



Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Pregrado



Diseño y producción de primer episodio para serie animada como
herramienta audiovisual para la enseñanza del idioma coreano

Memoria para optar al título de Diseñadora mención Visualidad y Medios

FRANCISCA PAZ CHONG GONZÁLEZ

PROFESOR GUÍA
SEBASTIÁN PAGUEGUY FENNER

SANTIAGO DE CHILE
2024



Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Escuela de Pregrado

Pupu aprende coreano

Diseño y producción de primer episodio para serie animada como herramienta audiovisual para la enseñanza del idioma coreano

Memoria para optar al título de Diseñadora mención Visualidad y Medios

FRANCISCA PAZ CHONG GONZÁLEZ

PROFESOR GUÍA
SEBASTIÁN PAGUEGUY FENNER

SANTIAGO DE CHILE
2024

Agradecimientos

A mi familia que me apoyó durante todo este proceso, a mi mamá querida por ser mi inspiración y enseñarme a no rendirme, a mis hermanas, sobre todo a mi melliza, Caro, que amo con todo mi corazón y siempre estuvo ahí para contenerme. Y a Emi por siempre enviarme videos divertidos de apoyo.

También a Polar, Ruku y Eclipse por su compañía.

A mis amistades viejas y nuevas por ser mi otra familia, por inspirarme y motivarme, en especial a mi amiga Vale que me acompañó durante este camino.

A Ji que me ayudó mucho sobre todo con su simpatía y creer en mi proyecto y a mis actores de voz y ayudante, 정말 감사합니다!

Y por último, gracias a Seba por su apoyo durante todo este proyecto.

Resumen

Diseño y producción de primer episodio para serie animada como apoyo para la enseñanza del idioma coreano creado en base a los beneficios de la animación en un contexto educativo frente a la ausencia de materiales similares en español que estén dirigidos a estudiantes en Chile. Se investiga cómo los medios de entretención influyen en el interés por aprender este idioma al ser los medios audiovisuales una buena alternativa para conseguir una mayor exposición e inmersión del país y cultura, además de ser del interés o del gusto de sus estudiantes. La investigación arroja cómo estos ayudan a complementar las habilidades lingüísticas al usar lenguaje fácil y cotidiano y contar con apoyo visual para reforzar el contenido. Se plantean los objetivos en función de facilitar el aprendizaje y sea atractivo para los estudiantes, con el apoyo de una profesora de coreano del Centro de Lenguas y Culturas del Mundo de la Universidad de Chile, la recopilación de datos a partir de material educativo para definir su estructura. Se documenta el proceso de producción, las decisiones tomadas en su conceptualización inspirada en ambos países y estrategias de storytelling para lograr una trama y personajes que reflejan la experiencia de los estudiantes,

junto con todas las etapas para su animación hasta el resultado final. Tras recibir la retroalimentación, se verifica que el uso de animación y caricaturas es una herramienta efectiva para la enseñanza del coreano, ya que facilita la comprensión de los contenidos y resulta atractivo para los estudiantes, quienes disfrutaron del formato y su capacidad para explicar los temas de manera clara y llamativa.

Palabras clave

Animación, aprendizaje de idiomas, producción de caricatura animada, storytelling.

Indice

Agradecimientos	3
Resumen	4
Palabras clave	4
Indice	5
Motivaciones	7
Introducción	8
I. ETAPA INVESTIGATIVA	
Planteamiento del problema de investigación	12
Objetivos de investigación	12
Objetivo general de investigación	12
Objetivos específicos de investigación	12
Marco Teórico	13
1. Globalización y aprendizaje de idiomas	13
1.1 Impacto de la globalización en la necesidad de aprender idiomas extranjeros	13
1.2 Ventajas y desafíos de la globalización en el contexto del aprendizaje de idiomas	14
2. Uso de las TIC en la educación de idiomas	15
2.1 Rol de las TIC en el acceso a materiales educativos de idiomas	15
2.2 Importancia y beneficios	17
2.3 Recursos digitales utilizados comúnmente	18
3. Hallyu y su influencia en el aprendizaje del coreano	20
3.2 Llegada y situación del Hallyu en Chile	21
4. Aprendizaje de idiomas para adultos	22
4.1 Teorías y enfoques relevantes sobre el aprendizaje de idiomas para adultos	22
4.2 Desafíos específicos para hispanohablantes en el aprendizaje del coreano	24
5. Animación como medio para el aprendizaje de idiomas	25
5.1 Animación como recurso de diseño en el contexto del aprendizaje	25
5.2 Ventajas y características de las caricaturas como medio para enseñar idiomas	26

6. Análisis de referentes de animaciones educativas para la enseñanza del coreano	29
6.1. PopPopping Korean Conversation	29
6.2. Korean is really different (진짜 한국어는 다르다)	30
6.3. Pororo, el pequeño pingüino (뽀롱 뽀롱 뽀로로)	30
II. ETAPA PROYECTUAL	
Objetivos del Proyecto	32
Objetivo general de proyecto	32
Objetivos específicos de proyecto	32
Proceso de colaboración	33
Público objetivo	34
Recopilación de antecedentes	34
Metodología de investigación	34
Resultados del análisis de necesidades y oportunidades	35
Entrevistas y trabajo colaborativo	39
Ideación y conceptualización	41
Referentes técnicos	41
Referentes estéticos	43
Prototipado y Desarrollo	46
Preproducción	46
Otros personajes	66
Producción	75
Post producción	104
Animación final	108
Costos de producción	113
Feedback recibido	114
Conclusiones	120
Referencias bibliográficas	122
Anexos	127

Motivaciones

Cuando quise empezar este proyecto y tuve la idea de enfocarlo en la enseñanza del idioma coreano, ya que sabía que no había mucho material para aprender en español, tuve dudas e inseguridad por tal vez no ser la persona indicada para llevarlo a cabo, puesto que no manejaba el idioma pese a tener ascendencia coreana, temiendo la ironía que podría causar y el tener que recurrir a otra persona ajena a mí. Pero recordé como por muchos años he tenido este interés por aprenderlo, de conocer sus costumbres y tradiciones, porque me gustaba hacer recetas, su moda, su estilo simple pero encantador de sus ilustraciones y diseño gráfico, entre otras muchas cosas más. Entonces me di cuenta que era algo que disfrutaba y motivaba a seguir, porque era divertido para mí, ya que se alineaba con mis gustos y eso, hacía que olvidara la frustración de no saber innatamente y al aprender haciendo estas cosas que me gustaban, eso se volvió en lo que quería transmitir a través de este proyecto, el poder disfrutar mientras se aprende a través de un formato que sea entretenido y una historia que pueda ser inspiradora. Que pueda ayudar a otros estudiantes a sentirse identificados con los obstáculos al querer adquirir un idioma y entender su cultura, así como

yo había vivido, y que puedan seguir perseverando al recordar lo divertido que es su aprendizaje y al contar con un apoyo que lo facilite.

Lo que se transformó en esta oportunidad para desarrollar este proyecto que combina mi formación en diseño gráfico y mi interés por crear material para el aprendizaje del idioma coreano de manera creativa con personajes tiernos y con personalidades.

Introducción

Fenómenos actuales como la globalización y la era digital han cambiado la forma de interactuar y relacionarse entre personas, factores como las distancias físicas entre un punto y otro se volvieron irrelevantes, lo que permitió a su vez la exposición instantánea de diversas culturas a través de los medios digitales y el acceso e intercambio masivo de información como nunca antes visto. El alcance y poder influenciador en estas grandes plataformas hacen posible que distintas tendencias y contingencias globales sean compartidas constantemente, con una variedad suficiente para abarcar todos los gustos e intereses.

Una de las consecuencias de esto es que la realidad en que se desenvuelve y se ve involucrada cada persona no esté limitada a solo lo que está a su alrededor, sino que a ser expuesto y ser partícipe de un mundo digital en donde se encuentran distintos tipos de contenidos de cualquier lado del mundo.

Es así como la oportunidad de conocer y experimentar distintas culturas y países ha ayudado a que la necesidad e interés por aprender sus idiomas crezca. Ya sea por factores externos o iniciativa propia, sus motivos pueden variar en laborales, educacionales o personales, como puede ser incluso por afición. Otra

característica es que al emprender este aprendizaje, se ven involucrados no solo en el dominio del idioma y sus habilidades lingüísticas correspondientes, sino que también en una inmersión cultural, ya que al conocer más sobre las tradiciones, aspectos sociales, historia, entre otras, es beneficioso para un entendimiento más completo y profundo del lenguaje.

Todo esto abarca una gran cantidad de contenidos de distintos tipos que requieren mucha práctica, lo que dificulta poder conseguir una enseñanza efectiva y que a la vez sea llevadera, accesible y llamativa para sus estudiantes. Factores como la motivación y constancia se vuelven importantes a lo largo del proceso por parte de los estudiantes, los cuales se ven rodeados por información y contenidos, audiovisuales en formatos cortos y llamativos, principalmente. Lo que a partir de estos hábitos de consumo de información y comunicación gracias a las nuevas tecnologías, también han cambiado la forma de aprendizaje de las nuevas generaciones.

Frente a esto se ve la necesidad de que estas herramientas y métodos para su enseñanza se adapten junto con ellas, y es donde se propone en este proyecto la creación y producción de un material audio-

visual que pueda cumplir con estas características. Se escoge en este caso la animación como medio idóneo para emplear junto al diseño, el desarrollo de una herramienta de apoyo para el aprendizaje de idiomas.

La animación como medio tiene una gran versatilidad dependiendo del grupo objetivo y contenido que se quiera comunicar. Es capaz de proyectar distintas formas de información, mensajes o ideas al mismo tiempo al poder usar movimiento, narración, visualidad y sonido, para cautivar la atención en sus espectadores de manera dinámica y llamativa. También requiere de un gran poder de decisión al momento de determinar el estilo o dirección artística, como el uso de medios digitales, tradicionales o mixed media, y entre los tipos de animación como stop motion, 2D, 3D, rotoscopia, motion graphics, etc., además de muchos más factores al ser multimedia, lo que va a depender de lo que se quiera comunicar o expresar.

La labor del diseño se encuentra presente a lo largo de todo este proceso y cumple un rol importante para su desarrollo al ser capaz de reunir las necesidades existentes tras investigar el caso para crear este material de apoyo digital de este proyecto. Esto gracias a su carácter multidisciplinario que le permite poder

adaptarse e involucrarse en distintas áreas de estudio, como en este caso la enseñanza de idiomas y la producción de un proyecto de animación.

Para este proyecto se opta por caricaturas animadas como herramienta pedagógica, por su eficacia para captar la atención y aumentar la motivación de los estudiantes gracias a sus elementos visuales y narrativos que vuelven más interesante los contenidos, además de ser más fáciles de comprender al tener un formato más sencillo. Al combinar contenido educativo de manera creativa en un formato orientado al entretenimiento se da la oportunidad de entregar una experiencia enriquecedora para los espectadores.

Se escoge la creación de una animación para el aprendizaje del idioma coreano debido a la popularidad alcanzada en los últimos años por su cultura a nivel mundial en la industria del entretenimiento, que aumentó el interés hacia su país y el aprendizaje de su idioma y cultura, incluyendo a nuestro país. Pese a esta demanda, se reconoce una escasez de material y recursos para su aprendizaje que estén en español, en comparación a aquellos en inglés u otros idiomas que se limitan principalmente a libros y métodos más bien tradicionales.

Se estructura el presente proyecto en 2 partes, la primera de carácter investigativa y de recopilación de datos, que explora y reúne información sobre las necesidades y problemáticas relacionadas a este caso, formando una base teórica centrada en la educación de idiomas, la animación y el diseño en torno a esto. Al igual que la revisión de materiales educativos y su metodología. De esta forma se podrá entender y definir las estrategias para un aprendizaje más efectivo y enfocado en las necesidades del grupo demográfico escogido.

La segunda parte comprende el proceso de producción y más bien proyectual, donde también se lleva a cabo un proceso de familiarización y estudio previo en relación a los métodos y herramientas para llevar a cabo el proceso de animación, así como la conceptualización y creación de la historia y los personajes en base a estrategias narrativas y de diseño.

I. ETAPA INVESTIGATIVA

Planteamiento del problema de investigación

¿De qué forma el diseño y la animación pueden contribuir a la enseñanza del idioma coreano?

Objetivos de investigación

Objetivo general de investigación

Indagar en el desarrollo de material educativo para la enseñanza del idioma coreano para estudiantes hispanos a partir de un trabajo conjunto de diseño y animación.

Objetivos específicos de investigación

- Indagar en los beneficios e importancia del uso de medios digitales para aprender idiomas.
- Investigar sobre la ola coreano y su llegada a Chile para entender su influencia en el interés por el país e idioma.
- Investigar sobre los beneficios pedagógicos del uso de la animación en un contexto educativo.
- Averiguar sobre los beneficios de la animación y caricaturas como medio para aprender idiomas.
- Examinar referentes de animación para la enseñanza del idioma coreano.

Marco Teórico

1. Globalización y aprendizaje de idiomas

1.1 Impacto de la globalización en la necesidad de aprender idiomas extranjeros

Para entender el impacto de la globalización en la necesidad de aprender idiomas extranjeros se debe considerar como el mundo está cada vez más interconectado, en donde las distancias geográficas no parecen existir, la barrera idiomática se vuelve uno de los limitantes para conseguir una comunicación total y, como consecuencia, en una necesidad por poder superarla. Al haber más exposición y accesibilidad que permiten más interacciones entre personas de diferentes culturas y contextos lingüísticos, la demanda por contar con habilidades multilingües ha aumentado. Ya sea esto en el ámbito personal como profesional, este interés puede surgir por distintas razones, partiendo por el contexto globalizado que ha transformado la forma en que las personas se relacionan, trabajan e interactúan en el día a día. El turismo, negocios internacionales y oportunidades educativas y las redes sociales son algunos de los escenarios en donde ocurre esta constante comunicación trans-

cultural y que el dominio de idiomas se convierte en un puente crucial para poder interactuar en aquellos espacios. Por lo que existen distintos motivos para aprender idiomas extranjeros que, dependiendo de cada caso, pueden deberse a oportunidades económicas, académicas o personales.

Pero así como la tecnología ha cambiado la forma de relacionarnos y comunicarnos a causa de la evolución de los medios a lo largo del tiempo, como es el caso con las redes sociales, también han cambiado la forma de ser los estudiantes, quienes, al pertenecer al siglo XXI se caracterizan por hacer uso de la tecnología para todo, incluyendo su aprendizaje y de informarse que lo hacen de manera autónoma a través de internet (Fatimah & Santiana, 2017). Lo que ha influido y cambiado tanto las formas de aprender y cómo enseñar por parte de los docentes (Blanco & Amigo, 2016), que ha llevado a tener que adaptarse y a utilizar la tecnología como apoyo para conseguir una enseñanza más inmersiva y efectiva de acuerdo a esta realidad y aproveche las ventajas que esta entrega.

1.2 Ventajas y desafíos de la globalización en el contexto del aprendizaje de idiomas

Sin duda para una enseñanza-aprendizaje de idiomas extranjeros en donde no existe la facilidad de rodearse y tener contacto directo con hablantes nativos para poner a prueba los conocimientos y poder practicar, que es lo recomendado para conseguir un aprendizaje más inmersivo y eficiente, es que las Tecnologías de Información y Comunicaciones (TIC) cobran mayor importancia para la adquisición de idiomas al poder brindar acceso a distintos materiales digitales (Barros & Barros, 2015). Esta es una gran alternativa, ya que así como la exposición a culturas e idiomas de distintos países acrecienta y es más fácil gracias a la globalización, también lo son los distintos medios y contenidos provenientes de esos países que, como resultado, se pueden aprovechar con el fin de adentrarse en la burbuja cultural del idioma objetivo y así, acercar a los estudiantes a pesar de las diferencias geográficas y hacer posible el acceso a distintos tipos de recursos y contenidos útiles como videos, aplicaciones, libros, música, películas, etc.

Aunque a pesar de contar con mayor conexión a nivel global que puede facilitar la educación y de los avances tecnológicos como herramienta y apoyo para los profesores, estos no habían sido aprovechados al máximo por la educación (Barros & Barros, 2015). Que se vio forzada recientemente a adaptarse y hacer uso de las tecnologías durante la pandemia a nivel global durante los años 2020 y 2021, cuando los encuentros físicos y desplazamientos se vieron restringidos y limitados. Que puede ser comparado con la problemática de no poder exponerse al idioma extranjero objetivo de forma presencial y de depender de los medios digitales. Y fue durante este acontecimiento que muchas actividades de la vida cotidiana se vieron adaptadas, siendo una de estas la educación, que fue llevada a formato online casi por completo y que masifica aún más esta opción como viable frente al problema de la no presencialidad. Este caso sirve como referente para la enseñanza y aprendizaje de idiomas extranjeros que podrían de igual forma potenciarse a través del uso de estos medios digitales y llaman la atención a la necesidad por desarrollar aún más estos contenidos en este formato, ya que así como fueron masivamente usados durante este tiempo, también se pudo evidenciar los distintos

desafíos y problemáticas que estos contaban, que eran diferentes a los que se enfrentaban en las salas de clases, como conseguir que sean didácticos e interesantes para los estudiantes en un contexto de difícil concentración.

De todas formas, pese a la gran disponibilidad de recursos y materiales gracias a la globalización, esto no siempre es así, como ocurre con el coreano para estudiantes hispanohablantes, al ser menor y carece de un enfoque didáctico adecuado, lo que dificulta su aprendizaje debido a que el idioma es distante con el español y tiene poco uso comercial (Traslaviña, 2018), contrario al inglés del cual abundan sus recursos disponibles debido a su predominancia por sobre los demás. Mientras que el coreano fue el séptimo idioma más estudiado a nivel mundial, de acuerdo al informe de idiomas de Duolingo en el 2021, una de las aplicaciones más famosas para aprender idiomas (Blanco, 2021). Se reconoce entonces un vacío en aquellos con menor demanda e interés al ser menos populares y, por lo tanto, la necesidad por la creación de más contenido educativo para aquellos estudiantes que les hace falta.

2. Uso de las TIC en la educación de idiomas

2.1 Rol de las TIC en el acceso a materiales educativos de idiomas

Las TIC han cambiado la forma en que compartimos información en el mundo actual y, en consecuencia, también en el campo de la educación al facilitar el acceso a materiales educativos y en su proceso en general, por lo que es necesario primero comprender a qué se refiere con las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Estas corresponden al conjunto de herramientas y recursos tecnológicos que nos permiten adquirir, procesar, almacenar y comunicar información de manera digital, el uso de computadoras y software y el acceso a internet como lo son las aplicaciones y plataformas digitales. Otra característica a mencionar es cómo al ser usadas y sustentadas de manera pedagógica pueden pasar a ser Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) al aprovechar las ventajas y posibilidades que pueden ofrecer en el ámbito educativo (Vila & Martínez, 2013). Una vez definidas, se entiende como su rol está presente en el panorama educativo, sobre todo en la era digital

en donde son necesarias para poder elaborar una estrategia que esté al alcance de las competencias de hoy en día.

Estas tecnologías facilitan a los estudiantes materiales educativos de idiomas de manera flexible y al alcance, como el posibilitar el contacto directo con hablantes nativos y así mejorar sus habilidades lingüísticas (Fatimah & Santiana, 2017). Pero otra forma en que pueden potenciar la enseñanza estas tecnologías es el acceso a distintos medios de entretenimiento que al estar configuradas en el idioma objetivo ayudan a familiarizar y acostumbrarse a este, sirviendo de apoyo alternativo en la adquisición lingüística a lo más convencional como son los libros y clases, lo que puede incrementar la motivación en los estudiantes al contar con el factor de coincidir con los gustos y preferencias de entretenimiento de estos, al ser más llamativo y llevadero de practicar constantemente día a día. A partir de esto es posible considerar su adaptabilidad y amplia disponibilidad beneficiosas para los estudiantes, ya que pueden complementar sus estudios según lo que más les acomode.

Pese a la gran cantidad de contenido que se se vuelven disponibles gracias a las TIC, y que las nuevas generaciones están acostumbradas a manejar y hacer uso de ella, esto no significa que puedan prescindir de un guía para poder conseguir una educación eficiente, ya que estas por sí solas carecen de orientación suficiente, por lo que el rol del docente no deja de ser necesario, sobre todo al considerar cómo en este contexto el aprendizaje se ha vuelto más caótico y diverso, siendo entonces importante el acompañamiento de un profesor para facilitar este proceso (Vila & Martínez, 2013).

Pero así como se mencionó anteriormente respecto al poco uso que se da a las herramientas tecnológicas para apoyar la labor del docente, también existe una distancia o rechazo en cuanto al uso de las TIC y el internet por su tendencia a ser percibidos como inseguros o dedicados al ocio. Se priva a los estudiantes y al docente de tal apoyo para su enseñanza, al igual que adoptarlas para demostrar un buen uso que estas herramientas tienen potencial por parte de los guías educacionales (Vila & Martínez, 2013).

2.2 Importancia y beneficios

Al contar con distintos medios y formatos para la enseñanza y aprendizaje de idiomas, se abren las oportunidades de innovar en sus estrategias más allá de las formas más tradicionales para una adquisición lingüística completa. Además, como Nunan (1999) reconoce, el contacto y exposición a material auténtico motiva y ayuda a los estudiantes al conectar lo estudiado con el mundo real, encontrándose entre estos potenciales fuentes de aprendizaje los medios audiovisuales como los programas de TV, vídeos o caricaturas (Abuzahra et al., 2016).

Estos medios audiovisuales que se pueden dar a través de las TIC, corresponden según Barros y Barros a “aquellos medios de comunicación social que tienen que ver directamente con la imagen como la fotografía y el audio” y a “medios didácticos que con imágenes y grabaciones sirven para comunicar mensajes específicos” (2015, p. 27). Al aplicarlos a fines educativos, convierten el proceso de aprendizaje, que puede ser tedioso y monótono, a uno más interesante y llamativo al ofrecer una variedad de estímulos y referentes tanto visuales como auditivos.

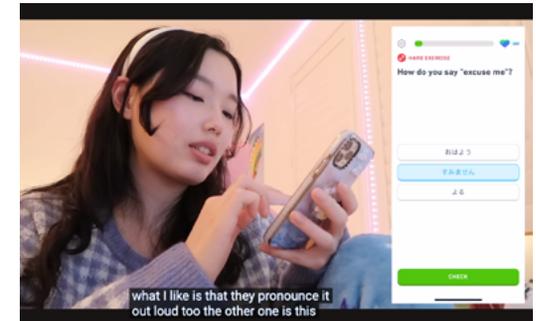
Es así como la relevancia de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el proceso de aprendizaje de idiomas radica en su capacidad para potenciar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Ofrecen un entorno de aprendizaje interactivo y cautivador, al estimular el interés y la participación activa de sus participantes al no ser el contenido por sí solo. Esto permite también un aprendizaje más accesible al superar barreras y restricciones como el tiempo, distancias, disponibilidad, edad de los estudiantes, costos, etc., ampliando las oportunidades a los estudiantes de aprender de acuerdo a su comodidad y ritmo (Barros & Barros, 2015).

2.3 Recursos digitales utilizados comúnmente

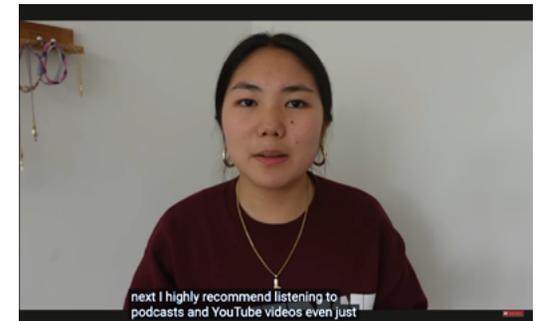
A través de plataformas en línea, aplicaciones móviles y otros recursos digitales, los estudiantes pueden encontrar una amplia gama de contenidos que les brindan oportunidades de práctica, ejercicios interactivos, ejemplos auténticos y material audiovisual relacionado con el idioma que están estudiando.

En redes sociales, es posible encontrar personas que comparten sus experiencias de aprendizaje y sus estrategias y materiales de estudio, ya sean completamente informativos, también hacen uso del humor y de tendencias para poder hacerlos más llamativos, aprovechando el hecho de que es lo que más se consume en estas plataformas. Esto ayuda a encontrar un estilo que sea acorde a cada estudiante y a poder seguir consejos en base a experiencias reales. De todas formas cabe mencionar que al ser este tipo de contenido creado en su mayoría por otros estudiantes no contará con los fundamentos pedagógicos y educativos iguales a una guía profesional.

Entre las recomendaciones que estas personas mencionan se encuentran distintos recursos digitales o



Captura de pantalla. ([oh no nina], 2023).



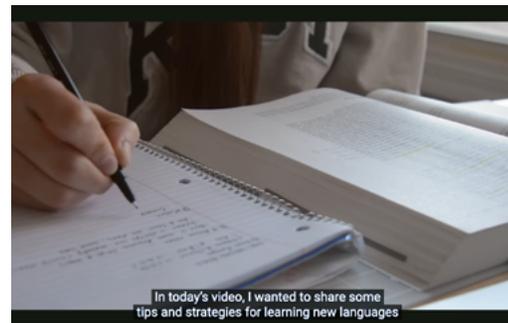
Captura de pantalla. (Annie Long, 2023).

estrategías, como aplicaciones móviles, plataformas en línea, y distintas formas de aprovechar recursos multimedia, como escuchar música o ver películas en el idioma objetivo, y tratar de traducirlas o analizarlas. Estos perfiles ayudan a guiar a quienes no saben por dónde comenzar, qué áreas son las más importantes y también a sentirse acompañados al poder identificarse con las mismas dificultades y saber cómo afrontarlas. Algunos de estos perfiles se pueden encontrar fácilmente en Youtube, Instagram, TikTok, etc., se pueden usar palabras claves como “Aprender idiomas”, “Estudio de idiomas”, “Language Learning”, “Studygram”, “Studytok” y similares junto con el nombre del idioma de interés en buscadores y hashtags, que es como se etiqueta este tipo de contenido. También se pueden encontrar comunidades formadas en torno a estos contenidos en donde los usuarios comparten e interactúan.

Las aplicaciones móviles también son una de las alternativas más usadas por su conveniencia y tener una estructura a seguir, siendo algunas gratuitas y otras de pago. Duolingo es una de las más populares, alcanzando más de 16.2 millones de descargas en enero de 2024 (Statista, 2024), seguida por otras dirigidas tanto a adultos y niños.



Captura de pantalla. ([Elyse Speaks], 2024).



Captura de pantalla. (Bella, 2022).

3. Hallyu y su influencia en el aprendizaje del coreano

3.1 Difusión de la cultura coreana y el interés por el aprendizaje del idioma coreano

El hallyu u ola coreana se refiere al fenómeno cultural proviene de Corea del Sur, que ganó atención a nivel global gracias a la popularidad de los dramas coreanos (K-dramas) y la música pop coreana (K-pop), que generaron gran difusión y atención hacia su país y cultura gracias a sus fanáticos quienes ayudaron a popularizarlo. Este término fue acuñado por la prensa china durante la década de 1990, cuando inició su fama en la región, y sus medios de entretenimiento sus principales exportaciones (Kim, 2015; Kwon, 2020). Para distinguir sus etapas, Kim (2015) las caracteriza a lo largo del tiempo según lo que fue predominante en cada una de estas, la primera fue el hallyu 1.0 con el auge de los K-drama; seguido por el 2.0 con el K-pop, que fue el más fuerte y que logró llegar a todo el mundo más allá de Asia Oriental gracias a las redes sociales. Después lo sigue el hallyu 3.0 con el K-culture (cultura coreana), hasta llegar al cuarto con K-style o estilo. Por lo tanto, sus seguido-

res y fanáticos pasaron de consumir productos de su cultura popular, siendo esto más superficial, a interesarse también en su estilo de vida como tradiciones, costumbres, gastronomía y su idioma.

Como resultado de este creciente interés por el coreano se volvió posible encontrar para su aprendizaje una variedad de medios y recursos como academias, cursos en línea, aplicaciones, canales de YouTube, etc., dedicados a este. Los medios digitales son los más usados, al no ser fácil ni cercano para la gran mayoría de sus estudiantes la exposición directa a su cultura y país, y porque su estudio no alcanza a ser tan masivo como es en el caso del idioma inglés.

Esto demuestra cómo el éxito y la popularidad por parte de productos e industria del entretenimiento actúan como puerta de entrada para motivar y llamar la atención para aprender y estudiar sobre su cultura e idioma de forma masiva. Así, las razones personales o motivos intrínsecos pueden ser los más comunes en el caso de los hispanohablantes, y no por necesidad sino por ejemplo, debido a la naturaleza en que este fue popularizado. Ello respalda la idea de optar por medios y herramientas de carácter audio-

visual y de entretenimiento para su enseñanza, pues ya están familiarizados o han tenido su primer acercamiento al idioma y cultura a través de ellos (Traslaviña, 2018).

3.2 Llegada y situación del Hallyu en Chile

En el caso de cómo la ola coreana llegó a Chile, en nuestro país primero hubo una inmigración ocurrida a finales de 1970, tras lo cual se establecieron y formaron una comunidad en el barrio Patronato en la Región Metropolitana, que se mantiene al día de hoy, y se pueden encontrar en sus calles tiendas de ropa, de productos coreanos y restaurantes (Borges, 2015). El ingreso de su cultura popular a América Latina se inició a principios de la década de los noventa a través de programas de televisión, animaciones y dramas, aunque sin alcanzar mayor relevancia en comparación a la popularidad y alza de sus exportaciones ocurrida más tarde en la década del 2010 gracias a la ola coreana llevada por los grupos de K-pop en ese momento (Min, 2020).

En cuanto a su presencia en los medios de comunicación, fueron transmitidos algunos dramas coreanos, aunque doblados al español, como *Stairway to Heaven* o *Escalera al Cielo* en el canal TVN en 2006 y *Boys Over Flowers* como *Casi el paraíso* en Mega en 2012, que alcanzaron una alta popularidad (Borges, 2015). Con el paso del tiempo, el fanatismo por su cultura popular se ha mantenido y aumentado, Chile ha recibido múltiples grupos o artistas coreanos y ha sido anfitrión de una de las giras de K-pop globales más importantes, conocido como *Music Bank World Tours* en los años 2012 y 2018 (Min, 2020), y una última versión en 2022. Así, la huella del Hallyu sigue estando presente con seguidores activos que participan de encuentros sociales y eventos presenciales y digitales, en que se reúnen y celebran aspectos de esta cultura, en su mayoría en torno a alguna celebridad.

Respecto a la enseñanza en Chile del idioma coreano se pueden encontrar en su mayoría de modalidad online o virtual, por las razones que ya se mencionaron anteriormente como la comodidad para reunirse y ser de menor costo. Sin embargo es posible encontrar algunos con modos presenciales como por ejemplo, el Instituto del Rey Sejong que pertenece al Minis-

terio de Cultura, Deportes y Turismo de la República de Corea, con 213 institutos alrededor del mundo y 17 en Latinoamérica, con una sede en la Universidad Central de Chile (Universidad Central de Chile, s.f.). Corresponde al más oficial al ser producto del gobierno coreano con el fin de facilitar la entrega de conocimientos e intercambio cultural para los extranjeros y coreanos no nativos, y es prueba también de la relación entre ambos países, que además cumplen 60 años de relaciones diplomáticas en 2024.

Otros institutos o cursos que enseñan el idioma que se pueden encontrar en Santiago son el Centro de Lenguas y Culturas del Mundo de la Facultad de Filosofía y Humanidades de la Universidad de Chile; y la Escuela Red Alameda. Otras organizaciones que se encontraron que ofrecen cursos, pero en línea, son Hangeul Academy y Learn Academy. También existen profesores particulares, que en su mayoría se encuentran igualmente en la capital, aunque la modalidad de clases online suele ser la tendencia. Cabe mencionarlo porque representan la opción más viable para las demás regiones del país.

4. Aprendizaje de idiomas para adultos

4.1 Teorías y enfoques relevantes sobre el aprendizaje de idiomas para adultos

Al hablar de aprendizaje de idiomas se tiende a referir por lo general a la etapa escolar y en su mayoría del idioma inglés, siendo este parte del plan escolar. Está compuesto por clases regulares y un profesor que las imparte, con evaluaciones y retroalimentación constante. Además, es realizado en una sala de clases que da lugar a la socialización y ejercitación de las habilidades con otros pares, siendo beneficioso para el proceso de aprendizaje, ya que promueve la práctica y el entrenamiento en un contexto social. Sin embargo, en el caso de la edad adulta ya no existe esta misma obligación por seguir aprendiendo un idioma, sino que es motivada por la misma persona dependiendo de la razones que tenga, que puede variar desde objetivos con fines personales como laborales. De todas formas, al ser adultos, se puede esperar que cuenten con mayor madurez y nivel de entendimiento al momento de enfrentarse a información nueva, en comparación a un niño en etapa escolar, aunque esto

no significa que se diferencien tanto al momento de aprender. Por lo tanto, son considerados dentro de los antecedentes de esta investigación tanto aquellas investigaciones con objeto de estudio a niños y adultos, ya que se toma en cuenta cómo las herramientas y métodos de enseñanza son aplicados para la educación de idiomas y las dificultades que se son abordadas, independiente de la edad.

Una de las teorías que ayudan en el aprendizaje es el constructivismo, que se refiere a que los estudiantes construyen conocimiento al conectar sus experiencias previas con el nuevo contenido al tener interacciones sociales y exponerse a contenido relacionado al idioma (Abuzahra et al., 2016; Egounleti et al., 2018; Herrera & Quintero, 2022). Esto, ya que ayuda a generar conclusiones y darle uso a lo estudiado, lo que facilita tener un mejor entendimiento. Por ello, es necesario que el estudiante tenga un rol activo y ejercite a medida que aprende, ya que el objetivo del aprendizaje del lenguaje es finalmente poder ser capaz de usarlo. Y así como al aprender no solo basta con recibir información pasivamente sino que ponerlo en práctica, su enseñanza no es solo entregar mate-

rial de estudio por parte del docente, sino que lograr cautivar a los estudiantes en el aprendizaje (Fatimah & Santiana, 2017).

Otro factor importante tras tener a disposición una mayor cantidad de herramientas para la enseñanza, es que estas sean interesantes y llamativas, lo que es importante para la motivación de los estudiantes, ya que ayuda a que presten atención y a su concentración. Esto debe tomarse en cuenta en las metodologías de enseñanza, ya que para los estudiantes de lenguas extranjeras es difícil tener una buena actitud y, por lo tanto, tener un resultado exitoso, si al estudiar ocupan materiales escritos que les parecen aburridos y predecibles, como evidencia Hyung (2018) en su estudio, que demuestra que los estudiantes tienen una mayor motivación y actitud positiva respecto al idioma que están aprendiendo tras agregar otros tipos de medios en su aprendizaje, como una película y animación, ya que se vuelve en una experiencia más dinámica para ellos.

Es entonces, la motivación uno de los factores más importantes y determinantes para la adquisición

lingüística (Fatimah & Santiana, 2017), y no debe ser dejado de lado, y menos aún al saber además, que este es un proceso de aprendizaje que se ve afectado por distintos factores emocionales (Egounleti et al., 2018). En relación a esto, Bugreeva (2021) agrega que el principio de aprendizaje emocional y atractivo está entre los principios didácticos clave, al igual que los de visualización, dinamismo, síntesis, adaptabilidad, etc. Y es el entretenimiento el que los reúne en su mayoría, por lo que usar los medios de entretenimiento no debe ser descartado sólo por tratarse de aprendizaje en adultos, si estos pueden beneficiar el proceso y éxito de los estudiantes, no hay razón para limitarlo a ciertos grupos etarios.

Diseñar e implementar tecnología en el proceso educativo puede favorecer a la motivación de los estudiantes y ofrecer materiales más eficientes para el aprendizaje. Como en el caso de la investigación por Wahyuni y Pratiwi (2021), en que los estudiantes mejoraron más rápidamente sus habilidades para hablar gracias al uso de videos animados que influyeron de manera positiva en su actitud y motivación hacia el aprendizaje.

4.2 Desafíos específicos para hispanohablantes en el aprendizaje del coreano

La brecha existente entre el español y coreano es amplia tanto lingüísticamente como geográficamente, por lo que se presentan algunas dificultades a causa de esta falta de cercanía para aquellos estudiantes en nuestro país que se proponen lograr dominar este lenguaje.

Para empezar el aprendizaje del coreano, que no solo está compuesto por el idioma en sí, sino que también incluye los aspectos culturales para entender distintas connotaciones que se ven reflejados en el lenguaje, por lo que se deben abarcar varios contenidos en su aprendizaje. Se comienza con familiarizarse con un alfabeto totalmente distinto, llamado hangul o 한글 en coreano, y se sigue con la pronunciación fonética, orden gramatical, vocabulario, entre muchas más que se diferencian del español. Pese a ser idiomas lejanos y tener un funcionamiento distinto, según Traslaviña (2018) no resulta ser un mayor problema para los hispanohablantes en comparación a con otros idiomas, ya que las dificultades siguen siendo relacionados a la conducta misma de los estudiantes, como el interés,

motivación, práctica, etc. La escasez de material para aprender en español y su carácter poco didáctico, en cambio, representan mayores desafíos que sus diferencias lingüísticas, sobre todo para el aprendizaje autónomo.

Se reconoce entonces esta necesidad por una mayor cantidad de material y recursos pedagógicos para los estudiantes hispanohablantes que quieren aprender coreano y que puedan aprovechar los medios audiovisuales.

5. Animación como medio para el aprendizaje de idiomas

5.1 Animación como recurso de diseño en el contexto del aprendizaje

Ya visto como las formas de enseñanza podrían verse beneficiadas por el uso de recursos y medios digitales y que, además, sean interesantes para los estudiantes, aparece la animación como medio para responder a esta problemática, ya que al ser un medio audiovisual brinda elementos visuales, sonoros y de movimiento que cumple con ser llamativo y cautivante para informar o entretener de forma efectiva. Esta mezcla de educación y entretenimiento es también llamada “edutainment”, como pueden ser las animaciones con fines educativos un ejemplo de esto (Bugreeva, 2021). Además, al ser audiovisuales permiten asimilar una mayor cantidad de información en comparación a solo a través de texto o imágenes estáticas por sí solas, ya que hace uso de la vista y el oído al mismo tiempo (Barros & Barros, 2015).

Entre los antecedentes sobre la disciplina de la educación audiovisual esta comenzó a inicios del siglo XX,

gracias al desarrollo tecnológico como apoyo para los estudiantes. También fue aplicada en la II Guerra Mundial para el entrenamiento masivo y eficiente de personas, lo que demuestra cómo ha sido aplicado históricamente y con eficacia para la enseñanza (Barros & Barros, 2015).

La evolución de la animación a lo largo del tiempo pasó de ser considerado solo de entretenimiento sin mayor trasfondo a ser usado como medio de difusión de cultura y educación, y convertirse en una buena herramienta para la comunicación efectiva, sobre todo para visualizar aquello que es más difícil de conceptualizar o imaginar al tratar conceptos más complejos o abstractos gracias a las representaciones artísticas (Martín, 2021).

Tras considerar esto se puede dar paso a cómo el diseño cumple un rol importante en esta disciplina, ya que como cualquier otro proyecto de diseño, está dirigido a un grupo objetivo con características y necesidades específicas frente a una necesidad y problemática que la concierne, en este caso, la creación de un material animado educativo para estudiantes hispanohablantes con escasez de material de estudio.

El diseño de esta animación va más allá de ser creativo, sino que debe potenciar la calidad del contenido para poder ser usado como apoyo para enseñar y aprender (Lucas & Ruslan, 2016). Está compuesta por elementos como texto, imágenes, colores, sonido, música, personajes, etc., que deben estar decididos y fundamentados por algún concepto y motivo, que dependerá de los objetivos planteados. En el caso de una serie animada esta estaría diseñada para que tenga concordancia con la historia y mensajes que se quieran transmitir, que así como se identificó anteriormente, como parte de los desafíos a la hora de cautivar la atención de los estudiantes, y mantener su motivación para continuar estudiando, se debe apelar al gusto de los estudiantes (Barros & Barros, 2015).

5.2 Ventajas y características de las caricaturas como medio para enseñar idiomas

Las caricaturas o dibujos animados son una herramienta que pueden ser usadas para la enseñanza de idiomas al poder englobar varios de los requerimientos y desafíos que implica aprender un idioma en un

contexto de globalización y era digital cómo ya fueron expuestos. Dentro de las ventajas de las caricaturas como tipo de animación y medio audiovisual es que se pueden aplicar estrategias de storytelling narrativos y emocionales para darle mayor dimensión a los personajes e historia, para así lograr una mayor conexión con el espectador, o en este caso los estudiantes. Otros de sus beneficios para su uso como material para aprender idiomas es que estos tienden a ser simples, ya sea por su estilo artístico como en su contenido y diálogos, por lo que resultan amigables para todos los tipos de niveles de aprendizaje. De esta forma se resta el factor intimidante y abrumador que está presente a la hora de aprender algo nuevo. Su duración igualmente suele ser más corta, por lo que son concisos y fáciles de digerir, lo que evita el cansancio en los estudiantes y agotar su motivación.

Otra ventaja para la enseñanza de idiomas es el poder representar distintos tipos de escenarios y situaciones al usar recursos visuales y auditivos que facilitan esta labor al entregar gran cantidad de contexto y elementos que refuerzan y guían el aprendizaje. De esta forma se puede entregar valiosos referentes de conversaciones cotidianas y buena pronunciación

a través de los diálogos, aunque para esto haría falta un actor de voz para lograr esto. También de esta forma se soluciona el problema de lejanía a este país desde el nuestro al no necesitar grabaciones reales que serían más difíciles y costosas de conseguir.

Gracias a este formato se facilita la visualización de aquello que se quiere demostrar sin que la persona deba imaginárselo gracias a elementos como los personajes, recursos gráficos y escenarios, etc., y fomenta la interpretación y deducción de mensajes a partir de las expresiones y comportamientos a través de la actuación de los personajes (Abuzahra et al., 2016). De esta forma es posible que perciban distintos elementos que finalmente los ayudan a aprender más rápido, ya que potencian sus habilidades para hablar, escuchar y comprender el idioma. Como este estudio por Paron (2022) en donde se integró el uso de caricaturas en el aprendizaje de un segundo idioma en niños, quienes en consecuencia, reflejaron cambios en su comportamiento tales como realizar muchas preguntas, desarrollo de sus habilidades lingüísticas, mejora en su pronunciación, imitación de conversaciones y mayor conocimiento del idioma.

En cuanto a su visualidad, además de ser llamativo y captar la atención de los estudiantes, este también permite incorporar rasgos culturales en sus diseños y dirección artística, ya sea en la ambientación y personajes, como puede ser a través de colores y símbolos representativos, lo que ayuda a crear una mayor conexión con la cultura en torno al idioma y país, y facilita la accesibilidad a estos contenidos en especial para aquellos que no tienen la oportunidad de experimentarlo en persona.

Sobre cómo el conocimiento se forma a través del consumo de caricaturas, este ocurre al relacionar las experiencias y contenidos representadas, que en su mayoría son de la vida diaria o cotidianas, con las experiencias propias de los estudiantes. Que, a pesar de introducir en este caso escenarios o contenidos nuevos para ellos de cuáles puedan no estar familiarizados, estos siguen siendo de una manera más fácil de entender al contar con apoyos visuales, contextuales y narrativas que ayudan a que sean interpretados correctamente. Aunque, siguiendo el punto de vista constructivista como la teoría de enseñanza efectiva considerada anteriormente, se recalca la importancia de incentivar la discusión o actividades en donde se

pueda socializar y poner en práctica lo presentado, incentivar el aprendizaje activo, en donde la labor y guía del docente se mantiene como importante y a no ser omitida (Abuzahra et al., 2016; Egounleti et al., 2018).



Captura de pantalla. (King Sejong Institute Foundation, 2014).

6. Análisis de referentes de animaciones educativas para la enseñanza del coreano

En esta sección se revisaron algunos vídeos animados existentes para aprender coreano para así, contar con antecedentes de cómo ha sido aplicada y analizar sus características, además de tener como referencia cómo abordan este mismo objetivo o se acercan a este.

Ya que no se cuenta con algún programa o transmisión en la televisión de nuestro país que coincida con este tipo de contenido, YouTube es la plataforma en donde se buscó referentes, que cuenta con una gran variedad y es de fácil acceso para las personas. Pese a esto, como era esperado, no se encontraron vídeos de enseñanza que usen la animación y estén en español, siendo en su mayoría en inglés que de igual forma fueron considerados.

6.1. PopPopping Korean Conversation

PopPopping Korean Conversation, del canal de “King Sejong Institute Foundation” o la Fundación del Instituto del Rey Sejong. Cuenta con una variedad de vídeos que comparten sobre la cultura e idioma del país. Este en específico es producido por Hansol Education Co. que es una importante compañía de hangul (alfabeto coreano) y corresponde a alrededor de 40 episodios con duración de 2 minutos aproximadamente, con conversaciones cotidianas sobre distintas situaciones o temas. Tiene varios personajes con diseños variados, donde se puede notar que están caracterizados con rasgos más bien exagerados aquellos que no son coreanos. Trata de hacer el aprendizaje rápido y divertido, con la particularidad de que se repite el episodio con subtítulos en la primera repetición y después solo en coreano. También existe una aplicación con el mismo nombre en donde se pueden hacer ejercicios.



Captura de pantalla. (King Sejong Institute Foundation, 2021).

6.2. Korean is really different (진짜 한국어는 다르다)

Estos vídeos, al igual que el anterior, también se encuentran en el canal de “King Sejong Institute Foundation”. Estos están enfocados en expresiones idiomáticas, usando varias ilustraciones animadas para visualizar y explicar los dichos. Tiene incluidos subtítulos en coreano e inglés en algunos, pero aún así se pueden activar a través de la plataforma cuando no los tiene. Tiene 7 vídeos de 1 minuto aproximadamente con varios ejemplos en cada uno. Las animaciones son más simples, pero incluyen una música de fondo que acompaña el vídeo y no cuentan con voces o narraciones, por lo que depende más en lo visual.



Captura de pantalla. ([뽀로로(Pororo)], 2016).

6.3. Pororo, el pequeño pingüino (뽀롱 뽀롱 뽀로로)

Pororo es una serie animada coreana tridimensional (cgi) dirigida a niños y está protagonizada por un pingüino que tiene muchos amigos. Existe una serie con varias temporadas en donde cada capítulo tiene un argumento que se resuelve en este mismo y también trata de dejar alguna enseñanza o moraleja. Estos, además, tienen una versión con doblaje en coreano e inglés, que al ser infantil y hace uso de un nivel más básico del lenguaje puede resultar más fácil de entender o deducir a pesar de no contar con una versión en español, por lo que podrían ser usados por estudiantes para aprender. También cuenta con varios vídeos disponibles en YouTube con canciones y lecciones en donde enseñan palabras de vocabulario y el abecedario.

II. ETAPA PROYECTUAL

Objetivos del Proyecto

Objetivo general de proyecto

Diseñar el primer episodio de serie animada para la enseñanza del idioma coreano para estudiantes hispanohablantes que facilite y motive su aprendizaje a través de un contenido educativo efectivo y una narrativa audiovisual atractiva con una historia y personajes que empaticen con las experiencias de los estudiantes.

Objetivos específicos de proyecto

- Generar una cooperación y vinculación con una docente del idioma coreano del Centro de Lenguas y Culturas del Mundo de la Universidad de Chile.
- Revisar materiales educativos, incluidos libros y contenidos de la prueba de certificación del idioma, para guiar la estructura y el desarrollo de los contenidos del video animado.
- Diseñar personajes, escenarios y recursos gráficos con una identidad visual llamativa y atractiva que incorpore elementos de la cultura coreana y chilena.
- Plantear ideas para la historia y personajes en torno a las lecciones en base a estrategias narrativas y creativas.
- Desarrollar una historia y trama para el primer episodio que contemple una lección sobre el idioma coreano e introduzca la historia y los personajes.
- Producir una pieza de animación no superior a los 5 minutos, que siga el flujo de trabajo propia de una animación.
- Evaluar el logro de los objetivos en base a la opinión de profesionales y estudiantes a través de encuestas y datos recopilados.

Proceso de colaboración

Ya que este proyecto buscó tener un aporte real para las clases del idioma coreano, fue necesario ponerse en contacto con alguna escuela o profesor de este idioma con el cual poder trabajar. Esto para que actúe como cliente y también brindar la asesoría necesaria para el desarrollo de este material.

Tras la revisión de cursos de idioma coreano existentes se encontró entre estos el Centro de Lenguas y Culturas del Mundo, perteneciente a la Universidad de Chile. El cual fue considerado como primera opción al formar parte de la misma universidad.

Se envió un correo con la propuesta correspondiente al director del Centro de Lenguas y Culturas del Mundo, Bernardo Subercaseaux. Quien respondió de manera positiva para hablar sobre el proyecto junto a una invitación a una reunión de profesores en la facultad de Filosofía y Humanidades en el campus Juan Gomez Milla. En este evento se pudo conversar con el director con más detalle y también entrar en contacto con la profesora de coreano, Jihyun Kim. Con ella se pudo discutir sobre las ideas del trabajo y si le intere-

saba colaborar, a lo cual respondió que sí y, además, dar comentarios sobre como era algo necesario para poder dar mayor difusión al curso y de hacerlo más dinámico para sus estudiantes.

Posterior a este acuerdo se continuó el contacto a través de reuniones online para poder definir las necesidades y objetivos que se debían abordar, con retroalimentaciones constantes gracias a su expertiz. Su contribución al proyecto fue de inmensa ayuda a lo largo del proceso, el cual es descrito más adelante, y para validar el trabajo realizado.

Público objetivo

El público objetivo se definió a partir de los estudiantes que forman parte de las clases de la profesora Kim del Centro de Lenguas y Culturas del Mundo, como muestra de referencia y en cuanto a las necesidades en el aspecto pedagógico en base a la experiencia como docente compartida por la profesora.

El grupo de estudiantes se componen por hispanohablantes, en su mayoría chilenos, adultos de edad variando entre los 18 y 60 años. Su gran mayoría reside en Santiago, con un tercio aproximadamente perteneciente a regiones, y la modalidad en que asisten a las clases es online, por lo tanto, se puede inferir que cuentan con un equipo o dispositivo con conexión a internet. En cuanto a sus motivos de estudio la mayoría lo hacen por interés personal y como hobby, otros porque entre sus objetivos se encuentran estudiar en Corea del Sur en el futuro y algunos por tener relaciones personales o laborales con personas o empresas coreanas. Por lo que la variedad de razones y objetivos descritos son personal, académico, y laboral, que es lo que se esperaba tras la investigación previa.

Recopilación de antecedentes

Metodología de investigación

Para poder dar comienzo al desarrollo del proyecto y una vez definido el grupo objetivo, se llevó a cabo una recopilación de datos enfocado en el caso escogido, comenzando por averiguar sobre los niveles de coreano y la prueba de certificación oficial TOPIK para revisar qué contenidos se requieren para su preparación, ya que es la prueba que lo certifica. También se aplicaron instrumentos como revisión bibliográfica de algunos libros para aprender coreano de niveles iniciales tanto en español como en inglés, para tomar como referencia el orden y manera en que imparten su contenido en ese tipo de medio. Así de esta forma, poder tener un mayor dominio al tratar con el contenido a enseñar dentro de la animación, aunque sea básico o suficiente. Cabe mencionar que ya se tenía un conocimiento previo del idioma, aunque no avanzado, pero lo suficiente para facilitar el trabajo en torno a él.

Para este análisis se tomó como muestra sus primeras 3 unidades o capítulos para tener una idea

suficiente de su estructura y contenido a lo largo de estos. También se consideraron algunos factores para su comparación orientados a qué tan amigable son para principiantes, como el nivel de explicación y detalle de los contenidos nuevos, complemento con material externo, dependencia a ayuda extra, tipos de apoyos visuales, etc., para así evaluar cuál debe ser la mejor estrategia para aplicar en la pieza animada.

Por último, el otro método para recopilar más información consistió en reuniones con la profesora Kim. Estos de carácter similar a entrevistas abiertas con preguntas abiertas, en donde se definieron las necesidades y oportunidades presentes para afrontar en el proyecto, además de intercambiar ideas entre lo que se proponía por parte de la investigadora como la suya como docente, incluyendo su participación y perspectiva durante el proceso, recibiendo correcciones por parte suya sobre aspectos específicos del idioma.

Resultados del análisis de necesidades y oportunidades

Prueba de idioma coreano

Test of Proficiency in Korean o TOPIK, son los exámenes oficiales que certifican el dominio del idioma, evaluando la proficiencia en su lectura, escritura y comprensión auditiva. Esta tiene 3 niveles, principiante, intermedio y avanzado que se subdividen cada una en 2 grados con 6 en total para especificar aún más el nivel de dominio. En la página oficial TOPIK (s.f.) se encontraron los criterio de evaluación por nivel y lo que comprenden cada una, la primera prueba abarca el manejo básico del idioma necesario para la vida diaria, como la introducción de uno mismo, hacer compras y pedir comida, y a nivel conversacional poder llevar temas sobre sí mismo, la familia, pasatiempos, el clima y similares. Contempla también 800 palabras básicas de vocabulario, gramática básica y entender y formar oraciones simples. Y así, de acuerdo al grado aumenta su dificultad hasta llegar al 6.

Con esta referencia se tiene una mejor idea de los parámetros oficiales en que el idioma es nivelado y



Nota. Adaptado de Ewha Korean 1-1: English Version por Ewha Language Center. (2010).

evaluado para conseguir su certificación, lo que es importante a tomar en cuenta al realizar un material que pueda servir de apoyo para lograr este objetivo en los estudiantes.

Análisis de material para aprender coreano

Se analizó y revisó algunos libros para aprender coreano para tener como referencia su metodología de enseñanza. A disposición se encontraron los siguientes títulos de nivel inicial: *Ewha Korean 1-1 English version* (2010) por el Centro de Lenguas Ewha de Ewha Womans University (que será referido como "Ewha Korean" para que sea más corto); *Sejong Korean Conversation 1* (2018) por King Sejong Institute Foundation (referido como "Sejong Korean Conversation"); y *Cyber Korean Beginner 1* (2020) también por el instituto (referido cortamente como "Cyber Korean").

A continuación se describen algunas de las características de cada libro en el mismo orden, primero en relación a su contenido y después sobre su diseño.

El primer libro, *Ewha Korean*, cada unidad está compuesta por 3 partes dedicadas a las 4 habilidades lingüísticas: hablar, escuchar, escribir y leer. Más una cuarta parte de cultura y literatura relacionada a esta. En su objetivos declara tener especial enfoque en practicar el habla. La primera unidad, (que en realidad es la introducción del libro y no una unidad, pero de todas formas es considerada desde esa en adelante para este análisis al ser una lección igualmente), incluye una introducción a la historia de Corea y su lengua, enseñando el abecedario, su estructura, escritura, reglas y cómo se componen las oraciones. La siguiente parte incluye la gramática del verbo ser, vocabulario básico, y presentaciones, que incluye cómo decir la nacionalidad y ocupación. También so-



Nota. Adaptado de Sejong Korean Conversation 1 (pp. 14-16), por King Sejong Institute Foundation. 2018.

bre cómo negar una afirmación, los números, títulos o sufijos honoríficos, y termina con un poema y algunas onomatopeyas. La tercera unidad abarca elementos relacionados a la vida escolar, vida diaria y sus verbos asociados, así como también cómo decir las fechas, lugares, horarios, e información sobre cómo funciona el sistema escolar coreano.

En general, se encuentra bastante apoyo con audios en casi todos los ejercicios para poder acompañarlos. Se notó también que muchos textos están solo en coreano sin una traducción como en las indicaciones de los ejercicios o preguntas. De todas formas cuenta con varios ejercicios y bastante detalle para explicar el contenido.

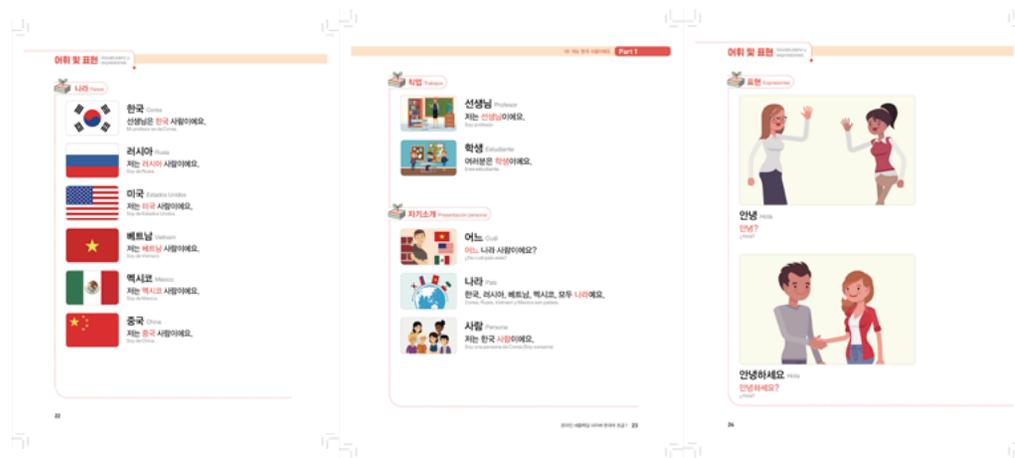
En cuanto a su diseño, cuenta con varios dibujos de estilo simple y colorido y también imágenes. Tiene incluso unos personajes que se introducen al comienzo del libro y que van apareciendo para los ejemplos. En general cuenta con bastante apoyo visual para reforzar los contenidos.

El segundo libro, Sejong Korean Conversation, está compuesto por 2 partes, ambas con vocabulario y

expresiones, acompañadas de ejercicios de escuchar, hablar, leer y escribir. La primera unidad comienza con las nacionalidades y nombres de los países, junto con un poco de gramática ejemplificada en unas oraciones con sus variaciones, siguiendo con las ocupaciones y cómo estructurar oraciones para formar diálogos. Por último, la tercera unidad contempla los números, cómo indicar el sujeto en una oración y más vocabulario de objetos.

En cuanto a su contenido es bastante acotado y no entrega mayor detalle sobre gramática. También en su mayoría los ejercicios eran orientados más a la comprensión auditiva y a entender el contenido, pero no de igual manera para poder aplicarlo. De todas formas cabe mencionar que este cuenta con un libro de ejercicios como complemento.

Mientras que en su diseño hace uso de ilustraciones simples y de imágenes reales para entregar mayor referencia de los contenidos. También hace uso de negritas para darle más énfasis a elementos específicos de la gramática, como las terminaciones.



Nota. Adaptado de Cyber Korean Beginner 1 (pp. 22-24), por King Sejong Institute Foundation, 2020.

En tercer lugar, el libro Cyber Korean tiene sus unidades divididas en 2 partes, la primera de aprendizaje y la segunda de comprensión auditiva, expresión oral, escritura, lectura y ejercitación. Seguida cada 5 unidades por una de repaso de vocabulario y gramática. Comienza con las presentaciones (nacionalidad, ocupación) junto con su vocabulario y expresiones asociadas al igual que su gramática, junto con algunos ejercicios que practican las habilidades lingüísticas. La segunda unidad parte con los miembros familiares y trabajos, repitiendo el estilo de ejercitación como el anterior. La tercera unidad enseña cómo expresar los gustos, actividades de la vida cotidiana y también algunos verbos, adjetivos y preguntas.

Su contenido es más acotado, la presentación más breve y explicado a la par que se dan los ejercicios. Y también cuenta con material auditivo para complementar las lecciones.

Sobre los elementos gráficos que ocupa, en su mayoría son ilustraciones simples con algunas fotografías reales. También destaca con distintos colores en el texto los elementos que se les está dando atención, como gramática, verbos, vocabulario, adjetivos, etc.

Una vez hecho este análisis, se encontraron bastantes similitudes en su estructura y orden, como las presentaciones y aspectos relacionados a la vida cotidiana. El hecho de que todas cuentan con audios, ya sea a través de un código QR o un CD, para complementar esas habilidades y también hacen uso de ilustraciones simples y coloridas para representar ejemplos y vocabulario, por lo que ambos apoyos visuales y auditivos son incluidos en estos libros sin falta.

También se reconocen algunas diferencias, como el enfoque a la ejercitación por sobre las explicaciones y descripciones de la materia, que en algunos casos eran más acotados y dependientes de un ayuda externa, como un profesor o material adicional, como fue en el segundo y tercer libro. Lo que evidencia tal vez, su propósito más bien limitado a un contexto de clases que un estudio autónomo. Una diferencia importante fue como solo en el primer libro, Ehwa Korean, incluía una unidad de inicio con una introducción a su historia y el abecedario, que lo hace en este aspecto el más completo y amigable para principiantes. También se puede interpretar que este primer acercamiento al idioma es apartado en los demás

libros para ser enseñado directamente en clases o con otro material.

Entrevistas y trabajo colaborativo

Lo siguiente es una descripción de lo que fueron las reuniones con la profesora. En primer lugar, expresó su concordancia con que no existe un material hecho para aprender coreano en español de este tipo y hecho en Chile, y que lo más parecido son unas animaciones del Instituto del Rey Sejong que tienden a tener subtítulos en inglés. Comentó que hacía falta materiales audiovisuales que puedan llamar la atención y hacer más divertida la experiencia de aprendizaje, sobre todo ahora que producto de la moda a causa de la industria de la música y dramas coreanos, muchas personas se han interesado en aprender el idioma y de ir a visitarlo. Reconoció también como las redes sociales y vídeos son altamente usados y su potencial para ser aprovechados para aportar a la enseñanza al acercarse a lo que sus estudiantes o interesados ya consumen. Gracias a este acercamiento se pudo comprobar aquello que se había investigado previamente, pero ahora contando con el respaldo de una profesional y su percepción respecto al tema.

En segundo lugar, se conversó sobre lo que podría ser incluido en esta cápsula animada y cómo debía serlo según su opinión como educadora. Se siguió la lógica en que lleva a cabo sus clases y los contenidos por los que estos comienzan, como el abecedario coreano o hangul, los saludos y las diferencias de formalidad, y las presentaciones que incluye la nacionalidad y la profesión. Todas incluyendo su respectiva gramática, vocabulario y significado cultural, lo que coincide también con lo que se había revisado en los libros y es considerado en las pruebas TOPIK.

Tras conversar, se planteó no comenzar por el abecedario, ya que este necesita la práctica de pronunciación y su retroalimentación directa, sobre todo al contar con fonéticas distintas al español, y por significar una larga extensión el cubrir sus 24 letras con sus respectivas reglas en un vídeo. Además, son más populares y fáciles de encontrar en otros vídeos que los enseñan inclusive con canciones, por lo que se consideró como no tan necesarios de cubrir en esta oportunidad y se optó por prescindir de estos y asumir que ya son dominados por el estudiante, de esta forma los vídeos serían dirigidos a aquellos que ya superaron esa lección y puerta de entrada al

idioma. Esta decisión fue apoyada por la profesora, ya que así se podía aprovechar el medio para presentar en su lugar situaciones y contextos en donde sean ejemplificados los usos de gramática y vocabulario, para así ayudar a reforzar su aprendizaje al representar situaciones que son nuevas para los estudiantes. Como por ejemplo, los distintos tipos de formalidad en su cultura y lenguaje.

Se concordó también que su formato fuese de varios vídeos cortos que abarquen una lección en específico, para que así fuesen más cómodos y rápidos de ver, ojalá no mayores a 5 minutos y que vayan a la par con los contenidos que se enseñan.

Ideación y conceptualización

Referentes técnicos

Para la elaboración del proyecto de animación se recurrió a literatura, cursos y tutoriales para familiarizarse con el proceso de animación de este tipo, además de aprovechar de conocer y poder seguir un flujo de trabajo similar a los que se hacen en la industria y ganar experiencia a través de esto.

Al necesitar un argumento narrativo y personajes que acompañase a la lección, se decidió enfocarlo en el desarrollo de el o los personajes en una historia establecida, en que los acontecimientos que le ocurren e influyen al protagonista y su alrededor sea lo que mueve la historia y desde eso definir la ambientación y contexto. Se redujo así el *worldbuilding* o construcción del mundo imaginario a solo lo necesario, de esta forma se puede concentrar la atención en los personajes y también no volver más densa y compleja la introducción a este material, que sigue siendo con el fin de enseñar y es la trama principal, por lo que es mejor no agregar muchas distracciones y comenzar de lleno con la historia.

Brandon Sanderson, exitoso autor de fantasía y ciencia ficción con múltiples sagas publicadas, indica en su libro *Curso de escritura creativa* (2022) "Intentad llegar cuanto antes a la mente del personaje protagonista, a su conflicto principal y al tono adecuado para vuestra narración (...)" (p. 53), como consejo para conseguir lo antes posible enganchar al lector, o en este caso espectador, al conocer rápidamente qué es lo que se promete en la historia. También habla de 2 tipos de promesas que se pueden hacer: las de arco de personajes y las de trama. La primera se refiere a los cambios que se espera que vivan los personajes mientras que la segunda es lo que los rodea, el contexto o situación que influye en ellos. En este caso, fue una promesa de arco de personaje, que el protagonista va a aprender coreano.

Como los personajes serían lo más importante, es necesario saber cómo crearlos. Que sean interesantes y cautivadores, que tengan personalidad y con los cuales los espectadores se puedan sentir identificados. Para esto se revisó *El viaje del escritor* (Vogler, 1998) para orientar su creación y conseguir que tengan mayor dimensión. En este señala que el o la protagonista, pese a llamarse "héroe" de la historia,

es necesario que cuente con defectos y parecer real, con problemas internos o externos con los cuales lidiar, ya que no basta con que cuente con solo aspectos positivos para poder agradar, sino que este se equivoque y aprenda a lo largo de la aventura (Vogler, 1998). Porque una historia en la que nada cambia, no es interesante, y las personas, los espectadores, constantemente viven experiencias y situaciones en donde van cambiando, tanto para bien o para mal, por lo que para crear personajes que asemejan a la vida real, deben incluir este tipo de experiencias.

Otro referente fue un vídeo de Adult Swim (2020), en donde el guionista y animador Dan Harmon de series como *Community* y *Rick and Morty* explica cómo adaptó en un círculo de 8 partes el viaje del héroe a una versión más acotada. En este, para comenzar el viaje el orden y paz son quebrados, seguido por un cambio necesario para obtener lo que quiere o desea, hasta volver al inicio, aunque cambiado por la aventura. Este modelo se consideró como ideal para adaptarlo a un personaje en un contexto educativo, en el que por distintos motivos decide aprender más y se ve enfrentado a los obstáculos y dificultades típicos de este proceso, pero del cual con esfuerzo y perseverancia termina consiguiendo estos conocimientos. Otra característica que favorece este caso en particular es que es cíclico, lo que ocurre también durante el aprendizaje cada vez que se introduce nuevo contenido y, por lo tanto, nuevos desafíos y así múltiples veces. Por lo que se puede llevar a cabo en cada episodio con distintas situaciones y dificultades.

Estos fueron los referentes que guiaron la creación de estos personajes y su historia al poder ayudar a adaptar de forma narrativa características para que esta animación sea mucho más interesante y profunda, y no solo ser una exposición de contenidos.

Figura 1
Etapas de historia en base a círculo de Dan Harmon

You	Presentar al protagonista que le llama la atención Corea.
Need	Necesita o quiere aprender coreano por un motivo
Go	Busca información para aprender, pero no entiende.
Search	Busca información para aprender, pero no entiende.
Find	Pide ayuda y va a clases
Take	Encuentra más información y ayuda para entender.
Return	Empieza a aprender, pero no es fácil.
Change	Vuelve a tener esperanza de poder aprender coreano al ver que ha mejorado.

Nota. Se plantea un prototipo de la estructura que se usaría en los episodios en base a los 8 pasos de Dan Harmon.



Referentes estéticos

En cuanto al estilo de arte o animación, se tuvo completa libertad creativa y de propuesta. Para esto se tomó en cuenta el estilo tierno, pero minimalista, que se puede encontrar seguido en algunos diseños e ilustraciones que son de origen coreano, y en el Este Asiático también, como Japón y China. Esto para poder crear un diseño agradable y atractivo, aunque sin ser demasiado tierno o infantil, por lo que se trató de conseguir un equilibrio en el estilo y paleta de colores.

A continuación se encuentran algunos referentes que fueron de inspiración o acercamiento ya sea por sus colores, contenidos y temática, estilo de arte, animación, etc.

All Saints Street (Tencent Video)

Es una serie animada o donghua chino, originalmente un webcomic creado por Lingz. Se trata de un protagonista demonio que se va a vivir a la Tierra, en donde hay una variedad de criaturas mitológicas, así como del cielo y el infierno, además de humanos. Pese a ser de fantasía está basado en la vida real y está ambientado en una ciudad en China por lo que es posible ver elementos de su cultura.

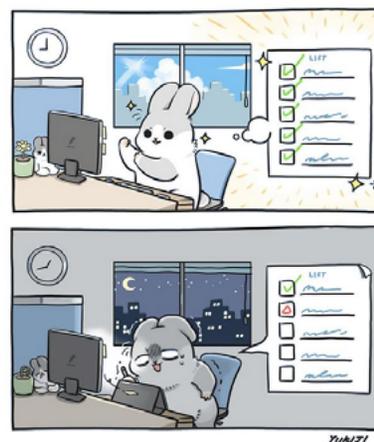
De esta referencia se rescata el uso de colores en su paleta que son más tenues, en su mayoría más cálidos sin hacer uso de colores tan vibrantes ni saturados. Sobre todo el uso del color de los contornos que son un café tenue, que unifica el estilo visual y también lo suaviza.



Aggretsuko (Netflix)

Es una serie animada o anime japonés, forma parte de los personajes de Sanrio y es protagonizado por Retsuko, una panda roja que se encuentra en la vida adulta y que constantemente se ve frustrada por los problemas típicos de esta etapa y también de su trabajo de oficina, como su jefe que la explota, problemas para encontrar pareja, tener una vida satisfactoria, etc. Hace una crítica a la sociedad japonesa y representa las dificultades de esa edad.

El diseño de personajes y la madurez de sus argumentos a lo largo de la serie son destacados en este caso como referente al poder combinar un estilo tierno en su estética y seriedad en cuanto a los temas que aborda. También resulta atractivo como hacen uso de los diseños de animales para darle mayor personalidad e identidad a cada personaje, además de agregar diversidad en sus formas.



Nota. Ilustración. ([machiko324], 2023).

Machiko324 / Machiko Rabbit (Instagram)

Es un personaje creado por yukiji de Taiwán, con ilustraciones y cómics en redes sociales.

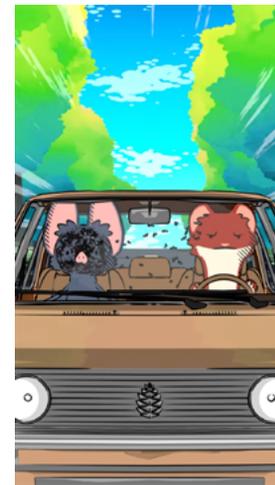
De este se aprecia su diseño de personaje y estilo de ilustración, también tierno pero manteniéndose simple. También el hecho que mantiene una figura más similar a un conejo real, es decir, manteniendo sus características en su estilo y no siendo tan exagerados.

Natural Habitat Shots (Instagram)

Es una cuenta en redes sociales con vídeos animados de animales personificados en el que se muestra alguna curiosidad de su especie, ya sea literal o adaptada en una situación cotidiana o civilizada, de manera ingeniosa y humorística. Por lo general, incluye en la descripción o detalle de la publicación el contexto del dato curioso que se está refiriendo en la animación.

De esta referencia llama la atención, igualmente, el diseño de personajes y el estilo de su contenido que es tanto educativo como divertido. Además, cómo les dan personalidad a los personajes, tanto de acuerdo al animal que son como con su actuación de voz con distintos acentos y tonos.

También se pudo averiguar que para su animación ocupan modelos en blender y luego dibujan sobre esa referencia, lo que pareció una manera ingeniosa de lograr un estilo 2D a base del 3D.



Captura de pantalla. ([naturalhabitatshorts], 2022).

Prototipado y Desarrollo

Preproducción

Desarrollo narrativo general

Una vez familiarizada con lo que se quería desarrollar, fue importante definir quién sería este personaje, ¿un profesor, alguien coreano o un estudiante? Esta decisión sobre el nivel de conocimiento que tendría y el rol que cumpliera, determinaría la relación que tuviese con el espectador. Si este se dirigiría directamente a ellos y, por lo tanto, no existiese esta cuarta pared, como a veces sucede en vídeos o programas educativos y hacen preguntas a la audiencia.

Tras analizar la distancia que provocaría que fuese alguien más que enseñase coreano a esta persona que ya está aprendiendo o esté interesado, también esto podría causar menor empatía, ya que tomaría un rol de mentor. Al tomar los consejos y modelos que se revisaron anteriormente para crear una historia más interesante y emocionante, que el protagonista fuese un estudiante permitiría crear una narrativa que refleje sus mismas experiencias, con altos y bajos y, por lo tanto, ser más cercano. De esta forma, también podía tratar de inspirar a los estudiantes en este contexto de aprender un idioma que requiere de disciplina y constancia, y potencialmente ayudar a motivarlos.

Una vez claro que el protagonista sería un estudiante, se definió el resto del contexto en el que se daría su viaje o aventura, considerando también la factibilidad de poder animarlo posteriormente. Ya que debe tener un motivo (segunda parte en el círculo de Harmon) que lo lleve a aprender coreano, se decidió que fuese por necesidad personal y que quiere visitar el país en el futuro. Específicamente, por querer ir a visitar a un amigo, de esta forma también se introduce otro personaje que podría acompañar su camino de aprendizaje al ser coreano y poder ayudarlo ocasionalmente. Esta sería la razón que motiva al protagonista a embarcarse en este viaje y lo saca de su zona de confort.

Para los métodos en que busca aprender se consideraron tanto autónomos, como libros, medios digitales, y relacionarse con más personas que saben coreano, como con su amigo u otros estudiantes de clases de coreano. De esta forma se trató de que se pareciera a una situación real.

Para continuar, se incluyeron las dificultades acorde a lo que se enfrentan un estudiante, como puede ser la confusión, inseguridad, frustración, falta de informa-

ción, entre otros. Los que sirven para usarlos como conflictos para darle más tensión y objetivos a resolver en cada episodio.

En la etapa de resolución de estos problemas son acompañados por la enseñanza de los contenidos o de entregar consejos al momento de aprender orientados a lo emocional y personal. Para que así, los espectadores al ver esto reflejado en el protagonista puedan tomarlo en cuenta y adoptarlo.

Y una vez aprendida la lección se puede ir dando fin al episodio, que es cuando el círculo vuelve al estado de paz, aunque regrese al mismo lugar o con el protagonista aparentemente igual que antes, en realidad ha cambiado y cuenta con más conocimientos que antes.

Ya que la idea es poder ser desarrollado en más vídeos este ciclo se puede repetir, aunque sin necesidad de introducir al protagonista nuevamente y darle continuidad, por lo que se puede simplemente pasar a la siguiente etapa de conocer la situación o escenario central del episodio que más adelante dé paso a una lección y su problemática correspondiente.

A partir de esta estrategia se puso en práctica para la ideación narrativa de 3 episodios de los cuales solo el primero fue desarrollado y llevado a fin.

Propuestas ideas de episodios

Una vez recopilados los datos en base a libros de idioma y lo conversado con la profesora de coreano anteriormente, se decidió que los primeros episodios comenzarán por lo más básico como es el saludo con enfoque en la diferencia entre el formal e informal, ya que introduce los distintos niveles de cortesía presentes en el lenguaje coreano y al mismo tiempo representa algo de complejidad, ya que involucra factores sociales y culturales que no tienen un equivalente directo en español y en nuestro país. Seguido por una lección sobre presentaciones, en donde se dice la nacionalidad y ocupación, junto con su respectiva gramática, y en el tercero sobre los miembros familiares y cómo referirse a ellos dependiendo del género y edad.

Se decidió también que al final del episodio tendrían unas notas a modo de resumen de los contenidos enseñados para así ayudar a los espectadores a repasar y sintetizar lo más importante pausando el vídeo si es que lo desean.

Para la premisa del primer episodio era importante comenzar por introducir al personaje y dar a conocer sus motivaciones y características principales, para así después poder continuar con la lección. La primera versión se planteó de la siguiente manera:

“El protagonista va a comenzar su aprendizaje del idioma coreano lo que lo motiva y emociona. Tiene un amigo coreano al que quiere visitar, por lo que quiere aprender para poder estar preparado. Empieza a revisar libros y notas sobre cómo poder saludar, pero se ve abrumado y confundido, así que decide llamar a su amigo para que le explique. Una vez explicado por su amigo, decide salir y ponerlo en práctica, pasando por distintos lugares y encontrándose con distintas personas a las que saludar. En esto se equivoca y se corrige hasta poder dominarlo, quedando satisfecho y dada por superada esta lección.”

Tras esta primera propuesta se decidió cambiar la forma en que se pusiera a prueba y practicar cómo saludar, ya que requería agregar más escenarios y personajes para que el protagonista tuviera que interactuar, lo que requeriría aún más trabajo y voces.

Además, haría falta explicar o cambiar el contexto físico a Corea para justificar al protagonista saludando en ese idioma a las demás personas. Por lo que al considerarlo se definió que la ambientación se mantuviese en Chile, tras esto se realizó una segunda propuesta considerando estos cambios:

“El protagonista va a comenzar su aprendizaje del idioma coreano, por lo que está motivado y emocionado. Tiene un amigo coreano al que quiere visitar, por lo que quiere aprender para poder estar preparado. Empieza a revisar libros y notas sobre cómo poder saludar, pero se ve abrumado y confundido, así que decide llamar a su amigo para que le explique. Su amigo le entrega varios ejemplos y contexto cultural sobre cómo saludar y sus diferencias, lo que en pantalla se puede visualizar a medida que explica. Al final de esto el protagonista lo aplica con sus propias palabras, demostrando que ya entendió, quedando satisfecho y dada por superada esta lección.”

Esta versión es más factible para animar y abordar para su producción, pero le faltaba más énfasis en las dificultades por parte del protagonista, más que solo

confusión, así que se agregó en su última versión que el personaje antes de empezar a buscar información, este se imaginase yendo a Corea, recorriendo lugares y probando cosas nuevas, hasta darse cuenta en que no podría relacionarse con las personas y no les entendería, a lo que se pone muy nervioso e incluso miedo al no poder comunicarse. De esta forma, esta inseguridad y temor por no saber coreano cuando lo necesite es lo que lo motiva aún más a poder aprender y así, darle mayor énfasis a la habilidad del habla que tiende a ser de las más débiles al aprender un idioma.

Para el segundo episodio sobre las presentaciones, se pensó que fuera cuando el protagonista asiste a su primera clase de coreano, en donde se introduciría al profesor y otros personajes. En esta situación el protagonista demostraría nerviosismo por estar con más personas y temer pasar vergüenza por no saber mucho, pese a ser una clase para aprender. Esto, para aprovechar de representar como la comparación e inseguridad pueden aparecer al estar con más personas. La sinopsis fue la siguiente:

“El protagonista está en una sala de clases, se da a entender que es su primera clase de coreano. Se presenta el profesor y hace saber la lección que justamente es presentarse, dando de ejemplo a sí mismo con su nombre, nacionalidad y profesión, en su caso ser coreano y profesor. Explica y da ejemplos de cómo deberían decirlo ellos y les entrega distintas banderas para poder practicar. Cada uno debe pasar al frente y decir la oración, en lo que a medida que van pasando el protagonista se va poniendo más y más nervioso pensando en cómo no le saldrá igual que los demás y se equivocará, pasando vergüenza. Una vez llegado su turno, duda y no dice con confianza su oración, a lo que el profesor lo anima y lo tranquiliza, a lo que lo vuelve a intentar con un poco más de seguridad y es felicitado. Una vez superado esto, el protagonista está orgulloso de su logro y trata de recordarse a sí mismo que para aprender es necesario que se equivoque. También en esta situación se puede aprovechar de incluir que conoce a un nuevo amigo.”

En el tercer episodio que trataría sobre cómo decir los miembros de la familia, se pensó en el protagonista haciendo una tarea en donde debe rellenar con el

correcto término su árbol familiar, así de esta forma se aprovecharía de mostrar los más posibles a la vez. También se pensó en que lo hiciera junto a un amigo de las clases de coreano, para que además de dar más ejemplos, ampliar el elenco de personajes. Su sinopsis fue la siguiente:

“El protagonista está en un lugar con una mesa, haciendo una tarea de sus clases, puede ser un café, biblioteca o sala de clases. Se encuentra con un compañero y nuevo amigo que igual está haciendo la tarea. Deben hacer un árbol familiar e indicar qué miembro de su familia corresponden, el cual va a depender de su género y edad, por ejemplo, si el protagonista es masculino y tiene una hermana mayor, no se referirá de igual forma a si fuese femenino, y lo mismo ocurre si es que es menor. Por lo que se muestra como ambos van rellenando cada integrante familiar hasta que el protagonista demuestra su confusión al tener que escoger entre distintas formas, a lo que el amigo le ayuda a entender. Posteriormente, ambos completan su tarea y se ven satisfechos, intercambian palabras de motivación y se despiden.”

Tanto el segundo y tercer episodio no se siguieron desarrollando, por lo que sus propuestas llegaron hasta ese punto. Mientras que el primero sí fue continuado y pasó por las siguientes etapas de desarrollo narrativo y posteriormente de producción hasta ser completado. Por lo que su proceso es el que fue registrado en este proyecto y del cual se seguirá refiriendo a continuación. De tener la oportunidad de continuar este proyecto, se rescatarían estas ideas y serían trabajadas aún más para su producción.

Guion literario final

A continuación, se desarrolló la idea y estructura del primer episodio en un formato más formal y ordenado, lo que vendría siendo el guion narrativo o literario. Que, como dice su nombre, sirve de guía para la creación de algún tipo de medio que tenga una secuencia, ya sea con detalles como las acciones, diálogos, indicaciones para los actores, descripción de la ambientación, cambios de escena, etc. Es importante que este fuese comprensible para las demás personas, como en este caso se necesitaría de doblaje de voz, las descripciones de los tonos y contexto de las escenas pueden favorecer el entendimiento para quien lo lea.

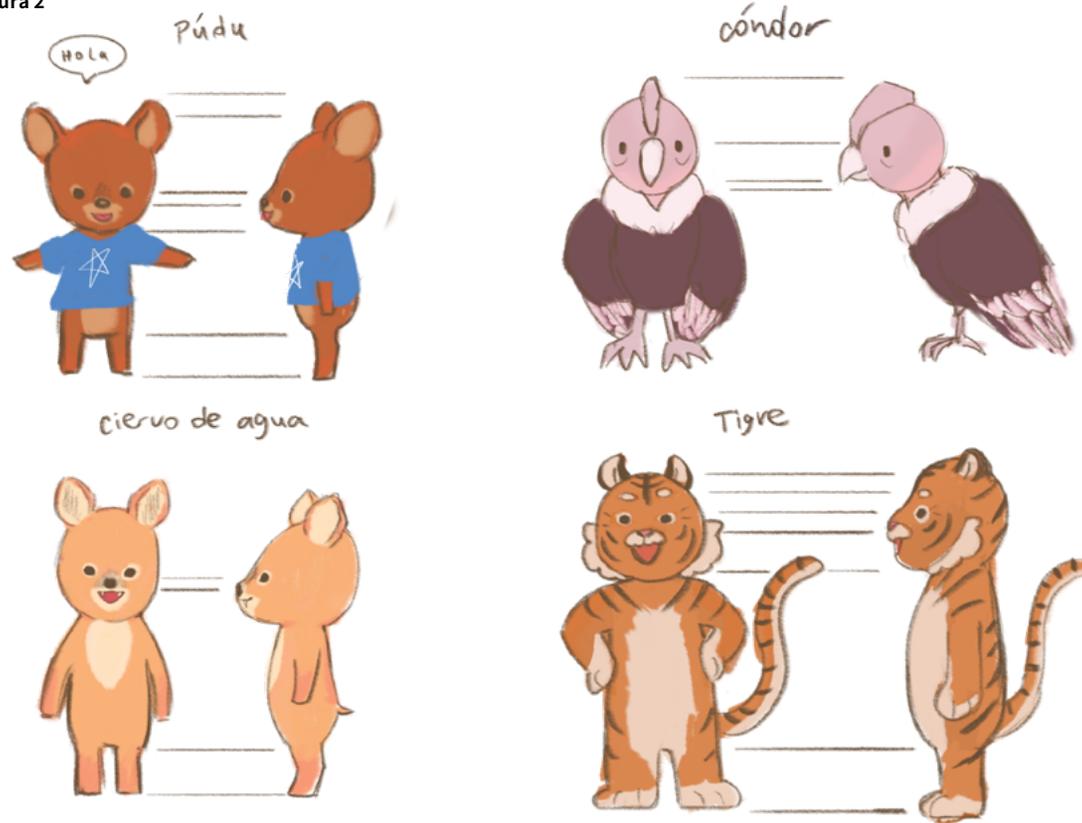
Así como anteriormente fueron cambiando detalles de la idea para el episodio, en esta etapa también se hicieron distintas versiones a medida se iba avanzando, unas incluso hasta al momento de grabar.

En cuanto a su formato se trató de seguir el estilo tradicional que es con la tipografía Courier y en tamaño 11-12, que es la costumbre en la industria y que además ayuda a estimar la duración de este según sus páginas, siendo 1 minuto por página, se podría calcular que podría tener 5 minutos en base al guion final con 5 páginas.



- Se puede revisar el guion final escaneando el siguiente código QR.

Figura 2



Arte conceptual

Para el diseño de los personajes y ambientación, se planteó a partir de los antecedentes estéticos recogidos el usar animales personificados para su representación en lugar de personas. Los argumentos para esta propuesta fueron que de esta forma se podrían basar en los animales nativos de cada país y así incluir parte de su identidad de manera visual. La otra razón fue que así se podía evitar la mala representación al tener que retratar rasgos para cada grupo y sintetizar sus características, lo que podía terminar en un resultado limitado al ser difícil de abarcar a un país y etnias por completo. De esta forma, al ser ambiguos al no basarse en rasgos físicos humanos, pero en su

lugar algo propio como la fauna de cada uno, hay más espacio a la creatividad sin dar mucho espacio a interpretaciones negativas. Esto, incluso a nivel personal, es muy importante, ya que históricamente en distintos medios se han usado caricaturas que resultan racistas y discriminadoras al exagerar rasgos y usados de manera negativa, sobre todo en el caso de las minorías étnicas o simplemente no caucásicas, por lo que se hace un esfuerzo por no repetir eso. Se tomó entonces esta oportunidad para aprovechar de enseñar la diversidad de fauna tanto de nuestro país como de Corea de una manera que fuera también creativa.



Para conocer los animales que podrían ser usados se buscó en internet información sobre la fauna de cada una, entre estos los más destacados a considerar fueron los animales nacionales. En caso de Chile con el huemul y el cóndor andino, y Corea con el tigre siberiano.

El estilo que se quiso dar, inspirado en los referentes artísticos, se inclinó en uno simple y 2D. El programa que se usó para dibujarlos fue Procreate, al igual que todas las demás oportunidades que se necesitó

realizar ilustraciones, en su mayoría hechos a mano alzada. En la figura 2 se muestra el primer boceto con ideas de algunos personajes tanto chilenos, el pudú y el cóndor, como coreanos, el ciervo de agua y el tigre siberiano. El objetivo era que fuesen tiernos, pero sin exagerar en ojos grandes por ejemplo, sino que encontrar un equilibrio en su estilización para que tengan un diseño caricaturesco pero que permita incluir suficientes rasgos reales de cada animal en que están basados. A partir de este primer boceto el pudú fue inmediatamente considerado como poten-

Figura 3

Jua / 후아

Dongle / 동글

cial protagonista, debido a su apariencia amigable y también adorable, el cual combinaba bien con una personalidad que fuera inocente y también insegura, que era ideal para representar a un estudiante que está recién comenzando.

El trazo en un comienzo fue con textura, pero posteriormente fue cambiado por uno sin presión y redondo, para que tuviese un estilo más limpio y que fuese más consistente al momento de animarlo, ya que con trazos más orgánicos si bien ayudan a que se parezca más a una ilustración, se temía que fuera difícil que no se viera cortado y deformado al ser animado.

Al seguir con esta línea visual las tipografías que se decidieron utilizar en la animación fueron Jua y Dongle (Figura 3), ambas latinas y coreanas, y de uso libre. La primera más ordenada y la segunda más natural para variar entre ambas según lo que se necesite en la animación.

Una vez decidido un poco cómo sería el estilo, se hizo un grupo de personajes de ambos países para determinar los papeles y relaciones que podrían tener. Al crearlos en grupo ayudó a encontrar un estilo de

diseño que pudiese ser adaptado en distintas especies y que al mismo tiempo mantuviera una línea visual. A partir de esto, se notó como los tonos de los animales en su mayoría eran más bien opacos, por lo que se tomaron colores que fuesen más saturados en comparación a su referencia, aunque sin sobrepasarse. Se trató de que fueran lo más parecidos para que se pudieran identificar, pero también ajustados para que sean más coloridos y tuvieran mayor variedad entre sí. El resultado fue una paleta que compartía algunos tonos más cálidos, como naranjos y amarillos, además de tener un contorno café opaco ayuda a que tengan un aspecto más suave y unificarlos. Esto fue directamente inspirado en la serie *All Saints Street* (2018), así como el evitar el uso de blancos y negros puros o de colores muy saturados en su paleta. También al momento de escoger los animales se trató de variar en los tipos, formas y tamaños, para darle mayor diversidad en el diseño de personajes y no fuese repetitivo.

Este proceso en particular fue muy divertido, ya que fue la primera etapa más creativa después de la investigación e historia, pero también desafiante al definir a través de la exploración y definición de con-

ceptos visuales los cimientos de la dirección artística de lo que sería el resto del proyecto. Por lo que se tenían que tomar muchas cosas en cuenta, como su factibilidad para ser animado y reproducción en las siguientes etapas, lo que llevó a encontrar un equilibrio entre un diseño simple y lo suficientemente complejo para que no sean aburridos o planos.



Nota. Fotografías de pudús. ([chiloete.birds], 2024b).

Desarrollo creación de personajes

El siguiente paso fue la creación de los personajes, de estos se buscó que representaran distintos tipos de actores en el aprendizaje de idiomas, que pudieran complementar al protagonista y también contrastar sus características al darle variedad y distintas dinámicas entre sí. Pese a que no todos fueron desarrollados a más profundidad al no ser incluidos en el primer episodio, se incluyen de igual manera lo que se alcanzó a conceptualizar y definir cada uno.

Protagonista

Como se había adelantado anteriormente, el pudú fue el candidato perfecto para ser el protagonista de esta animación. Como es señalado en los consejos de Vogler (1998) para la creación de personajes y un protagonista cautivante, con virtudes y defectos, indica también que en la etapa inicial cuando se introduce, debe quedar claro que este es como la audiencia y tratar de conseguir su simpatía. En el caso de este protagonista, que es un pudú y representa a un estudiante principiante, se adoptan las dificultades típicas de cuando se empieza a practicar o aprender algo

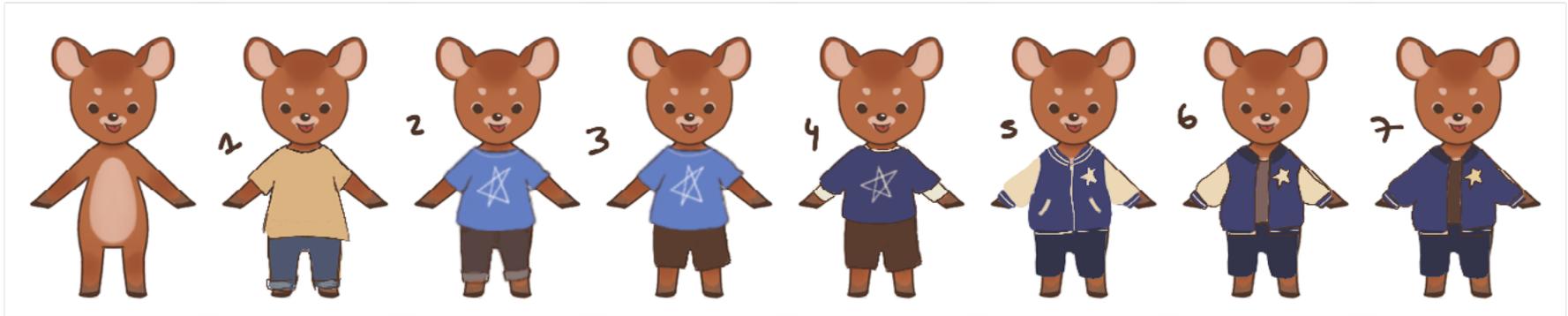
nuevo, como inseguridad, no saber por dónde empezar, frustración y nerviosismo al momento de ponerlo a prueba. En cuanto a rasgos más personales, se decidió que fuese amistoso, lo que explica también su amistad con su amigo coreano, mientras que sus debilidades son su poca confianza, miedo a equivocarse y de pasar vergüenza, sobre todo al hablar.

En cuanto a su diseño, se trató de que fuera redondo y tierno como un pudú. Para sus referencias se usaron fotografías y se rescataron como características importantes las manchas o coloración en su hocico, ojos y cabeza. La forma de sus orejas en particular también fueron importantes para tratar de que no fuese confundido con un ratón, conejo u otro animal, aunque sus patas son un rasgo distintivo también.

Para el diseño de su ropa se hicieron unas variaciones de prueba. Al tener tonos anaranjados se complementó con el azul y finalmente se optó por la tercera que se puede apreciar en la figura 4, que no es tan compleja como las siguientes, con unos pantalones cortos que se ajustan bien a sus proporciones al ser más pequeño. Se le agregó el diseño de una estrella en referencia a la bandera chilena, con un toque más casual al ser dibujada.



Figura 4



Su nombre, y de los demás, se intentó que hicieran referencia a su especie, ya sea en español o coreano, o algo en específico respecto a cada país. En este caso, se eligió finalmente a Pupu, ya que es corto, amigable y calza bien con su apariencia tierna.

Se crearon unas fichas de personajes de los cuales, como se dijo anteriormente, al no desarrollarse todos en profundidad, no todos cuentan con uno. Estos incluyen una referencia con vista de frente, trasera, una ilustración de ellos posada, expresiones y una breve introducción con algunos de sus atributos. En el nombre y especie que corresponden se incluyeron ambas traducciones, en español y coreano, a modo de curiosidad e información extra.

Cabe mencionar que, como Pupu fue decidido a lo largo del proceso del proyecto que fuera un personaje femenino en su ficha de personaje se incluyen los pronombres correctos, aunque en un comienzo no se le tomó importancia, ya que se dejó esta decisión para cuando se consiguiera su doblaje de voz, y no representaba una diferencia en cuanto a los contenidos del video. Por lo tanto, anteriormente se refirió por defecto en masculino y como “el” protagonista, pero ambos corresponden al mismo personaje.

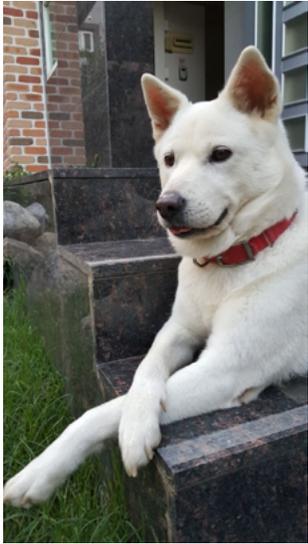




Pupu 푸푸 (Pudú / 푸두)

Pupu vive en Chile, le gusta probar cosas nuevas y pasar tiempo con sus amigos. Se ha propuesto como meta personal aprender coreano, ya que quiere ir a Corea a visitar uno de sus mejores amigos, Jingu. Está emocionada por comenzar esta aventura y conocer más sobre esta cultura, pero también le intimidan las dificultades que se encontrará en el camino y le pone nerviosa equivocarse, sobre todo ahora que comenzará a asistir clases de coreano. Se abruma con facilidad, pero cuando lo apoyan se recupera rápido.





Fotografía de perro de Jingu con collar rojo ([c0c0171171171], s.f.).



Fotografía de un perro de Jindo acostado ([nds3535], s.f.).

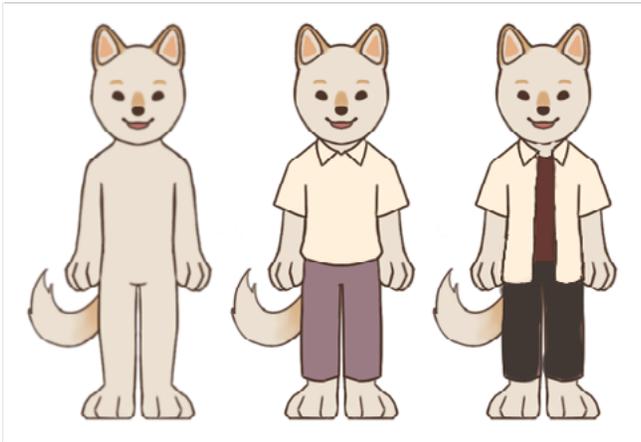
Jingu

Uno de los personajes secundarios más importantes es el amigo coreano de Pupu. En cuanto a su historia y de cómo se hicieron amigos, él fue de intercambio a Chile por un período de tiempo, que es donde en una oportunidad Pupu lo conoce en la calle y lo ayuda a encontrar un lugar, y que gracias a la naturaleza amistosa de ambos es que forman una amistad. El rol de este personaje es de dar la perspectiva de un nativo de Corea y servir como herramienta en la narrativa y la enseñanza de los episodios. Este debía contrastar los miedos de Pupu y servir de motivación y apoyo cuando lo necesite, con un espíritu positivo y de confianza. De todas formas, este no podría reemplazar por completo la tarea de un profesor, por lo que no siempre puede ayudar a Pupu, sobre todo en temas que son más densos y de gramática, ya que al ser nativo lo tiene interiorizado y no puede explicarlo de la mejor manera. De todas formas, hace lo mejor que puede como al dar ejemplos y en base a su propia vida cotidiana al explicarle.

El animal escogido para representarlo fue un perro de Jindo, que es una raza coreana y cumple con tener



una apariencia amigable, pero sin parecerse a Pupu. Su nombre en un comienzo había sido Gyeoul (겨울), que significa invierno en coreano, pero tras conversar con la profesora Kim, ella aconsejó tal vez escoger uno más fácil de pronunciar para los hispanohablantes y principiantes de coreano, lo que fue un acierto porque sí era un poco difícil de pronunciar. Ella dio algunas sugerencias como Jingu (진구) o Jindol (진돌), que se asemejan al nombre de su raza; también Dubu (두부) que significa tofu y hace referencia al color de su pelaje y otros más. Entre estos se escogió Jingu, ya que sonaba amigable y, además, se asemeja a la palabra chingu (친구) que en coreano significa amigo, lo que resultó ser una buena coincidencia y calzaba perfecto con su personaje.

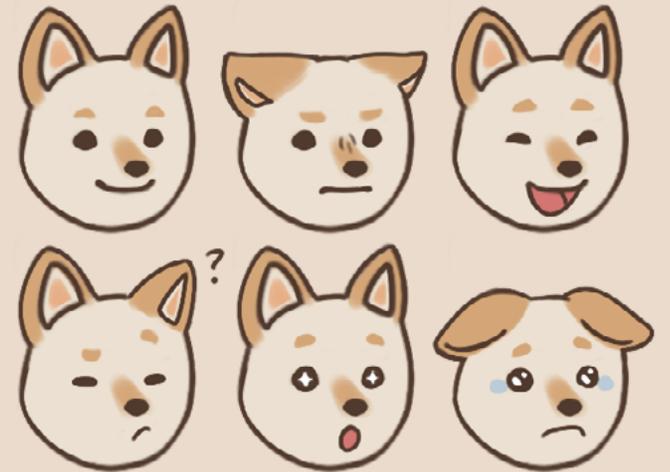
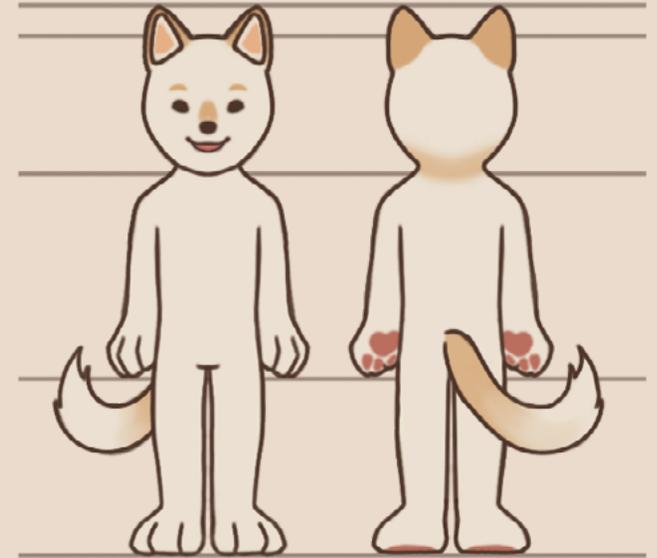


Para su ropa se buscaron referencias en Pinterest de moda coreana, la cual tiende a ser monocromática o de colores planos, y también de usar varias capas en ciertos estilos casuales, que fue escogida esta combinación para Jingu. Al igual que Pupu, se quiso incluir en su paleta los colores de su bandera, y como ambas banderas comparten los mismos colores, blanco, azul y rojo, a excepción del negro en la coreana, se decidió por complementar el azul de Pupu con los demás colores en Jingu. Por lo que al estar juntos reúnen los de ambos países y demuestran visualmente la unión de su amistad y la de ambas culturas en sus diseños.



Jingu 친구 (Perro de Jindo / 진돗개)

Jingu es amigo de Pupu y vive en Corea. Le gusta la tecnología y hacer amigos. Siempre está dispuesto a ayudar a Pupu a aprender coreano, aunque a veces no es el mejor explicando ya que no es muy teórico y más bien práctico para sus cosas, por eso prefiere usar ejemplos y basarse en su propia experiencia. Es muy energético, disfruta de hacer deporte y sacar fotos a los paisajes que ve, pero también es muy distraído, por lo que no siempre responde mensajes. Además de la gran diferencia de hora.





Nota. Fotografías de nutrias chilenas ([chilote. birds], 2024a).



Goni

Es otro personaje secundario que no fue incluido en el primer episodio, pero que de todas formas tiene su ficha de personaje. También es un estudiante de coreano, por lo que es una persona nueva que acompaña a Pupu durante su aprendizaje y tiene como función principal ser un contraste más fuerte con Pupu en cuanto a conocimiento y confianza, ya que representa al tipo de estudiante que no es principiante y se maneja en varios contenidos. Es el tipo de estudiante que está aprendiendo coreano porque es fan de sus medios de entretenimiento, como música, dramas, *manhwas* (만화) o comics coreanos (Toyryla, 2023) y que a través de estos nació su interés por aprender más sobre su cultura, por lo que ya conoce aspectos de este en base a lo que ha consumido. Lo que termina siendo tanto su fortaleza como debilidad, ya que a pesar de saber mucho gracias a sus gustos relacionados a su cultura, no son del todo realistas o completas, por lo que no sabe el trasfondo cultural de algunas cosas.

De todas formas no se pretende antagonizar este tipo de personas ni que haya algún personaje que

desagrade, por lo que no tendría malas intenciones, sino que más bien provocaría inseguridad en Pupu, quien compara el nivel de conocimiento entre ambos. También pasaría a abrumarla con todo lo que sabe o al hablarle con entusiasmo sobre las cosas que le gustan, pero por otro lado, ayudaría a Pupu a aprender cosas nuevas y distintas, lo que lo convierte en una herramienta narrativa para poder enseñar a la audiencia sobre estos contenidos relacionados a la cultura pop.

La especie que se escogió fue la de un chungungo o gato de mar. Su motivo no tiene mayor trasfondo más que ser una especie de animal chileno que fuese lo suficiente distinto a un pudú, como tener orejas pequeñas, cabeza más chata y patas palmeadas. Su nombre también se eligió al igual que Pupu, similar a su especie, que sea amigable y corto.



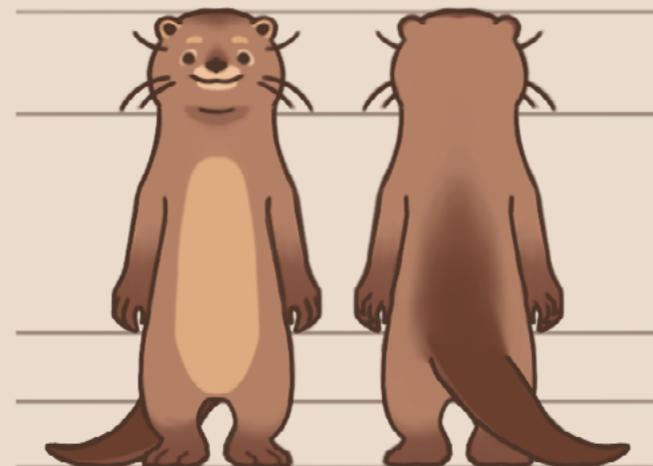


Goni 고니

(Chungungo / 바다수달)

Es estudiante de coreano y compañero de Pupu. Sabe más sobre el idioma y cultura ya que escucha, mira y lee mucho contenido de Corea. Por lo que tiene mucha confianza en sus conocimientos y tiene gran motivación por poder entender mejor todas las cosas que le gusta.

A veces es un poco intenso y abruma a Pupu con todas las cosas que ya sabe y que en comparación ella no sabe, pero no es con mala intención. Igual ha ayudado a entusiasmarla para aprender más cosas al compartirle lo que le gusta.





Nota: Captura de pantalla de 심해를 건너는 호랑이 태범 Tiger Taebeom Crossing the Deep Sea (ZooSunday, 2021).



Profesor Taebeom

Otro personaje importante es el profesor de coreano. Forma parte de los personajes que no se pudieron desarrollar con tanta profundidad, pero que desde un inicio se pensó que fuese un tigre siberiano, ya que al tener el rol de mentor y quien entregase más conocimientos a Pupu, que sea el animal nacional de Corea calzaba muy bien para su representación. En cuanto a su personalidad solo se consideró en su papel de profesor, por lo que sería paciente y que inspire confianza.

Su diseño fue uno de los más fáciles, ya que también estaba incluido en el boceto inicial, por lo que solo vivió cambios leves en su diseño y solo con su ropa de trabajo, que se escogió uno clásico y ordenado. Su nombre fue sugerido por la profesora de coreano, entre otros, en referencia al nombre de uno de los tigres que tienen en el zoológico de Corea.

#3
Clases





Taebeom 태범

(Tigre siberiano / 시베리아호랑이)

Es el profesor de la clase de coreano. Es un guía paciente que enseña a sus estudiantes sobre el idioma y cultura coreana sin importar la cantidad de dudas que tengan. Sus lecciones tratan de ser las más completas y variadas posibles, aunque tienden a ser lo más formal y esperado de una clases. Siendo más denso en contenido como gramática y vocabulario que cosas más entretenidas.





Otros personajes

A continuación se incluyen el resto de personajes aunque más acotado ya que no cuentan con una ficha de personaje. Los demás igual son compañeros de clases de coreano y también representan distintos tipos de estudiantes.

La chinchilla es una estudiante con motivos profesionales, es decir, busca aprender coreano por trabajo o para ir a trabajar allá, por lo que se centra en lo más práctico y formal del lenguaje, restándole importancia a lo que no le es tan útil en su opinión. Su aspecto positivo es que es más madura y da consejos a Pupu sobre cómo aprender es un camino que a pesar de las dificultades, con esfuerzo se consigue, y qué preocuparse por equivocarse o pasar vergüenza son irrelevantes para poder mejorar. A cambio, Pupu le ayuda a entender que hay más cosas para aprender más que lo justo y necesario, y que puede ser divertido también.

El otro compañero de clases es un ciervo almizclero siberiano y es una especie de ciervo coreano. Este personaje en particular se escogió para representar a aquellas personas que son coreanas o de ascenden-

cia coreana y también buscan aprender el idioma. De esta forma se buscó incluir a aquellos que por distintas razones, no cuentan con este conocimiento pese estar relacionados con la cultura o país, y quieren conectarse con esta. El hecho de que fuese un ciervo y, por lo tanto, similar a Pupu fue para demostrar que pese a ser de "distintas especies", siguen siendo parecidos y no hay diferencia al momento de aprender.

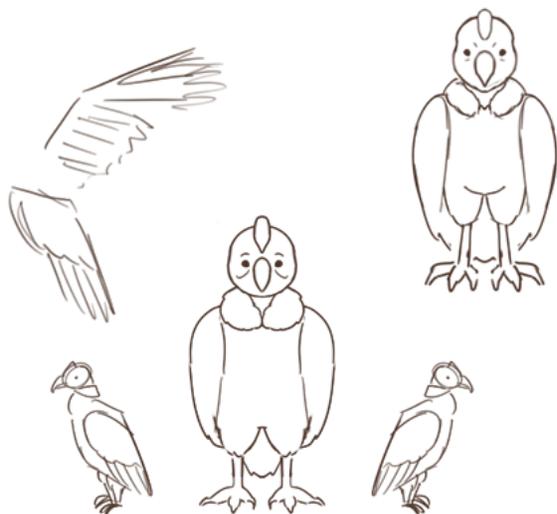
En lo personal se aprovechó de reflejar el tipo de estudiante que soy yo, en base a las dificultades y prejuicios que surgen al querer aprender coreano y al mismo tiempo ser en parte coreana. Ya que hay una población y comunidad coreana en Chile en donde, en consecuencia, deben haber más personas que se encuentren en situaciones similares a la mía, se consideró importante tratar de incluirlas también.

Este ciervo al relacionarse a Pupu, puede entregar algunas referencias sobre la cultura coreana un tanto vagas, pero más a la mano, en comparación a las de Jingu que son más completas, pero no siempre disponibles. A cambio, Pupu le ayuda a sentirse como un estudiante más y que no está mal no saber mucho, ya que Pupu tampoco sabe.

#5
Pupu y Goni



Así fue como se buscó que estos personajes que fueran estudiantes en conjunto reflejaran cómo se vive este tipo de desafíos en compañía, con altos y bajos típicos de este y sobre la amistad también.

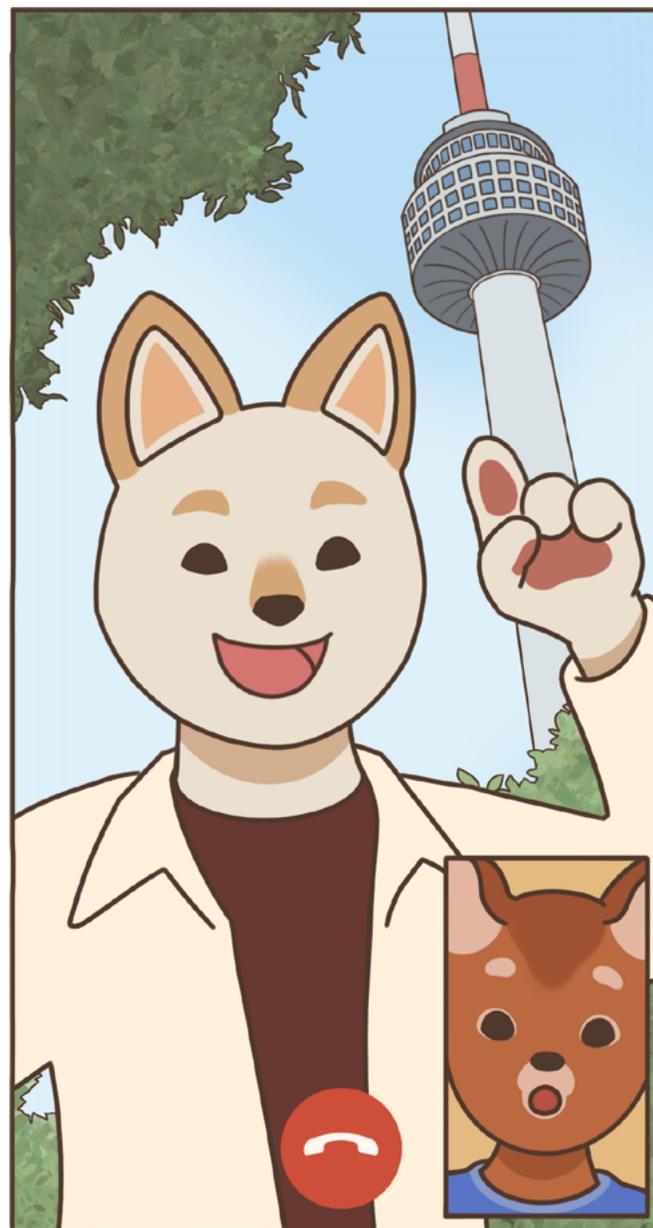


Por último, este diseño de cóndor andino fue más bien una prueba para poder desarrollar más el estilo de dibujo al tratar de adaptar a un ave con estas características y que no es especialmente tierna. El resultado fue mejor de lo esperado y quedó la duda de cómo poder vestirla, que solo se llegó a ponerle una corbata. En lo personal, su diseño por sí solo tiene bastante personalidad, además de ser icónico para nuestro país.

Lamentablemente, no se alcanzó a incluir narrativamente, pero queda reservado para algún papel en posibles episodios. Lo más probable que siendo alguien simpático, pese a su apariencia más seria.

Ilustraciones de personajes

Como forma de explorar las relaciones y dinámicas de los personajes a medida que fueron creados, también se hicieron unos dibujos que mostrasen esto. Ayudaron a pensar en sus personalidades y parte de su historia. Para esto, por lo general, con bocetos habría bastado, pero se terminaron de igual forma, lo que permitió hacer un acercamiento de los fondos y lenguaje visual en general.. Ayudaron mucho para poder pensar en sus personalidades y parte de su historia. Por lo general con bocetos habría bastado, pero se terminaron de igual forma, lo que permitió probar cómo se podrían ver los fondos y lenguaje visual en general.



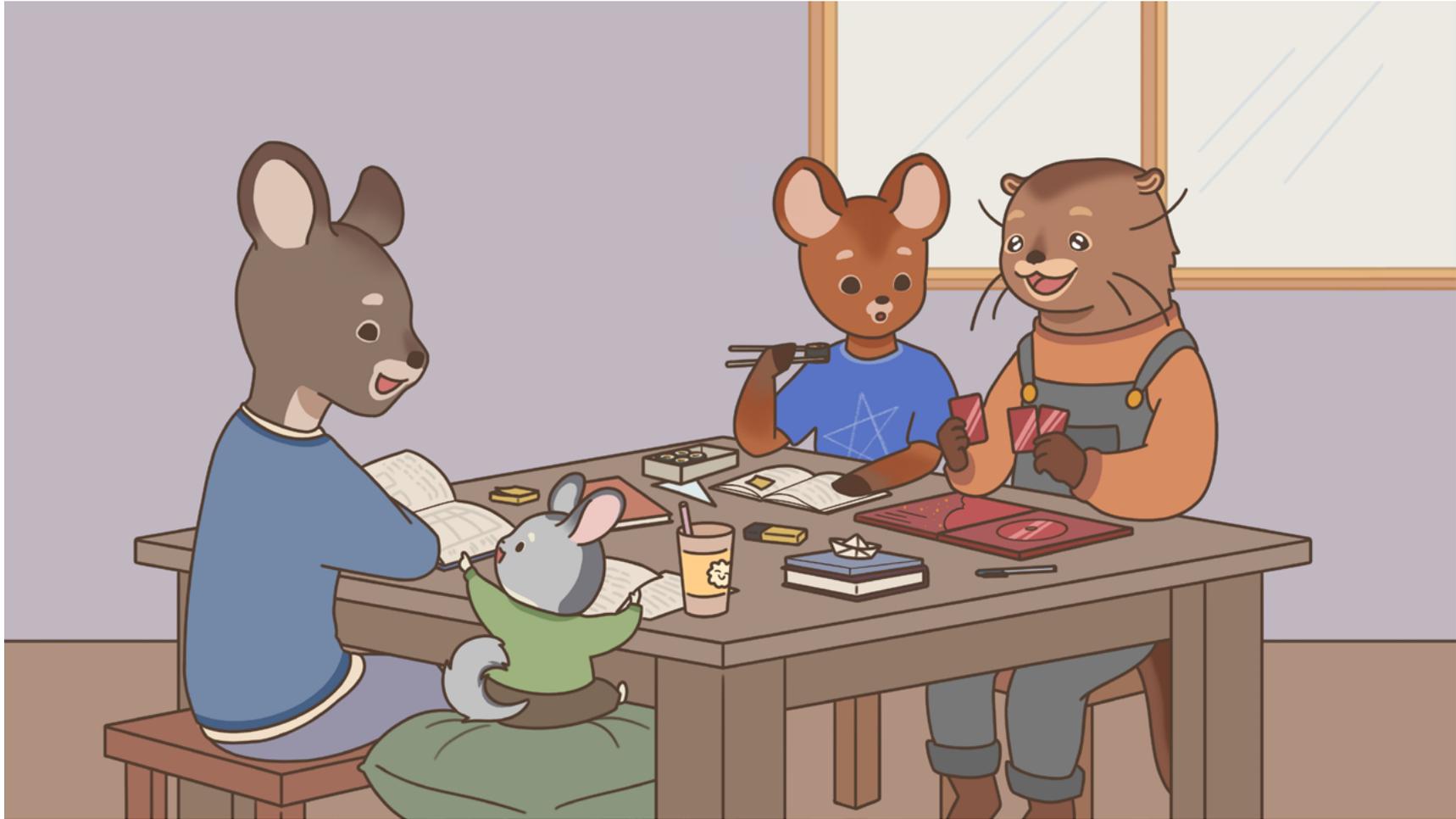
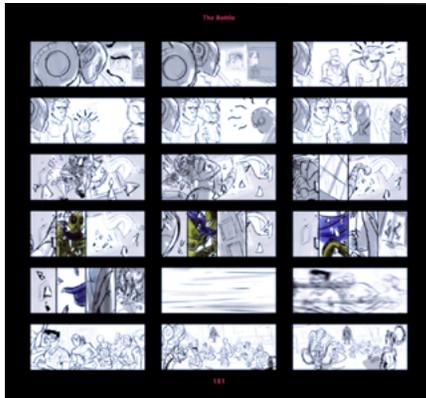






Figura 5



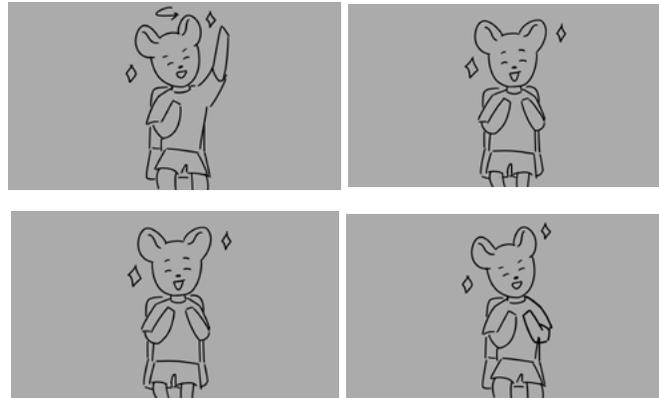
(Obtenido de Spider-Man Into the Spider-Verse: The Art of the Movie. (p. 151). (2018).)

Storyboard

Una vez listo el guion narrativo y los personajes, fue momento de crear el storyboard o guion gráfico, que tiene como propósito visualizar las acciones, movimientos de cámara, transiciones, etc. Sirve para poder ver cómo fluyen las escenas y si el guion original se adapta bien visualmente. En cuanto a calidad de dibujo, no es necesario que sean tan limpios ni elaborados, sino que cumplir con comunicar lo esencial, así que pueden variar dependiendo de lo que se necesite, sobre todo si es una escena de acción con mucho movimiento. Aunque es importante recordar que como son sometidos a varios cambios, más bien es mejor no detallarlos tanto y así poder economizar tiempo.

Se tuvo como referencia algunos storyboard incluidos en el libro de arte de la película animada Spider-Man Into the Spider-Verse de Sony Pictures Animation (Figura 5).

Figura 6

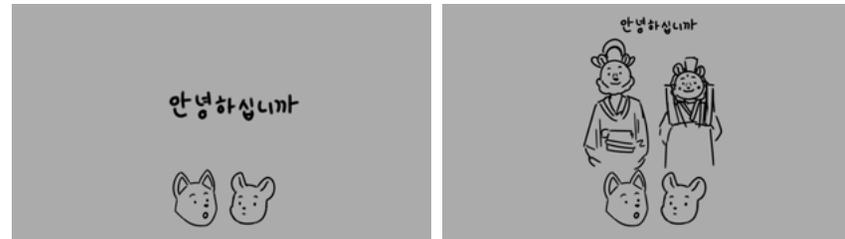


En estos storyboards se puede ver como varían en el nivel detalle y enfoque, ya sea en los movimientos de los personajes como su posición en el espacio en los fondos.

Ya que se pueden tomar libertades en cuanto a la plantilla que se puede emplear para su creación, solo se incluyeron los elementos que se consideraron suficientes para poder entender la secuencia. En este caso, como no habrían muchos movimientos de cámara y más bien transiciones de barrido para algunos cambios de escena, se prescindió de mencionar específicamente esto, por lo que los mismos cuadros daban a entender cómo se vería en general. Cabe mencionar que esto funciona bien ya que no se trabajó con más personas, pero en el caso de contar con un equipo entonces sí se debe tener más consideración para que sean fáciles de entender.

Gracias a esta etapa se pudo evidenciar qué escenas, movimientos o encuadres hacía falta definir mejor, los tiempos de duración y su complejidad para ser animados, por lo que se hicieron algunos ajustes.

Figura 7



Un ejemplo de esto fue este movimiento cerca del final cuando Pupu celebra haber entendido cómo saludar (Figura 6), en un comienzo se pensó que giraría en su silla dando una vuelta completa, lo que era más difícil de animar y de lograr un giro completo, por lo que se modificó a que solo se ladeara en su lugar y moviera los brazos.

Otra modificación fue durante la explicación de Jingu a Pupu, en donde van apareciendo varios ejemplos a medida que habla (Figura 7), no sé había considerado en el guion escrito algún énfasis a cada saludo cada vez que fueran mencionados, sino que se pasaba de corrido y solo quedaba como título por encima de todo, por lo tanto, se tomó esta oportunidad de incluir una animación en grande de la palabra siendo escrita con el orden de sus trazos, lo cual es importante para aprender a escribir el abecedario coreano, y después pasaría a más pequeño arriba de los ejemplos enmarcándolos y como un recordatorio a que saludo corresponden.

En general, esta etapa fue bastante compleja ya que fue importante prestar atención a elementos como la composición y la actuación de los personajes para

poder conseguir la mejor forma de transmitir el guion y que al mismo tiempo fuese dinámico y cautivante.

Todo esto se compiló en una plantilla creada en base a las referencias que incluye espacio para los diálogos y algunas indicaciones de acciones. También se enumeraron los cuadros y las escenas que marcan cada vez que hay un cambio de cámara.



- Para ver la versión completa del storyboard puede verlo a través del siguiente código QR.

STORYBOARD "PUPU APRENDE COREANO" FRANCISCA CHONG 2024

PÁG 1/8

CUADRO #01 ESCENA # 01



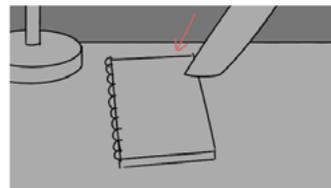
(Title card)

CUADRO #02 ESCENA # 02



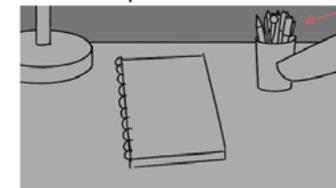
PUPU (en off): Umm a ver

CUADRO #03 ESCENA # 02



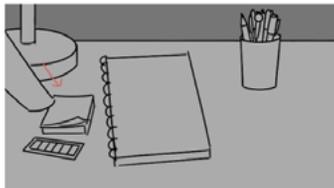
PUPU (en off): Cuaderno,

CUADRO #04 ESCENA # 02



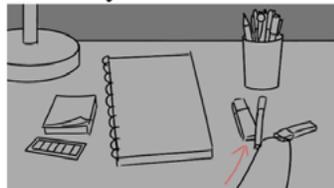
PUPU (en off): lápices,

CUADRO #05 ESCENA # 02



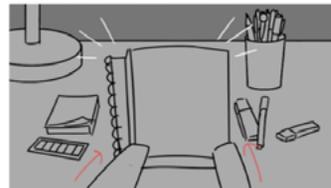
PUPU (en off): destacador,

CUADRO #06 ESCENA # 02



PUPU (en off): notas

CUADRO #07 ESCENA # 02



PUPU (en off): y libro...

CUADRO #08 ESCENA # 03



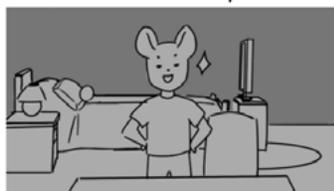
(Transición de barrido)

CUADRO #09 ESCENA # 04



(Aparece Pupu)

CUADRO #10 ESCENA # 04



PUPU: ¡Ya tengo todo listo para empezar a estudiar más coreano!

CUADRO #11 ESCENA # 04



PUPU: después de aprender el abecedario coreano o 한글, ya puedo leer y escribir un poco,

CUADRO #12 ESCENA # 04



PUPU: así que al fin podré avanzar con todo lo demás.



- Para ver el animatic puede encontrarlo a través del siguiente código QR.

Animatic

El animatic es la previsualización de la animación en base al storyboard, sirve para revisar los tiempos, ajustar su duración y contempla los diálogos que son determinantes para el ritmo de la animación. Para este se hizo una primera versión con una sola voz para todas las líneas, lo que ayudó a estimar su duración aproximada de 3.10 minutos, que tras mostrárselo a la profesora Kim, consideró que era muy rápido al momento de leer los diálogos, lo que podría perjudicar su comprensión. Esto era cierto y fue ajustado al momento de grabar las voces oficiales posteriormente.

Producción

Grabación de voces

Una vez con una base establecida para trabajar se comenzó la etapa de producción con la grabación del doblaje de voz. De esta forma, al contar con los audios listos, cuando sea momento de animar los personajes se puede hacer el lip syncing o sincronización labial, que es la animación del movimiento de las bocas con la modulación y pausas de las voces correspondientes, todo de una vez.

Ya que la animación busca poder ser de referencia para enseñar coreano, requería idealmente de manejo de este idioma para su correcta pronunciación y del español por supuesto. Especialmente para el doblaje de Jingu, quien contaba con más líneas, mientras que para Pupu igual se decidió que supiera coreano para que no generase tanta confusión en los espectadores y terminase siendo perjudicial. Aunque no era necesario que demostrará un nivel experto, ya que tendría sentido con la naturaleza del personaje que está aprendiendo.

Figura 8

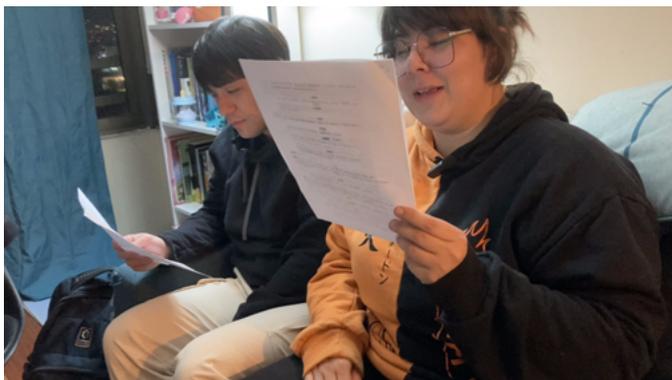
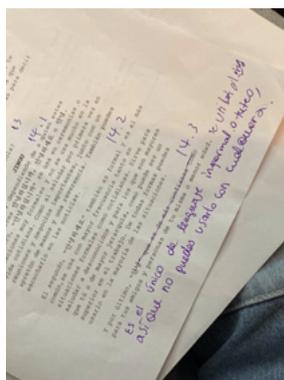


Figura 9



(Fotos de elaboración propia. Foto de los actores de voz para Jingu y Pupu y foto de ejemplo de cómo fue editado el guion)

Al final, las personas que se ofrecieron para participar para esta tarea fueron Sophia Varela, quien tiene un nivel 4A del idioma y también hace clases, para Pupu, y Franco Noh, quien es coreano y también es fluido en el idioma, para Jingu (Figura 8).

Para el proceso de grabación se tuvo que viajar a Santiago para coincidir con los actores de voz. Se imprimieron varias copias del guion para todos y se usaron 2 micrófonos. Ya que era amiga de Sophia desde antes y ambos actores de voz eran amigos también, resultó ser un ambiente ameno y cómodo. También se unió entre los participantes, Ariel Kim, amigo de Franco (voz de Jingu) y quien se ofreció para asistir en la grabación.

Al momento de repasar las líneas y grabar, se les dio espacio a sugerencias y también libertad para darle más personalidad al interpretar las líneas, siempre y cuando siguieran la dirección e indicaciones, lo que dio como resultado más naturales y dinámicas a como eran originalmente. Ambos demostraron gran iniciativa y cooperación al grabar, lo que se agradece enormemente, al igual que al asistente de grabación, quien tuvo la idea de etiquetar las líneas en el guion y mencionarlo al inicio al grabar cada una, lo que facilitó su edición posteriormente (Figura 9).

Se grabó también, uno de los personajes extras que necesitaban líneas, que era el conductor de noticias, quien Franco grabó también, solo que con otra entonación más formal. El otro personaje que también necesitaba una voz era la barista del café que igual necesitaba tener un coreano fluido idealmente. Para este personaje, gracias a Sophia se pudo contactar con Han Sol Park, que también es coreana y vive en Santiago y que amablemente mandó su grabación, que al ser corta no era necesario que participara de forma presencial.

Gracias a este trabajo en conjunto se pudo llevar a cabo esta tarea de forma exitosa y en una sola tarde. Se agradece nuevamente a los colaboradores que participaron

Desarrollo de layouts

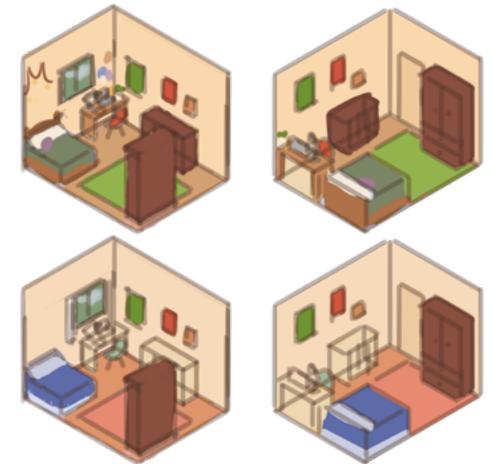
Los layouts corresponden al diseño de la escena, posicionamiento, perspectiva, objetos, recursos, es decir, todo donde se sitúa la escena. Para llevarlos a cabo, se trató de seguir la misma línea visual que la de los personajes y como se había explorado en las ilustraciones conceptuales anteriormente, con un estilo simple, sin tantos detalles y colores planos que no distraigan a la audiencia.

Una de las estrategias al momento de crear los layouts y los recursos de las escenas fue que sean de gran tamaño y en lo posible dibujados por completo, para así poder escalarlos y realizar acercamientos de cámara sin que pierdan resolución. En un inicio se dibujaron de esta forma, completos independiente a si no se verían en su totalidad en la escena para poder aplicar el efecto *parallax*, que se refiere a la ilusión de profundidad al posicionar los elementos en distintos niveles en la escena, similar a como si fuese hecho en 3D. Pero a medida que esto eran realizados, fue notorio el consumo de tiempo que requerían y que no serían aprovechados al no contar con escenas con movimientos o acercamientos de cámara a excepción de unas pocas, por lo que finalmente se trató de limitar a solo dibujar lo que fuera necesario.

A continuación se incluye el proceso de desarrollo de algunos de estos fondos.

Pieza de Pupu

La pieza de Pupu es con lo que abre la animación y un elemento importante del personaje, por lo que se le dio bastante dedicación. Se hicieron varias pruebas de colores con Pupu al centro de ella para asegurar que combinarán ambos, también se tomaron ejemplos del storyboard para poder probar cómo fluían en conjuntos y revisar qué vistas eran las necesarias.

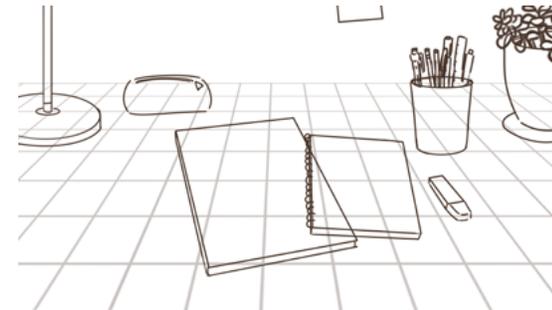


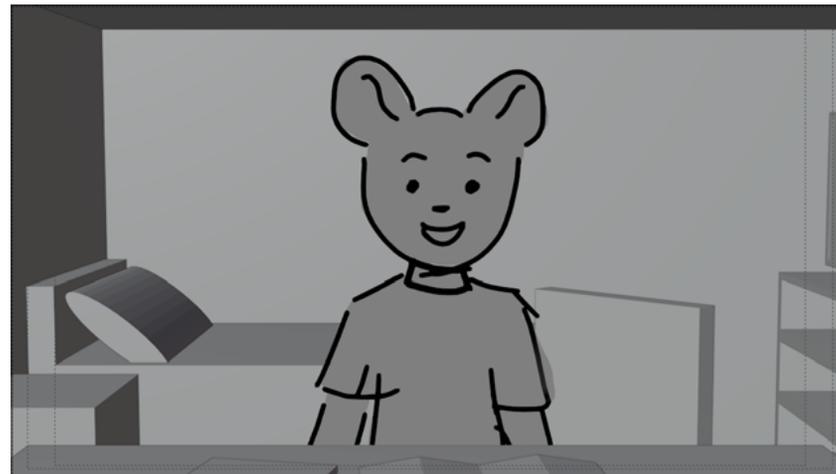
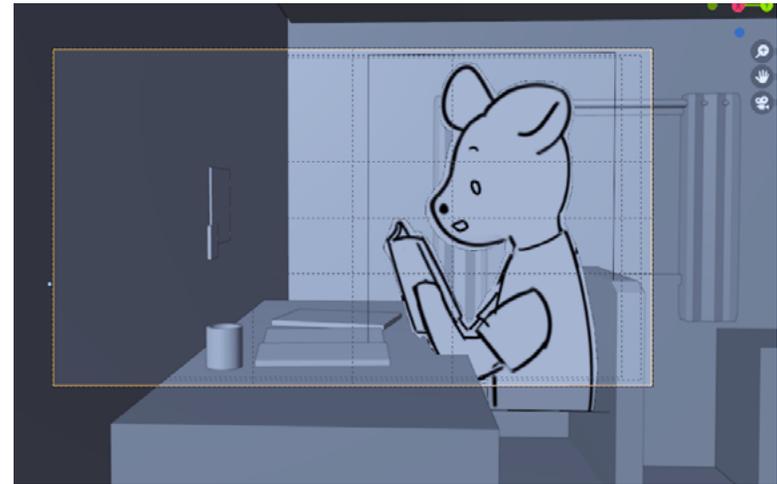
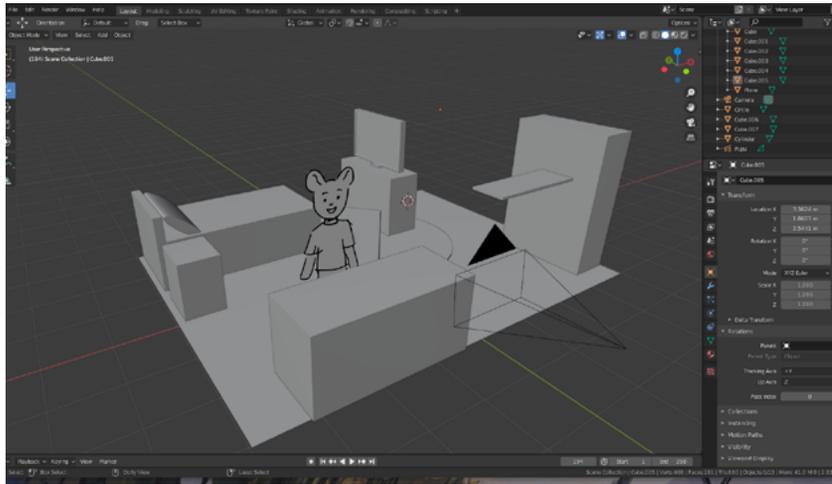
Tras establecer una paleta y layout de la habitación que fuese satisfactoria, se decidió por recrearla en un modelo básico en Blender. Esto, con la idea de que al necesitar más de una perspectiva (mirando al escritorio, de frente y de lado) se pueda facilitar su desarrollo. De esta forma, se tiene una referencia que puede ser acomodada según se necesita, lo que es muy útil en este caso para seguir usándose en futuros episodios al ser la pieza del protagonista, y así mantener mejor la continuidad.

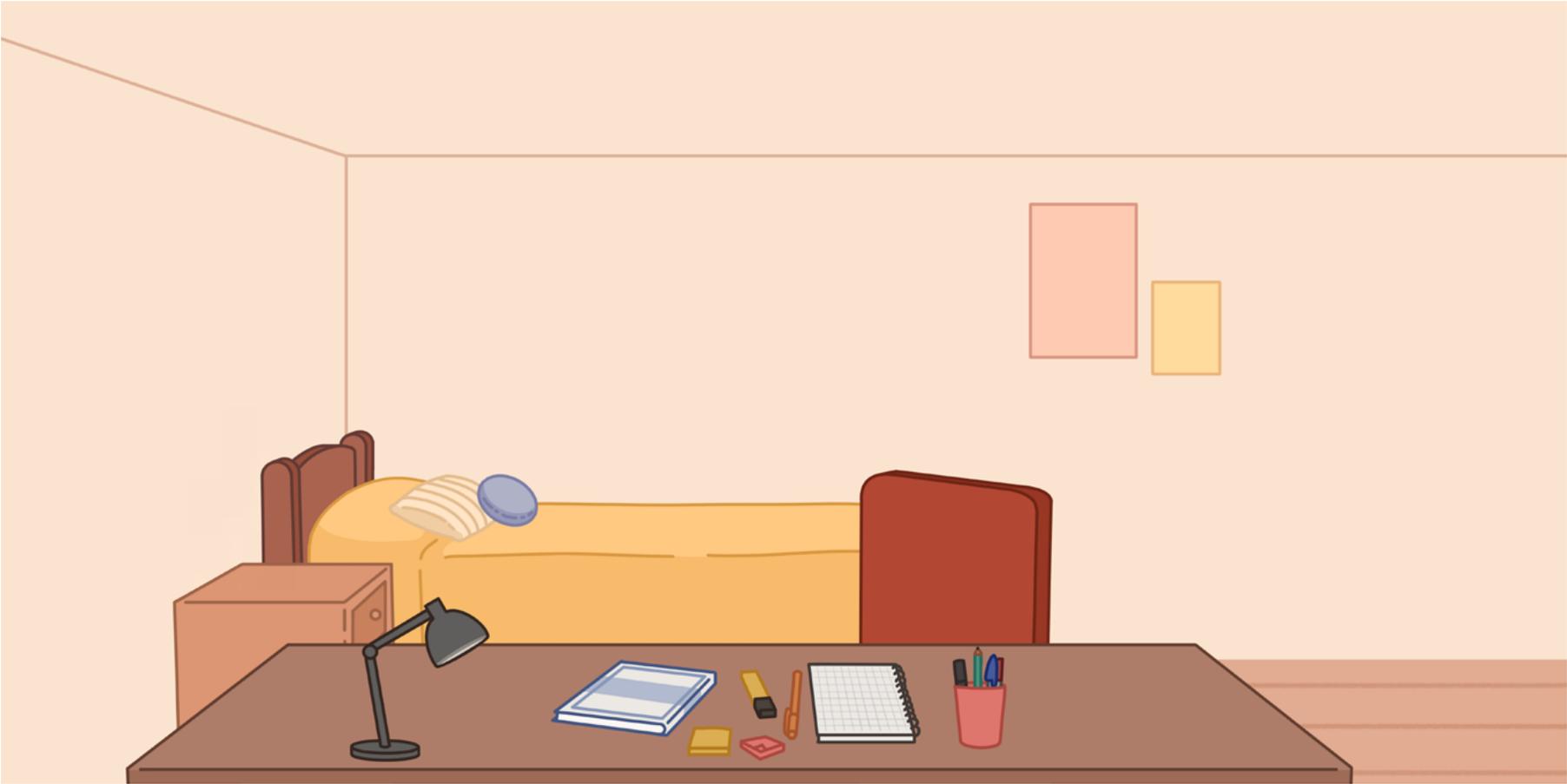


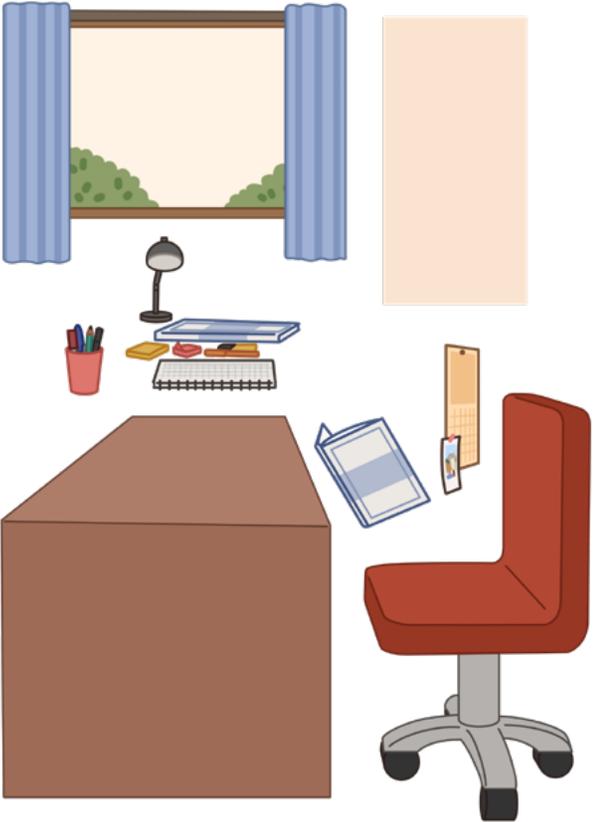


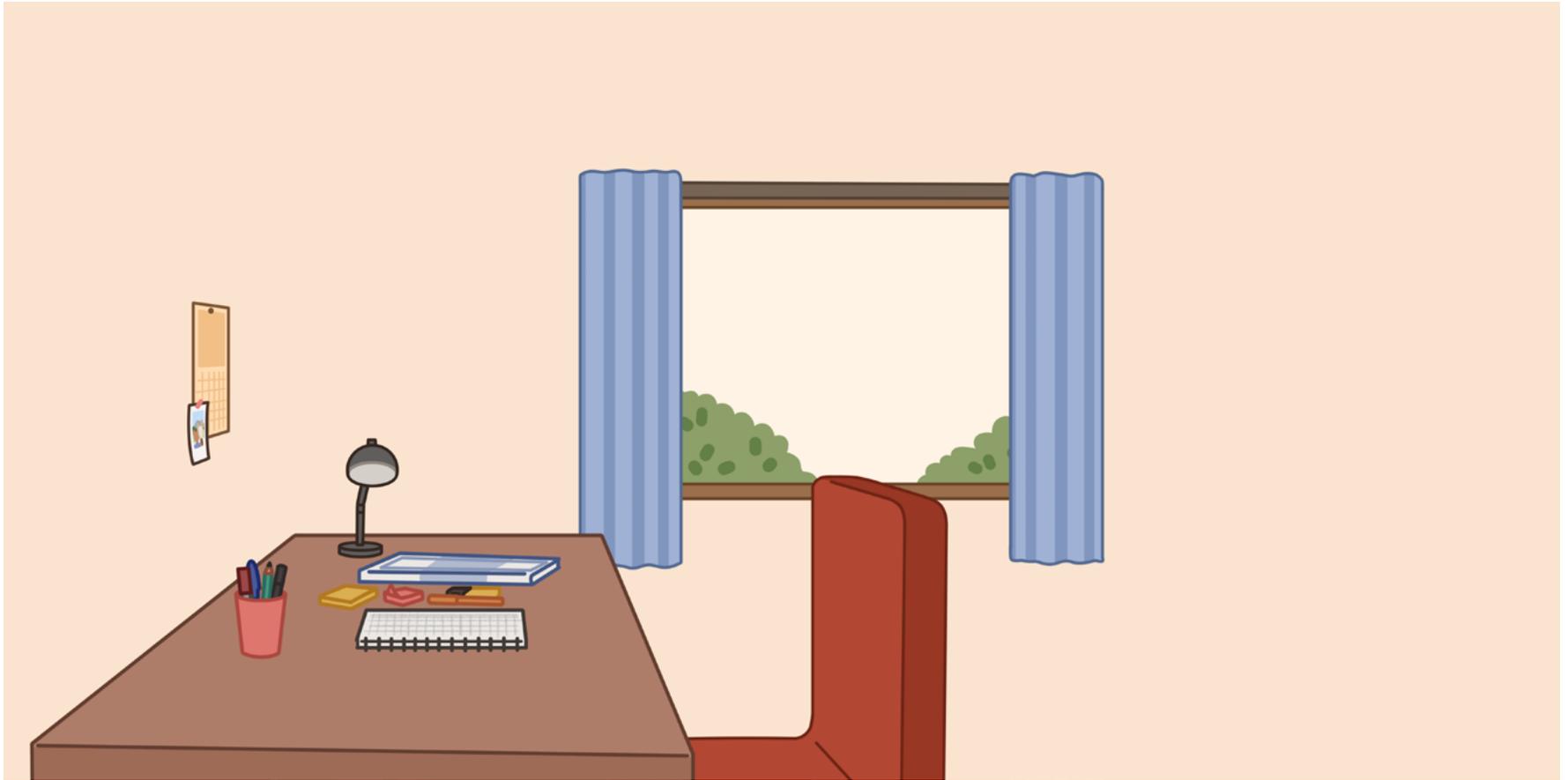
Esta técnica fue una buena estrategia para definir mejor las proporciones y perspectiva de los objetos según la cámara o el encuadre y que tuvieran el tamaño y posicionamiento correcto para integrar al personaje posteriormente, lo que en ese momento estaba siendo una gran dificultad y no era una habilidad bien desarrollada. Además, con esta técnica dio como resultado una referencia personalizada fiel a lo que se había diseñado anteriormente en la etapa de dibujo.

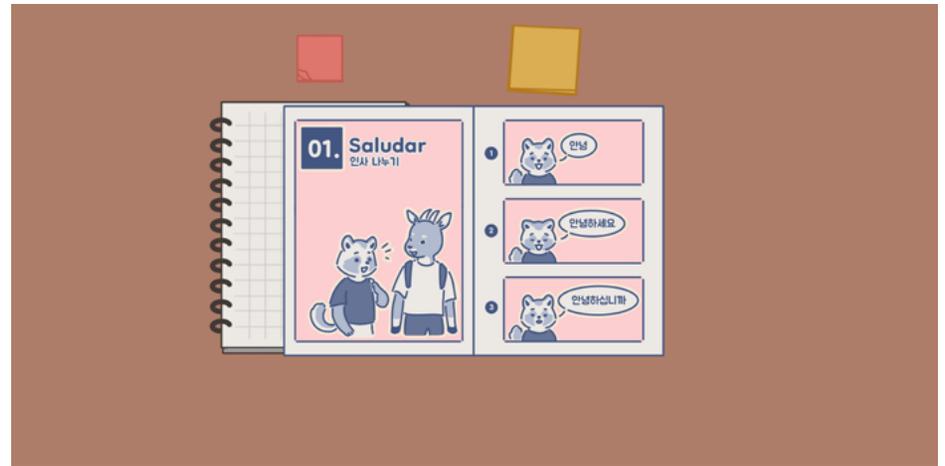


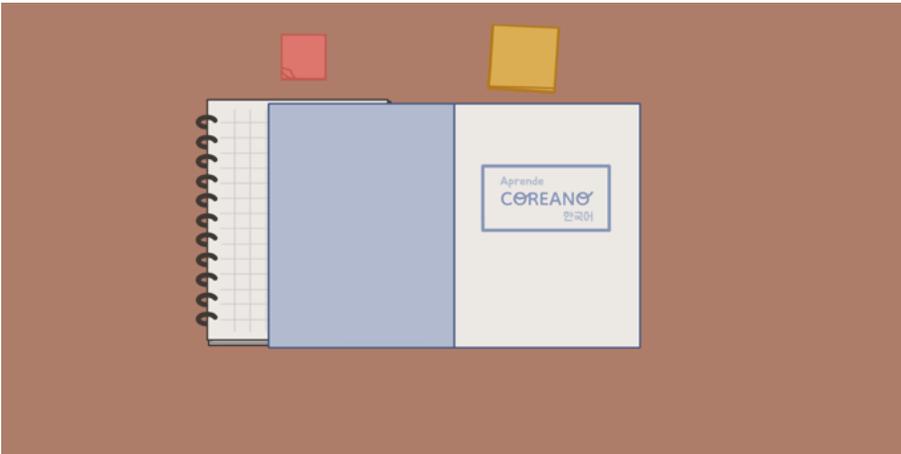
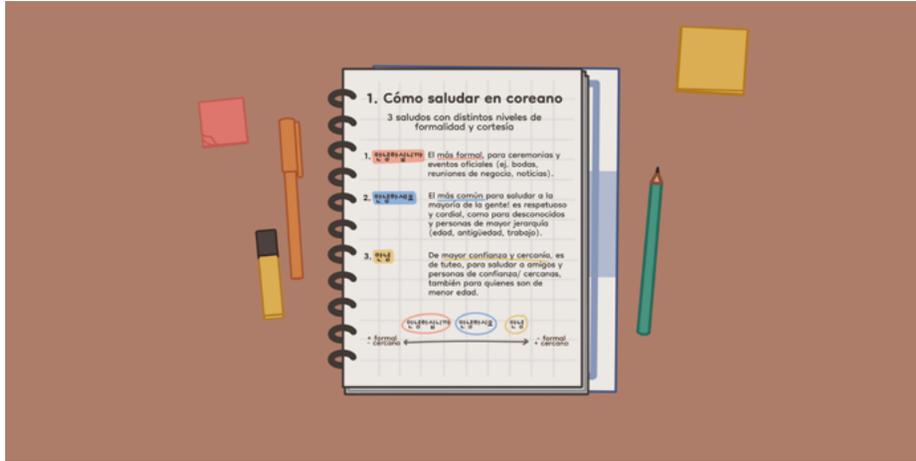














Nota. Fotografía de pabellón Palgakjeong ([namsanseoutower], 2022).



Nota. Fotografía del parque Namsan ([namsanseoutower], 2024).

Fondos de Corea

Para estos fondos se usaron fotografías de referencia y se trató de incluir elementos e íconos de la cultura y país para brindar más información y de acercarlo a la audiencia.

Parque Namsan

Está ubicado en Seúl y es uno de los lugares más icónicos y turísticos de la capital coreana. En él se puede ver la Torre de Seúl o Torre Namsan (N Seoul Tower o N서울타워), que fue la primera torre de radio de comunicación construida en 1969 (N SEOUL TOWER, s.f.).

La otra estructura icónica incluida es Palgakjeong, un pabellón octogonal decorado al estilo dancheong que es un método tradicional caracterizado por su diseño complejo y uso de los cinco colores simbólicos en la cultura coreana: azul, blanco, rojo, negro y amarillo (Korea, s.f.). Este en particular se le dió especial atención a los detalles y de adaptarlo al estilo de arte, y pese a haber sido un desafío fue satisfactorio el resultado.







Nota. Fotografía de mesa con comida coreana (molay_cool, s.f.).

Restaurante coreano

En segundo lugar, se encuentra un restaurante coreano con una mesa con una gran variedad de platos típicos, como guarniciones o banchan (반찬) que acompañan el arroz y otras preparaciones. Su gastronomía se caracteriza por la comida fermentada y es clave en la dieta de los coreanos.

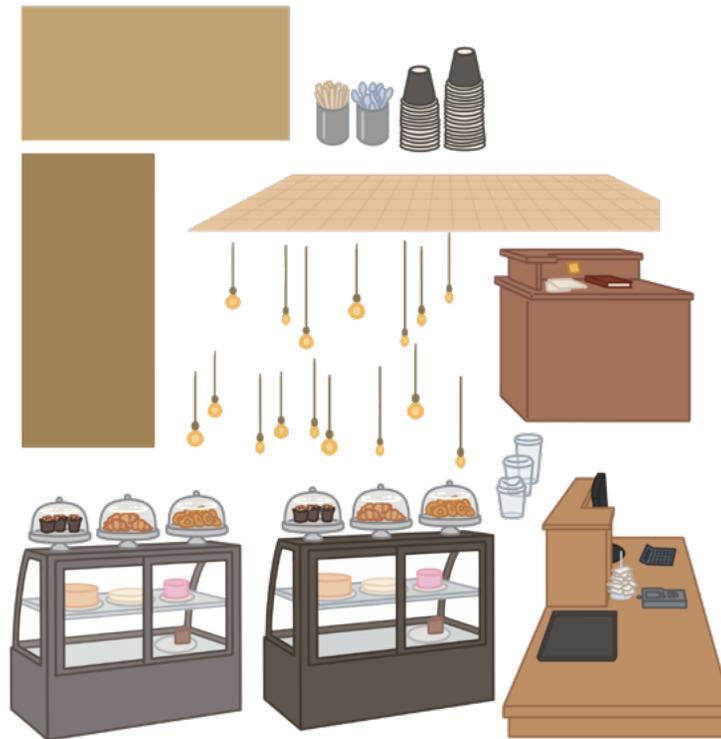
La comida que se puede encontrar en la mesa ilustrada son: kimbap (rollos de arroz, verduras y carne), japchae (fideos de camote con verduras y aceite de sésamo), tteokbokki (masas de arroz con salsa dulce picante), pollo frito, mandu (dumpling de carne y verduras), kimchi (col blanca fermentada con pasta y verduras), banchan de espinaca, brotes de soja y nabo. Y para beber soju, uno de los destilados más famosos en Corea.







Nota. Fotografía café Mobssie (Ruiz, C. 2023).



Café

El último de estos fondos es un café en Corea, que es donde Pupu se imagina hablando a una barista. Este fondo a diferencia de los anteriores, que fueron hechos en base a lugares o referencias directas de Corea, fue inspirado en el café coreano Mobssie en Patronato. Se tomó parte de su decoración y estructura como gesto para incluir parte de la cultura coreana presente en nuestro país. Y para la barista se escogió un oso negro asiático u oso lunar.





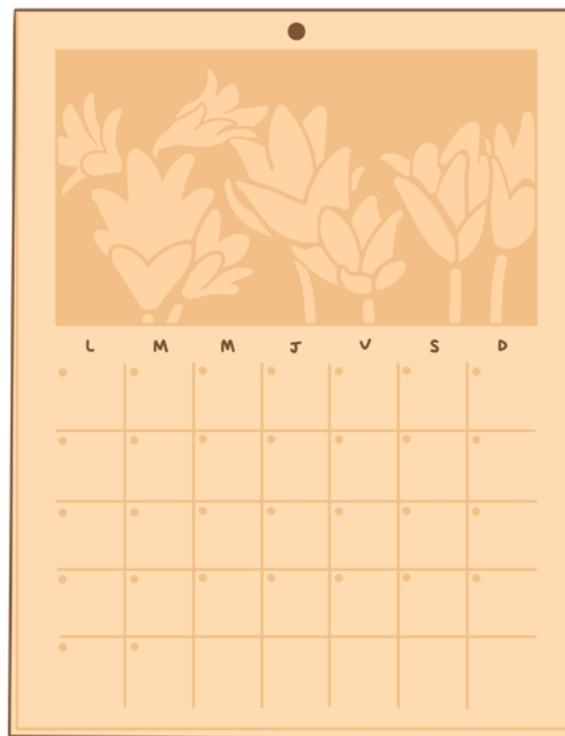
Recursos extras

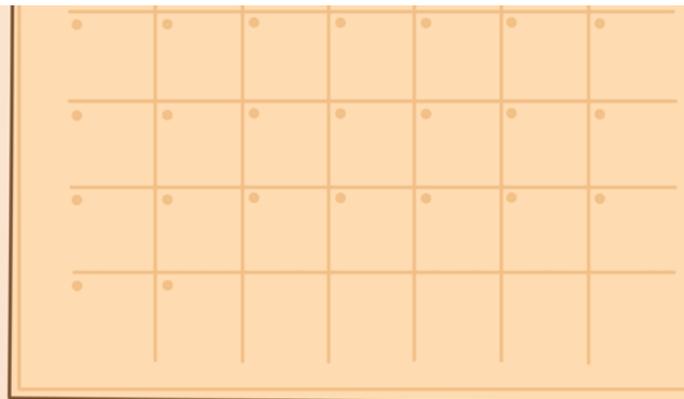
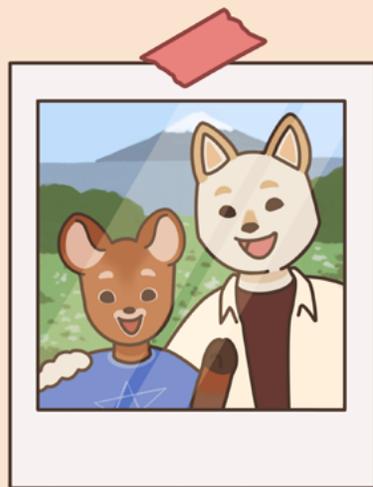
La siguiente sección abarca más bien elementos gráficos específicos para ciertas escenas.

La fotografía de Pupu y Jingu, en el que se ve el volcán Osorno detrás.

El telefono de Pupu con sus distintas pantallas cuando llama a Jingu, este es un celular moderno de color morado y con un llavero ambos inspirados en el maqui, ya que es una de los alimentos que comen los pudues. También, se separó el llavero para poder animar sus movimientos cuando fuera manipulado.

Las banderas de Corea del Sur para poder animarla en cuadros, es de los pocos elementos que su color se acerca más al blanco, ya que se trató de respetar sus colores oficiales.

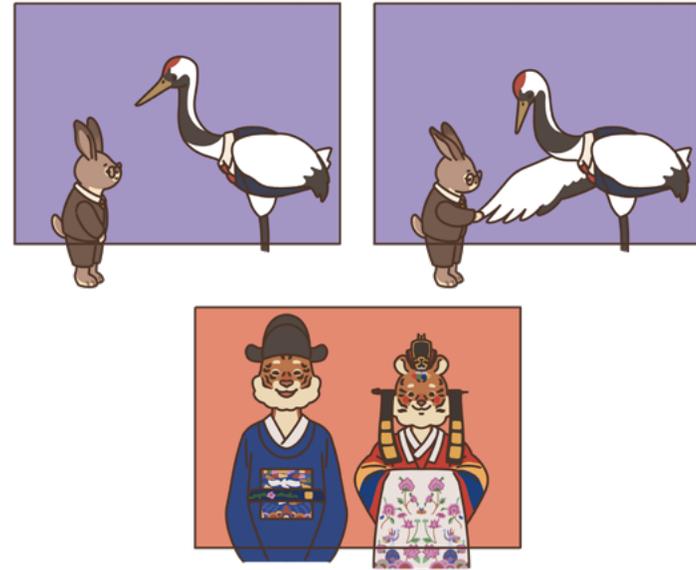


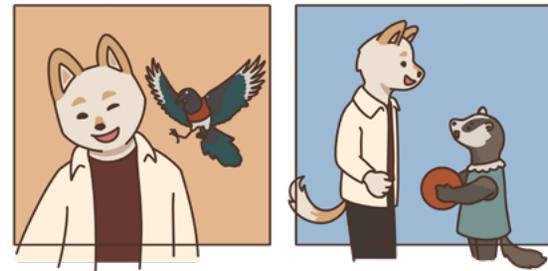
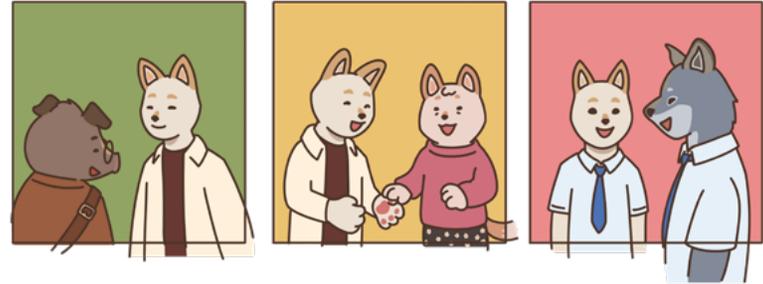


Escenas de ejemplos / explicaciones

Los ejemplos visuales de la parte cuando Jingu explica a Pupu los distintos tipos de saludos y su contexto cultural, se planteó que fueran animaciones mínimas, ya que también estarían Jingu y Pupu abajo. De todas formas, se separaron las ilustraciones y se extendieron fuera del marco que los rodea en el caso de necesitar moverlos y que no aparecieran cortados.









Nota. Captura de pantalla de la película Wolfwalkers (Moore & Stewart, 2020).



Nota. Captura de pantalla de la película Song of the sea (Moore, 2014).

Preparación para animar

Para la animación como estilo escogido era 2D se decidió usar la técnica de rigging para los personajes, que es un método que se puede encontrar comúnmente en las animaciones de tipo 3D, en donde se crea un esqueleto o rig para poder manipular el modelo del personaje y así crear los movimientos (Adobe, s.f.). En el caso del 2D se debe tener cada elemento que compone el diseño de un personaje seccionado en partes, como ojos, nariz, cejas, manos, etc. Para poder animar o simular estos movimientos en base a imágenes, se deben dividir en donde se encuentre las articulaciones, como por ejemplo, en las extremidades, para tratar de imitar cómo sería el movimiento real. Mientras que al usar vectores permite mayor rango de manipulación y deformación de sus partes. Estos ajustes pueden ser grabados en los programas, recordando así las distintas acciones al momento de manipularlos sin tener que volver a acomodarlos y fue lo que motivó descartar la idea de hacerlo cuadro a cuadro, ya que tomaría mucho más tiempo de llevar a cabo, mientras que al crear rigs de los personajes se pueden ajustar y reutilizar según lo que las escenas necesiten, actuando como “títeres” en donde no es necesario dibujar cada cuadro desde cero.

Algunos software que permiten esto son Adobe After Effect, Adobe Animate, Toon Boom Harmony y Moho Pro, este último el que se escogió finalmente, específicamente la versión Moho Pro 12, tras evaluar la factibilidad de poder aprender el programa y contar con material suficiente para su aprendizaje, al ser este programa en particular bastante amigable para principiantes. También fue un factor determinante el tener al alcance unos cursos para poder aprender a usarlo, siendo uno de Esparza (s.f.) en Domestika, un curso en el canal oficial del programa (Moho Animation Software, 2023) y unas cápsulas virtuales por parte del profesor Sebastián Pagueguy (Taller de animación Universidad de Chile, 2019). Además, se pudo encontrar en su página web algunas de las animaciones del estudio Cartoon Saloon hechas con Moho Pro que adaptan estilos de arte orgánicos o vectoriales muy naturalmente, lo que demuestra la capacidad que tiene el programa y su uso profesional en la industria.

Además de necesitar de estos tutoriales para poder animar en el programa, también fue necesario aprender sobre conceptos y técnicas de animación para poder conseguir un resultado óptimo, uno de estos el

Figura 10

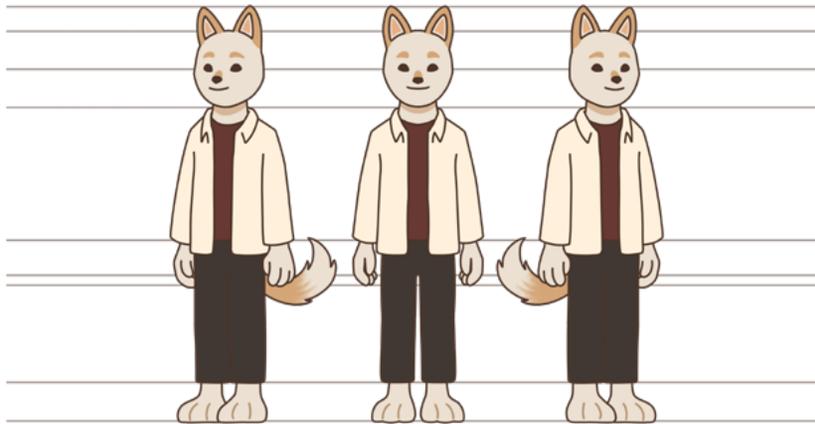
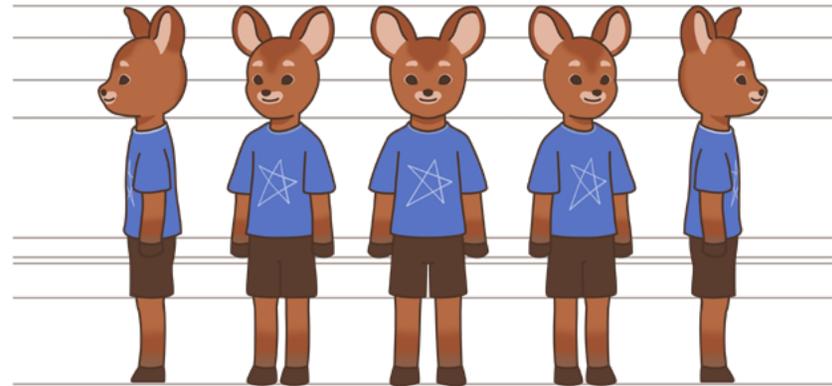


Figura 11



referentes para todo animador, el libro *The animator's survival kit* (2009) de Richard Williams, que así como indica su título abarca todos los conceptos y principios de la animación y funciona como una buena guía para saber por dónde comenzar, capaz de orientar a alguien que nunca había animado al introducir lo básico y más complejo de manera fácil e intuitiva con varias ilustraciones y también sirvió de ayuda para establecer el flujo de trabajo del proyecto. El segundo libro que igual fue consultado es *The Illusion Of Life Disney Animation* (1997) por Frank Thomas y Ollie Johnston, que comparten técnicas y procesos de cómo hacían sus animaciones, que pese a ser tradicionales o análogas se mantienen vigentes al ser estas reglas y principios adaptables independiente de la técnica. Uno de los más útiles son los 12 principios de la animación, que fueron tratados de ser aplicados a lo largo del proceso, ya que con solo incorporar alguno de estos, hace la diferencia entre una animación dinámica y con volumen a una que no saca provecho del medio.

Animación

Se creó un turnaround con más detalle de los personajes con las vistas que eran necesarias a partir del storyboard (Figuras 10 y 11). Se separaron los elementos en distintas capas y se crearon distintas variaciones para las expresiones, como por ejemplo los ojos, cejas y bocas, y también las manos en caso de Jingu.



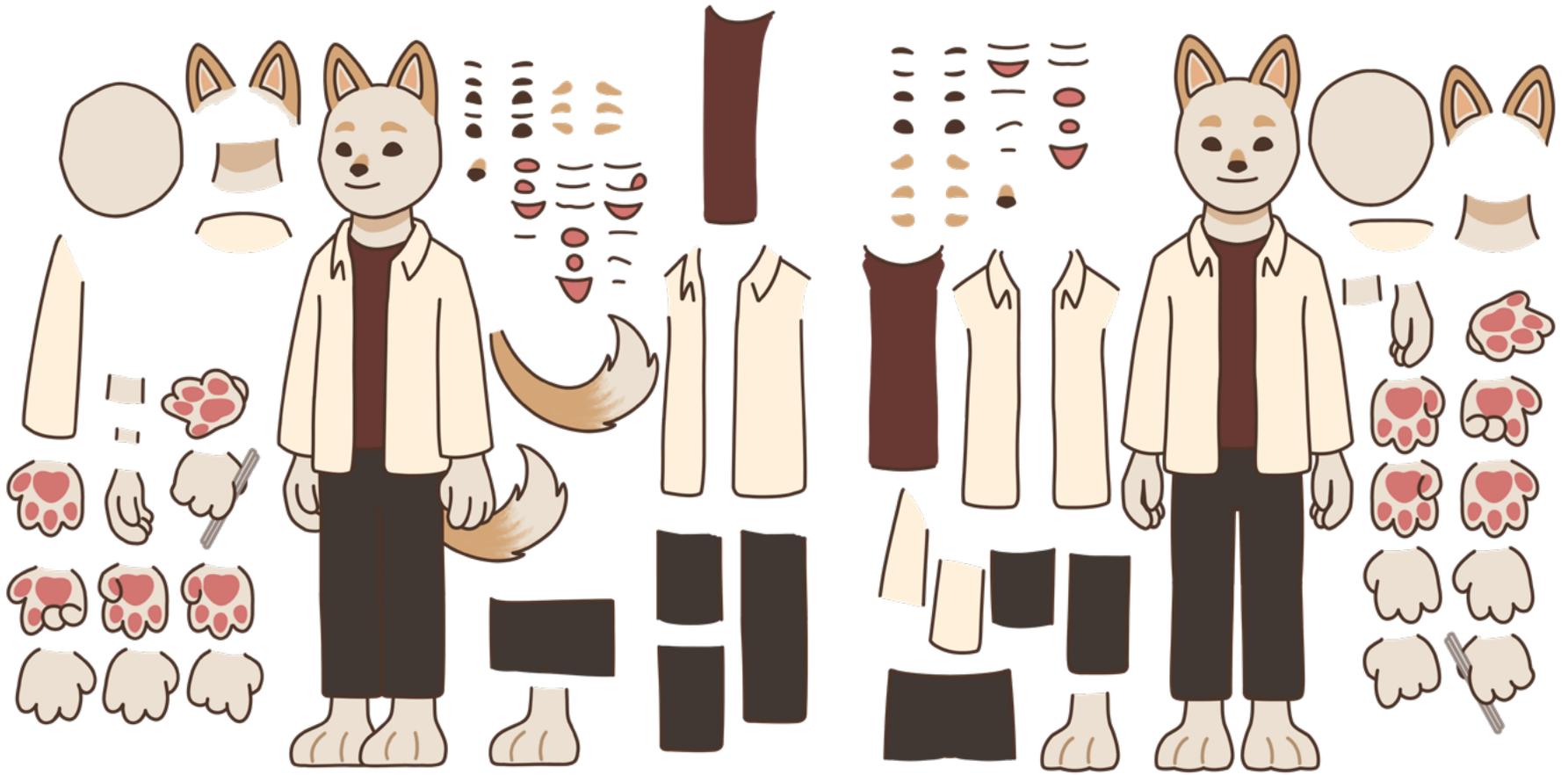
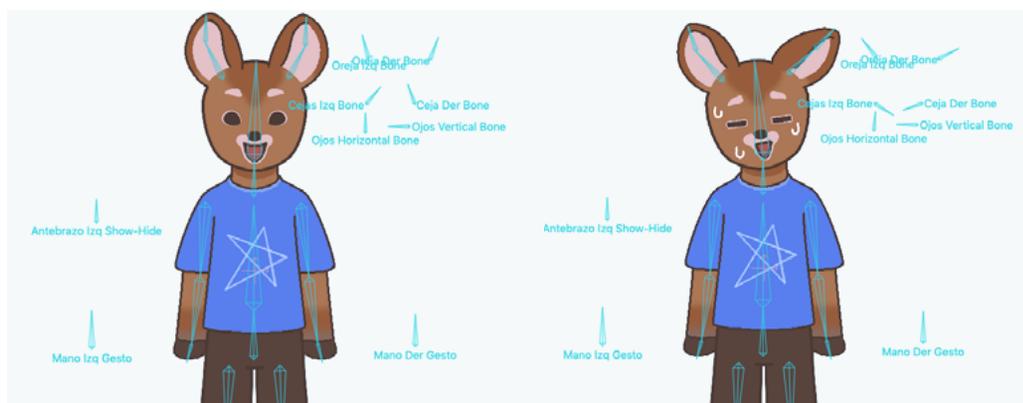
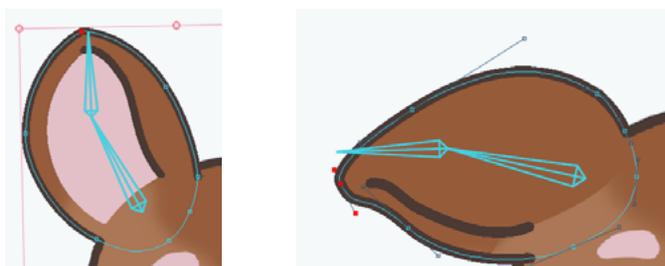


Figura 12

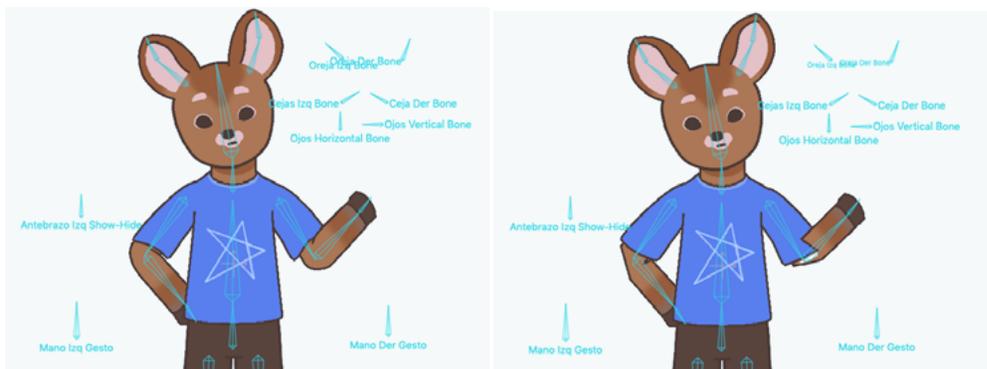


Una vez los elementos fueron ordenados, se creó el esqueleto o rig del personaje para poder así manipularlo, que por lo general se hace a cómo sería un esqueleto real. También se pueden crear controles externos a este para agregar más acciones, como se ve en la figura 12, sin necesidad de que estén todas en el cuerpo del personaje y que resultan muy útiles para poder programar atajos y ahorrar tiempo al animar.



Tras experimentar con el programa se decidió usar tanto imágenes como vectores para las partes del personaje, para aquellos elementos que más deformación y manipulación exigían fueron recreados con vectores y los que eran más estáticos se usaron las capas de imágenes ya preparadas.

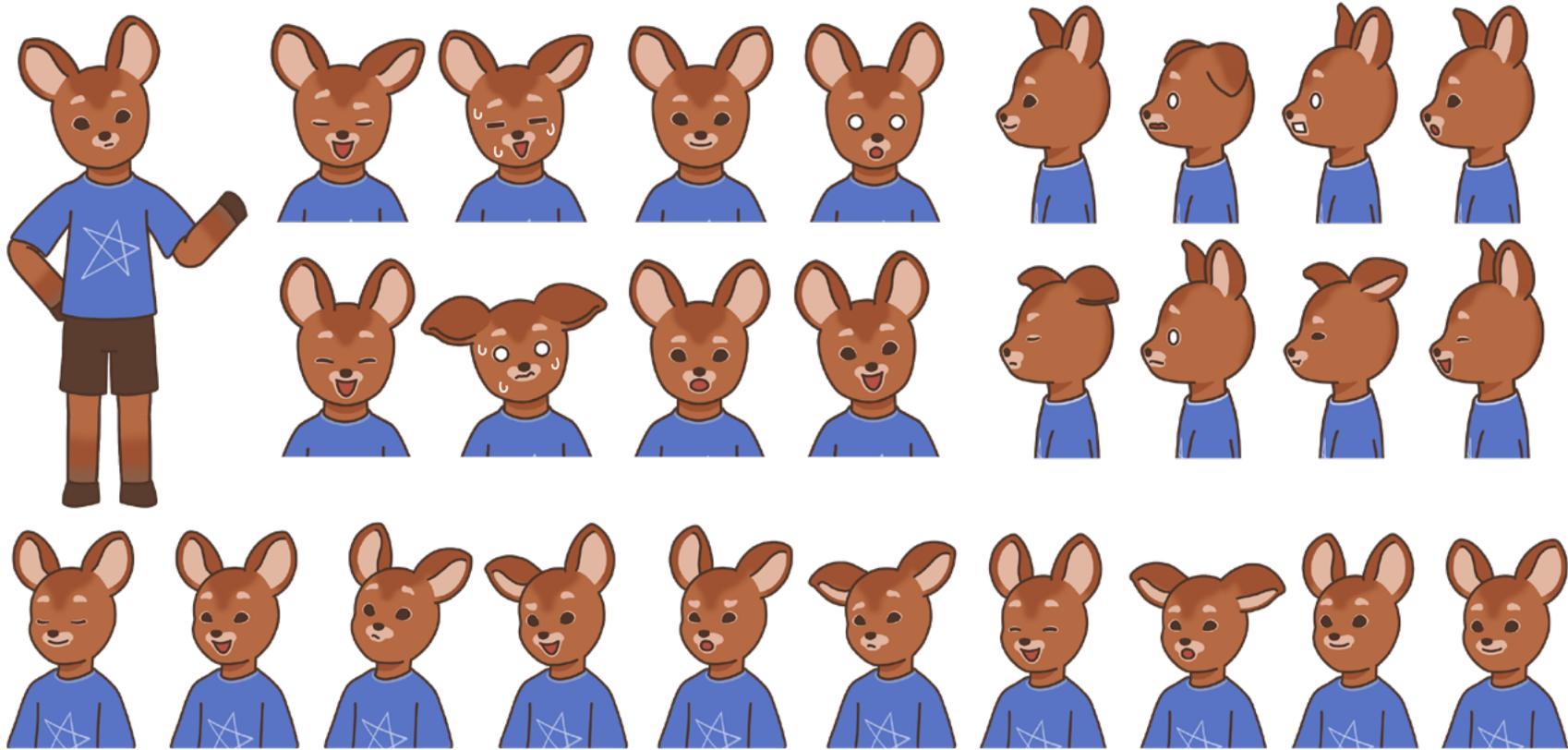
Figura 13

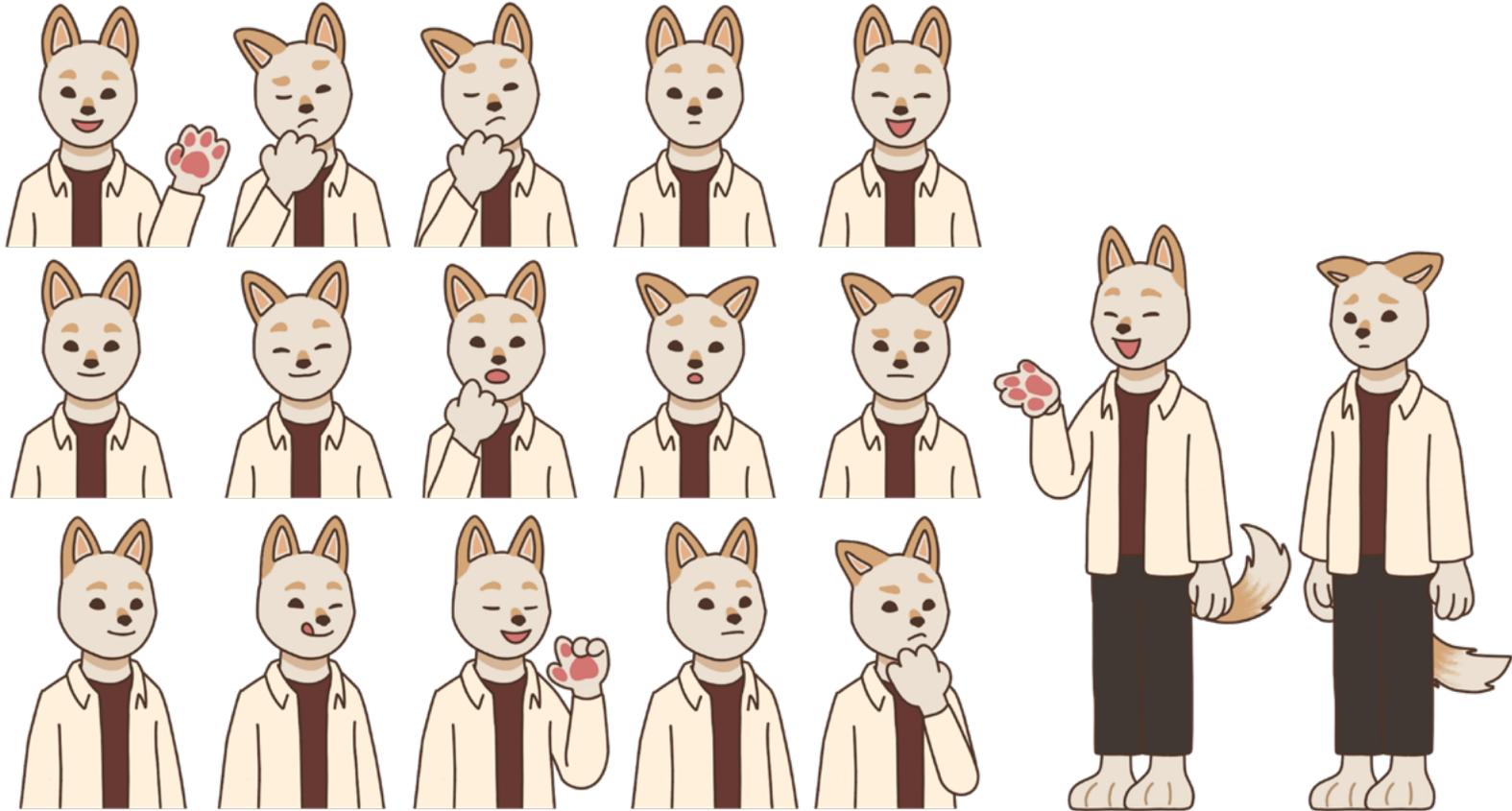


Como se había planificado parte de la actuación que tendrían los personajes, las orejas fueron particularmente usadas para darles mayor expresión y a reflejar sus emociones junto con sus gestos faciales.

En la figura 13 se puede ver el antes y después de ajustar el rig para evitar “romper” el modelo, como en este caso los brazos al doblarlos.

Dependiendo del nivel de complejidad dado al esqueleto y su rango de movimiento, se puede obtener un modelo que puede tener mayor adaptabilidad, que en este caso se trató de cubrir los movimientos y expresiones contemplados en el storyboard. A continuación, se pueden ver algunas de las combinaciones de expresiones que se pudieron conseguir.





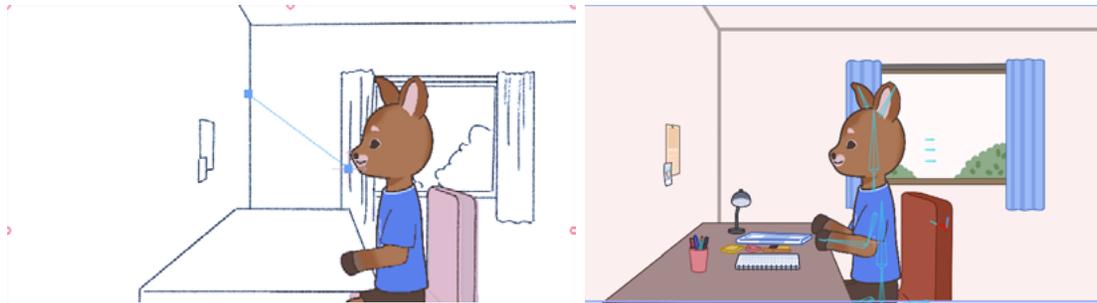
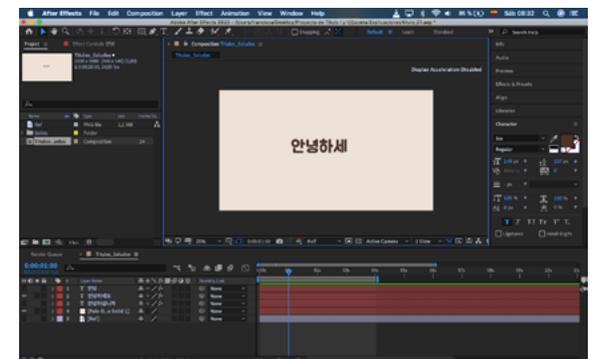


Figura 14



Una vez listos los modelos solo queda animarlos junto con los fondos y otros recursos con los que interactúen. Se le agrega el audio para poder calzar bien los tiempos y hacer el lip syncing, el cual en este caso se hizo intercambiando las bocas con algunas variaciones dependiendo del sonido, que pese a no contar con tantos cuadros intermedios, se consiguió dar la ilusión de modulación en los personajes. Los movimientos de cámara también fueron hechos en Moho, con algunas excepciones que se hicieron en After Effects. Este proceso se llevó a cabo para todas las escenas variando según los elementos y tipos de escenas.

Una de las escenas que se animaron en After Effects fue la de las palabras siendo escritas en orden para cada saludo, estos respetando las reglas del hangul en que se escriben de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha (Figura 14).

Con apoyo de

The main graphic is a white rectangular card pinned to a brown background with a red pushpin at the top center. On the left side of the card is a small Korean flag. Below the flag is a yellow square containing a simple line drawing of a smiling rabbit's face. The text on the card reads 'Pupu aprende coreano' in a bold, rounded font. Below the text is a horizontal line. To the right of the card is a pink square containing the text 'EP.01 ¡Hola/안녕!' in a bold, rounded font.

Pupu aprende coreano

EP.01
**¡Hola/
안녕!**

por Francisca Chong

Créditos

Dirección y Producción
Francisca Chong

Asesoría Idioma Coreano
Jihyun Kim,
Docente de Coreano,
Universidad de Chile



Actuación de Voz
Sophia Varela Pupu
Franco Noh Jingu
Han Sol Park Barista
Franco Noh Presentador
de Noticias

**Asistente Grabación
de Voces**
Ariel Kim



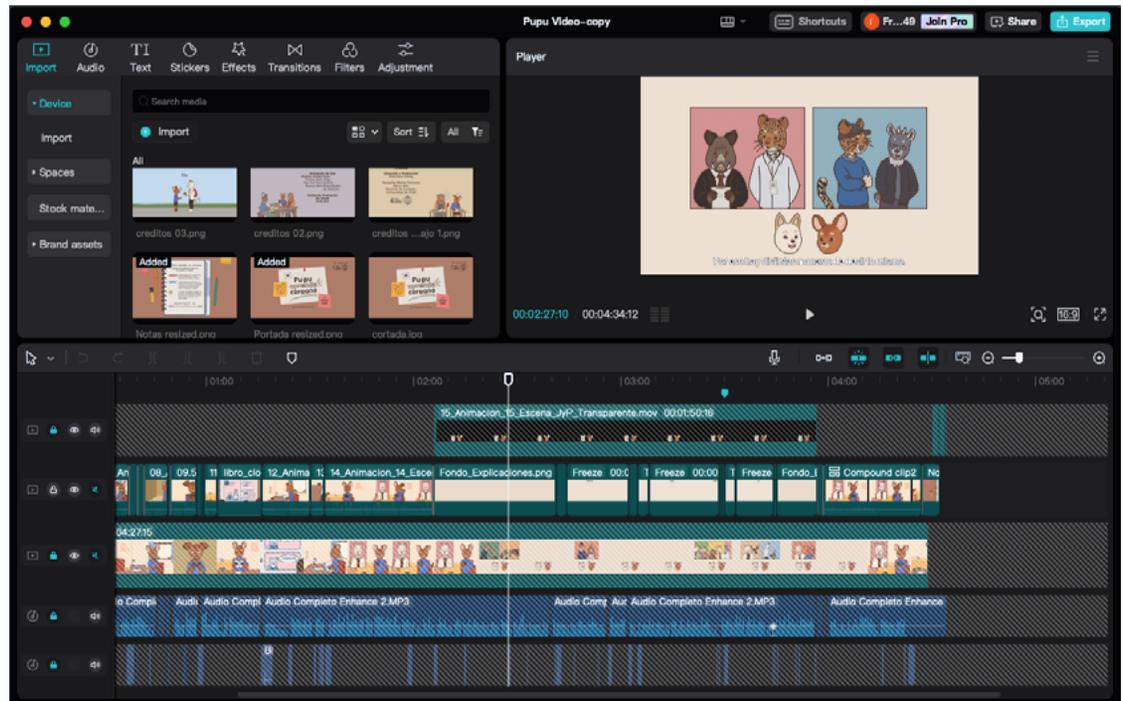
Fin



Para los créditos se reutilizaron las ilustraciones de los personajes previamente hechas para acompañarlos, pese a que aparecen personajes que no están en el primer episodio, al ser este pensado en una serie, a medida que avance podrán ir conociendolos. Lo que por el momento serviría de adelanto y tal vez generar un poco de curiosidad.

Edición

La edición de la animación consistió en agregar efectos de sonidos y acomodar las escenas una vez más con el audio, esto se realizó en el programa de Capcut que cuenta con una biblioteca de sonidos. También, se agregaron subtítulos con el objetivo de que pueda servir de ayuda y entregar más información a los estudiantes, sobre todo para los términos en coreano y al incluir las traducciones.



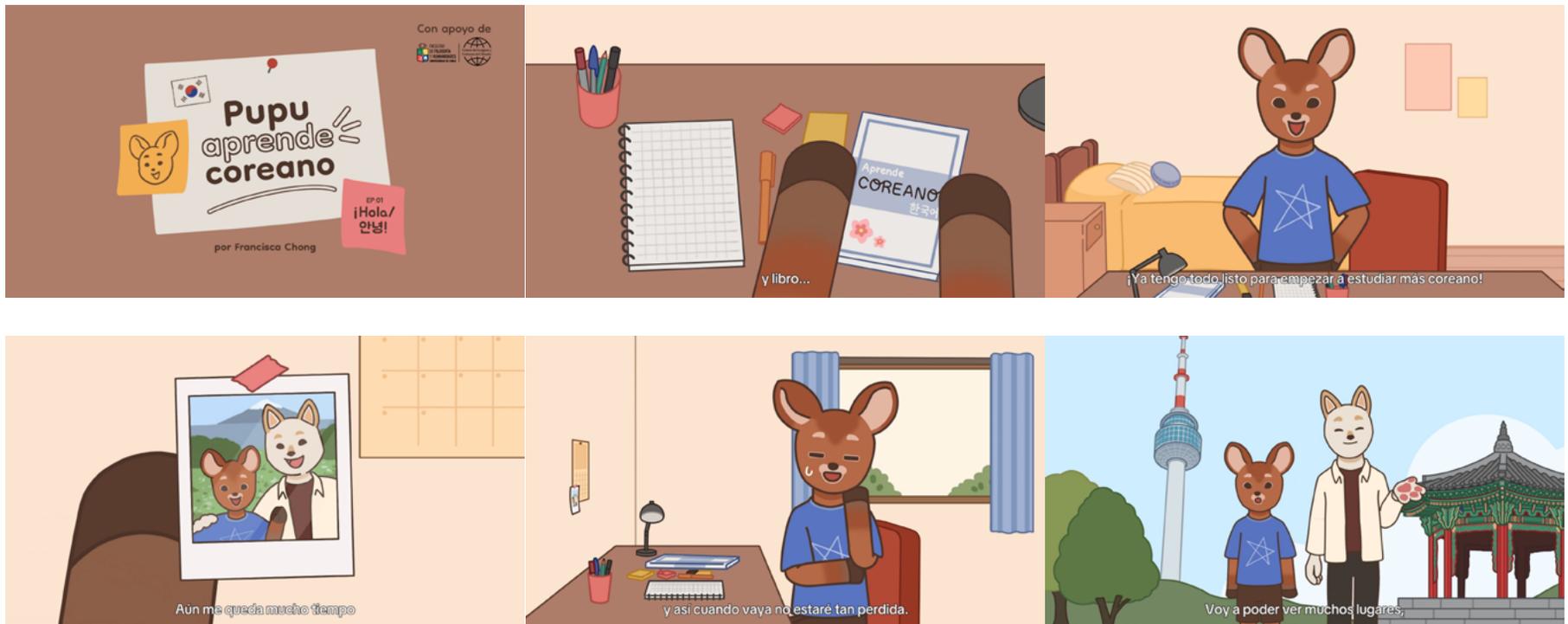
Animación final

Finalmente se completó la animación de manera exitosa. Terminó siendo de 4.45 minutos su duración, lo cual cumple con lo que se tenía estimado en cuanto a tiempo.



- Para poder ver la animación completa puede acceder a ella escaneando este código QR o a través de este enlace <https://youtu.be/DFtSFZkpcM8?si=w8H8xONuCPmpojFH>

A continuación se incluyen capturas de la animación.





probar distintas comidas



안녕하세요, 무엇을 드릴까요?
(Hola, ¿qué le gustaría?)



Claro, es obvio!



Veamos qué dice esto.



¡Pupu!



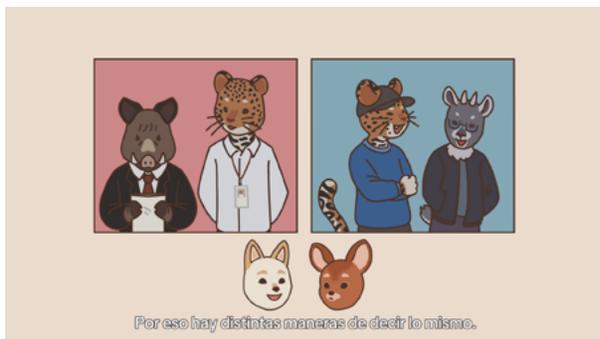
aunque necesitaba tu ayuda con algo...



en la cultura coreana es muy importante el respeto



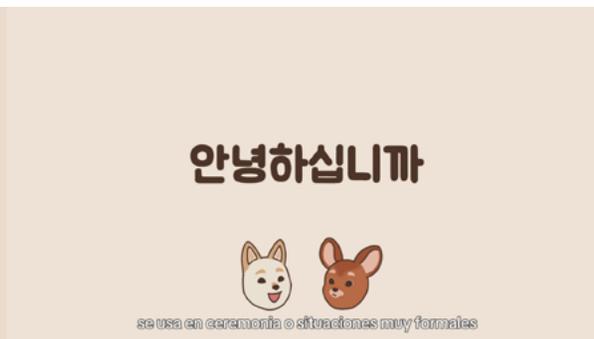
como el hacer reverencia al saludar o usar ambas manos.



Por eso hay distintas maneras de decir lo mismo.



por eso dependiendo de a quién estás saludando



se usa en ceremonia o situaciones muy formales



y no se usa mucho en la vida cotidiana.



junto con un apretón de manos y una reverencia.



공공 얼어붙은 한강 위로 고양이가 걸어들어갑니다.
(un gato está caminando sobre el congelado río Han.)

안녕하세요



El segundo, "안녕하세요"

안녕하세요



De todas formas

안녕



para tus amigos y personas de tu misma o menor edad

안녕



Es el único de lenguaje informal o tuteo



¿Y a una persona mayor como mi abuelo "안녕하세요"?



¡Sí, correcto!



¡ya entendiste todo, muy bien!



buena suerte en tu estudio.



No puedo esperar para aprender más.





1. Cómo saludar en coreano
 3 saludos con distintos niveles de formalidad y cortesía

- 안녕하세요** El más formal, para ceremonias y eventos oficiales (ej. bodas, reuniones de negocios, noticias).
- 안녕하십니까** El más común para saludar a la mayoría de la gente es respetuoso y cordial, como para desconocidos y personas de mayor jerarquía (edad, antigüedad, trabajo).
- 안녕** De mayor confianza y cercanía, es de todos, para saludar a amigos y personas de confianza/ cercanía, también para quienes son de menor edad.

Créditos
Dirección y Producción
 Francisca Chong

Asesoría Idioma Coreano
 Jihyun Kim,
 Docente de Coreano,
 Universidad de Chile

Actuación de Voz
 Sophia Varela Pupu
 Franco Noh Jingu
 Han Sol Park Barista
 Franco Noh Presentador
 de Noticias

**Asistente Grabación
 de Voces**
 Ariel Kim



Figura 15



Cotización N°14072
F. Creación:
Versión 3

PARA : FRANCISCA CHONG
CLIENTE :
EMAIL : N/A
DE : GONZALO POMES
EMAIL : GONZALO@POSTON.CL

PUPU APRENDIENDO COREANO

Nombre	
PRODUCTOS	
ANIMACION 2D	
Animación 2D de 5 minutos aprox:	
- Storyboard	
- Animatic	
- Ilustraciones	
- Animación 2D	
- Composición	
- Locuciones	
- Música de archivo	
- Post de sonido y mezcla	
- Master en 16:9	
TOTAL NETO	\$ 8.140.000
IVA (19%)	\$ 1.546.600
TOTAL	\$ 9.686.600

Costos de producción

Se incluye una cotización estimada por el estudio Poston Digital Arts en base al producto final de animación y, por lo tanto, considera solo parte del proceso de producción y no en su totalidad. De todas formas, es un buen referente de los costos asociados a un trabajo de este tipo por un estudio profesional y ayuda a conocer los parámetros de la industria.

OBSERVACIONES	
Forma de pago:	A 30 DIAS
Fecha de evento:	09-07-2024
Observaciones:	-Validez de la cotización es de 15 días
No incluye:	-No considera entrega de proyecto editable. -No incluye ítems no especificados en presupuesto. -Valores no incluyen IVA.

Datos Empresa	
Razon Social:	POSTON WORKS S.A
Rut:	99529440-0
Giro:	SERVICIOS PUBLICITARIOS
Dirección:	AV DEL VALLE NORTE 961 OF 3707, HUECHURABA HUECHURABA - SANTIAGO

Documento creado en UNABASE.COM

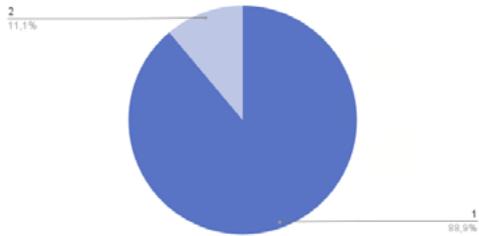
Feedback recibido

Feedback por parte de la profesora Jihyun Kim, Centro de Lenguas y Culturas del Mundo, Universidad de Chile

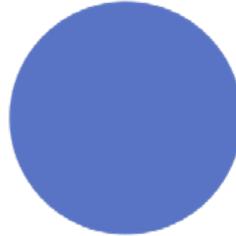
“Primeramente, quisiera felicitar a la tesista por su esfuerzo y dedicación a este trabajo. ¡Felicitaciones! Encuentro que la animación es auténtica, original y muy bien elaborada, tanto en el diseño como en el contenido. Me gustó que los personajes sean animales, ya que esto evita el subjetivismo y/o aspectos que podrían malinterpretarse según la cultura de cada espectador. Especialmente, que los protagonistas sean animales característicos de cada país, Corea y Chile, añade originalidad y familiariza a los espectadores con la cultura de cada nación. La animación explica de manera breve y didáctica la compleja cultura coreana reflejada en su lenguaje, donde se utilizan diferentes niveles de formalidad, cortesía y estilos de habla que muestran la jerarquía social, las relaciones interpersonales y el respeto hacia los demás. En contraste, en Chile y en muchos otros países de habla hispana, al ser culturas más informales y con jerarquías menos estrictas en el lenguaje cotidiano, puede resultar difícil comprender a primera vista los distintos tipos de saludos para una simple expresión como "hola".

Por lo tanto, los ejemplos detallados en la animación, con escenas y diálogos basados en contextos reales, reflejan muy bien las situaciones de comunicación, además de ser suficientemente divertidos y didácticos para capturar la atención del espectador. Esto provoca un mayor interés en aprender y conocer más sobre la cultura y el idioma coreano. Por último, motivo a la tesista a continuar y desarrollar este proyecto. Sin duda, ayudará mucho a los interesados o estudiantes a complementar su conocimiento y entendimiento a través de estas explicaciones en español, la lengua materna de los estudiantes. Esto es especialmente valioso porque los profesores de coreano, que son nativos, a menudo enfrentan limitaciones para explicar en detalle ciertos aspectos culturales y lingüísticos en la lengua materna del estudiante. En general, se enfocan en desarrollar habilidades lingüísticas y no suelen abordar profundamente estas diferencias culturales debido a restricciones metodológicas y de tiempo en el aula.”.

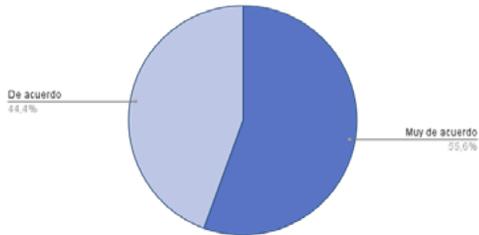
1.1. ¿Qué le pareció la dificultad de la lección expuesta en la animación? Marque del 1 al 5 (siendo 1 menor nivel de dificultad)



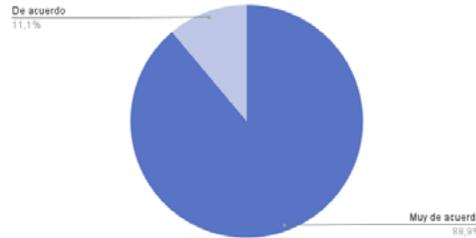
1.2. Según una escala del 1 al 5, señale su nivel de comprensión tras ver la lección animada (Siendo 1 menor comprensión y 5 mayor)



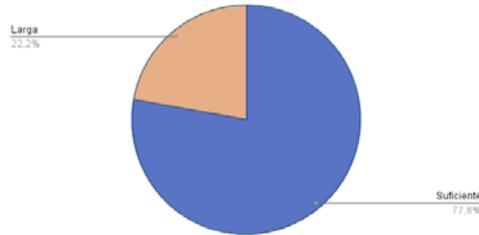
Recuento de 1.3. ¿Cree que esta animación le ayudó a entender mejor este contenido?



Recuento de 1.4. ¿Le fueron de ayuda los elementos gráficos tales como el texto escrito con el orden de los trazos o los subtítulos?



Recuento de 1.5. ¿Qué le pareció la duración de la animación al verla?



Encuesta a estudiantes de coreano

Para complementar la retroalimentación se envió una encuesta anónima a estudiantes de 3 cursos de la profesora Kim, 2 de nivel 1 y otro de nivel 2, de los cuales se recibió un total de 9 respuestas. Esta encuesta fue compuesta por preguntas de selección múltiple, y una respuesta cualitativa donde podían dejar su opinión al respecto, tanto positiva como negativa y aspectos que consideren que pueden mejorar. Se dividió en 3 partes, la primera en relación al contenido educativo y su comprensión, la segunda sobre el diseño, personalidad e historia de los personajes, y por último unas preguntas para saber si había visto alguna animación similar anteriormente y sobre su interés en ver más vídeos de este tipo.

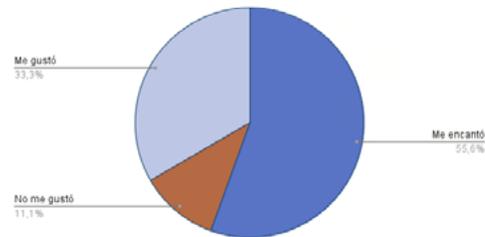
En las respuestas de la primera parte se puede ver que no hubo dificultad para entender el contenido y que también los encuestados consideran que la animación les ayudó a entenderlo mejor. Se agregó una pregunta sobre su percepción de su duración, en donde se tuvo 2 respuestas que indican que la percibieron como "larga", esto podría ser tomado en cuenta para hacerlo más acotado, aunque de todas

formas la gran mayoría lo consideró como suficiente, lo cual es bueno, ya que uno de los objetivos fue que sea corto o no superior a los 5 minutos y coincidió con ser del agrado de los espectadores.

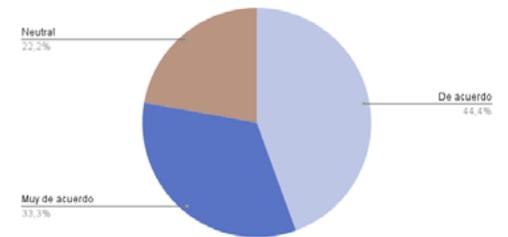
En la segunda parte con las opiniones respecto al lado más narrativo y creativo se pudo ver un poco más de variedad. Todavía son en su mayoría positivas y del agrado de los estudiantes, a excepción de 1 que expresa lo contrario respecto a la personalidad de la protagonista y, en consecuencia, también en la pregunta sobre si la personalidad de los personajes ayudó en su interés o atención al aprender demostró no estar de acuerdo. Lo que también se esperaba, ya que es difícil conseguir una aprobación unánime, sobre todo al crear personajes con todas las características que requiere.

De igual forma se encontraron otras 2 respuestas en desacuerdo a poder reconocer los animales que hacían referencia los diseños de personaje, que puede deberse a los animales que eran de la fauna coreana y, por lo tanto, no están familiarizados con ellos, ya que en la pregunta siguiente se puede ver que a la gran mayoría les agradaron sus diseños, por lo que este tal vez no vendría siendo el problema.

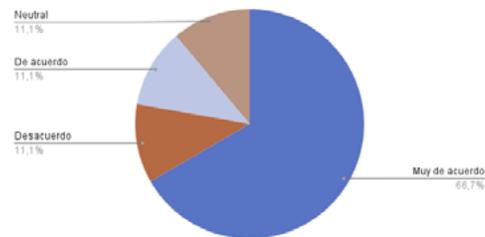
Recuento de 2.1. ¿Le agradó la protagonista (Pupu) de la animación?



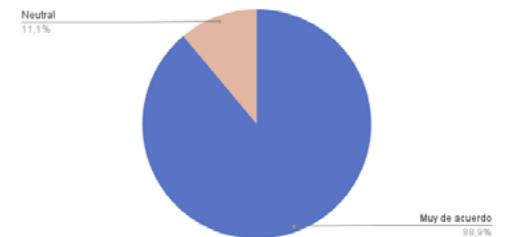
Recuento de 2.2. ¿Se sintió identificado con las dificultades que tuvo Pupu?



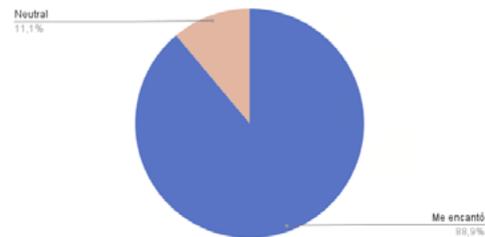
Recuento de 2.3. ¿Sintió que la historia y personalidad de los personajes aportasen a su interés y atención al aprender?



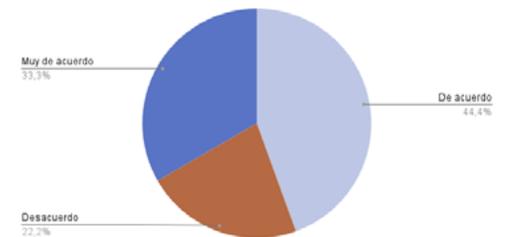
Recuento de 2.4. ¿Fueron de su agrado los diseños de los personajes?



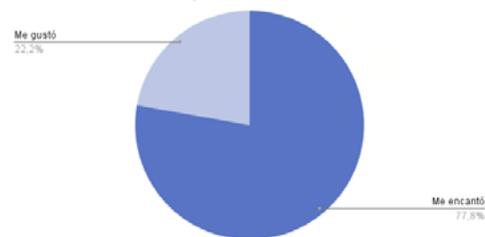
Recuento de 2.5. ¿Fue de su agrado el estilo de arte para la animación? (Fondos, colores, animaciones, efectos, etc.)



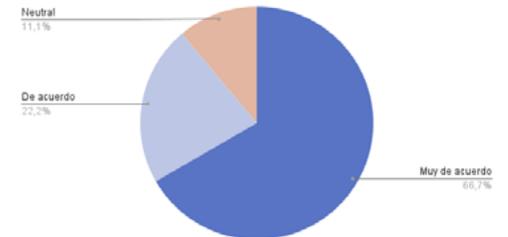
Recuento de 2.6. ¿Pudo reconocer qué animales eran? (por ej. Pupu un pudú y Jingu un perro)



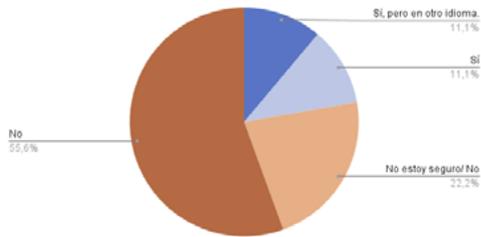
Recuento de 2.7. ¿Qué le pareció que fuesen animales característicos de cada país?



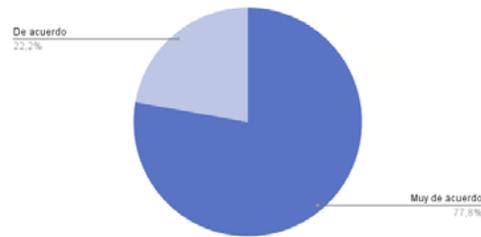
Recuento de 2.8. ¿Cree que pudo aprender/conocer elementos más allá de la lección por sí misma (como saludar) a través de la



Recuento de 3.1. ¿Había visto un material audiovisual similar a este? (Que enseñe coreano y sea en español)



Recuento de 3.3. ¿Le gustaría o muestra interés en más episodios de esta animación para acompañar su aprendizaje?



Otras respuestas son más bien neutrales, pero se mantiene la tendencia de ser positivas, lo que habla bien de las decisiones creativas que se tomaron y de los métodos utilizados para llevar a cabo la animación y que, pese a haber usado un estilo tierno, estos siguen siendo disfrutados por los encuestados que son mayores de edad. Lo que comprueba una vez que este estilo y la animación no se limita a los gustos de un público infantil.

En la última parte se preguntó sobre otros vídeos similares que conociesen, que como se ve en el gráfico 3.1. es claro que la tendencia es negativa. Quienes sí habían visto alguno respondieron con “PopPopping Korean (solo en coreano), Youtube.” y “King Sejong Institute en Youtube”, que justamente eran los que ya se conocían. De esta manera se vuelve a comprobar la falta de material audiovisual de este tipo y aún más en español.

La última pregunta de selección múltiple se quiso saber el interés de los encuestados por ver más vídeos de este tipo que obtuvo un 100% de aprobación, pese a anteriormente recibir algunas respuestas críticas, de igual forma expresaron querer contar con

más animaciones de este estilo para acompañar su aprendizaje.

Se dejó un espacio para una respuesta abierta para las opiniones con la siguiente indicación en el formulario “Por favor dé su opinión respecto a la animación, aquello que le haya o no gustado y lo que cree que le pueda faltar o mejorar ¡Muchas gracias!”. A continuación se incluyen las respuestas recibidas.

Respuesta 1

“Estaba todo muy bien hecho, informativo y muy bonita la animación.”

Respuesta 2:

“El ritmo era algo lento y faltaba énfasis en las partes más importantes”.

Respuesta 3:

“Hola! Muy linda la animación. Según mi parecer, Logrado: El personaje principal, Pupu, muestra entusiasmo, pero también dificultad y confusión al tratar de aprender el saludo en coreano. Este sentir es muy común y recurrente en estudiantes principiantes de una lengua extranjera, lo que hace al

oyente inmediatamente empatizar con el personaje. Logrado: El vocabulario, en este caso, formas de saludo en coreano, se explica claramente en el contexto cultural del país, lo que añade un componente semántico fundamental para iniciar la comunicación en forma adecuada según la idiosincrasia de Corea. Para mejorar: La sugerencia sería procurar que el vocabulario nuevo siempre sea atractivo visualmente. Los caracteres podrían ser más grandes, más coloridos, y permanecer en pantalla por un tiempo suficientemente pausado. Lo anterior es fundamental, ya que permite leer a quién ve el video, lo que enriquece mucho más la experiencia educativa. Incluso, sería una buena idea, a mi parecer, que el personaje mismo lo haga, y no solamente expresar su asombro con la exclamación, "Ohh".

Respuesta 4:

"Creo que es una animación muy adecuada para alguien que se está adentrando en el lenguaje coreano, ya que los modales, la cercanía o la formalidad de las situaciones, y cómo estas influyen en la comunicación, puede llegar a ser una de las cosas más complejas de entender del idioma coreano."

Respuesta 5:

"La animación me pareció perfecta, en cuanto al estilo de ilustración, además el uso de los textos en Hangul se leen de forma clara y amigable."

Respuesta 6:

"Me encantó, enseña con simplicidad, lo que hace que el tema sea fácil de comprender."

Respuesta 7:

"La animación era muy buena y educativa :) me gustó mucho. Siento que podría ayudar mucho a la gente que recién está aprendiendo coreano"

Respuesta 8:

"Me pareció preciosa la animación y muy buen contenido. Lo único que quizás cambiaría es la voz de los personajes. Estoy acostumbrada a ver animación con locución profesional, por lo que eso hizo que me costara un poquito más conectar con la animación."

Respuesta 9:

"Me encantó la animación, encuentro que tenía la cantidad justa de elementos para comprender lo

que estaba pasando, los dibujos igual ayudaron bastante en la parte del saludo. También los personajes me parecieron muy tiernos y cercanos, especialmente las expresiones del Pudú que se integraban bien con la emoción de la voz, igual los subtítulos ayudaron mucho en partes que el audio no se escuchaban tan bien, sería entretenido poder ver animaciones así en las clases o como apoyo de las tareas."

Como se puede ver hay una variedad en extensión en las respuestas, pero en general casi todos muestran satisfacción con la animación y en especial el estilo. Hay comentarios sobre la buena explicación del contenido y poder de síntesis, como la inclusión de la connotación cultural que abarca varios elementos, lo que fue considerada por los encuestados como buen material introductorio gracias a su fácil comprensión. Por otro lado, los comentarios críticos o aspectos a mejorar se mencionan darle mayor énfasis a ciertas partes y de extender los tiempos de algunos elementos en pantalla como textos para poder leer mejor y uno en particular sugiere que el mismo personaje lo repita para darle mayor atención.

Todos estos comentarios son útiles, tanto positivos como negativos para comprobar aquellos elementos que funcionaron y los que podrían mejorar en el futuro en el caso de continuarlos. Se agradece su participación y toda la retroalimentación entregada.

Conclusiones

Pupu aprende coreano es un proyecto que buscó combinar tanto la educación y la entretención en un medio que hiciera sentido en el contexto digital en el que vivimos, donde la información está al alcance de manera instantánea gracias a la predominancia en el uso de las TIC y hace posible conectarse y relacionarse con cualquier parte del mundo según este se antoje. Lo que dio como resultado la creación y producción de una animación para aprender coreano en español a partir de la escasez de contenido audiovisual de este tipo e idioma. Que pese a haber sido popularizado su país y cultura gracias a su industria del entretenimiento y, en consecuencia, uno de los principales motivos de interés por aprenderlo en sus estudiantes es de extrañar que no sea este medio más aprovechado. Este trabajo significó involucrarse en distintas áreas de conocimiento como la de enseñanza de este idioma, donde se investigó y recopilaron datos, junto con un trabajo colaborativo con una docente de coreano, y en la producción de una pieza de animación y todas las etapas que la componen, que requirió aprender todo desde crear una historia y sus personajes a traerlos a la vida a través de la animación gracias a cursos, tutoriales y libros con procesos y prácticas de la industria.

Al llevar a término con éxito la producción de esta animación que cuenta con una base narrativa y conceptual que une estrategias educativas y de diseño para favorecer el aprendizaje y ser una animación interesante y llamativa para los estudiantes, se consi-

deran como conseguidos los objetivos del proyecto. Este cuenta con el potencial para poder ser continuada en más episodios en base al material que se desarrolló y conceptualizó en la etapa de creación, ya que el resultado fue una historia que va más allá de solo un episodio y que considera varios aspectos de los personajes y de la trama.

Se cuenta con la validación de la profesora Kim, quién evaluó positivamente el proyecto y se puede evidenciar en su respuesta todos los aciertos que se pudieron lograr y que se alinean con los objetivos establecidos. También se pudo recibir la retroalimentación por parte de estudiantes de coreano que representan una opinión valiosa al ser quienes viven esta experiencia de aprendizaje y que esta animación tiene como propósito ayudar, el cual fue logrado al revisar sus respuestas.

Se pudo realizar esta colaboración con una docente profesional que le dio a este proyecto la oportunidad de ser un trabajo de carácter profesional y poder dar los primeros pasos tras todos estos años de formación, al poder trabajar en base a las necesidades de un caso real y tener un uso práctico, lo que significó ser una valiosa experiencia como diseñadora y de mucho aprendizaje.

Si bien esta animación puede seguir mejorando, el resultado final fue satisfactorio e impresionante para mi misma, ya que fue la primera vez que se animaba

algo así y completó un proyecto de este nivel. Este sin duda fue un largo proceso de adaptación y perseverancia, con varias dificultades, por lo que es importante mencionar que en una situación ideal, este trabajo de producción contaría con un equipo para poder distribuir las distintas tareas que involucra la animación, además de un financiamiento, para poder llegar a un aún mejor resultado, ya que las limitaciones que se encontraron a lo largo del camino se debieron más que nada a la alta exigencia y desgaste que representa abarcar todas estas etapas juntas.

Otra de las limitaciones por la naturaleza de este proyecto fue la de depender de alguien que valide y asesore respecto al idioma y cultura coreana al no contar por mi misma con ese manejo de información, aunque suele suceder al trabajar con distintas disciplinas de las cuales no son nuestra expertiz. De todas formas este trabajo en colaboración fue muy enriquecedor y una muy buena experiencia, pese a sentirme intimidada por adentrarme más en la cultura coreana y tener que relacionarme con personas que no conocía, terminó siendo muy positiva y que disfrute mucho ser parte.

Este proyecto demostró que la aplicación de material audiovisual para apoyar el proceso de aprendizaje es una valiosa herramienta para complementar los conocimientos al aprender un idioma extranjero al entregar referencias visuales y auditivas que de otra

forma serían difíciles de conseguir directamente, y su poder de síntesis y representación de conceptos más complejos o abstractos gracias a la aplicación de estrategias de diseño y de comunicación. También se comprobó cómo el uso de caricaturas es una opción viable para potenciar esto, en este caso con el estilo tierno que fue disfrutado igualmente por adultos, ayudó a motivarlos y a volver más ameno este proceso, facilitando la experiencia de aprendizaje.

Se espera que este proyecto pueda dar pie a una mayor creación de animaciones o material que incorpore el factor de entretención en el aprendizaje, que se aprovechen más las posibilidades que entrega el medio audiovisual y en especial la animación, y que si bien en este caso para este idioma hubo una falta más importante de contenido similar, también podría ser aplicado en otros idiomas y áreas de conocimiento. Conocer y aprender otras culturas e idiomas es una experiencia que de por sí es divertida e interesante, porque se encuentran cosas nuevas que expanden los horizontes de lo que ya se conoce, pero también puede ser difícil y tedioso debido a su complejidad y reglas, por lo que intentar mezclar esa sensación de novedad y adaptarlo a algo más divertido debería ser considerado más al diseñar contenido educativo, sobre todo hoy en día en que se está rodeado por pantallas y medios de entretención, lo que hace esta una forma de adaptar y usarlas en favor a la enseñanza.

Referencias bibliográficas

Abuzahra, N., Farrah, M., & Zalloum, S. (2016). Using cartoon in language classroom from a constructivist point of view. *Arab World English Journal*, 3(3), 239-245. <https://works.bepress.com/arabworldenglishjournal-aweij/105/>

Adobe. (s.f.). *Rigging and skeletal animation: what it is and how it works*. <https://www.adobe.com/uk/creativecloud/animation/discover/rigging.html>

Adult Swim. (15 de junio de 2020). *Dan Harmon's Story Circle | Rick and Morty | adult swim* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=RG4WcRAgm7Y>

Annie Long. (2023). *how to learn a language on your own as a busy student (self study guide)* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=kQXLHcqjbcQ>

Barros Bastida, C., & Barros Morales, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Universidad y Sociedad*, 7(3), 26-31. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus>

Bella. (2022). *How I Learn Languages | 8 Tips for Success* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gmm2b0KFg9g>

Blanco, A. V., & Amigo, J. C. (2016). El rol del docente en la era digital. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(2), 103-114. <http://hdl.handle.net/10201/120644>

Blanco, C. (2021, 6 diciembre). 2021 Duolingo Global

Language Report. *Duolingo Blog*. Recuperado 23 de mayo de 2023, de <https://blog.duolingo.com/2021-duolingo-language-report/>

Borges, V. (2015). South Korean Pop Style: the Main Aspects of Manifestation of Hallyu in South America. *Romanian Journal of Sociological Studies*, (2), 149-176.

Bugreeva, E. A. (2021). Edutainment and infotainment in distance learning and teaching English to university students and adult learners. *Journal of Teaching English for Specific and Academic Purposes*, 169-179. <https://doi.org/10.22190/jtesa-p2102169b>

[c0c0171171171]. (s.f.). [Fotografía de perro de Jindo con collar rojo]. Pinterest. <https://cl.pinterest.com/pin/496521927689559792/>

Egounleti, P. M., Hindeme, U. O. S., & Sonou, T. (2018). Examining the impacts of cartoons on motivating EFL beginner students to speak English language in Beninese secondary Schools: The case study of some secondary schools in the Atlantic region. *American Scientific Research Journal for Engineering, Technology, and Sciences*, 50(1), 155-180. https://asr-jetsjournal.org/index.php/American_Scientific_Journal/article/download/4526/1611

Ehwa Language Center. (2010). Ehwa Korean 1-1: English Version.

Elysse Speaks. (2024). *how to (actually) learn languages through TV & movies* [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/9xXjI6gI3nk?si=hj1ujIJm_fSCvxl

Esparza, M. (s.f.). *Rigging y animación de personajes en Moho* [Curso en línea]. Domestika. <https://www.domestika.org/es/courses/722-rigging-y-animacion-de-personajes-en-moho>

Fatimah, A. S., & Santiana, S. (2017). Teaching In 21st Century: Students-Teachers' Perceptions Of Technology Use In The Classroom. *Script Journal: Journal of Linguistic and English Teaching*, 2(2), 125-135. <https://doi.org/10.24903/sj.v2i2.132>

Herrera, V., & Quintero, M. F. (2022). *반도 Bando In Your Area! El objeto virtual de aprendizaje que complementa los contenidos del curso "Coreano 1" de servicios de la Pontificia Universidad Javeriana* [Tesis de grado]. Pontificia Universidad Javeriana.

Hyung, R. D. (2018). Suggestion for an innovative way of attracting EFL college-level students in Korea using trans-media storytelling. *STEM Journal*, 19(2), 47-64. <https://doi.org/10.16875/stem.2018.19.2.47>

Kim, B. (2015). Past, present and future of Hallyu (Korean Wave). *American International Journal of Contemporary Research*, 5(5), 154-160.

King Sejong Institute Foundation. (2014). *Learn Korean Conversation: PopPopping Korean #1* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/SS3LEVzWbq8?si=b6CpSlNr3pDCljU->

King Sejong Institute Foundation. (2018). *Sejong Korean Conversation 1*.

King Sejong Institute Foundation. (2020). *Cyber Korean Beginner 1*. <https://nuri.iksi.or.kr/e-book/ecatalog5.jsp?Dir=1139&catimage=&callmode=admin>

King Sejong Institute Foundation. (2021). 진짜 한국어는 다르다 | 김치국마시다 | *Eng sub* | 한국어 관용표현 [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/TJFf6h9Ju_s?si=n3OLQuas8mMoU-vZH

Korea. (s.f.). *Patrimonio histórico de Seúl*. <https://spanish.korea.net/AboutKorea/Tourism/Historical-Heritage-Seoul>

Kwon, Y. W. (2020). Rituals and myths of Korean skin care practices: The emergence of k-beauty in the global marketplace. *Journal of the Korean Society of Costume*, 70(5), 45-61. <https://doi.org/10.7233/jksc.2020.70.5.045>

Lucas, T., & Ruslan, A. R. (2016). Exploring visualization models to elucidate learning capacities in the context of visual hermeneutics: A case study of online instructional animation. *Conference Proceeding: 2nd International Conference On Creative Media, Design & Technology (REKA2016)*, 248-263. <http://ir.unimas.my/id/eprint/14776>

Luegenbiehl, K., Sakamoto, K., Shimomura, Y., Okumura, M., Takayama, A., & Mochizuki, Y. (Productores). (2016-2020). *Aggretsuko* [Serie de televisión]. Fanworks.

[machiko324]. (2023). 理想跟不上現實... [Ilustración]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CvJe9EkBODW/?utm_source=ig_web_copy_link

Martin, I. (2021). *Los dibujo animados como herramienta educativa en el aula* [Tesis de grado]. Universidad de Zaragoza.

Min, W. (2020). Mis Chinos, tus Chinos: The orientalism of Chilean k-pop fans. *International Communication Gazette*, 83(8), 799-817. <https://doi.org/10.1177/1748048520928254>

Moho Animation Software. (2023). *Learning Moho from beginner to expert. A FREE course created by the Moho team and Chad Troftgruben* [Curso en línea]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CLqZOY1M45Q&list=PLynyD-7entj2giKWS9Re-viR-exwJ3UJ3T&index=1>

[molay_cool]. (s.f.). *Mesa con comida coreana*. Pinterest. <https://pin.it/CSAN35cRn>

Moore, T. (Director). (2014). *Song of the Sea* [Canción del mar] [Película]. Cartoon Saloon; Digital Graphics.

Moore T. & Stewart R. (Directores). (2020). *Wolfwalkers* [Espíritu de lobo] [Película]. Cartoon Saloon; Mélusine.

[namsanseoutower]. (4 de marzo de 2022). 바쁜 한 주 이번 주말은 남산에서 쉬다가요 🌿.. 📍남산서울타워 팔각정 #남산서울타워 #남산타워 #서울타워 #서울타워플라자 #남산 #남산맛집 #데이트코스 #데이

트 #데이트장소 [Fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CarDpX0IkGA/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

[namsanseoutower]. (6 de febrero de 2024). 날씨가 서서히 풀리고 있는 것 같아요 😊.. 📍남산서울타워일대 #남산서울타워 #남산타워 #서울타워 #서울타워플라자 #남산 #남산맛집 #데이트코스 #데이트 #seoutower #namsanseoutower #namsantower [Fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/p/C2_zOeVhhz5/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

[naturalhabitatshorts]. (2022). *Fun fact: Rats have a GPS-like system in their brain that uses remembered spatial information to map locations* 🗺️🧠 [Video]. Instagram. https://www.instagram.com/reel/CeBtT8tAfIt/?utm_source=ig_web_copy_link

Navarro, D. [@chilote.birds]. (junio de 2024a). *Bandada Feliz día mundial de la Nutria ! les dejó algunas de mis fotografías de una de las dos especies* [Fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/p/C7kenv3tExD/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

Navarro, D. [@chilote.birds]. (10 de julio de 2024b). *Un Pudu de este fin de Semana con una mirada de Ternura. Antes de entrar a trabajar tuvimos con @paulybfq* [Fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/p/C9IwjDJeSK/?utm_sour

[ce=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==](https://www.instagram.com/p/CSqEw0AMqWh/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==)

[@nds3535]. (s.f.). [Fotografía de un perro de Jindo acostado]. Pinterest. <https://pin.it/MVg18rGMg>

N SEOUL TOWER. (s.f.). *Overview*. <http://www.nseoultower.co.kr/eng/global/intro.asp>

[oh no nina]. (2023). *LEARN JAPANESE: how i study japanese as a beginner, tips, materials, study vlog* [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://youtu.be/fxx96tVlKqA?si=q0baAh-sl-chHsYt>

Paron, G. C. (2022). Igniting learners' behavior and language development through cartoon movies: A phenomenological study. *American Journal of Multidisciplinary Research and Innovation*, 1, 217-228. <https://doi.org/10.3126/shantij.v1i1.47905>

[뽀로로(Pororo)]. (2016). 뽀로로 사운드 벽보 ① 노래로 배우는 ㄱ ㄴ 한글 [Archivo de Vídeo]. YouTube. https://youtu.be/d6_7QR-7PQqQ?si=uZ1JFBhm3VzNZkw6

Ruiz, C. [@cath.ruizfotografiasph] (18 de julio 2023). *Cafetería coreana en Patronato @cafe_mobssie* [Fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CubWyrTu2K3/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

Sanderson, B. (2022). *Curso de escritura creativa*. Ediciones B. [soy_teodoro_chinchilla]. (16 de agosto de 2021). *CHINCHIAMIGOS* 🍷 Cómo están ustedes??? Yo me escapé un ratito de la jau-

la jejejeje y la humana me regalo una [Fotografía]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CSqEw0AMqWh/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

Statista. (2024). *Most popular language learning apps worldwide 2024, by downloads*. <https://www.statista.com/statistics/1239522/top-language-learning-apps-downloads/>

Taller de animación Universidad de Chile. (2019). *TUTORIALES Online USS* [Curso en línea]. Youtube. https://www.youtube.com/playlist?list=PLff0UFGsbTMfmbY7xGFRYOU0FsF_IAA_s

Tencent Video (Productor). (2020). *All Saints Street* [Serie animada].

Thomas, F. y Johnston, O. (1997). *The illusion of life : Disney animation*. New York: Hyperion.

TOPIK. (s.f.). Evaluation Criteria by Level/Sublevel. <https://www.topik.go.kr/HMENU0/HMENU00018.do>

Toyryla, L. (2023, 7 noviembre). *Manhwa - Korean comics for entertainment and learning. 90 Day Korean*. <https://www.90daykorean.com/manhwa/>

Traslaviña Bohorquez, D. M. (2018). *Estrategias didácticas apoyadas en las tecnologías de la información y comunicación (tic) para el proceso enseñanza- aprendizaje del idioma coreano en aprendientes colombianos* [Tesis de magister]. Universidad

Autónoma de Bucaramanga.

Universidad Central de Chile. (s. f.). *Presentación*. Recuperado 4 de junio de 2023, de <https://www.ucentral.cl/instituto-rey-sejong/presentacion-instituto-rey-sejong>

Vila, J. V., & Martínez, N. M. M. (2013). Propuestas de actividades con TAC para el aprendizaje del español como segunda lengua (L2) en las ATAL desde un enfoque comunicativo. *Actas del Congreso Iberoamericano de las Lenguas en la Educación*, 275-281. <http://hdl.handle.net/11162/104381>

Vogler, C. (1998). *El viaje del escritor: Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Ma Non Troppo.

Wahyuni, L. G. E., & Pratiwi, N. P. A. (2021). Enhancing EFL students' speaking competency through animated learning video. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 613, 181-187. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211222.029>

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit: A Working Manual of Methods, Principles, and Formulas for Computer, Stop-motion, Games and Classical Animators*. Faber.

Zahed, R. (2018). *Spider-Man Into the Spider-Verse: The Art of the Movie*. Titan Books.

ZooSunday. (2021). 심해를 건너는 호랑이 태범 *Tiger Taebeom Crossing the Deep Sea*. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/emIwyOa-wAw?si=an-tx5C4rb3IpVTQD>

Anexos

Correo de confirmación de colaboración con profesora Jihyun Kim

Santiago, 15 de Mayo de 2023

Estimada Francisca,

Reciba un cordial saludo, a través de la presente, tengo el agrado de confirmarle mi colaboración y asistencia para su proyecto de título. Actualmente hay poco material animado para conocer y aprender el idioma coreano desde el español latino. En este contexto, su idea es innovadora y es una gran oportunidad de ser pionera en Chile en la creación de material de enseñanza del coreano a través del entretenimiento audiovisual que está siendo cada vez más buscado por la gente por su comodidad y practicidad.

Comparto algunos ejemplos para su referencia.

[-PopPopping Korean](#)

[-Korean Idioms](#)

[-El Hangeul y un poco de su historia](#)

Sin más que agregar, espero que el proyecto inicie según lo esperado y sea llevado a cabo con completo éxito.

Atentamente,

Jihyun Kim
Docente de Coreano
Centro de Lenguas y Culturas del Mundo
Universidad de Chile

Correo de retroalimentación recibida por el Instituto del Rey Sejong Santiago



Francisca Paz Chong <francisca.chong@ug.uchile.cl>

Proyecto de título para enseñanza del idioma coreano

Instituto Rey Sejong UCEN <sejong@ucentral.cl>

6 de agosto de 2024, 16:36

Para: Francisca Paz Chong <francisca.chong@ug.uchile.cl>

Estimada Francisca,

Junto con saludar, espero que estés muy bien.

Lamento mucho la tardanza de nuestra respuesta, sin embargo estamos en período de inscripción y matrícula por lo que hemos estado un poco ocupadas.

Agradecemos que nos hayas enviado tu trabajo. Nos pareció de una excelente calidad y un beneficioso material audiovisual para el aprendizaje del idioma coreano.

Te dejo alguno de nuestros comentarios:

- Dinámico y entretenido, donde siempre pasa algo, lo que mantiene concentrado y en alerta a quien lo ve.
- Buenos personajes
- Es fácil y cómodo
- El contenido entretenido e interesante
- A mejorar, la pronunciación de Jingu es un poco errónea, 하세요 se escucha como 사세요
- Se podría utilizar como material de clases para 1A 인사, 1B 높임-으시- y 2A 높임 – 습니다/습니까
- Se podría utilizar como cápsulas para subir a Instagram, más cortas y simples.
- El contenido podría ser limitado, ya que es difícil explicar contenido más complejo en videos cortos.
- Como en el video actual, se podría considerar creación de contenido de nivel Básico 1A o principalmente vocabulario.
- Creo que puede funcionar con cualquier público, no necesariamente escolar.

Como conclusión, indicamos que sería beneficioso colaborar para continuar creando este contenido, en un formato de cápsulas que se podría usar en Instagram e incluso en las clases.

Saludos cordiales,

Carolina Jiménez

Coordinadora

Instituto **Rey Sejong** Santiago

