ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA TOULOUSE LAUTREC

Ghaiad, una serie que recorre el camino de la búsqueda de identidad juvenil

PROYECTO DE INNOVACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER EN DIRECCIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS ANIMADOS

PRESENTADA POR

Tammia Flor Briana Francia Verastegui
DNI: 75495108, Perú

ASESOR

Moisés David Zabalbeascoa Marroquín
DNI: 43685292, Perú
ORCID: 0009-0001-6908-7277

JURADO

Pérez Ortiz Brigitte Madelein
Marrou Vasquez Gianella Franchesca
Vasquez Janampa Hristo Joel

Lima, enero 2026

Reporte de Turnitin

Informe-20284-Francia.docx

Desarrollo Educativo S.A. Instituto Toulouse Lautrec

Detalles del documento

Identificador de la entrega
trn:oid:::11391:546493025

Fecha de entrega
15 ene 2026, 1:00 p.m. GMT-5

Fecha de descarga
15 ene 2026, 3:56 p.m. GMT-5

Nombre del archivo
Informe-20284-Francia.docx

Tamaño del archivo
12.7 MB

53 páginas

7106 palabras

37.023 caracteres

turnitin Página 1 de 59 - Portada Identificador de la entrega trn:oid:::11391:546493025

13% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado

Fuentes principales

7%	Fuentes de Internet
0%	Publicaciones
11%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

turnitin Página 2 de 59 - Descripción general de integridad Identificador de la entrega trn:oid:::11391:546493025

Dedicatoria

A mi mamá Solange, mi hermana Sami y mi abuela Flor por apoyarme para seguir la carrera de mis sueños desde el inicio hasta el final.

Agradecimientos

Agradezco a mi familia por su apoyo incondicional y creer en que sería capaz de estudiar y dedicarme a la animación, la carrera que he querido estudiar desde pequeño.

A mi mejor amiga Akemi por creer en mí y ser mi soporte en varias ocasiones.

A mis amigos que me acompañaron a lo largo de la carrera y me apoyaron.

Al equipo de Quyllur Animation por permitirme dirigir nuestros dos proyectos durante la carrera y ser unos artistas talentosos con los que he podido lograr varias cosas.

A los docentes Asura, Raúl, David, Piero, Steph y Enrique por todo lo que me han enseñado a lo largo de la carrera.

A los alumnos y sus padres de mis clases de medio tiempo por permitirme financiar parte de mi carrera, mis pasajes y otros gastos.

A mi laptop de una década de antigüedad por soportar todos los programas durante toda la carrera.

A Imagine Dragons por su música que me acompañó durante mis desveladas.

A Anthony Edward S. por ser mi mayor inspiración para seguir adelante y motivarme a crecer.

ÍNDICE DE CONTENIDO

I. INFORMACIÓN GENERAL **10**

1.1 Título del Proyecto de Innovación 10

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación 10

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación 11

II. DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN **12**

2.1 Planteamiento del Problema 12

2.2 Población beneficiaria 14

2.3 Objetivos del proyecto 15

2.4 Marco referencial 16

2.5 Proceso creativo y experimentos 17

2.5.1 Información sobre el usuario 17

2.5.2 Información sobre el Mercado 18

2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor 19

2.5.4 Diseño de producto/servicio 21

2.5.5 Modelo de Negocio 23

2.5.6 Resultados esperados 26

2.5.7 Prototipos desarrollados 26

2.5.8 Experimentos 31

2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación 38

III. ESTIMACIÓN DE COSTOS **39**

3.1 Presupuesto 39

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES **41**

4.1 Conclusiones 41

4.2 Recomendaciones 42

V. REFERENCIAS **43**

VI. ANEXOS **44**

6.1 Anexo 1: Resultados de la encuesta 44

6.2 Anexo 2: Evidencia Focus Group 52

6.3 Anexo 3: Presupuesto DAFO 52

Índice de Figuras

Figura 1: *Herramienta Árbol de Problemas* 14

Figura 2: *Herramienta Mapa de Actores* 15

Figura 3: *Arquetipo de Usuario* 18

Figura 4: *Ruta para Conceptualizar* 20

Figura 5: *Propuesta de Valor* 21

Figura 6: *Arte Conceptual* 23

Figura 7: *Canvas de Modelo de Negocio* 25

Figura 8: *Arte Conceptual Elion Humano* 27

Figura 9: *Arte Conceptual Elion en Ghaiad* 27

Figura 10: *Arte Conceptual Railo Humano* 28

Figura 11: *Arte Conceptual Railo en Ghaiad* 28

Figura 12: *Arte Conceptual Ghaiad* 29

Figura 13: *Storyboard del Tráiler* 30

Figura 14: *Tomas del Animatic del Tráiler* 30

Figura 15: *Herramienta Checklist de Prototipado* 31

Figura 16: *Conteo de Edad* 32

Figura 17: *Conteo de Género* 33

Figura 18: *Conteo de Series Vistas Recientemente* 34

Figura 19: *Conteo de Series que Impactaron* 35

Figura 20: *Conteo de Valoración Final* 36

Figura 21: *Herramienta Tabla Receptora* 38

Figura 22: *Campaña en Kickstarter de Journey to the Quest* 40

Figura 23: *Campaña de Kickstarter de Far-Fetched* 41

Índice de Tablas

Tabla 1: *Costos del Episodio Piloto*.....40

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1 Título del Proyecto de Innovación

"Ghaiad, una serie que recorre el camino de la búsqueda de identidad juvenil", este nombre es basado en el proyecto de 7mo ciclo "Ghaiad.

1.2 Resumen del Proyecto de Innovación

El proyecto de innovación "Ghaiad" se plantea en el contexto del área estratégica de desarrollo prioritario de salud y bienestar social y la actividad económica de actividades artísticas de entretenimiento y recreativas y busca resolver la falta de series animadas peruanas que hablen de la crisis de identidad de los adolescentes, teniendo como población beneficiaria a los jóvenes de entre 11 a 14 años de edad que consuman series animadas y estén teniendo dificultades para abordar los cambios de la adolescencia.

Se aplicó la metodología de resolución creativa de problemas con herramientas de Design Thinking para tomar como centro al usuario y Lean Startup para impulsar la implementación de los resultados, estas herramientas contemplan la colaboración y el pensamiento visual, como la técnica persona para plantear arquetipos y validar usuarios, mapa de actores para reconocer el contexto y mercado, mapa de trayectoria, para delinear la mecánica de la propuesta, canvas de propuesta de valor, para consolidar el concepto innovador, canvas de modelo de negocio que permita observar la sostenibilidad de la propuesta, entre otras, que son presentadas en detalle en el documento a continuación.

La solución innovadora presentada en forma de propuesta de valor consiste en una serie animada de 12 episodios, se trata de una producción que es protagonizada por personajes adolescentes que buscan encontrarse a sí mismos a lo largo de sus aventuras planificada para mostrar su piloto en festivales de animación y posteriormente ser publicado en la plataforma

de YouTube, además se busca que el proyecto sea principalmente desarrollado por un equipo de animadores peruanos con el fin de la promoción de la industria nacional.

Para la experimentación se diseñaron prototipos como el storyboard y animatic de un tráiler de 1 minuto y medio para su posterior validación mediante encuestas a nuestro público potencial, de esta manera podemos tener información sobre las fortalezas y debilidades para la mejora de la propuesta.

Se concluye que la solución propuesta que hay un gran interés por series animadas que hagan uso de elementos como el diseño de personajes y worldbuilding para mediante su narrativa desarrollar temas de búsqueda de la identidad y se recomienda re evaluar el rango de edad del público objetivo puesto que se puede trabajar con un rango mayor con bastante potencial.

1.3 Contextualización del Proyecto de Innovación

La presente investigación busca plantear la producción de una serie animada dirigida a un público adolescente. El proyecto tiene su base de producción principalmente en Perú, puesto que se busca involucrar la participación de animadores peruanos para poder fomentar el crecimiento de la industria de la animación en el país, la cual todavía se encuentra en desarrollo, pero cuyos productos muestran la inspiración de las raíces peruanas y el ideal de una calidad con aspiraciones de imitar a las animaciones extranjeras (Terrones, 2016). Al ser una serie animada pensada para publicarse en la plataforma de YouTube, se estima que su alcance no solo se quede con los adolescentes de nuestro país, sino que llegue a adolescentes de habla hispana de todo el mundo y eventualmente se pueda traducir para abarcar un público aún mayor. Teniendo como público a los adolescentes, buscamos crear conciencia sobre lo que realmente implica la búsqueda de la identidad en el crecimiento de manera física y emocional,

incitando a brindarle mayor importancia a la salud mental de los jóvenes siendo la serie un refugio con el que se puedan sentir identificados y acompañados en el proceso.

II. DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN

2.1 Planteamiento del Problema

Los adolescentes en el lapso de 11 a 14 años empiezan a presentar una etapa de cambios diversos y constantes, ya sea física o psicológicamente, en muchos casos el impacto de abordar estos cambios sin apoyo alguno puede resultar abrumador y tener repercusiones en la salud mental de los jóvenes. La crisis de identidad durante la adolescencia es un proceso común, los adolescentes empiezan a desligarse de la identidad adquirida por sus padres y se encuentran en la búsqueda de construir una propia (García, 2019), es por ello que requieren constante apoyo por parte de sus cuidadores y tener la libertad de explorar su identidad de manera segura, pues de no hacerlo, puede tener repercusiones negativas en su salud mental, ya que se encuentran en una etapa sensible donde los traumas de crecer en un entorno desprotegido generan un fuerte impacto que puede continuar hasta la vida adulta (OMS, 2025).

Por otro lado, en lo que respecta a la industria de la animación en el Perú, actualmente la mayoría de estudios de animación producen un contenido tercerizado, es decir, trabajan para productoras internacionales más grandes en ciertos apartados de los proyectos que les son encargados, por ende, existe una falta de series animadas producidas a nivel nacional. Uno de los factores más resaltantes que impiden el desarrollo de este material es la inversión riesgosa que se tiene que realizar, ya que es una incertidumbre si se recuperará lo invertido y por ende se suele apostar por cortometrajes o largometrajes que suelen tener financiación internacional y por parte de entidades del estado peruano. (Terrones, 2016). Todo esto genera una falta de posicionamiento del Perú en el mercado internacional por la falta de exportación de

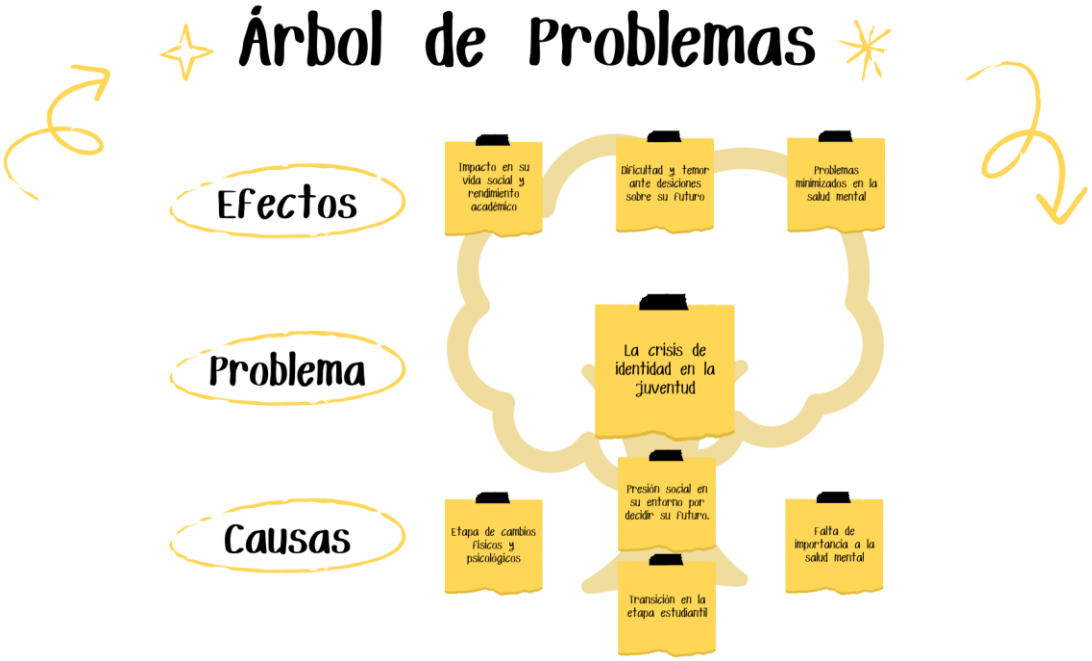
producciones nacionales y las pocas que se realizan tienen un enfoque infantil, esto es apreciable en diversas notas de prensa que al mencionar productos animados originarios de Perú, lo hacen relacionándolo con lo infantil (Andina, 2018); esta situación deja un público adolescente que puede ser de gran potencial.

Las ODS que se abordan en el proyecto son la ODS 3, Salud y Bienestar, ya que la serie animada “Ghaiad” busca hablar sobre la búsqueda de identidad de los adolescentes y el cómo esta se refleja en la salud mental de los mismos mediante los protagonistas que se encuentran en dicha etapa; y la ODS 8, trabajo decente y crecimiento económico, puesto que Al ser un proyecto de animación peruano, durante su proceso se busca dar a conocer al mundo sobre el potencial de la animación peruana, además que crea ofertas laborales en el campo de la animación nacional.

Para poder indagar más en la problemática presentada, se ha dado uso a la herramienta árbol del problema donde se pueden apreciar de forma breve causas y efectos del problema planteado.

Figura 1:

Herramienta Árbol de Problemas



Nota: Elaboración Propia

2.2 Población beneficiaria

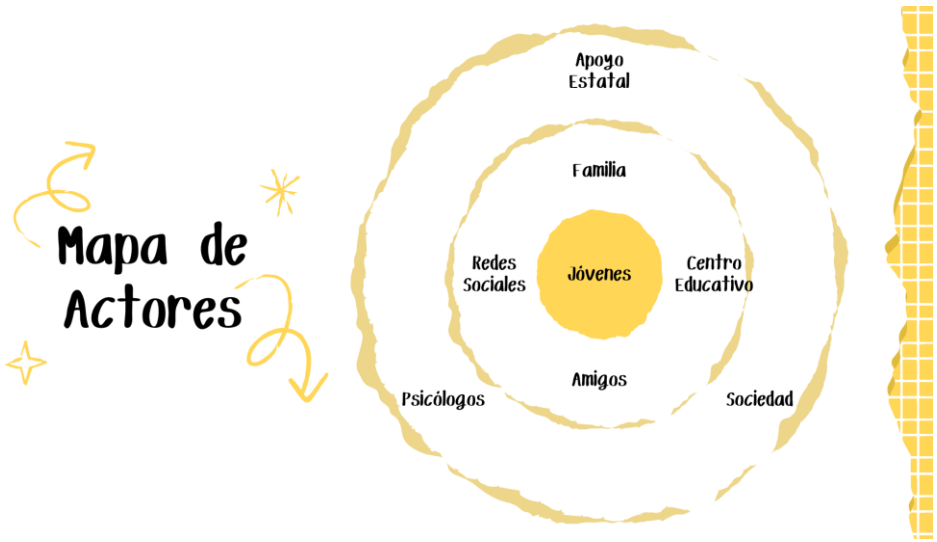
La principal población que se verá beneficiada con la realización del proyecto son los adolescentes principalmente de entre 11 a 14 años que consumen series animadas como medio de entretenimiento y además se encuentran afrontando cambios que corresponden a su etapa de vida que afectan en su búsqueda de la identidad.

Mediante el uso de la herramienta mapa de actores, se realizó un mejor análisis de nuestro público objetivo y el cómo otras personas y entidades afectan en el mismo. En el entorno directo de los jóvenes encontramos sus círculos sociales como su familia, sus amigos y las redes sociales como su principal medio de interacción, además de su institución educativa donde tienen constante contacto con otros adolescentes de su edad, estos entornos son los que tienen una mayor influencia en lo que consume y en sus actitudes. Por otro lado, actores como

el apoyo estatal, los psicólogos y la sociedad son aquellos que deben de asegurarse de brindar apoyo y un espacio más seguro para el desarrollo de los adolescentes sin perjudicar su salud mental.

Figura 2:

Herramienta Mapa de Actores



Nota: Elaboración Propia

2.3 Objetivos del proyecto

Objetivo general:

Plantear la realización del episodio piloto de una serie animada en el Perú teniendo en cuenta aspectos influyentes como el formato, las etapas de producción y el equipo de desarrollo tanto en personal como material, buscando que la serie sea un apoyo emocional para los jóvenes en su etapa de cambios y crecimiento.

Objetivos específicos:

Desarrollar los aspectos visuales y narrativos de la serie buscando que sean llamativos y manteniendo un enfoque especializado en los jóvenes y su problemática.

Aprovechar el formato de animación para un planteamiento más asertivo en el manejo de temas delicados, facilitando la comprensión e identificación del público.

Recibir asesoramiento profesional de psicólogos especializados en la salud mental de los adolescentes en el desarrollo del aspecto narrativo para la validación de la serie como una herramienta de apoyo para la comprensión de problemáticas en la adolescencia.

Crear una comunidad sana y adecuada para los jóvenes en la que puedan interactuar con otros adolescentes y tengan acceso a herramientas de apoyo.

Crear un producto que se posicione en la industria de la animación peruana y pueda internacionalizarse.

2.4 Marco referencial

A lo largo del último siglo, ha habido distintas series animadas que han generado un impacto cultural impresionante, pero más importante, han acompañado a los espectadores durante su crecimiento y siguen siendo un apoyo emocional en la adultez. Una de las series que ha generado impacto a antiguas generaciones y lo sigue haciendo con nuevas versiones es “Heidi: la niña de los Alpes suizos”, serie que nos narra la historia de Heidi, una niña que perdió a sus padres y vivía con su tía, pero cuando esta debe irse a vivir a otra ciudad por motivos laborales, empieza a vivir con su abuelo en las montañas. A lo largo de la serie se ve como Heidi se adapta a estos cambios, va conociendo nuevos amigos y afronta nuevas dificultades en su vida. Esta serie es resaltante por su narrativa emocional, transmite mensajes en relación a los valores y experiencias que se van viendo a través de la protagonista y destaca por tocar temas realistas que requieren seriedad de una manera delicada sin dejar de lado el toque fantasioso de la serie (Chagna, 2023)

Otra serie de mayor actualidad que se ha caracterizado por su trama, diseño de personajes, tratar temas de salud mental y trauma psicológico es “Steven Universe”, una serie que no solo trata del protagonista y sus aventuras con unas gemas extraterrestres, sino que a lo largo de los episodios podemos ver cómo en algunos abordan diversas problemáticas complejas

de los personajes siendo las mismas el tema central del episodio, esto se puede visualizar mediante tramas que hablan de relaciones tóxicas, el manejo de las emociones que pueden ser abrumadoras, la pérdida, la ansiedad y también el estrés post traumático (Jhonson, 2023). Lo que resalta de la serie es la manera de abordar estas temáticas que no se suelen ver en el público joven, convirtiéndolas en una enseñanza sobre cómo actuar en ciertas situaciones y la importancia de la búsqueda de ayuda ante los problemas.

En base a las dos series mencionadas es que se busca que Ghaiad sea una serie que narrativamente relate las aventuras de los protagonistas, pero que a lo largo de ellas se vean problemáticas reales de adolescentes como el foco principal de la trama, es así como se llega a mantener un balance entre una serie divertida y entretenida con la conexión y seriedad de los temas delicados.

2.5 Proceso creativo y experimentos

2.5.1 Información sobre el usuario

En base a nuestro arquetipo de usuario, nuestro público se centra principalmente en adolescentes en un rango de 11 a 14 años de un nivel socioeconómico medio a alto que tengan interés en consumir series animadas. Nuestro público se ubica principalmente en zonas urbanas y tienen un fácil acceso a plataformas de streaming y de visualización de videos, además tienen acceso a sus propias redes sociales donde interactúan constantemente con su círculo social. Lo que caracteriza a nuestro usuario es la falta de apoyo ante la etapa que está afrontando, usualmente la situación familiar en la que están no le permite recibir un apoyo constante de los adultos a su alrededor y buscan tener un apoyo externo a ello, lo que en la etapa en la que se encuentran y con el fácil acceso a internet, los jóvenes pueden llegar a buscar confort en espacios no diseñados para ellos que los ponen en riesgo y podría afectar su salud mental el consumir el contenido inadecuado.

Figura 3:

Arquetipo de Usuario



Nota: Elaboración Propia

2.5.2 Información sobre el Mercado

La oportunidad de Mercado de Ghaiad en el Perú se centra en que es un contenido para un público que no es tomado en cuenta en las producciones animadas peruanas y, a pesar de que el mercado de animación en el Perú es pequeño, su fuerte radica en la coproducción con otros países, lo que facilita la financiación del proyecto y además su internacionalización se da desde el inicio del proyecto, haciendo que llegue a un público más amplio. No hay una competencia directa en el Perú debido a las pocas producciones que se han desarrollado en el país, además de que estas se han centrado en un público infantil en su totalidad, dejando de lado el potencial público adolescente. El desafío principal del proyecto radica en los medios de financiación, dentro del país se pueden recibir estímulos del gobierno proporcionados por el Ministerio de Cultura especificados en la “Resolución Ministerial N° 000136-2025-MC”, este ingreso no logra cubrir en su totalidad la producción de un episodio piloto inicial, por ende se

suele buscar fondos de financiación internacionales mediante la coproducción, este apoyo haría que el proyecto deje de ser exclusivamente peruano y puede afectarse la visión creativa en el proceso.

La serie busca estrenar su episodio piloto en la plataforma de YouTube, de esta manera nuestro público puede acceder al proyecto con una gran facilidad. Se espera tener un alcance inicial de 100 000 vistas en la plataforma en un rango de tiempo no mayor a 1 mes en el episodio piloto para poder verificar el éxito de la propuesta, en base a ello se daría paso a la producción de la primera temporada de la serie pensada para publicarse en la misma plataforma, sin embargo, se podría evaluar un cambio a plataformas de streaming. Al centrarnos en el mercado adolescente, tenemos un público que suele interactuar constantemente en redes sociales, lo que abriría paso a que mediante la viralización en estos medios se pueda empezar a crear una comunidad de clientes que vayan a continuar apoyando el proyecto como lo es en casos de series actuales, siendo el mayor ejemplo las series del estudio de animación independiente "Glitch".

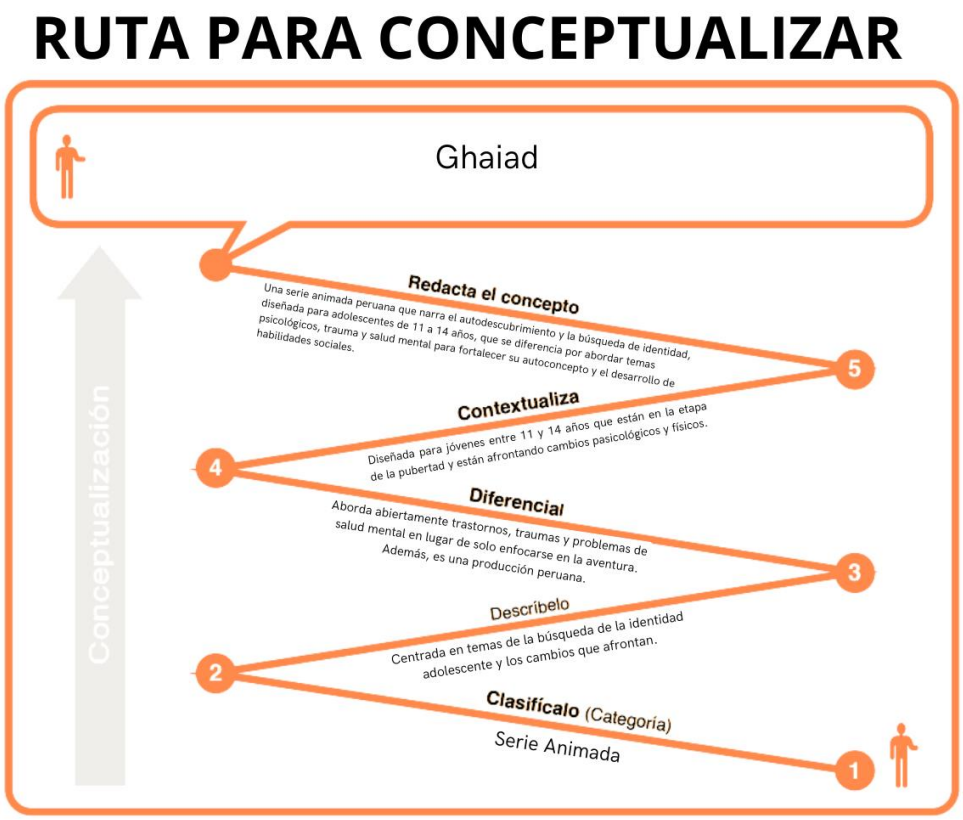
2.5.3 Concepto y Propuesta de Valor

En base a lo desarrollado en la Ruta para conceptualizar, "Ghaiad" es una serie animada peruana dirigida a adolescentes del rango de 11 a 14 años que se centra en tratar temas de autodescubrimiento y búsqueda de la identidad. Estando en una época donde se le está tomando la debida importancia a la salud mental, se plantea contar con un respaldo psicológico para garantizar el adecuado abordamiento de temas sensibles en relación a la salud mental para que los jóvenes tengan un espacio realmente seguro al cual recurrir mediante el entretenimiento. La serie busca recalcar a los jóvenes que no deben afrontar sus problemas solos y convertirse en un apoyo inicial para ellos impulsando a que es importante recurrir a su entorno para afrontar los problemas por los que se encuentran atravesando.

Mediante la herramienta de ruta para conceptualizar, es que hemos podido facilitar el plantear los aspectos más resaltantes de la propuesta, identificando que su temática de apoyo a los adolescentes junto con las tramas enfocadas en la salud mental es lo que más destaca, ya que son características que no suelen verse en contenido adolescente animado.

Figura 4:

Ruta para Conceptualizar



Nota: Elaboración Propia

La propuesta de valor que ofrece Ghaiad según lo investigado en el Tablero propuesta de valor es que no solo busca ser una serie que mantenga entretenido a su público, sino que realmente pueda conectar con ellos mostrando situaciones y problemas realistas, enseñándole a los jóvenes que no se encuentran solos en su etapa de cambios y problemas, además de

brindarles herramientas en relación a la salud psicológica como lo son fuentes de información o consejos de especialistas en el tema que les puedan servir para su propio bienestar.

Figura 5:

Propuesta de Valor



Nota: Elaboración Propia

2.5.4 Diseño de producto/servicio

Ghaiad es una serie de animación trasdigital 2D que contará con un episodio piloto de 11 minutos aproximadamente de duración, buscando llegar a tener una primera temporada en el formato 12 x 11, es decir, una temporada con un total de 12 episodios que tengan una duración aproximada de 11 minutos cada uno, asemejándose a uno de los formatos estándar en la industria actual. La serie se centrará en la historia de Elion y Railo, dos adolescentes de 12 años que viven distintas realidades pero que comparten el sentimiento de no encajar en el mundo, tras romper accidentalmente una piedra que era reliquia familiar de Elion, esta revela un portal que absorbe a los chicos y terminan en el mundo de Ghaid, lleno de lugares fantasiosos y criaturas inimaginables, juntos se embarcarán en dos grandes aventuras, explorar

Ghaiad mientras buscan la manera de volver a su hogar y encontrar su propia identidad en un mundo del que no se sienten parte.

La serie cuenta con un gran desarrollo narrativo, creando una construcción de mundo que da paso a que la serie sea fácilmente más explotable en dicho aspecto, pudiendo expandirse en un proyecto transmedia. También cuenta con un fuerte apartado artístico, siendo uno de sus aspectos más destacables, haciendo un uso del diseño de los colores para poder expresar adecuadamente sentimientos y mensajes, además de tener una gran inspiración de la naturaleza y la cultura peruana para crear un mundo que se ubique en lo que sería el realismo fantástico.

Algo que caracteriza a "Ghaiad" es su mundo fantástico y el uso de principalmente de personajes humanos transformados en criaturas fantásticas, a pesar de que se pueda pensar de que esto suaviza y le quita un valor importante a los mensajes serios que se buscan abordar, realmente ayudan a que el mensaje llegue de manera más directa al espectador, quitando ciertas complejidades que pueden suponer el uso de personajes solamente humanos (Alonso, 2014).

En lo que con respecta a la implementación del triple balance en el proyecto, socialmente sería un apoyo en el crecimiento de los adolescentes y generar consciencia en su salud mental; con respecto al medio ambiente, se busca que Ghaiad se trabaje en un estudio virtual, generando menos contaminación que un estudio presencial, además de la implementación de mensajes sobre el cuidado del medio ambiente en la serie de forma secundaria; en lo que con respecta a lo económico, el ser un estudio virtual disminuye muchos gastos, además de que la producción en Perú es más económica que en otros países.

Figura 6:

Arte Conceptual



2.5.5 Modelo de Negocio

Antes de llegar a la producción de la serie, se busca la solidificación de un episodio piloto que facilite el apoyo para la producción de Ghaiad. El piloto de Ghaiad se planea desarrollar en un lapso de 12 meses, 2 de preproducción, 6 de producción, 2 de post producción y 2 de marketing. Este piloto será anunciado en las redes sociales del proyecto y será publicado en la cuenta de YouTube del mismo, previamente publicando un tráiler para que la cuenta pueda ir creciendo y lograr monetizar con la misma.

Mediante el canvas modelo de negocio podemos identificar que los costos del piloto se centrarán en su realización y en la participación en festivales internacionales que permitan posicionarlo como un proyecto prometedor. Por el lado del financiamiento, se busca recurrir a fondos estatales como DAFO, que impulsan el mundo audiovisual peruano mediante estímulos económicos, además de buscar una coproducción con otros países en búsqueda de recaudar

más fondos y además apoyarnos del crowdfunding, es decir, la financiación mediante una campaña online en la que las personas interesadas en el proyecto puedan donar al mismo mediante plataformas como Ko-Fi o Patreon, este tipo de financiación es muy común en el mundo de la animación independiente y se han visto casos de éxito múltiples veces en la famosa plataforma de Kickstarter, sin embargo, debido al bloqueo regional de la misma, nos estaremos apoyando de otras plataformas. El hacer uso de YouTube como nuestra plataforma inicial es muy beneficioso ya que se puede monetizar de la misma y es de un fácil acceso para cualquier persona interesada, tanto para nuestro público como posibles aliados, existen casos de éxito en series como “Hazbin Hotel” que tras publicar su episodio piloto en YouTube, sus derechos de producción fueron adquiridos por la plataforma de Prime Video, además de que la serie de la misma creadora, “Helluva Boss”, también tiene un acuerdo de distribución el cual permite que los episodios estén disponible en Amazon Prime y Youtube; también está el caso de “The Amazing Digital Circus”, serie que logro que Netflix tuviera derecho parcial de distribución en su plataforma y manteniendo su libre distribución en YouTube (Moore, 2024).

Figura 7:

Canvas de Modelo de Negocio



Nota: Elaboración Propia

2.5.6 Resultados esperados

Mediante el episodio piloto se busca llegar a un mínimo de 100 000 vistas en la primera semana de estreno del mismo en la plataforma de YouTube en la cual será publicado, previo a ello se estaría realizando una campaña en redes sociales para impulsar la visualización durante el día del estreno y posteriores. A partir de ello, se espera la creación de una comunidad de fans que puedan apoyar el proyecto fomentando tanto su viralización como aportando de manera económica en algunos casos. Se busca que dicho episodio piloto empiece a tener reconocimiento en la industria de la animación, facilitando aspectos como la coproducción y financiación de la posterior serie.

En relación a los jóvenes, buscamos que la serie los impulse a ser más abiertos en relación a su salud, generando que se informen más y reconozcan la importancia de buscar ayuda profesional para afrontar diversas situaciones.

2.5.7 Prototipos desarrollados

El prototipo de baja fidelidad del proyecto son los artes conceptuales del mismo, en los que se ve el desarrollo completo del apartado visual y como se ha ido solidificando tanto en la creación de personajes como del mundo. Ghaiad busca mezclar la libertad y creatividad narrativa para la creación de un mundo ficticio expansible y que sea del interés de los adolescentes.

En esta serie nos adentraremos en la historia de Elion y Railo, dos adolescentes de 12 años que son amigos y ambos lidian con distintos problemas al sentir que no encajan en el mundo. Tras romper una reliquia familiar de Elion, terminan en un mundo fantástico, Ghaiad, en donde no hay humanos, sino criaturas diversas e inimaginables, siendo ellos mismos transformados al llegar. A lo largo de su camino de regreso a casa afrontarán no solo desafíos

por encontrarse en un mundo desconocido, sino que también se enfrentarán a ellos mismos y sus problemas de identidad.

Figura 8:

Arte Conceptual Elion Humano

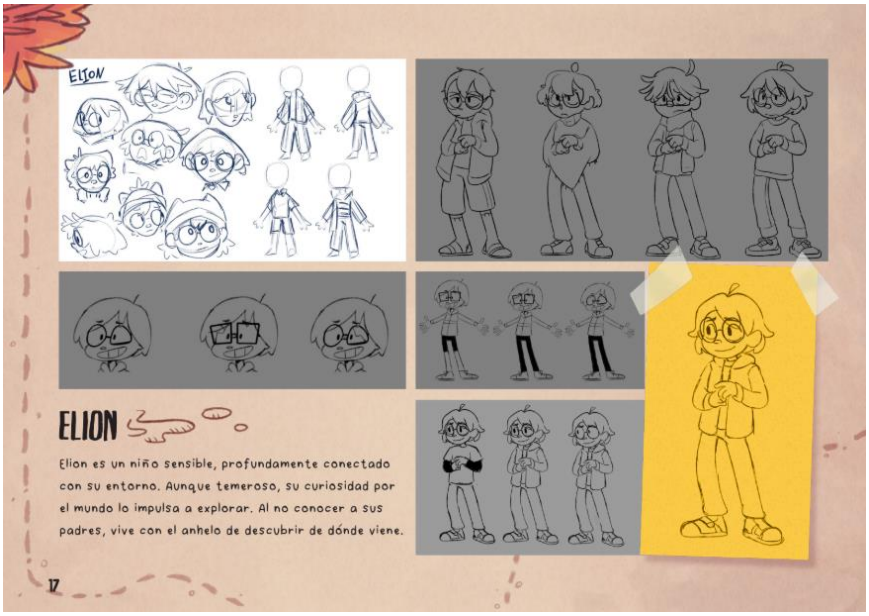


Figura 9:

Arte Conceptual Elion en Ghaiad

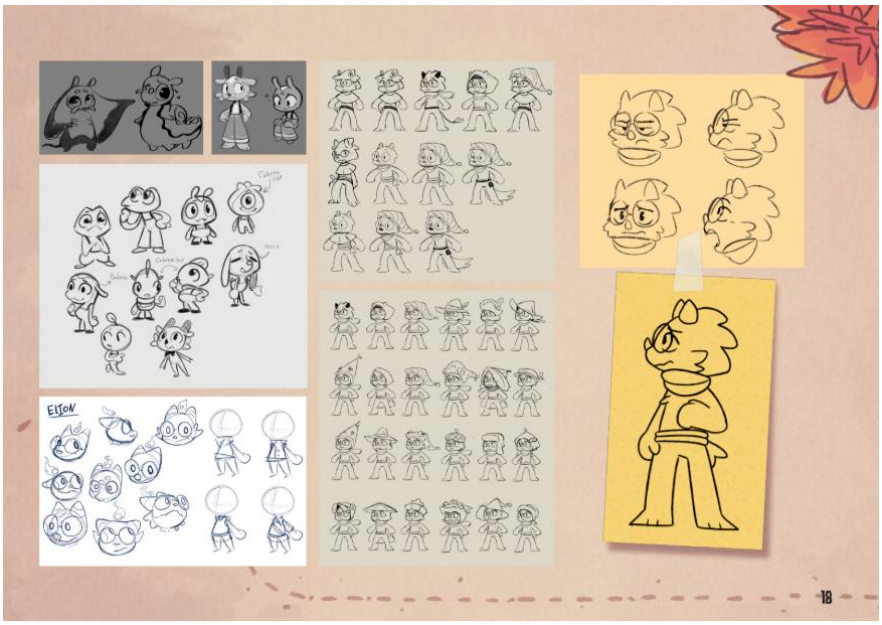


Figura 10:

Arte Conceptual Railo Humano



Figura 11:

Arte Conceptual Railo en Ghaiad

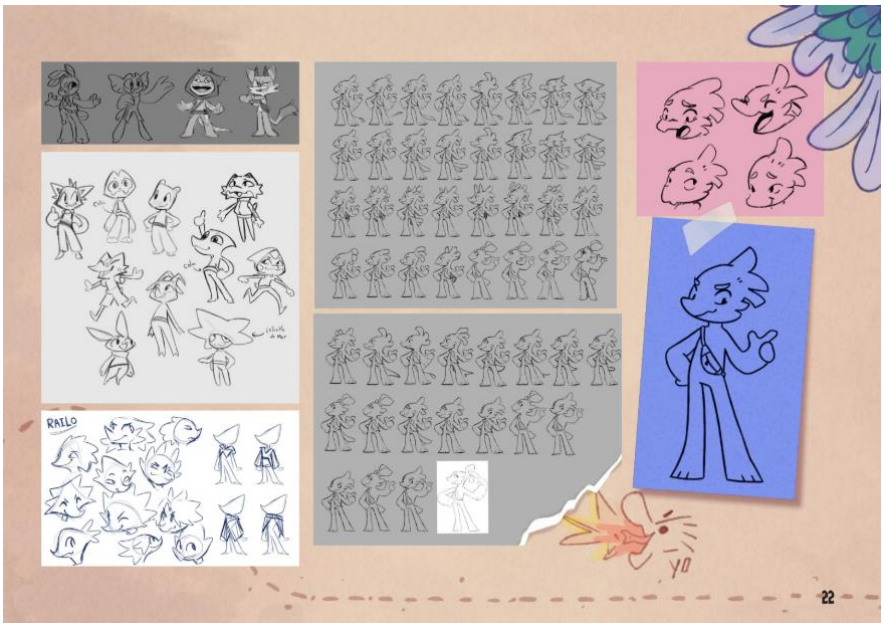
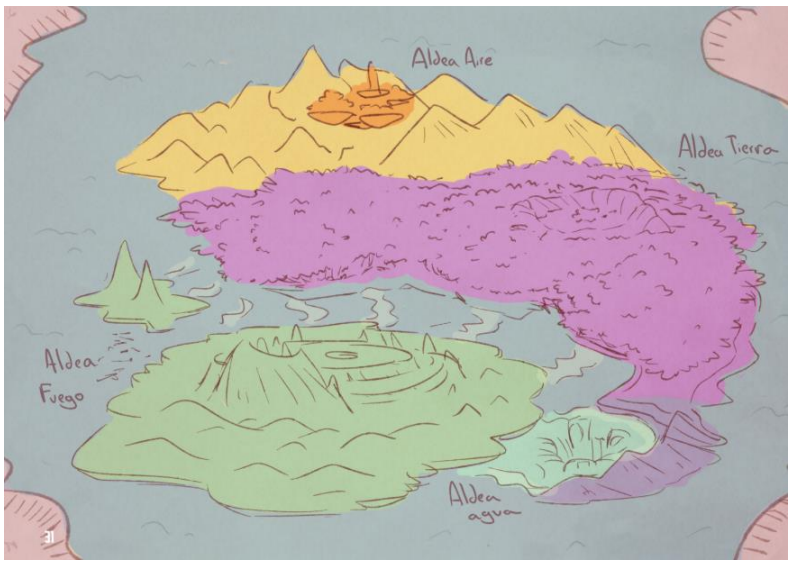


Figura 12:

Arte Conceptual Ghaiad



El prototipo de alta definición se basa en el storyboard y la animática del tráiler de la serie, siendo un mayor referente a la narrativa, animación y apartado visual. Aquí podremos visualizar un poco sobre lo que será la aventura de Elion y Railo a lo largo de Ghaiad.

Figura 13:

Storyboard del Tráiler

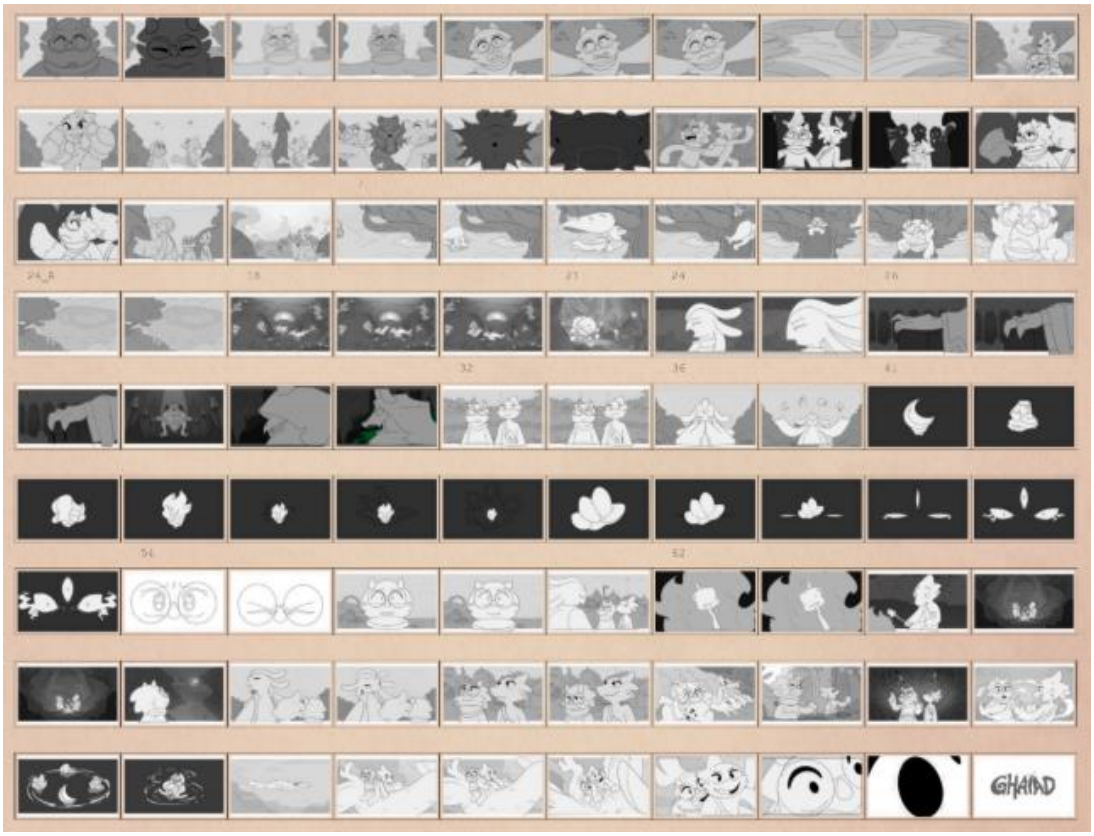


Figura 14:

Tomas del Animatic del Tráiler



Mediante la herramienta checklist de prototipado, podemos ver que el prototipo de alta fidelidad es bastante eficiente, ya que mediante un animatic del tráiler se puede apreciar el apartad artístico y narrativo en conjunto con elementos como la música y sonido que permite un mejor adelanto de lo que será el proyecto de manera sencilla y directa.

Figura 15:

Herramienta Checklist de Prototipado



2.5.8 Experimentos

Para poder evaluar el interés del público ante la propuesta de la serie “Ghaiad”, se ha realizado una encuesta a 205 personas sobre sus datos demográficos para tener un perfil más exacto de nuestros consumidores y obtener información sobre sus intereses ante las series animadas y la propuesta de que estamos presentando, esta encuesta cuenta con un total de 14 preguntas tanto de elección múltiple como respuestas abiertas.

Las cuatro primeras preguntas de la encuesta se centran en información de nuestros encuestados, lo que nos ayuda a tener una mejor definición de quien es nuestro público objetivo, hemos podido averiguar que el rango de edad predominante por un 51,7% es el de 16

a 20 años, siendo mayor a nuestro público planeado; en lo que corresponde al país de origen hay una mayor cantidad proveniente de países latinoamericanos, siendo los principales lugares Perú y México; sobre el género de nuestros encuestados, predominan las mujeres con un 45,9% y también hay un 10,2% que se identifica con un género distinto al estándar binario, la última pregunta del aspecto demográfico va dirigida a conocer la ocupación de los encuestados, siendo una pregunta abierta en la cual la mayoría respondió ser un estudiante.

Figura 16:

Conteo de Edad

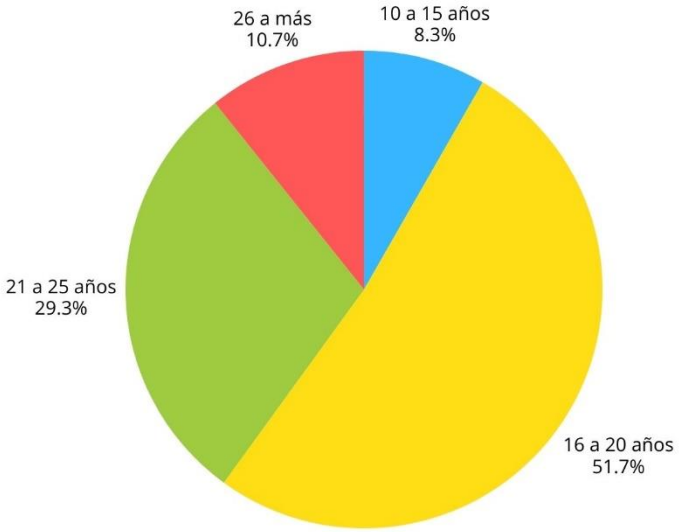
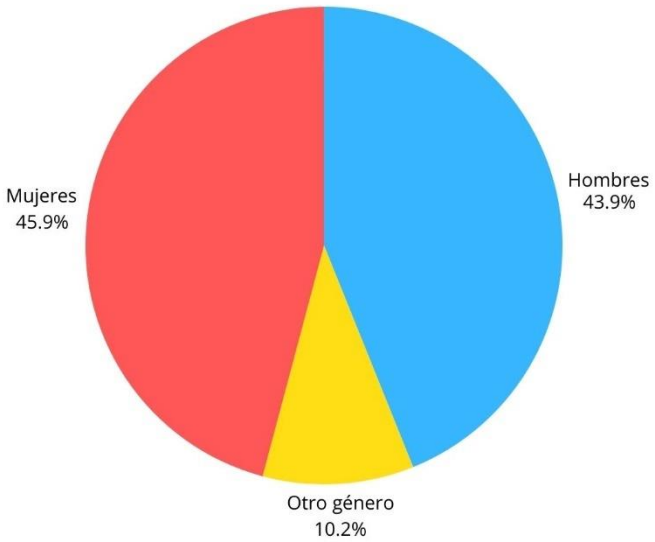


Figura 17:

Conteo de Género



El siguiente bloque de preguntas se centra en el interés de los encuestados ante las series animadas, siendo las series más mencionadas “The Owl House”, “Steven Universe”, “Smiling Friends”, “Arcane” “Hazbin Hotel” y “Helluva Boss”, estas series se caracterizan por ser en su mayoría realizadas mediante animación tradigital 2D, por excepción de “Arcane” que es animación 3D y se encuentran disponibles en distintas plataformas de streaming. La siguiente pregunta busca encontrar las series que más impacto han causado en los espectadores, siendo algunas respuestas similares a la pregunta anterior como “The Owl House”, “Steven Universe” y “Arcane”, a estas se les añade las series “Amphibia”, “Gravity Falls”, “Hora de Aventura”, “Bojack Horseman” y “Un show más”, la mayoría de estas series son dirigidas para un público adolescente y se han emitido o han iniciado su producción en la década de los 2010, las únicas excepciones son “Arcane” y “Bojack Horseman” que van dirigido a un público más adulto pero hay jóvenes que las disfrutan; algunas de las respuestas han mencionado específicamente la década del 2010 por ser las series provenientes de la misma las que los han acompañado en su crecimiento y las continúan viendo debido a la nostalgia y cariño que les tienen. La última

pregunta de este bloque es sobre las plataformas de streaming, siendo YouTube la que tiene un mayor porcentaje con un 70,7% seguida de Netflix con un 73,2%, el resto de plataformas no sobrepasan del 50%.

Figura 18:

Conteo de Series Vistas Recientemente

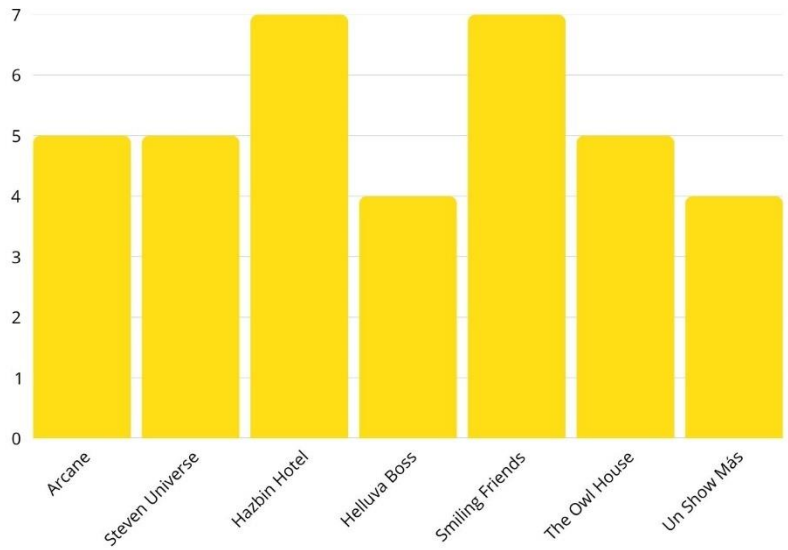
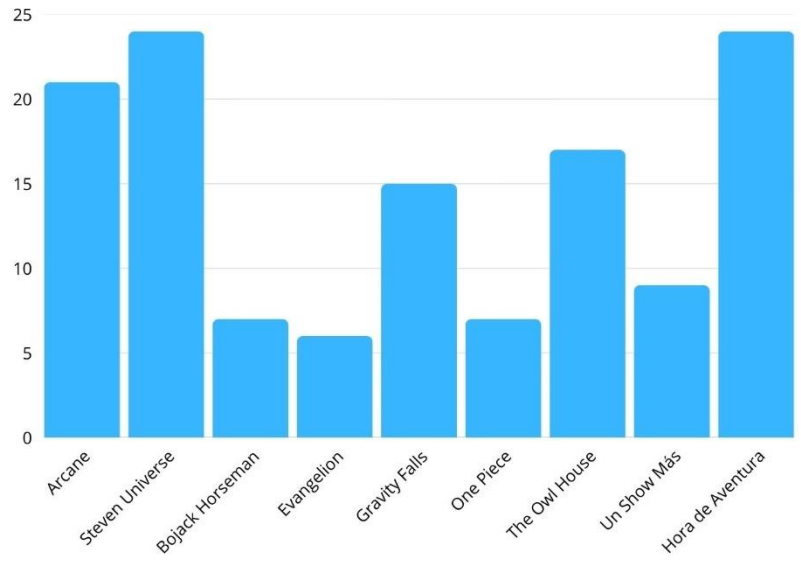


Figura 19:

Conteo de Series que Impactaron



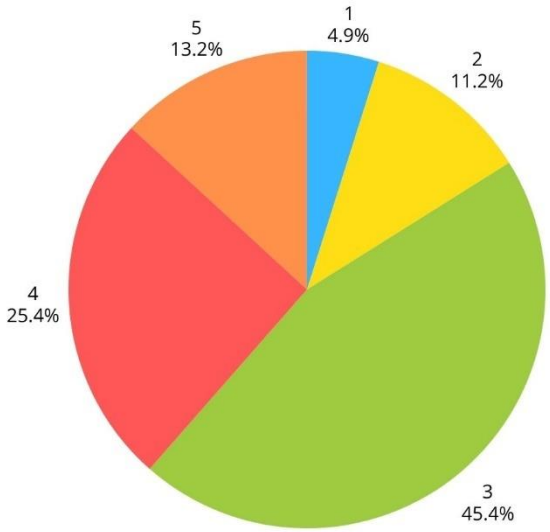
El siguiente grupo de preguntas hace énfasis en los aspectos de una serie que llaman más la atención de los espectadores. Al ser “Ghaiad” una serie que busca desarrollarse en un mundo ficticio y entrando al género de fantasía, los encuestados respondieron que el elemento que les atrae más en series similares es la historia con un 48,3% sobre otros elementos como personajes, worldbuilding y el apartado artístico. En la siguiente pregunta enfocada en el elemento que más captura su atención en un protagonista, resalta el desarrollo del personaje con un 43,9% por sobre la personalidad, el diseño y el trasfondo del personaje. Sobre características de los antagonistas que podrían ir apareciendo en la serie, los encuestados respondieron que están más interesados en el trasfondo del personaje que en otros elementos como el diseño, personalidad o presencia en la trama. En lo relacionado al nivel de profundidad y madurez en la escritura de la trama. El 75,1% respondió que le gusta una mezcla entre una trama llevadera y los temas maduros en la misma, un término medio entre la seriedad y la sencillez. En una escala del 1 al 5, el 41,5% de los encuestados le dio un 5 a la importancia del apartado artístico en una serie, reflejando la valoración que le da la audiencia a que las series

tengan una dirección de arte destacable. También hay cierto interés en la presencia de una diversidad cultural y demostración de distintos estilos de vida a lo largo de la serie, ya que en una escala del 1 al 5, el 38,5% respondió con un 5 a la pregunta en relación a dicho aspecto.

La última pregunta planteada en la encuesta le indica al público que "Ghaiad" habla sobre el autodescubrimiento y brinda la premisa de la serie mediante el logline, en una escala del 1 al 5, el 45,4% indicó un 3, siendo este un interés neutro ante la serie.

Figura 20:

Conteo de Valoración Final



Además de la encuesta realizada, se realizó un focus group virtual con 12 personas en el que se pudo dar a conocer a mayor detalle los aspectos de la serie, tanto en su valor como propuesta, sus aspectos narrativos y mayores artes conceptuales de lo que se busca lograr, esto permitió que nuestro público se pueda explayar más con sus respuestas.

Los participantes nos dieron a conocer que valoran personajes complejos y bien construidos, con trasfondos claros, arcos de redención y evolución emocional que logre conectar. Un ejemplo que dieron fue Zuko de Avatar, se mostró un gusto por personajes "rotos" o con capas. Valoran en especial a los personajes que escoden algo o muestran una fachada al

inicio. Para ellos es importante que el desarrollo esté conectado con el mensaje central de la historia y que incluso los secundarios tengan espacio para crecer.

En términos visuales, el grupo respondió de forma muy positiva al estilo artístico de Ghaiad, destacando especialmente el uso de arte sin líneas gruesas y una paleta de colores que les pareció atractiva y coherente con el universo. Este enfoque les resultó genial y bien ejecutado. También mencionaron que los escenarios captaron su atención y transmitieron emociones claras desde el primer vistazo. Varios participantes dijeron que el estilo de Ghaiad es parecido o lo asocian con series como Avatar: La Leyenda de Aang, Amphibia o The Owl House, lo cual es positivo porque trata de series muy valoradas por el público en general. Esto quiere decir que el estilo artístico de Ghaiad ya va con las expectativas actuales. Aunque también podría reforzarse la identidad visual del proyecto para tener algo más único.

Para tener una visión más precisa de la información recabada de los experimentos, se han colocado los puntos más destacables en la tabla receptora. Hemos podido ver que realmente hay una necesidad de series que traten temas del autodescubrimiento para audiencias jóvenes que aún se encuentran buscando su lugar en el mundo al encontrarse en una etapa de crecimiento, además que la dirección de arte va por un buen camino, teniendo un nivel relacionable al de series contemporáneas. El aspecto narrativo debe solidificarse más, haciendo del logline una primera vista más atractiva y profundizando en la narrativa, además de evitar parecerse demasiado a series similares. A pesar de haber limitado un público objetivo inicial, los jóvenes de 11 a 14 años no son los únicos interesados, ya que se ve que hay también un interés de parte de audiencias mayores ya que también conectan con la idea y por la similitud a series que les generan nostalgia.

Figura 21:

Herramienta Tabla Receptora



2.5.9 Resumen del Proyecto de Innovación

"Ghaiad" es una propuesta de serie animada que busca enfocarse en la juventud, acompañándolos en su etapa de cambios constantes y crecimiento, fomentando el autodescubrimiento en un espacio seguro para jóvenes. La serie se plantea con un episodio piloto inicial, aspirando a lograr a largo plazo una primera temporada de 12 episodios desarrollada por un equipo de animación peruano en coproducción con otros países. Se busca financiar el proyecto mediante estímulos económicos como lo son DAFO, las coproducciones y el crowdfunding, además que la publicación del piloto en la plataforma de YouTube genera un ingreso económico adicional.

Se tiene un plan de desarrollo de 12 meses de elaboración para el piloto inicial, para el cual se planea que durante la etapa de financiación de la pre producción se inicie con la participación del proyecto en mercados de animación para expandir su financiación y el inicio de un crowdfunding. Esta serie busca realizarse con el software de Toon Boom Harmony como

programa de animación principal, además de algunos adicionales como Adobe After Effects y Adobe Audition para etapas más adelantadas de producción. El equipo detrás del proyecto estaría conformado aproximadamente por 40 personas, lo que realmente es un número pequeño comparada con otras producciones actuales.

III. ESTIMACIÓN DE COSTOS

3.1 Presupuesto

La producción de un piloto animado realmente puede ser muy costosa, siendo que grandes producciones de gran calidad llegan a gastar millones de dólares por la calidad que se maneja. El portal "Get Wright On It" cuenta con una calculadora de precios estimada para producciones animadas, siendo el costo de un episodio piloto de una serie animada 2D tradigital alrededor de $ 354,043, lo cual sigue siendo elevado para el caso de "Ghaiad".

Para una estimación más exacta se deben contar factores como el que es una producción latinoamericana, principalmente peruana, de un estudio virtual e independiente con un equipo cuya paga se basa en el sistema de entregables que es común en la industria de la animación, es decir, se paga por honorarios en base a la cantidad de segundos o tomas trabajadas. En base a ello se especifican los gastos por etapa haciendo uso del modelo presupuestal brindado por el Ministerio de Cultura para las postulaciones a los estímulos DAFO, ya que es un modelo más exacto para proyectos audiovisuales.

Mediante este podemos comprobar que el costo total sería de S/ 445 037.62 o en dólares un total de $ 125 716.84, a pesar de verse como una gran cantidad enorme al acercarse al medio millón de dólares, es un monto económico dentro de la industria de la animación si se trata de un episodio piloto comparado con grandes producciones grandes e independientes.

Tabla 1:

Costos del Episodio Piloto

Etapa	Monto en Soles (PEN)	Monto en Dólares (USD)
Gastos Generales	S/ 11 089.00	$ 3 135.03
Preproducción	S/ 232 162.60	$ 65 582.66
Producción	S/ 113 716.02	$ 32 123.17
Postproducción	S/88 061.00	$ 24 875.99
Costo Total	S/ 445 037.62	$ 125 716.84

Con una propuesta sólida como a la que apunta “Ghaiad”, se puede lograr la financiación de su piloto de manera independiente mediante el crowfunding como se han visto casos en la plataforma “Kickstarter”, siendo ejemplos “Journey to the quest” y “Far-Fetched”, que llegaron a sus metas de financiación de piloto y estas fueron sobrepasadas.

Figura 22:

Campaña en Kickstarter de Journey to the Quest

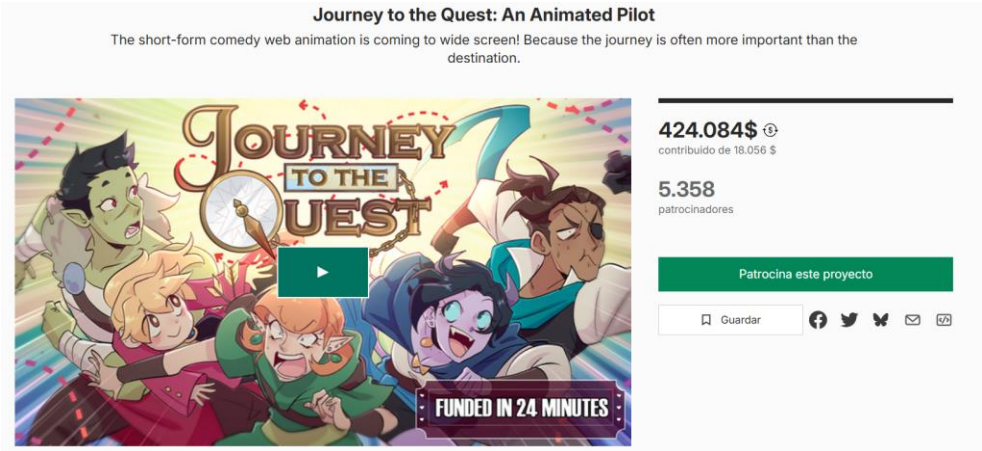
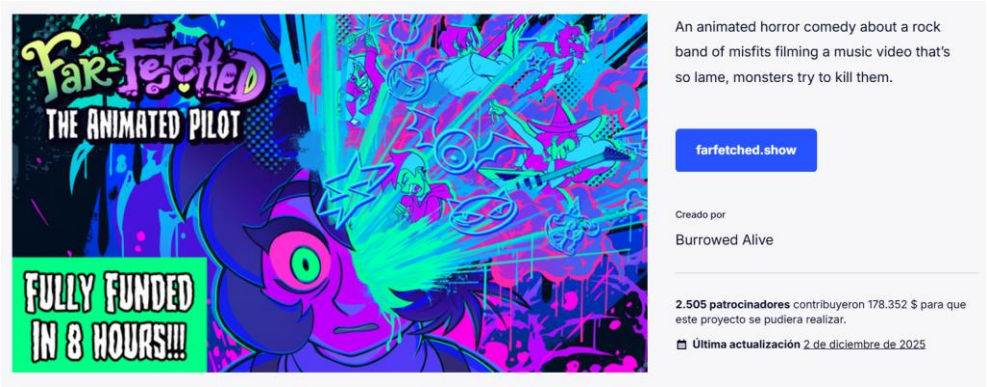


Figura 23:

Campaña de Kickstarter de Far-Fetched



Además, esta financiación se complementa con estímulos económicos, coproducciones internacionales y las ganancias que se generan mediante la publicación en YouTube.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

Mediante la presente investigación hemos podido corroborar que Ghaiad tiene el potencial de posicionarse como una buena propuesta de serie animada contemporánea, recordando series icónicas de la década del 2010 que se centraban en adolescentes, ya que la mayoría de series actuales suelen irse muy al extremo de un público infantil o un público más adulto, dejando a los jóvenes sin un espacio seguro en el cual crecer y sentirse identificados por la falta de series de calidad para ellos.

El público objetivo puede expandirse más, ya que la adolescencia es una etapa mucho más extensa y hay jóvenes de edades mayores a la planteada que también se sentirían reconfortados con la temática de la serie que se plantea, esto concuerda con el rango entre la adolescencia temprana iniciando a los 10 años y la tardía terminando a los 21 años (UNICEF, 2020). Además, de esta manera creamos un vínculo con los espectadores puesto que van a ir creciendo junto con Ghaiad.

La fomentación de la salud mental es un punto fundamental y el fuerte del proyecto, lo que va a permitir que la propuesta destaque y pueda lograr su fin de apoyar a los jóvenes en su etapa de incertidumbre.

Al ser una serie independiente principalmente peruana, su producción no es muy costosa en relación al estándar, sin embargo, las alianzas de coproducción y el crowdfunding deben ser bien ejecutados si se quiere lograr una financiación total y exitosa del piloto inicial, además de apuntar a largo plazo a lograr un acuerdo de distribución con alguna plataforma de streaming como los casos de “Helluva Boss” con episodios disponibles en YouTube y Amazon Prime, aunque siendo parte del acuerdo un breve contenido exclusivo para Amazon, un caso similar es el de “The Amazing Digital Circus” que actualmente se encuentra en la plataforma de YouTube y también en Netflix, siendo un caso curioso donde la mayoría de su contenido se encuentra en YouTube de manera gratuita.

4.2 Recomendaciones

Se tiene que seguir apuntando a un estilo visual y narrativo únicos para crear una identidad de marca que vuelva a la serie más reconocible y memorable, apoyando a que esta logre perdurar en el tiempo.

La creación de una comunidad para adolescentes fomenta el desarrollo de su identidad, sin embargo, al tener un enfoque adolescente debemos apuntar a tener las medidas necesarias para que el espacio se vuelva seguro para ellos, además, contar con fuentes y redes de apoyo para que sean de fácil acceso y se siga fomentando el cuidado de la salud mental.

Realmente la industria de la animación independiente ha ido creciendo y posicionándose en los últimos años, la era digital ha permitido que pequeños creadores puedan mostrar al mundo y llevar a cabo sus ideas gracias al apoyo del público, “Ghaiad” busca ser parte del auge de la animación independiente, trayendo una propuesta centrada en el público

juvenil en una era donde ya no tienen muchos espacios seguros en los que expresarse y sentirse acompañados en su crecimiento.

V. REFERENCIAS

Agencia Andina. (2018). *Conoce las series infantiles animadas hechas en el Perú.* Agencia Peruana de Noticias Andina. https://andina.pe/agencia/noticia-conoce-las-series-infantiles-animadas-hechas-el-peru-715660.aspx

Alonso Valdivieso, C. (2014). *Análisis de los dibujos animados emitidos en televisión: personajes, estilos y mensajes*. http://hdl.handle.net/10481/34001

Chagna Andrade, M. S. (2023). *Estrategias para la promoción y revalorización de la identidad cultural en niños de 8 a 12 años a través de la animación.* https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/6e72c01e-b659-4b3c-9368-bad751293f31/content

García, L. (2019). *La elaboración de la identidad en la adolescencia*. Coaching con Laura. https://www.coachingconlaura.com/la-identidad-en-la-adolescencia/

Johnson, S. (2023). *¿Sabes que Steven Universe no es solo una animación?* En Comu Se Hace. https://encomusehace.ucr.ac.cr/mas-que-un-animado-steven-universe-es-complejo/

Moore, K. (2024). *'The Amazing Digital Circus' Coming to Netflix in New Licensing Deal.* What's on Netflix. https://www.whats-on-netflix.com/news/the-amazing-digital-circus-coming-to-netflix-in-new-licensing-deal/

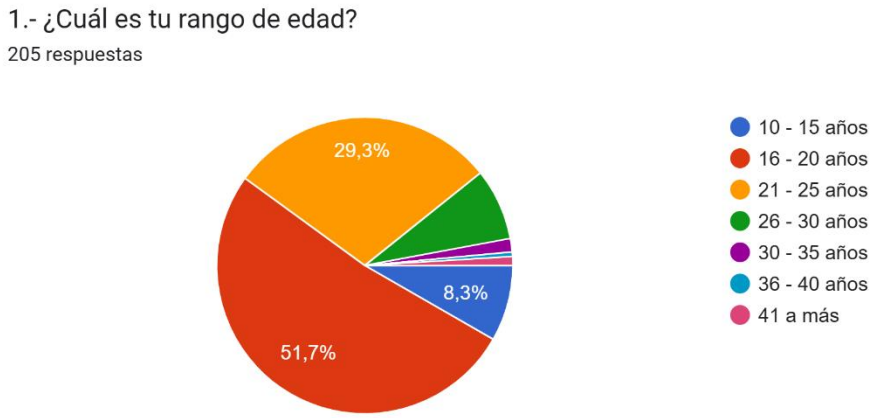
Organización Mundial de la Salud. (2025). *La salud mental de los adolescentes.* https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health

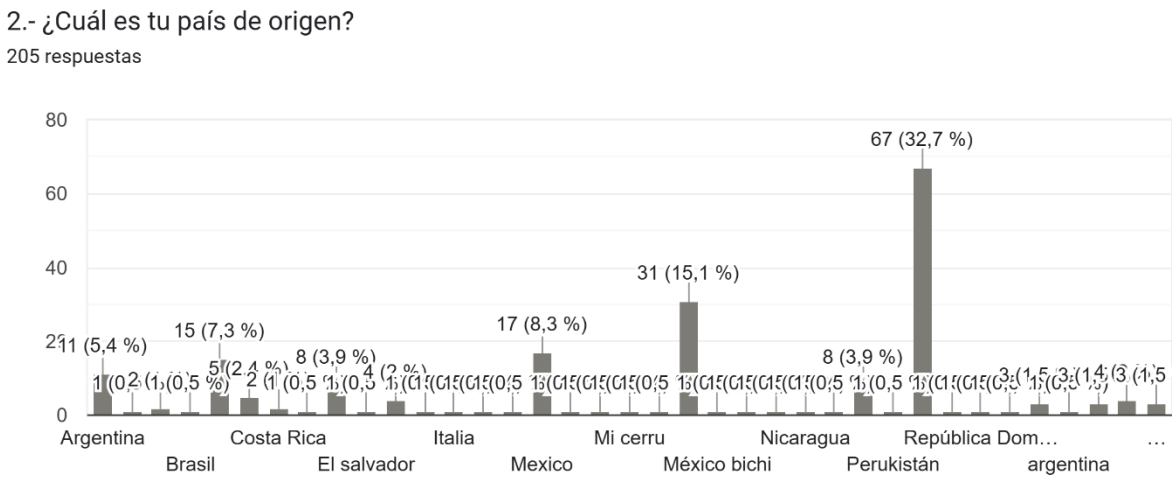
Terrones, F. (2016). *El cine peruano de animación digital o la aparición de un nuevo paradigma audiovisual en América latina*. L'Âge d'or, (9). http://journals.openedition.org/agedor/1239

UNICEF. (2020). *¿Qué es la adolescencia?* UNICEF Uruguay. https://www.unicef.org/uruguay/crianza/adolescencia/que-es-la-adolescencia

VI. ANEXOS

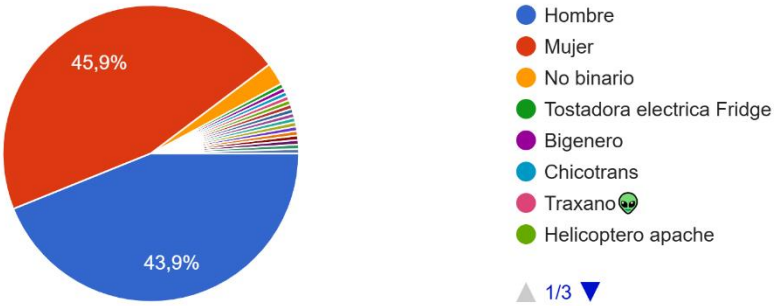
6.1 Anexo 1: Resultados de la encuesta





3.- ¿Cuál es tu género?

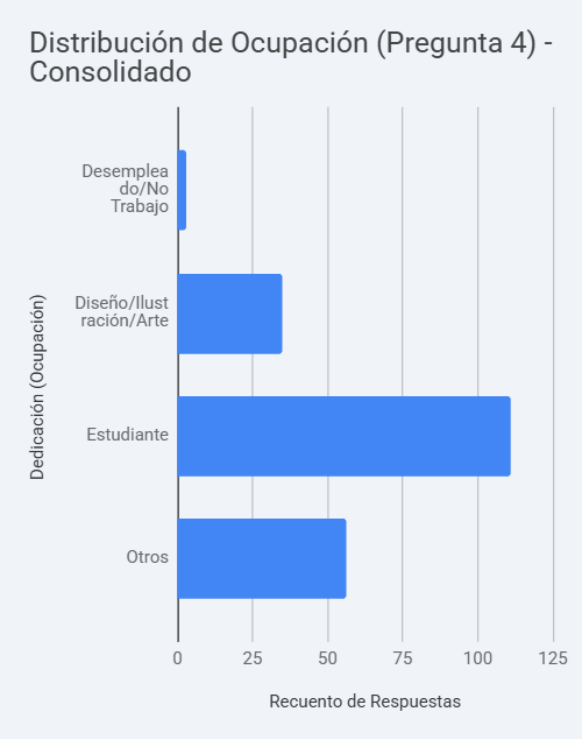
205 respuestas



4.- ¿A qué te dedicas?

205 respuestas

- Estudiante
- Estudiante
- Estudiar
- Estudio
- Animador
- Estudiar
- estudiante
- Estudio
- ilustradora



5.- ¿Alguna serie animada que hayas consumido recientemente?

205 respuestas

Invincible

Hazbin Hotel

Smiling Friends

Un show más

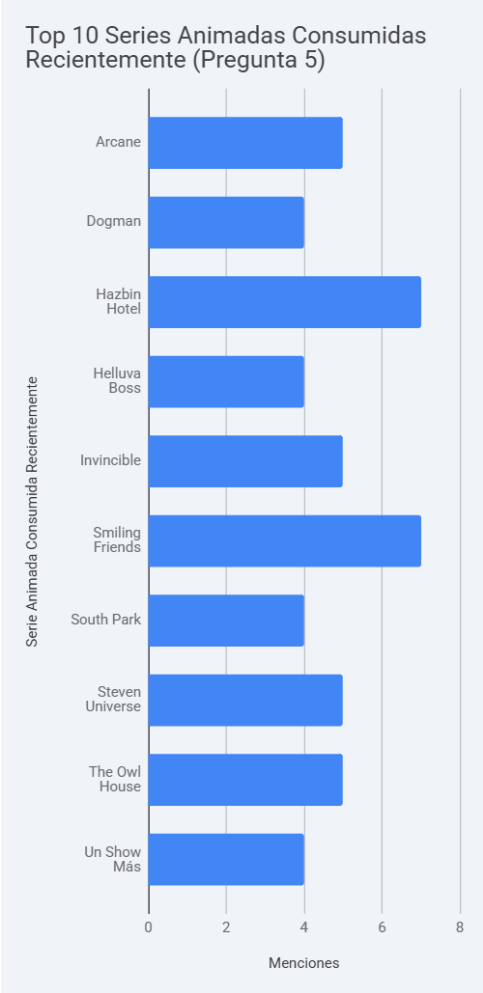
Helluva boss

South Park

The owl house

Un show mas

Miraculous



6.- ¿Qué series animadas han causado un mayor impacto en ti?

205 respuestas

Hora de aventura

Arcane

Steven Universe

Steven universe

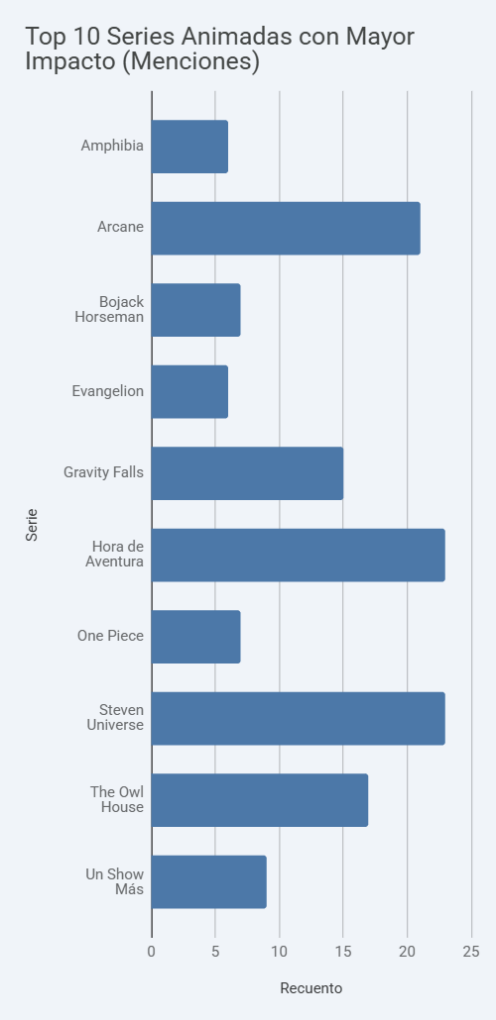
The owl house

Hora de Aventura

Neon Genesis Evangelion

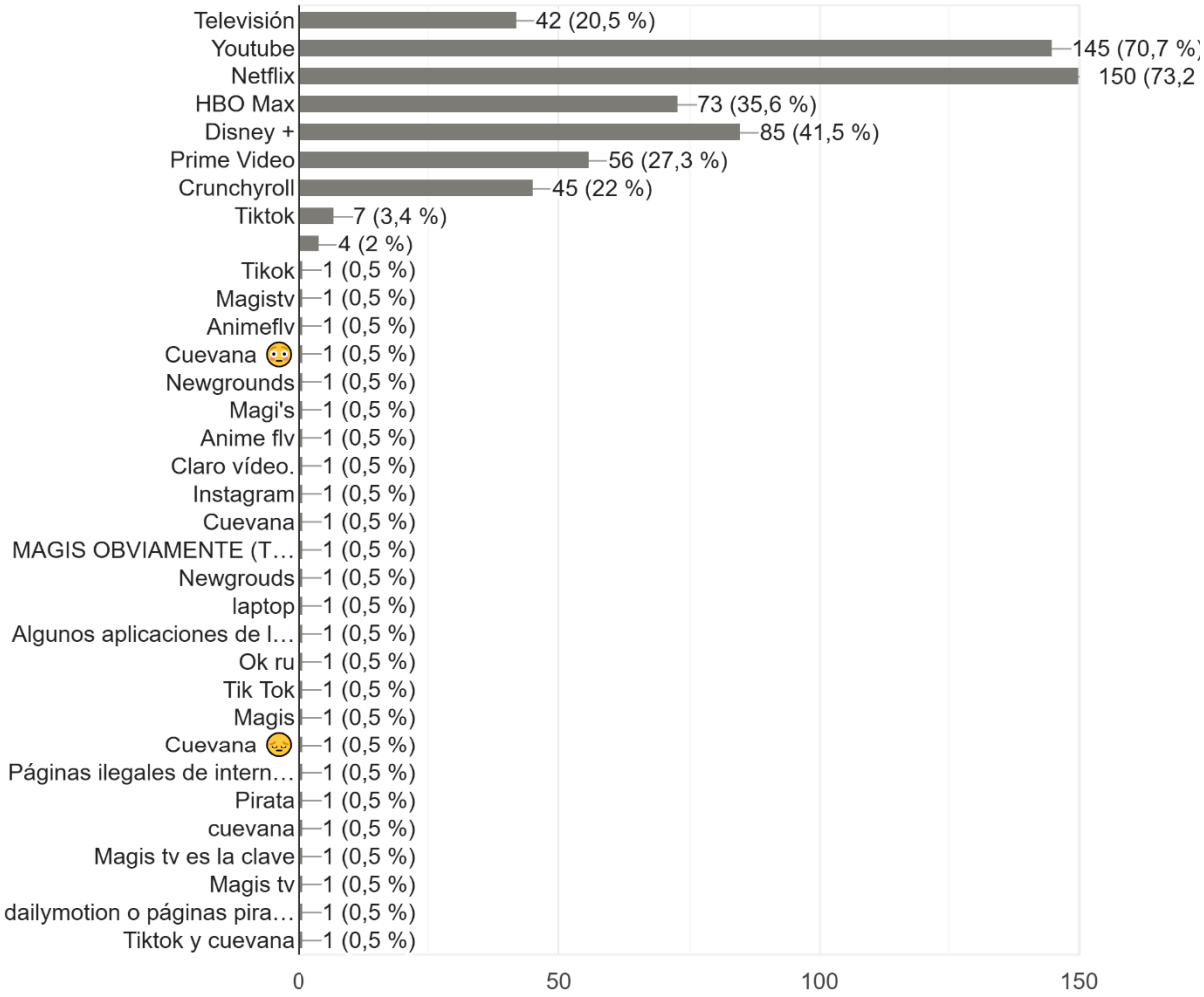
The owl house, Steven universe

Series como el viaje de chihiro


Top 10 Series Animadas con Mayor Impacto (Menciones)
Amphibia
Arcane
Bojack Horseman
Evangelion
Gravity Falls
Hora de Aventura
One Piece
Steven Universe
The Owl House
Un Show Más
Serie
0
5
10
15
20
25
Recuento

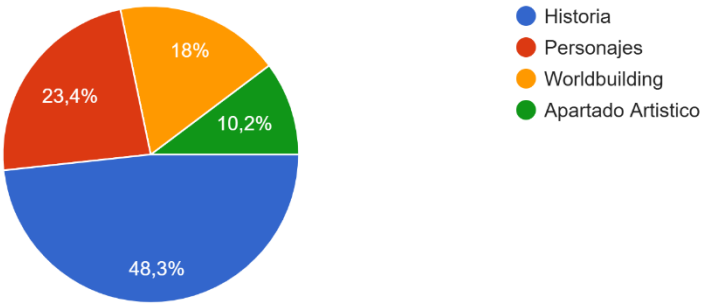
7.- ¿Qué plataforma y/o servicio de streaming usas para ver series animadas?

205 respuestas



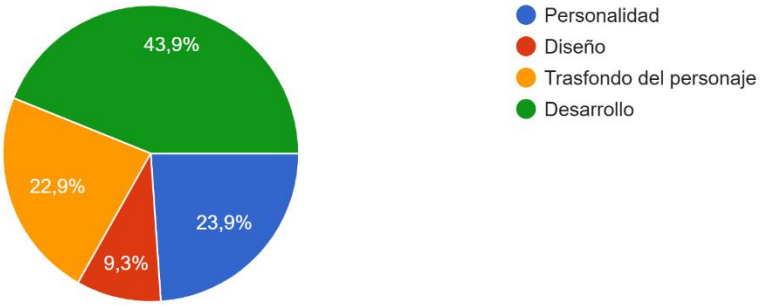
8.- En una serie de fantasía ¿Qué es lo que más te interesa?

205 respuestas



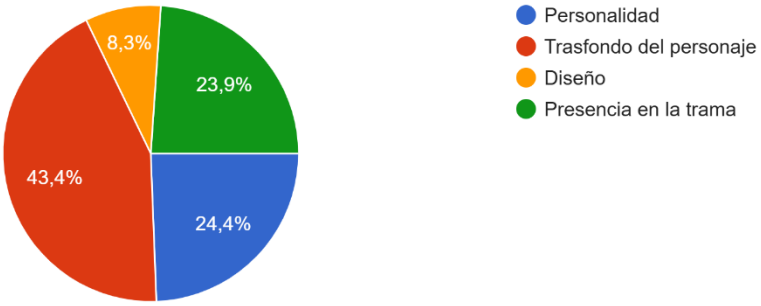
9.- ¿Qué es lo que más te interesa en un protagonista?

205 respuestas



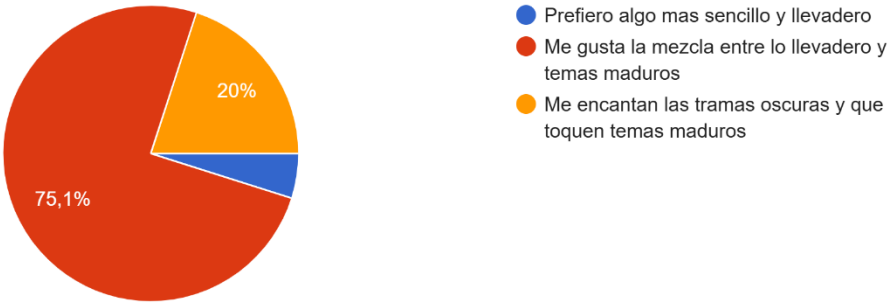
10.- ¿Qué es lo que más te interesa en un villano?

205 respuestas



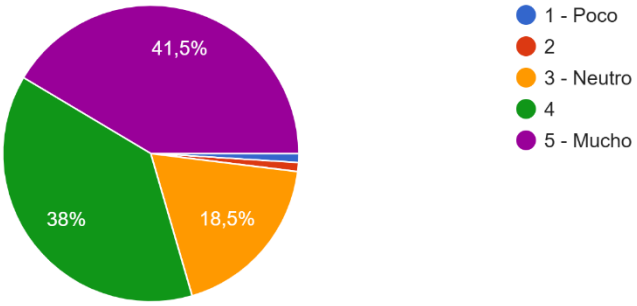
11.- ¿Qué nivel de madurez y tramas oscuras te gustaría ver en una serie animada?

205 respuestas



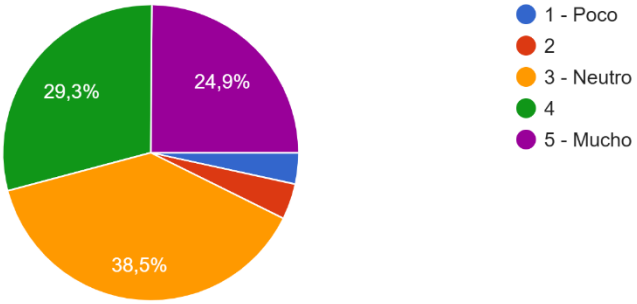
12.- ¿Qué tan importante es para ti el aspecto artístico en una serie?

205 respuestas



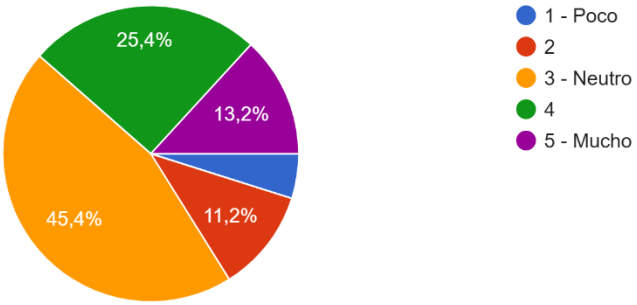
13.- ¿Qué tan interesante te parece que en la historia aparezcan personas de diferentes culturas y estilos de vida?

205 respuestas



14.- Ghaiad es una historia de autodescubrimiento en la que los protagonistas aprenden a encontrar su lugar en el mundo que los rodea. Logline: Tras ...arlos. ¿Qué tan interesado estás en esta premisa?

205 respuestas



6.2 Anexo 2: Evidencia Focus Group

https://drive.google.com/file/d/15lg8GyVpP5tMnlKmMiNIJ4cXT7LPpxfT/view



6.3 Anexo 3: Presupuesto DAFO

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1dVV--yRtXFjnd7iKBPvGtTqudlnLSsYf/edit?usp=drive_link&ouid=114658849282203995220&rtpof=true&sd=true

Ghaiad, La serie

Este presupuesto es referencial y modificable, **deberá contener los importes financiados con el estímulo económico otorgado por el Ministerio de Cultura y los importes financiados con otra fuente externa de ser el caso.** Puede agregar filas encima de la separación en negro y/o dejar en blanco los ítems que no requiera el Proyecto. Este formato contiene fórmulas prestablecidas, por favor tenga cuidado al completarlo para no afectar el resultado total.

COD.	Ítem	Unidad	Cantidad	Costo Unitario	Costo Total Soles (S/)	Total del proyecto por ítem Soles (S/)	Total Gastos generales Soles (S/)
1	GASTOS GENERALES (todas las etapas)						
1.1	ASPECTOS JURÍDICOS Y FINANCIEROS					S/.1,608.00	S/.11,098.00
1.1.2	Gastos de Notaria	PAQUETE	1	S/.1,000.00	S/.1,000.00		
1.1.3	ITF + Comisiones bancarias	PAQUETE	1	S/.400.00	S/.400.00		
1.1.3	Registro de Indecopi	PAGO UNICO	1	S/.150.00	S/.150.00		
1.1.4	Derechos de autor - Safe Creative (1 año)	PAGO UNICO	1	S/.58.00	S/.58.00		
1.1.5					S/.0.00		
1.1.6					S/.0.00		
1.2	ASPECTOS CONTABLES Y ADMINISTRATIVOS					S/.8,220.00	
1.2.3	Contador(es)	MESES	12	S/120.00	S/.1,440.00		
1.2.4	Administrador	MESES	6	S/1,130.00	S/.6,780.00		
1.3	GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE OFICINA					S/.1,270.00	
1.3. 7	Licencia de Creative Cloud	ANUAL	1	S/.250.00	S/.250.00		
1.3. 8	Compra de espacio + Dominio (gmail)	ANUAL	2	S/.160.00	S/.320.00		
1.3. 9	Discord Nitro/Slack	ANUAL	2	S/.350.00	S/.700.00		
2	PRE PRODUCCIÓN						
2.1	PRODUCCIÓN					S/.54,647.75	S/.232,162.60
2.1.1	Producción General	PAQUETE	1	S/.19,867.75	S/.19,867.75		
2.1.2	Producción de Línea	MESES	8	S/.3,500.00	S/.28,000.00		
2.1. 4	Asistente de producción	MESES	6	S/.1,130.00	S/.6,780.00		
2.2	GUIÓN, DIRECCIÓN Y JEFES DE ÁREA					S/.111,814.85	
2.2.1	Dirección general del proyecto	PAQUETE	1	S/.19,867.75	S/.19,867.75		
2.2.2	Guionista	PAQUETE	1	S/.7,947.10	S/.7,947.10		
2.2.4	Script Doctor	PAQUETE	1	S/.4,000.00	S/.4,000.00		
2.2. 5	Dirección de Arte	MESES	10	S/.4,500.00	S/.45,000.00		
2.2. 6	Dirección de Sonido	MESES	5	S/.3,500.00	S/.17,500.00		

2.2. 7	Dirección de Animación	MESES	5	S/.3,500.00	S/.17,500.00		
2.3	**DISEÑO DE PERSONAJES, ESCENARIOS Y PROPS**					**S/.36,000.00**	
2.3.1	Character Designer 1	MESES	2	S/.1,200.00	S/.2,400.00		
2.3.2	Character Designer 2	MESES	1	S/.1,500.00	S/.1,500.00		
2.3.3	Background Artist 1	MESES	5	S/.2,500.00	S/.12,500.00		
2.3. 4	Background Artist 2	MESES	5	S/.2,000.00	S/.10,000.00		
2.3. 5	Concept Artist 1	MESES	2	S/.1,200.00	S/.2,400.00		
2.3. 6	Concept Artist 2	MESES	3	S/.1,200.00	S/.3,600.00		
2.3. 7	Concept Artist 3 (Color key)	MESES	2	S/.1,800.00	S/.3,600.00		
2.4	**STORYBOARD Y ANIMATIC**					**S/.21,600.00**	
2.4.1	Lead Storyboardista (Animatic)	MESES	2	S/.3,000.00	S/.6,000.00		
2.4.2	Storyboarder 1	MESES	2	S/.2,500.00	S/.5,000.00		
2.4.3	Storyboarder 2	MESES	2	S/.2,500.00	S/.5,000.00		
2.4.4	Storyboarder 3	MESES	2	S/.2,500.00	S/.5,000.00		
2.4.5	Storyboarder 4	SEMANAS	2	S/.300.00	S/.600.00		
2.5	**GRABACIÓN DE VOZ + LIPSYNC**					**S/.8,100.00**	
2.5.1	Elión - VOICE ACTOR	PAQUETE	1	S/.3,000.00	S/.3,000.00		
2.5.2	Railo - VOICE ACTOR	PAQUETE	1	S/.3,000.00	S/.3,000.00		
2.5.3	Liberia - VOICE ACTOR	PAQUETE	1	S/.1,500.00	S/.1,500.00		
2.5.4	Abuela - EXTRA	PAQUETE	1	S/.600.00	S/.600.00		
3	**PRODUCCIÓN**						
3.1	**LAYOUT**					**S/.19,500.00**	**S/.113,716.02**
3.1.1	Lead Layout artist	MESES	2	S/.3,500.00	S/.10,500.00		
3.1.2	Layout artist 1	MESES	2	S/.1,500.00	S/.3,000.00		
3.1.3	Layout artist 2	MESES	2	S/.1,500.00	S/.3,000.00		
3.1.4	Layout artist 3	MESES	2	S/.1,500.00	S/.3,000.00		
3.2	**ANIMACIÓN ROUGH/IN BETWEEN/TIE DOWN**					**S/.73,489.82**	
3.2. 1	Animador Senior	Segundos	110	S/.99.24	S/.10,916.40		
3.2. 2	Animador 1	Segundos	91	S/.88.61	S/.8,063.51		
3.2. 3	Animador 2	Segundos	91	S/.88.61	S/.8,063.51		S/.660.00
3.2. 4	Animador 3	Segundos	91	S/.88.61	S/.8,063.51		
3.2. 5	Animador 4	Segundos	91	S/.88.61	S/.8,063.51		
3.2. 6	Animador 5	Segundos	91	S/.88.61	S/.8,063.51		
3.2. 7	Animador 6	Segundos	91	S/.88.61	S/.8,063.51		
3.2. 8	Animador (in betweens)	Segundos	91	S/.77.98	S/.7,096.18		
3.2. 9	Animador (in betweens)	Segundos	91	S/.77.98	S/.7,096.18		
3.3	**CLEAN UP Y ENTINTADO**					**S/.20,726.20**	
3.3.1	Cleaner 1	Segundos	110	S/.36.20	S/.3,982.00		
3.3.2	Cleaner 2	Segundos	110	S/.31.86	S/.3,504.60		S/.10.00
3.3.3	Cleaner 3	Segundos	110	S/.31.86	S/.3,504.60		S/.9.00
3.3.4	Cleaner 4	Segundos	110	S/.31.86	S/.3,504.60		8
3.3.5	Cleaner 5	Segundos	110	S/.28.32	S/.3,115.20		
3.3.6	Cleaner 6	Segundos	110	S/.28.32	S/.3,115.20		
4	**POST PRODUCCIÓN**						
4.1	**EDICIÓN**					**S/.27,426.00**	**S/.88,061.00**
4.1.5	Colorista	SEMANAS	2	S/.1,800.00	S/.3,600.00		
4.1.6	Asistente de post producción - 5	MESES	3	S/.3,610.00	S/.10,830.00		
4.1.7	Coordinador de post producción	MESES	3	S/.4,332.00	S/.12,996.00		
4.4	**ENTREGA (incluye película y tráiler)**					**S/.3,960.00**	
4.4.1	Editor del trailer y teaser	PAQUETE	1	S/.2,520.00	S/.2,520.00		
4.4.2	Diseñador grafico de los posters (4 posters)	PAQUETE	1	S/.1,440.00	S/.1,440.00		
4.5	**DISEÑO DE SONIDO**					**S/.32,200.00**	
4.5.1	Alquiler de estudio de grabación	PAGO UNICO	1	S/.5,000.00	S/.5,000.00		
4.5.2	Sound Designer	PAQUETE	1	S/.12,000.00	S/.12,000.00		
4.5.3	Grabación de voces	PAQUETE	1	S/.4,000.00	S/.4,000.00		
4.5.4	Artista de Foley	PAQUETE	1	S/.4,000.00	S/.4,000.00		
4.5.5	Masterizar para Dolby	PAGO UNICO	1	S/.7,200.00	S/.7,200.00		
4.6	**COMPOSICION MUSICAL**					**S/.15,200.00**	
4.6.1	Musica original + masterización	PAQUETE	1	S/.15,000.00	S/.15,000.00		
4.6.2	Derechos a APDAYC	PAGO UNICO	1	S/.200.00	S/.200.00		
4.8	**LOGÍSTICA**					**S/.9,275.00**	
4.8.1	Terabytes de 1T	PAGO UNICO	2	S/.250.00	S/.500.00		
4.8.2	Imprevistos	PAGO UNICO	1	S/.2,000.00	S/.2,000.00		
4.8.3	Seguro de salud	MESES	12	S/.200.00	S/.2,400.00		
4.8.4	Transporte de los actores (CASA - ESTUDIO - CASA)	PAQUETE	1	S/.1,500.00	S/.1,500.00		
4.8.5	Catering para actores y crew	PAQUETE	1	S/.2,875.00	S/.2,875.00		
5					**TOTAL**	**S/.445,037.62**	**S/.445,037.62**