

Quito, 22 de agosto del 2024

Concejal
Darío Cahueñas
PRESIDENTE DE LA COMISIÒN DE TURISMO Y FIESTAS
MUNICIPIO DE QUITO

Recibo
Ely
23/08/2024
09:45

En su despacho.–

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo de quienes confirmamos BUDOKAN SAS, el evento de anime y cómic con fines de lucro más grande el país. El cual desde este 2024 tiene su edición en la ciudad de Quito, con grandes resultados en beneficio de la comunidad geek de la capital.

El motivo de este oficio es para presentar a la unidad que usted tiene a bien dirigir una PROPUESTA DE APOYO INSTITUCIONAL DEL MUNICIPIO DE QUITO A TRAVÉS DE LA COMISIÒN DE TURISMO Y FIESTAS A NUESTRA ORGANIZACIÒN, la misma que tiene como uno de sus objetivos la proyección turística de la ciudad a través de la realización de eventos masivos enfocados al anime y comic.

Este proyecto nace de la idea de buscar espacios que promuevan nuestras actividades en Quito, las cuales llevamos a cabo ya por más de 12 años en otras ciudades del Ecuador y buscamos apertura en la ciudad de Quito, al ser el principal punto cultural del país y de la región.

Es un gusto poder contactarnos con usted luego de obtener grandes resultados en el evento BUDOKAN 2024, el cual generó atención a nivel nacional e internacional, no solo a nuestra organización, sino también a toda la oferta turística de la ciudad de Quito, ya que tuvimos presencia entre los asistentes de visitantes de todo el Ecuador.

Actualmente nos encontramos preparando las actividades para el año 2025, y nos gustaría contar con su apoyo y aval para lograr los objetivos que nos planteamos en Quito este 2024, por lo que solicitamos ser recibidos en la Comisión de Turismo y Fiestas, para que el Municipio conozca más de nuestro proyecto y organización.

Agradeciendo su atención y esperando una pronta respuesta, nos despedimos de usted.

Atentamente.



Msc. Fabián Herrera Monteros
COORDINADOR GENERAL BUDOKAN QUITO
Celular: 0984834286
1715375851





PROYECTO BUDOKAN – MUNICIPIO DE QUITO

1. ANTECEDENTES LEGALES

El artículo 21 de la Constitución de la República determina la garantía de derechos culturales y patrimoniales, señalando *“las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas”*.

El artículo 23 de la Constitución de la República señala: *“Las personas tienen derecho a acceder y participar del espacio público como ámbito de deliberación, intercambio cultural, cohesión social y promoción de la igualdad en la diversidad. El derecho a difundir en el espacio público las propias expresiones culturales se ejercerá sin más limitaciones que las que establezca la ley, con sujeción a los principios constitucionales”*.

El artículo 54, literal q), del Código Orgánico de Organización Territorial, Autonomía y Descentralización establece como una función de los gobiernos autónomos descentralizados municipales la de promover y patrocinar las culturas, las artes, actividades deportivas y recreativas en beneficio de la colectividad del cantón.

Según el CÓDIGO MUNICIPAL PARA EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, en el TÍTULO IX DEL RECONOCIMIENTO DE LAS CULTURAS JUVENILES Y ACCESO SEGURO A LOS ESPACIOS PÚBLICOS Y A LOS SERVICIOS DE SALUD SEXUAL Y SALUD REPRODUCTIVA POR PARTE DE LOS JÓVENES DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, Capítulo I DEL ÁMBITO DE APLICACIÓN Y DISPOSICIONES GENERALES, en su Artículo 1076 señala que *“La Municipalidad tiene la obligación ineludible de tomar todas las medidas legislativas y administrativas que sean necesarias para garantizar el disfrute pleno e integral de los derechos de la juventud en el campo político, económico, social, cultural, ético, educativo, deportivo, salud, laboral, y productivo. La Municipalidad proveerá la protección a los jóvenes en materia de accesibilidad al espacio público, reconocimiento de culturas juveniles y, acceso a los servicios de salud sexual y reproductiva dignas de la juventud del Distrito”*.

En la SECCIÓN II DEL RECONOCIMIENTO A LAS CULTURAS JUVENILES, en su Artículo 1084, señala que *“La Municipalidad del Distrito Metropolitano de Quito procurara el reconocimiento, valoración y protección de las diversas identidades juveniles, el uso de sus manifestaciones simbólicas, estéticas y de comunicación; así como la forma en que los jóvenes expresan individual o colectivamente sus estilos de vida, desde luego sin atentar al derecho ajeno o disposición legal existente”*.

En la SECCIÓN III DEL ACCESO SEGURO A LOS ESPACIOS PUBLICOS en su Artículo 1090, señala que *“Los jóvenes, de forma libre y espontánea, tienen el derecho a usar, disfrutar y participar de dichos espacios, sin más restricciones que las impuestas en las leyes, ordenanzas municipales y disposiciones constitucionales. La Municipalidad de Quito coordinara con instituciones públicas y*



privadas, y con los jóvenes, para la promoción, creación, rescate, acceso y defensa de los espacios públicos, como lugares de encuentro, uso, goce y disfrute para ellos, que no se sientan excluidos o discriminados de forma alguna y que se les garantice una mejor convivencia y seguridad”.

2. ANTECEDENTES

BUDOKAN es la mayor convención de anime y cómic del país, con fines de lucro, que se ha realizado con éxito durante 12 años consecutivos. Ha reunido a los fanáticos del anime, manga, cómic, películas y videojuegos con eventos y experiencias multitudinarios que forman parte de las tradiciones y memorias de decenas de miles de ecuatorianos y extranjeros.

En el contexto de la pandemia de la covid-19, durante los años 2020 y 2021, BUDOKAN apoyó campañas preventivas sociales como #QuédateEnCasa con una serie de videos informativos de los principales talentos del anime, cómic y kpop que, a través de sus mensajes promovieron e incentivaron a los ecuatorianos a respetar la cuarentena. Esta campaña tuvo un alcance total de 10 millones de personas y una participación directa de más de 2 millones de ecuatorianos, logro que se visualizó en la prensa escrita de nuestro país, en la que se destacaron sus excelentes resultados de difusión.

El 25 y 26 de mayo del 2024 se llevó a cabo la primera edición del evento Budokan Quito, en el Centro de Exposiciones Quito (La Carolina) es cual tuvo una presencia de 10 mil visitantes, los cuales vinieron de distintos puntos del país y convirtieron ese fin de semana a Quito en un punto de encuentro de la comunidad geek, friki, gamer y otaku de todo el Ecuador. Este evento contó con la visita de talento internacional como Lalo Garza (actor de doblaje), Jade (cantautora de openings y endings de animación japonesa), Aaron Montalvo (intérprete de openings de series como Dragon Ball); además por primera vez contó con la visita de artistas japoneses de la cultura otaku en Quito, como son Ayumi Mizaki (Cantautor de openings de series como Digimon) y Crayon Yuchi (representante del género pop idol de Japón). De la misma forma, contamos con la participación de varios artistas locales de la ciudad, como son The Covers Dúo y el grupo influencer Young Friki.

Este evento en Quito significó un éxito para la organización, la cual busca promover nuevos espacios de difusión cultural en la capital, también ayudó a la promoción y venta de productos de emprendedores de la ciudad y de auspiciantes que apostaron por el evento.

3. OBJETIVOS

- Generar un alto impacto turístico en Quito impulsando su promoción nacional e internacional.
- Impulsar la imagen del Municipio de Quito como institución que promueve la difusión de la cultura Geek de la ciudad, en los eventos a desarrollarse en la capital y también impulsar su imagen pública a través de las redes sociales de BUDOKAN SAS.
- Gestionar a través del evento BUDOKAN y sus plataformas de difusión, la implementación de actividades culturales y educativas disponibles para toda la comunidad, abriendo la oportunidad que fundaciones asociadas al municipio tengan un espacio de difusión dentro del evento.
- Potenciar a Quito como un destino líder de eventos, congresos y convenciones presenciales luego de los episodios de crisis que sufrió el Ecuador con respecto a la pandemia de la covid-19.
- Posicionar a BUDOKAN como uno de los eventos de anime y cómic más importantes de Latinoamérica en la capital de los ecuatorianos.



4. ASPECTOS GENERALES

La organizadora de eventos Budokan, en el año 2023 tomó la acertada decisión de expandir su marca a otras ciudades del Ecuador, si bien es cierto la sede del evento es la ciudad de Guayaquil, como organización se vio la posibilidad de llevar la marca a todo el país. Bajo esta premisa, en el año 2024 llevamos el concepto de la EXPERIENCIA BUDOKAN por primera vez a Quito, como capital de la república del Ecuador, con el objetivo que la ciudad se convierta en la segunda sede del evento más grande del país, y para el próximo año contará con más actividades que pondremos en su conocimiento. Cabe recalcar que BUDOKAN cuenta con un equipo técnico de alto nivel profesional para asegurar que el evento sea exitoso y cuente con una calidad excepcional, con una gran producción y montaje mejorado.

Se proyecta llevar a cabo el evento BUDOKAN QUITO 2025 el 24 y 25 de mayo, y contará con varias áreas de anime, cómic, cosplay, kpop, videojuegos, además de un área cultural que incluirá la participación de más de 6 artistas internacionales y más de 100 nacionales de gran renombre entre ilustradores, grupos de baile, bandas de música, solistas y cosplayers. A su vez cada artista, mediante sus redes sociales, aportará a la campaña publicitaria del evento lo que permitirá lograr un alcance total de millones de personas que, a más de estar conectados con el evento, conocerán mucho más a Quito.

El evento contará con tarimas para conciertos, concursos, y presentaciones de baile, todos enfocados en la temática principal del evento: el anime y el cómic. Así mismo, para cerrar con broche de oro la jornada, se realizará un gran show con artistas de Japón para despedir de la mejor manera nuestra convención.

4.1 TARIMAS

Esta edición contará con una producción mejorada que incluye 3 tarimas: una tarima principal con una pantalla led gigante para los conciertos, una tarima para el área gamer donde se proyectará el Torneo Nacional Celerity – Budokan, evento que por segundo año consecutivo fusionará a la mayor empresa de internet en país con la mayor empresa de entretenimiento de la cultura pop en Ecuador, además contaremos con una tarima de animación en la que se desarrollarán la mayorías de las actividades del evento, entre cosplay, kpop y conferencias temáticas.

5. ARTISTAS

5.1 ARTISTAS INTERNACIONALES

Para el año 2025, participarán 5 artistas internacionales de gran renombre internacional entre cantantes y actores de doblaje.

• Yumi Matsuzawa

Yumi Matsuzawa es una cantante japonesa conocida por su participación en la musicalización de la serie de animación japonesa Saint Seiya (Caballeros de Zodíaco), además es conocida por su álbum debut «You Get to Burning», el tema de apertura de la serie Martian Successor Nadesico, así como



la versión adaptada al cine de la canción «Dearest».

Seguidores: 14.900 en Instagram y 17.400 en youtube.

- **Adrián Barba**

Es un intérprete mexicano, principalmente conocido por haber interpretado las canciones de Quasimodo en El Jorobado de Notre Dame y animes como Dragon Ball Z y Slam Dunk.

Seguidores: 82.000 en Facebook, 625.000 en Youtube.

- **Mauren Mendo**

Intérprete mexicano conocido principalmente por interpretar los temas de Los Caballeros del Zodiaco de las sagas del Santuario, Asgard y Poseidón, los dos openings de la nueva serie Los Caballeros del Zodiaco Omega, y el opening y ending de Los Caballeros del Zodiaco: Alma de oro, también colaboró en las adaptaciones musicales para dichas series de anime.

Seguidores: 11.700 en Instagram, 21.000 en Youtube.

- **Gabriela Vega**

Músico compositora, bajista y cantante profesional mexicana, que se ha dedicado al doblaje de canciones de distintas series y películas. Es conocida por ser la intérprete oficial de los temas de Inuyasha y Shaman King, así como de Hamtaro, Pokémon, Fairy Tail, entre otros. Participó en el doblaje de la película El extraño mundo de Jack, en donde obtuvo su primer papel estelar dándole voz al personaje de Sally.

Seguidores: 4.817 en Instagram, 27.500 en Youtube.

- **Cristina Hernández**

Actriz de doblaje, directora de doblaje, astróloga y locutora mexicana. Produce la voz en español de Lindsay Lohan, Anne Hathaway y Natalie Portman entre otras. Ha sido la voz oficial de la empresa de juguetes Mattel para Barbie y del canal de televisión Cartoon Network para América Latina, además de numerosos animes, de los cuales donde se le conoce al darle su voz a Sakura Kinomoto en Cardcaptor Sakura y series de televisión.

Seguidores: 81.000 en facebook, 717.000 en instagram, 1'500.000 en tiktok



5.2 ARTISTAS NACIONALES

Para este evento se proyecta la participación de más de 100 artistas nacionales, entre cosplayers, ilustradores, bailarines, representantes de la cultura gamer y kpop de la capital; de nuestro talento nacional, destacan las siguientes agrupaciones:

• The Covers Dúo

Dúo de músicos quiteños que realizan covers musicales en diferentes géneros; J-rock, bossa nova, jazz, rock, J-pop entre otros. Pamela Romvel, canta desde los dos años de edad, se especializó en piano clásico en el Conservatorio Nacional de Música de Quito por 10 años. Estudió idiomas y posteriormente se gradúa de ingeniera comercial. David Galardi, empieza a estudiar guitarra eléctrica desde los 13 años y a los 17 empieza a trabajar como músico y al mismo tiempo empieza su formación en producción musical de manera autodidacta.

Seguidores: 371.000 en facebook, 31.000 en instagram, 666.000 en youtube y 82.800 en tiktok.

• Young Friki Cosplay

Grupo cosplayer con mayor relevancia a nivel nacional e internacional, integrado por más de 7 personas, que llevan a cabo representaciones teatrales enfocados en la temática del cosplay, trayendo a la vida varios personajes de animación japonesa, comic y videojuegos.

Seguidores: 4.700 en facebook, 82.800 en instagram, 786.000 en youtube y 1'100.000 en tiktok.

Para el próximo evento, se proyecta tener en escenario un **grupo de cuerdas** que nos traiga al mundo de fantasía con canciones enfocadas en series de televisión, videojuegos, películas y demás.

6. COMPONENTES DEL EVENTO

6.1 BUDOKAN QUITO CONCIERTOS

En Budokan Quito 2025 se realizarán 2 megaconciertos que cautivarán a los miles de asistentes que disfrutarán este gran evento. Los conciertos se realizarán al finalizar la jornada de los 2 días de la convención.

Es importante destacar que Budokan proyecta realizar un concierto sinfónico que contará con la participación del grupo Niji (Guayaquil) conformado por 5 personas un grupo e cuerdas conformado por músicos de Quito, que reúne el talento de 10 artistas ecuatorianos.



6.2 BUDOKAN PLAY - TORNEO NACIONAL CELERITY BUDOKAN

Budokan Play (nuestra área oficial de videojuegos), continúa su expansión en la ciudad de Quito, manteniendo el convenio con la marca más representativa del mundo de los E-sports en el país para poder realizar un torneo durante todo el 2025, el cual tendrá sus clasificaciones nacionales en el evento a desarrollarse en Quito, además implementaremos nuevas experiencias con videojuegos de todo tipo. Budokan es el organizador del Torneo Nacional CELERITY BUDOKAN, el más importante del Ecuador.

6.3 BUDOKAN KPOP QUITO

Es un área destinada al de Kpop en el que participarán reconocidos bailarines ecuatorianos y extranjeros, que cautivarán al público con su gran talento y atraerán una gran comunidad de los amantes de la música y la cultura coreana.

6.4 BUDOKAN CULTURAL Y EDUCATIVO

Por primera vez esta convención tendrá un área específica que invitará a los asistentes a conocer un poco más sobre la cultura, las costumbres y las tradiciones de Japón, además de presentar un espacio para poder dictar talleres, cursos y dinámicas sin costo adicional para todos los asistentes al evento.

6.5 ZONA MEET AND GREET QUITO

En esta edición de BUDOKAN participarán 7 artistas internacionales de gran renombre durante los 2 días del evento. Los artistas se volverán embajadores de marca del evento BUDOKAN ya que compartirán en sus redes los detalles del evento. En orden y respetando los protocolos de bioseguridad, quienes ingresen podrán disfrutar la experiencia de conocer y guardar un gran recuerdo de los artistas de su preferencia en esta gran edición especial.

6.6 GIGANTES DE BUDOKAN

En esta área se encontrarán personajes de anime y cómic gigantes para que los fanáticos de la cultura pop puedan tener el mejor recuerdo de esta convención. El acceso a esta área será de forma controlada y gratuita.

6.7 PATIO DE COMIDAS: OISHI FOOD COURT QUITO

Como una muestra de apoyo a la reactivación de la economía del sector de alimentos y bebidas, Budokan contará con un área dedicada exclusivamente la venta de alimentos. Serán hasta 10 locales que ofrecerán su oferta gastronómica con las facilidades que implica para que los asistentes continúen divirtiéndose en el evento mientras disfrutaban sus alimentos, esta área estará tematizada con motivos de anime y comics.

6.8 MATSURII EXPERIENCE



Un área de evento completamente diseñada para transportarte a un festival tradicional japonés, con decoración y luces que recordaran diferentes escenas de reconocidos animes, un punto para fotos de todos nuestros asistentes.

6.9 ARTIST ALLEY O PASILLO DE ARTISTAS GRAFICOS

Más de 10 Artistas entre dibujantes, ilustradores, escultores y demás forman parte de nuestro ya famosos Artist Alley donde los mejores artistas del Ecuador y el Extranjero se reúnen para darle una experiencia única y personalizada a nuestros asistentes.

7. CAMPAÑA BUDOKAN DIGITAL QUITO

Las redes sociales de Budokan se mantendrán activas y ahí se compartirá contenido de todo lo que tendrá el evento, con la finalidad de generar una gran expectativa del mismo. Se contará con la participación de artistas nacionales e internacionales que incentivarán a los seguidores a ser parte de la experiencia.

Así mismo, al ser un evento oficial de la ciudad, el Municipio de Quito, tendrán una gran plataforma para posicionar a la entidad como uno de los colaboradores del evento más representativo del género en la ciudad, y potenciará la imagen de Quito, como destino líder de congresos y convenciones.

Adicional a esto como parte del proyecto 2025, las plataformas digitales de BUDOKAN estarán disponibles para ser medio de comunicación del Municipio de Quito para todas las actividades relacionadas a la temática cultura hasta el 31 de Diciembre del 2025.

- **BUDOKAN ONLINE**

Las páginas sociales de Budokan serán el principal promotor de la campaña del evento online, se calcula sobre aproximadamente 100 publicaciones que se realizarán.

- Seguidores Facebook, Instagram, Twitter y Tik Tok: 200.000 seguidores aproximadamente.

Es importante destacar que cada uno de los artistas internacionales y nacionales realizarán por lo menos un post con la presencia de marca o mención al Municipio de Quito, actividad que potenciará la imagen de la ciudad como un referente de convenciones y eventos.

8. BUDOKAN Y ECONOMÍA NARANJA

Como todos los años, las convenciones que organizan Budokan se convierten en plataformas que incentivan la reactivación de los emprendimientos, es decir que propicia las condiciones necesarias para la generación de empleo en el sector cultural que incluye la materialización de ideas creativas que brindan nuevas experiencias al público.

Por otra parte, Budokan apoya a los emprendimientos ya que brindará espacios para que se puedan promocionar sus productos y servicios en un gran evento de proyección nacional y sobre todo internacional.



9. BUDOKAN: RESPONSABILIDAD SOCIAL

El evento de entretenimiento familiar Budokan tiene una importancia significativa en términos de responsabilidad social. Como organizadores, coordinamos la invitación de 100 niños de fundaciones sociales, brindando una oportunidad única para que estos jóvenes disfruten de una experiencia inolvidable.

Al proporcionarles acceso a este evento, estamos demostrando nuestro compromiso con la inclusión y la igualdad de oportunidades, ya que les estamos brindando la posibilidad de participar en actividades que normalmente estarían fuera de su alcance. Esto no solo les permite divertirse y disfrutar de un ambiente lúdico, sino que también les brinda una sensación de pertenencia y la oportunidad de crear recuerdos positivos que pueden tener un impacto duradero en sus vidas.

En resumen, la invitación a estos niños de fundaciones sociales para participar en el evento Budokan son acciones clave que demuestran nuestro compromiso con la responsabilidad social y nuestro deseo de impactar positivamente en la comunidad.

10. CAMPAÑA TURÍSTICA Y CULTURAL EN QUITO

10.1 Objetivo principal:

El objetivo de esta campaña es promocionar la ciudad de Quito como un destino turístico atractivo, resaltando sus encantos, cultura, historia y oferta turística, a través de la participación de reconocidos actores de doblaje.

10.2 Selección de actores de doblaje:

Se realizará una cuidadosa selección de actores de doblaje con reconocimiento y popularidad. Su influencia y carisma serán fundamentales para atraer la atención del público y generar un mayor impacto en la campaña.

10.3 Creación de contenido original:

Se desarrollará un contenido original y creativo que resalte los aspectos más destacados de Quito. Los actores de doblaje prestarán sus voces a personajes animados que guiarán a los espectadores en un recorrido por los atractivos turísticos, como el Centro Histórico, el Parque Itchimbía, la Mitad del Mundo, entre otros. Estos vídeos estarán llenos de entretenimiento, información útil y elementos visuales atractivos.

10.4 Distribución en medios y redes sociales:

Se aprovecharán las plataformas de redes sociales, como YouTube, Facebook e Instagram, para difundir los vídeos de la campaña. Además, se establecerán alianzas con medios locales, tanto televisivos como radiofónicos, para ampliar la cobertura y llegar a un público más diverso. La estrategia de distribución se centrará en la segmentación del público objetivo, garantizando un alcance efectivo.

10.5 Interacción con los seguidores:

Se fomentará la interacción con los seguidores y espectadores de la campaña a través de concursos, retos y preguntas interactivas relacionadas con la ciudad de Quito. Esto permitirá generar un mayor



nivel de participación y compromiso por parte del público, así como la difusión orgánica de la campaña en las redes sociales.

10.6 Medición de resultados:

Se implementarán herramientas de análisis y métricas para evaluar el impacto de la campaña. Se medirán parámetros como el número de visualizaciones, compartidos, comentarios y la respuesta general del público. Estos datos proporcionarán información valiosa para ajustar y mejorar la estrategia en tiempo real, optimizando así los resultados.

A través de este proyecto de campaña con actores de doblaje, se busca crear un contenido atractivo y entretenido que permita promocionar la ciudad de Quito de manera efectiva. La participación de estos actores reconocidos, combinada con la creatividad y originalidad del contenido, junto con una estrategia de distribución y medición adecuada, garantizará el éxito de la campaña y una mayor visibilidad para Quito como un destino turístico destacado.

10.7 Manejo de contenido adicional fuera del pacto contractual – Creación de experiencias

Al crear experiencias turísticas en la ciudad de Quito para los invitados con quienes no tenemos un acuerdo contractual para crear contenido adicional a su presentación en el evento, abrimos la oportunidad de que ellos voluntariamente compartan sus experiencias en sus redes sociales.

Al brindarles una experiencia memorable y enriquecedora en la ciudad, les damos motivos para querer compartir sus vivencias con sus seguidores, lo cual puede generar un impacto positivo en la promoción de Quito como destino turístico. Mediante actividades emocionantes, recorridos por lugares emblemáticos y la exploración de la rica cultura local, podemos estimular la conexión emocional de los invitados con la ciudad y motivarlos a difundir su experiencia, generando así una mayor visibilidad y atrayendo la atención de potenciales visitantes.

11. PROYECTOS DE TRABAJO EN CONJUNTO BUDOKAN – MUNICIPIO DE QUITO.

Como parte del trabajo social que realizamos como Budokan SAS, ponemos en su conocimiento la organización de cursos y talleres abiertos al público. El objetivo de estos talleres es llegar a más beneficiarios de la ciudad, con el aval del Municipio de Quito; estos talleres podemos realizarlos en los espacios que disponga el Municipio en la capital, con las temáticas que ponemos a su consideración:

TALLER PARA NIÑOS: COMO DIBUJAR MANGA

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Dirigido a niños hasta 17 años, con opción que puedan entrar adolescentes y adultos.

OBJETIVOS

- Conocimiento de técnicas básicas de dibujo
- Conocimiento de las bases del estilo japonés
- Proporcionar las bases para que el participante pueda empezar a practicar este tipo de dibujo.



TALLER PARA NIÑOS: COMO DIBUJAR UN SUPERHÉROE

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Dirigido a niños hasta 17 años, con opción que puedan entrar adolescentes y adultos.

OBJETIVOS

- Conocimiento de técnicas básicas de dibujo
- Conocimiento de las bases del estilo del cómic americano
- Proporcionar las bases para que el participante pueda empezar a practicar este tipo de dibujo.

TALLER INTRODUCCIÓN AL DOBLAJE

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Dirigido a todo el público

OBJETIVOS

- Dar a conocer conceptos básicos del doblaje
- Dar a conocer como la voz puede convertirse en una herramienta de trabajo
- Ejercicios básicos de vocalización
- Ejercicios para perfeccionar el tono de voz.
- Ejercicio de respiración.

CHARLA: ¿CÓMO PUBLICAR UN LIBRO DE ILUSTRACIÓN O COMICS?

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Dirigido a todo el público

OBJETIVOS

- Dar a conocer los formatos de publicación de un cómic y de un libro de ilustración.
- Dar a conocer los métodos de publicación y costos aproximados
- Presentar las herramientas para poder presentar un proyecto para ser publicado

TALLER DE INTRODUCCIÓN AL STREAMING EN REDES

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Dirigido a todo el público, con preferencia de tener conocimientos básicos de uso de computadores.

OBJETIVOS

- Dar a conocer la herramienta básica de transmisiones en línea OBS
- Presentar el uso de los comandos básicos para poder armar una transmisión.
- Presentar las características básicas para poder realizar una transmisión.



- Diferenciación de cada una de las redes sociales aptas para la recepción de transmisiones en vivo.

¿CÓMO EMPEZAR EN EL MUNDO DEL COSPLAY?

A QUIÉN VA DIRIGIDO

Dirigido a todo el público

OBJETIVOS

- Conceptos básicos del Cosplay
- Tipos de cosplayer que se conocen actualmente
- Materiales que se pueden utilizar para la elaboración de un cosplay
- Recomendaciones para poder iniciar en este hobby

12. PROPUESTA DE DIFUSIÓN Y MARKETING

Budokan propone que, de convertirnos en un evento oficial de la ciudad, el Municipio de Quito tenga la oportunidad de coordinar en las redes de BUDOKAN la difusión de todas las actividades de carácter cultural, educativo y de entretenimiento hasta el 31 de diciembre del 2025, adicional de promover las actividades del Municipio de Quito dentro del espacio de BUDOKAN QUITO 2025.

PROPUESTA DE DIFUSION

● **BRANDEO BUDOKAN DIGITAL**

- Presencia de marca en portadas de las redes sociales oficiales del evento.
- Presencia de marca en las artes gráficas de promoción del evento en redes sociales oficiales.
- Posts (artes y videos) publicitarios en las redes sociales.
- Presencia de marca en los LIVES (transmisiones en vivo) informativos del evento.
- Presencia de marca en el video oficial del evento.
- Presencia de marca en la página web oficial del evento.
- Presencia de marca en posts de agradecimiento del evento.
- Presencia de marca en cronogramas oficiales del evento.

● **PROMOCION DE ACTIVIDADES CULTURALES DEL MUNICIPIO DE QUITO**

Al momento de llegar a un acuerdo con el MUNICIPIO DE QUITO, BUDOKAN propone el siguiente contenido:

- 4 Post semanales en Facebook e Instagram de actividades que se vayan a realizar
- 4 Stories Semanales de las actividades programadas.
- Reels Semanales de las actividades que se van a realizar.

Nota: Estos contenidos pueden variar según la prioridad del evento o actividad que se quiera promocionar en conjunto.

● **BRANDEO BUDOKAN QUITO 2025 FÍSICO**



Consideramos esencial la presencia de las marcas del Municipio de Quito dentro del espacio de Budokan, ya que es importante constatar que la Institución es la principal promotora de todas las actividades culturales y educativas de la ciudad, por lo que se propone lo siguiente:

- Presencia de marca en 2 gigantografías tipo cascada en laterales exteriores de lugar del evento.
 - Presencia de marca en 2 escenarios secundarios del evento.
 - Presencia de marca en letrero de bienvenida al evento. (El logo del Municipio de Quito se proyectará aleatoriamente en una pantalla led).
 - Presencia de marca en gigantografía tipo cascada en escenario principal.
 - Presencia de marca en los gafetes de todos los invitados, participantes y staff.
 - Presencia de marca en camisetas oficiales del evento que utilizará el staff.
 - Presencia de marca en los backings y roll ups del evento que se utilizarán para la señalética del evento.
 - Presencia de marca en backing de la zona Meet and Greet.
 - Presencia de marca en backing de la rueda de prensa del evento.
 - Espacio de 3 x 3 ubicado en la zona visible del lugar del evento.
- **PROMOCIÓN POST EVENTO**
 - Presencia de marca en la campaña publicitaria post evento, hasta el 31 de junio del 2025.
 - Presencia de marca en agradecimiento a los auspiciantes que será publicado en las redes sociales oficiales del evento.
 - Difusión de todas las actividades del Municipio de Quito hasta el 31 de Diciembre del 2025.
 - **BENEFICIOS ADICIONALES**
 - Activación de Budokan en eventos con autorización el municipio (Feria de Libro, Fiestas de Quito, entre otros).

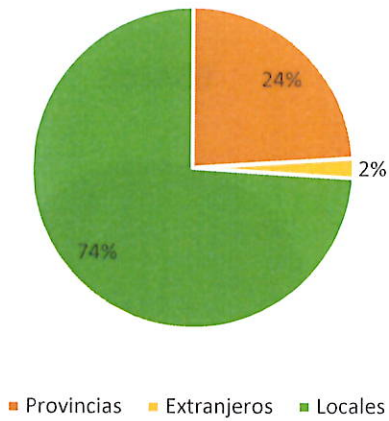
13. IMPACTO DEL EVENTO Y PROYECCIONES

De acuerdo a los datos obtenidos en el año 2024, presentamos un desglose demográfico para analizar el impacto del evento en varios aspectos:

- **IMPACTO DEL EVENTO A NIVEL TURÍSTICO**



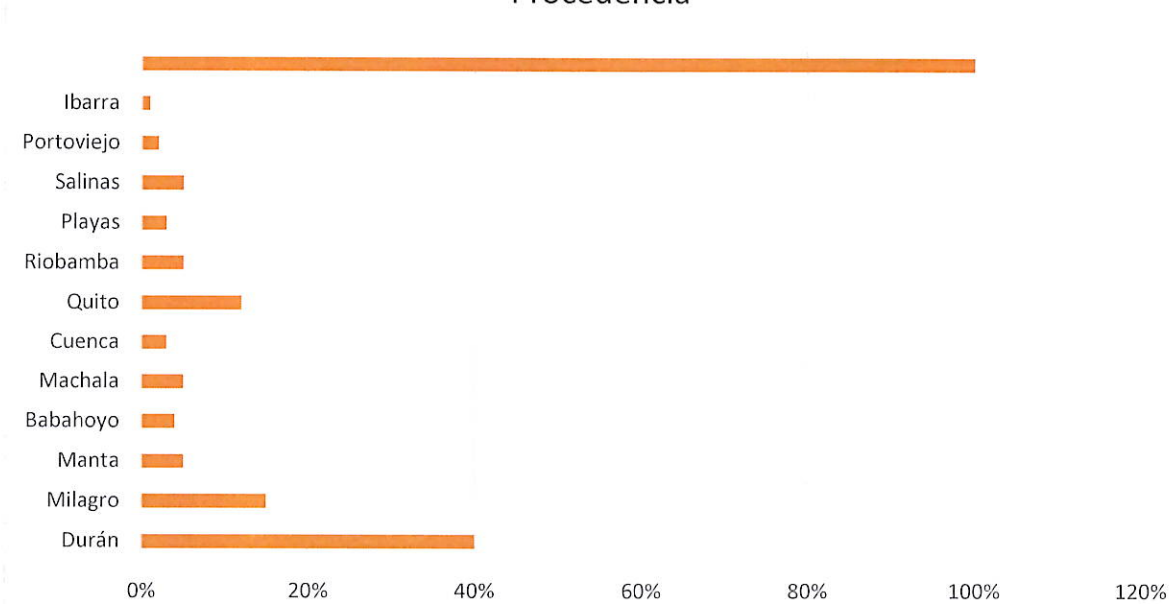
Asistentes



Base de asistentes; 35000 personas

- De acuerdo a la última encuesta realizada el 25% de los asistentes de fuera de la ciudad buscan hospedaje en la ciudad durante Budokan, a continuación de detalla las ciudades de origen.

Procedencia



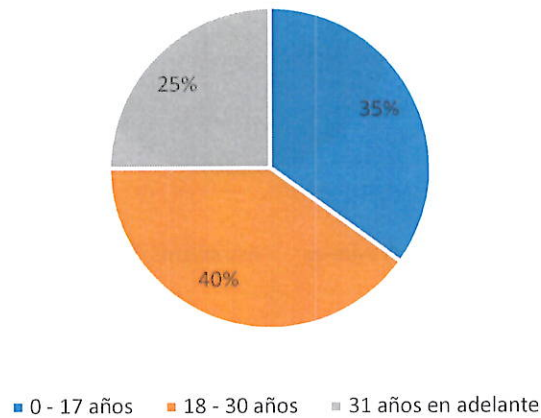
De acuerdo a la información del 2022, el 2% de asistencia extranjera provienen de los países: Colombia, Perú, Honduras y Guatemala



- IMPACTO DEL EVENTO A NIVEL EDUCATIVO CULTURAL**

De acuerdo a la base de datos del 2022, se presenta la información de edades del público con rangos.

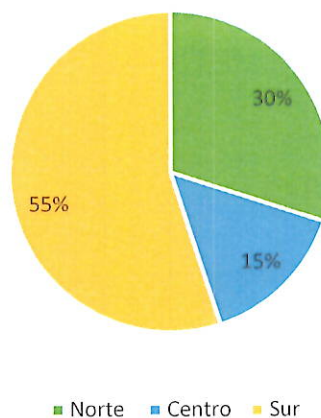
EDADES



Hay que recordar que todo el público asistente a Budokan tiene acceso a todas las actividades interactivas, concursos, shows, talleres, charlas y más SIN COSTO ADICIONAL.

De acuerdo a la última encuesta realizada, se presenta la ubicación de los asistentes al evento, según sectores de la ciudad de Guayaquil.

UBICACIÓN CIUDAD





14. Colaboración por parte del Municipio de Quito

Como empresa organizadora de eventos BUDOKAN S.A.S., nuestro principal interés es tener al Municipio de Quito como socio estratégico, para contar con su aval en los eventos que vamos a realizar en la ciudad, además que se nos reconozca a BUDOKAN como agrupación que difunde actividades de contenido cultural. Debemos aclarar que nuestra Organización funciona con auspicios y con la venta de entradas al público asistente; no obstante, buscamos el apoyo estratégico con el municipio con el fin de que nuestro trabajo se difunda a todo grupo social con el apoyo de la municipalidad.

Además, como BUDOKAN SAS deseamos contar con el apoyo del Municipio de Quito para el alquiler con descuentos de espacios de uso masivo que sean de propiedad municipal, en donde podamos organizar nuestros eventos y convenciones, esto para que la gente de la capital pueda disfrutar de nuestras actividades en sitios que tengan el distintivo propio de nuestra ciudad y que nuestros visitantes sientan las comodidades que las instalaciones municipales pueden ofrecer para nuestro tipo de eventos.

En un futuro esperamos también contar con el apoyo como auspiciante, tomando en cuenta los beneficios de exposición de marca y difusión que tenemos al ser el evento de la cultura Geek más grande del Ecuador y que desde este 2024, tratamos de posicionar a Quito como nuestra segunda sede a nivel nacional.

Esperamos que el proyecto sea del interés de la institución, de antemano agradecemos su atención y estamos atentos a cualquier respuesta o sugerencia.

Msc. Fabián Orlando Herrera Monteros
COORDINADOR GENERAL BUDOKAN QUITO

Número de contacto:
0984834286 - 022191618

