

# **ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**

## **Facultad de Arte, Diseño y comunicación Audiovisual**

Preproducción de serie animada que exponga casos de maltrato de animales silvestres a causa de actividad humana en el Ecuador.

### **PROYECTO INTEGRADOR**

Previo la obtención del Título de:

### **Licenciado en Producción para Medios de Comunicación**

Presentado por:

Francisco Fernando Davis Rosado

Paul Bernardino Yungaicela Uzhca

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2021

## DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a mi familia por haber sido mi apoyo a lo largo de toda mi carrera universitaria y a lo largo de mi vida. A todas las personas especiales que de alguna manera estuvieron conmigo en los momentos difíciles, alegres, y tristes durante el proceso de investigación y redacción de este trabajo.

De igual forma, agradezco a mi director de Tesis, que gracias a sus consejos y correcciones hoy puedo culminar este trabajo.

Francisco Davis.

Quiero agradecer a mi familia, en especial a mi hermano mayor, que hizo y me brindó su apoyo para que no desmayaré en el camino para alcanzare la meta.

Paul Yungaicela.

## DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *Francisco Fernando Davis* y Paul Bernardino Yungaicela Uzhca damos nuestro consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”

*Francisco Davis R.*

---

Francisco Fernando  
Davis Rosado

*Paul Yungaicela*

---

Paul Bernardino  
Yungaicela Uzhca

# EVALUADORES



---

**Ronald William Villafuerte**

PROFESOR DE LA MATERIA



Firmado electrónicamente por: **GUILLERMO · ALEJANDRO · DOYLET · LAREA**

---

**Guillermo Alejandro Doylet**

PROFESOR TUTOR

## RESUMEN

Dado a la poca explotación de series animadas que presenta nuestro país, sea este en cualquier tipo de género, ante el creciente maltrato del cual son objeto los animales silvestres y limitados medios de comunicación tratan la noticia con la debida seriedad del caso, se desarrolla este proyecto con el fin de crear concientización por medios de narrativas didácticas y utilizando técnicas de animación para la realización del proyecto.

Se realizó una investigación para intentar descubrir la cantidad de personas que tienen conocimiento acerca de la cantidad de animales silvestres que sufren daños, y el resultado no ha sido favorable. Fue entonces cuando nace la idea de realizar una serie animada didáctica que exponga los debidos casos, creando personajes derivados de los propios animales silvestres, con el fin de empatizar con el público en general, pero con enfoque en el público objetivo que son los adolescentes.

Como resultado final se creó una biblia de producción, un manual donde se detalla los lineamientos necesarios para el desarrollo del audiovisual, en donde constan la construcción de personajes, los escenarios, la trama y otros aspectos significativos para la correcta ejecución de la serie.

**Palabras claves:** series, animación, silvestres, audiovisual

## **ABSTRACT**

*Given the little exploitation of animated series that our country presents, be it in any type of genre, in the face of the growing mistreatment of wild animals and limited media, the news is broken with that of a project to create awareness by means of didactic narratives and using animation techniques to carry out the project.*

*An investigation was conducted to try to discover the number of people who are aware of the number of wild animals that have been damaged, and the result has not been favorable. It was then that the idea of creating an animated didactic series that exposes the due cases was born, creating characters derived from the wild animals themselves, in order to empathize with the general public, but with a focus on the adolescent public.*

*As a final result, a production bible was created, a manual detailing the guidelines necessary for the development of the audiovisual, which includes the construction of characters, settings, plot and other significant aspects for the correct exewashion.*

**Keywords:** *series, animation, wild, audiovisual*

# ÍNDICE GENERAL

RESUMEN .....	I
<i>ABSTRACT</i> .....	II
ÍNDICE GENERAL.....	III
ÍNDICE DE FIGURAS.....	V
ÍNDICE DE TABLAS.....	VI
CAPÍTULO 1 .....	1
1. Introducción .....	1
1.1 Antecedentes.....	2
1.2 Descripción del problema .....	4
1.3 Justificación del problema.....	5
1.4 Objetivos.....	6
1.4.1 Objetivo General.....	6
1.4.2 Objetivos Específicos .....	6
1.5 Marco teórico.....	7
CAPÍTULO 2 .....	10
2. Metodología .....	10
2.1 Enfoque metodológico .....	11
2.2 Métodos Empírico .....	11
2.3 Diseño conceptual.....	12
2.4 Especificaciones Técnicas.....	12
2.5 Consideraciones éticas y legales .....	14
2.6 Metodología del diseño .....	15
2.6.1 Método Delphi.....	17
2.6.2 Cálculo del Tamaño de la Muestra .....	17
CAPÍTULO 3.....	19



3.	Resultados Y ANÁLISIS .....	19
3.1	Encuestas.....	19
3.2	Construcción de la línea gráfica. ....	24
3.3	Análisis de Costos.....	25
CAPÍTULO 4 .....		27
4.	Conclusiones Y Recomendaciones .....	27
	Conclusiones .....	27
	Recomendaciones.....	27

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.1. Ejemplo de Figura .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Figura 3.1 porcentaje de encuesta, pregunta 1.....	19
Figura 3.2 porcentaje de encuesta, pregunta 2.....	20
Figura 3.3 porcentaje de encuesta, pregunta 3.....	21
Figura 3.4 porcentaje de encuesta, pregunta 4.....	22
Figura 3.5 porcentaje de encuesta, pregunta 5.....	22
Figura 3.6 conjunto de imágenes que muestran la línea gráfica del proyecto.....	25
Figura 3.7 Presupuesto tentativo.....	26

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2.1. Preguntas referentes a series animadas didácticas.....	15
Tabla 2.2 Preguntas eferentes a preservación de animales.....	16
Tabla 2.3 Preguntas eferentes a series animadas didácticas.....	18
TABLA 3.1 Resultados de encuesta, pregunta 1.....	19
TABLA 3.2 Resultados de encuesta, pregunta 2.....	20
TABLA 3.3 Resultados de encuesta, pregunta 3.....	21
TABLA 3.4 Resultados de encuesta, pregunta 4.....	21
TABLA 3.5 Resultados de encuesta, pregunta 5.....	22

# CAPÍTULO 1

## 1. INTRODUCCIÓN

Se denomina serie animada didáctica a la secuencia de imágenes en una superficie y que posea una adecuada narración de suceso. Representa un recurso fácil y asequible a la mayoría de la población, logrando transmitir una serie de valores culturales y educativos, que paralelamente se representan también a través de otros medios de comunicación. Las series animadas están presentes en la mayoría de los canales televisivos, asegurando un índice significativo de espectadores porque la animación como producto audiovisual es del agrado del público y va dirigido a un amplio sector. Las series animadas favorecen la comprensión de la realidad, ya que se presentan como un dibujo caricaturizado precisamente para facilitar su recuerdo, junto a unas palabras y expresiones no verbales que refuerzan el concepto básico. (Rajadell, 2016).

Se optará por un método de comprensión que trate el gran impacto que tiene el ser humano en la fauna silvestre, utilizando una didáctica animada para alcanzar una influencia significativa y mejorar la conducta ambiental en general. Mediante la planificación de una serie audiovisual que trate únicamente los diferentes casos o acontecimientos negativos hacia la fauna silvestre, teniendo como fuente principal notas periodísticas y perfiles verificados de la red social Instagram y por medio de recursos narrativos se pretende interpretar los acontecimientos hacia la fauna silvestre desde la perspectiva de los animales. (Pavia, 2015).

Inicialmente se recopilará información basada en definiciones indispensables para comprender el gran daño del hombre hacia la fauna silvestre, tomando en cuenta hechos decisivos; que servirán como cimiento para justificar la investigación. Para establecer un mayor interés en la comunidad sobre la importancia que tiene el impacto humano hacia la fauna, se implementa el uso de serie animada como recurso didáctico y que los contenidos animados suelen ser simples e impactantes. Las series animadas

suelen ser bastantes efectivos para captar la atención de los estudiantes teniendo presente que la animación busca más que reproducir la realidad con fidelidad. Las ventajas del uso de animaciones como recurso educativo pueden ser variadas, ya que no sólo permiten economizar el tiempo de presentación de la información y de los temas a desarrollar, sino que transforma los contenidos en medios interactivos que generan mayor impacto en los estudiantes. (EAFIT, 2016). El poco conocimiento sobre el tema de la animación como herramienta didáctica y la falta de recursos marcan la historia de la serie de animación en el país, a esto se suma la baja demanda y los altos costos de producción, hoy en día gracias a la evolución y desarrollo de la tecnología se puede crear cualquier contenido audiovisual desde la animación.

Se planteará una estructura dramática basada en una serie animada como mecanismo principal para construir el argumento y un método audiovisual de animación, esto incluye el diseño de un caso de gran impacto que permitirá enfocar una alerta para que la juventud conozca los resultados sobre la incidencia del ser humano hacia la fauna silvestre. De esta manera, es importante impulsar la sensibilización e implicación social, divulgando el valor económico y social de la biodiversidad, y que en la valoración de la calidad de vida queden incorporados aspectos ecológicos como los servicios de los ecosistemas. Así, la Ley 42/2007 del Patrimonio Natural y de la Biodiversidad establece entre los deberes de los poderes públicos “fomentar, a través de programas de formación, de la educación e información general, con especial atención a los usuarios del territorio, la necesidad de proteger el patrimonio natural y la biodiversidad. (AMBIENTE, 2015).

## **1.1 Antecedentes**

El 86.4% de los hogares ecuatorianos cuentan con televisor. Los géneros más aceptados por los televidentes para recibir mensajes son las telenovelas y los dibujos animados, estos son un escape a la vida cotidiana y un fabricante de sueños. A pesar de tener una población activa en la televisión, varios psicólogos ecuatorianos, entre ellos Alejandro Moreano, critican su contenido y lo catalogan como pobre. De acuerdo a un estudio elaborado por la CIESPAL (1999), en una entrevista realizada al director de Cinearte, Edgar Cevallos, los altos costos y la falta de conocimiento de técnicas, son las principales razones por las que en Ecuador no existen series de dibujos animados.

En esto se incluye la inversión inicial requerida para la adquisición de equipos especializados, así como el mantenimiento de las mismas, el costo del mantenimiento de un personal experto en técnicas de animación y los materiales necesarios para la producción. En el medio ecuatoriano, no existe la tecnología ni la educación necesaria para competir contra los trabajos de animación realizados en el extranjero, los cuales son transmitidos en un porcentaje mayor en las programaciones de los diferentes canales de televisión, desde entonces la disciplina ha ido evolucionando, pero a pasos no muy largos. Hasta el momento, en el país no se ha podido desarrollar como tal una industria de animación al igual que como existe en otros países. (Moncayo, 2019).

Las series animadas dirigidas al público infantil suelen contener formatos didácticos orientados a educar, a un grupo de personas determinado del que se conoce de antemano sus características, contexto y necesidades educativas. Debido a la identificación que la serie tiene con el público al que va dirigido, se puede utilizar la forma didáctica, ya que se presentan modelos de comportamientos en los que están patentes valores como la amistad, la lealtad, la solidaridad y el compañerismo entre otros. (Flores, 2016).

Actualmente en Ecuador un elevadísimo porcentaje de niños y niñas contempla la programación televisiva libremente, y por qué no decirlo, también controla el vídeo y el ordenador. Se ha realizado una observación a partir de la programación actual, centrándose en una serie de aspectos que se consideran nucleares para esta transmisión de valores. El protagonismo alcanzado por la televisión en los niños y niñas entre 6 y 12 años es innegable, ya que el 99% la ven. Del 95% que la observa diariamente, un 52% le dedica más de tres horas diarias y un 14% más de cinco. Sin embargo, se está consciente de una disminución lenta debido a la influencia de otros medios, como el caso de los video-juegos o los juegos de ordenador. Un niño de esta franja de edad llega a pasarse ante la pequeña pantalla entre novecientas y mil horas anuales, y por ello la programación que observa es fundamental para su forma de aprender y de actuar, así como para su configuración de valores. Para ello es fundamental controlar el consumo televisivo de los niños, que en un elevado porcentaje está destinado a los adultos. Casos como Los Simpson o Shin Shan están pensados para público adulto, aunque la realidad es que las observan más niños de los que están preparados para comprender el lenguaje y muchas de las escenas que se presentan, y

curiosamente observamos que las cadenas autonómicas se preocupan por incorporar en su programación el famoso Shin Shan. (GRUPO COMUNICAR, 2005).

Originalmente las series animadas fueron creadas para un propósito, que es promover valores y lograr un entretenimiento sano para el televidente, pero en la actualidad se ha visto afectado por la sociedad en que se vive, con mucha tolerancia a la violencia y a una programación que se deriva más al materialismo y plano artificial, donde ya se han perdido los valores, principios, conciencia cultural y ambiental. La calidad del contenido en series animadas ha bajado en un gran porcentaje pues hoy en día solo se presentan propuestas palurdas, representando material de burla, rechazo y cada vez más abiertas a la inclusión del estereotipo de géneros.

## **1.2 Descripción del problema**

Informar, formar y entender ya no se consideran las bases que dirigen los objetivos de la programación de los diferentes canales televisivos. Hoy en día, salvo algunas excepciones los medios cumplen con su único fin el de divertir, de manera poco formativa o escasamente moralizante. En la actualidad, las series animadas son ampliamente consideradas como ineficaces las medidas, prohibitivas o sancionadoras, que tratan de regular en vano, o raramente penalizar sin éxito ni vías de solución, a los responsables en la difusión de tratamientos informativos nocivos, degradantes de la buena conducta o que puedan herir la sensibilidad del espectador, consumidor o usuario. Cuanto más se muestra algo, más se promueve su difusión, uso y abuso. (SERBILUZ, 2015)

La falta de presupuesto de los inversores tradicionales es el problema que enfrentan los dibujos animados, que hacen esfuerzos para crecer en el mundo digital. Estos han aprendido a 'desdoblarse' para buscar su desarrollo en nuevos soportes como teléfonos móviles o tabletas, mascotas, muñecos, entre otros productos. El llamado "cross media", en referencia a los productos audiovisuales que pueden saltar de la pequeña pantalla a una aplicación móvil o al ordenador, fue un elemento casi indispensable para los creadores que buscaban financiación y compradores en esta cita. Hoy en día, para financiar un proyecto de animación, tienes que pensar en los proyectos derivados" porque "el mercado va mucho hacia los productos cross media,

con proyectos de un minuto que hacen casi de promoción de una aplicación que va asociada a esa serie”, explica el español Luis Ortas Pau, uno de los responsables de la serie Isi, que relata las aventuras en 3D de una niña enfrentada a los problemas de una familia urbana de clase trabajadora. (EL UNIVERSO, 2015).

Entre uno de los productos audiovisuales nacionales que cuentan con una temática ambiental y cultural es “Ama la vida TV – Ecuador” lastimosamente solo trata la temática sobre la fauna silvestre en el capítulo 7 de la temporada 3, pero la finalidad de ese capítulo es únicamente exponer las especies que se encuentran o están cercas de estar en peligro de extinción en un determinado territorio, ya que el objetivo de principal de la serie es difundir “los encantos” naturales, históricos y culturales del Ecuador, seduciendo a la audiencia internacional. (MINISTERIO DE TURISMO, 2018).

En Ecuador, no se han producido series animadas, independiente como medio narrativo por la falta de recursos profesionales y económicos. La apropiación de una cultura visual a partir del consumo de series animadas extranjeras y a la formación del comportamiento de la población activa ecuatoriana que se ha influenciado por el consumo de series animadas extranjeras. (Loor, 2012); lo que provoca que no se adopte creaciones nacionales ni impulso económico a este tipo de profesión, creando una grave problemática para el ambiente, la conservación de la fauna silvestre y por ende una educación ambiental y uso didáctico de medios de comunicación totalmente deficiente.

### **1.3 Justificación del problema**

Es indispensable que Ecuador tenga una producción que revele su cultura, brindando mensajes alternativos, si se elabora una serie animada utilizando recursos narrativos que fomenten la combinación de técnicas con un producto audiovisual dirigido hacia la conservación de la fauna silvestre, puede mejorar la cultura ambiental del país, implementando un diseño que tenga animación 2d y sonorización correspondiente a la temática, a menor costo de los actuales y a su vez logrando un contenido entretenido y capaz de captar la atención del público en general.



Una vez que se define los inconvenientes económicos y culturales que son limitantes en la actualidad lo que no permite un desarrollo adecuado de programas didácticos en Ecuador y que a diferencia de las producciones nacionales que ya han tratado sobre la fauna silvestre, muchas veces de forma superficial, este estudio es necesario realizar para hallar una serie animada completa que esté dirigida únicamente a casos de animales que han sufrido algún percance a causa del hombre; a medida que se vayan presentando más casos se pueden ir integrando con su respectivo tratamiento en cuanto a la construcción del personaje y el tratamiento de la historia. Si la idea de producción logra obtener una buena acogida teniendo en cuenta de temática sobre la conservación de la vida silvestre a través de la serie animada exponiendo casos reales de especies altamente afectadas por el descuido del hombre, se podrá posibilitar soluciones para salvar una parte integral del entorno ya que mejora el equilibrio ecológico. Si la serie didáctica es buena, se puede llegar a vender la idea para adaptación de los diferentes países pues es indispensable dar a conocer a toda la población por todos los medios posibles; que si una parte del ecosistema se elimina, todo el sistema sufre y se desequilibra a grandes magnitudes el mismo. Para que el producto final tenga un aprovechamiento sustentable, se debe vincular actividades que brinden otro enfoque al manejo de alerta al impacto del ser humano hacia la fauna silvestre, estas herramientas didácticas deben ser utilizadas correctamente para el progreso técnico de la producción, es una necesidad primordial que Ecuador empiece a desarrollar productos audiovisuales eficientes que puedan promover una alta biodiversidad.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivo General**

Utilizar recursos narrativos dramáticos en una serie didáctica animada que exponga el impacto humano hacia la fauna silvestre.

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

1. Identificar los recursos narrativos dramáticos que generen impacto emocional en la presentación de sucesos narrativos.

2. Comprender el uso de las herramientas didácticas utilizadas en series animadas con temática ambiental.
3. Elaborar una biblia de producción y un teaser que evidencien el correcto desarrollo de la serie animada.

### **1.5 Marco teórico**

Por lo general, el concepto de narrativa audiovisual abarca cualquier producción que contenga una secuencia de imágenes y sonidos, lo que tiene como consecuencia la confusión con el concepto de narración. La falta de distinción de los dos conceptos tiene como consecuencia dificultades para el análisis, en el campo de la comunicación, de las distintas formas de producción audiovisual que ahora tienen infinidad de formatos y estilos. Una forma de aportar en la distinción conceptual es a través del emparejamiento de las categorías de forma y contenido con el de narrativa y narración respectivamente con el fin de provocar una mejor articulación de la interpretación. Puesto que la fuente de cualquier narrativa está en el lenguaje cinematográfico, este trabajo parte del análisis de varios filmes, enfatizando el cine de artes marciales como un caso particularmente ilustrativo. (Ordoñez, 2013)

La estructura narrativa puede ser: lineal simple (cronológico), lineal intercalada (inserción de secuencias fuera de la realidad de la historia), in medias res (alterar el orden del relato), paralela (dos o más líneas narrativas), inclusiva (historias que contienen otras), de inversión temporal (flasbacks o flashforwards), contrapunto (confluencia de varias historias). La estructura dramática hace referencia a la manera en que se representan las acciones. “Si el elemento característico de la estructura narrativa es la “secuencia”, el de la estructura dramática es la “escena”. El proceso dramático cumple su función narrativa graduando y acomodando la participación y tensión emocional del espectador a las exigencias de sus tres etapas básicas: el planteamiento, el nudo (y el clímax) y el desenlace (acción final o resolutive) La peculiaridad de la narrativa audiovisual es la fusión de forma y contenido de tal manera que la estructura formal y la estructura del contenido (la suma de sus capas de significación) se ensamblan y llegan al espectador como un relato íntegro susceptible de múltiples percepciones emocionales y posibilidades de interpretación que es cualitativamente diferente que la suma de sus elementos y, por lo tanto, generador de

sentido. De esta manera, aunque en términos generales podemos utilizar la narrativa audiovisual para designar los productos que configuran historias (narrativas o no narrativas) a través de imágenes y sonidos, a la “narrativa” le corresponde exclusivamente el análisis de la forma y a la narración. (Ordoñez, 2013)

La estrategia publicitaria busca diseñar una campaña que permita lograr una respuesta concreta que se desea provocar en el público objetivo seleccionado, tanto la estrategia creativa, como la estrategia de medios, juegan un papel protagónico. Para lograr influenciar en las actitudes y decisiones del público objetivo, primero se debe de analizar cuidadosamente las preferencias del mismo, y luego anunciar lo que desea encontrar. “Es poco probable que los anuncios reciban la atención comprometida del público, así como lo hacen con las noticias y el entretenimiento. Para crear una estrategia publicitaria efectiva, se debe de tener claro el mensaje que se desea transmitir, así también a aquellas personas que se desea que llegue la información. Su eficacia se medirá en el cumplimiento de sus objetivos trazados. 1. Se debe de tener claro los objetivos (qué se desea comunicar). 2. Recopilación de información. 3. Determinar el eje de la campaña. 4. Creación de la propuesta única de venta. 5. Enfocarse en aquellas personas, a quienes se desea que llegue el mensaje (público objetivo). 6. Estimar el presupuesto, con el cual se debe de contar para sufragar gastos de la estrategia (cómo se distribuirá). 7. Elaborar un correcto diseño del mensaje. 8. Qué medios de comunicación se van a utilizar. 9. Cuándo y durante cuánto tiempo se va a comunicar el mensaje. 10. Control y evaluación. Es importante crear una estrategia de comunicación que resulte apropiada y efectiva para alcanzar aquellos objetivos que se han trazado. La Estrategia servirá como un mapa de carretera, que guiará al éxito o al fracaso de una campaña publicitaria, es por ello la importancia de generar prudentemente una estrategia comunicacional. (Escobar, 2015). La fragmentación del hábitat y el consecuente aislamiento de poblaciones es el impacto más significativo, ya que el efecto barrera y el efecto de borde afectan la disponibilidad de alimento y el potencial reproductivo de las especies. El número de animales muertos por atropellamiento reportados en algunos estudios es significativamente alto y puede representar un riesgo para las especies en estado de amenaza. Infortunadamente, en la revisión de los estudios de impacto ambiental de proyectos desarrollados en Antioquia para la construcción de carreteras se encontró que básicamente se hace un diagnóstico de la flora y fauna del área de influencia de las carreteras. Sin embargo, no

se plantean medidas con el objetivo de minimizar el efecto ecológico sobre la biodiversidad, sino que se proponen medidas de compensación, que en la mayoría de los casos se limitan a la siembra de especies de plantas. (REVISTA EIA, 2006)

# CAPÍTULO 2

## 2. METODOLOGÍA

La metodología de investigación son los métodos y técnicas que se requieren para obtener datos precisos, confiables y validos que ayudarán a elegir de diferentes alternativas, la mejor solución al problema en la investigación a responder las preguntas de investigación.

La investigación se basó en la práctica de medios audiovisuales que fue un género metodológico con disciplinas que cuentan con un componente práctico o de producción, como las artes visuales, los medios de comunicación, el diseño y los estudios cinematográficos de series didácticas animadas y con un enfoque cuantitativo. En el proceso se realizó la recolección y el análisis de la información de forma numérica, previamente se delimitó la problemática, se utilizó el cuestionario como instrumento, los mismos que fueron tratados estadísticamente para verificar, aprobar o rechazar las relaciones entre las variables determinadas. El tipo de estudio que se utilizó fue el documental – bibliográfico y de campo.

La investigación se basó en la práctica de medios audiovisuales que fue un género metodológico con disciplinas que cuentan con un componente práctico o de producción, como las artes visuales, los medios de comunicación, el diseño y los estudios cinematográficos de series didácticas animadas y con un enfoque cuantitativo. En el proceso se realizó la recolección y el análisis de la información de forma numérica, previamente se delimitó la problemática, se utilizó el cuestionario como instrumento, los mismos que fueron tratados estadísticamente para verificar, aprobar o rechazar las relaciones entre las variables determinadas. El tipo de estudio que se utilizó fue el documental – bibliográfico y de campo.

La investigación se basó en la práctica de medios audiovisuales que fue un género metodológico con disciplinas que cuentan con un componente práctico o de producción, como las artes visuales, los medios de comunicación, el diseño y los estudios cinematográficos de series didácticas animadas y con un enfoque cuantitativo. En el proceso se realizó la recolección y el análisis de la información de forma numérica, previamente se delimitó la problemática, se utilizó el cuestionario como instrumento, los mismos que fueron tratados estadísticamente para verificar, aprobar o rechazar las relaciones entre las variables determinadas. El tipo de estudio que se utilizó fue el documental – bibliográfico y de campo.

## **2.1 Enfoque metodológico**

### **Métodos**

En el proyecto se realizó dos tipos de investigación; el exploratorio y descriptivo, para conocer y describir los parámetros que serán objetos de estudios explicativos y poder seleccionar la mejor opción de solución a la problemática.

### **Métodos Teóricos**

Método inductivo: Este método se basa en enunciados singulares tales como descripciones de los resultados de observaciones para plantear resultados universales tales como hipótesis y teorías, estudio los problemas desde las partes hacia un todo. Su proceso es analítico-sintético, parte del estudio de causas hasta llegar a conocer las causas que lo originaron (Cuadrado & Valmayor, 1998).

Método deductivo: Este método considera que la conclusión se halla implícita dentro las premisas, cuando estas resultan verdaderas y el razonamiento deductivo tiene validez, no hay forma de que la conclusión no sea verdadera. (Carvajal, 2005).

## **2.2 Métodos Empírico**

Los métodos empíricos utilizados en el estudio de campo de observación indirecta, relacionados al análisis de cómo están los recursos narrativos de las series

didácticas en Ecuador y a los resultados de las encuestas. El método por encuesta se realiza por medio de técnicas de interrogación, procura conocer aspectos relativos a las unidades de estudio (muestra). La encuesta sirvió para recopilar datos, como conocimientos, ideas y opiniones, con el propósito de establecer relaciones entre las características de los encuestados y los hechos que se presenten en la investigación. La herramienta más frecuente para la realización de una encuesta es el cuestionario, que es el instrumento muy popular como recurso de investigación. El cuestionario es un sistema de preguntas racionales, ordenadas en forma coherentes.

### **2.3 Diseño conceptual**

Para poder transmitir el mensaje de la preservación de la Fauna silvestre a la comunidad, se diseñó una serie animada basada en el pensamiento visual, pues el 80% del cerebro está diseñado para asimilar y procesar imágenes, entonces a través de esta serie animada se pudo extender la capacidad de comprensión y síntesis de lo que se desea plasmar con procesos compartidos de pensamiento, diálogo, diseño y acción, en otros términos una representación gráfica de una situación real y alarmante como es el peligro de la extinción de la biodiversidad, se consideró la serie didáctica como recurso narrativo y como lenguaje grafico universal, este procedimiento utilizó las siguientes técnicas:

### **2.4 Especificaciones Técnicas**

- **Tratamiento**

En esta etapa se desarrolló la idea, donde se detalla la premisa que explique la síntesis de la serie animada. Se elaboró los personajes, acción y diálogo para la idea principal y demás papeles secundarios pero importantes. Para el desarrollo de las historias, es necesario tener en cuenta que la investigación de fuentes periodísticas es una parte muy importante dentro de la producción de los distintos capítulos ya que se basó de una fuente primaria y verídica para la construcción de las historias en cada capítulo. El mostrar la realidad de una forma dramática sin necesidad de recurrir a imágenes fuertes,

pero conservando las acciones graves presentadas en el periodismo como la trama principal.

- **Guion Literario**

Se continuó con el desarrollo del guion literario que abarca varios episodios propuestos para la serie y que le dio dirección a la historia y por ende poder plasmar el mensaje.

- **Guion Técnico**

Se trata de obtener el guion gráfico (storyboard) de calidad para ayudar a vender la serie animada. Un guion gráfico es una serie de esquemas elaborados con forma de historieta sobre un pedazo grande de cartón. El propósito del guion es mostrar el aspecto general de los personajes de la serie en acción. Es una buena manera de dar a tu audiencia (los productores) un vistazo al tono y sentimiento de la historia animada que estás lanzando. Un storyboard es particularmente importante en una reunión de presentación para una animación, donde el espectáculo en sí mismo recae en los personajes animados en lugar de actores verdaderos. (Ryan, 2017)

- **Concept Art**

Llamado también desarrollo visual, es el diseño inicial utilizado para desarrollar el look and feel de un proyecto, desde películas de animación a videojuegos. El Concept Art es una forma fascinante de arte que combina aspectos de dibujo, ilustración y diseño. Los artistas concept utilizarán la historia y los personajes para construir ese concepto básico que se utilice como guía para un proyecto completo. La mayoría de las veces harán un bosquejo, y después de haber recibido el visto bueno por parte del director del proyecto, lo trasladarán a un modelador 3D o a un ilustrador, para convertirlo en una representación visual más precisa. (Fernandez, 2015)



- **Ilustraciones**

Perfecciona tu presentación, una ilustración bueno permitirá el lanzamiento que generalmente comienza con una carta de explicación en la que te introduces y escribes una propuesta breve de la serie animada que señala algunos de los aspectos más destacados de la historia como el personaje principal y la premisa de la serie. Cuando tu carta de presentación es un éxito y te invitan a una reunión de lanzamiento, se espera que expongas tu animación verbalmente y respondas preguntas sobre la misma a los ejecutivos a cargo de la compra y producción de tales espectáculos. Practica tu exposición ampliamente ya que debes conocer tu serie animada por dentro y por fuera para que puedas responder a cualquier pregunta que te hagan. (Fernandez, 2015)

## **2.5 Consideraciones éticas y legales**

El informe del Grupo Europeo de Ética (en adelante, GEE) sobre la **ética de las tecnologías de la información y la comunicación** tiene como objetivo proporcionar un punto de referencia para guiar la **agenda digital**, que es la estrategia para facilitar un crecimiento económico sostenible de las tecnologías digitales, incluyendo internet. En este sentido, el informe del GEE destaca la importancia de la responsabilidad y la conciencia individual, y determina la necesidad de una mayor educación y sensibilización del público en general. Por ello, la educación también debe entablar un amplio diálogo social sobre las implicaciones de las nuevas tecnologías en los conceptos de privacidad, autonomía y libertad. La educación debe fomentar un conocimiento y una reflexión más profundos sobre la dimensión práctica y moral de las tecnologías en cada currículo es necesario Integrar las perspectivas globales, las mejores prácticas y las lecciones aprendidas sobre los usos éticos de las tecnologías digitales para que se alineen con las normas culturales, sociales y étnicas de la comunidad y la sociedad en general. Financiar y apoyar directamente el desarrollo de tecnología en el ámbito educativo a fin de garantizar que esté libre de intereses comerciales. Definir claramente el alcance del uso de la tecnología en la educación e identificar dónde cuenta con un valor añadido, haciendo hincapié en que los niños y los

adultos en una situación de vulnerabilidad estén protegidos de las prácticas poco éticas que utilizan la tecnología.

Garantizar que la tecnología no solo se adopte en educación, sino que también se trabaje para comprenderla y utilizarla de forma responsable.

## 2.6 Metodología del diseño

### Operacionalización de variables

#### Variable Independiente: Serie Didáctica Animada

**Tabla 2.1. Preguntas referentes a series animadas didácticas.**

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
Narración realizada con sucesión de imágenes que aparecen en pantalla que sirve para transmitir valores culturales y educativos.	Personajes Guion Acción	Sector Género Organismo	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valore su nivel de satisfacción con las series animadas didácticas en Ecuador</li> <li>2. ¿Cuáles son sus segmentos favoritos de entretenimiento?</li> <li>3. ¿Le parece interesante ver alguna serie didáctica de concientización animal?</li> </ol>	<b>Encuesta</b>

## Variable Dependiente: Preservación de la Biodiversidad

Tabla 2.2 Preguntas eferentes a preservación de animales.

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
Es lograr que toda la humanidad como responsable de la perdida de esta, protejan, mantengan y conserven la variedad de seres vivos como los animales, plantas, hongos, microorganismo, genes y los ecosistemas.	Riesgos de extinción  Impacto actividad humana  Cambios en ecosistema	Sector  Género  Organismo	4 ¿Alguna vez has encontrado un animal silvestre en peligro?  5 ¿Consideraría usted realizar alguna actividad para preservar la biodiversidad en Ecuador?	<b>Encuesta</b>

### Fuentes documentales y bibliográficas

En el proceso de recolección de la información para establecer los cuestionarios que fueron objeto del estudio, la investigación bibliográfica y documental fue muy importante, ya que ella garantizó la calidad de los fundamentos teóricos de la investigación, que en su defecto fue basada en recolección de casos que salieron en medios de comunicación de periódico y de televisión. La investigación bibliográfica y documental es un proceso sistemático y secuencial de recolección, selección, clasificación, evaluación, comparación, análisis de los contenidos gráficos, físicos que servirá de fuente teórica para el proyecto.

La investigación documental, recolecta y analiza de manera lógica para deducir o inducir, relaciones de variables que ayudaran a resolver las preguntas científicas o plantearnos hipótesis de trabajo. Se consideró como parte fundamental de un proceso de investigación científica, y se recolectó información que se ajustaron al propósito del presente estudio, tales como organismos de comunicación que fueron EL UNIVERSO, CANAL TC TELEVISIÓN, EL COMERCIO y radios de la ciudad de Guayaquil.

### 2.6.1 Método Delphi.

Linston y Turoff definen la técnica Delphi como un método de estructuración de un proceso de comunicación grupal que es efectivo a la hora de permitir a un grupo de individuos, como un todo, tratar un problema complejo. (Linstone, H. & Turoff, M., 1975, pág. 3) La técnica Delphi se basa en la consulta a un grupo de expertos a los que se les pregunta con ayuda de cuestionarios su punto de vista sobre los temas objeto de estudio.

### Universo y muestra

“La muestra es la parte de la población que se selecciona, y de la cual realmente se obtiene la información para el desarrollo del estudio” (Bernal Torres, 2010, pág. 159).

### 2.6.2 Cálculo del Tamaño de la Muestra

La muestra, en vista de la dificultad de estudiar toda la población, es necesario diseñar una muestra, con número de observaciones necesarias para obtener conclusiones confiables, para lo cual se utiliza la siguiente fórmula.

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{d^2 * (N - 1) + Z^2 * p * q}$$

Simbología:

N = Total de la población 403 680 televidentes

Z $\alpha$  = 1.96 al cuadrado (si la seguridad es del 95%)

p = proporción esperada (en este caso 5% = 0.05)

q = 1 – p (en este caso 1-0.05 = 0.95)

d = precisión 0,03%

n = 368

Al realizar el cálculo de la muestra, se determina una muestra de 368, las cuales encuesta forma aleatoria en la ciudad de Guayaquil, para ello hemos dividido la ciudad en zonas, tipo de televidente e instituciones de medios de comunicación.

**Tabla 2.3 Preguntas eferentes a series animadas didácticas**

SECTOR	GÉNERO	ORGANISMO
1. Parroquia Tarqui	1. Hombre	1. EL UNIVERSO
2. Parroquia Ximena	2. Mujer	2. EL COMERCIO
3. Parroquia 9 de Octubre	3. Niños	3. TC TELEVISIÓN
4. Parroquia Letamendi	4. Jóvenes	4. R. METRO ECUADOR
5. Parroquia Urdaneta	5. Ancianos	5. R. ATALAYA

Está referida al subconjunto del universo a ser estudiado con características similares. Para extraer la muestra se utilizó el muestreo probabilístico aleatorio simple, basado en el principio de equiprobabilidad. Se estableció un formulario de encuestas y se visitó varios sectores, organismos en forma aleatoria estratificada es decir de acuerdo al tipo de televidente ya que todas las personas ven series pero cada persona la ve y asimila de forma distinta.

### **Gestión de datos, medios de comunicación**

La gestión de los datos se utilizó herramienta de investigación, la interpretación y resultados se tabulan mediante sistemas informáticos, para calcular los porcentajes de las respuestas de los hogares.

Se realizó entrevistas con preguntas a expertos de medios de comunicación para conocer la percepción en cuanto a la contribución o influencia que ha tenido la serie didáctica animada en relación con la concientización de la fauna silvestre.

# CAPÍTULO 3

## 3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

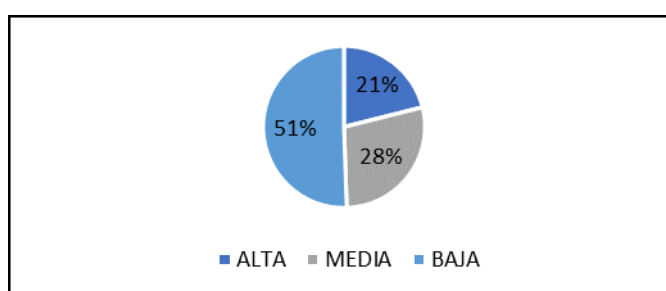
### 3.1 Encuestas

La investigación se desarrolló, a través de la realización de encuestas dirigidas a la población: niños, jóvenes, adultos y medios de comunicación; con el propósito de comprobar la hipótesis de si tuvo aceptación la propuesta del diseño de la serie animada creada para concientizar la preservación de la fauna silvestre. En las cuales se obtuvo como resultado los siguientes porcentajes por pregunta.

**Pregunta número 1:** Valore su nivel de satisfacción con las series animadas didácticas en Ecuador.

**Tabla 3.1 Resultados de encuesta, pregunta 1.**

OPCIONES	HOMBRE	MUJER	JOVENES	ANCIANOS	FRECUENCIA	
					ABSOLUTA #	RELATIVA %
ALTA	22	18	26	15	81	21,09
MEDIA	35	17	32	25	109	28,39
BAJA	43	53	63	35	194	50,52
Total	100	88	121	75	384	100%



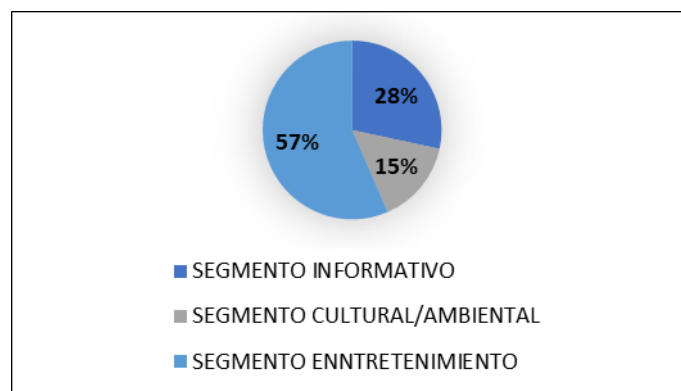
**Figura 3.1 porcentaje de encuesta, pregunta 1**

El 51% de los televidentes encuestados manifiestan que el nivel de satisfacción en las series didácticas en el país es baja, lo que demuestra que hay bastante inconformidad con la producción nacional en series animada.

**Pregunta número 2:** ¿Cuáles son sus segmentos favoritos de televisión?

**Tabla 3.2 Resultados de encuesta, pregunta 2.**

OPCIONES	HOMBRE	MUJER	JOVENES	ANCIANOS	FRECUENCIA	
					ABSOLUTA #	RELATIVA %
SEGMENTO INFORMATIVO	35	20	26	28	109	28,39
SEGMENTO CULTURAL/AMBIENTAL	15	12	20	11	58	15,10
SEGMENTO ENTRETENIMIENTO	50	56	75	36	217	56,51
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>88</b>	<b>121</b>	<b>75</b>	<b>384</b>	<b>100%</b>



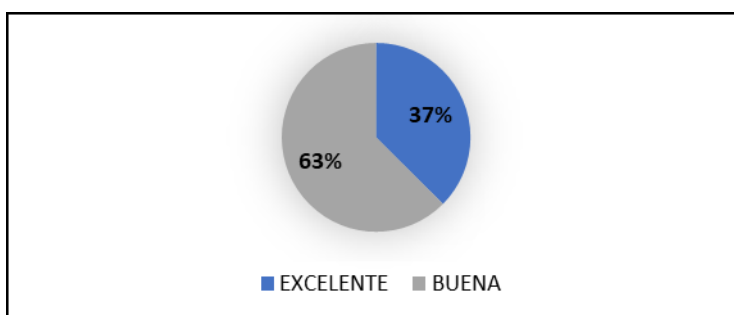
**Figura 3.2 porcentaje de encuesta, pregunta 2**

Con respecto al tipo de segmento que prefiere ver la comunidad; el 57% les interesa más el segmento de entretenimiento (novelas, series y dibujos animados que carecen de cultura en general) lo que no es tan positivo puesto que solo un 15% ven programas que fomentan la cultura y conciencia ambiental, con esta pregunta preliminar se demuestra la principal problemática de la investigación; que la preocupación por temas ambientales y culturales en los ciudadanos es deficiente.

**Pregunta número 3:** ¿Qué le parece si Ecuador origina una serie animada de concientización animal?

**Tabla 3.3 Resultados de encuesta, pregunta 3.**

OPCIONES	HOMBRE	MUJER	JOVENES	ANCIANOS	FRECUENCIA	
					ABSOLUTA	RELATIVA
EXCELENTE	18	19	26	28	91	23,70
BUENA	42	38	48	24	152	39,58
REGULAR	40	31	47	23	141	36,72
TOTAL	100	88	121	75	384	100%



**Figura 3.3 porcentaje de encuesta, pregunta 3**

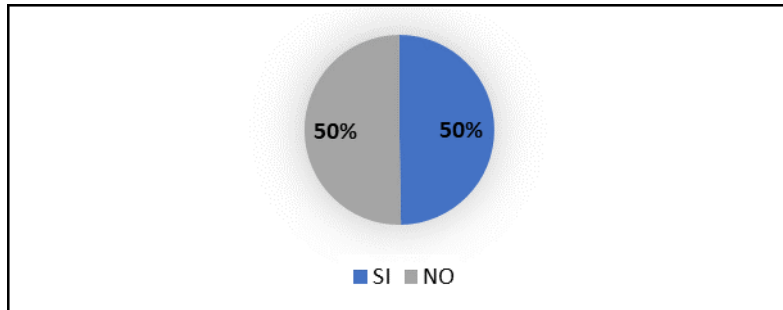
El 39% por ciento de los hogares les pareció una buena idea que en el país exista una serie animada de concientización animal, lo que dio luz verde para saber con certeza que el proyecto tendrá gran acogida.

**Pregunta número 4:** ¿Alguna vez ha encontrado y ayudado a un animal silvestre que está en peligro?

**Tabla 3.4 Resultados de encuesta, pregunta 4.**

OPCIONES	HOMBRE	MUJER	JOVENES	ANCIANOS	FRECUENCIA	
					ABSOLUTA #	RELATIVA %
SI	55	42	72	22	191	49,74
NO	45	46	49	53	193	50,26
TOTAL	100	88	121	75	384	100%





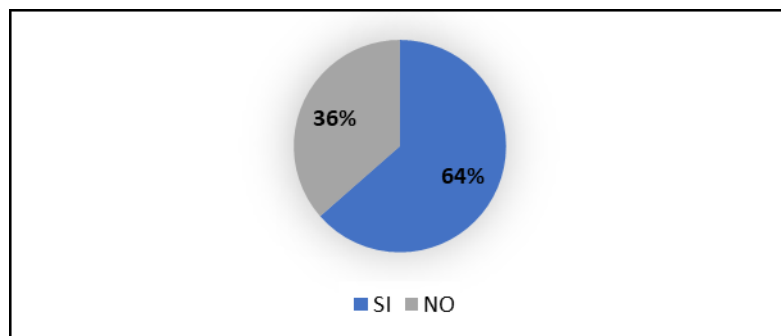
**Figura 3.4 porcentaje de encuesta, pregunta 4**

La encuesta indicó que el 50% de los encuestados si han ayudado en algún momento a un animal silvestre, mientras que el otro 50% no lo ha hecho, tenemos una igualdad en los resultados pese a que en las encuestas realizadas a jóvenes, obtuvo la mayor cantidad de afirmativos en cuanto a que si han ayudado a los animales que se encuentran en peligro.

**Pregunta número 5:** ¿Consideraría usted realizar alguna actividad para preservar la biodiversidad en Ecuador?

**Tabla 3.5 Resultados de encuesta, pregunta 5.**

OPCIONES	HOMBRE	MUJER	JOVENES	ANCIANOS	FRECUENCIA	
					ABSOLUTA #	RELATIVA %
SI	65	52	75	52	244	63,54
NO	35	36	46	23	140	36,46
TOTAL	100	88	121	75	384	100%



**Figura 3.5 porcentaje de encuesta, pregunta 5**

El 64% de las personas encuestadas si quisieran aportar en una actividad de preservación de la biodiversidad.

### **Preguntas a Medios de Comunicación (Organismos)**

**Pregunta número 1:** ¿Cuál es su opinión en relación con las actuales series animadas?

“Hoy en día las caricaturas que lejos de provocar risas deben llevarnos a cuestionar el tipo de material audiovisual que miran nuestros niños y a desterrar la afirmación de que en cable solo hay programas de calidad. El aprendizaje que se puede extraer de esas series es lamentable. Lo que enseñan es a asumir la muerte como resultado de un chiste o una broma. A mirar con irrespeto total a la vida, y pensar que la agresividad es algo normal y no hay de qué preocuparse. Vigilar lo que ven los niños en televisión debe ser una prioridad para padres y maestros. No todos los dibujos animados son inocentes, muchos esconden una escuela de violencia y barbarie. ¿Qué generación de adultos se formará a partir de esas imágenes?” (Medina, EL UNIVERSO, 2012)

**Pregunta número 2:** ¿Por qué hoy en día se hace tan difícil aprender y adquirir desarrollo y mejoramiento de la cultura en los habitantes?

“Por qué hoy en día se hace tan difícil aprender?, seguramente se expondrán innumerables razones justificadas por la desorganización familiar, la adictiva tecnología digital, la inexperiencia docente, la improvisada administración educativa y tantas otras causas, desarrollar autonomía en el trabajo individual, potenciar habilidades para compartir el trabajo grupal, animar el proceso investigativo, precisar los mecanismos de trabajo en el aula y fuera de ella, familiarizar la información nueva que será abordada en el período lectivo con las fuentes necesarias y accesibles, informar claramente las formas de evaluación que serán aplicadas, planificar la actividad docente con metodologías adecuadas a fin de desarrollar conocimientos, habilidades y actitudes, usar correctamente los recursos didácticos que poseen los estudiantes, evaluar permanentemente los logros durante el proceso enseñanza-aprendizaje y anteponer su

afán y comprensión humana en este incomparable espacio de sociabilización.” (CLUB EL COMERCIO, 2017)

### **Análisis de Resultados**

Se realizaron las encuestas a 384 hogares de la ciudad de Guayaquil en, en forma aleatoria y estratificada de acuerdo con el nivel de vivienda encontrada en cada zona visitada. Por medio de la recolección de la información proporcionada por la ciudadanía en la ciudad se pueden determinar los siguientes resultados de la encuesta sobre la importancia que es crear la serie didáctica animada que transmita el mensaje de preservación de la biodiversidad:

La ciudadanía considera que en el país no ha realizado alguna serie animada de concientización del cuidado de la fauna silvestre. Que la cultura ambiental es un determinante para la contribución en la conservación de las especies en peligro.

Al contemplar los resultados, se percibió que los ciudadanos tienen poco conocimiento de las condiciones reales que sufren estas especies como son: el tigrillo, el jaguar, la zarigüeya, mono, tortuga, lobo marino, loro, pelícano y cóndor; lo que permitió ser un punto a favor para el proceso de esta investigación.

### **3.2 Construcción de la línea gráfica.**

Gracias a la construcción de personajes y guion técnico, se logró plasmar con las herramientas didácticas necesarias para la realización de un producto audiovisual capaz de captar el interés de la población, con el programa After Effects se desarrolló una técnica más eficiente, con mejor sonorización y calidad de ilustración, creando la diferencia entre los demás programas televisivos de la actualidad.



Figura 3.6 Conjunto de imágenes que muestran la línea gráfica del proyecto

### 3.3 Análisis de Costos

Luego de un previo análisis de los diferentes rubros y etapas de la investigación que puede demandar en gastos operativos una preproducción, se requiere financiar la siguiente inversión inicial:

Pre code	Resumen	Estimado
10-010	Gastos administrativo	\$ 127.054,00
Subtotal top of line		\$ 127.054,00
10-300	Costos de personal de producción	\$ 7.140,00
10-120	Costo total de equipos	\$ 6.000,00
10-340	Costos de misceláneos	\$ 844,00
10-400	Costos de Finalización	\$ 3.170,00
Subtotal costos directos		\$ 17.154,00
10-500	Seguros	\$ 5.000,00
10-650	Contingencia	\$ 4.000,00
Subtotal otros		\$ 9.000,00
Subtotal below of the line		\$ 26.154,00
<b>Gran total</b>		<b>\$ 153.208,00</b>

**Figura 3.7 Presupuesto tentativo.**

A pesar de que el proyecto presenta costos elevados se puede convocar a posibles empresas que puedan aportar a la realización de la propuesta de la serie audio visual que puedan aportar de forma económica, empresa privada y plataformas de recaudación de fondos, y aquellas que pueden apoyar, fundaciones a favor de la conservación de la fauna silvestre, en la difusión o publicación de las diferentes publicidades realizadas por el equipo de producción del proyecto.

# CAPÍTULO 4

## 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

Bajo la investigación se puede concluir que en Ecuador no existen series animadas de contenido cultural y ambiental que predominen en el mercado de la preproducción audiovisual; por esta razón no hay gran interés de parte de la población en informarse de la situación que viven los animales silvestres en el país y como afecta a su biodiversidad. Se comprobó que no existe un material competente capaz de llamar la atención del televidente, en medio de esta desventaja, se pudo hallar el recurso ideal para construir un material narrativo dramático y a su vez tan circunstancial como son los daños causados a la fauna silvestre provocados por la actividad humana.

La propuesta presentada a la comunidad causó un gran cambio positivo en la concientización de los ciudadanos, este proyecto aportará un desarrollo social y que el país tenga sus propias series animadas de contenido didáctico y que permitirá mejorar la formación cultural y ambiental.

Si se cumpliera la realización de este programa, Ecuador podría atraer la inversión extranjera en desarrollo de animaciones audiovisuales y se incrementaría la cantidad de empresas dedicadas a la creación de series animadas dirigiéndose el país hacia la competitividad internacional.

### Recomendaciones

, las En caso de que el proyecto se pueda llevar a cabo se recomienda indagar aun más en la búsqueda de casos sobre incidentes silvestres ya que muchas veces los medios televisivos no consideran relevante tratar estos temas, se puede formar alianzas con fundaciones las cuales tienen un mayor contacto con casos de maltrato hacia los animales y pueden aportar con una perspectiva diferente para integrar al proyecto.

# BIBLIOGRAFÍA

- AMBIENTE, D. D. (2015). ESTRATEGIA PARA LA PROTECCIÓN, MEJORA Y GESTIÓN DE LA BIODIVERSIDAD. *DIPUTACIÓN FORAL DE BIZKAIA*, 82.
- BBC NEWS. (6 de MAYO de 2019). UN MILLON DE ESPECIES AMENAZADAS. *BBC NOTICIAS*.
- Bernal Torres, C. (2010). *Metodología de la Investigación para Administración y Economía*. Colombia: Pearson Educación.
- Carvajal, L. (2005). *Metodología de la Investigación Científica. Curso general y Aplicado. 12º*. Cali-Colombia: F.A.I.D.
- CLUB EL COMERCIO. (11 de Septiembre de 2017). Como enseñar a aprender. *EL COMERCIO*, págs. <https://www.elcomercio.com/cartas/ensenar-aprender-cartas-educacion-ecuador.html>.
- Cuadrado, A., & Valmayor, L. (1998). *Metodología de la investigación contable*. Edigrafos S.A.
- EAFIT, U. (2016). *CENTRO DE LA EXCELENCIA EN EL APRENDIZAJE*. Obtenido de [www.eafit.edu.co](http://www.eafit.edu.co):  
<https://www.eafit.edu.co/proyecto50/contenidos/Paginas/como-crear-contenidos-animados.aspx>
- EL UNIVERSO. (28 de SEPTIEMBRE de 2015). LA ANIMACION FRENTE A LOS RETOS DEL MUNDO DIGITAL. *EL UNIVERSO*.
- Escobar, C. R. (2015). *PROPUESTA DE CAMPAÑA DE EDUCACIÓN AMBIENTAL*. Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala.
- ESTUDIOS FAO MONTES. (2013). LA FAUNA SILVESTRE EN UN CLIMA CAMBIANTE. En E. K. ALIMENTACIÓN, *LA FAUNA SILVESTRE EN UN CLIMA CAMBIANTE* (pág. 40 ). Roma : ISBN 978-92-5-307089-3.
- Fernandez, D. (21 de septiembre de 2015). *arteneo.com*. Obtenido de [arteneo.com](http://arteneo.com):  
<https://www.arteneo.com/blog/3d-blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/>
- Flores, M. d. (2016). Series Animadas y Población Infantil. *Dialnet*.
- GRUPO COMUNICAR. (2005). Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales. *Comunicar*.

- GRUPO TÉCNICO SOBRE MEDIDAS DE INCENTIVOS ECONÓMICOS Resolución Presidencial N° 040-2001-CD/CONAM. (2001). *www.cbd.int*. Obtenido de *www.cbd.int*: <https://www.cbd.int/doc/case-studies/inc/cs-inc-pe-01-es.pdf>
- Linstone, H., & Turoff, M. (1975). *The Delphi Method. Techniques and Applications*. Addison-Wesley.
- Loor, C. (2012). <https://investigacion.uhemisferios.edu.ec/>. Obtenido de Facultad de comunicación:  
<https://investigacion.uhemisferios.edu.ec/images/documentos/pdf/Proyectos2013/Proy-Invest-ANIMACION.pdf>
- Medina, C. (18 de Abril de 2012). Crítica de Televisión Programas para no ver. *El Universo*.
- MINISTERIO DE TURISMO. (2018). *turismo.gob.e*. Obtenido de <https://www.turismo.gob.ec/el-programa-televisivo-ecuador-ama-la-vida-trasciende-fronteras-2/>
- Moncayo, M. (2019). Estudio sobre la evolución de la Industria Cultural Ecuatoriana especializada en producción. *REVISTA ESPIRALES*. Obtenido de <https://revistaespirales.com/index.php/es/article/view/436/369>
- Ordoñez, G. (2013). Narrativa y Narración en el relato audiovisual. *Revista de Comunicación y cultura*, 102.
- Pavia, D. C. (Enero de 2015). Periodismo de Interacción Social, propuesta de dinamización del campo periodístico. Barcelona, España.
- Rajadell, N. (2016). *www.Dialnet.com*. Obtenido de Dibujos animados como recurso de transmisión de valores educativos y culturales:  
[file:///C:/Users/Jorge/Downloads/Dialnet-LosDibujosAnimadosComoRecursoDeTransmisionDeLosVal-2929037%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Jorge/Downloads/Dialnet-LosDibujosAnimadosComoRecursoDeTransmisionDeLosVal-2929037%20(2).pdf)
- REVISTA EIA. (2006). IMPACTOS DE LAS CARRETERAS SOBRE LA FAUNA SILVESTRE Y SUS PRINCIPALES MEDIDAS DE MANEJO. *Rev.EIA.Esc.Ing.Antioq no.5*.
- Ryan, P. (20 de Noviembre de 2017). *LifeStyle*. Obtenido de *ehowenespañol.com*:  
[https://www.ehowenespanol.com/presentar-serie-animada-estudio-como\\_126321/](https://www.ehowenespanol.com/presentar-serie-animada-estudio-como_126321/)
- SERBILUZ. (2015). Impacto de los contenidos audiovisuales en valores humanos en el comportamiento social. En M. G. Santos, *Impacto de los contenidos audiovisuales*. España: Opción, Año 31, No. Especial 3 (2015): 605 - 621.



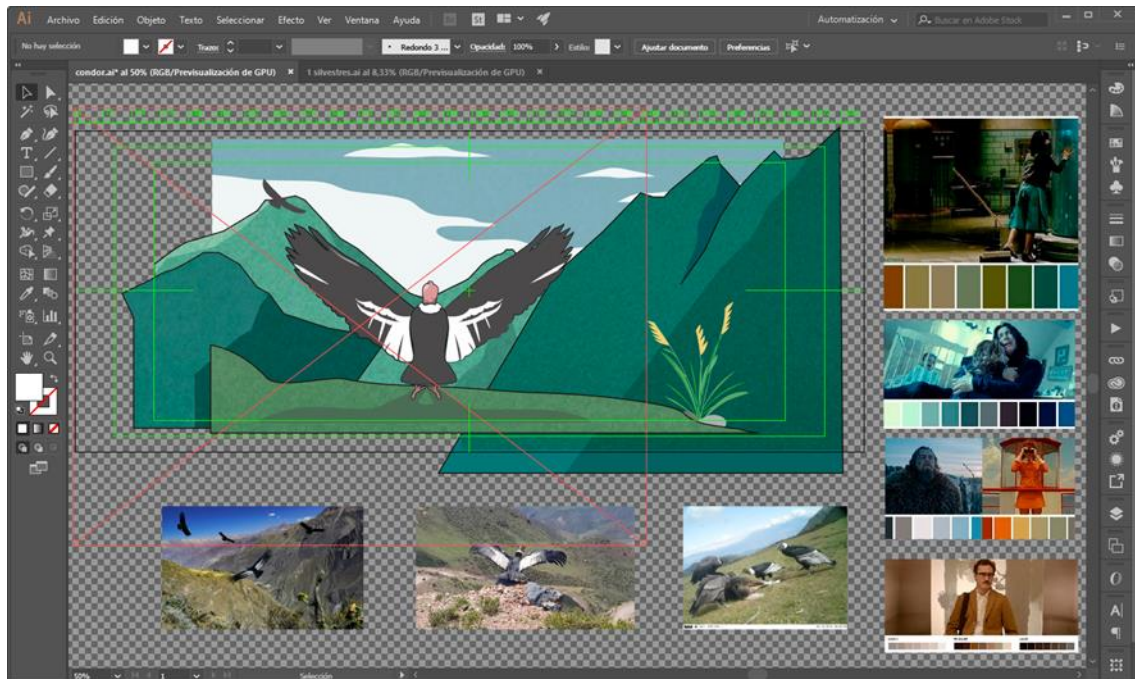
Valenzuela, A. (octubre de 2020). *HABLANDO EN VIDRIO*. Obtenido de ECOVIDRIO:  
<https://hablandoenvidrio.com/causas-consecuencias-perdida-de-biodiversidad/>  
Wikipedia. (29 de junio de 2021). *wipideia.org*. Obtenido de wipideia.org:  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Cine\\_de\\_animaci%C3%B3n](https://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animaci%C3%B3n)

# ANEXOS

## Anexo 1 ilustración

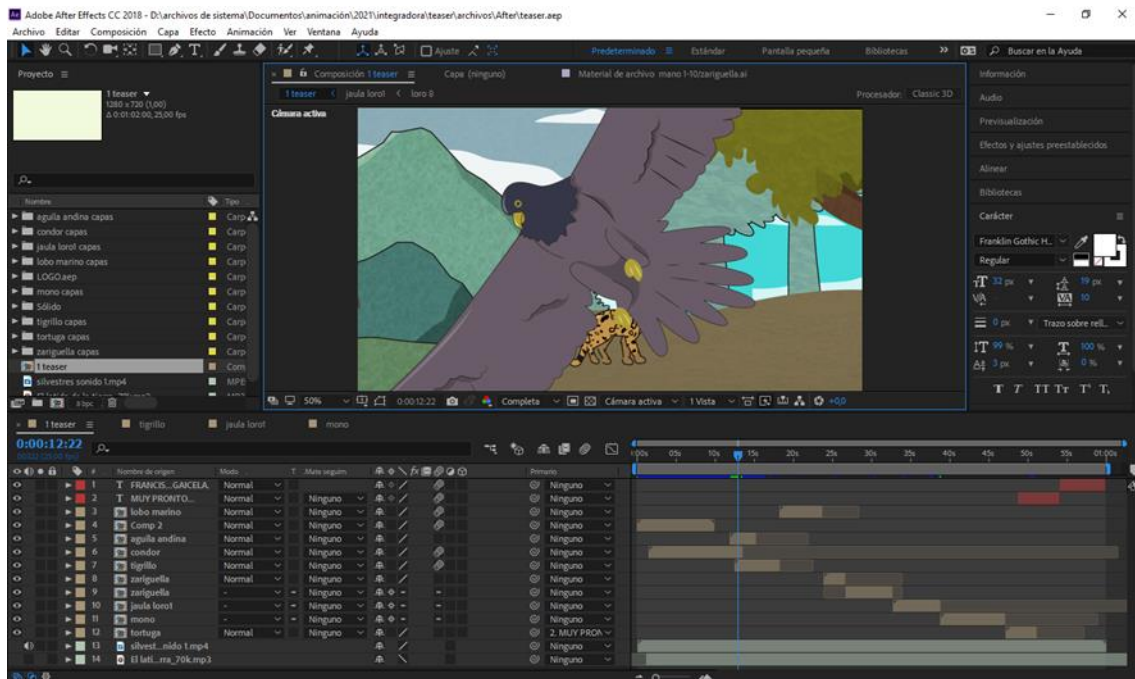
Construcción de personajes y escenarios usados en la biblia de producción, usando el programa adobe Illustrator para lograr su desarrollo.





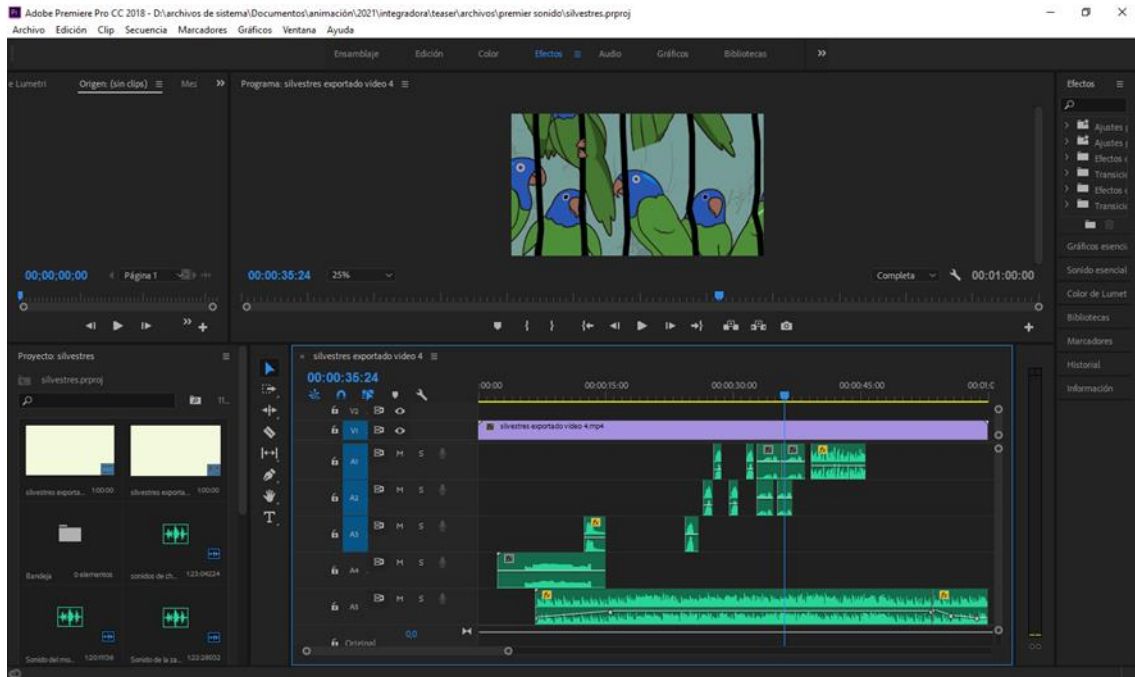
## Anexo 2 animación

Luego de la vectorización se pasaron los archivos al programa Adobe After Effects para su posterior animación.



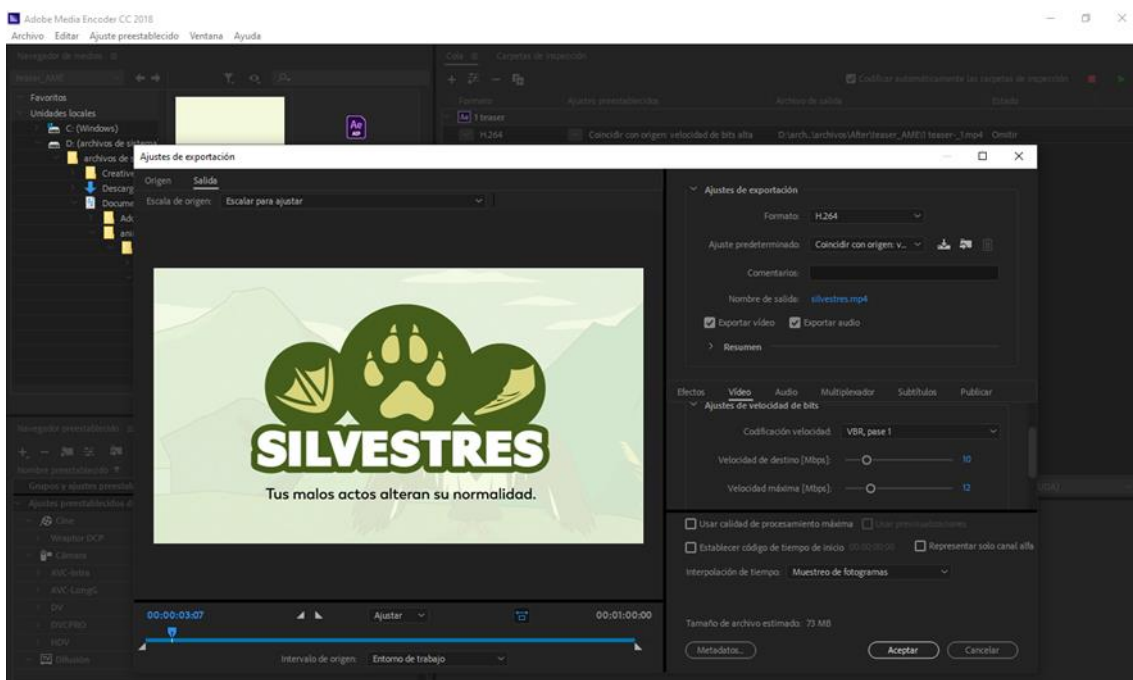
## Anexo 3 sonorización

El programa utilizado para sonorizar el teaser fue Adobe Premier Pro.

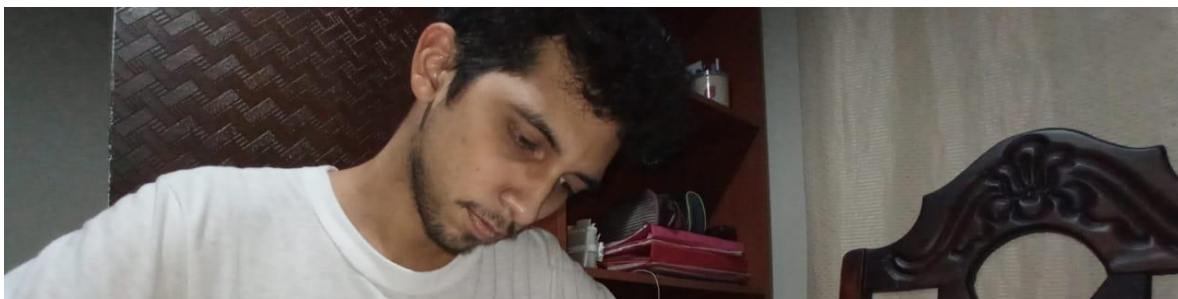
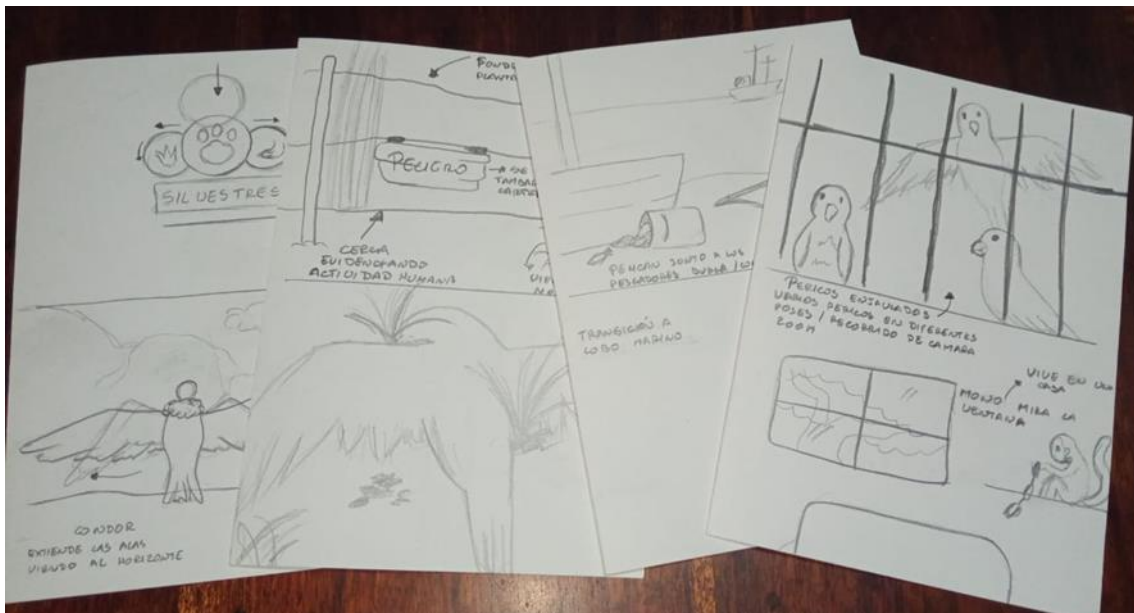
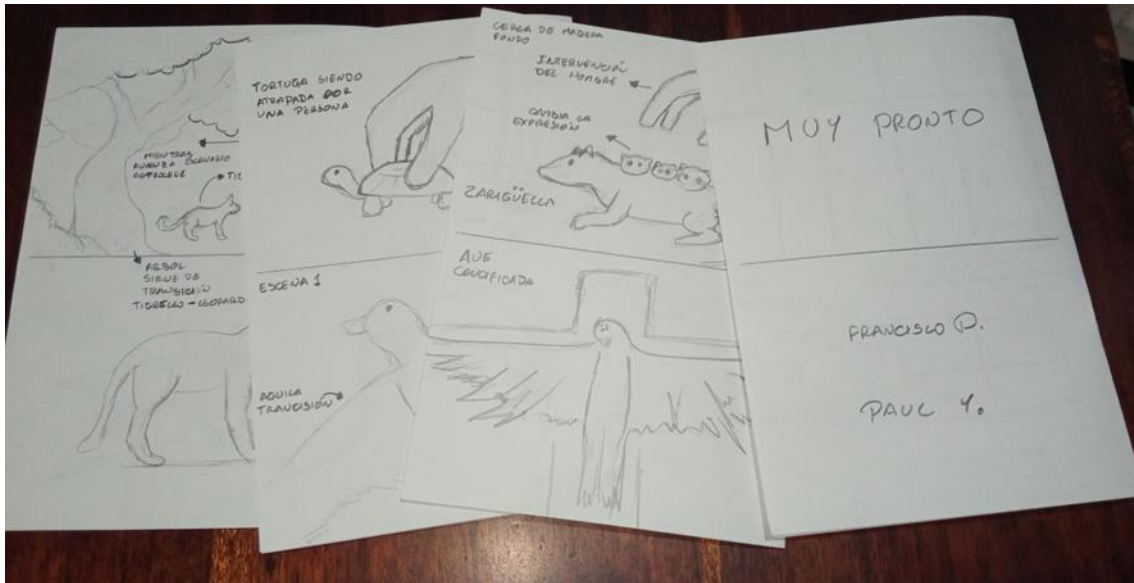


## Anexo 4 exportación

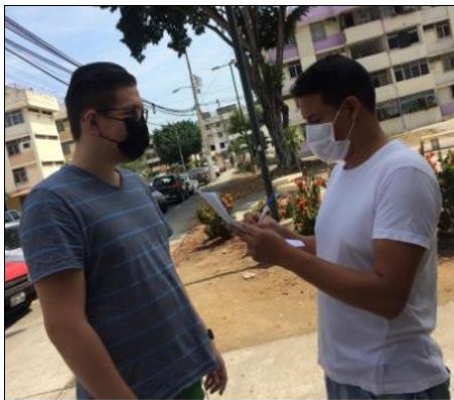
Para la exportación final del teaser se hizo uso del programa Adobe Media Encoder.



# Anexo 5 Storyboard para el teaser



## Anexo 5 encuestas



## Anexo 6 formato de encuestas

### ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL ENCUESTA

Buenos días, soy un estudiante de la ESPOL, mi nombre es Paul Yungaicela y estoy realizando una encuesta para determinar el grado de aceptación de la creación de una serie animada como recurso para la preservación de la biodiversidad y su incidencia en el impacto de la actividad humana.

#### 1.- Valore su nivel de satisfacción con las series animadas didácticas en Ecuador

<input type="checkbox"/>	Alta
<input type="checkbox"/>	Media
<input type="checkbox"/>	Baja

#### 2.-¿Cuáles son sus segmentos favoritos de televisión?

<input type="checkbox"/>	Segmento informativo.
<input type="checkbox"/>	Segmento cultura ambiental
<input type="checkbox"/>	Segmento entretenimiento

#### 3.-¿Qué le parece si Ecuador origina una serie animada de concientización?

<input type="checkbox"/>	Excelente iniciativa
--------------------------	----------------------

