

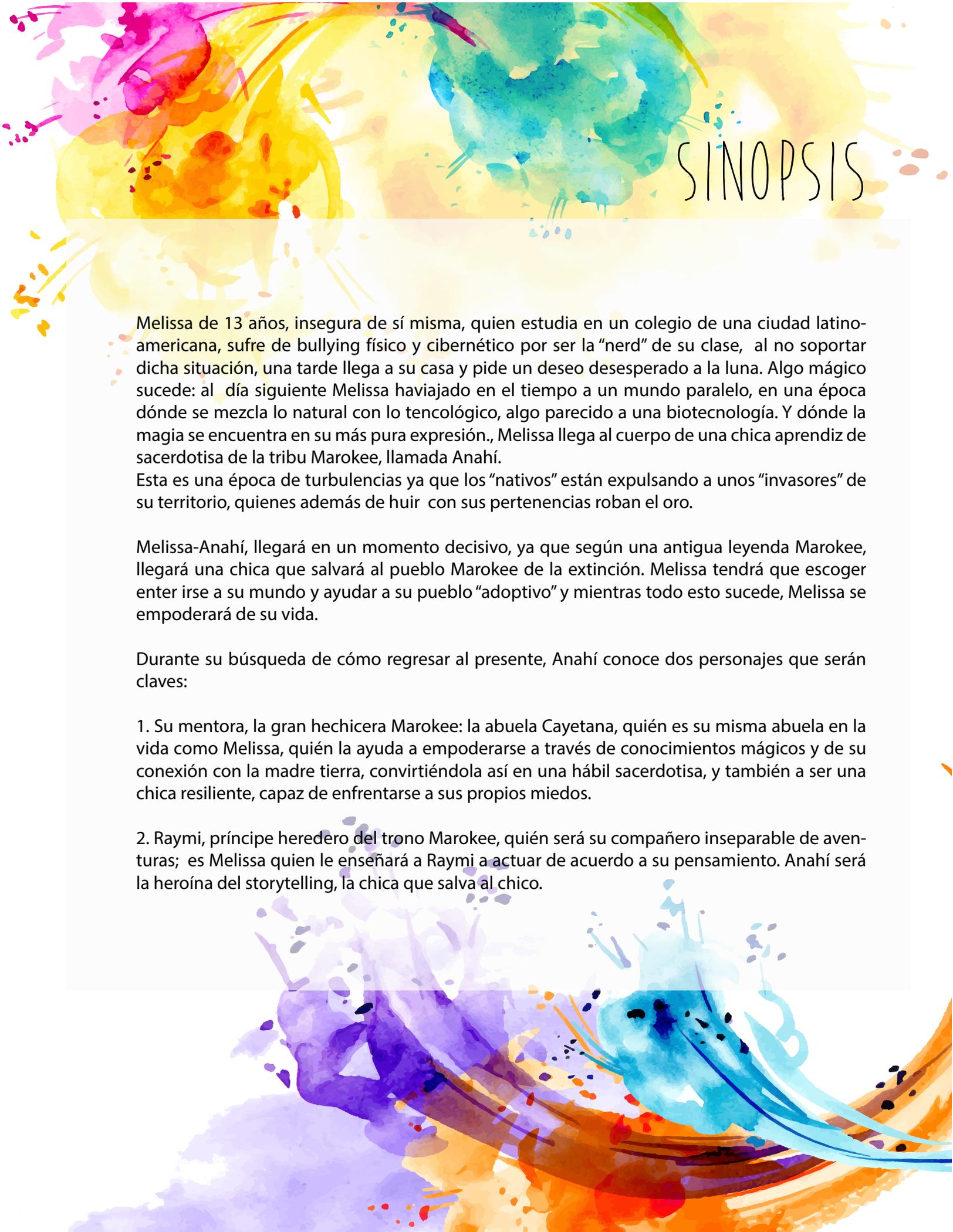


Anahi
LA GUERRERA DEL CORAZÓN



¿Qué harías si de tí dependiera el futuro de todo un universo y no confías en que lo lograrás?





SINOPSIS

Melissa de 13 años, insegura de sí misma, quien estudia en un colegio de una ciudad latinoamericana, sufre de bullying físico y cibernético por ser la “nerd” de su clase, al no soportar dicha situación, una tarde llega a su casa y pide un deseo desesperado a la luna. Algo mágico sucede: al día siguiente Melissa ha viajado en el tiempo a un mundo paralelo, en una época donde se mezcla lo natural con lo tecnológico, algo parecido a una biotecnología. Y donde la magia se encuentra en su más pura expresión., Melissa llega al cuerpo de una chica aprendiz de sacerdotisa de la tribu Marokee, llamada Anahí.

Esta es una época de turbulencias ya que los “nativos” están expulsando a unos “invasores” de su territorio, quienes además de huir con sus pertenencias roban el oro.

Melissa-Anahí, llegará en un momento decisivo, ya que según una antigua leyenda Marokee, llegará una chica que salvará al pueblo Marokee de la extinción. Melissa tendrá que escoger entre irse a su mundo y ayudar a su pueblo “adoptivo” y mientras todo esto sucede, Melissa se empoderará de su vida.

Durante su búsqueda de cómo regresar al presente, Anahí conoce dos personajes que serán claves:

1. Su mentora, la gran hechicera Marokee: la abuela Cayetana, quién es su misma abuela en la vida como Melissa, quién la ayuda a empoderarse a través de conocimientos mágicos y de su conexión con la madre tierra, convirtiéndola así en una hábil sacerdotisa, y también a ser una chica resiliente, capaz de enfrentarse a sus propios miedos.

2. Raymi, príncipe heredero del trono Marokee, quién será su compañero inseparable de aventuras; es Melissa quien le enseñará a Raymi a actuar de acuerdo a su pensamiento. Anahí será la heroína del storytelling, la chica que salva al chico.





MELISSA - ANAHÍ

APRENDÍZ DE HECHICERÍA

Melissa es una adolescente de 13 años que sufre bullying en el colegio por ser la "nerd" del salón y su comportamiento "raro" ya que habla muy bien inglés, utiliza muy bien el lenguaje, hace robots y le gusta leer mucho. Un día aburrida de su situación pide un deseo a la luna sin darse cuenta que la luna de esa noche era mágica. Melissa es conducida a una realidad paralela donde tendrá que hacer varias tareas. No sólo de encontrar la manera de regresar a su propio mundo, también tendrá que ayudar a los habitantes del mundo Marokee, porque ella es Anahí, la aprendiz de gran hechicera que tendrá que "luchar" sin ningún arma, sólo con su corazón logrará salvar a la gente de lo que ahora es "su pueblo" de la extinción.



MELISSA
ESTUDIANTE DE COLEGIO



ANAHI
APRENDIZ DE HECHICERÍA



VIOLETA

BULLY DLE COLEGIO DE MELISSA

Le gusta ser el centro de atracción de su salón. Aparenta más edad de la que tiene a través del maquillaje. Es la ruda del salón. Lo que nadie sabe es que ella también carga con una vida dura en su casa. Por eso su dureza. Desde el primer momento en que ve que Melissa le puede quitar la atención de los otros la convierte en el blanco del bullying.



VIOLETA
LA BULLY DEL COLEGIO

LA ABUELA CAYETANA

LA GRAN HECHICERA MAROKEE

La abuela Cayetana, quién la ayuda a empoderarse, enseñándole al arte de ser una sacerdotisa, por medio de la enseñanza de todo sus conocimientos mágicos, su conexión con la madre tierra, la hace convertir en una hábil sacerdotisa, así como también a ser una resiliente chica capaz de enfrentarse a sus propios miedos; una de las misiones que tiene que cumplir Anahí es la de proteger todo el conocimiento de su pueblo "adoptivo", junto con esconder todo el oro de su gente para que los los "invasores" no sigan saqueando.

Para sorpresa de Melissa, su abuela Blanquita al igual que ella ha "viajado" a esta realidad. Aunque lo más sorprendente es que en la realidad de Melissa, su abuela esta recién fallecida.





ABUELA BLANQUITA
ABUELA DE MELISSA



ABUELA CAYETANA
GRAN HECHICERA MUNDO MAROKEE



RAYMI

PRÍNCIPE HEREDERO AL TRONO MAROKEE

Príncipe quién se convertirá en su compañero inseparable de aventuras, será quien la apoyará en todas sus misiones, hacen un buen equipo ya que lo que Raymi le hace falta en su carácter a Anahí le sobra y viceversa; por medio de Anahí, Raymi conocerá lo que es el verdadero significado del amor incondicional. En esta historia el salvado es un chico.



VILLANO

ANTAGONISTA EN EL MUNDO MAROKEE

Viene de tierras lejanas con el ánimo de “llevarse” todo el oro de los Marokees, cuando llega su estrategia es hacerse pasar por un Dios del mundo Marokee así se ganará la confianza del pueblo para que le digan dónde está el paradero de sus tesoros. Lo único que quiere es regresar a su propio mundo para gastar la fortuna encontrada. Melissa or equivocación lo descubre y desde ahí se vuelve su enemigo declarado.





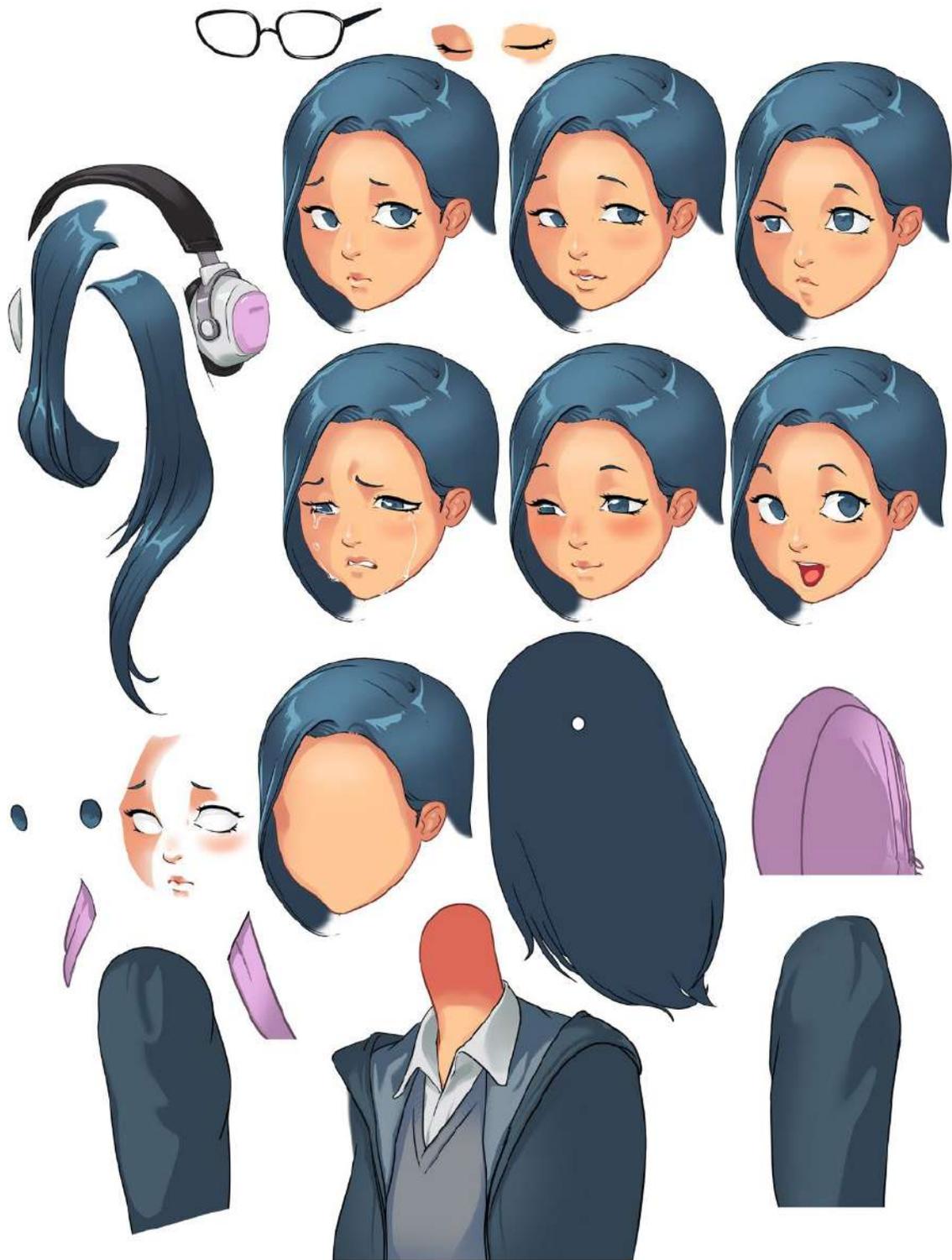
VILLANO
ANTAGONISTA MUNDO MAROKEE



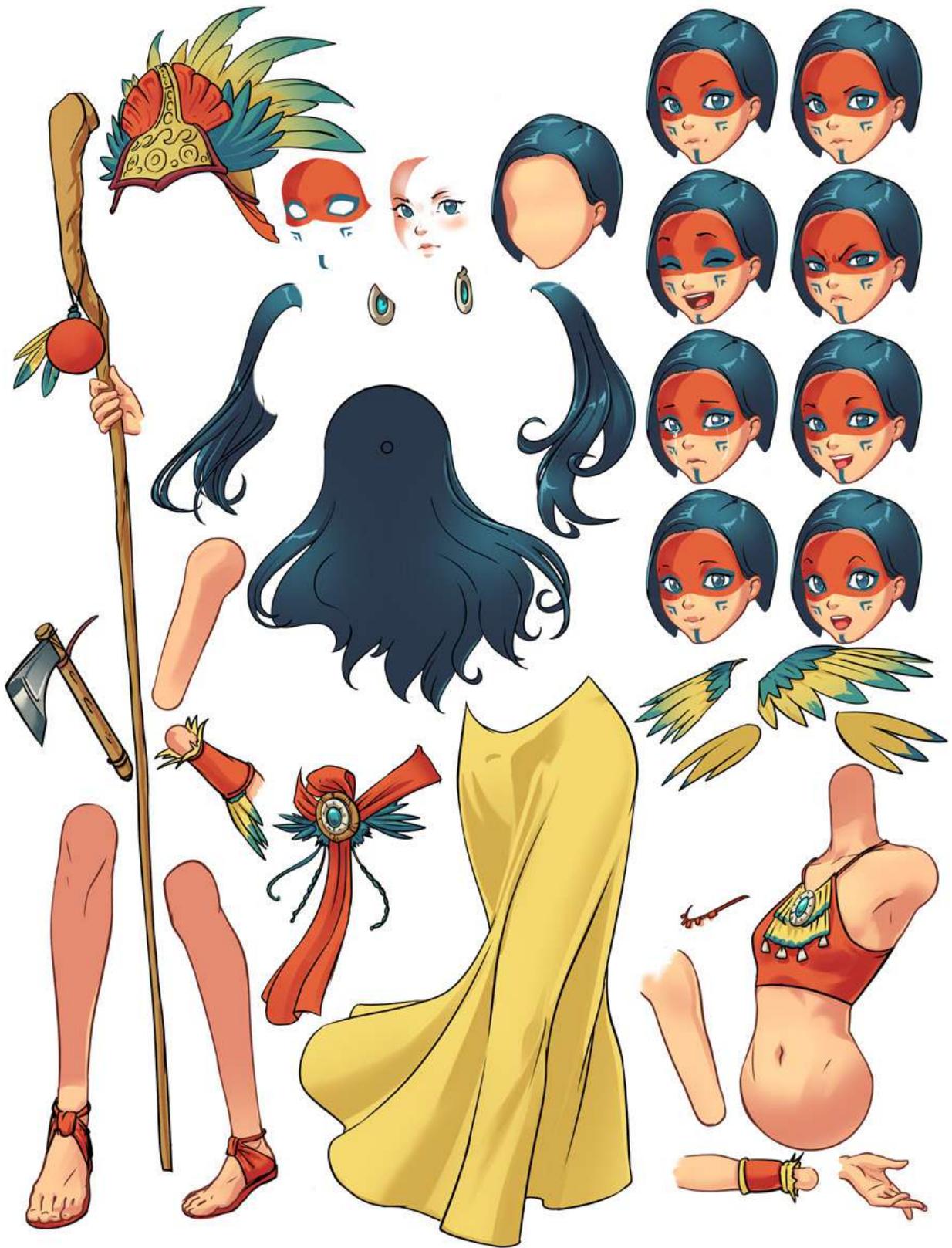
ANAHI - CHIBI
AVATAR DE ANAHÍ EN EL COMIC



RAYMI - CHIBI
AVATAR DE ANAHÍ EN EL COMIC



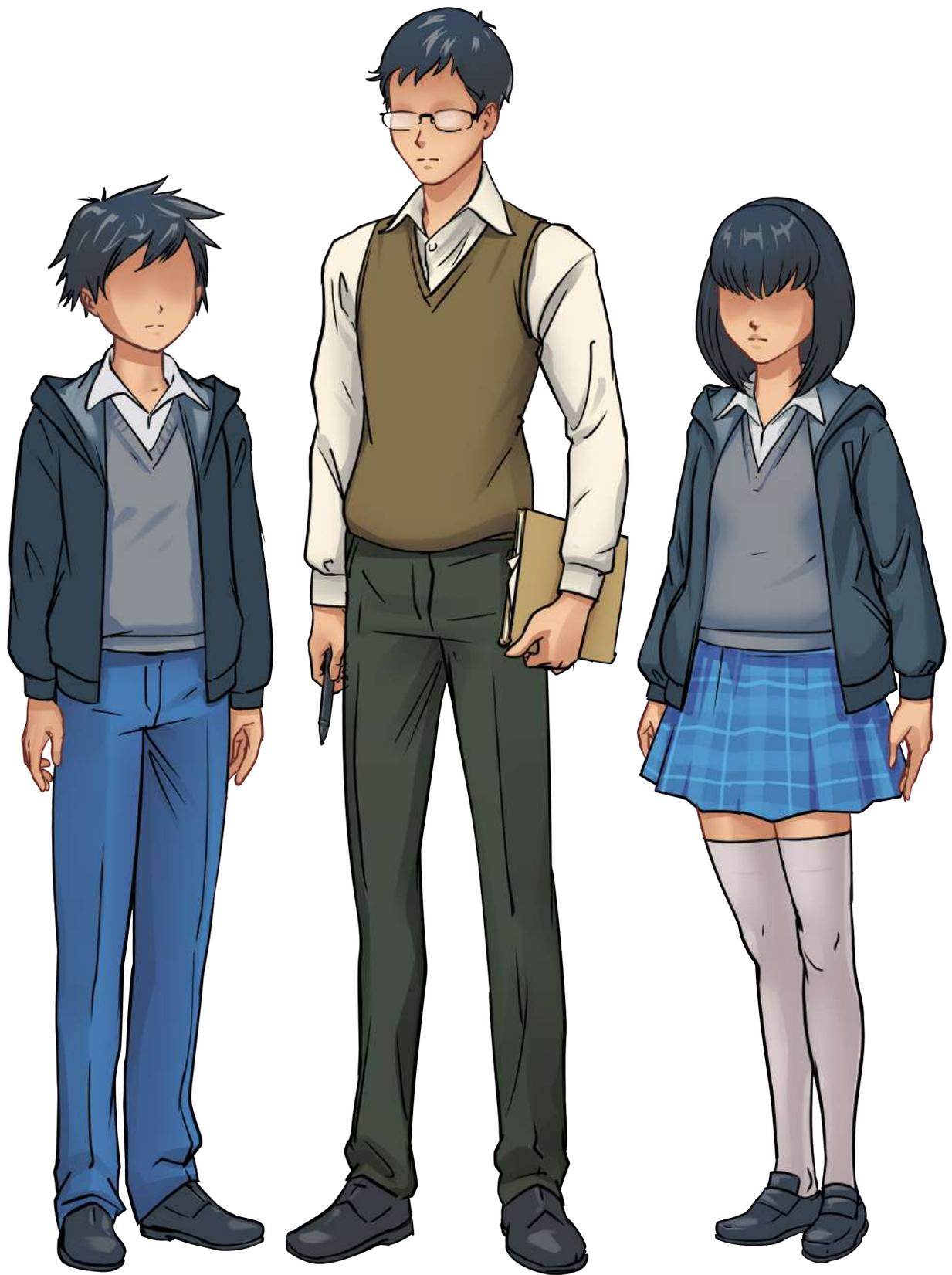
MELISSA
ESTUDIO DE EXPRESIONES PARA ANIMAR



ANAHI
ESTUDIO DE EXPRESIONES PARA ANIMAR



PERSONAJES SECUNDARIOS



PROFESOR Y ESTUDIANTES
DEL COLEGIO DE MELISSA



WAYA

LOBO VOLADOR

Es un animal mágico que es mascota del grupo de hechiceras del mundo Marokee. Cada aprendiz de hechicera, una vez se haya "graduado" como gran hechicera, recibe un lobo volador. Waya será el regalo para Anahí. Y hará parte de sus aventuras.



WAYA

MASCOTAS VOLADORAS DEL MUNDO MAORKEE



TÓTEMS

ESPÍRITUS DE PODER EN EL MUNDO MAROKEE



COLIBRÍ
TÓTEM DEL CORAZÓN



LIBÉLULA
TÓTEM DEL DISCERNIMIENTO

RANA
TÓTEM DE LA VERDAD



LOBA

TÓTEM PRINCIPAL





FONDOS

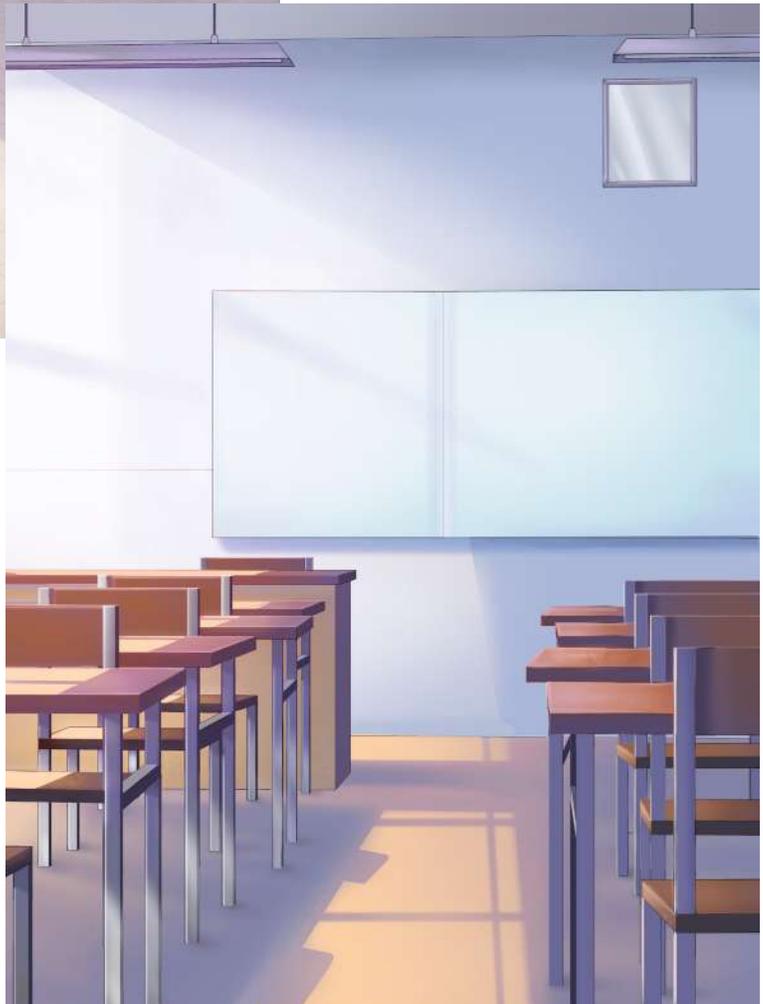
COLEGIO DE MELISSA

PATIO DE RECREO



SALÓN DE CLASES

COLEGIO DE MELISSA



CUARTO DE MELISSA

CIUDAD



CALLES DEL MUNDO MAROKEE

CONSTRUCCIONES BIOTECNOLÓGICAS



INTERIOR CASA ABUELA

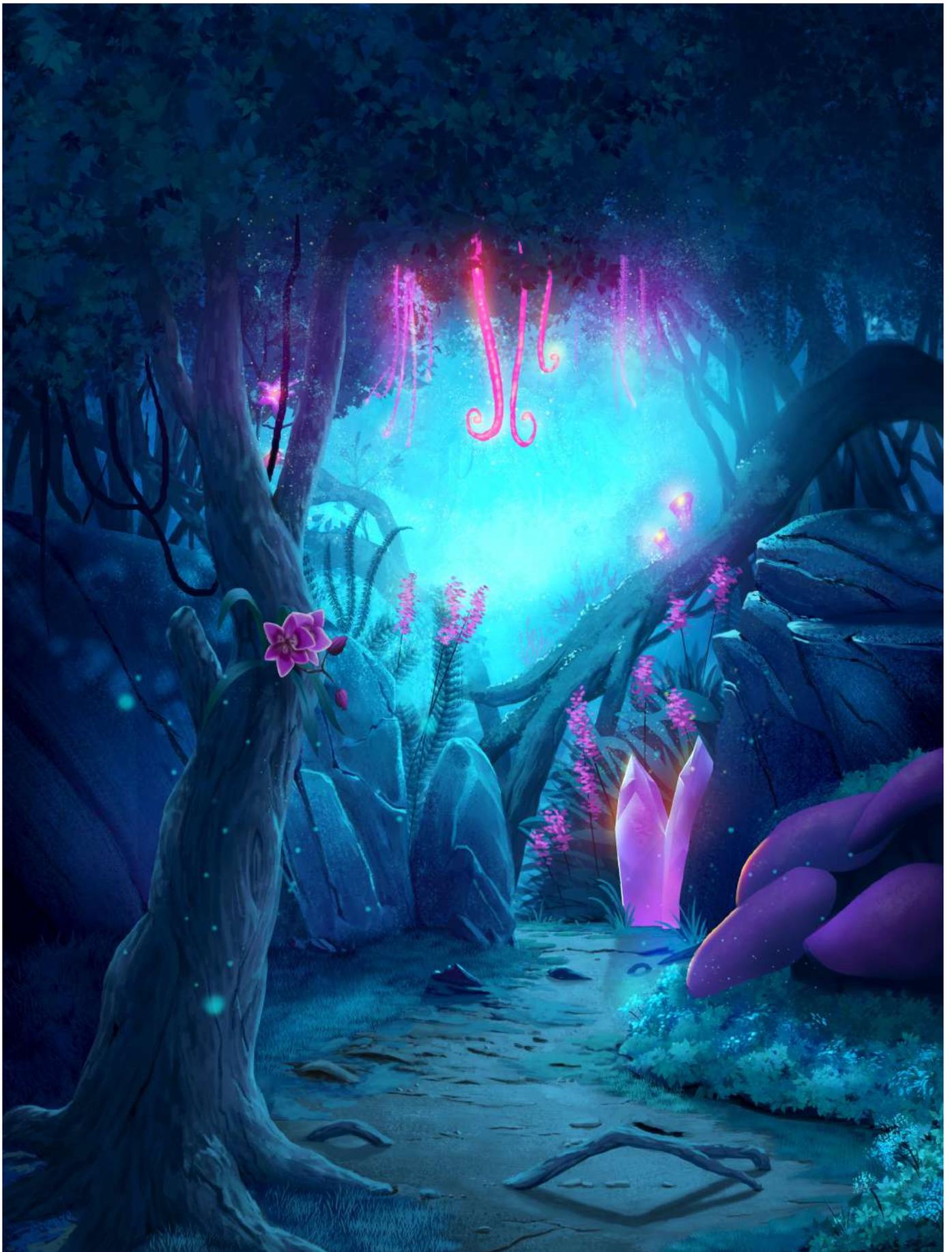
CAYETANA





Anahi

LA GUERRERA DEL CORAZÓN



INTERIOR BOSQUE NOCHE

MUNDO MAROKEE



TARGET Y UNIVERSO TRANSMEDIA

Se escogió un ebook-juego conectado con facebook, porque el comportamiento de nuestro target (adolescentes de 13 a 16 años) está enfocado en el “ser social” que allí se les ofrece, por esta razón se pretende crear una comunidad alrededor.

Anahí, es un proyecto transmedia que empieza con el prototipo de un comic digital en un app com anteriormente se mencionó, luego pasará a una webserie donde se relata la precuela del cómic, es decir el mundo de Melissa y cómo afronta inteligentemente el bullying.

Luego en una tercera pantalla se realizará un largometraje, dónde los dos mundos se encuntran y Melissa/Anahí tendrá que ver que tan preparada llegó de su aprendizaje en el mundo Marokee.



PLAN DE COMUNICACIÓN DE LA INTEGRACIÓN E INTERACCIÓN ENTRE LAS PLATAFORMAS, LAS REDES SOCIALES Y LOS MEDIOS ON-LINE / OFF-LINE, ATL O BTL

Anahí contendrá 5 plataformas donde el proyecto se desarrollará por etapas, a saber:

1. Ebook-juego
2. Web serie
3. Video proyección interactivo
4. Fanpage de facebook
5. Mural

Cómo lo demuestra el diagrama (este es el que es un diagrama de flujo, la imagen grande se anexa a continuación de esta página)

Primera etapa:

Lo segundo que saldrá al aire será el ebook-juego, una vez el web episodio haya tenido buena circulación, esta aplicación estará disponible en la tienda de Google play para Android.

En este punto, se hará nuevos focus group para hacer la validación del proyecto en el estado donde está y hacer los ajustes respectivos.

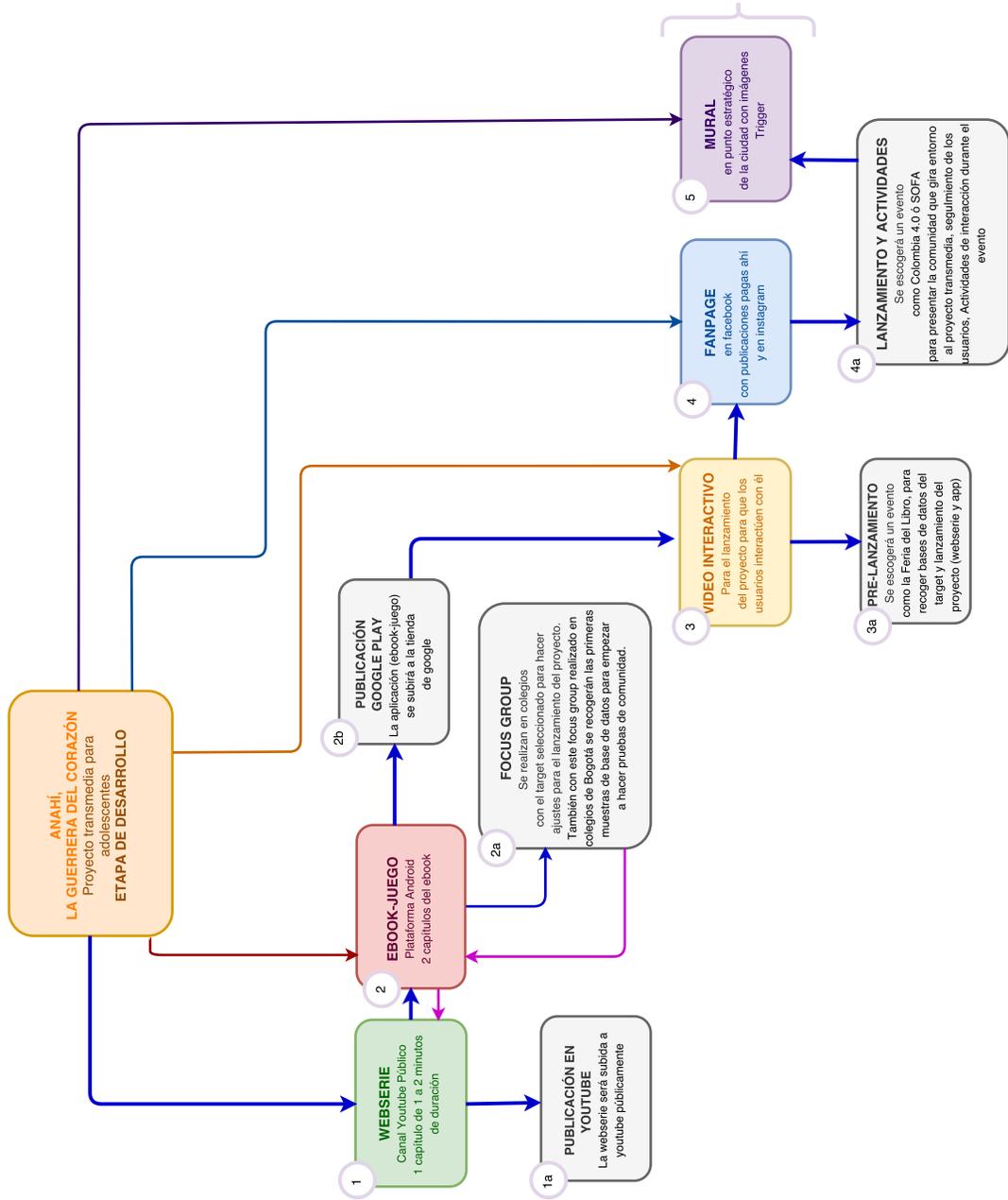
Pre lanzamiento del proyecto durante la feria del libro, en este punto, se hará una proyección de video interactivo que sirva de campaña de expectativa mostrado en el pabellón de literatura juvenil, este video tendrá interactividad con el target durante los días de la feria. Así mismo, se recogerá más bases de datos para seguir con la estrategia de captación de seguidores. Esta base de datos se usará dentro de facebook en la segunda etapa.

La webserie seguirá después en un canal de youtube de acceso a todos, las bases de datos que se obtengan con los focus group serán útiles para crear correos masivos con mailchimp para invitar a estos posibles usuari@s para que se inscriban al canal.

Segunda etapa:

Ya teniendo la fan page armada y con seguidores, procederemos a invitar a los que ya son fans para que estén pendientes de las actividades propuesta por el community manager, que son actividades digitales y para salir a museos, bibliotecas para encontrar pistas, resolver acertijos, etc que ayuden a sumar puntos de lectura diaria.

También por medio de un correo masivo hacia nuestra base de datos y por publicaciones en la fanpage, se invitará a todos a participar en el lanzamiento oficial del proyecto dentro de alguna feria de tecnología o de entretenimiento como Colombia 4.0 o SOFA. En el lanzamiento se usará de nuevo un video proyectado interactivo con los ajustes del proyecto. Por otro lado se dará a conocer la actividad del mural interactivo donde se invitará a la audiencia a co crear parte de la historia de Anahí.



Plataformas usadas
 Primero se lanzar la webserie que sirve de expectativa para que el usuari@baje el ebook-juego que es una aplicaci3n para Android

Plataformas usadas

Luego que se hagan los ajustes despus del focus group, se considerar en que evento es el propicio para el lanzamiento ya sea la feria del libro, Colombia 4.0 6 SOFA donde se har un video interactivo para el lanzamiento del proyecto ante el target. Luego se sacar al aire la fanpage y durante el tiempo en que el community manager proponga actividades interactivas para su comunidad, se pitar un mural para que los usuari@s vayan y activen con las imgenes del mismo y co creen partes de la historia