



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

Serie animada para promover el patrimonio inmaterial caso leyenda: Descabezado de  
Riobamba.

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico.**

**Autor:**

Carreño Rivera, Henry Daniel

**Tutor:**

Mgs. Isin Vilema, Manuel David

**Riobamba, Ecuador. 2025**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Henry Daniel Carreño Rivera, con cédula de ciudadanía 1401081482, autor del trabajo de investigación titulado Serie animada para promover el patrimonio inmaterial caso leyenda: Descabezado de Riobamba, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a los 10 días del mes de mayo de 2025.



---

Henry Daniel Carreño Rivera

C.I: 1401081482

## DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, **MANUEL DAVID ISÍN VILEMA** catedrático adscrito a la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **SERIE ANIMADA PARA PROMOVER EL PATRIMONIO INMATERIAL CASO LEYENDA: DESCABEZADO DE RIOBAMBA**, bajo la autoría de **HENRY DANIEL CARREÑO RIVERA**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 17 días del mes de octubre de 2024



---

**Mgs. Manuel David Isín Vilema**

C.I: 0604408153

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación Serie animada para promover el patrimonio inmaterial caso leyenda: Descabezado de Riobamba, presentado por Henry Daniel Carreño Rivera, con cédula de identidad número 1401081482, bajo la tutoría de Mgs. Manuel David Isín Vilema certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba a los 29 días del mes de mayo de 2025

Mariela Verónica Samaniego López, Mgs.  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO**



---

Luis Miguel Viñan Carrasco. Mgs  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**



---

Marcela Elizabeth Cadena Figueroa  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO**



---



# CERTIFICACIÓN

Que, **CARREÑO RIVERA HENRY DANIEL** con CC: **1401061482**, estudiante de la Carrera **DISEÑO GRÁFICO**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"SERIE ANIMADA PARA PROMOVER EL PATRIMONIO INMATERIAL CASO LEYENDA: DESCABEZADO DE RIOBAMBA"**, cumple con el 6 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNTIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 17 de octubre de 2024



Lic. David Isín Vilema Mgs.

**TUTOR(A)**

## **DEDICATORIA**

A mis padres, Juan y Delia, quiero expresarles mi más profundo agradecimiento por el amor y la dedicación incondicional con los que me han acompañado en cada paso de mi formación académica. Gracias por enseñarme el valor del esfuerzo y la perseverancia, por ser quienes se preocupan por mi bien y estar en todo momento. Esta tesis es solo una pequeña muestra de mi inmensa gratitud por todo lo que han hecho por mí.

A mis hermanas: Verónica, Dámarys y Séfora por su complicidad y por estar siempre a mi lado, compartiendo alegrías y desafíos. A mis amigos y compañeros, por su aliento constante en los momentos difíciles. Dedico este trabajo a todos ustedes, con la esperanza de que sea un pequeño reflejo de lo que me han ayudado a lograr.

## AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mis agradecimientos a todas las personas que me han acompañado y apoyado durante la elaboración de esta tesis. En primer lugar, agradezco a Dios por haberme brindado la vida, la salud y las oportunidades que han sido fundamentales en mi formación académica.

A mis padres, Juan y Delia, les debo un agradecimiento inmenso por su amor incondicional, su paciencia y su apoyo constante en cada etapa de mi vida. Sus consejos, palabras de aliento y los valores que me inculcaron han sido clave para alcanzar este logro. Del mismo modo, extiendo mi sincero reconocimiento a mi tutor, David Isin, cuya dedicación, orientación y compromiso fueron cruciales para el desarrollo de esta tesis. Gracias por ayudarme a enfocar mis ideas y proporcionarme las herramientas necesarias para realizar un trabajo de calidad.

Finalmente, quiero expresar mi gratitud a los profesores de la carrera, quienes, con su conocimiento y experiencia, han dejado una huella en mi formación. A mis compañeros les agradezco su colaboración y apoyo constante a lo largo de este proyecto. Sin el respaldo y la ayuda de todas estas personas, este trabajo no habría sido posible, y por ello siempre estaré profundamente agradecido.

Henry Daniel Carreño Rivera,

## INDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE DE TABLAS.

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPITULO I. INTRODUCCIÓN .....	16
1.1 Antecedentes.....	17
1.2 Planteamiento del problema .....	18
1.3 Justificación.....	20
1.3.1 Conveniencia.....	20
1.3.2 Relevancia social:.....	20
1.3.3 Implicaciones prácticas.....	21
1.3.4 Valor teórico.....	21
1.3.5 Utilidad metodológica: .....	21
1.4 Objetivos .....	21
1.4.1 Objetivos General.....	21
1.4.2 Objetivos Específicos .....	21
CAPITULO II. MARCO TEÓRICO .....	22
2.1 Animación .....	22
2.1.1 Serie animada .....	22
2.1.2 Animación digital.....	23
2.1.2.1 La animación en el Ecuador .....	24
2.1.2.2 Principios de la Animación .....	25
2.1.3 Ilustración digital.....	27
2.1.3.1 Vectorial .....	27
2.1.3.2 Mapa de bits.....	28

2.1.4	Estilo de animación .....	29
2.1.4.1	Animación Tradicional.....	29
2.1.4.2	Animación por computador.....	30
2.1.4.3	Animación por Software especializado.....	31
2.1.5	Producción Audiovisual.....	32
2.1.5.1	Preproducción .....	34
2.1.5.2	Producción.....	35
2.1.5.3	Posproducción.....	35
2.1.5.4	Plataformas digitales. ....	36
2.2	El Patrimonio inmaterial .....	38
2.2.1	Cultura .....	39
2.2.1.1	Cultura popular .....	40
2.2.1.2	Cultura material .....	40
2.2.2	Leyendas .....	41
2.2.2.1	Leyenda urbana.....	41
2.2.2.2	Leyenda Descabezado de Riobamba.....	42
2.2.2.3	Estructura de la leyenda .....	42
CAPITULO III. METODOLOGÍA .....		43
3.1	Tipo de Investigación.....	43
3.1.1	Enfoque Mixto.....	43
3.2	Tipo de investigación.....	43
3.2.1	Tipo de investigación según el diseño .....	43
3.2.2	Tipo de investigación según el alcance .....	43
3.3	Técnicas de recolección de Datos.....	43
3.3.1	Revisión bibliográfica.....	43
3.3.2	Entrevistas:.....	44
3.3.3	Encuestas: .....	44
3.4	Población de estudio y tamaño de muestra .....	44
3.4.1	Población.....	44
3.4.2	Muestreo .....	44
3.5	Métodos.....	45
3.5.1	Métodos teóricos .....	45
3.5.2	Métodos de análisis, y procesamiento de datos.....	45
3.6	Metodología de diseño. ....	46

CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	47
4.1 Encuesta.....	47
4.2 Entrevista.....	54
4.3 Discusión.....	65
CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	66
5.1 Conclusión.....	66
5.2 Recomendación .....	66
CAPÍTULO VI. PROPUESTA .....	67
6.1 Empatía.....	67
6.2 Ideación: .....	68
6.3 Prototipo .....	77
BIBLIOGRAFÍA .....	85
ANEXOS.....	90

## ÍNDICE DE TABLAS.

<b>Tabla 1:</b> Principios de la animación .....	25
<b>Tabla 2:</b> Datos para el cálculo de la muestra.....	45
<b>Tabla 3:</b> Estilo de animación.....	48
<b>Tabla 4:</b> Redes sociales más utilizadas .....	53
<b>Tabla 5:</b> Entrevista a Keila Cepa Satan .....	54
<b>Tabla 6:</b> Entrevista a Eduardo Ramón Yumisaca Jiménez .....	59

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Gráfico 1:</b> Edad .....	47
<b>Gráfico 2:</b> Genero .....	47
<b>Gráfico 3:</b> Horas vista a la semana de la serie animada. ....	48
<b>Gráfico 4:</b> Horas vista a la semana.....	49
<b>Gráfico 6:</b> Aspectos valora de serie animado.....	50
<b>Gráfico 7:</b> Interesante de la leyenda .....	50
<b>Gráfico 8:</b> Interés en ver la serie animada .....	51
<b>Gráfico 9:</b> Elementos de la serie animada .....	52
<b>Gráfico 10:</b> Divulgación de información.....	52
<b>Gráfico 11: Redes Sociales más utilizadas .....</b>	<b>53</b>
<b>Gráfico 12:</b> fase de empatía .....	67
<b>Gráfico 13:</b> Capítulo 1- Escena 1 .....	72
<b>Gráfico 14:</b> Capítulo 1- Escena 2 .....	72
<b>Gráfico 15:</b> Capítulo 1 - Escena 3 .....	73
<b>Gráfico 16:</b> Capitulo 2 - Escena 1 .....	73
<b>Gráfico 17:</b> Capitulo 2 - Escena 2 .....	74
<b>Gráfico 18:</b> Capitulo 2 - Escena 3 .....	74
<b>Gráfico 19:</b> Capitulo 2 - Escena 4.....	75
<b>Gráfico 20:</b> Capitulo 3 - Escena 1 .....	75
<b>Gráfico 21:</b> Capitulo 3 - Escena 2 .....	76
<b>Gráfico 22:</b> Capitulo 3 - Escena 3 .....	76
<b>Gráfico 23:</b> Personaje 1- Juan .....	78
<b>Gráfico 24:</b> Personaje 2- Pedro .....	78
<b>Gráfico 25: Personaje 3 - Doña María .....</b>	<b>79</b>
<b>Gráfico 26:</b> Personaje 4 - Párroco .....	79
<b>Gráfico 27:</b> Escenario 1 .....	80
<b>Gráfico 28:</b> Escenario 2 .....	80
<b>Gráfico 29:</b> Escenario 3 .....	81
<b>Gráfico 30:</b> Escenario 4.....	81
<b>Gráfico 31:</b> Escenario 5 .....	81
<b>Gráfico 32:</b> Escenario 6.....	82
<b>Gráfico 33:</b> Escenario 7.....	82

<b>Gráfico 34:</b> Escenario 8 .....	82
<b>Gráfico 35:</b> Escenario 9 .....	83
<b>Gráfico 36:</b> Animación afther effects .....	83
<b>Gráfico 37:</b> Montaje .....	84

## RESUMEN

La animación posee la capacidad de contar historias inmersivas y visualmente impactantes, cumple un rol clave en la educación y la preservación cultural. Su flexibilidad le permite influir en diversas áreas del conocimiento y la sociedad. Con el avance tecnológico, su impacto seguirá creciendo y abriendo nuevas posibilidades creativas.

Este estudio analiza la leyenda del "Descabezado de Riobamba" y su adaptación a una serie animada, estructurada en tres partes: inicio, complicación y desenlace, contextualizada en el entorno histórico y geográfico de Riobamba para facilitar su aceptación.

La metodología empleada es Design Thinking, un enfoque centrado en el usuario que promueve soluciones eficaces y creativas, alineado con el objetivo principal de argumentar la relevancia de la animación como herramienta para resolver problemas y generar impacto. La investigación adopta un enfoque mixto, combinando revisión bibliográfica, entrevistas y encuestas a la población local.

Los resultados muestran un alto interés en la serie, especialmente entre jóvenes, con preferencia por los géneros de misterio y acción/aventura. Se recomienda su difusión en redes sociales. Los objetivos incluyen identificar referentes teóricos, evaluar la difusión de la leyenda y definir componentes clave de una serie animada. Finalmente propone una serie animada para promover el patrimonio inmaterial de Riobamba.

**Palabras claves:** Animación, Preproducción, Postproducción, Patrimonio inmaterial, Leyenda, Narrativa

## ABSTRACT

Animation possesses the ability to narrate immersive and visually impactful stories, playing a key role in education and cultural preservation. Its flexibility allows it to influence various areas of knowledge and society. With technological advancement, its impact will continue to grow, opening new creative possibilities. This study analyzes the legend of The Headless Man of Riobamba and its adaptation into an animated series, structured in three parts: beginning, complication, and resolution. The narrative is contextualized within the historical and geographical setting of Riobamba to facilitate audience engagement and acceptance. The methodology employed is Design Thinking, a user-centered approach that promotes effective and creative solutions. This aligns with the primary objective of demonstrating the relevance of animation as a tool for problem-solving and generating impact. The research adopts a mixed-methods approach, combining a literature review, interviews, and surveys conducted with the local population. The results indicate a high level of interest in the animated series, particularly among young audiences, with a preference for the mystery and action/adventure genres. Dissemination through social media platforms is recommended. The study's objectives include identifying theoretical frameworks, assessing the current dissemination of the legend, and defining key components of an animated series. Finally, it proposes the development of an animated series aimed at promoting the intangible cultural heritage of Riobamba.

Keywords: Animation, Pre-production, Post-production, Intangible heritage, Legend, Narrative



Reviewed by:  
MsC. Edison Damian Escudero  
**ENGLISH PROFESSOR**  
C.C.0601890593

## CAPITULO I. INTRODUCCIÓN

Riobamba, al ser una de las ciudades más antiguas del Ecuador es poseedora de un amplio patrimonio inmaterial, por esta razón, el presente trabajo pretende abordar la temática de la creación de una serie animada para promover dicho patrimonio. Esta iniciativa se enfoca específicamente en la destacada leyenda conocida como "Descabezado de Riobamba". Con esto se busca promocionar de una manera atractiva mediante el uso de la animación digital, con el fin de despertar su interés y conciencia. Esta iniciativa surge con el fin de preservar y difundir la cultura de Riobamba.

Entendiendo como las expresiones culturales y tradiciones transmitidas de generación en generación como es caso de las leyendas, constituye un valioso tesoro que refleja la identidad y la historia de una comunidad. Riobamba siendo poseedora de diversas leyendas, se identificó la escasez de investigaciones centradas específicamente en la creación de animaciones destinadas a promover este tipo de patrimonio inmaterial. Por lo que, se escogió como caso crear la serie animada de la leyenda "Descabezado de Riobamba". Esta iniciativa busca contribuir en gran medida a fortalecer la identidad de los riobambeños y promover la valoración del patrimonio cultural.

En correspondencia, se espera que la investigación contribuya a enriquecer el conocimiento existente en el campo de la animación y a generar reflexiones sobre la importancia de utilizar nuevas formas de promoción del patrimonio inmaterial. Así mismo como estas dos variantes pueden funcionar en un mundo globalizado donde la tecnología está al alcance de todos y poder tener presencia. Considerando la preservación del patrimonio inmaterial y evitar su pérdida.

Esta investigación tiene como propósito desarrollar una serie animada para promover el patrimonio inmaterial de Riobamba siendo esta una de las ciudades más antiguas de Ecuador y rica en cultura. Su objetivo es utilizar la animación como medio para despertar el interés y la conciencia pública, así mismo, preservar y difundir la cultura local. Mediante esto fortalecer la identidad de los riobambeños y promover la valoración del patrimonio cultural. Pretendiendo enriquecer el conocimiento existente en el campo de la

animación, reflejando la importancia de los nuevos enfoques para la promoción del patrimonio inmaterial en un mundo globalizado.

## **1.1 ANTECEDENTES**

En Ecuador, el 86.4% de los hogares tienen televisor, siendo las telenovelas y los dibujos animados los géneros más populares. Sin embargo, psicólogos como Alejandro Moreano critican la calidad del contenido televisivo, considerándolo pobre. Un estudio de (CIESPAL, 2015, p. 2), revela que la falta de series animadas ecuatorianas se debe a los altos costos y la falta de conocimiento técnico. Edgar Cevallos de Cine arte menciona que la inversión inicial en equipos y personal especializado es un gran obstáculo ( Davis Rosado y Yungaicela Uzhca, 2021, pp. 2-4).

El país carece de la tecnología y educación necesarias para competir con producciones extranjeras, que dominan la programación local. Aunque ha habido algunos avances, la industria de animación ecuatoriana no se ha desarrollado significativamente. Las series animadas para niños suelen ser didácticas, promoviendo valores como la amistad y la solidaridad. Un porcentaje elevado de niños ecuatorianos ve televisión, con el 99% de los niños entre 6 y 12 años consumiéndola regularmente. Muchos pasan más de tres horas diarias frente a la pantalla, lo que subraya la importancia de controlar el contenido televisivo que ven. Programas destinados a adultos, como "Los Simpson" y "Shin Shan," son vistos por muchos niños, quienes no siempre comprenden su contenido, lo que preocupa a los expertos ( Moncayo Romero, 2019, p. 3).

De acuerdo (Vivanco Aguirre , 2020, p. 14), las series animadas infantiles, además de entretener, son herramientas poderosas para la educación y el desarrollo de la identidad cultural de los niños, siempre que evolucionen con las tendencias actuales y se adapten a sus gustos. La identidad cultural, formada por creencias, costumbres y valores transmitidos de generación en generación, es esencial en la formación personal. Las series animadas pueden fortalecer esta identidad y contrarrestar la homogeneización cultural causada por la globalización. Es crucial que estas producciones se mantengan actualizadas y culturalmente relevantes para nutrir el desarrollo infantil y asegurar la trascendencia de la memoria histórica y las costumbres que enriquecen a la sociedad.

Según la investigación ( Pujol Maura y Violant, 2005, pp. 2-5), los dibujos animados televisivos han evolucionado significativamente en España, desde la introducción de series emblemáticas como "El Oso Yogui" y "Los Picapiedra" de productoras norteamericanas en los años setenta, hasta la influencia de producciones japonesas como "Heidi" y "Bola de

Dragón”. Estos programas no solo entretienen a los niños, sino que también transmiten valores culturales y educativos, aunque enfrentan críticas por su impacto potencialmente negativo en temas como la violencia y la moralidad, resaltando la necesidad de una regulación cuidadosa y un contenido más educativo y creativo.

Con estos antecedentes la animación es una herramienta importante para promover el patrimonio inmaterial, es un medio atractivo y accesible que puede llegar a una amplia audiencia, especialmente a niños y jóvenes. Utilizar la animación para recrear historias y tradiciones de manera creativa y atractiva permite transmitir mensajes importantes. Por ello, la idea de realizar una serie animada sobre el Descabezado de Riobamba representa una oportunidad única para aprovechar el poder de la animación en pro de la cultura. Esta iniciativa no solo cautivaría a una amplia audiencia, sino que también contribuiría a salvaguardar un legado histórico y cultural invaluable para Riobamba.

## **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

El patrimonio inmaterial constituye una parte invaluable de la identidad cultural de una comunidad. Riobamba, una de las ciudades más antiguas de la sierra ecuatoriana, es rica en arte, historia, cultura y folclore (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2024, pág. 5). Dentro de sus múltiples expresiones de patrimonio inmaterial, se encuentran las leyendas que se han propagado de manera oral a través de las generaciones. No obstante, con el transcurso del tiempo, la propagación de estas leyendas ha experimentado una notable reducción, provocando una disminución en el interés de las generaciones más jóvenes.

En este sentido, las leyendas son una forma del patrimonio inmaterial, transmitido a través del tiempo que permite comprender la historia y la cultura de un territorio. Riobamba la cual cuenta con diversas leyendas, en el caso de la leyenda “Descabezado de Riobamba”, una historia que muestra el legado cultural de la zona ha sido limitada a mostrarse en una página web del municipio presentada en formato de texto con videos de baja calidad. Esta forma de difusión ha resultado ineficaz para competir con los nuevos contenidos visuales que se encuentran en el Internet, lo que amenaza con la desaparición de esta tradición oral.

Por ello, la animación es un método visual que ha vivido un notable crecimiento en las últimas décadas, emerge como un recurso potente para rejuvenecer relatos. "Ver dibujos animados se encuentra en uno de los primeros lugares entre las actividades preferidas de los

niños y adolescentes, como son jugar videojuegos, escuchar música, chatear, navegar en internet” (Zúñiga Carrasco, 2016, pág. 22). Esto demuestra la habilidad de la animación para atraer la atención y el interés del público mediante personajes y relatos atractivos.

Así mismo, se toma en cuenta la importancia del tipo de contenido que se puede presentar, "El cine de animación, y también, aunque de forma más inadvertida, el de acción real, es un sólido transmisor de valores y antivalores que forman el intelecto, la emoción y la sensibilidad de su público. " (Gonzales Gonzales et al., 2019, p. 100). El cine no solo entretiene, sino que también educa y moldea la percepción del público, subrayando la importancia de ser conscientes del contenido que se consume y su impacto en la sociedad.

La conservación del patrimonio inmaterial es de suma importancia, ya que "se trata de un factor clave en la afirmación de la identidad de los grupos y las comunidades y en la transmisión de su memoria, así como en la promoción del diálogo entre culturas" (UNESCO, 2003, pág. 4). En un mundo cada vez más globalizado e influenciado por tecnologías emergentes, la valoración y preservación del patrimonio cultural inmaterial representa un desafío significativo. Este empeño es vital para preservar las costumbres y principios de las comunidades.

Como resultado, los avances tecnológicos han sumergido a las personas en una era donde se encuentran en constante comunicación. “La definición de era digital hace referencia a un periodo de tiempo regulado por el uso constante de la tecnología” (García Umaña et al., 2020, p. 12). Por ende, se comprende que las culturas se van entrelazando con el paso del tiempo por el constante uso tecnológico y las distintas plataformas de comunicación. Por lo que la diversidad cultural en el caso del patrimonio inmaterial necesita ser valorada y preservada.

Por esta situación, la animación digital se ha convertido en una herramienta cada vez más conveniente para la promoción del patrimonio inmaterial. Una de las principales causas de este fenómeno es la capacidad de la animación para atraer y captar la atención del público. “Las personas tienen dos formas de representación, o dos códigos en los que almacenan la información, que son el sistema verbal y las imágenes mentales” (Campos y González, 2017, p. 114). Por lo que la animación al estar configurada por una sucesión de imágenes esta ayuda a la captación de un mensaje y que este genere pregnancia.

En consecuencia, las nuevas generaciones pueden mostrar falta de interés o desconexión con su patrimonio cultural debido a la influencia de la globalización y las culturas popular dominantes ( Aguilar Merino, 2018, p. 2), considera que la globalización y la amplia adopción de tecnologías de la información y la comunicación pueden tener un impacto negativo en ciertas prácticas culturales, sugiriendo su posible desaparición. En este sentido, las redes sociales y los diversos programas de streaming han ganado gran aceptación entre los jóvenes donde se consume cultura extranjera y como un promotor esta la animación digital.

Este proyecto a través de presentar la leyenda de una manera atractiva y accesible para las nuevas generaciones busca demostrar que la animación digital puede darle vida al patrimonio inmaterial local con la mayor efectividad posible para recuperar el interés de la gente en él, así como para realzar la identidad cultural de Riobamba al crear contenido visual que resuene en el público.

### **1.3 Justificación**

Proceso de **señalar con argumentos convincentes y claros** las razones y motivos que permitirán el desarrollo de la investigación.

#### **1.3.1 Conveniencia**

La serie animada propuesta tiene como objetivo principal promover y preservar el patrimonio inmaterial, específicamente la leyenda "Descabezado de Riobamba". Esta iniciativa busca utilizar una forma de entretenimiento atractiva para los jóvenes y el público en general, con el fin de despertar su interés y conciencia sobre la importancia de valorar y mantener vivas las tradiciones culturales.

#### **1.3.2 Relevancia social:**

Riobamba al ser una de las ciudades más antiguas del Ecuador es poseedora de patrimonio inmaterial, como son las leyendas que forma parte de la identidad de una comunidad y su preservación contribuye a fortalecer los lazos sociales y el sentido de pertenencia. Considerando que no habido investigaciones aborden la creación de una serie animada para promover el patrimonio inmaterial. La proyección social es poner en valor el uso de la animación digital para representar una leyenda local, que será útil para la identidad y consumo de los Riobambeños.

### **1.3.3 Implicaciones prácticas**

La serie animada busca despertar el interés y la curiosidad de los espectadores. Por consiguiente, la implicación práctica es proponer una serie animada que estará basada en la leyenda Descabezado de Riobamba y que será subida en una plataforma de libre acceso que es YouTube. Para con esta promover la identidad que hoy en día se encuentra debilitada por una era digital.

### **1.3.4 Valor teórico**

Con esta investigación se busca actualizar datos bibliográficos y la confrontación de autores sobre la preservación del patrimonio inmaterial y la importancia de la animación digital como medio de comunicación para la promoción de valores. Examinando el alcance que generar animación digital en una era digital o globalizada.

### **1.3.5 Utilidad metodológica:**

Se probará instrumentos para la recolección de información ya prediseñados para el contexto de la investigación.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 Objetivos General**

Crear una serie animada para promover el patrimonio inmaterial caso: Descabezado de Riobamba, difundiendo y preservando la cultura.

### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Identificar los referentes teóricos y metodológicos de las variables serie animada y patrimonio inmaterial.
- Determinar el estado actual sobre la difusión e interés de la leyenda Descabezado de Riobamba.
- Establecer los componentes que configuran una serie animada.

## CAPITULO II. MARCO TEÓRICO

### 2.1 Animación

Según (Ruíz, 1995, pp. 2-3) la animación comenzó a finales del siglo XIX con pioneros como Emile Reynaud, que creó las primeras pantomimas luminosas. En el siglo XX, figuras como James Stuart Blackton y Emile Cohl desarrollaron técnicas de animación dibujada a mano y stop-motion, mientras Winsor McCay revolucionó el campo con personajes como "Gertie the Dinosaur". En Argentina, Quirino Cristiani dirigió "El Apóstol" (1917), el primer largometraje animado, aunque fue destruido en 1969. Walt Disney introdujo innovaciones técnicas y artísticas con obras como "Blancanieves y los siete enanitos" (1937). La era moderna de la animación se transformó con la llegada del CGI, liderada por estudios como Pixar, que lanzó "Toy Story" (1995). A nivel global, estudios como Studio Ghibli en Japón también hicieron contribuciones significativas, destacando "El viaje de Chihiro" (2001). La animación sigue evolucionando con nuevas tecnologías y estilos, manteniéndose como una forma vibrante de expresión visual (Media , 1986, p. 2).

Se pueden encontrar múltiples conceptos y explicaciones sobre la animación. El término "animación" deriva de la palabra latina "ánima", que se traduce como "alma". Esta conexión etimológica refleja la esencia de la animación, que consiste en otorgar vida a objetos que carecen de ella. "Es la toma de diferentes frases de una acción imaginaria que se encuentran de manera individual, generándose a través de la reproducción continua y constante de ellos, la ilusión del movimiento a la mirada del ojo humano" (Wells, 2007, p. 8).

Se destaca que la animación permite dar vida o acciones imaginarias según el sujeto deseado, aunque estas carecen de movimiento propio. El término relacionado con el alma, lo que subraya la esencia de dar vida y movimiento a lo inanimado. El proceso de animación implica la toma de diferentes fotogramas o imágenes individuales que, al reproducirse de manera continua y constante, crean la ilusión de movimiento para el ojo humano.

#### 2.1.1 Serie animada

Una serie animada es un programa de televisión o contenido digital que utiliza animación para contar historias mediante personajes y escenarios animados. La historia de las series animadas para televisión comenzó con "Crusader Rabbit" en 1949, una serie

pionera emitida en blanco y negro que luego se relanzó en color en 1959. Hanna-Barbera Productions destacó con éxitos como "Los Picapiedra" en 1960, la primera serie animada en horario estelar, seguida por personajes como El Oso Yogui y Scooby-Doo que definieron la animación televisiva. Warner Bros. adaptó sus clásicos Looney Tunes y Merrie Melodies para la televisión en 1975, y más tarde produjo series como "Tiny Toons", "Animaniacs" y "Pinky y Cerebro". DePatie-Freleng Enterprises introdujo a La Pantera Rosa en 1963, ganando un Oscar en 1964 por su corto animado "The Pink Phink". Estas series pueden abarcar diversos géneros y están diseñadas para entretener, educar o transmitir mensajes culturales, utilizando técnicas como la animación tradicional, por computadora o stop motion (Canon, 2020, p. 13).

De acuerdo (Flores, 2000, p. 2) la serie animada tiene un aporte importante en fomentar valores tales como la amistad, la solidaridad, la protección y el apoyo a los más vulnerables, así como la aceptación y el respeto a la diversidad. Además, impulsa la cooperación y el trabajo en equipo, destacando la importancia de la empatía y la comprensión mutua. Estos elementos hacen que la serie no sólo sea entretenida, sino también educativa, ofreciendo a los espectadores valiosas herramientas para el desarrollo personal y social.

Según (Rajadell et al., 2005, pp. 6-10) Las series animadas presentan ventajas como interactividad, refuerzan la imagen corporativa de las marcas y utilizan guiones estructurados para guiar al espectador hacia conclusiones específicas. Su estilo dinámico y atractivo mantiene la atención del público, adaptándose a diversos géneros y contextos, desde la educación hasta el entretenimiento y el marketing. Su relevancia radica en su capacidad para conectar emocionalmente con audiencias diversas, creando experiencias memorables y mensajes duraderos.

### **2.1.2 Animación digital**

La historia de la animación digital comenzó en los años 1950 con aplicaciones militares y científicas, evolucionando rápidamente en los años 1980 con el surgimiento de compañías pioneras y tecnologías como RenderMan de Pixar. La década de 1990 marcó la popularización de los videojuegos, impulsando la demanda de animadores 3D, mientras que los años 2000 vieron un incremento significativo en el poder computacional y el surgimiento de consolas como PlayStation y Xbox. En la década de 2010, las consolas de octava

generación como PlayStation 4 y Xbox One combinaron potencia con interactividad social, consolidando la animación digital como una industria integral en entretenimiento y medios interactivos (Garza Mireles, 2014, pp. 58-60)

La animación digital ha revolucionado no solo el entretenimiento y el diseño, sino también campos como la educación, la medicina y la publicidad, ofreciendo herramientas para visualizar conceptos complejos, simular procedimientos médicos y comunicar mensajes de manera efectiva. Su capacidad para generar mundos visuales inmersivos y narrativas emocionantes la convierte en una disciplina con un crecimiento continuo, impulsada por avances tecnológicos como la realidad virtual y aumentada. Además, su versatilidad ha creado nuevas oportunidades en áreas emergentes como la animación para redes sociales y la producción de contenido interactivo, destacándose como una herramienta esencial en la era digital. (UE, 2024, p. 2).

La animación digital ha emergido como una pieza fundamental en una variedad de industrias, subrayando su relevancia y versatilidad en la era moderna. Su capacidad para crear mundos inmersivos y personajes realistas ha transformado el entretenimiento, permitiendo experiencias interactivas y narrativas innovadoras. Más allá del entretenimiento, la animación digital juega un papel crucial en la visualización, proporcionando herramientas avanzadas para el análisis, la formación y la comunicación de conceptos complejos. La continua evolución tecnológica y la creciente demanda de contenido digital de alta calidad aseguran que la animación digital seguirá siendo un motor clave de innovación y desarrollo en múltiples campos, destacando su importancia tanto en el presente como en el futuro.

### **2.1.2.1 La animación en el Ecuador**

La animación en Ecuador ha recorrido un largo camino desde sus humildes inicios, los primeros esfuerzos en la animación ecuatoriana estaban caracterizados por producciones independientes y de bajo presupuesto, muchas veces limitadas por la tecnología y los recursos disponibles. Gonzalo Orquera que junto a un grupo de colegas de Canal 4 realizan las primeras publicidades animadas comenzaron a experimentar con técnicas tradicionales,

creando cortometrajes que, aunque rudimentarios, marcaron el comienzo de una industria emergente. A pesar de la falta de apoyo interno en el país, la ausencia de espacios dedicados a la exhibición de productos animados y la escasez de fondos públicos y privados, que a menudo se disputan entre muchos, todavía se vislumbran destellos de esperanza. Estos indicios mantienen viva la ilusión de que, en algún momento, se realizará una película animada completamente hecha en Ecuador.

Ecuador, con su rica tradición artesanal, tiene un gran potencial para producir obras que reflejen su identidad y legado cultural a través de medios contemporáneos como la animación. Las historias y leyendas del país, junto con su linaje de artesanos, son una base sólida para construir y preservar narrativas culturales (Molina , 2018, p. 3). Este enfoque garantiza que las narrativas culturales se mantengan vivas y accesibles para las futuras generaciones, fusionando el pasado con el presente de una manera innovadora y visualmente impactante.

### 2.1.2.2 Principios de la Animación

A pesar de que la animación nos ofrece una gran libertad al momento de atribuir acciones a los objetos, existen 12 principios fundamentales de la animación. Estos principios, desarrollados por los animadores de Disney Frank Thomas y Ollie Johnston, se detallan en su libro "The Illusion of Life: Disney Animation". Dichos principios constituyen un conjunto de directrices esenciales para crear animaciones que sean visualmente atractivas y creíbles, permitiendo a los animadores comunicar historias y emociones de manera efectiva. La aplicación de estos principios no solo mejora la apariencia de las animaciones, sino que también asegura que los movimientos y expresiones sean naturales y cautivadores para el espectador (Predreira, 2020, p. 6).

**Tabla 1:** Principios de la animación

<b>12 principios de la animación</b>	
<b>1- Squash y stretch (Aplastamiento y estiramiento): consiste en deformar los objetos o personajes para transmitir la sensación de peso, elasticidad y flexibilidad.</b>	<b>2- Anticipación:</b> se utiliza para preparar al espectador ante una acción importante, mediante movimientos o cambios sutiles en el personaje antes de la acción principal.

---

**3- Acción secundaria: se trata de los movimientos adicionales que acompañan a la acción principal y ayudan a enriquecer la escena, como el balanceo de cabello o la reacción de objetos alrededor.**

4- Seguimiento (Follow-through) y arrastre (Overlapping): se refiere a cómo ciertas partes del personaje siguen moviéndose después de que la acción principal se ha detenido, creando una sensación de fluidez y realismo.

---

**5- Acción directa y pose a pose: se refiere a la técnica de animar un movimiento de forma directa, dibujando cada fotograma, o mediante la creación de poses clave que definen los momentos más importantes del movimiento.**

6- Slow in y slow out: implica añadir aceleración o desaceleración gradual al inicio y final de un movimiento, para lograr una transición más suave y natural.

---

**7- Arcos: consiste en seguir trayectorias curvas en los movimientos, ya que los movimientos lineales suelen ser menos realistas.**

8- Exageración: se utiliza para amplificar los movimientos y acciones, otorgándoles mayor expresividad y dramatismo, pero sin perder la credibilidad.

---

**9- Estilización: se refiere a simplificar o modificar las formas y movimientos de los personajes u objetos para transmitir una estética particular o un estilo artístico específico.**

10- Atractivo: busca crear personajes y movimientos atractivos visualmente, con una combinación adecuada de forma, color y diseño.

---

**11- Acción y reacción: implica mostrar la relación entre la acción principal y su efecto en el entorno y en otros personajes, creando una sensación de interacción realista.**

12-Timing y ritmo: se refiere a la duración y el orden de los movimientos, así como a la relación entre ellos, para crear un sentido de fluidez, ritmo y sincronización adecuados.

---

**Fuente: Henry Carreño (2024).**

Aplicar los 12 principios de la animación a una serie basada en una leyenda ecuatoriana no solo eleva la calidad técnica, sino que también enriquece la narrativa, haciendo la historia más envolvente, memorable y emocionalmente resonante. Estos

principios mejoran tanto la estética como la técnica de la animación, potenciando la narrativa y fortaleciendo la conexión emocional con el espectador. Implementarlos garantiza que la producción animada sea de alta calidad, visualmente atractiva y capaz de transmitir su mensaje de manera clara y efectiva.

### **2.1.3 Ilustración digital**

La animación parte de la ilustración, la cual con el paso del tiempo ha ido evolucionando hasta llegar a ser digital posibilitando mejores acabados. "La ilustración digital ha revolucionado la forma en que los artistas visuales crean y comparten su trabajo. Con herramientas digitales avanzadas y software especializado, los ilustradores pueden explorar nuevas posibilidades creativas y dar vida a sus ideas de una manera más rápida y versátil" ( Ridge, 2004, p. 2).

La ilustración digital se caracteriza por la creación de obras mediante el uso de herramientas digitales en dispositivos como computadoras, tabletas digitalizadoras, mouse y lápices ópticos. Estas herramientas permiten a los artistas y diseñadores plasmar directamente sus ideas en la pantalla del ordenador. En el campo actual, los softwares más populares son Adobe Illustrator, que se utiliza para crear ilustraciones en formato vectorial, y Adobe Photoshop, que se emplea para trabajar con ilustraciones en mapa de bits o píxeles. La ilustración, que es una parte fundamental del Diseño Gráfico, refleja una interpretación simbólica del entorno cotidiano y fantástico al que todos estamos expuestos (Pérez, 2019, p. 2).

La ilustración digital es esencial en la animación moderna, permitiendo acabados más precisos y detallados, las herramientas avanzadas de software como Adobe Illustrator y Photoshop, los diseñadores pueden crear y compartir ideas de manera rápida y sencillo. En la animación, la ilustración digital enriquece la narrativa visual y facilita una conexión más profunda con el público, reflejando tanto el entorno cotidiano como el mundo fantástico, gracias a la tecnología que cada vez es más avanzado, los cuales mejoran la precisión y eficiencia de trabajo.

#### **2.1.3.1 Vectorial**

Los gráficos vectoriales se componen de curvas y líneas que representan las formas mediante fórmulas matemáticas. Esta característica permite crear y visualizar objetos o personajes de cualquier tamaño sin perder calidad. Entre los programas más populares para crear este tipo de ilustración se encuentra Adobe Illustrator, que ofrece una amplia gama de

herramientas adecuadas para la creación de gráficos vectoriales. Además, es importante destacar que el formato de estos gráficos permite la integración y el trabajo conjunto con otros programas de animación, como Adobe After Effects (Ochoa, 2013, p. 18).

Esta capacidad de integración es especialmente valiosa en la producción de animaciones complejas, donde los gráficos vectoriales pueden ser animados con precisión y fluidez. Gracias a la interoperabilidad entre estos programas, los animadores pueden diseñar personajes y escenas detalladas en Illustrator y luego importar estos elementos a After Effects para aplicar movimientos, efectos y transiciones, optimizando así el flujo de trabajo y mejorando la calidad final de las producciones animadas.

### **2.1.3.2 Mapa de bits**

Las ilustraciones de mapa de bits están compuestas o formadas por retículas de pequeños tamaños conocidos como píxeles, "cada pixel contiene datos que describen su color" (Torrez , 2008, p. 3). Esta característica hace que los gráficos rasterizados sean muy detallados y capaces de representar complejas variaciones de color y textura. Sin embargo, a diferencia de los gráficos vectoriales, los mapas de bits tienen una resolución fija, lo que significa que su calidad disminuye al ampliar la imagen. Esta limitación puede ser un desafío en la animación y el diseño gráfico, ya que trabajar con imágenes de alta resolución es esencial para mantener la nitidez y claridad visual. Por lo tanto, la elección entre gráficos vectoriales y de mapa de bits depende del uso específico y las necesidades del proyecto, considerando aspectos como la escalabilidad y el nivel de detalle requerido.

A diferencia de los gráficos vectoriales, los gráficos de mapa de bits pueden perder detalles y resolución al ampliar una imagen pequeña. Para evitar esta pérdida, se recomienda trabajar en escala real y guardar las imágenes en un formato de buena resolución. La destinación de la imagen ya sea para impresión o visualización en pantalla, también influye en su calidad, ya que los gráficos de mapa de bits se modifican manipulando píxeles. Adobe Photoshop es el software más comúnmente utilizado para este tipo de ilustraciones, ofreciendo una amplia gama de herramientas para retoque fotográfico e ilustración, permitiendo a los usuarios plasmar su creatividad (Fernando , 2005, p. 25)

#### **2.1.4 Estilo de animación**

De acuerdo con (ESDIP, 2022), la animación tiene sus raíces en las representaciones visuales de la prehistoria, como las pinturas rupestres que mostraban escenas de caza. Sin embargo, la capacidad de crear imágenes en movimiento comenzó a desarrollarse en el siglo XIX con inventos como el taumatropo (1824), el Fenantiscopio, el Zootropo y el Zoopraxiscopio. Estos dispositivos utilizaban el principio de la persistencia de la visión para crear la ilusión de movimiento a partir de imágenes estáticas.

Los estilos de animación se refieren a las diferentes técnicas, estéticas y enfoques utilizados en la creación de animaciones. Cada estilo tiene sus propias características distintivas que le dan una identidad única. Estos estilos pueden variar desde la animación tradicional dibujada a mano hasta la animación por computadora en 3D, y pueden abarcar una amplia gama de géneros y estéticas visuales (Daza Orozco y Cera Ochoa, 2013, p. 25). Esta variedad de estilos permite a los animadores contar historias de manera efectiva, ajustando la técnica y el aspecto visual. La elección del estilo afecta tanto la apariencia visual como la forma en que la audiencia percibe y se conecta emocionalmente con la animación.

La animación combina técnicas tanto en dos dimensiones (2D) como en tres dimensiones (3D) para crear secuencias de movimiento. La animación 2D se centra en imágenes bidimensionales que se mueven en un plano horizontal mediante dibujos o gráficos vectoriales, utilizando cuadros clave e intercalaciones para el movimiento. En contraste, la animación 3D se desarrolla en un espacio tridimensional, empleando modelos computarizados y técnicas como fotogramas clave para animar elementos como modelos, cámaras e iluminación, resultando en escenas más complejas y realistas (UDEEC, 2021, p. 22)

##### **2.1.4.1 Animación Tradicional**

La animación tradicional ha evolucionado desde fines del siglo XIX, desarrollando un lenguaje propio y recursos técnicos que la han consolidado en la cinematografía mundial. Ha integrado avances tecnológicos de disciplinas como el cine y la televisión, adaptándose a las necesidades actuales de comunicación visual. La era digital democratizó su uso y redujo costos, permitiendo su expansión. Antes de esto, animadores mejoraron la calidad visual

mediante avances técnicos. Pioneros como Émile Reynaud, con su "Teatro óptico" en 1892, sentaron las bases para la animación moderna (Sobrado Padilla, 2016, pp. 2-4).

La animación tradicional, especialmente la animación en celuloide popularizada por Disney en la década de 1930 emplea varias técnicas distintivas. El dibujo en celuloide implica crear fotogramas individuales a mano sobre hojas de plástico transparente, conocidas como celuloide, donde se trazan los contornos en el anverso y se añade color en el reverso. Los personajes se superponen sobre fondos prediseñados, permitiendo cambios de posición y expresión. La animación limitada equilibra el detalle visual con la eficiencia, reutilizando fotogramas para optimizar recursos. Los bucles de animación, iniciados en el cine temprano y revolucionados por la tecnología digital, ofrecen secuencias animadas que se repiten continuamente, ampliando las posibilidades creativas de la animación contemporánea (Adobe, 2015, p. 6)

#### **2.1.4.2 Animación por computador**

La animación por computadora ha evolucionado significativamente desde los experimentos iniciales de John y James Whitney en los años 40 y 50, hasta convertirse en una técnica esencial en la industria del cine. El desarrollo del primer escáner digital por Russell Kirsch en 1957, las primeras películas generadas por computadora en los 60, y la creación del software de animación Antics en 1973 (Avalos, 2013). La fundación de Pixar por Steve Jobs en 1986 y la producción de "Toy Story" en 1995 marcaron puntos de inflexión, al igual que el uso de CGI foto realista en "El Secreto del Abismo" en 1989. La animación siguió avanzando con películas como "Los Increíbles" (2004) y "WALL-E" (2008), demostrando el alto nivel de detalle y realismo alcanzable con la tecnología moderna (Prado y Whitney, 2017, p. 2).

La animación por computadora (CGI) es esencial en la creación audiovisual contemporánea, permitiendo generar imágenes en tres dimensiones mediante software informático para su uso en cine, arte, publicidad y videojuegos. En el cine, el CGI se incorpora al material filmado para crear efectos, fondos y personajes animados, ofreciendo una amplia gama de posibilidades técnicas y artísticas. McClean identifica varias categorías de uso narrativo del CGI, desde efectos invisibles y fluidos que buscan pasar desapercibidos,

hasta documentales, exagerados, fantásticos, surrealistas, neotradicionales e hiperrealistas. Esta tecnología ha evolucionado desde sus inicios en los años 40 y 50, cuando se utilizaba con fines científicos, hasta convertirse en una herramienta indispensable en la producción cinematográfica moderna, capaz de crear mundos diegéticos complejos y visualmente impactantes (Trucco, 2020, pp. 1-15).

### **2.1.4.3 Animación por Software especializado**

En la industria de la animación digital, Adobe Illustrator, Photoshop, After Effects y Premiere son herramientas fundamentales que cubren diversas etapas del proceso creativo. Illustrator se destaca por su capacidad para crear gráficos vectoriales y diseños detallados, ideales para personajes y fondos. Photoshop, por su parte, es crucial para la edición de imágenes y la pintura digital, mientras que After Effects permite la composición avanzada de escenas animadas y la adición de efectos visuales. Finalmente, Premiere facilita el montaje final del proyecto, asegurando una edición de video profesional con corrección de color y mezcla de audio integradas, proporcionando un flujo de trabajo integral para producciones animadas de alta calidad (Villegas y Esacndón , 2016, pp. 1-22).

Adobe Illustrator es un software de edición de gráficos vectoriales desarrollado por Adobe Systems. Permite crear diseños que pueden redimensionarse sin perder calidad, lo que es ideal para logotipos, iconos, ilustraciones y tipografías. Además, ofrece herramientas avanzadas como tipografía variada, perspectiva en dibujo vectorial, personalización de trazos y capacidad para exportar en diversos formatos, facilitando su uso en diseño gráfico, branding digital y marketing de contenidos ( Meijomil, 2022, p. 6). Permite la creación de gráficos vectoriales escalables sin pérdida de calidad, lo cual es crucial para diseños que requieren diferentes tamaños y resoluciones. Facilita el diseño detallado de personajes y escenarios que pueden ser importados a programas.

Adobe Photoshop es un software de edición y diseño de imágenes desarrollado por Adobe Systems. Es ampliamente utilizado por fotógrafos y diseñadores para retocar imágenes, crear ilustraciones, editar videos y aplicar una amplia gama de efectos y filtros. Es conocido por su interfaz intuitiva y su capacidad para trabajar en diferentes formatos de archivo, lo que lo convierte en una herramienta versátil y profesional para el diseño gráfico y la edición creativa (Jaraba, 2023, p. 5). Permite la edición y manipulación de imágenes en

mapa de bits con gran precisión. Los animadores pueden crear y pintar fotogramas individuales, diseñar fondos detallados y desarrollar texturas complejas para personajes y escenarios.

Adobe After Effects es altamente valorado en la industria audiovisual por su capacidad para integrar y animar elementos gráficos, textos y efectos visuales de manera fluida. Además de su función principal de superposición de capas, ofrece herramientas avanzadas para la creación de animaciones complejas, efectos de partículas, corrección de color y composición en 3D, lo que lo convierte en una herramienta integral para la producción de contenido visual dinámico y profesional (Adobe, 2015, p. 6). Proporciona efectos visuales avanzados, manipular y combinar múltiples capas de gráficos, y aplicar una amplia variedad de efectos especiales. Con herramientas para animación cuadro a cuadro, interpolación de movimiento, facilita la creación de secuencias animadas complejas y fluidas.

Adobe Premiere Pro es una destacada solución de edición de video desarrollada por Adobe como parte de su suite Creative Cloud. Diseñado para profesionales, este software ofrece herramientas avanzadas para editar y producir vídeos de alta calidad. Por otro lado, Adobe Premiere Elements está dirigido a usuarios consumidores que buscan una opción más accesible y fácil de usar para crear y editar vídeos de forma creativa y profesional (Adobe, 2015, p. 8). Fundamental en la creación de animaciones para la edición y montaje de secuencias animadas. Permite a los animadores ensamblar y organizar clips de animación, ajustar la duración y sincronización de escenas, y añadir efectos de transición. Con su capacidad para trabajar con múltiples pistas de video y audio.

### **2.1.5 Producción Audiovisual**

Lo más importante de la situación del sector audiovisual es que está experimentando un crecimiento significativo, impulsado principalmente por la demanda de contenido digital consumible a través de Internet ( Moya Serrano, 2021, p. 5). Este fenómeno refleja una transformación profunda en cómo consumimos entretenimiento y medios de comunicación en la era digital. Con plataformas de streaming, redes sociales y portales de vídeo en línea ganando terreno, la producción y distribución de contenido audiovisual han evolucionado hacia formatos más accesibles y personalizables para audiencias globales.

La producción audiovisual enfocada en la animación se refiere al proceso creativo y técnico de desarrollar contenido visual utilizando técnicas digitales o tradicionales para crear imágenes en movimiento. Involucra la planificación, diseño, animación y postproducción de elementos visuales que pueden incluir personajes animados, efectos especiales y mundos ficticios, todo ello con el objetivo de contar historias o transmitir mensajes de manera visualmente impactante y narrativamente efectiva ( Baccaro et al., 2016, pp. 2-5).

Según (Pretell y Collazos , 2014, p. 5) la producción audiovisual en la animación digital se fundamenta con técnicas como los fotogramas clave para definir movimientos y cambios en propiedades de objetos a lo largo del tiempo, y el uso de máscaras para aplicar efectos en áreas específicas de los fotogramas. La animación fotograma a fotograma, aunque ahora facilitada por software digital, sigue siendo crucial para crear movimientos fluidos. El proceso de producción incluye desde la grabación de sonidos y voces hasta la animación final, pasando por la edición de vídeo preliminar y el retoque digital, culminando en la creación del producto audiovisual terminado.

La estructura aristotélica de tres actos, utilizada en la mayoría de las historias cautivadoras, se divide en planteamiento, nudo y desenlace. En el primer acto, se presentan el protagonista, el antagonista y los personajes principales, ocurriendo un detonante que pone en movimiento la historia y culmina con un primer giro que cambia su dirección. El segundo acto se centra en el protagonista enfrentando obstáculos y desafíos, incluyendo un segundo punto de giro que lo sitúa en su momento más desesperado. Finalmente, en el tercer acto, el protagonista enfrenta el clímax, resuelve los conflictos y muestra su evolución tras alcanzar o no su objetivo, dependiendo si es un desenlace feliz o una tragedia ( Barca, 2020, p. 5).

Esta estructura narrativa no solo proporciona un marco sólido para desarrollar la trama, sino que también guía la creación de personajes complejos y el flujo emocional que mantiene a la audiencia comprometida con la historia. La aplicación efectiva de estos actos puede asegurar una narrativa coherente y satisfactoria, esencial para la resonancia emocional y el impacto del contenido audiovisual en los espectadores. En el contexto de la animación, esta estructura no solo organiza la progresión de eventos y conflictos, sino que también permite a los animadores explorar la profundidad psicológica y emocional de sus personajes animados.

### 2.1.5.1 Preproducción

En la etapa de preproducción de animación, se crea una animática 2D, que es una versión animada del storyboard para planificar movimientos y duración de escenas. Además, se desarrolla un color-script, una guía visual que evoluciona la paleta de colores del proyecto. También se lleva a cabo el modelado y texturización de personajes, escenarios y props, junto con la creación de rigs para permitir la articulación y movimiento correcto de los personajes durante la animación. Estos procesos son cruciales para establecer las bases visuales y técnicas antes de avanzar a la producción animada (Pous , 2023, p. 6).

La narrativa audiovisual se refiere a cualquier tipo de producción que combina imágenes y sonidos para contar una historia. A menudo, la gente confunde este concepto con simplemente contar una historia. Esta confusión dificulta entender las diferentes formas en que se pueden crear videos y películas hoy en día, ya que hay muchos estilos y formatos diferentes (Rosado y Uzhca, 2021, p. 18). La narrativa audiovisual es poderosa porque combina la inmediatez y la emoción de las imágenes en movimiento con la riqueza y la profundidad del sonido.

El guion no es el protagonista del relato definitivo, sino una base estructural que facilita la transición de una idea abstracta a una obra visual concreta. Aunque no puede expresar la riqueza literaria ni emplear figuras retóricas, actúa como un mapa esencial para la puesta en escena. Los directores y cineastas utilizan el guion para explorar y experimentar con los siete componentes visuales de la imagen (espacio, línea, tono, color, forma, ritmo y movimiento), colaborando con múltiples disciplinas como la cinematografía, el diseño de producción y la edición para crear un producto audiovisual cohesivo y dinámico (Sánchez Escalonilla, 2016, p. 5).

Un storyboard consiste en una serie de bocetos detallados que se asemejan a una historieta, dibujados en un gran cartón. La función del storyboard es presentar el aspecto general de los personajes en acción dentro de la serie. Es una excelente forma de ofrecer a tu audiencia (los productores) una vista previa del tono y la atmósfera de la historia animada que estás proponiendo. Un storyboard es especialmente crucial durante una presentación para una animación, donde el éxito del espectáculo depende de los personajes animados en lugar de actores reales (Rosado y Uzhca, 2021, p. 15).

### **2.1.5.2 Producción**

En la fase de producción, se estructuran los planos o lay-outs utilizando la animática 2D como referencia, para determinar la disposición de la cámara y los personajes dentro de los sets. Posteriormente, se procede con la animación basada en esta planificación (Pous , 2023, p. 6). En la fase de producción de animación, que marca el inicio del extenso proceso de animar escenas, los equipos trabajan conjuntamente para optimizar la calidad visual y narrativa del proyecto, ajustando detalles como la actuación de los personajes y la fluidez de la animación. Esta etapa, generalmente la más larga y ocupada del proyecto, se beneficia de la evolución tecnológica, que ha introducido herramientas digitales avanzadas y técnicas como la animación en 3D, ampliando las posibilidades creativas y mejorando la eficiencia del proceso de producción animada (Mestizo, 2020, p. 6).

Las herramientas esenciales en un departamento de producción incluyen la Inteligencia Artificial para automatizar tareas y mejorar la eficiencia, el ERP para integrar procesos empresariales y optimizar recursos, el Cloud Computing que facilita el acceso y gestión de datos de manera segura y escalable, el sistema MES para controlar y mejorar la producción, y Google Calendar para gestionar el tiempo y mejorar la organización. Estas herramientas no solo aumentan la productividad, sino que también permiten una gestión más efectiva y optimizada de los recursos en el entorno empresarial actual (IDESSA, 2021).

### **2.1.5.3 Posproducción**

Se lleva a cabo una vez que la filmación principal ha concluido. En esta etapa, comienza la edición, el montaje y la sonorización del material grabado. El productor debe estar atento a posibles problemas, como la necesidad de regrabar escenas o el uso intensivo de material de archivo. Además, es importante asegurar que todas las transiciones sean fluidas, que la narrativa se mantenga coherente y que los efectos visuales y de sonido se integren correctamente para realzar la calidad final del proyecto. La coordinación con los editores y otros miembros del equipo de postproducción es esencial para cumplir con los plazos y mantener la visión artística del proyecto intacta. (Soto, 2015, p. 19).

La edición a lo largo del tiempo a venido utilizando programas informáticos que almacenan video y audio digital en discos duros, ha revolucionado tanto el ámbito

profesional como doméstico al permitir trabajar de manera no secuencial, proporcionando rapidez, eficacia y acceso aleatorio. Este tipo de edición permite combinar, recortar, corregir y construir secuencias de manera más eficiente, y se basa en fases fundamentales como la organización del material, la captura y almacenamiento de datos, y la edición y postproducción, culminando en la exportación del producto final. Las herramientas de edición no lineal ofrecen ventajas significativas, incluyendo la capacidad de reordenar y ajustar fácilmente los clips, y la posibilidad de usar aplicaciones específicas para diversas áreas de la postproducción, facilitando así un proceso más flexible y dinámico (Guerra et al., 2019, pp. 30-37).

La postproducción de sonido es el proceso de editar, mezclar y ajustar todos los archivos de audio de una producción audiovisual para garantizar una experiencia auditiva coherente y de alta calidad (the core, 2024, p. 4), mientras que diálogos se trata de un proceso de modificar y ajustar segmentos de audio hablados en producciones audiovisuales. Aunque el técnico de edición de diálogo no necesita ser un experto en el idioma, debe conocer ciertos aspectos fonéticos esenciales para hacer cambios precisos (Borja , 2012, p. 50).

La voz humana no solo se utiliza para comunicar mensajes con significado, sino también como una herramienta crucial en la creación de efectos de sonido, conocidos como Foley. A pesar de la disponibilidad de librerías de efectos pregrabados, la voz humana sigue siendo esencial para generar efectos únicos y orgánicos. Aprender a crear y manipular estos sonidos no solo amplía el conocimiento sobre las capacidades de la voz humana, sino que también enriquece el proceso de diseño sonoro en general, permitiendo la creación de efectos personalizados y detallados que complementan la experiencia audiovisual (Borja , 2012, p. 41).

#### **2.1.5.4 Plataformas digitales.**

Las plataformas digitales facilitan la externalización de tareas conectando a solicitantes de servicios y trabajadores a través de una infraestructura técnica que permite publicar, gestionar y evaluar tareas, además de procesar pagos. Existen diversos tipos, como las plataformas de microtarefas (ej. Amazon Mechanical Turk, Clickworker), que dividen

tareas en pequeñas unidades con baja remuneración, y las de freelance (ej. Upwork), que asignan trabajos más largos y complejos. Aunque estas plataformas ofrecen accesibilidad, flexibilidad y eficiencia, presentan desafíos como baja remuneración y condiciones laborales inciertas, lo que requiere atención para garantizar un entorno laboral justo y sostenible (Berg et al., 2019, p. 4).

Las plataformas digitales actúan como intermediarios que facilitan interacciones entre múltiples grupos de interés, como usuarios finales, creadores de contenido, anunciantes y proveedores de servicios. Su función es crear valor al conectar estos grupos de manera eficiente y efectiva, aprovechando la infraestructura digital para mejorar la accesibilidad y la interacción entre ellos, se categorizan de la siguiente forma (Garcia , 2020, p. 6):

1. Modelo de Suscripción: Los usuarios pagan una tarifa periódica para acceder a servicios exclusivos, como películas en Netflix o música en Spotify. Este modelo proporciona acceso continuo al contenido sin interrupciones publicitarias.
2. Modelo de Publicidad: Los usuarios pueden acceder al servicio de forma gratuita, financiado por los ingresos obtenidos de la publicidad, algunos de ellos son: YouTube, Twitch y Facebook, donde los usuarios pueden disfrutar de contenido gratuito, pero están expuestos a anuncios, pero también se puede tener acceso de forma pagado para las personas que quieran evitar anuncios.
3. Modelo con Acceso: Los creadores de contenido o desarrolladores pagan a la plataforma para que sus productos o servicios sean accesibles para los usuarios. Por ejemplo, la App Store permite a los desarrolladores distribuir sus aplicaciones a los usuarios de iOS pagando una comisión a Apple, pero no todas aplicaciones son pagadas hay algunos que son gratis, pero contiene anuncios.

Las herramientas de animación digital que es importante para promover la animación digital son: Visme ofrece una plataforma versátil para crear imágenes animadas y más; Adobe Animate es ideal para animaciones vectoriales interactivas; Adobe Character Animator permite animar personajes en tiempo real; Blender es una potente herramienta 3D de código abierto; Crello y Adobe Spark son opciones para crear diseños y vídeos animados fácilmente; PosterMyWall y PixTeller ofrecen herramientas para crear vídeos promocionales y gráficos animados; Biteable y Animatron Studio son útiles para crear

vídeos cortos y anuncios HTML5; Animaker y Canva permiten crear presentaciones y diseños animados, mientras que Easil y Pencil2D son opciones accesibles para la animación 2D (Mahnoor, 2022, p. 8).

## **2.2 El Patrimonio inmaterial**

El patrimonio inmaterial se refiere a las prácticas, expresiones, conocimientos y técnicas transmitidas de generación en generación dentro de una comunidad, y que son reconocidas como parte de su identidad cultural. "El patrimonio cultural inmaterial se refiere a las prácticas, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas - junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes - que las comunidades, los grupos y, en algunos casos, los individuos reconocen como parte de su patrimonio cultural (UNESCO, 2003, p. 1).

Este tiene gran importancia en la preservación y promoción de la diversidad cultural y la identidad colectiva. Esto fortalece el sentido de pertenencia y contribuye a la valoración de la historia y la herencia cultural. Además, el patrimonio inmaterial fomenta el diálogo intercultural, promoviendo la comprensión mutua y el respeto entre diferentes grupos y sociedades. estimula la creatividad y la innovación al servir de fuente de inspiración para nuevas expresiones artísticas y culturales.

El patrimonio cultural inmaterial abarca tanto los elementos tangibles como los comportamientos, saberes y expresiones transmitidos entre generaciones, fundamentales para la identidad y la cohesión social. Reconocido por la UNESCO, incluye tradiciones orales, artes del espectáculo, rituales y conocimientos vinculados a la artesanía tradicional, contribuyendo al respeto por la diversidad cultural y a la sostenibilidad cultural frente a la globalización (Olivera, 2011, p. 665).

El reconocimiento del patrimonio inmaterial subraya la importancia de la diversidad cultural y la creatividad humana, así como el respeto por las comunidades que mantienen estas prácticas vivas, además a medida que el mundo se globaliza, hay un creciente interés en preservar y promover el patrimonio inmaterial como una forma de mantener la diversidad cultural y fortalecer la identidad comunitaria frente a la homogeneización cultural (Carrera, 2003, p. 1).

### 2.2.1 Cultura

El Ecuador se reconoce como un estado plurinacional donde conviven diversas etnias, tribus originarias, y pobladores rurales y urbanos. La población se clasifica comúnmente en habitantes de la costa y de la montaña. El gobierno territorial mínimo es la parroquia, una estructura heredada de la colonización española y su organización religiosa. Las parroquias rurales han crecido en número debido al aumento demográfico, movimientos migratorios y expansión económica. Las juntas parroquiales, reconocidas como gobiernos seccionales autónomos desde la Constitución de 1998, desempeñan un papel vital en la gestión pública y el desarrollo local, aunque enfrentan desafíos de dirección y participación ciudadana (Alcívar et al., 2017, p. 6).

La cultura popular tradicional en Ecuador se manifiesta principalmente en la producción artesanal y la música. Muchos ecuatorianos sobreviven a través de la cerámica y la producción de objetos de tagua. Sin embargo, la globalización y la industrialización amenazan estas tradiciones artesanales, y muchos gremios tradicionales han desaparecido, provocando una pérdida significativa de tradiciones. La cultura montubia, surgida de la mezcla de aborígenes, negros y españoles pobres, también está en riesgo. Los montubios son conocidos por su tradición musical, que ha sido marginada y está en peligro de desaparecer debido a la falta de documentación y reconocimiento como patrimonio inmaterial. La televisión comunitaria y los medios locales pueden ayudar a preservar y promover estas culturas y tradiciones, documentando y educando sobre la riqueza cultural del Ecuador (Escudero, 2017, p. 4).

Conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, las maneras de vivir juntos, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias" (UNESCO, 2003, p. 2)

A través de la cultura, transmitimos conocimientos, valores, tradiciones y formas de vida que nos permiten comprender y dar sentido al mundo que nos rodea. Además, la cultura promueve la diversidad, el respeto mutuo y el diálogo intercultural, enriqueciendo nuestra visión del mundo y fomentando la tolerancia y la inclusión.

### **2.2.1.1 Cultura popular**

Según (Grámsci, 2012, p. 25), la cultura popular contemporánea está profundamente moldeada por la influencia omnipresente de los medios de comunicación, que actúan como vehículos primordiales para la difusión de narrativas y símbolos culturales a audiencias globales. Los íconos y celebridades, desde estrellas de cine hasta influencers en redes sociales, personifican valores y estilos de vida que capturan la atención y moldean aspiraciones colectivas. Esta influencia es evidente en cómo los medios modernos no solo presentan modelos de comportamiento, sino que también moldean la percepción pública de lo que es deseable o aceptable en la sociedad.

La tecnología, por su parte, ha revolucionado la forma en que se crea, consume y comparte la cultura popular, desde videojuegos y streaming de música hasta la viralización de memes. La nostalgia y la memoria colectiva juegan un papel significativo al reinterpretar y revitalizar elementos del pasado en productos culturales contemporáneos, mientras que la globalización facilita tanto la homogeneización como la diversificación cultural, permitiendo que expresiones locales encuentren resonancia global y viceversa (Gonzalez , 1996, pp. 19-32).

### **2.2.1.2 Cultura material**

Las artesanías proyectan una serie de características profundamente arraigadas en la cultura material y no material de una comunidad. Su contenido tradicional las distingue por mantener y fortalecer rasgos espirituales y materiales que perduran a lo largo de generaciones. Aunque ancladas en la tradición, las artesanías son también creativas, adaptándose a nuevas situaciones e innovaciones sin perder su identidad. Esta capacidad de evolución mantiene la cohesión cultural al satisfacer necesidades arraigadas en el pasado, lo que las convierte en elementos clave para la estabilidad comunitaria.

La producción artesanal, frecuentemente realizada de forma parcial junto con otras actividades como la agricultura, refleja un control directo y personalizado por parte del artesano, asegurando la calidad y singularidad del producto final. A pesar de la introducción de maquinaria en algunos contextos urbanos, el papel predominante del artesano en el proceso garantiza que las artesanías sigan siendo expresiones auténticas de habilidad humana

y cultura local, adaptándose de manera equilibrada a los avances tecnológicos sin perder su esencia manual y creativa (Gonzalez , 1996, pp. 102-106).

### **2.2.2 Leyendas**

El término "leyenda" proviene del latín "legenda", que significa "lo que debe ser oído", ya que estas narraciones solían leerse en público, especialmente durante celebraciones o festividades religiosas. Desde el siglo XIX, las leyendas son consideradas parte de la tradición popular. Se caracterizan por ser modificadas a medida que se transmiten de una generación a otra, lo que puede añadir elementos fantásticos, trágicos o cómicos, aunque deben mantener un cierto grado de credibilidad para seguir vigentes con el tiempo. Las leyendas más populares incluyen La Llorona, El Callejón del Beso, La Isla de las Muñecas, La India Catalina y La Leyenda del Dorado entre otras (PruébaT, 2023, p. 3).

Las leyendas son relatos populares que combinan elementos reales con elementos fantásticos o sobrenaturales, transmitidos oralmente de generación en generación dentro de una comunidad (Bécquer , 2020, p. 11). Estas narraciones tienen un propósito explicativo o moral, a menudo explicando el origen de lugares, tradiciones o fenómenos naturales, y pueden adaptarse y variar según la región o la persona que las cuenta. Desde historias de héroes y seres sobrenaturales hasta leyendas urbanas contemporáneas, las leyendas forman parte importante del folklore global, sirviendo para preservar y transmitir conocimientos, valores culturales y tradiciones a lo largo del tiempo (Almodóvar , 2010, pp. 4-11).

#### **2.2.2.1 Leyenda urbana**

Las leyendas urbanas son narraciones, ya sea de forma oral o escrita, que circulan en entornos urbanos y presentan relatos extraordinarios o sobrenaturales que se perciben como posibles o reales por parte de quienes las cuentan y escuchan. A menudo, estas historias están arraigadas en el contexto cultural y social de una comunidad urbana específica, abordando temas contemporáneos o modernos que reflejan temores, creencias o preocupaciones del momento (Chávez Gil, 2019, pp. 2-16). Las leyendas urbanas son importantes porque reflejan y amplifican las preocupaciones sociales y culturales contemporáneas. Ayudan a explorar y expresar temores colectivos, proporcionan una forma de compartir experiencias y advertencias, y a menudo sirven como herramienta para transmitir valores culturales y morales. Además, estas historias alimentan la curiosidad pública y fomentan el debate sobre lo desconocido y lo inexplicable en un contexto urbano, promoviendo así la reflexión crítica

sobre la información y los rumores que circulan en la sociedad moderna (Magán , 2016, p. 33).

### 2.2.2.2 Leyenda Descabezado de Riobamba

La leyenda del Descabezado de Riobamba es un relato de misterio y terror ambientado a inicios del siglo XX en la ciudad de Riobamba, Ecuador. Según la historia, un jinete sin cabeza aparecía en las noches, atemorizando a los habitantes, quienes preferían resguardarse temprano para evitar su aterradora presencia. Sin embargo, algunos vecinos curiosos y valientes decidieron descubrir la verdad detrás del espeluznante espectro. Finalmente, se reveló que el "descabezado" no era un fantasma, sino un cura que, en un intento de ocultar su amor prohibido por una mujer de Santa Rosa, se disfrazaba para evitar el juicio de la sociedad. Esta historia refleja no solo el temor a lo desconocido, sino también la represión social y las limitaciones impuestas por las normas de la época, donde un romance entre un sacerdote y una mujer era visto como más escandaloso que la aparición de un ser sobrenatural (Magán , 2016, p. 33).

### 2.2.2.3 Estructura de la leyenda

Basado en la estructura aristotélica y aplicándola a una leyenda, la estructura típica de una leyenda es (Moura, 2012, p. 2):

1. **Inicio:** Introduce el contexto histórico o geográfico donde se desarrolla la leyenda. Presenta al personaje principal o protagonista, a menudo vinculado con la comunidad donde se narra la leyenda.
2. **Complicación:** Surge un conflicto o problema central en la historia, muchas veces vinculado con elementos sobrenaturales, misteriosos o fantásticos. Este conflicto suele estar relacionado con una transgresión de normas sociales, culturales o naturales.
3. **Desenlace:** Se revela la resolución del conflicto, que puede implicar el surgimiento de una nueva tradición, el origen de un fenómeno natural o la explicación de un evento extraordinario. El desenlace puede implicar un cambio significativo en la comunidad o en el entorno donde se desarrolla la leyenda. La historia generalmente no regresa a la normalidad inicial, dejando un impacto duradero en la tradición cultural o en la percepción del mundo de quienes la escuchan.

## CAPITULO III. METODOLOGÍA

### 3.1 Tipo de Investigación

#### 3.1.1 Enfoque Mixto

“El proceso de investigación mixto implica una recolección, análisis e interpretación de datos cualitativos y cuantitativos que el investigador haya considerado necesarios para su estudio”. (Ortega, 2018, p. 19). Es idónea para alcanzar los objetivos planteados, pues permite investigar y comprender aspectos relacionadas con la animación y el patrimonio inmaterial. Permite obtener una visión más completa del problema de investigación. Los datos cualitativos enriquecen el entendimiento profundo y contextual, mientras que los datos cuantitativos aportan generalización y precisión. Este enfoque es especialmente útil en el estudio de la difusión del patrimonio, como en el caso presentado de una leyenda.

### 3.2 Tipo de investigación

#### 3.2.1 Tipo de investigación según el diseño

**Investigación-acción:** El objetivo general es crear una serie animada para promover el patrimonio inmaterial de Riobamba. La investigación-acción permite abordar dicho objetivo de manera práctica y directa, involucrando a la población y aplicando los resultados de la investigación de manera visual en la creación de la serie animada.

#### 3.2.2 Tipo de investigación según el alcance

**Descriptiva-No experimental:** El objetivo era describir en detalle la leyenda y el contexto cultural de Riobamba, así como las características clave que debía tener la serie animada para promover adecuadamente el patrimonio inmaterial, una investigación descriptiva asido la más apropiada. Se recopilaron datos a través de encuestas dirigidas a la población local y posibles audiencias, se analizaron materiales existentes sobre la leyenda y su representación en otros medios, y se destacaron los aspectos culturales más relevantes que debían reflejar.

### 3.3 Técnicas de recolección de Datos

#### 3.3.1 Revisión bibliográfica

Se llevó a cabo una revisión bibliográfica de estudios relacionados con variables clave para la preservación del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba, en particular sobre la leyenda “Descabezado de Riobamba”. El análisis identificó cómo estas variables

pueden complementarse para fortalecer la conservación de dicho patrimonio, considerando aspectos como el valor histórico, cultural y social de la leyenda. Además, se evaluaron estrategias óptimas para la presentación de una serie animada, buscando maximizar su impacto educativo y de difusión, asegurando una conexión efectiva con las audiencias locales y globales.

En este contexto, se reformularon las preguntas de investigación para alinearlas con los objetivos específicos: ¿Cuál es el estado actual de la difusión e interés por la leyenda del Descabezado de Riobamba?, ¿Cuáles son los componentes esenciales para la creación de una serie animada basada en esta leyenda?. Estas preguntas permitirán abordar de manera estructurada el estudio, facilitando el desarrollo de estrategias efectivas para la conservación y divulgación del patrimonio cultural inmaterial.

### **3.3.2 Entrevistas:**

Se llevaron a cabo entrevistas con expertos en animación para profundizar en la relevancia de este medio como herramienta de comunicación y su creciente aceptación entre las nuevas generaciones. Paralelamente, se investigó el estado actual de la transmisión del patrimonio inmaterial en la ciudad de Riobamba, identificando los desafíos y oportunidades en su preservación y difusión, con el fin de evaluar cómo la animación puede contribuir de manera significativa a este proceso.

### **3.3.3 Encuestas:**

Se realizaron encuestas dirigidas a los residentes de la ciudad de Riobamba con el objetivo de evaluar su nivel de conocimiento y el grado de interés en torno a la leyenda "Descabezado de Riobamba". Asimismo, se investigó la percepción y receptividad hacia la promoción del patrimonio cultural inmaterial mediante el uso de la animación como herramienta de difusión.

## **3.4 Población de estudio y tamaño de muestra**

### **3.4.1 Población.**

La población de estudio serán los habitantes de la ciudad de Riobamba el cual según el último censo realizado el 2022 es de 260882.

### **3.4.2 Muestreo**

El muestreo se realizará por conveniencia, seleccionando a 68 residentes de la ciudad de Riobamba para participar en la encuesta, además de incluir a dos personas adicionales,

una animadora y un experto en patrimonio inmaterial, quienes serán entrevistados para aportar su perspectiva especializada.

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

**Tabla 2:** Datos para el cálculo de la muestra

Parámetro	Valor
N	260.882
Z	1,645
P	50%
Q	50%
e	10%
n	67,63

**Fuente:** Henry Carreño (2024).

### 3.5 Métodos.

#### 3.5.1 Métodos teóricos

**Analítico-Sintético:** Este método permitió realizar una revisión bibliográfica exhaustiva de las dos variables, la serie animada y el patrimonio inmaterial, proporcionando una base sólida de conocimiento y fundamentación teórica. Se identificó el enfoque de la investigación mediante el análisis de diversas fuentes, lo que respaldó el estudio con la experiencia y el conocimiento acumulado de otros expertos en el campo. Esta metodología contribuyó a garantizar la calidad y rigurosidad de la tesis, así como al desarrollo adecuado de la serie animada, integrando elementos culturales clave.

#### 3.5.2 Métodos de análisis, y procesamiento de datos.

El procesamiento de los datos se realizó utilizando Excel, donde se codificaron las variables en estudio. Posteriormente, se llevó a cabo un análisis estadístico para obtener los porcentajes de los resultados de las 68 encuestas. Estos datos serán fundamentales para interpretar y analizar la información, lo que permitirá tomar decisiones informadas y mejorar nuestro proyecto de tesis.

### 3.6 Metodología de diseño.

Design thinking es una metodología que se utiliza para resolver problemas y fomentar la innovación. Se basa en la empatía con los usuarios, la colaboración interdisciplinaria y la experimentación rápida, según El Ortega, M, & Ceballos, P. (2015). “Design thinking es una manera de resolver problemas reduciendo riesgos y aumentando las posibilidades de éxito, empieza centrándose en las necesidades humanas y, a partir de ahí, observa, crea prototipos y los prueba, consigue conectar conocimientos de diversas disciplinas (psicología, sociología, marketin ingeniería...) para llegar a una solución humanamente deseable, técnicamente viable y económicamente rentable” (p 17). nos permitirá concentrarnos en hallar soluciones eficaces a problemas, reduciendo los riesgos y potenciando las oportunidades de éxito. Por esta razón, la metodología se enfoca en las necesidades humanas, es decir, en entender lo que verdaderamente tiene importancia y preocupa a las personas a las que se desea asistir.

Las etapas de Design thinking son:

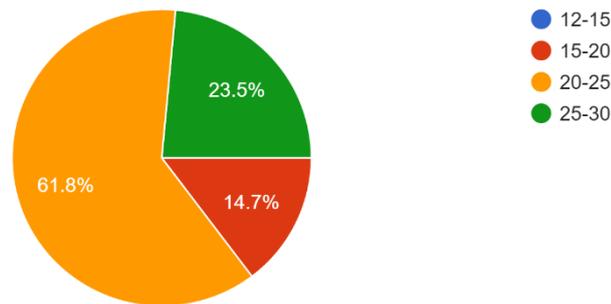
- Empatía: El objetivo es entender a fondo las necesidades, motivaciones y problemas del usuario final.
- Definición del problema: Se sintetizan los hallazgos para identificar el problema a resolver y establecer objetivos claros.
- Ideación: Se generan el mayor número de ideas posibles para resolver el problema identificado.
- Prototipado: Crear posibles soluciones y experimentar hasta encontrar la solución final.
- Prueba: Evaluar el prototipo con los usuarios y realizar una retroalimentación. Este proceso se repite varias veces hasta encontrar la solución adecuada para el problema.

## CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1 Encuesta.

#### 1. ¿Cuál es su Edad?

*Gráfico 1: Edad*

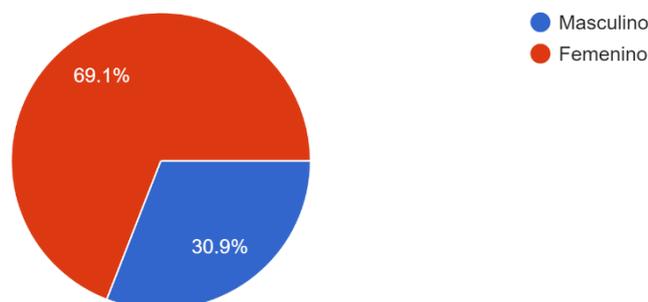


**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

El gráfico 1 refleja que el 61,8% de los encuestados se encuentra en el rango de edad de 20 a 25 años, un 23,5% entre 25 y 30 años, y un 14,7% entre 15 y 20 años. Esto indica que la mayor parte de la muestra está conformada por personas de entre 20 y 25 años. En consecuencia, los datos sugieren que la serie animada debe orientarse prioritariamente hacia un público joven, analizando sus patrones de consumo de contenido audiovisual para optimizar su diseño y distribución.

#### 2. ¿Cual es su género?

*Gráfico 2: Genero*



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

El gráfico indica que el 69,1% de los encuestados son mujeres, mientras que el 30,9% son hombres. Según estos datos, la serie animada podría beneficiarse al centrarse en temas, estilos y narrativas que resuenen con una audiencia femenina, lo que permitiría una conexión más efectiva con este segmento demográfico.

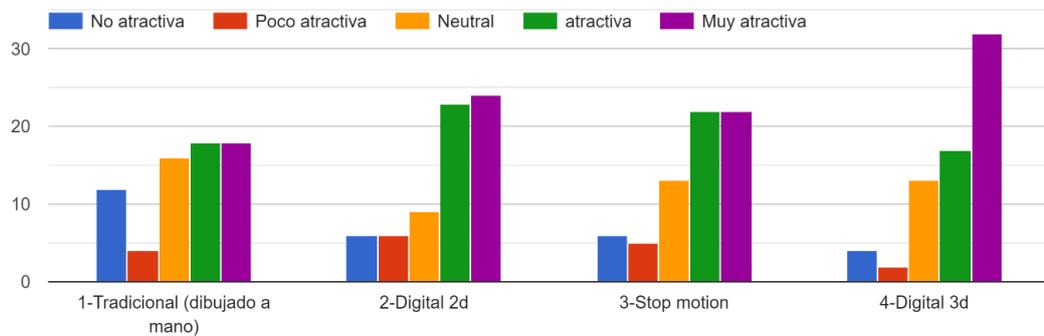
### 3. ¿Qué estilo de animación 2d te parece más atractivo?

**Tabla 3: Estilo de animación**

	NO atractiva	Porcentaje	Poco atractiva	Porcentaje	Neutral	Porcentaje	Atractiva	Porcentaje	Muy atractiva	porcentaje
Tradicional (dibujado a mano)	2	7,65%		6	3,53%	8	6,47%	8	6,47%	
Digital 2d		,82%			3	3,24%	3	3,82%	4	5,29%
Stop motion		,82%		3	9,12%	2	2,35%	2	2,35%	
Digital 3d		,88%		3	9,12%	7	5%	2	7,06%	

**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

**Gráfico 3: Horas vista a la semana de la serie animada.**



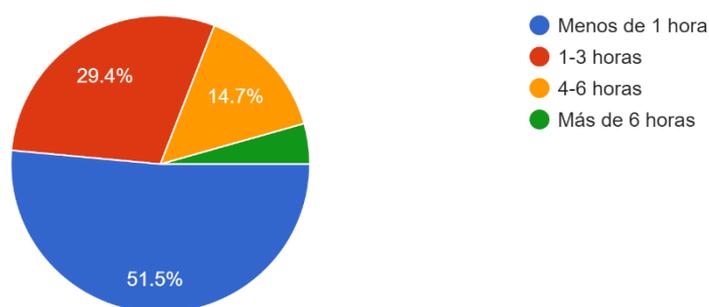
**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

Los datos reflejan la percepción de los encuestados sobre diferentes estilos de series animadas. El estilo tradicional (dibujado a mano) muestra un interés moderado, con un 53,94% de los participantes considerándolo atractivo; sin embargo, el digital 2D es el más popular, con un notable 69,11% de respuestas en las categorías de "Atractiva" y "Muy atractiva". El stop motion también tiene un atractivo significativo, con un 64,70% en estas

categorías, aunque presenta un 19,12% de respuestas neutrales. Por último, el digital 3D destaca con el mayor porcentaje en "Muy atractiva" (47,06%), alcanzando un 72,06% en total. Estos resultados sugieren que la serie animada debería centrarse en los estilos digitales para alinearse mejor con las preferencias del público.

#### 4. ¿Cuántas horas a la semana ves series animadas?

*Gráfico 4: Horas vista a la semana*



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

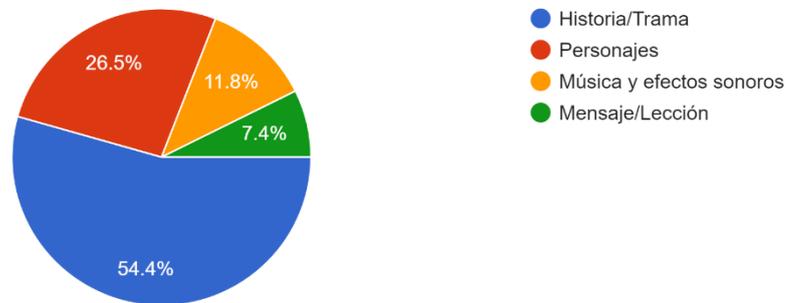
Se observó que el 51,5% de los encuestados dedica menos de una hora a ver series animadas, mientras que el 29,4% las observa entre 1 y 3 horas, el 14,7% entre 4 y 6 horas, y solo un 4,4% invirtió más de 6 horas. Esto indica que la mayoría de los participantes destina poco tiempo a consumir series animadas. Por lo tanto, se concluye que la serie "Descabezado de Riobamba" debe ser diseñada para ser concisa, relevante y atractiva, a fin de captar la atención del público y maximizar su impacto en el tiempo limitado que estos disponen.

**W**

Se observó que las preferencias de los encuestados respecto al tipo de serie animada se distribuyen de la siguiente manera: un 32,4% opta por comedia, un 29,4% por ciencia ficción/fantasía, un 17,6% por acción/aventura, un 16,2% por terror/misterio y un 4,4% por series históricas. La predominancia de la comedia y la ciencia ficción/fantasía, junto con un notable interés en la acción, el terror y el misterio, sugiere que la serie "Descabezado de Riobamba" debería integrar una mezcla variada y rica de estos géneros. Esta combinación no solo atendería las preferencias del público, sino que también potenciaría el atractivo y la relevancia de la serie en un mercado competitivo.

## 5. ¿Qué aspectos valoras más en una serie animada?

*Gráfico 5: Aspectos valorados de serie animada*

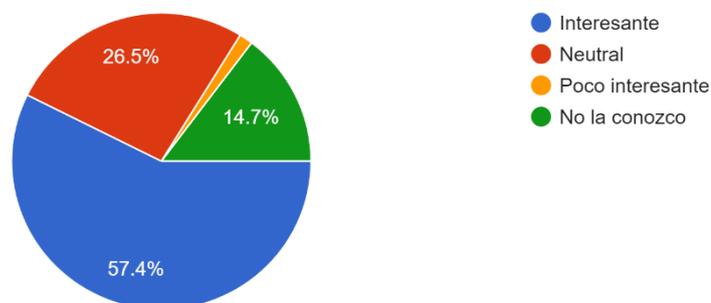


**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

Se observó que entre los encuestados, los aspectos más valorados en una animación son los siguientes: un 54,4% considera fundamental la historia/trama, un 26,5% otorga importancia a los personajes, un 11,8% a la música y efectos sonoros, y un 7,4% al mensaje/lección. De los 68 participantes encuestados, un 54% destaca la relevancia de la historia/trama, seguida por la valoración de los personajes. Estos resultados sugieren que la serie animada "Descabezado de Riobamba" debería priorizar el desarrollo de una narrativa atractiva y coherente, complementada por personajes bien contruidos con los que el público pueda identificarse y conectar emocionalmente. Tal enfoque garantizaría que la serie no solo capture el interés de la audiencia, sino que también resuene en un nivel más profundo.

## 6. ¿Qué tan interesante te parece la leyenda "Descabezado de Riobamba"?

*Gráfico 6: Interés de la leyenda*

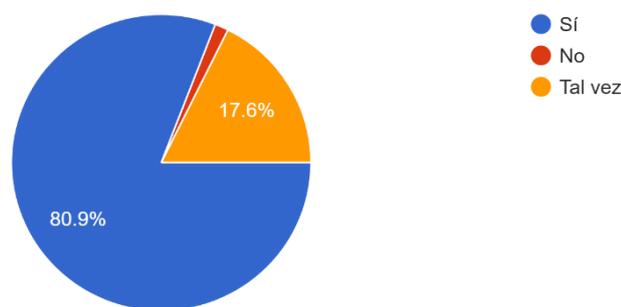


**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

El gráfico revela que, entre los encuestados, un 57,4% considera interesante la leyenda "Descabezado de Riobamba", un 26,5% se manifiesta neutral, un 14,7% desconoce la leyenda y un 1,5% la califica como poco interesante. De acuerdo con los 68 participantes de la encuesta, la serie animada basada en esta leyenda presenta un nivel significativo de interés, lo que constituye un aspecto favorable para su aceptación en el público. No obstante, se identifica un porcentaje considerable de personas que no están familiarizadas con la leyenda, a pesar de ser residentes de Riobamba. Esto resalta la necesidad de implementar estrategias de concientización y divulgación que promuevan el conocimiento sobre las leyendas locales, contribuyendo así a la valorización de la rica herencia histórica y cultural de la ciudad.

#### 7. ¿Te gustaría ver una serie animada basada en la leyenda "Descabezado de Riobamba"?

*Gráfico 7: Interés en ver la serie animada*

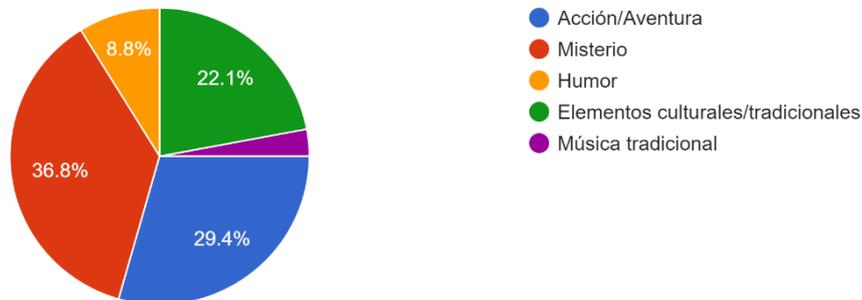


**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

El gráfico indica que, entre los encuestados, un 80,9% expresaron su interés en ver una serie animada basada en la leyenda "Descabezado de Riobamba", mientras que un 17,6% se mostró indeciso y un 1,5% manifestó que no estaría interesado. La elevada proporción de encuestados que manifestaron un notable interés sugiere un potencial significativo para el desarrollo y la recepción de la serie animada. Este dato indica que el contenido cuenta con un público objetivo claramente definido, lo que podría facilitar su aceptación y éxito en el mercado. La favorable predisposición hacia la temática refuerza la viabilidad del proyecto, enfatizando la necesidad de una ejecución cuidadosa y creativa para maximizar el atractivo del producto final.

## 8. ¿Qué elementos te gustaría que se incluyan en la serie animada?

*Gráfico 8: Elementos de la serie animada*

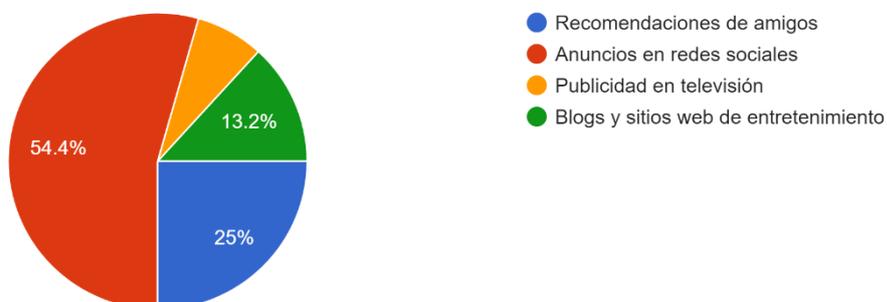


**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

El gráfico revela que, entre los encuestados, las preferencias sobre los elementos que desean ver en la serie animada se distribuyen de la siguiente manera: un 36,8% opta por el misterio, un 29,4% por acción/aventura, un 22,1% por elementos culturales/tradicionales, un 8,8% por humor y un 2,9% por música tradicional. Con base en estos datos, se concluye que la trama central de la serie debería centrarse en un misterio cautivador, el cual puede ser integrado a través de escenarios intrigantes o personajes enigmáticos. Además, la inclusión de escenas de acción podría enriquecer la narrativa, incrementando así el atractivo y la conexión con la audiencia. Este enfoque permitirá crear una experiencia visual que no solo entretenga, sino que también resuene con los intereses del público.

## 9. ¿Cómo prefieres enterarte sobre nuevas series animadas?

*Gráfico 9: Divulgación de información*



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

El gráfico muestra que las preferencias de los encuestados sobre cómo se enteran de nuevas series son las siguientes: un 54,4% prefiere anuncios en redes sociales, un 25% confía en recomendaciones de amigos, un 13,2% utiliza blogs y sitios web de entretenimiento, y un 7,4% se informa a través de publicidad en televisión. Dado que más de la mitad de los encuestados optan por descubrir nuevas series mediante plataformas de redes sociales, se concluye que la estrategia de promoción para la serie animada "Descabezado de Riobamba" debe centrarse en estos canales. La efectividad de las redes sociales como herramienta de marketing permitirá aumentar la visibilidad de la serie y atraer a un mayor número de espectadores, facilitando así su difusión y potencial éxito en el mercado.

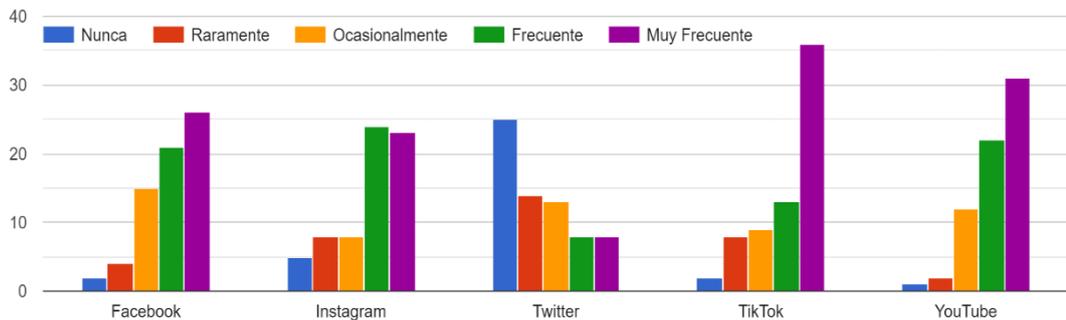
### 10. ¿Cuál es la red social que usted ocupa mayormente?

*Tabla 4: Redes sociales más utilizadas*

	NO atractiva	Porcentaje	Poco atractiva	Porcentaje	Neutral	Porcentaje	Atractiva	Porcentaje	Muy atractiva	porcentaje
Facebook		2,94%		5,88%	5	2,06%	1	0,88%	6	8,24%
Instagram		7,35%		1,76%		1,76%	4	5,29%	3	3,82%
Twitter	5	6,76%	4	0,59%	3	9,12%		1,76%		1,76%
TikTok		2,94%		1,76%		3,24%	3	9,12%	6	2,94%
YouTube		1,47%		2,94%	2	7,65%	2	2,35%	1	5,59%

Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera

*Gráfico 10: Redes Sociales más utilizadas*



Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera

Los datos indican las preferencias de los encuestados sobre las redes sociales que utilizan mayormente. TikTok se destaca como la más popular, con un 52,94% que la califica como "muy atractiva" y un 19,12% como "atractiva". YouTube también muestra un alto interés, con un 45,59% "muy atractiva" y un 32,35% "atractiva". En comparación, Facebook cuenta con un 38,24% "muy atractiva" y Instagram con un 35,29% "atractiva". Twitter presenta el menor atractivo, con un 36,76% que la considera "no atractiva". Estos resultados sugieren que para la promoción de la serie animada "Descabezado de Riobamba", se deben priorizar estrategias en TikTok y YouTube, dadas sus altas tasas de interés.

## 4.2 Entrevista

### Entrevista 1

*Tabla 5: Entrevista a Keila Cepa Satán*

1. INFORMACIÓN GENERAL		
<b>Nombre del Entrevistado:</b> Keila Cepeda Satán	<b>Fecha:</b> 18-07-2024	
<b>Profesión:</b> Lic. Producción audiovisual Msc. Animación 2d	<b>Hora:</b> 10:30 am	
	<b>Tiempo Utilizado:</b> 0:25 min	
<b>Formato Empleado:</b> Virtual, vía zoom	<b>Video</b>	x
	<b>Audio</b>	x
2. ENTRADA AL CAMPO		
<b>¿Cómo y dónde adquiriste tus habilidades en animación?</b>	Yo estudié en la universidad producción audiovisual primero en la UDLA que es una carrera bastante técnica donde se revisan muchas cosas, una de ellas es la animación pero se revisa como de manera muy superficial, ahí como creo que hay probablemente tres cuatro materias dos de 2D y dos de 3D está enfocado mucho más al 3D , yo hice eso en su momento me gustaba mucho	

	<p>el 3D pero luego eh decidí que me gustaba más el 2D, entonces me fui a un máster en la universidad politécnica de valencia un máster especializado en animación y entonces ahí es básicamente un máster orientado a la dirección de animación que consta de dos años en primero para la preproducción y un segundo ya más centrado en animación como animación.</p>
<p><b>¿Cuánto tiempo llevas trabajando como animadora?</b></p>	<p>Desde el 2020 puede ser más o menos, a ver es verdad que antes en Ecuador había hecho animaciones pequeñas como para freelance para clientes puntuales, pero más de manera más especializada desde 2020.</p>
<p><b>¿Qué es lo que más le gusta de ser animadora?</b></p>	<p>Puedes hacer que las cosas vivan que puedes hacer de cero que eso tome vida, además que, literalmente cambiando, inclinando, dibujando de una manera u otra cambia muchísimo la intención de un movimiento y eso se puede leer a través de la animación 2D.</p> <p>El ritmo se puede concentrar mucho en la manera que marcas el lápiz y todo eso me gusta mucho entonces esa clase de vida para mí no la tiene el 3D porque es un proceso mucho más mecánico y por eso termina apasionando muchísimo la animación 2D.</p>
<p><b>¿En qué tipos de animación trabaja usualmente?</b></p>	<p>Ahora mismo hago animación freelance más que nada, hace poco estuve por ejemplo haciendo animación para reels de redes sociales como de personajes que ya venían y como quedarles como con poca animación.</p>
<p><b>¿Con que tipos de clientes trabaja usualmente trabaja, instituciones públicas o privadas?</b></p>	<p>En el sector privado.</p>

<p><b>¿Cuál es su proceso creativo cuando comienza un nuevo proyecto de animación?</b></p>	<p>Usualmente los proyectos que llevo a cabo son llevo pensándolo mucho tiempo entonces algo que se me ocurre Y de pronto lo tengo como por decir así de fondo mucho tiempo que me animo hacerlo.</p> <p>No sé de pronto se va construyendo de a poco de pronto descubro un nuevo un nuevo artista yo que sé ecuatoriano y digo Bueno igual esto podría ir conectado con eso y cosas así, creo que es primero algo que como que llevo gestando por detrás así de a poco y luego ya me pongo a trabajar en eso.</p>
<p><b>¿Cuáles son los elementos clave para desarrollar una historia atractiva en una serie animada?</b></p>	<p>Creo que más que nada es el tema del que quieres hablar y cómo hablas de él porque siento que para ser buen animación necesitas eh más que nada tener muy buenos recursos de guion en el sentido que cuando algo es innovador algo llama mucho la atención Es decir no caer en clichés tratar de pensar en otras formas de crear narrativas Y eso crear como muchas narrativas visuales, estilos bastante para mí a mí me gusta más cuando se vea fuera de fuera de lo mainstream pero es algo personal, entonces para mí depende de que para que algo me guste mucho tiene que tener eso.</p> <p>Buscar darle una vuelta porque cuando miras algo y ya sabes lo que va a pasar igual para qué lo estás viendo si ya sabes lo que va a pasar.</p> <p>Un tema se puede tratar de mil maneras y entre más distinta sea la manera mejor o sea porque a veces hay cortos o historias que parece que no tiene que ver con el tema, pero en verdad todo es el tema simplemente te lo cuentan de una manera muy diferente.</p>
<p><b>¿Cómo se puede asegurar la coherencia visual y temática en el</b></p>	<p>La coherencia es un sentido común y a ver si o sea usualmente es importante tratar de investigar bastante sobre lo que vas a hacer para que en ese sentido estés tratando de</p>

<p><b>diseño de personajes y escenarios a lo largo de la serie?</b></p>	<p>hacerlo bien y otro lado yo creo que es simple coherencia si tú como estudiante de diseño si tú tienes clara la semiótica del color, de las formas, de los sitios, la composición si te riges a esas reglas probablemente va a quedar bien.</p>
<p><b>¿Cómo podemos asegurar que la trama de la serie sea emocionante y relevante manteniendo al mismo tiempo la esencia de la leyenda original?</b></p>	<p>Es una historia no son episodios auto conclusivos es una historia larga dividida en episodios, yo creo que si te si te mantienes como junto a la estructura clásica yo creo que probablemente vaya bien si o sea la estructura de los tres actos probablemente funcione eso igual al momento de sacar las conclusiones digo de los puntos de clímax y todo esto igual hay trabajárselo bastante bien para que quede Interesante pero yo creo que si te apegas un poco a lo que se han desarrollado de como guías para escribir el guion y así puede que tenga los elementos necesarios para tener interés.</p>
<p><b>¿Qué software y herramientas de animación recomienda para un proyecto de esta naturaleza?</b></p>	<p>Depende del contexto porque por ejemplo muchos tienen específicas ventajas por ejemplo los que son de Industria te vienen bien saber porque luego es más fácil que consigas trabajo porque son los de Industria o sea el Toon Boom, el Maya que son 2D y 3D en ese caso pero por ejemplo si tú quieres que lo que vas a hacer tenga un look más artístico más a mano, por ejemplo puedes está el software de TV Paint que es más sobre eso más como que más apegado a lo artístico que a lo técnico porque al final Toon Boom son vectores y es como mucho más difícil darle un look específico, es verdad que el software está bueno, yo creo que el a mí me gusta más el del Toon Boom pero es más difícil como crear ese luk artístico y luego por otro lado está Blender que ahora la gente está empezando a experimentar bastante con el gris pencil que lo que tiene de ventaja es que es gratis.</p>

<p><b>¿Qué recomendaciones tiene para evitar los errores comunes en la producción de series animadas?</b></p>	<p>Hacer un calendario de producción y tratar de pegarse calendario de producción tratar de ser realistas al momento de poner las fechas y eso yo creo que al final como fraccionar una acción grande en acciones pequeñas igual puede hacerlo más llevadero entonces eso como tener muy controlado cuáles van a ser todos los procesos y mantener tratar de hacerlo en orden.</p>
<p><b>¿Existen tecnologías emergentes en la animación que podrían ser útiles para este proyecto?</b></p>	<p>No estoy a favor de la Inteligencia artificial porque al final se nota que está hecha por un robot no tiene vida y además que le está robando el trabajo a la gente y le está robando su arte para para alimentarse y hacer nuevos estilos y todo esto entonces yo te recomendaría que si quieres mantenerte un poco piel al como al artista no usar la inteligencia artificial, bueno depende para qué la Inteligencia artificial puede ser una herramienta pero no puede ser como más allá de una herramienta entonces como que utilizarlo muy justamente puede ayudarte.</p>
<p><b>¿Cuáles son los desafíos más comunes que enfrenta en la producción de una animación y cómo los ha superado?</b></p>	<p>Dirigir ha sido un desafío muy grande porque implica liderazgo, entonces tienes que entender muy bien cuál es la intención de lo que vas a contar y también cuál no es la intención de lo que vas a contar o sea para mí eso manejar un grupo de personas y tratar de guiarles para que el resultado sea lo que yo quiero es muy difícil porque tienes que tenerlo en teoría muy claro, pero no lo tienes muy claro entonces y como mucha gente dependiendo de ti entonces a veces sabes lo que no sabes lo que quieres pero sabes lo que no quieres entonces bueno ese proceso es complicado.</p>
<p><b>¿Qué papel juega la investigación y la preproducción en su proceso de trabajo?</b></p>	<p>Lo más importante que puedes hacer porque a veces puede que algo no tenga tanta animación tenga una animación simple tengo una animación como rústica por así decirlo, pero si la idea es buena va a triunfar entonces la preproducción es todo, la preproducción es la esencia de lo</p>

	que más tienes que currar que trabajar más allá del producto final es el planteamiento es todo.
<b>¿Cómo calculas el presupuesto para realizar una animación?</b>	Dependiendo las jornadas de trabajo y la capacidad del animador para poder realizar la animación en un tiempo determinado.

Keila Cepeda Satán es animadora 2D con formación en producción audiovisual y una maestría en animación trabaja independientemente en la creación de animación para Chimborazo. Prefiere la animación 2D por su capacidad de dar vida a los personajes y transmitir emociones. Trabaja principalmente como freelance, valorando la originalidad y la innovación en las narrativas. Destaca la importancia de la investigación y preproducción como pilares del éxito en cualquier proyecto. En cuanto a herramientas, recomienda Toon Boom, TV Paint y Blender dependiendo de las necesidades del proyecto. Rechaza el uso excesivo de la inteligencia artificial por su impacto negativo en los artistas.

## Entrevista 2.

*Tabla 6: Entrevista a Eduardo Ramón Yumisaca Jiménez*

1. INFORMACIÓN GENERAL		
<b>Nombre del Entrevistado:</b> Eduardo Ramón Yumisaca Jiménez	<b>Fecha:</b> 24-07-2024	
<b>Profesión:</b> Ingeniero en ecoturismo. Maestría en estudios de la cultura. Vocal de la de la casa de la cultura en Chimborazo.	<b>Hora:</b> 04:30 pm	
	<b>Tiempo Utilizado:</b> 0:30 min	
<b>Formato Empleado:</b> Virtual, vía zoom	<b>Video</b>	x
	<b>Audio</b>	vx
2. ENTRADA AL CAMPO		

<p><b>¿Cómo define usted el patrimonio inmaterial y cuál es su importancia en la conservación de la cultura local?</b></p>	<p>El patrimonio material e inmaterial son dos categorías fundamentales dentro del concepto de patrimonio cultural. El patrimonio material incluye todos aquellos elementos que podemos tocar, como edificios, monumentos y objetos históricos. Por otro lado, el patrimonio inmaterial abarca todo lo que no se puede tocar, como el conocimiento, las tradiciones, las leyendas, el idioma y las prácticas culturales que han sido transmitidas y concebidas a lo largo del tiempo por diversas comunidades.</p> <p>El patrimonio inmaterial es de vital importancia, ya que constituye la base sobre la cual se construyen otros aspectos del patrimonio. Sin este conocimiento, no existirían las recetas de las comidas típicas, las leyendas, la historia ni las técnicas de construcción de edificaciones antiguas. Es un patrimonio que atraviesa todos los ámbitos: cultural, social, científico, médico y turístico. El conocimiento generado por los grupos humanos está presente en todos estos aspectos, siendo esencial para la identidad de un pueblo y la preservación de su cultura.</p>
<p><b>¿Qué estrategias se han utilizado para promover y preservar el patrimonio inmaterial de Riobamba?</b></p>	<p>Existen tres estrategias clave para la protección del patrimonio cultural: la estrategia pública, la estrategia privada y la estrategia comunitaria.</p> <p><b>Estrategia Pública:</b></p> <p>Dentro de la estrategia pública, el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC) es el organismo encargado de salvaguardar y controlar los patrimonios a nivel nacional. La normativa que regula estas actividades se origina en la UNESCO, se consagra en la Constitución, y se implementa a través del Ministerio de Cultura. Esta normativa obliga a los Gobiernos Autónomos Descentralizados (GADs) provinciales, cantonales y parroquiales a proteger, investigar, y difundir los patrimonios. En la ciudad de Riobamba, por ejemplo,</p>

	<p>existen ordenanzas locales que obligan al cuidado y promoción de los patrimonios inmateriales. Sin embargo, estas ordenanzas no siempre se cumplen de manera efectiva. El último levantamiento de información sobre patrimonios en la ciudad se realizó en 2012, por lo que la información actual requiere actualización y ampliación. Hasta ahora, los esfuerzos se han centrado en patrimonios más conocidos, como el Pase del Niño, el Señor del Buen Suceso y el Carnaval, dejando otros aspectos sin la atención necesaria.</p> <p style="text-align: center;"><b>Estrategia Privada:</b></p> <p>La estrategia privada incluye el trabajo de organizaciones, asociaciones y ONGs que han contribuido a la salvaguarda del patrimonio, principalmente mediante investigaciones con fines turísticos o económicos. Aunque estos esfuerzos han sido limitados y no han abarcado todos los patrimonios ni sus necesidades, estas organizaciones han hecho una valiosa contribución a la investigación y protección del patrimonio, a pesar de no estar obligadas a ello por ley.</p> <p style="text-align: center;"><b>Estrategia Comunitaria:</b></p> <p>La estrategia comunitaria, por su parte, es la más activa y vital. Las comunidades, especialmente las indígenas, son quienes mantienen vivo el patrimonio cultural a través de la práctica cotidiana. Son ellos quienes organizan y celebran las fiestas parroquiales, las misas del Niño, las tradiciones de Día de Difuntos, y preservan su idioma, conocimientos culinarios y otras prácticas culturales. A pesar de la influencia de la cultura de consumo, como la preferencia por comidas rápidas, las comunidades continúan luchando por preservar sus tradiciones. Su papel es fundamental, aunque a menudo no se les reconoce o involucra tanto como se debería.</p>
--	---

<p><b>¿Qué esfuerzos se han hecho desde para mantener viva las leyendas en la memoria colectiva?</b></p>	<p>Dentro del ámbito de las leyendas, es fundamental contar con un inventario que registre y actualice constantemente estas tradiciones. El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC) establece la obligación de realizar y mantener estos inventarios, delegando esta responsabilidad a los municipios. Por ley, los municipios deben llevar a cabo, actualizar y difundir estos inventarios, siguiendo la metodología establecida por el INPC.</p> <p>Aunque algunas leyendas han sido inventariadas, aún queda mucho por hacer en este ámbito. Además de los esfuerzos municipales, ha habido contribuciones significativas desde otras instancias, como la Casa de la Cultura, donde algunos investigadores han publicado libros sobre las leyendas y tradiciones de Riobamba. Sin embargo, estos trabajos han sido motivados más por el interés personal de los investigadores que por una obligación formal.</p> <p>En el ámbito comunitario, la transmisión oral juega un papel crucial en mantener vivas las leyendas. Estas se conservan al ser contadas y transmitidas de generación en generación. No obstante, este proceso enfrenta desafíos en la actualidad debido al avance de los medios tecnológicos, que a veces desplazan nuestras leyendas locales por historias y mitos de otras culturas. Esto pone en riesgo la preservación y continuidad de nuestro propio patrimonio inmaterial.</p>
<p><b>¿Cree que un dibujo animado basada en la leyenda Descabezado de Riobamba podría tener un impacto positivo en la difusión de esta historia? ¿Por qué?</b></p>	<p>Creo que sería importantísimo y tendría un gran impacto revitalizar y difundir la leyenda del "cura sin cabeza" de Riobamba. Aunque su origen pueda estar en Europa o existan versiones similares en otras ciudades, con el tiempo esta leyenda se ha convertido en una parte</p>

	<p>integral de la identidad riobambeña. La gente ha hecho de esta historia algo propio, contándola como parte de las tradiciones locales.</p> <p>Dado que la leyenda ya forma parte de la memoria histórica de Riobamba y de Chimborazo, es necesario fortalecerla y mantenerla viva. Para lograrlo, es fundamental aprovechar los medios tecnológicos actuales. Utilizar las redes sociales, videos e incluso videojuegos sería una excelente manera de transmitir esta historia a las nuevas generaciones. De esta forma, podemos asegurar que los niños y jóvenes conozcan y valoren esta parte importante de su patrimonio cultural.</p>
<p><b>¿Qué detalles visuales y atmosféricos son esenciales para representar fielmente la leyenda en una animación?</b></p>	<p>Cómo fue la ciudad en ese entonces, qué había, cómo se vestía la gente, cómo hablaba Y tratar de que sea lo más históricamente.</p>
<p><b>¿Qué elementos culturales de Riobamba deben estar presentes en la animación?</b></p>	<p>La estructura de los edificios o las casa, las calles, la forma de vestir de las personas de esa época. Buscando conocer las culturas q predominaban que puede ser la Puruhá, que estén ese tipo de cosas claro bueno.</p>
<p><b>¿Cuáles son los aspectos más delicados o sensibles que debemos considerar para evitar una representación inadecuada o descontextualizada de la leyenda?</b></p>	<p>Es importante evitar que las narraciones estén descontextualizadas históricamente y asegurarse de que no contengan tintes racistas o elementos que sexualicen a los personajes. Se debe dar la misma importancia a todos los personajes involucrados en la historia, sin recurrir a un lenguaje violento o que promueva la violencia, el maltrato animal, u otros comportamientos perjudiciales. Esto garantiza que las historias sean inclusivas, respetuosas y apropiadas para todos los públicos.</p>

Eduardo Ramón Yumisaca Jiménez, vocal de la Casa de la Cultura en Chimborazo, resalta la importancia del patrimonio inmaterial, como las tradiciones y leyendas, en la identidad cultural de los pueblos. Explica que la preservación del patrimonio en Riobamba se basa en estrategias públicas, privadas y comunitarias, siendo las comunidades indígenas las principales protectoras de estas tradiciones. Aunque se han hecho esfuerzos para documentar leyendas, la transmisión oral enfrenta desafíos en la era digital. Eduardo considera que una animación sobre la leyenda "Descabezado de Riobamba" sería una excelente forma de revitalizar esta historia, siempre que se mantenga fiel a los elementos culturales y se eviten representaciones descontextualizadas o inapropiadas.

### 4.3 Discusión

La animación 2D se presenta como una herramienta poderosa para preservar y promover la riqueza cultural de Riobamba, en especial la leyenda del "Descabezado de Riobamba". Sin embargo, los resultados obtenidos a través de encuestas y entrevistas muestran una realidad contrastante respecto a su difusión. Aunque algunos participantes la consideran una parte esencial del patrimonio cultural, la mayoría reconoce que su presencia en la memoria colectiva es limitada, especialmente entre las nuevas generaciones. Esto plantea la necesidad de explorar nuevos formatos como la animación para revitalizar la tradición oral y hacerla accesible en el entorno digital actual.

Los entrevistados Keila Cepeda y Eduardo Ramón Yumisaca coinciden en que la animación tiene el potencial de atraer a un público más amplio al ofrecer una representación visual dinámica. No obstante, Yumisaca enfatiza que la creatividad en la animación debe equilibrarse con el respeto a la autenticidad de las historias para evitar distorsiones. Este punto genera una tensión entre la necesidad de modernizar la leyenda para captar el interés del público y la importancia de conservar su esencia cultural.

Desde un enfoque metodológico, el uso de Design Thinking permitió estructurar de manera eficiente la producción de la animación, abarcando las fases de preproducción, producción y postproducción. Sin embargo, si bien esta metodología optimizó el desarrollo del proyecto, la encuesta reveló que su éxito no solo depende de la calidad de la animación, sino también de su difusión. A pesar de contar con herramientas avanzadas como Illustrator, After Effects y Adobe Premiere, sin estrategias efectivas de promoción, el impacto del proyecto podría ser limitado.

Otro desafío identificado es que el público no está completamente familiarizado con el uso de la animación para la difusión del patrimonio inmaterial todo esto también resalta Keila Cepeda y Eduardo Ramón Yumisaca. Esto lleva a cuestionar si es el medio más efectivo o si deberían complementarse con otras estrategias, como la gamificación o el uso de plataformas interactivas, para fomentar una mayor conexión con la historia.

## CAPITULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 5.1 Conclusión

El marco teórico permitió comprender la importancia de la animación digital como medio educativo y cultural, así como el rol del patrimonio inmaterial en la construcción de identidad colectiva. Además, se identificaron metodologías adecuadas como Design Thinking, que guiaron eficazmente el diseño del producto audiovisual.

A través de encuestas y entrevistas se constató que la leyenda es poco conocida entre los jóvenes, a pesar de ser considerada interesante. Esto confirma una falta de estrategias de difusión cultural modernas, y valida la necesidad de explorar formatos audiovisuales actuales como la animación.

La propuesta incorporó elementos narrativos atractivos (misterio, personajes simbólicos, estructura clásica en tres actos) y principios técnicos de animación 2D, La utilización de softwares especializados como Illustrator, After Effects y Adobe Premiere contribuyó significativamente en la creación. Se definieron canales de difusión adecuados (YouTube, redes sociales) y se propuso un estilo visual que equilibra lo cultural y lo moderno, garantizando la efectividad del mensaje.

### 5.2 Recomendación

- Desarrollar estrategias de promoción y difusión efectiva para dar a conocer la serie y alcanzar al público objetivo utilizando canales tradicionales y digitales, como televisión, cine, redes sociales y plataformas de streaming.
- Presentar la serie en festivales de animación locales y nacionales para obtener visibilidad y reconocimiento.
- Crear productos relacionados con la serie para generar ingresos adicionales y fortalecer la marca.
- Utilizar la serie como herramienta educativa para enseñar sobre la historia y la cultura de Riobamba.
- Utilizar leyendas y elementos del patrimonio inmaterial como base para proyectos audiovisuales puede ser una estrategia efectiva para revitalizar tradiciones culturales.
- Considerar la opinión del público objetivo durante las fases iniciales del proyecto podría mejorar la recepción del producto final.

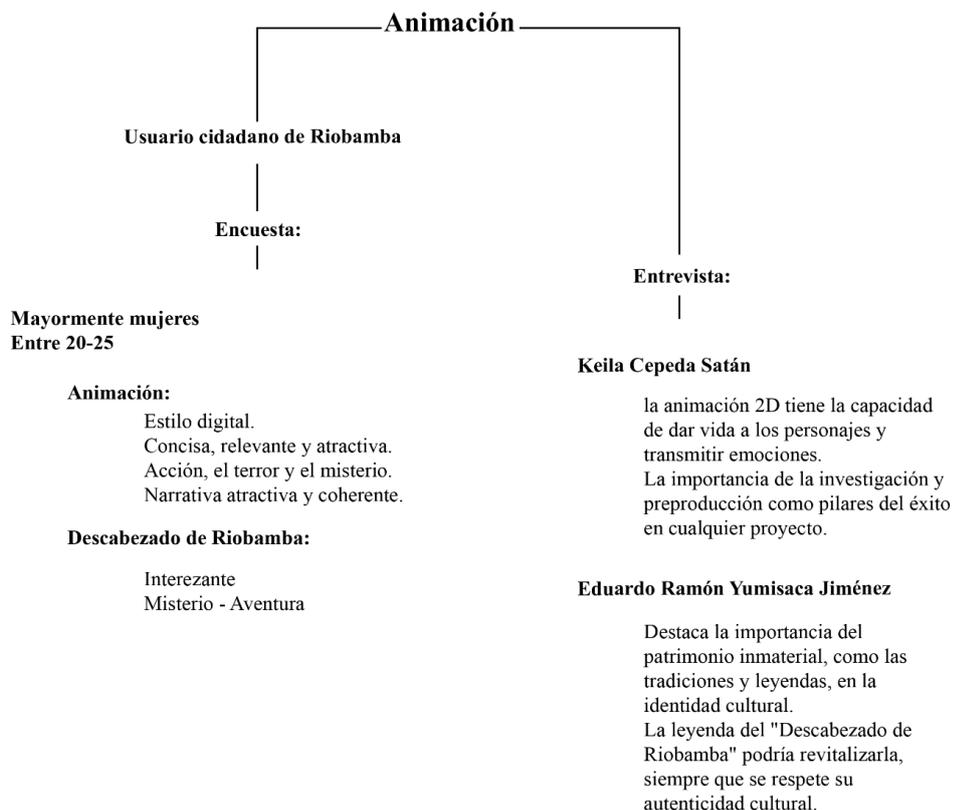
## CAPÍTULO VI. PROPUESTA

Para la generación de la animación se utilizará una metodología la cual es Design thinking el cual cuenta con ciertas etapas.

**6.1 Empatía:** Se procede a entender la necesidad de realizar una animación a las leyendas en el caso Descabezado de Riobamba aplicando técnicas de recolección de datos como son:

- Encuesta de 68 ciudadanos de Riobamba.
- Entrevista a Keila Cepeda animadora.
- Entrevista a Eduardo Ramón Yumisaca Jiménez vocal de la casa de la cultura.

*Gráfico 11: fase de empatía*



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

### **Definición de problema.**

Se puede concluir que el consumo de la animación se encuentra presente, donde existe una falta de productos locales en donde se refleje la cultura y que esta pueda generar empatía hacia nuestro patrimonio. En donde mediante los medios digitales se

presenten este tipo de productos audiovisuales del cual muchas veces no se sabe su procedencia.

Así mismo se evidencia se ve una falta de difusión en cuanto a las leyendas locales en donde se ha limitado a un escrito y un video en el cual no se ha actualizado a los gustos contemporáneos, por lo que no se ha generado interacciones en dicha página.

Mediante los resultados en los distintos instrumentos se puede entender que a los ciudadanos les parece interesante realizar una animación en base a la leyenda Descabezado de Riobamba en donde el misterio resulta ser atractivo, así mismo que esta sea corta y con una narrativa coherente.

## **6.2 Ideación:**

Con la información obtenida se procedió a la realización en base a la leyenda un guion literario donde se determinó la historia y la parte visual que se realizara en ella, seguidamente se procede a la realización del storyboard en donde se colocaron las escenas y planos importantes que se desea presentar. Permitiendo tener así una base al momento de empezar con la animación.

Una vez realizado esta etapa se va a la parte grafica en donde se realizan personajes, objetos y escenarios a los cuales de ser necesario se realizará la animación y para posteriormente colocarles los audios necesarios.

## **Guion literario**

### **Título: La Leyenda Descabezado de Riobamba**

#### **Capítulo 1: El Jinete Sin Cabeza**

##### **1. Ext. Plaza Central de Riobamba - Mañana**

La cámara se desplaza lentamente por las calles de la nueva ciudad de Riobamba. Es un domingo por la mañana, el sol apenas empieza a calentar el ambiente.

Narrador (voz en off): Era un domingo por la mañana. Habían pasado apenas veinticinco años del reasentamiento de Riobamba en la llanura de Tapi. El pueblo despertó alarmado con la noticia de que la noche anterior, un jinete sin cabeza había cabalgado por las polvorientas calles de la nueva ciudad.

##### **2. Int. Casa de Doña María - Día**

Doña María, una anciana venerable, relata lo sucedido a un grupo de jóvenes curiosos que la escuchan con atención.

Doña María: ¡Sí, muchachos, lo vi con mis propios ojos! Era medianoche cuando escuché el golpeteo de las herraduras. Pensé que era un mensajero con noticias de la revolución, pero cuando abrí la ventana...

Flashback:

### 3. Ext. Calle de Riobamba - Noche

Doña María se acerca a la ventana y se encuentra con un jinete vestido completamente de negro. Su caballo, botas, pantalón y poncho se confunden con la noche. La cámara se enfoca en la ausencia de cabeza del jinete.

Narrador (voz en off): Su caballo, botas, pantalón y poncho se confundían con la noche. Paralizada habría de quedar Riobamba, cuando los fisgones descubrieron que aquel personaje misterioso estaba descabezado.

## Capítulo 2: El Plan para Desenmascarar al Jinete

### 1. Int. Cantina de Riobamba - Día

La cantina está llena de hombres y mujeres murmurando sobre él descabezado. Entre ellos, se encuentran Juan y Pedro, dos jóvenes del barrio de Santa Rosa.

Juan (astuto): Para mí que no vengán con pendejadas. Ese jinete es un pícaro disfrazado.

Pedro (prudente): Pero ¿y si es verdad? ¿Qué tal si es un espíritu del más allá?

Narrador (voz en off): En el barrio de Santa Rosa, frecuentado por él descabezado, dos jóvenes que vivían frente a frente se encontraron por casualidad. Uno de ellos tenía la fama de astuto, el otro en cambio, lo conocían como prudente.

### 2. Int. Casa de Juan - Atardecer

Juan y Pedro planean su estrategia mientras beben trago de contrabando y fuman tabacos.

Juan: Escucha, Pedro. Vamos a desenmascarar a ese impostor. Colocaremos una soga a la altura de su pecho y veremos qué sucede.

Pedro: ¿Y si nos lleva él descabezado al infierno?

Narrador (voz en off): Cansado de tener que guardarse los sábados, Juan diseñó un plan para desenmascarar al supuesto impostor. Bebieron hasta que el miedo les pareció tan pequeño que cabía en la palma de su mano.

### 3. Ext. Plaza de Riobamba - Atardecer

Juan y Pedro van a la plaza a comprar una soga larga, una poma de trago de contrabando y tabacos cerreros.

Narrador (voz en off): Así que fueron a la plaza a comprar una soga larga, una poma de trago de contrabando y tabacos cerreros para acompañar al fuerte.

### 4. Int. Casa de Juan - Noche

Se reúnen cuando el anaranjado atardecer se transforma en una noche pintada de estrellas. Bebieron hasta que el miedo les pareció tan pequeño que cabía en la palma de su mano.

Pedro: Lindo el plan, veci., pero dime una cosa, ¿qué hacemos si es verdad? Nos van a ir cargando a la quinta paila del infierno.

Juan: Antes de tender la trampa tomemos una de puro.

Pedro: -Bueno, esa es otra cosa -dijo- Por lo menos de chumadito no ha de doler cuando me lleve él descabezado.

Conversaron de la vida, de las vecinas y del jinete sin cabeza. Se imaginaron tantos escenarios, todos tan distintos y disparatados, que cerca de las doce de la noche, la inagotable fuente de inspiración se agotó. De manera que fueron a templar la soga. Calcularon, al ojo, más o menos la altura del pecho del decapitado.

Juan: Ahora sí. Si logra pasar por aquí, no vuelvo a salir el sábado nunca más en mi vida.

## Capítulo 3: La Verdad Revelada

### 1. Ext. Calle de Santa Rosa - Medianoche

La calle está oscura y desierta. Juan y Pedro, escondidos detrás de unos arbustos, observan cómo el jinete aparece en la distancia. Su presencia es imponente y aterradora.

Narrador (voz en off): A las doce de la noche, apareció el jinete legendario, apoderándose de la oscuridad con su atuendo temible.

El jinete se acerca y se enreda con la soga, cayendo de espaldas mientras su caballo sigue adelante. Juan y Pedro salen de su escondite riendo nerviosamente y apresan al supuesto espectro.

Juan: ¡Lo tenemos!

Pedro: ¡Es el párroco de San Luis!

## 2. Int. Cantina de Riobamba - Noche

El párroco, con la cara roja de vergüenza, confiesa su amor por una santarroseña mientras Juan y Pedro lo escuchan atónitos.

Párroco: Es que estaba haciendo mucho frío y me tapé la cara para no agriparme...

Pero la verdad es que estoy enamorado.

Narrador (voz en off): La pasión lo había perturbado tanto, que el único camino que encontró para consumarlo fue cubrirse el rostro y aparecer como espectro.

## 3. Ext. Plaza Central de Riobamba - Día

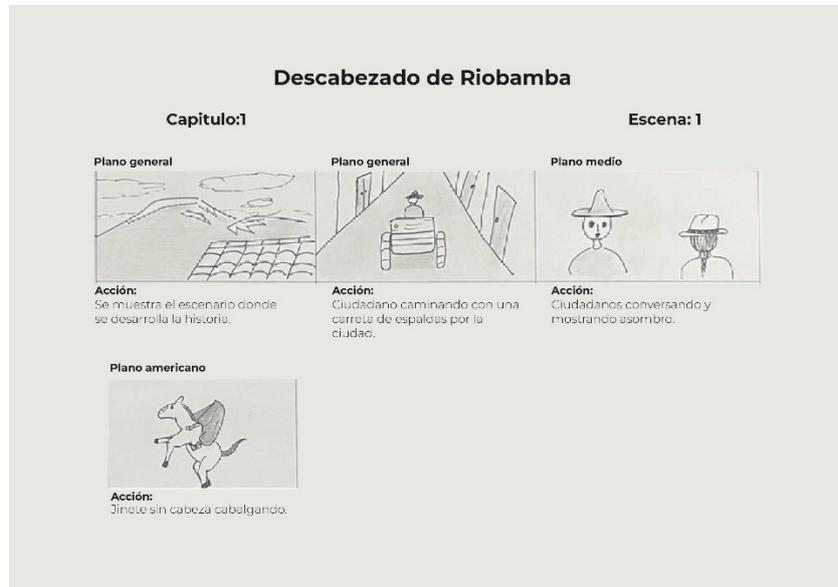
El pueblo se reúne mientras Juan y Pedro cuentan la verdadera historia de él descabezado. La cámara se eleva lentamente, mostrando a la gente riendo.

Narrador (voz en off): Y así, el misterio de él descabezado de Riobamba llegó a su fin. La verdad salió a la luz, y el pueblo pudo vivir en paz, aunque siempre recordarían aquella noche en que el amor se disfrazó de terror.

**FIN**

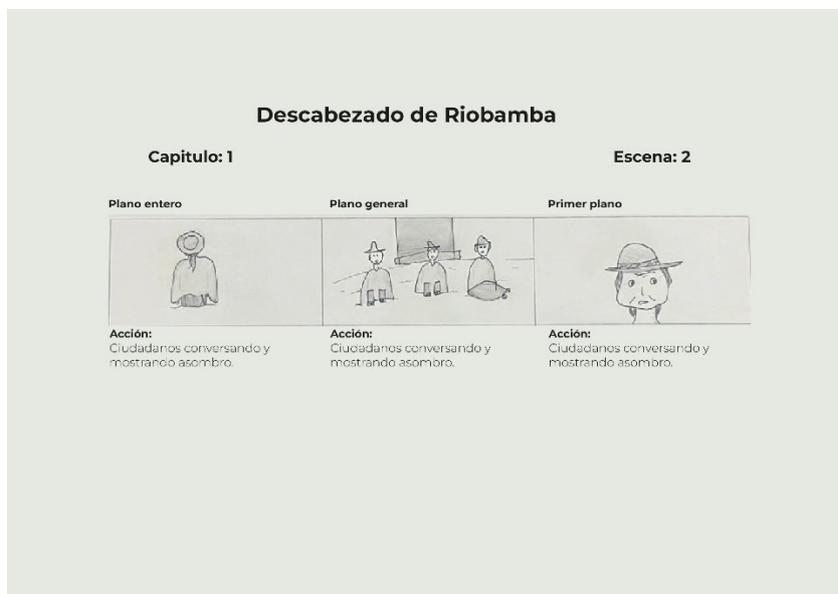
# STORYBOARD

*Gráfico 12: Capítulo 1- Escena 1*



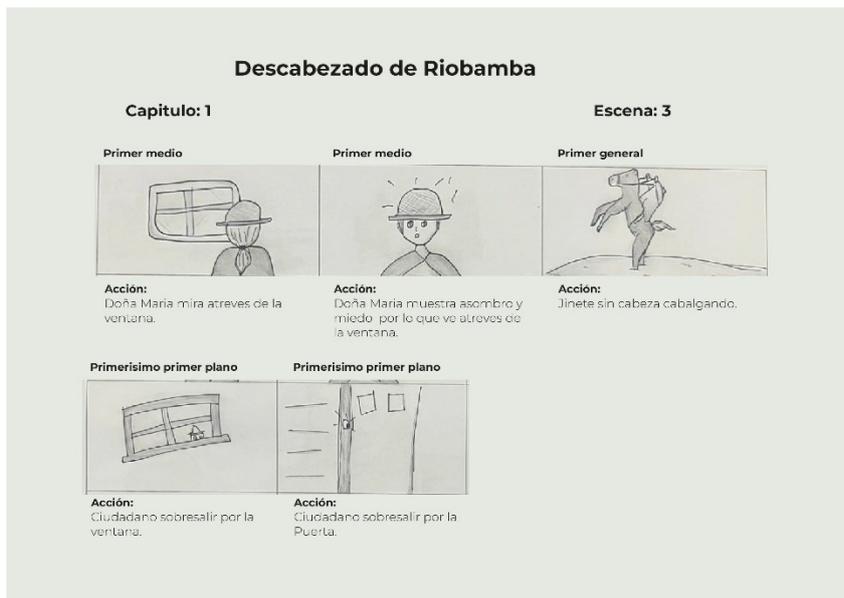
**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

*Gráfico 13: Capítulo 1- Escena 2*



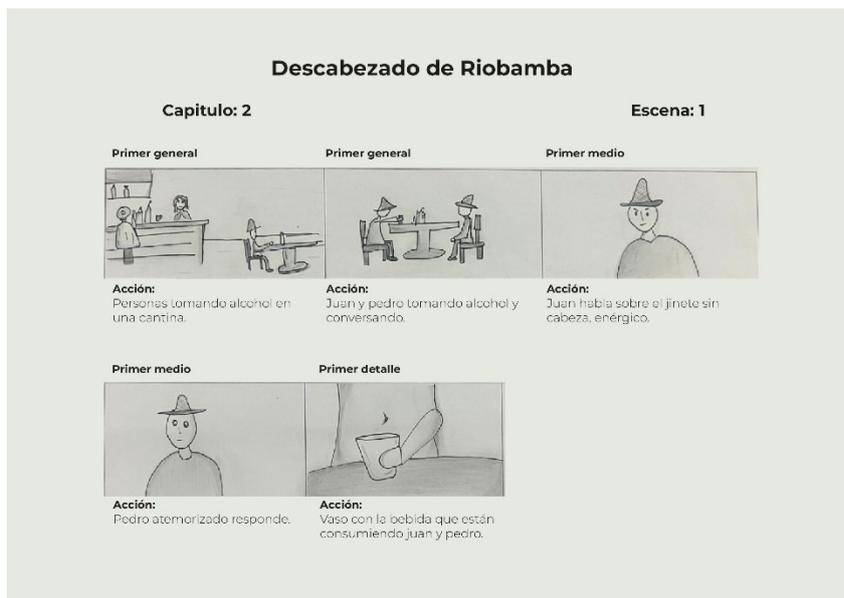
**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

### Gráfico 14: Capítulo 1 - Escena 3



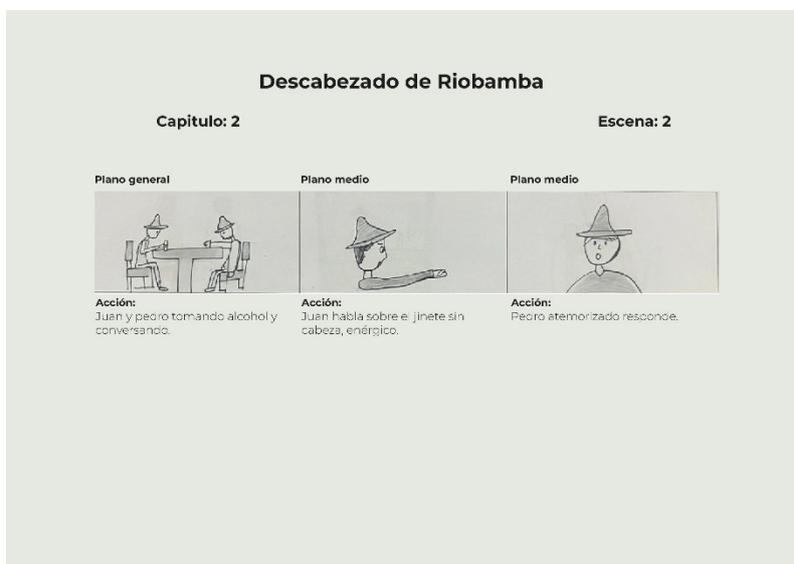
**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

### Gráfico 15: Capítulo 2 - Escena 1



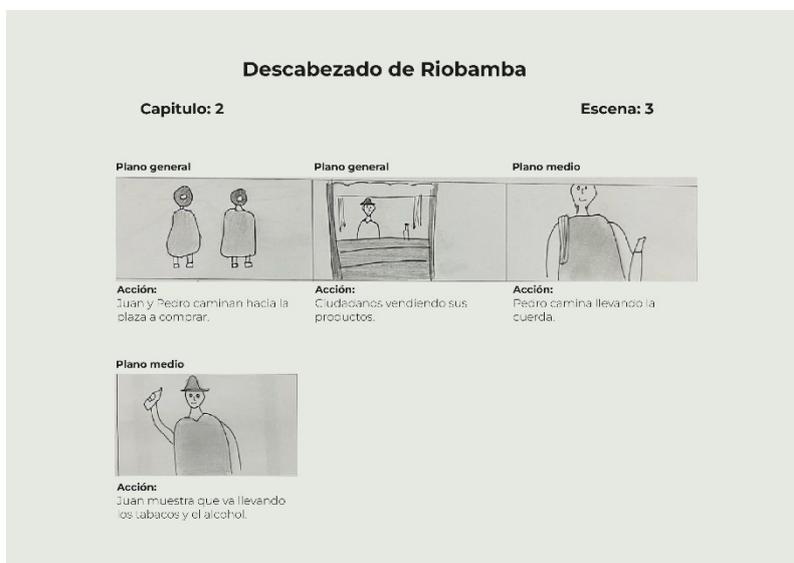
**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

## Gráfico 16: Capítulo 2 - Escena 2



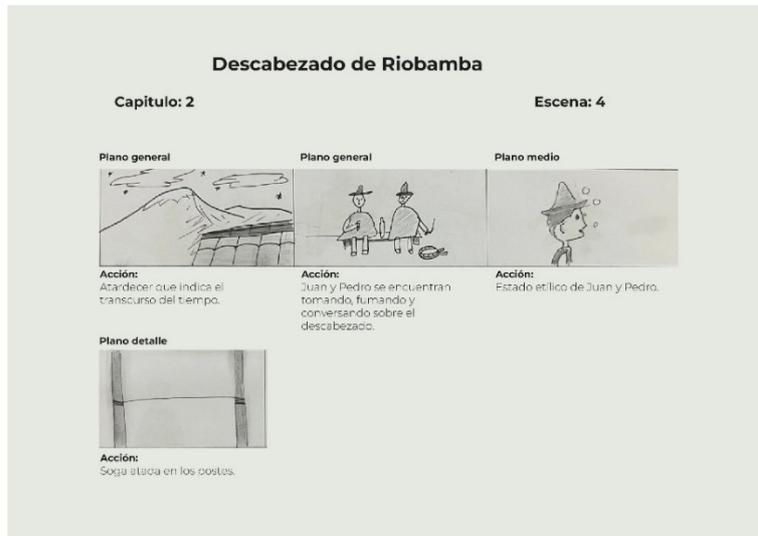
**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

## Gráfico 17: Capítulo 2 - Escena 3



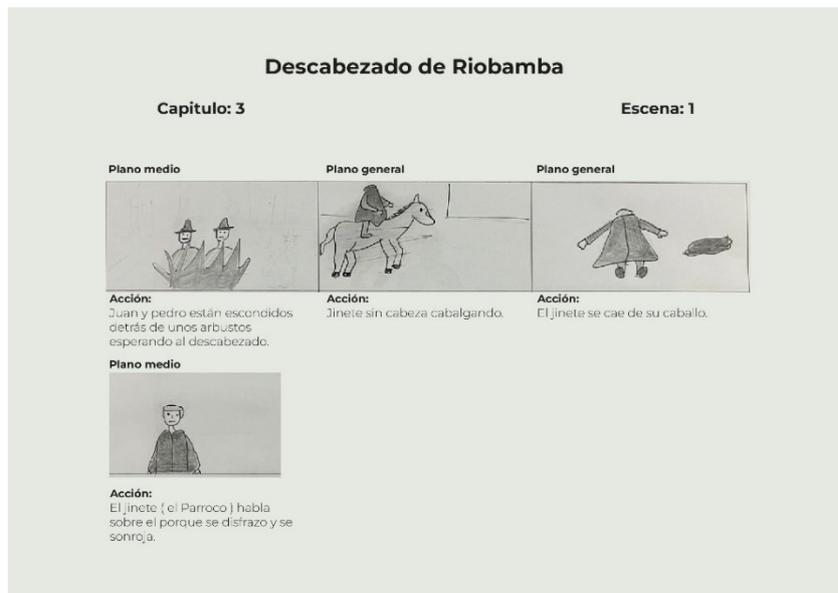
**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

### Gráfico 18: Capítulo 2 - Escena 4



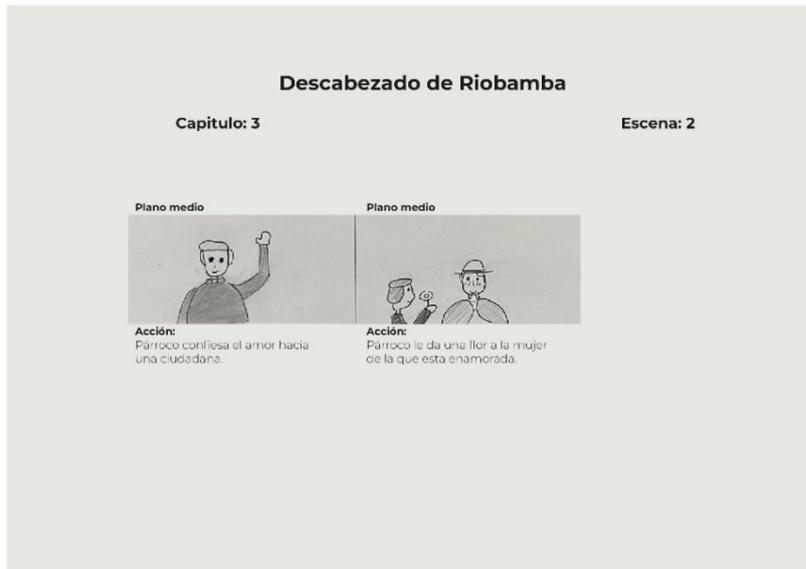
**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

### Gráfico 19: Capítulo 3 - Escena 1



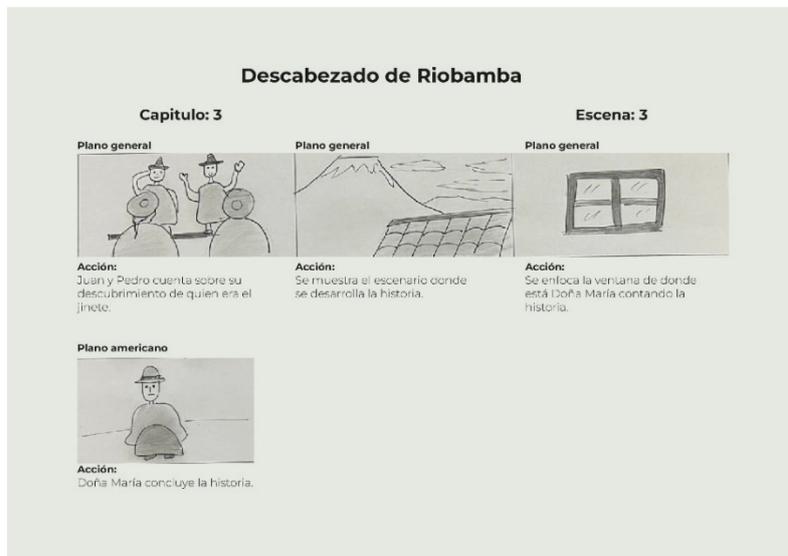
**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

**Gráfico 20: Capítulo 3 - Escena 2**



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

**Gráfico 21: Capítulo 3 - Escena 3**



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

### **6.3 Prototipo**

Una vez realizado el guio, storyboard y los elementos gráficos se procede con la animación, donde los movimientos buscan generar misterio y aventura para que esta capte la atención del público.

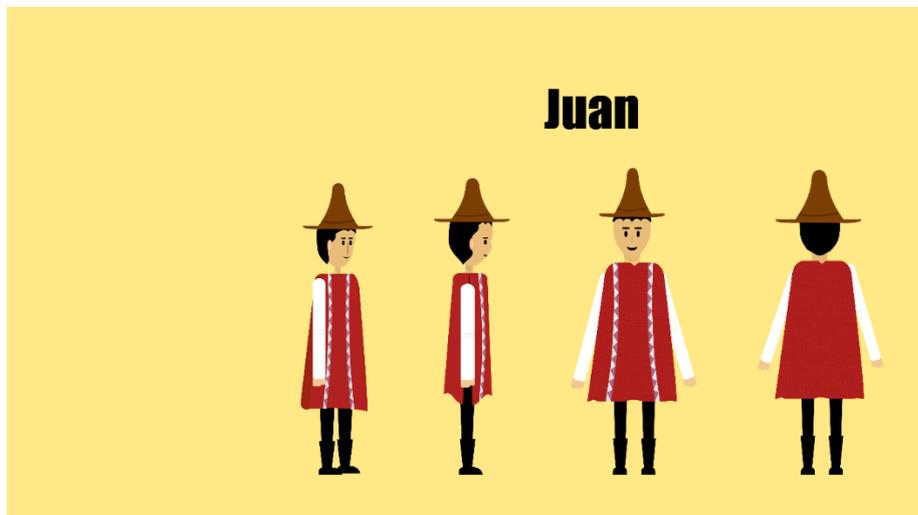
Se realizo la grabación de los audios con distintas voces para cada personaje y narrador.

Se finalizo realizando el montaje de la animación y los sonidos sincronizando, para generar la inmersión para los usuarios.

## Preproducción

### Personajes:

*Gráfico 22: Personaje 1- Juan*



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

*Gráfico 23: Personaje 2- Pedro*



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

*Gráfico 24: Personaje 3 - Doña María*



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

*Gráfico 25: Personaje 4 - Párroco*



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

**Escenario:**

*Gráfico 26: Escenario 1*



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

*Gráfico 27: Escenario 2*



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

*Gráfico 28: Escenario 3*



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

*Gráfico 29: Escenario 4*



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

**Escenario 5**

*Gráfico 30: Escenario 5*



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

*Gráfico 31: Escenario 6*



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

*Gráfico 32: Escenario 7*



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

*Gráfico 33: Escenario 8*



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

*Gráfico 34: Escenario 9*



**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

**Producción.**

Se llevaron a cabo las animaciones de cada escena, incluyendo las de los personajes, escenarios, títulos y otras animaciones necesarias para el producto final.

*Gráfico 35: Animación after effects*

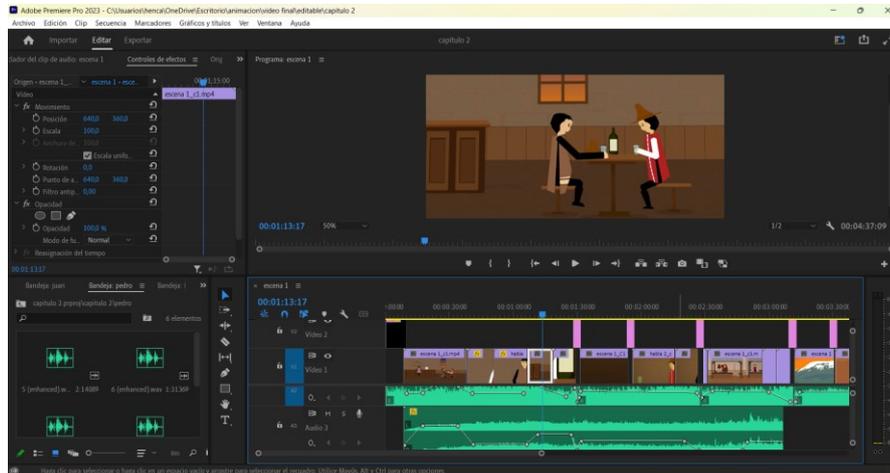


**Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera**

## Postproducción.

En esta etapa se sincroniza audio y gráficos animados.

### Gráfico 36: Montaje



Elaborado por: Henry Daniel Carreño Rivera

Música de fondo extraído de: <https://pixabay.com/es/music/>

Sonidos extraídos de: <https://freesound.org/>

Audios: originales.

## Prueba.

No se desarrolló la fase de la prueba debido al tiempo de ejecución y no se va a poder monitorear cada una de las piezas audiovisuales.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar Merino, J. F. (2 de diciembre de 2018). El patrimonio cultural inmaterial en la era de la globalización. *Foreign Affairs Latinoamerica*, págs. 1-4.
- Baccaro, A., Maglieri, A., Buso, S., Matiasich, I., & Armand, S. (2016). Animación, y transmedia en Argentina: cambio de paradigma en la producción audiovisual en el siglo XXI. *Actas de Periodismo y Comunicación*, 1-11.
- Barca, V. (26 de octubre de 2020). *ETAPAS DEL PROCESO CREATIVO III: EL ESQUELETO DE TU HISTORIA*. Espacio Crea Cine : <https://espaciocreacine.com/etapas-del-proceso-creativo-iii-el-esqueleto-de-tu-historia/>
- Davis Rosado, F. F., & Yungaicela Uzhca, P. B. (12 de enero de 2021). *ESPOL*. <http://www.dspace.espol.edu.ec/handle/123456789/56247>
- García Umaña, A., Cristina Ulloa, M., & Fernanda Córdoba, É. (10 de 01 de 2020). La era digital y la deshumanización a efectos de las TIC. *Revista de investigación y Docencia Creativa*, págs. 11-20.
- Meijomil, S. (17 de Noviembre de 2022). *INBOUNDCYCLE*. <https://www.inboundcycle.com/blog-de-inbound-marketing/adobe-illustrator-que-es>
- Moncayo Romero, M. (2019). Animación de tipo cultural. *Estudio sobre la evolución de la Industria Cultural Ecuatoriana especializada en producción animada*, 1-13. <https://doi.org/http://orcid.org/0000-0003-2133-4483>
- Moya Serrano, Á. (14 de junio de 2021). *universidad de Sevilla*. [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/126626/CAV\\_MOYASERRANO\\_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/126626/CAV_MOYASERRANO_TFG.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Pujol Maura, M. A., & Violant, V. (2005). transmisión de los valores educativos y culturales. *Revista científica de comunicación y educación*, 1-30. <https://doi.org/https://doi.org/10.3916/C25-2005-190>
- Ridge, B. (12 de febrero de 2004). *Mblog Multimedia*. <https://www.mediummultimedia.com/disenio/por-que-es-importante-la-ilustracion-digital/>

- Zúñiga Carrasco, I. R. (2 de junio de 2016). INFLUENCIA SOCIÓPATA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS EN NIÑOS Y ADOLESCENTES. *Archipiélago. Revista Cultural De Nuestra América*, págs. 1-145.
- Adobe. (12 de febrero de 2015). adobe: <https://www.adobe.com/es/creativecloud/animation/discover/cel-animation.html>
- Adobe. (2 de agosto de 2015). *ADOBE*. <https://www.adobe.com/ec/products/aftereffects.html>
- Alcívar , S., Martínez, M., Alcívar , M., & Paz, L. (2017). LA CULTURA POPULAR TRADICIONAL EN ECUADOR Y LA COMUNICACIÓN EDUCATIVA DESDE LAS TELEVISIONES COMUNITARIAS. *Revista Cognosis*, 1-10.
- Almodóvar , A. R. (2010). Acerca de la definición de" Cuento Popular. *Literatura Popular*, 1-143.
- Avalos, A. (14 de septiembre de 2013). Sutori: <https://www.sutori.com/es/historia/evolucion-de-la-animacion-por-computadora--jDx56RhRtmXsaHBdbM72qMJe>
- Bécquer , G. (2020). Rimas y leyendas. *E-Book*, 1-158.
- Berg, J., Furrer, M., Harmon, E., Rani , U., & Silberman, S. (2019). Las plataformas digitales y el futuro del trabajo. *Cómo fomentar el trabajo decente en el mundo digital*, 1-145.
- Borja , R. B. (2012). Herramientas y Técnicas de Edición de Diálogos en Post-Producción Aplicadas al Video Digital. *UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA*, 1-98.
- Campos, A., & Gónzales , M. Á. (2017). Importancia de las imágenes mentales en el pensamiento . *Revista Mexicana de Investigación en Psicología*, 1-17.
- Canon, M. A. (12 de agosto de 2020). *UTP*. <https://repositorio.utp.edu.co/items/e8ccb997-5c42-40d2-bdc3-a2aef7ab58c0>
- Carrera, G. (2003). El patrimonio inmaterial o intangible. *Junta de Andalucía*, 1-10.
- Chávez Gil, E. J. (2 de abril de 2019). *Universidad Cesar Vallejos* . <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/38194>
- CIESPAL. (12 de Junio de 2015). *UNESCO*. <https://www.unesco.org/es/memory-world/lac/ciespal-medialab-collection-1958-1999>
- Daza Orozco , C. E., & Cera Ochoa, R. A. (2013). *La representación de las infancias en el cine de animacion latinoamericana* . Barcelona: Santillan.
- Escudero, C. (2017). LAS FIESTAS POPULARES . *Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil*, 1-7.

- ESDIP. (19 de enero de 2022). *ESCUELA DE ARTE* . <https://www.esdip.com/>
- Fernando , N. (2005). *Guia de comunicación digital* . Caracas: Universidade Católica Andrés Bello .
- flores, M. (15 de enero de 2000). *Series Animadas y Población Infantil*. Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2929074.pdf>
- García , W. F. (2020). *Plataformas Digitales* . Quito: Ediciones Fiscales ISEF.
- Garza Mireles, D. (2014). Animación digital y realidad virtual. *Ciencia. UANL*, 58-62.
- Gonzales Gonzales, M. C., Martínez Gómez, E., & Dominguez Perreira , C. (2019). Cine de animación y educación. Modelos de películas de animación y sus virtuales educativas. *RELAdeI. Revista Latinoamericana De Educación Infantil*, 7(2-3).
- Gonzalez , C. M. (1996). *Arte y cultura popular* . Azuay: Universidad Azuay .
- González Martíne, E., & Chica Freire, D. A. (12 de junio de 2018). *SciELO Analytics*. <https://doi.org/10.22235/d.v0i28.158>
- Grámsci, A. (2012). Que es la expresion popular . *Universidad de Valencia*, 47-191.
- Guerra, V., Ruiz, A., Ruiz de Erentzun, E., & Amillategi, B. (2019). Edición y posproducción. *FUNDAMENTOS DE LA TEORÍA Y TÉCNICAS AUDIOVISUALES*, 1-39.
- IDESIA. (6 de Enero de 2021). <https://idesagestionempresarial.com/blog/5-herramientas-esenciales-en-un-departamento-de-produccion/>
- Jaraba, F. (1 de junio de 2023). *Escuela Britanica de artes creativas y tecnologia*. . <https://ebac.mx/blog/que-es-adobe-photoshop>
- Magán , P. (2016). Las leyendas y su valor didáctico. . *Centro Virtual Cervantes*, 40.
- Mahnoor, S. (04 de enero de 2022). *Visme Powered by AI*. : <https://visme.co/blog/es/programa-de-animacion/>
- Media , R. (1986). CLAVES PARA ELABORAR UNA HISTORIA DE LA ANIMACION SOCIOCULTURAL EN EUSKADI. *Encuentro sobre animación sociocultural.*, 1-20.
- Mestizo, M. (17 de febrero de 2020). *Go Catrina*. <https://gogocatrina.com/>
- Ministerio de cultura y patrominio , S. R. (30 de 06 de 2024). *cultura y patrimonio* . cultura y patrimonio : <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/riobamba/>
- Molina , D. (2018). Una reflexión dela producción de animación latinoamericana. *INCINE*, 1-9. <https://doi.org/> ISSN 2528-7990
- Moura, E. R. (2012). Leyenda . *Leyendas y mitos* , 1-20.

- Muñoz Velasco, A. F., Tumbo Ruiz, J. I., & Lemos Zuluaga, J. (2017). Storytelling y animación digital: usando cortos animados para la divulgación histórico y patrimonio cultural de la ciudad de Popeyan. *SENNOVA*, 39-52.
- Ochoa, L. (2013). *ILLUSTRADOR CS6*. Buenos Aires: Fox Andina S.A.
- Olivera, A. (2011). PATRIMONIO INMATERIAL, RECURSO TURÍSTICO Y ESPÍRITU DE LOS TERRITORIOS. *Universidad Autónoma de Madrid*, 633-677.
- Pérez, A. (6 de Mayo de 2019). *ES DESIGN*.  
<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/que-es-la-ilustracion-digital-y-para-que-sirve>
- Pous, J. (2023). Root-04: Preproducción, Producción y Posproducción de escenas clave de un cortometraje de animación 3D. *UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA*, 1-38. <https://riunet.upv.es/handle/10251/195281>
- Prado, M., & Whitney, J. (15 de agosto de 2017). *Pressbooks*.  
<https://pressbooks.pub/kidfractus/chapter/chapter-1/>
- Predreira, R. (2020). Literatura, cine y mediación docente: Las protagonistas infantiles de Roald Dahl y su liberación fantástica. *Universidad de Minho*, 1-337.
- Pretell, C., & Collazos, D. (12 de diciembre de 2014). *Pixel Creativo*. <https://pixel-creativo.blogspot.com/2016/10/como-realizar-un-audiovisual-animado.html>
- PruebaT. (25 de diciembre de 2023). Educación digital :  
<https://pruebat.org/Inicio/ConSesion/Breves/verBreve/2318-como-nacen-las-leyendas-populares>
- Rajadell, N., Pujol, M., & Holz, V. (2005). Los dibujos animados como recursos de transmisión de los valores educativos y culturales. *Grupo comunicar Huelva*, 1-14.
- Rosado, F., & Uzhca, P. (2021). Preproducción de serie animada que exponga casos de maltrato de animales silvestres a causa de actividad humana en el Ecuador. *ESPOL*, 1-48.
- Ruiz, J. (1995). Historia de animación. *Biblioteca Digital de Vanguardia para la Investigación en Ciencias Sociales para la Investigación en Ciencias Sociales*, 4-6.  
<http://hdl.handle.net/10469/13143>
- Sánchez Escalonilla, A. (2016). *Del guion a la pantalla*. España: Universidad Rey Juan Carlos.  
[https://www.google.com.ec/books/edition/\\_/dcITCwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0](https://www.google.com.ec/books/edition/_/dcITCwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0)

- Sobrado Padilla, R. (2016). La animación tradicional en la era digital: una perspectiva desde el punto de vista tecnológico . *Diseño en síntesis* , 68-79.
- Soto, J. A. (2015). *Manual de*. Santiago de Chile: ediciones .
- the core. (18 de agosto de 2024). *Escuela superior de audiovisual* .  
<https://www.thecoreschool.com/>
- Torrez , A. (02 de Febrero de 2008). *Jupiter Mx*. [http://jupiter.utm.mx/~tesis\\_dig/10578.pdf](http://jupiter.utm.mx/~tesis_dig/10578.pdf)
- Trucco, G. (2 de febrero de 2020). Análisis sobre el uso de imágenes generados por computadora (CGI) en la producción argentina 2005-2015. *Revista en asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual* , págs. 328-353.
- UDEC. (2021). *Curso introducción al modelado 3D en Autodesk Maya*. Colombia : UDEC.
- UE. (20 de febrero de 2024). *Universidad Europea* .  
<https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/que-es-animacion-digital/>
- UNESCO. (17 de octubre de 2003). *El texto de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. Patrimonio Cultural Inmaterial:  
<https://ich.unesco.org/es/convenci%C3%B3n>
- Villegas, M. M., & Esacndón , P. A. (17 de junio de 2016). Diagnóstico y propuesta de buenas prácticas para la industria de animación digital colombiana. *Keppes*, págs. 113-140.
- Vivanco Aguirre , L. C. (12 de octubre de 2020). *Universidad UDLA*.  
<https://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/12034>
- Wells, P. (2007). Principios y procesos básicos. *Fundamentos de la animación*, 1-20.

## ANEXOS

### Anexo A encuesta para los ciudadanos de Riobamba.

# Serie animada basada en la leyenda "El Descabezado de Riobamba"

\* Indica que la pregunta es obligatoria

---

1. Nombre y Apellido

\_\_\_\_\_

2. Edad \*

*Marca solo un óvalo.*

12-15

15-20

20-25

25-30

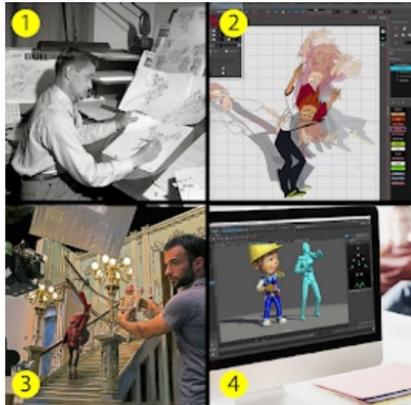
3. Género \*

*Marca solo un óvalo.*

Masculino

Femenino

4. ¿Qué estilo de animación 2D te parece más atractivo? \*



Marca solo un óvalo por fila.

	No atractiva	Poco atractiva	Neutral	atractiva	Muy atractiva
1- Tradicional (dibujado a mano)	<input type="radio"/>				
2-Digital 2d	<input type="radio"/>				
3-Stop motion	<input type="radio"/>				
4-Digital 3d	<input type="radio"/>				

5. ¿Cuántas horas a la semana ves series animadas? \*

Marca solo un óvalo.

- Menos de 1 hora
- 1-3 horas
- 4-6 horas
- Más de 6 horas

6. ¿Qué tipo de series animadas prefieres ver? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Comedia
- Acción/Aventura
- Ciencia ficción/Fantasía
- Terror/Misterio
- Históricos

7. ¿Qué aspectos valoras más en una serie animada? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Historia/Trama
- Personajes
- Música y efectos sonoros
- Mensaje/Lección

8. ¿Qué tan interesante te parece la leyenda "El Descabezado de Riobamba"? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Interesante
- Neutral
- Poco interesante
- No la conozco

9. Te gustaría ver una serie animada basada en la leyenda "El Descabezado de Riobamba"? \*

*Marca solo un óvalo.*

- Sí
- No
- Tal vez

10. ¿Qué elementos te gustaría que se incluyan en la serie animada? \*

Marca solo un óvalo.

- Acción/Aventura
- Misterio
- Humor
- Elementos culturales/tradicionales
- Música tradicional

11. ¿Cómo prefieres enterarte sobre nuevas series animadas? \*

Marca solo un óvalo.

- Recomendaciones de amigos
- Anuncios en redes sociales
- Publicidad en televisión
- Blogs y sitios web de entretenimiento

12. ¿Cuál es la red social que usted ocupa mayormente? \*

Marca solo un óvalo por fila.

	Nunca	Raramente	Ocasionalmente	Frecuente	Muy Frecuente
<b>Facebook</b>	<input type="radio"/>				
<b>Instagram</b>	<input type="radio"/>				
<b>Twitter</b>	<input type="radio"/>				
<b>TikTok</b>	<input type="radio"/>				
<b>YouTube</b>	<input type="radio"/>				

## Anexo B entrevistas a expertos en animación y patrimonio inmaterial.

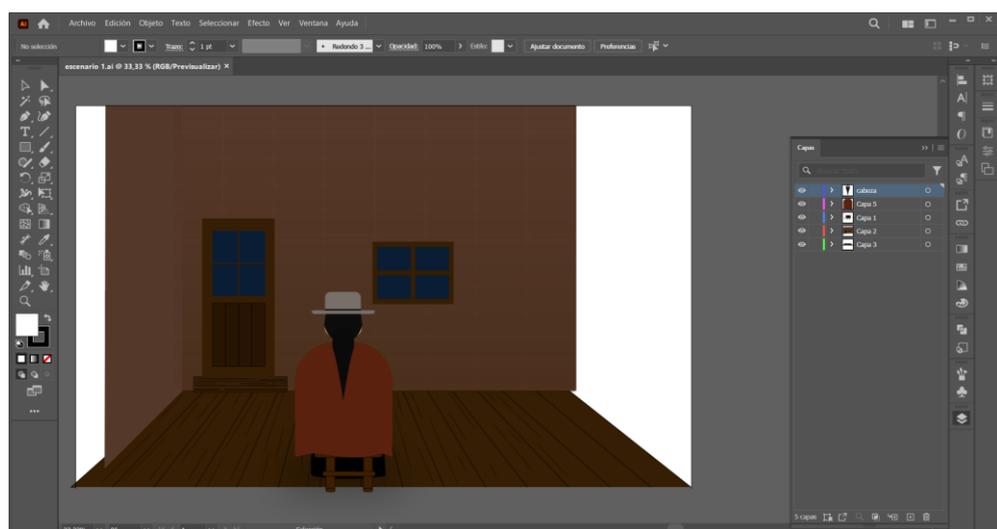
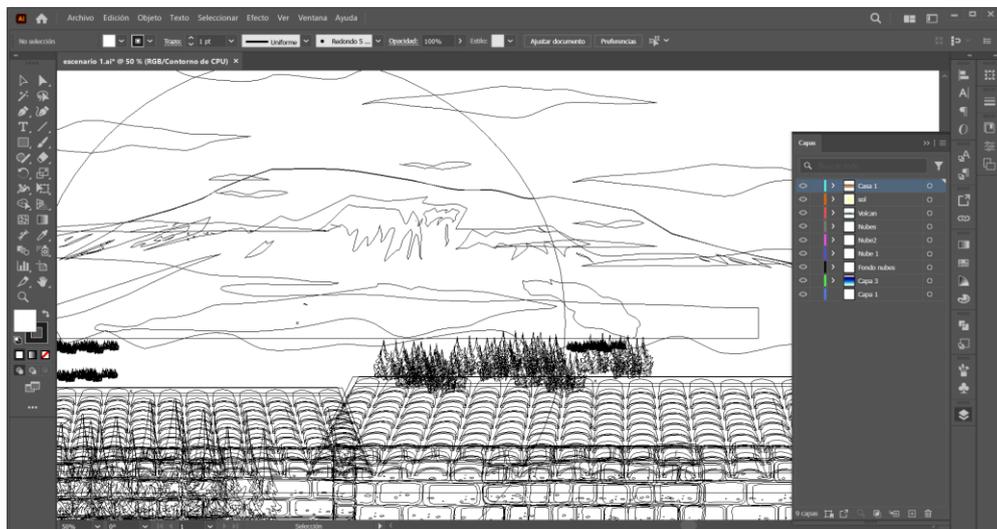
**Keila Cepeda**



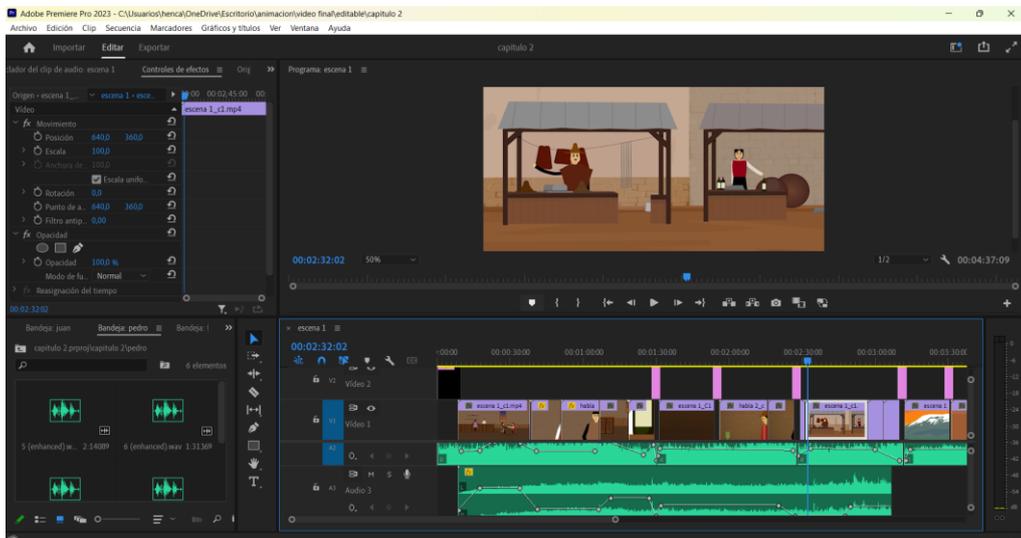
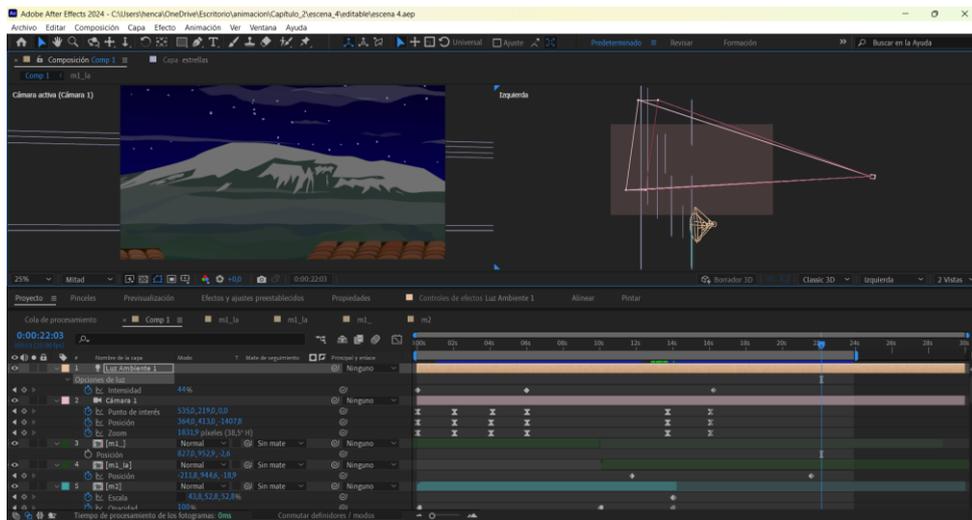
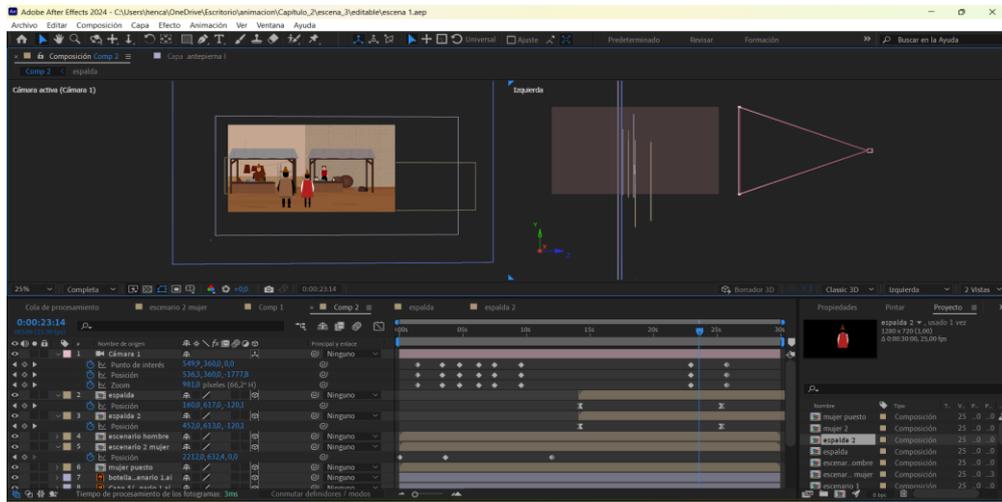
**Eduardo Yumisaca**



## Anexo C diseño de escenarios y personajes.



## Anexo D animación de escenarios y personajes.





## Anexo E storyboard del descabezado.

### Storyboard

## Descabezado de Riobamba

Capítulo:

Escena:
