th>ESCUENA</th><th>BG</th><th>CAMPO</th></tr> <tr><td>PLANO</td><td>TIEMPO</td><td>ESCUENA</td><td>BG</td><td>CAMPO</td></tr> </table>	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO	<table border="1"> <tr><th>PLANO</th><th>TIEMPO</th><th>ESCUENA</th><th>BG</th><th>CAMPO</th></tr> <tr><td>PLANO</td><td>TIEMPO</td><td>ESCUENA</td><td>BG</td><td>CAMPO</td></tr> </table>	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO
PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO																												
PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO																												
PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO																												
PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO																												
PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO																												
PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO																												
<p>- Tanco</p> <table border="1"> <tr><th>PLANO</th><th>TIEMPO</th><th>ESCUENA</th><th>BG</th><th>CAMPO</th></tr> <tr><td>PLANO</td><td>TIEMPO</td><td>ESCUENA</td><td>BG</td><td>CAMPO</td></tr> </table>	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO	<p>ACCION/SONIDO</p> <p>Los guerreros están en posición de combate.</p> <p>- Picado - Fin punto</p>	<p>ACCION/SONIDO</p> <p>Monstruo de energía oscura, listo para atacar</p> <p>- Contrapicado</p>																				
PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO																												
PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO																												
<table border="1"> <tr><th>PLANO</th><th>TIEMPO</th><th>ESCUENA</th><th>BG</th><th>CAMPO</th></tr> <tr><td>PLANO</td><td>TIEMPO</td><td>ESCUENA</td><td>BG</td><td>CAMPO</td></tr> </table>	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO	<table border="1"> <tr><th>PLANO</th><th>TIEMPO</th><th>ESCUENA</th><th>BG</th><th>CAMPO</th></tr> <tr><td>PLANO</td><td>TIEMPO</td><td>ESCUENA</td><td>BG</td><td>CAMPO</td></tr> </table>	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO	<table border="1"> <tr><th>PLANO</th><th>TIEMPO</th><th>ESCUENA</th><th>BG</th><th>CAMPO</th></tr> <tr><td>PLANO</td><td>TIEMPO</td><td>ESCUENA</td><td>BG</td><td>CAMPO</td></tr> </table>	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO
PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO																												
PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO																												
PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO																												
PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO																												
PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO																												
PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO																												
<p>ACCION/SONIDO</p> <p>Guerreros comienzan a atacar y salen de escena</p> <p>- PE</p>	<p>ACCION/SONIDO</p> <p>El monstruo ataca y el lancero se tiene al ataque.</p> <p>- PM</p>	<p>ACCION/SONIDO</p> <p>El lancero es atacado por el fuerte ataque del monstruo. Entra y sale de cuadro.</p> <p>- PG</p>																														

FIGURA 42. STORYBOARD DE HEROES HOJA 2

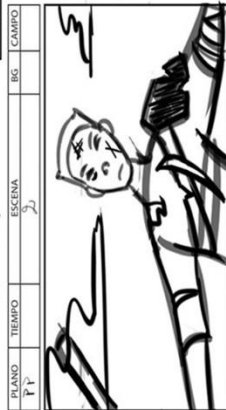
STORYBOARD

Animación Digital
COCA-LSFQ

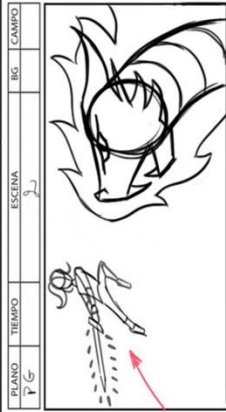
PRODUCCIÓN

HEROES

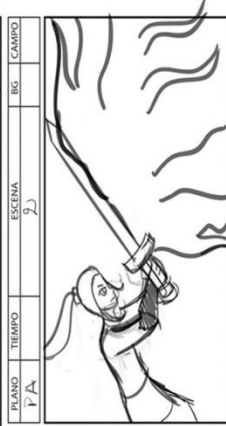
HOJA 3



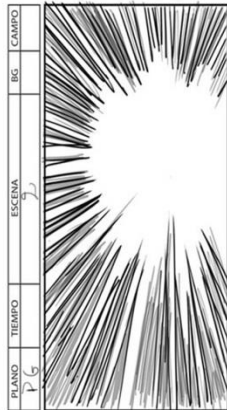
ACCION/SONIDO
El lanexo es gravemente herido.
-PP



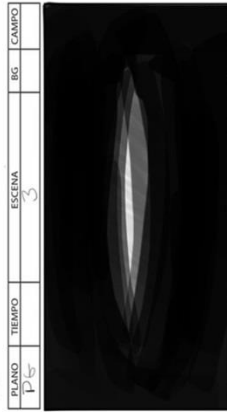
ACCION/SONIDO
Grueneva entra a cuadro saltando, su espada empieza a brillar. El monstruo ataca simultáneamente.
-PG



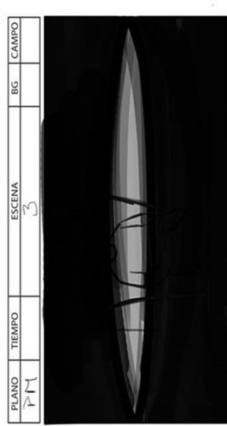
ACCION/SONIDO
El ataque de ambos comandantes chocan
-PA



ACCION/SONIDO
Gran destello de luz (Fondo a blanco)
-PG



ACCION/SONIDO
Pendientes, la niña está desparatando (Fondo negro con blur) - Sfx: Aves, aules
-PG



ACCION/SONIDO
La niña abre poco a poco los ojos. Su mirada está formada frente a ella.
-PM

FIGURA 43 STORYBOARD DE HEROES HOJA 3

STORYBOARD

Animación Digital

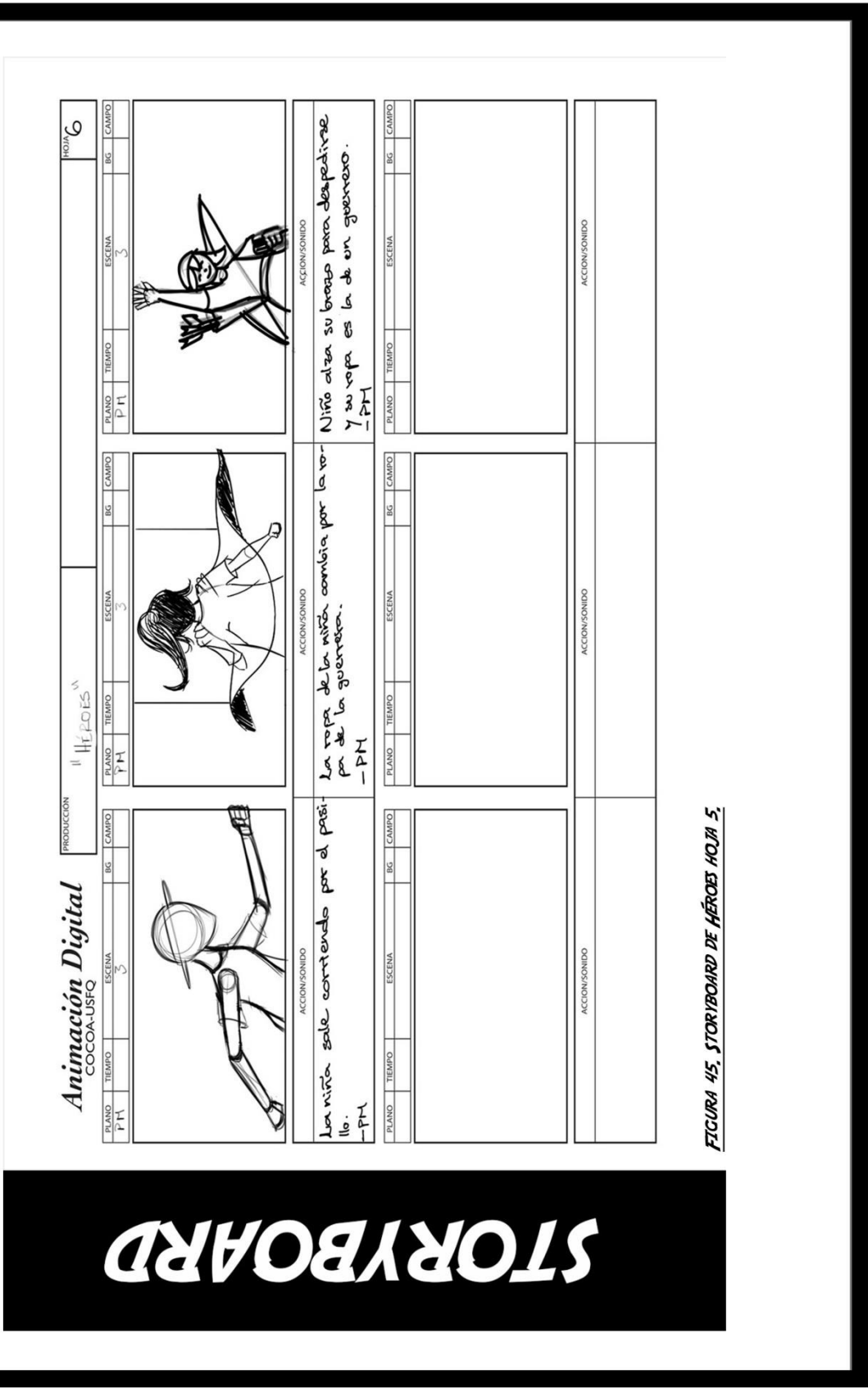
COCOA-USFQ

PRODUCCIÓN II HÉROES

HOJA 5

PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO
PPP		3			PPP		3			Pt		3		
Niña cierra sus ojos.					Niña abre sus ojos.					Empiezan a abrir las puertas de un pasillo.				
-PPP					-PPP					-PG				
PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO	PLANO	TIEMPO	ESCUENA	BG	CAMPO
PG		3			PM		3			PA		3		
Las puertas se abren completamente. La niña está junto a otro niño. La mamá de la niña está esperando al final del pasillo.					Los niños alzan sus manos y gritan de felicidad.					La niña empieza a correr y sale de cuadro.				
-PG					-PM					-PA				

FIGURA 44. STORYBOARD DE HÉROES HOJA 4.



Animación Digital

COCOA-USFO

PRODUCCION

HÉROES

HOJA 6

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PH		3		

ACCION/SONIDO

Una niña sale corriendo por el país. llo. -PH

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO

ACCION/SONIDO

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PH		3		

ACCION/SONIDO

La ropa de la niña cambia por la ropa de la guerra. -PH

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO

ACCION/SONIDO

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO
PH		3		

ACCION/SONIDO

Niño alza su brazo para despedirse y su ropa es la de un guerrero. -PH

PLANO	TIEMPO	ESCENA	BG	CAMPO

ACCION/SONIDO

STORYBOARD

FIGURA 45. STORYBOARD DE HÉROES HOJA 5.

ANIMATIC

EL ANIMATIC SE BASÓ EN LOS PLANOS DEL STORYBOARD Y SIRVIÓ PARA PODER ESTABLECER LOS TIEMPOS DE DURACIÓN DE CADA ESCENA Y ACCIÓN.



FIGURA 46. FRAMES DEL ANIMATIC DE HÉROES I.

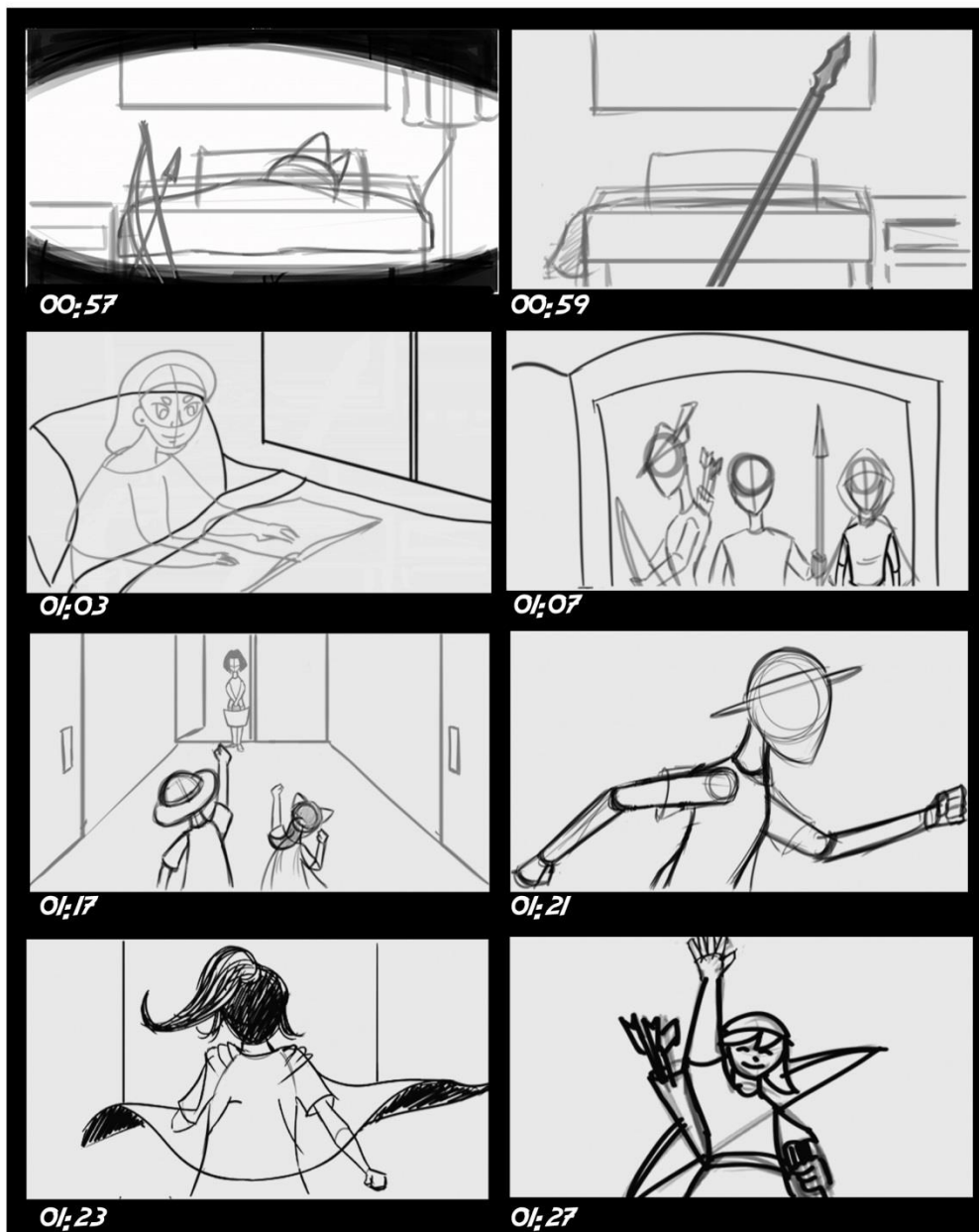


FIGURA 47. FRAMES DEL ANIMATIC DE HÉROES HOJA 2.

CROMORAMA DE PRODUCCIÓN

EL CRONOGRAMA PERMITE ESTABLECER UN COMPROMISO DE TRABAJO ENTRE EL ESTUDIANTE Y EL TUTOR DE PROYECTO DE TITULACIÓN. ADEMÁS PROPORCIONA UNA IDEA DEL TIEMPO QUE SE VA USAR PARA CADA ETAPA DE PRODUCCIÓN.

ÁREA DE TRABAJO	TRABAJO	CORRECCIONES	SEMANAS	DIA ENTREGA
Arte y Animación	Pencil test: Escena 1 Personaje: "Guerrero"		16 Oct - 29 Oct	31 Oct
	Pencil test: Escena 2 Personaje: "Guerrero"			
	Pencil test: Escena 2 Efecto: Rayo/Humo			
	Pencil test: Escena 3 Personaje: "niña/cama hospital"		30 Oct - 12 nov	14-Nov
	Pencil test: Escena 4 Personaje: "niña/salida hospital"			
	Pencil test: Escena 3 Efecto: Parpadeo		13 nov - 26 nov	28-Nov
	Pencil test: Escena 2 Personaje: "Guerrero"			
	Pencil test: Escena 3 Personaje: "niño/cama hospital", "mama/silla"			
	Pencil test: Escena 3 Efecto: Destello/Bola de fuego/Balillo espasa			
	Pencil test: Escena 2 Personaje: "Guerrero"		27 nov - 10 dic	12-Dec
	Pencil test: Escena 2 Efecto: Destello/Bola de fuego			
	Pencil test: Escena 2 Efecto: Energía monstruo (Laser)			
	Pencil test: Escena 4 Personaje: "mama/salida hospital"		11 dic - 18 dic	19-Dec
	Pencil test: Escena 2 Efecto: Energía monstruo (Laser)			
	Pencil test: Escena 4 Personaje: "mama/salida hospital"			
	Sonido	Clean up: Escena 1 Personaje: "Guerrero" y Color		25 dic - 7 ene
Clean up: Escena 2 Personaje: "Guerrero"				
Clean up: Escena 2 Efecto: Rayo/Humo				
Clean up: Escena 3 Personaje: "niña/cama hospital" y Color			08 ene - 21 ene	23-Jan
Clean up: Escena 4 Personaje: "niña/salida hospital"				
Clean up: Escena 3 Efecto: Parpadeo				
Clean up: Escena 2 Personaje: "Guerrero"			22 ene - 4 feb	6-Feb
Clean up: Escena 3 Personaje: "niño/cama hospital", "mama/silla" y Color				
Clean up: Escena 2 Efecto: Destello/ Bola de fuego				
Clean up: Escena 4 Personaje: "niño/salida hospital"			5 feb- 18 feb	20-Feb
Clean up: Escena 2 Personaje: "Serpiente(monstruo)"				
Clean up: Escena 4 Personaje: "mama/salida hospital" y Color				
Clean up: Escena 2 Efecto: Energía monstruo(Laser)				
Color: Escenas fallantes			19 feb - 25 feb	27-Feb
EFX música ambiental y sonido personajes			26 feb- 11 mar	13-Mar
Efectos: sombras, color efectos			12 mar - 25 mar	27-Mar
Bitácora	Pencil test		11 dic - 18 dic	19-Dec
	Final		26 mar - 1 abr	2-abr

FIGURA 49. CRONOGRAMA DE DESARROLLO DE PROYECTO DE TITULACIÓN.

PRODUCCIÓN

PROCESO DE PRODUCCIÓN

EN ESTA ETAPA SE REALIZA EL PENCIL TEST, CLEAN UP Y COLOR DE LA ANIMACIÓN DENTRO DEL PROGRAMA TOON BOOM HARMONY EN SUS VERSIONES 10.0, 15.0, PREMIUM,

A CONTINUACIÓN SE DETALLA ESTE PROCESO EN UN FRAME DE LA TERCERA ESCENA DEL CORTO,



FIGURA 49, BOCETO PERSONAJE IRIS, FRAME DE LA 3RA ESCENA DEL CORTO.

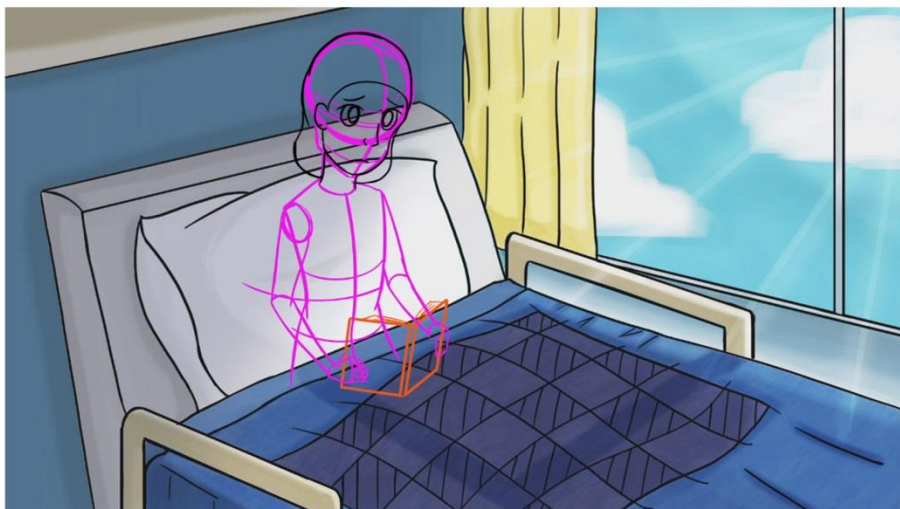


FIGURA 50, PENCIL TEST PERSONAJE IRIS, FRAME DE LA 3RA ESCENA DEL CORTO.

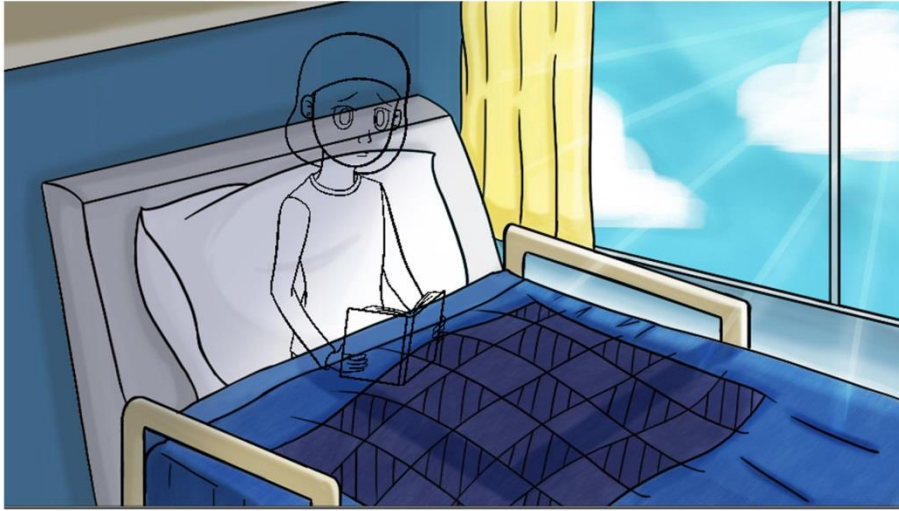


FIGURA 51, CLEAN UP PERSONAJE IRIS, FRAME DE LA 3RA ESCENA DEL CORTO.



FIGURA 52, COLOR PERSONAJE IRIS, FRAME DE LA 3RA ESCENA DEL CORTO.



FIGURA 53. COLOR ANIMACIÓN, VARIAS ESCENA DEL CORTO.

DIFICULTADES DE PRODUCCIÓN

EL PROGRAMA USADO PARA ANIMAR FUE TOON BOOM HARMONY 15.0, SE EXPORTARON LOS FRAMES USANDO "RENDER NETWORK" PERO AL MOMENTO DE IMPORTAR EN AFTER EFFECTS LOS FRAMES NO TENÍAN TRASPARENCIA, POR LO QUE SE TUVO QUE SACAR RENDER EN DIFERENTES FORMATOS DE IMAGEN.

EL FORMATO APTO PARA TRABAJAR EN AFTER EFFECTS FUE TGA4 QUE CONSERVABA TRASPARENCIA Y TENÍA POCO PESO COMO ARCHIVO.

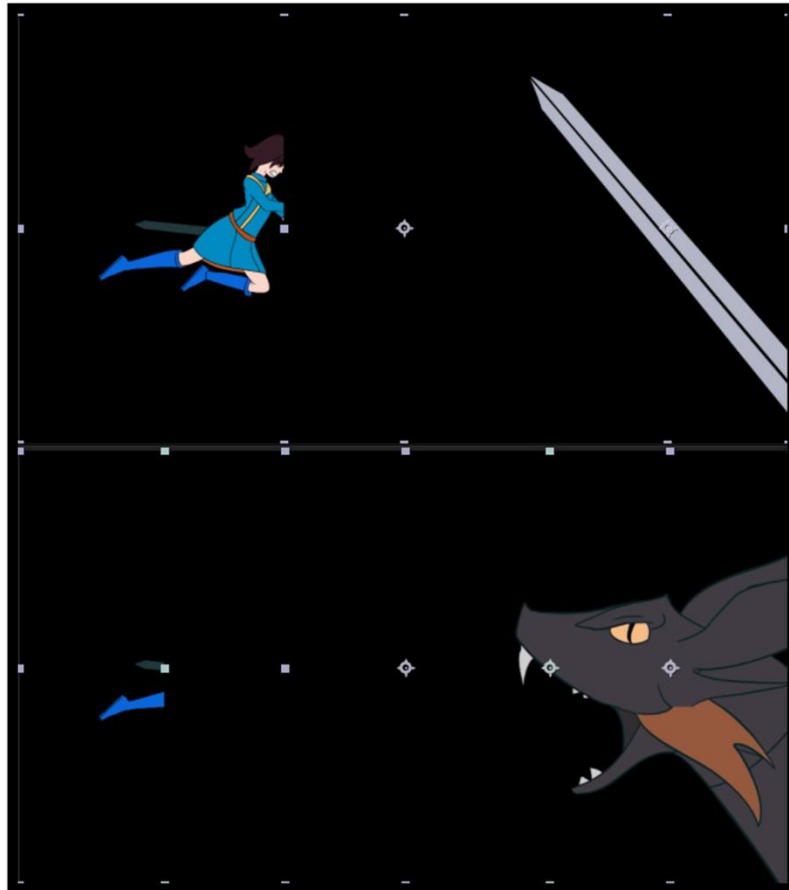


FIGURA 54. DIFICULTADES DE PRODUCCIÓN

PROCESOS DE CORRECCIÓN

ESTA ETAPA SIRVE PARA REALIZAR LOS CAMBIOS QUE SEAN NECESARIOS ANTES DE LLEGAR AL PRODUCTO FINAL.

CORRECCIÓN: *DISEÑO MONSTRUO.*

EN UN INICIO EL ANTAGONISTA IBA A TENER UN ASPECTO DE LOBO, PERO SE DECIDIÓ MODIFICARLO. SE LLEGÓ AL DISEÑO DE UNA SERPIENTE, YA QUE SE OBTUVO UN MEJOR MANEJO DE LA ANIMACIÓN DEL PERSONAJE.

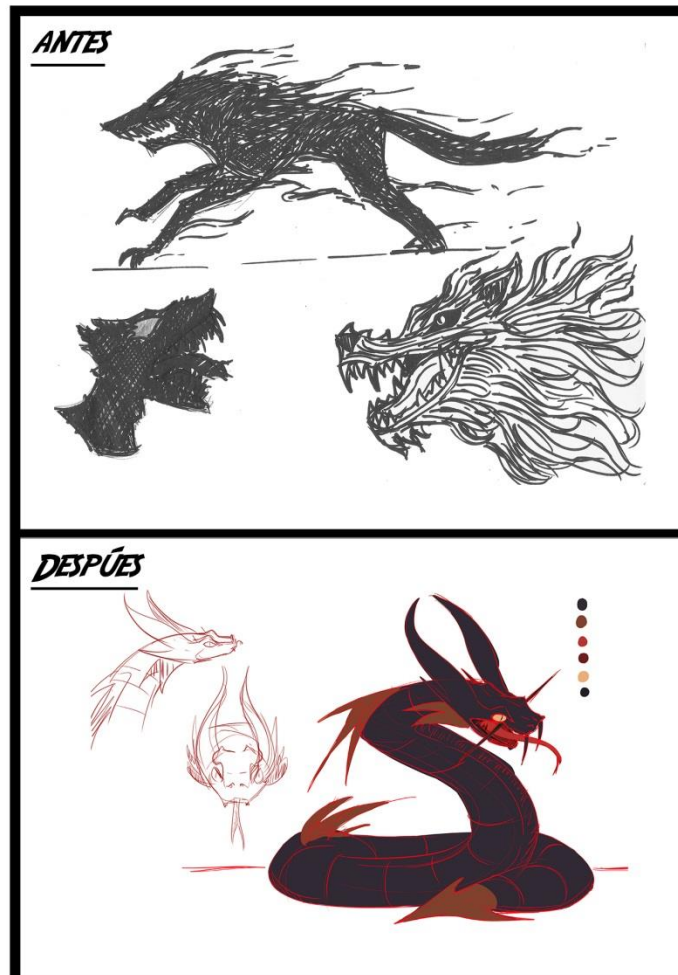


FIGURA 55. CORRECCIÓN DE DISEÑO MONSTRUO

CORRECCIÓN: PLANO Y ACCIÓN ESCENAS

SE CAMBIÓ EL TIPO DE PLANO Y ACCIÓN DE CIERTOS CUADROS DEL STORYBOARD PARA FACILITAR LA ANIMACIÓN Y TENER UN MAYOR IMPACTO VISUAL,

ESCENA 1:

SE CONSERVA LA ACCIÓN, AL CAMBIAR DE PLANO, SE UNIERON 2 CUADROS DE STORYBOARD, DE ESTA FORMA SE EVITÓ CAMBIOS DE PLANOS INNECESARIOS EN EL PRODUCTO FINAL,

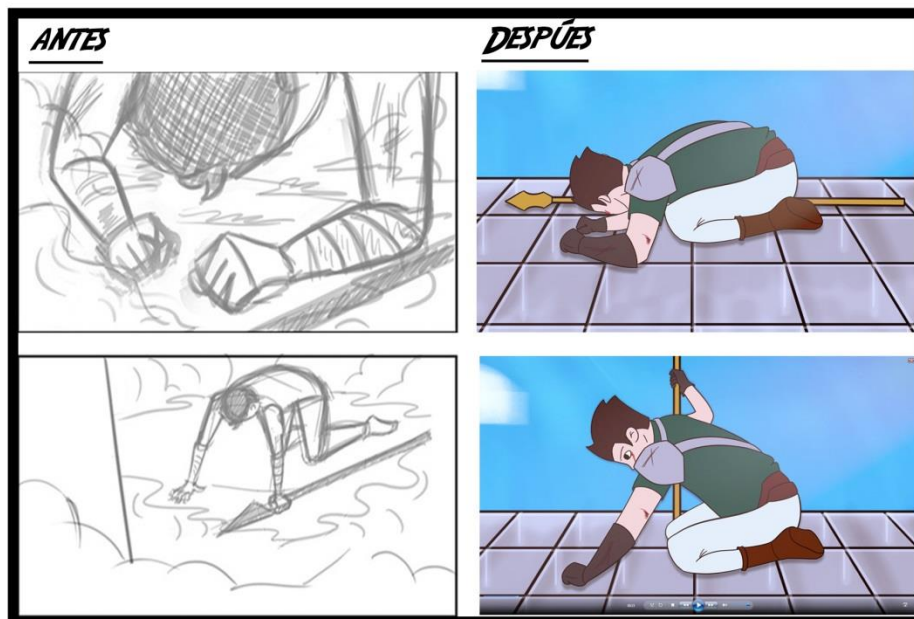


FIGURA 56, CORRECCIÓN PLANO, ESCENA 1

POSTPRODUCCIÓN

PROCESO DE POSTPRODUCCIÓN

PARA EL PROCESO DE ILUMINACIÓN, CORECCIÓN DE COLOR, MORPH Y MOVIMIENTO DE CÁMARA SE HIZO USO DE ADOBE AFTER EFFECTS CC.



FIGURA 57. FRAMES DEL RENDER FINAL DELM CORTO

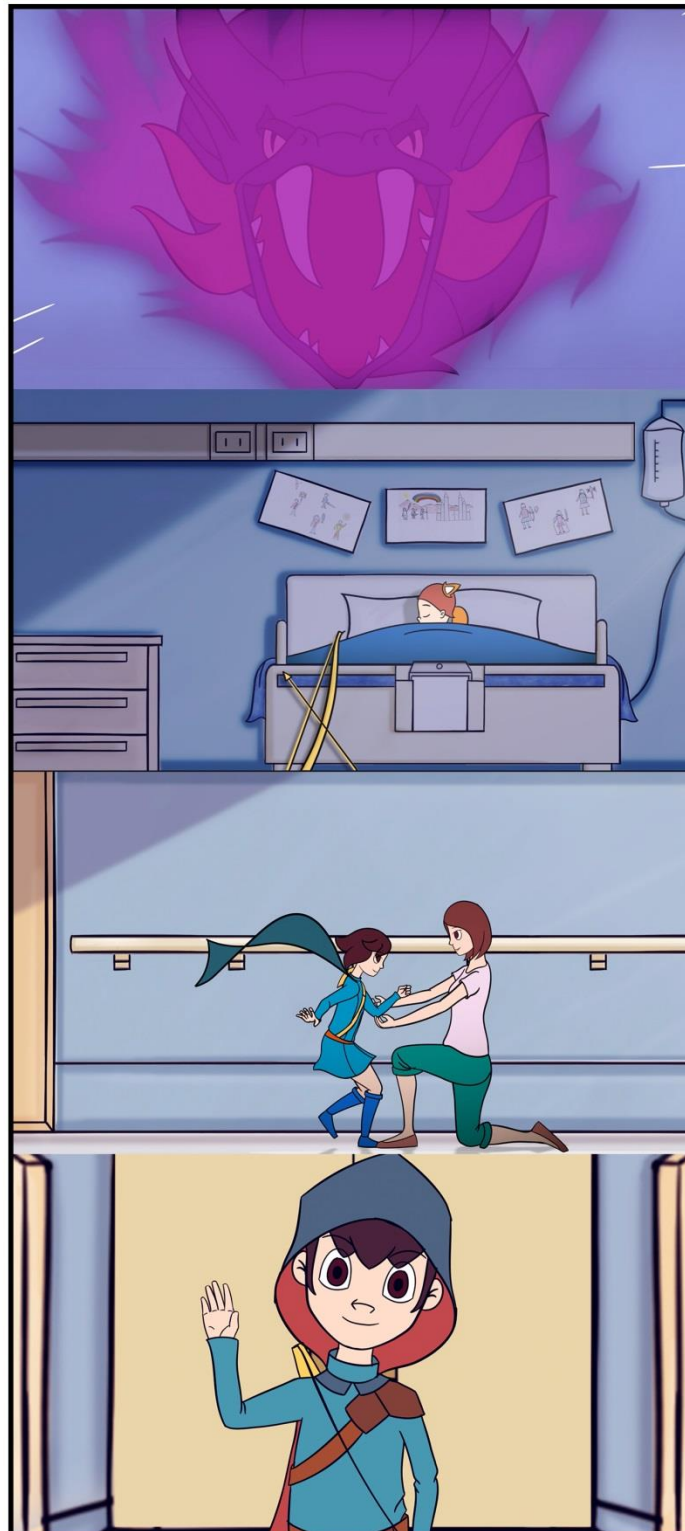


FIGURA 58, FRAMES DEL RENDER FINAL DEL CORTO

SE GENERÓ UNA PERSPECTIVA DE PROFUNDIDAD ACTIVANDO LA OPCIÓN 3D LAYER EN LAS CAPAS NECESARIAS Y SE USÓ UN ADJUSTMENT LAYER CON EL EFECTO LUMETRI COLOR PARA LA COLORIZACIÓN FINAL.

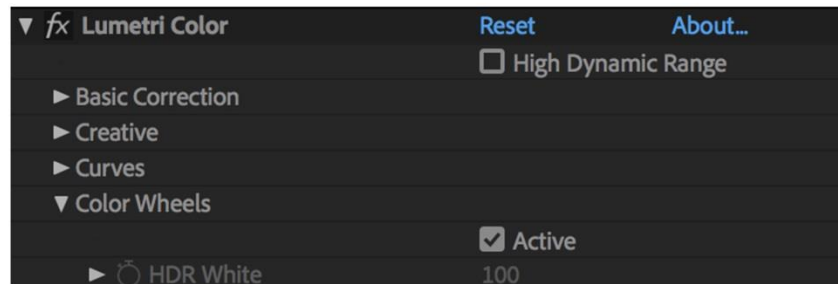


FIGURA 59. AFTER EFFECTS CC; EFECTOS USADOS EN LA ILUMINACIÓN DE LOS PODERES

PARA LA ILUMINACIÓN DE LOS PODERES, SE HIZO COPIAS DE UNA MISMA CAPA HASTA TENER 5 EN TOTAL, DESPUÉS SE USA LA OPCIÓN “MODE” Y SE CAMBIA LA TRANSPARENCIA DE LA CAPA, DESPUÉS SE AÑADE UN EFECTO DE FAST BOX BLUR.

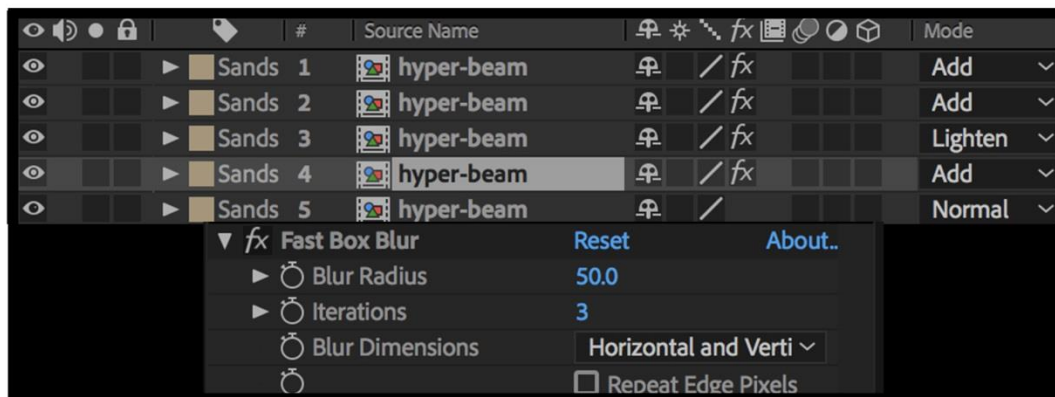


FIGURA 60. AFTER EFFECTS CC; EFECTOS USADOS EN LA ILUMINACIÓN DE LOS PODERES

EQUIPO COLABORADOR

POST PRODUCCIÓN

CLEAN UP Y COLOR:

DIEGO LLERENA, NICOLAS LOZA, MARÍA FERNANDA VEINTIMILLA Y ROMNY VALLEJO.

MOVIMIENTOS DE CÁMARA, EFECTOS E ILUMINACIÓN:

DIEGO LLERENA, NICOLAS LOZA, ANDRÉS BORJA Y ROMNY VALLEJO

AUDIO Y SONIDO:

LA BANDA SONORA SE OBTUVO A TRAVÉS DE "JAMENDO", UNA COMUNIDAD ABIERTA QUE TRABAJA BAJO LA "LICENCIA CREATIVE COMMONS". SE COMPRARON LICENCIAS APTAS PARA PROYECTOS ESTUDIANTILES Y SE USARON TRES PIEZAS MUSICALES:

**GRÉGORIE LOURME: "AGE OF MIRACLES"
"SPORTS SPIRIT"**

MARC COROMINAS PUJADÓ: "HAPPY ORCHESTAL AUTUMN"

TODO LO DEMÁS FUE EDITADO Y DESCARGADO DE UNA LIBRERÍA GRATUITA DE ADOBE AUDITION Y YOUTUBE POR DIEGO LLERENA Y ROMNY VALLEJO

CONCLUSIONES

CADA DÍA MUCHOS NIÑOS Y NIÑAS CONTINÚAN SU BATALLA EN SU LUCHA CONTRA EL CÁNCER, Y VARIOS DE ELLOS PIENSAN QUE SOBRE LA ENFERMEDAD NO HAY ESPERANZA, SIN EMBARGO, ALGUNOS MANTIENEN SU FUERZA Y VOLUNTAD QUE SON SUS ARMAS PARA PELEAR CADA DÍA, SABRIENDO QUE EXISTE UN PODER SUPREMO QUE LES DARÁ LA VICTORIA.

EL USO DE LA ANIMACIÓN NO ESTÁ SOLAMENTE DIRIGIDO HACIA EL ENTRETENIMIENTO, TAMBIÉN SE PUEDE DIRECCIONAR HACIA EL ÁREA DE LA SALUD, Y EN ESTE TRABAJO SE LA UTILIZA CON EL OBJETIVO DE MOSTRAR COMO LAS PERSONAS CON CÁNCER BATALLAN DIARIAMENTE CONTRA LA ENFERMEDAD Y LLEGAN A CONVERTIRSE EN HÉROES IMPACTANDO LA VIDA DE MUCHAS PERSONAS.

LA ELABORACIÓN DE ESTE PRODUCTO HA PERMITIDO CONOCER CADA ETAPA DE UNA PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN 2D. ADEMÁS ES IMPORTANTE MENCIONAR QUE EL NO TENER UNA LICENCIA PROPIA DE UN PROGRAMA DE ANIMACIÓN REPRESENTA UNA GRAN LIMITACIÓN, YA QUE SE DEBE RECURRIR A VERSIONES DE PRUEBA DEBIDO AL ALTO COSTO DEL SOFTWARE.

REFERENCIAS

INSTITUTO NACIONAL DEL CÁNCER. (2015) ¿QUÉ ES EL CÁNCER? RECUPERADO DE: [HTTPS://WWW.CANCER.GOV/ESPANOL/CANCER/NATURALEZA/QUE-ES](https://www.cancer.gov/espamol/cancer/naturaleza/que-es)

FUDIS. (S/F) ¿QUÉ HACEMOS? RECUPERADO DE: [HTTP://WWW.ALBERGUEFUDIS.ORG/INDEX.PHP?OPTION=COM_CONTENT&VIEW=FRONTPAGES&ITEMID=1](http://www.alberguefudis.org/index.php?option=com_content&view=frontpage&Itemid=1)

ALARCÓN, I. (2015) EL CÁNCER ES MÁS LLEVADERO GRACIAS A LOS VOLUNTARIOS DEL ALBERGUE FUDIS. RECUPERADO DE: [HTTP://WWW.ELCOMERCIO.COM/TENDENCIAS/FUNDACION-APOYO-FAMILIAS-NINOS-CANCER.HTML](http://www.elcomercio.com/tendencias/fundacion-apoyo-familias-ninos-cancer.html)

QUIROZ, G. (2016) LOS TIPOS DE CÁNCER QUE MÁS CRECEN EN QUITO EN 25 AÑOS ,RECUPERADO DE: [HTTP://WWW.ELCOMERCIO.COM/DATOS/CRECIMIENTO-TIPOS-CANCER-QUITO-SOLCA.HTML](http://www.elcomercio.com/datos/crecimiento-tipos-cancer-quito-solca.html)


PACUAR, E. (2016) EL 80% DE LOS CASOS DE CÁNCER EN NIÑOS ES CURABLE. RECUPERADO DE: [HTTP://WWW.ELCOMERCIO.COM/TENDENCIAS/CELEBRACION-CANCER-INFANTIL-SOLCA-GUAYAQUIL.HTML](http://www.elcomercio.com/tendencias/celebracion-cancer-infantil-solca-guayaquil.html)

SOCIEDAD ESPAÑOLA DE ONCOLOGÍA MÉDICA. (2017) ¿QUÉ ES EL CÁNCER Y CÓMO SE DESARROLLA? RECUPERADO DE: [HTTP://WWW.SEOM.ORG/EN/INFORMACION-SOBRE-EL-CANCER/QUE-ES-EL-CANCER-Y-COMO-SE-DESARROLLA](http://www.seom.org/en/informacion-sobre-el-cancer/que-es-el-cancer-y-como-se-desarrolla)

FUNDACIÓN CORAZONES VALIENTES. (S/F) DATOS IMPORTANTES. RECUPERADO DE: [HTTP://WWW.FUNDACIONCORAZONESVALIENTES.ORG_EC/INDEX.PHP/SOBRE-EL-CANCER/DATOS-IMP-ORTANTES.HTML](http://www.fundacioncorazonervalientes.org.ec/index.php/sobre-el-cancer/datos-importantes.html)

ANEXOS

ANEXO A: CERTIFICADO DE LICENCIA MUSICAL



Certificate


Jamendo Licensing hereby authorizes the client to use the below music work in an audiovisual project. This license is granted under Jamendo Licensing's Terms of Sales and the following Particular Terms:

Client name:	Daniel Yáñez
Tel:	0991034996
Email:	d.yanez.valencia@gmail.com
Address:	Emilio Zola E10-66 y París 170137 Quito
Acting on behalf of:	Ecuador Ronny Vallejo

Title of the project:	Héroes
License:	Personal
License description:	
Duration:	unlimited since 16/05/2018
Territory:	International & Internet

Title:	Sports Spirit
Artist:	Grégoire Lourme
Album:	Sports Spirit

Alexandre SABOUNDJIAN
CEO




Jamendo S.A / 76 Avenue de la Liberté / L-1930 LUXEMBOURG / T +352 26 53 42-1 / F +352 26 53 42 42

1/1
FIGURA 6J, CERTIFICADO LICENCIA TEMA MUSICAL I

ANEXOS

ANEXO B: CERTIFICADO DE LICENCIA MUSICAL



Certificate


Jamendo Licensing hereby authorizes the client to use the below music work in an audiovisual project. This license is granted under Jamendo Licensing's Terms of Sales and the following Particular Terms:

Client name:	Daniel Yánez
Tel:	0991034996
Email:	d.yanez.valencia@gmail.com
Address:	Emilio Zola E10-66 y París 170137 Quito
Acting on behalf of:	Ecuador Ronny Vallejo

Title of the project:	Héroes
License:	Personal
License description:	
Duration:	unlimited since 16/05/2018
Territory:	International & Internet

Title:	Age of Miracles
Artist:	Grégoire Lourme
Album:	Cinematic Volume 10 Epic Choir

Alexandre SABOUNDJIAN
CEO



Jamendo S.A / 76 Avenue de la Liberté / L-1930 LUXEMBOURG / T +352 26 53 42-1 / F +352 26 53 42 42

FIGURA 62. CERTIFICADO LICENCIA TEMA MUSICAL 2

ANEXOS

ANEXO C: CERTIFICADO DE LICENCIA MUSICAL



Certificate

Jamendo Licensing hereby authorizes the client to use the below music work in an audiovisual project. This license is granted under Jamendo Licensing's Terms of Sales and the following Particular Terms:

Client name:	Daniel Yáñez
Tel:	0991034996
Email:	d.yanez.valencia@gmail.com
Address:	Emilio Zola E10-66 y París 170137 Quito
Acting on behalf of:	Ecuador Ronny Vallejo

Title of the project:	Héroes
License:	Personal
License description:	
Duration:	unlimited since 16/05/2018
Territory:	International & Internet

Title:	Happy Orchestral Autumn
Artist:	Marc Corominas Pujadó

Alexandre SABOUNDJIAN
CEO

Jamendo S.A / 76 Avenue de la Liberté / L-1930 LUXEMBOURG / T +352 26 53 42-1 / F +352 26 53 42 42

2/3

FIGURA 6.3. CERTIFICADO LICENCIA TEMA MUSICAL 3