



QILQAX

ILUSIONES Y SUEÑOS DIGITALES

www.qilqax.com

www.magusexmachina.com

Proyecto de Serie Infantil Animada “POGO”



El presente documento contiene nuestra propuesta para una nueva serie animada infantil titulada “Pogo”.

En la primera parte del documento encontrará el [Concepto](#) y el [Argumento](#) de la serie, así como vínculos a más información sobre esta.

En la segunda parte del documento encontrará la descripción del [Formato](#), [Públicos](#) y posibilidades de [Marketing](#).

En los anexos encontrará información extra sobre el [equipo](#), la empresa y la historia.

Si le interesa publicar o está desea recibir más información y páginas demostración de “Pogo” puede escribir a: diego@gilqax.com o llamar al (511)997586297

1



Concepto de Mateo Alayza





“Pogo”

El perro viajero

“En un mundo de mucho color, muy parecido al nuestro, Pogo es un perro adolescente que viaja por en busca de su amor imposible, Laika la perrita astronauta. En su recorrido descubrirá que sólo ayudando a los demás logrará avanzar en su aventura”.

CONCEPTO

Pogo es un perro afortunado y encantador. Acaba de recibir una gran herencia y ha decidido ir en busca de la perrita de sus sueños, Laika la primera astronauta de la historia. En sus viajes por el mundo, Pogo caerá en las manos de **Crespín**, un niño engreído y maleducado que se convertirá en su gran amigo y compañero de aventuras. Juntos conocerán las maravillas y problemas del mundo, experimentando vivencias que los transformarán. Cuando Pogo descubre que su novia fue enviada al espacio hace cincuenta años, no se desanima y continúa su búsqueda ayudado por Crespín y los amigos que conocerán en el camino.

Esta es la historia de dos jóvenes que en la búsqueda de sus sueños descubren el mundo.



“Laika”

La Perrita Astronauta

ARGUMENTO

SINOPSIS
Nº 1, 2, 3

SINOPSIS
Nº 4, 5, 6

SINOPSIS
Próximo arcos 1

SINOPSIS
Próximo arcos 2

VALORES DE
LA SERIE

Ir a Parte 2



2

Alayza



POGO es una serie animada para niños.

- La historia está planificada para ser contada en temporadas de 24 episodios de 24 minutos cada uno.
- La estructura planteada permite la posibilidad de desarrollar historias paralelas o continuaciones.



“Crespin”

Niño Malcriado

● ● **FORMATO**

Nuestra serie animada ofrece una propuesta fresca para el mercado. Hemos pensado este producto para que sea atractivo para toda la familia, especialmente para los más pequeños por su contenido rico en humor y valores.

Nuestra serie se soporta en elementos de aventura que serán familiares para fanáticos de series como **HEIDI** y **MARCO**, pero con un planteamiento contemporáneo que la hace comparable a **POKEMON**. El giro cómico y el tratamiento visual de la historia evoca a la exitosa serie animada **POCOYO**.

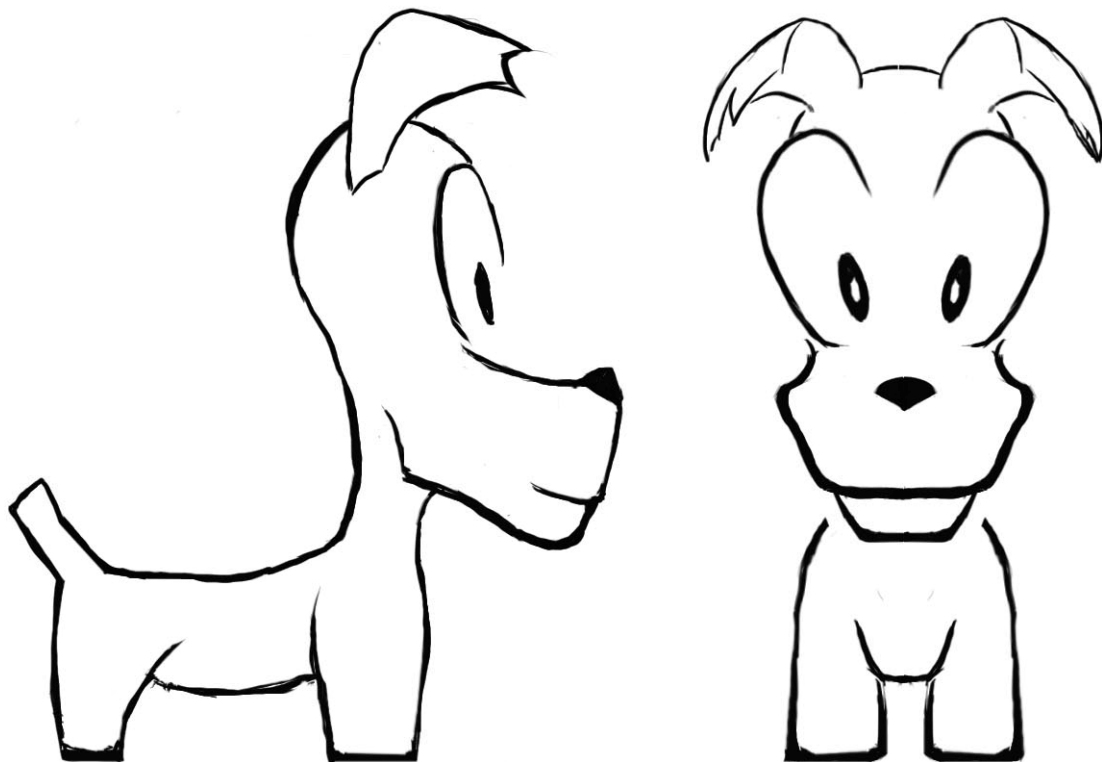
Así mismo, la combinación de comedia y personajes carismáticos consiguiera de manera natural la transmisión de los valores que nos interesa difundir.

POGO es una serie animada dirigida a niños en etapa pre-escolar y los primeros años de escuela (3 a 7 años).

 PÚBLICOS

La serie será complementada por una campaña de marketing multimedia, que incluiría un sitio web, adelantos, blog de los creadores, y otros elementos que describimos a continuación:

- **POGO ONLINE** tiene dos objetivos. El primero es mantener el interés de los lectores entre números. Para ello cuenta con diversas secciones de contenido relacionado con la serie: *previews*, fondos de pantalla, una wiki con información de los personajes; así como foros para los fans y el blog de los creadores. El segundo objetivo de la página es ser tienda virtual y plataforma para el licenciamiento de la marca.
- **IMPRESOS**. Se desarrollará una línea de productos impresos que incluirá: Cuentos, cuadernos, álbumes de stickers, etc.
- **JUGUETES**. Figuras de acción y línea de juegos educativos.



anexos



EDGARDO MUÑOZ-NÁJAR – Historia y Guión

Guionista, ha participado en diversos proyectos de cine y televisión. Egresado de la Facultad de Comunicación de la PUCP.

ELENA BENTÍN – Historia y Guión

Educadora especialista en pedagogía teatral; programa PYP. Guionista de cine y actriz de teatro.

DIEGO LÓPEZ-MOBILIA - Dirección

Director especializado en post-producción y animación 3d con 15 años de experiencia en publicidad y cine.

MIGUEL CARHUAYO

Egresado de la Facultad de Artes de la Pontificia Universidad Católica. Miguel ha trabajado como diseñador para publicidad y animación.

COMPROMISO

Los personajes aprenderán a cumplir su misión con lealtad y entusiasmo.

RESPETO

Pogo y Crespín reconocerán y actuarán de acuerdo a la propia dignidad y la de los demás.

ESPÍRITU DE EQUIPO

Trabajarán con solidaridad y tolerancia.

SENTIDO COMÚN

Reflexionarán y actuarán con criterio.

INNOVACIÓN

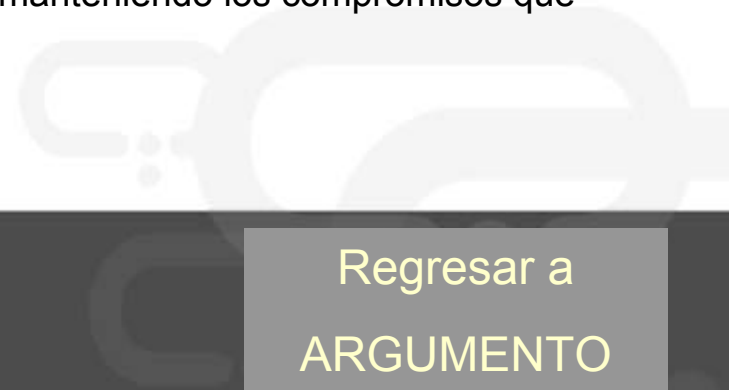
Pogo y Crespín siempre encontrarán soluciones creativas.

AUDACIA

Asumirán retos y tomarán decisiones con coraje y perseverancia.

ÉTICA

Aprenderán a actuar de manera consecuente con sus valores, manteniendo los compromisos que asumen en su camino.





Concepto de Gabriel Alayza

“Kimihiro”

(personaje secundario)

Episodio 1. Pogo recibe una gran fortuna de su abuelo y decide ir en busca de su amor platónico, Laika. Los padres adoptivos de Crespín han decidido regalarle una mascota para combatir su adicción por los juegos de video. Un giro del destino termina con Pogo convertido en la “mascota” de Crespín.

Episodio 2. Gracias a la suerte de Pogo, Crespín y su familia han ganado un viaje a china. Crespín ha decidido aprovechar el viaje para deshacerse del perro. Como consecuencia de su travesura, Pogo y Crespín terminan perdidos en China.

Episodio 3. El mal carácter de Crespín no los ayuda a encontrar a sus padres. Una niña de la ciudad Lin-Lin y su gato RENATO le harán la vida más difícil a nuestros atípicos héroes. Pogo descubrirá que el culpable de las andanzas de Lin-Lin es su gato Renato, quién se convertirá en el villano de nuestra historia.

SINOPSIS (Números 1, 2 y 3)

Regresar a
ARGUMENTO

Episodio 4. Con la ayuda de Lin-Lin y a pesar de las trampas de Renato, Pogo logrará que Crespín se reúna con sus padres adoptivos. Este evento hará que Crespín valore a Pogo. Desde ese momento juntos Lin-Lin, Crespín Y Pogo formarán un gran equipo, y en gratitud acompañarán a Pogo en la búsqueda de su amor, Laika.

Episodio 5. El gato Renato no se ha quedado tranquilo, ahora que sabe que Pogo es heredero de una gran fortuna ha decidido hacerse con ella. Con tretas logrará unirse al grupo que ha emprendido su viaje en busca de Laika.

Episodio 6. Nuestros héroes han llegado a Moscú, a la base espacial rusa. Triste noticia, Laika fué lanzada al espacio y vive en una estación orbital. Tras la decepción inicial, Pogo decide continuar su búsqueda al recordar las sabias palabras de su abuelo: “Lucha siempre por tus sueños”.



“Renato, el Gato”

Villano

SINOPSIS (Números 4, 5 y 6)

Regresar a
ARGUMENTO

“El Abuelo”

El abuelo



Segundo arco: Pogo decide convertirse en astronauta. Empieza su entrenamiento ayudado por Crespin y Lin-Lin. Tras varios capítulos de aventuras, mientras se alista para su prueba, las cosas salen bien. El día del examen El Gato Renato le juega una mala pasada y Pogo no es aceptado como astronauta. Para sorpresa de todos, Pogo no se desalienta.

Tercer Arco: Pogo decide construir su propia nave espacial, con la ayuda de sus amigos. La aventura concluye cuando, tras muchas peripecias, Pogo, Crespin y Lin-Lin se disparan hacia el espacio al encuentro de Laika.

Cuarto Arco: Laika es una perrita que vive una vida metódica y solitaria trabajando en una estación orbital. La llegada de Pogo y sus amigos le da un vuelco a su rutina. Al principio le molesta muchísimo, hasta que Pogo la convence de que todos los sueños se pueden cumplir: si él llegó hasta el espacio para conocerla ¿Qué le impide a ella cumplir su sueño de recorrer el sistema solar?.

SINOPSIS (Próximos arcos)

Regresar a
ARGUMENTO