



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

CUENTO INFANTIL ILUSTRADO, BASADO EN LA ANTIGUA HISTORIA  
DE LA TRIBU SIOUX “LA ENSEÑANZA DEL AMOR”.

Autora

Eliana Estefanía Torres Moposita

Año  
2018



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

CUENTO INFANTIL ILUSTRADO, BASADO EN LA ANTIGUA HISTORIA DE  
LA TRIBU SIOUX “LA ENSEÑANZA DEL AMOR”.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos  
establecidos para optar por el título de Tecnólogo en Animación Digital  
Tridimensional.

Profesor guía  
Harold Ricardo Palacios Cárdenas

Autor  
Eliana Estefanía Torres Moposita

Año  
2018

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, cuento ilustrado, basado en a antigua historia de la tribu Sioux “La Enseñanza del Amor”, a través de reuniones periódicas con la estudiante Eliana Estefanía Torres Moposita, en el trimestre 2018-2, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

---

Harold Ricardo Palacios Cárdenas  
Tec. Diseño Gráfico y Comunicación Visual  
C.I: 1710679885

## **DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR**

“Declaro haber dirigido el trabajo, cuento ilustrado, basado en a antigua historia de la tribu Sioux “La Enseñanza del Amor”, a través de reuniones periódicas con la estudiante Eliana Estefanía Torres Moposita, en el trimestre 2018-2, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

---

Diego Alberto Latorre Villafuerte  
Tec. Diseño Gráfico y Comunicación V.  
C.I: 1711434421

---

Ricardo Enrique Moreno Andrade  
Lic. Ilustración y Animación Digital  
C.I: 1714353388

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

---

Eliana Estefanía Torres Moposita  
C.I: 1721188058

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a mis padres por mi ser mi sostén, al amor de mi vida que ha estado conmigo durante este proceso; brindándome su apoyo y criterio constructivo, que me ha dado fuerza cuando he flaqueado, a mis compañeros y profesores por hacer de este proceso un tiempo armónico.

## **DEDICATORIA**

Dejarte de verte con los ojos, para aprender a verte con el corazón...

Este proyecto está dedicado a la persona más importante de mi vida, que por ella me encamine en este peldaño, ella que era y será el mejor regalo, y a pesar de no estar físicamente, ha permanecido espiritualmente en mi ...a mi hija Polette.

## **RESUMEN**

El rescate de la identidad de un país, es el deber fundamental de todo ciudadano; más aún sí el individuo se está formando académicamente. Por tal motivo, el presente proyecto tiene el propósito de producir una herramienta didáctica, entretenida y recreativa, que exponga de manera gráfica; algunos aspectos culturales de una de las nacionalidades ancestrales más antiguas del Ecuador.

Dicho desarrollo implica un conjunto de procesos, que parten de la investigación y la subsecuente obtención de un estilo basado en un técnica artística, para plasmar una narrativa de imágenes, cuyo planteamiento estético resulte interesante y llamativo para los infantes. Al tiempo que se emprenda un camino aprendizaje inmersivo, que exalte las raíces y valores del país.



## **ABSTRACT**

Identity's rescue of a country is the fundamental duty of every citizen; even more so if the individual is being trained academically. For this reason, the present project has the purpose of producing a didactic, entertaining and recreational tool, that exposes in a graphic way; some cultureless aspects of one of the oldest ancestral nationalities of Ecuador.

This development involves a set of processes, based on research and the subsequent acquisition of a style based on an artistic technique, to capture a narrative of images, whose aesthetic approach is interesting and striking for infants. At the same time, it means an immersive learning path to exalt the roots and values of the country.

# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
1. EL PROBLEMA .....	2
1.1 Planteamiento del problema.....	2
1.1.1 Formulación del problema.....	3
1.1.2 PREGUNTAS DIRECTRICES .....	3
1.2 Objetivos .....	4
1.2.1 Objetivo General .....	4
1.2.2 Objetivos Específicos.....	4
1.3 Justificación.....	5
1.4 Alcance.....	5
2. MARCO TEÓRICO .....	6
2.1 Antecedentes .....	6
2.2 Fundamentación Teórica .....	8
2.2.1 El Shamán .....	9
2.2.2 La Ilustración.....	10
2.2.3 Ilustración Digital.....	12
2.2.4 Ilustración Infantil .....	13
2.2.5 Storytelling .....	14
2.2.6 Estilo Gráfico.....	14
2.2.6.1 Línea .....	15
2.2.6.2 Forma.....	15
2.3 Definición De Términos Técnicos .....	16
2.4 Fundamentación Legal .....	17
3. METODOLOGÍA .....	19
3.1 Diseño de la Investigación .....	19
3.2 Grupo Objetivo.....	19
3.3 Técnicas de Recopilación de Información.....	19
3.4 Técnicas de Procesamiento de Información.....	20

3.5 Caracterización de la Propuesta.....	20
<b>4. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS .....</b>	<b>24</b>
4.1 Recursos .....	24
4.1.1 Recursos Humanos .....	24
4.1.2 Recursos Técnicos .....	24
4.1.3 Recursos Materiales: .....	25
4.1.4 Recursos Económicos .....	25
4.2 Presupuesto .....	25
4.3 Costo Total .....	26
4.3.1 Costo al tiempo de duración .....	26
4.4 CRONOGRAMA.....	27
<b>5. DESARROLLO DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL.....</b>	<b>28</b>
5.1 Propuesta Estética.....	28
5.2 Producción.....	29
5.2.1 Bocetos .....	29
5.2.2 Pintura Digital.....	32
<b>6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>35</b>
6.1 Conclusión.....	35
6.2 Recomendaciones .....	35
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>36</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>37</b>

## INTRODUCCIÓN

La nacionalidad Tsáchila, así como otras tantas en el país, forma parte de un legado cultural que se desvanece con el pasar del tiempo, debido a algunos factores contemporáneos, tales como la globalización, el boom de redes sociales y la marea de información a la que se expone todo individuo en la actualidad. Por tal motivo, las iniciativas de difusión, que fomenten el conocimiento y valoración, requieren de un mayor ingenio creativo al momento de producir una nueva herramienta didáctica.

Sí bien un cuento ilustrado, no es un medio novedoso para exponer información. Por otro lado, las nuevas técnicas gráficas y los planteamientos tanto estéticos, como narrativos, han dado un giro completo en las propuestas contemporáneas de ilustración editorial. Lo cual establece una directriz en el quehacer profesional del ilustrador.

## **CAPÍTULO I**

### **1. EL PROBLEMA**

#### **1.1 Planteamiento del problema**

En la actualidad la tecnología forma parte de la vida de todas las personas; sobre todo en la vida de los niños. Sin embargo, se ha dejado de lado los libros; debido a lo sencillo que resulta acostumbrarse rápidamente a la interfaz y dinamismo de las gráficas en medios tecnológicos-digitales.

El acceso temprano a la tecnología, afecta visiblemente a los infantes, quienes ya no recurren a los libros como medios de aprendizaje y entretenimiento, debido a su aspecto principalmente textual. No obstante, los mismos han estado presentes aún antes de la invención de la imprenta de Gutenberg, aportando conocimiento a la humanidad, desde su formato tradicional. El mismo que con el pasar del tiempo ha recurrido al aporte y combinación de elementos gráficos para producir nuevos formatos más visuales.

Al no contar con gráficos en los libros, es evidente que difícilmente se alcanzará el interés de un niño promedio, lo cual puede generar una inmersión aún más profunda y frecuente en los medios tecnológicos, cuyo contenido en su gran mayoría resulta fútil e intrascendental.

### **1.1.1 Formulación del problema**

En la actualidad la tecnología forma parte de la vida de todas las personas; sobre todo en la vida de los niños. Sin embargo, se han dejado de lado los libros, debido a que los infantes se acostumbran rápidamente a la interfaz de los gráficos.

¿Puede un cuento ilustrado, servir como medio interesante de transmisión de conocimientos a los niños?

Al concretar el cuento “La Enseñanza del Amor” realizado con ilustraciones muy coloridas y en un formato llamativo, se conseguirá captar la atención de los infantes; generando así, una manera sana para invertir su tiempo de educación y entretenimiento.

### **1.1.2 PREGUNTAS DIRECTRICES**

¿En qué consiste el cuento ilustrado “LA ENSEÑANZA DEL AMOR” y cuáles sus principales elementos de interés?

¿Cuál es la mejor manera de transmitir un mensaje a través de un cuento ilustrado?

¿Cuáles son las herramientas, técnicas y flujo de trabajo más idóneos para desarrollar las ilustraciones del cuento?

¿Cuál sería el estilo más adecuado para realizar un cuento ilustrado?

¿Cómo se puede evidenciar la efectividad comunicacional del cuento ilustrado?

## **1.2 Objetivos**

### **1.2.1 Objetivo General**

Producir el cuento “La Enseñanza del Amor”, mediante técnicas de ilustración tradicional y acabados en Photoshop, para relatar visualmente una historia que atraiga la atención y facilite comprensión de los infantes.

### **1.2.2 Objetivos Específicos**

- Recopilar toda la información necesaria de los tres ejes de investigación.
- Realizar bocetos que permitan definir la línea y estilo.
- Diseñar las ilustraciones, para la posterior diagramación del libro.
- Realizar los procesos de impresión y terminados gráficos.
- Evaluar la transmisión del contenido del libro, mediante un focus group.

### **1.3 Justificación**

La producción de libros de ilustración infantil, no sólo promueve la creatividad, el ingenio y la adquisición del conocimiento en los niños. Sino, que a su vez genera un hábito que evoluciona con su crecimiento y que posteriormente desarrolla otras áreas cognitivas como la lógica verbal y la expresión lingüística.

Por ende, el desarrollo de un cuento ilustrado acerca de la cultura Tsáchila, promoverá con facilidad, aquellos aspectos relevantes del conocimiento ancestral, así como valores y un sentido de valoración hacia la identidad nacional.

### **1.4 Alcance**

El libro de ilustración La Enseñanza del amor, será desarrollado en un periodo de seis meses, en un estilo cartoon, caracterizado por ilustraciones llamativas. Su contenido, estará distribuido en 52 páginas, para lo cual se utilizará programas de diseño como Ilustrador para las gráficas, Photoshop para las ilustraciones e InDesign para la diagramación. Cabe resaltar que el proyecto se encuentra enfocado a niños de 6 a 10 años de edad.



## CAPÍTULO II

### 2. MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes

Previo al proceso investigativo, es importante conocer aquellas iniciativas que se han desarrollado previamente en torno al tema. Por tal motivo se detallan los siguientes antecedentes:

En el año 2016, Romina Barriga y Nicole De la Torre (estudiantes de la Universidad de las Américas), proponen como proyecto de titulación, la producción de un libro que expone la cosmovisión de las principales culturas y nacionalidades de algunas regiones del Ecuador. Este proyecto plasma en sus páginas la conjunción de fotografías con ilustraciones, que complementan un contenido que describe leyendas, costumbres y tradiciones de algunos pueblos, incluido el Tsáchila.



*Figura 1.* Foto-ilustración de "Runa, culturas ancestrales". Tomado de (Barriga, De la Torre, 2014, P.18)

Por su parte, en julio del 2014, la ilustradora conocida como Sozapato, presta su colaboración con la empresa editorial Zonaquario, para producir el libro: *“Cuentos profundos y con burbujas”*, de la autora Raquel M. Barthe. Dentro de su contenido, las ilustraciones resaltan por un estilo caracterizado por formas geométricas simples y redondeadas, las cuales contrastan por una carga precisa de textura. Todo ello para relatar una historia que sumerge al lector en lo profundo de una historia bajo el mar. La misma que tiene como protagonistas a algunas especies.



Figura 2. *“Cuentos profundos y con burbujas”*. Tomado de (Sozapato, 2014, Portada)

Finalmente, en el año 2017, la estudiante de la Tecnología en Animación Digital Tridimensional de la UdlA, Nicole Muñoz, desarrolla un cuento ilustrado, en base a un libro de leyendas ecuatorianas, mediante una técnica que se caracteriza por un render de ilustración digital. Su contenido es llamativo, gracias a sus colores vibrantes y formas orgánicas.

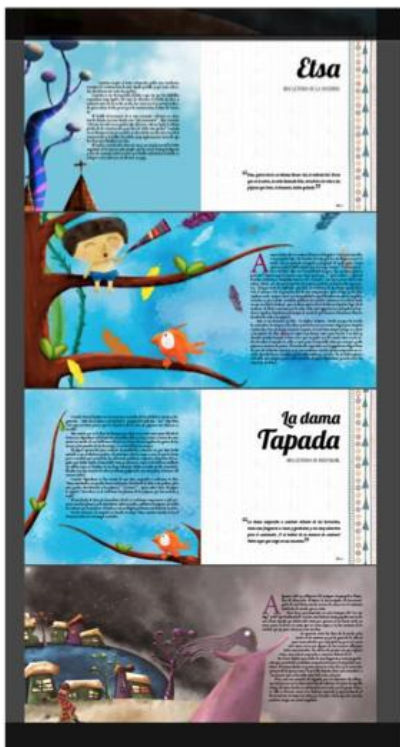


Figura 3. Páginas del cuento ilustrado “Leyendas Ecuatorianas”. Tomado de (Muñoz, 2017.)

## 2.2 Fundamentación Teórica

Toda la fundamentación teórica será explicada con contenido histórico, desde este punto se hablará sobre los rituales, todo lo que conlleva estas experiencias en una parte de Ecuador el personaje que desarrolla estas actividades que en este caso será el gran jefe de la tribu El Shamán.

### 2.2.1 El Shamán

*“Cuando llega una visión de los seres de trueno del oeste, llega con terror como una tormenta de relámpagos. Pero cuando pasa la tormenta de visión, el mundo es más verde y más feliz, pues donde la verdad de la visión cae sobre el mundo, es como la lluvia. Verás, el mundo es más feliz después del terror de la tormenta”*

*(Garay. 1999)*

Considerado brujo, médium, síquico, medico, vidente. Consagrado para dar vida a los sueños, encaminado a la meditación entre lo cotidiano y sujeto de los arquetipos, desplazándose en medio de la alteración de lo consiente.

La palabra Shamán se deriva de una versión extranjera Saman, experto en sobrevolar en dimensiones desconocidas, pronosticando acontecimientos, maestro del éxtasis, preparando hierbas, planeado caserías, sumergiéndose entre las almas perdidas.

El shamanismo, consiste en un ritual llevado por la tonada de un tambor acompañado de danza, seguido con la ingesta de una bebida preparada para caer en un trance, el Shamán guía claramente lucido sin caer en esta ilusión. Para llevar a cabo este ritual se requiere de una preparación especial. Por lo que esta mágica experiencia es controlada por espíritus, Estos son muy importantes ya que ningún Shamán puede llegar hacerlo sin captar una señal de aceptación.

Durante este procedimiento la curación representa un tipo de muerte de la mitad de sí mismo con la que se identificaba. Puede darse sueño de muerte en si, remplazo de oídos y ojos, transformación de huesos u órganos.

No buscan una comunión o guía con Dios, sino una unión con fuerzas arcanas buscando la curación y la restauración del ambiente. De tal manera se convierte en el conductor de luces oscuras y claras que difunden poder.

Expresan curaciones en la comunidad, se identifican por sus expresiones corporales tales como tatuajes y perforaciones incluso se realizan escarificaciones, exponiendo que son parte de una gran lección de vida.

### **2.2.2 La Ilustración**

*“La lectura adelanta el tiempo de la vida y, paradójicamente deja el de la muerte. Leer es buscar otras realidades para comprender mejor esta realidad”*

*(Caivano, F. 1942)*

“... **3. f.** Dicho o hecho que simplifica una idea o concepto y ayuda a atenderlo.

**4. f.** Operación o acción que consiste en ilustrar un texto.

La ilustración es un flujo filosófico que complementa o acompaña a un texto, siendo una manifestación de sentimientos, que el autor trata de transmitir al plasmar su arte.

Las ilustraciones representadas en jeroglíficos vienen desde años atrás, siendo un medio de comunicación claro para después en conjunto con el texto ser uno de los materiales de apoyo más importante para aprender.



*Figura 4.* Ilustración del libro "Nene Travieza". Tomada de (José Martí, 1929)

### 2.2.3 Ilustración Digital

“La ilustración digital es aquella que, más que plasmarse en papel, utiliza soportes tecnológicos o electrónicos para producirse, como es el caso del ordenador o una tableta gráfica”.

*(Coco, S, 2017)*

Desde la evolución de la tecnología se abrió una puerta para los artistas ya que sus obras no serán plasmadas solamente en el papel sino también en las pantallas y llegarían a todos los rincones del mundo.

La ilustración digital se basa prácticamente por realizar las obras en el computador, usando programas y herramientas especializadas para darle creatividad mediante imágenes vectorizadas producto de la suma de trazos. Dando vida a la ilustración digital.

La ilustración digital nace a fines de los años ochenta, esta es una consecuencia de varios eventos a partir de la creación de software convirtiéndose la computadora en una fortaleza para la creación de obras de varios artistas. En la actualidad es una de las herramientas fundamentales para la creación de ilustraciones.

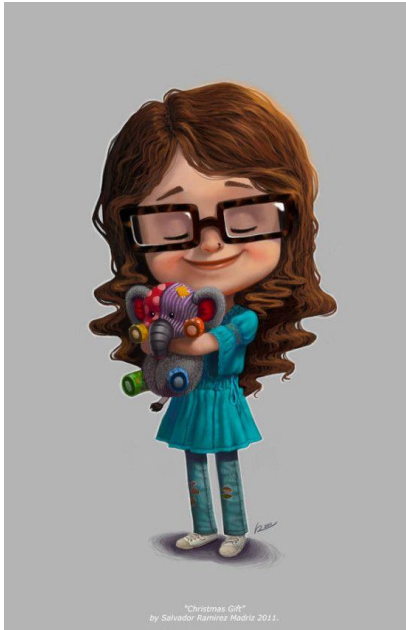


Figura 5. Ilustración digital de la serie "Christmas". Tomada de (Salvador Ramirez, 2011)

#### 2.2.4 Ilustración Infantil

"No solo es un dibujo, es una imagen, que conlleva todo lo que se requiere interpretar del texto en cual hay diversas técnicas para representar esta".

*(Coco, S, 2017)*

La creación de la ilustración infantil fue en la edad media. Los gráficos en un libro infantil complementan gradualmente al texto impreso, las portadas como las páginas interiores toman fuerza expresiva, obteniendo como resultado la atención del público.

La aerografía, el acrílico, la acuarela entre otra son las técnicas más destacadas para la elaboración de las ilustraciones infantiles. En la actualidad debido a la ola de medios de comunicación visual, se ha visto muy necesario la creación de material plasmado en libros para niños.





Figura 6. Ilustración del libro "Matilda". Tomada de (Quentin Blake, 1958)

### 2.2.5 Storytelling

"Conecta, persuade y triunfa gracias al poder oculto de las historias."

*(Guber, P, 2003)*

Para relatar un cuento se necesita adornos estilísticos para conectar al usuario, con terminados perfectos creando una adecuada conexión entre las ilustraciones y los textos, de tal manera el lector sentirá interés llegando de manera objetiva y directa

### 2.2.6 Estilo Gráfico

Es lo que define al artista y se puede clasificar en:

### **2.2.6.1 Línea**

“Es el elemento más simple de representación gráfica; está formada por la unión de varios puntos en sucesión, representa la forma d expresión sencilla y dinámica que define contornos.”

*(Velasco. 1989)*

Para realizar ilustraciones dirigidas para niños la línea es muy importante para cautivar la atención de los infantes y pueda llegar claro el mensaje.

### **2.2.6.2 Forma**

“Todo lo que el ojo humano ve tiene una forma, que nuestro cerebro es capaz de identificar. La forma de algo se da cuando la línea toca a otra o así misma cerrando el plano.”

*(Fotonostra. 2010)*

Depende mucho al público a quien va dirigido las ilustraciones que se van a realizar, de acuerdo con determinar la forma que se va a utilizar para poder comunicar.

La forma determinada, ayudará a la lectura de la ilustración, ya que si no se usa la adecuada el lector no fijará su atención en la misma y no se mantendrá actico al público.

Las formas redondas con trazos suaves son perfectas para captar la atención de los niños, siendo las ilustraciones elementos los elementos de principal interés.



Figura7. Ilustración la obra "Literatura Brasileña". Tomada de (Hache Holguín, 2012.)

### 2.3 Definición De Términos Técnicos

**Cordillera:** Conjunto de montañas alineadas a lo largo de un eje que forman una unidad.

**Derramar:** Hacer que algo contenido en un recipiente, en especial un líquido o una sustancia disgregada, salga de él y se esparza.

**Espíritu:** Entidad abstracta tradicionalmente considerada la parte inmaterial que, junto con el cuerpo o parte material, constituye el ser humano; se le atribuye la capacidad de sentir y pensar.

**Ritual:** 1. Que constituye un rito. "canto ritual; ceremonia ritual"

1. Que se desarrolla como si fuera un rito. "el cumplimiento ritual de los deberes cotidianos".

**Shaman:** hombre que en algunas culturas hace predicciones, invoca a los espíritus y ejerce prácticas curativas utilizando poderes ocultos y productos naturales; también suele aconsejar y orientar a las personas que acuden a consultarle.

**Tribu:** Agrupación o asociación social y política propia de pueblos primitivos e integrada por un conjunto de personas que comparten un origen, una lengua, unas costumbres y unas creencias y que obedecen a un mismo jefe.

## **2.4 Fundamentación Legal**

En la sección cuarta de los derechos del buen vivir trata sobre la ciencia y la cultura en esto se ampara este proyecto a continuación se detallará:

*“Art. 18.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior. (Constitución del Ecuador, s/f)”*

Este libro quedara plasmado en la menta de los niños acerca de la una cultura de su pueblo.

*“Art. 377.- El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales.”* (Constitución del Ecuador, s/f)

## **CAPITULO III**

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Diseño de la Investigación**

La investigación realizada será dirigida a través de un Método Descriptivo, para señalar aspectos importantes del cuento ilustrado La Enseñanza del Amor, los cuales permitirán rescatar la interacción de los niños con los libros.

Al final de recolectar la información suficiente la utilizaremos para desarrollar el guion del producto animado.

#### **3.2 Grupo Objetivo**

El público al que será expuesto el proyecto está compuesto por estudiantes de la ciudad; tanto niñas y niños que estudian bachillerato, cuyas edades van desde los 6 a los 10 años de edad, la edad adecuada ya que empiezan a conocer todo lo que está a su alrededor dando cavidad a este material de apoyo complementado su educación y dejando volar su imaginación.

#### **3.3 Técnicas de Recopilación de Información**

Mediante la técnica de observación se recopilarán los datos relacionados con el tema a ser tratado, analizando ilustraciones semejantes, donde se establecerá la tipografía, colores y estilos gráficos.

Mediante la recopilación documental, se obtendrá la información necesaria para la investigación, a partir de fuentes secundarias, tales como libros, revistas y fuentes digitales.

### 3.4 Técnicas de Procesamiento de Información

Toda la información recopilada será procesada a través de resúmenes que alimenten la fundamentación teórica y la producción de la propuesta gráfica.

### 3.5 Caracterización de la Propuesta

Mediante referencias se obtendrá una idea clara de forma, línea, textura de lo que serán los personajes, composición de los escenarios y colores, tipografía adecuada. El estilo que estará presente constantemente se conforma de líneas rectas y trazos claros dando más realce al personaje definiendo claramente el personaje del escenario.

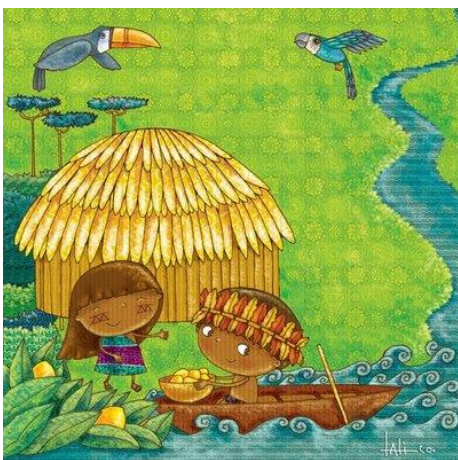


Figura 8. Ilustración la obra "Paraíso". Tomado de (Eulalia Cornejo. 2009)

Los escenarios llevan el mismo estilo de las ilustraciones de los personajes para lograr una armonía y que todo en si tenga una concordancia, la diferencia ente los personajes y los ambientes, sería la línea ya que en los ambientes no será la misma que en la de los personajes, para no dar el mismo énfasis de los ambientes con los personajes.



Figura 9. Ilustración la obra "Paraíso". Tomado de (Eulalia Cornejo. 2009)



A los niños les llama la atención, participar en actividades que intervengan colores llamativos, de esta manera se estimulan e incrementa la capacidad visual, desarrollan motricidades.

Se utilizará una gama de colores que resalte la amazonia y a su vez quede plasmado la cultura en su totalidad.

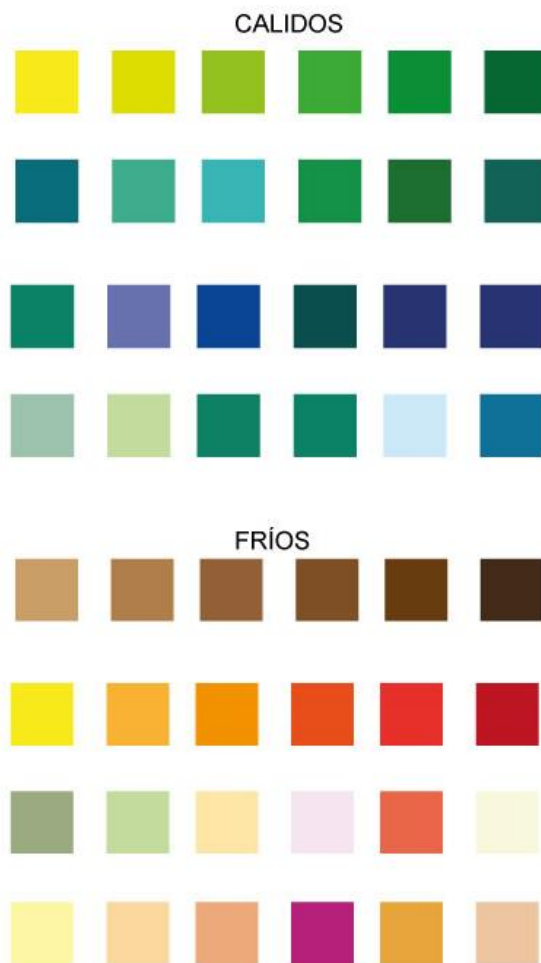


Figura 10. Paletas de color

Es un álbum ilustrado para niños, debe dejar volar la imaginación y la combinación de tipografía e ilustraciones debe ser un abanico de lectura.

La tipografía seleccionada para este proyecto es:

Nombre: Chalkduster

Tipo: Regular

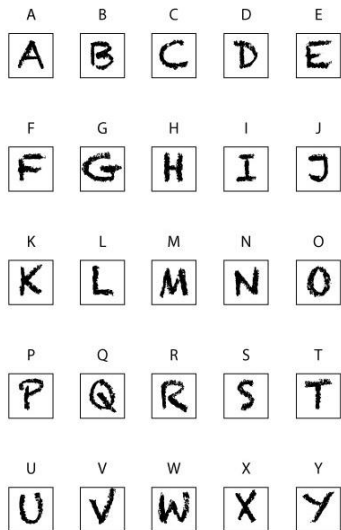


Figura 11. Referencia Tipográfica. Tomado de (dafont.com. 2016)

## CAPITULO IV

### 4. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

#### 4.1 Recursos

##### 4.1.1 Recursos Humanos

Para realizar el cuento ilustrado, se necesita tener el conocimiento de varios programas de diseño, como es Photoshop e Ilustrador y destrezas en ilustración, conocimiento de creación de personajes partiendo desde figura humana hasta desdibujar.

##### 4.1.2 Recursos Técnicos

Los recursos técnicos de mayor importancia son:

##### **Software:**

- Programa de diseño Ilustrador CC.
- Programa de diseño Photoshop CC.

##### **Hardware:**

- Tableta digital
- Computadora Mac.
- Scanner e Impresora.

#### 4.1.3 Recursos Materiales:

- Lápices de color incluidos lápices 2h, 2b
- Borrador, sacapuntas y limpia tipo.
- Bocetero

#### 4.1.4 Recursos Económicos

Este proyecto será financiando en su totalidad por el estudiante.

#### 4.2 Presupuesto

Libro de cuento ilustrado” La Enseñanza del Amor”

Tabla1

*Costos Operativos, Costos Equipos, Costos Conocimientos.*

luz	\$ 26.50
Agua	\$ 10
Teléfono	\$ 6.80
Internet	\$ 39.90
Arriendo	\$ 350
Transporte	\$ 60
Alimentación	\$ 50
Salud	\$ 75
<b>Costo Semanal 4 semanas</b>	<b>\$ 154.55</b>
<b>Costo Diario</b>	<b>\$ 30.90</b>
<b>Costo por hora</b>	<b>\$ 3.86</b>

### Costos Equipos

Tableta	\$ 150
Scanner	\$ 650
Computadora	\$ 2.800
Programas	\$ 0000
<b>Costo Semanal 4 semanas</b>	\$ 15
<b>Costo 12 meses</b>	\$ 300
<b>Costo por hora</b>	\$ 1.87

### Costos Conocimiento

Conocimiento	\$ 550
<b>Costo Semanal 4 semanas</b>	\$ 137.50
<b>Costo diario</b>	\$ 27.50
<b>Costo por hora</b>	\$ 3.43

## 4.3 Costo Total

Tabla 2  
*Costos Total.*

Costo Operativo	\$ 3.86
Costo Equipo	\$ 1.87
Costo Conocimiento	\$ 3.43
<b>Costo TOTAL</b>	\$ 9.16

### 4.3.1 Costo al tiempo de duración

Tabla3  
*Costos al tiempo de duración.*

8 horas	\$ 73.28
5 días	\$ 366.40
4 semanas	\$ 1465.60
<b>Costo TOTAL</b>	\$ 2931.20



## CAPITULO V

## 5. DESARROLLO DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL

## 5.1 Propuesta Estética

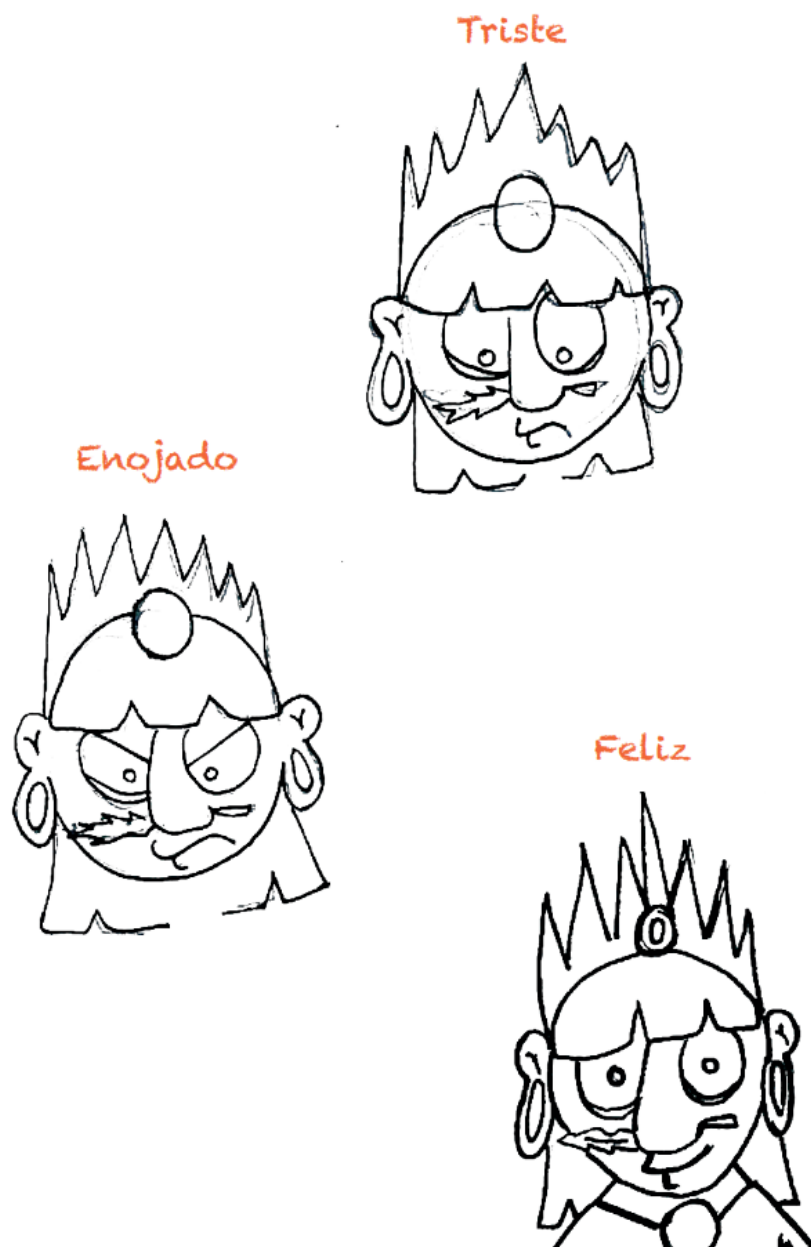


Figura 12. Carta de expresiones

## 5.2 Producción

### 5.2.1 Bocetos

Realización de bocetos a mano con lápiz de personajes y escenarios.



*Figura 13. Boceto de noche*



*Figura 14. Boceto de día*





Figura 15. Boceto final



Figura 16. Ilustración de temor



Figura 17. Ilustración partida mujer



Figura 18. Ilustración de amor

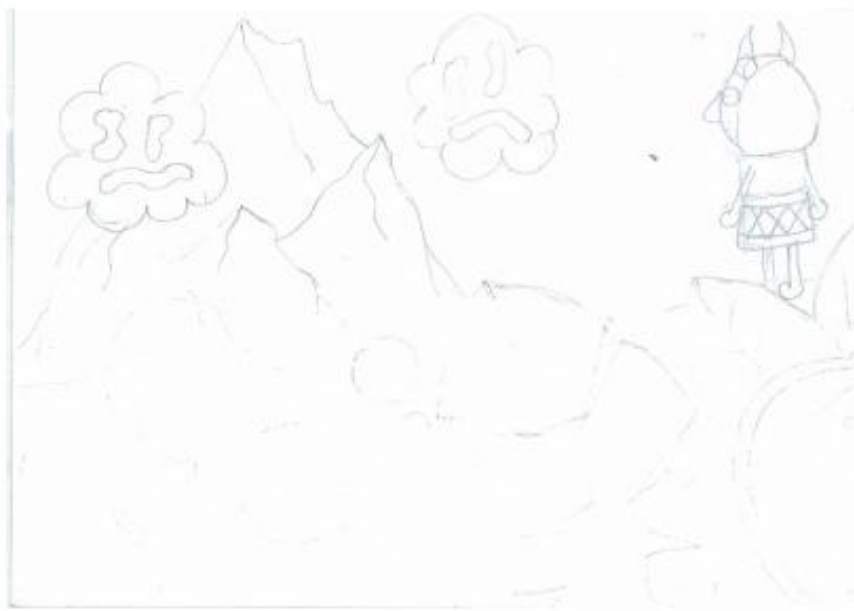


Figura 19. Ilustración de hombre

### 5.2.2 Pintura Digital

Mediante el programa de Adobe Ilustrador se da color a los personajes y escenarios.



Figura 20. Ilustración de asombro



Figura 21. Ilustración de noche



Figura 22. Ilustración de intriga



Figura 23. Ilustración de indicaciones



Figura 23. Ilustración de encuentro

## **CAPITULO VI**

### **6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **6.1 Conclusión**

En conclusión, se puede decir que mediante una investigación extensa sobre nuestra cultura se puede permitir que los niños aprendan de una manera didáctica sobre la cultura de su país, de tal manera que desde pequeños valoren sus raíces y predomine el gusto por la lectura.

#### **6.2 Recomendaciones**

La recomendación dentro del medio ilustrativo digital, es apoyarse mediante el programa de Adobe Illustrator para dar bordes y después mediante el programa de Photoshop dar volumen, ajustando a los elementos en diferentes niveles para lograr dar un efecto de profundidad.

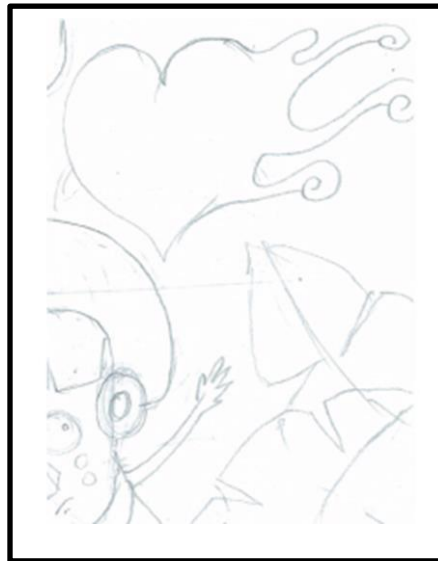
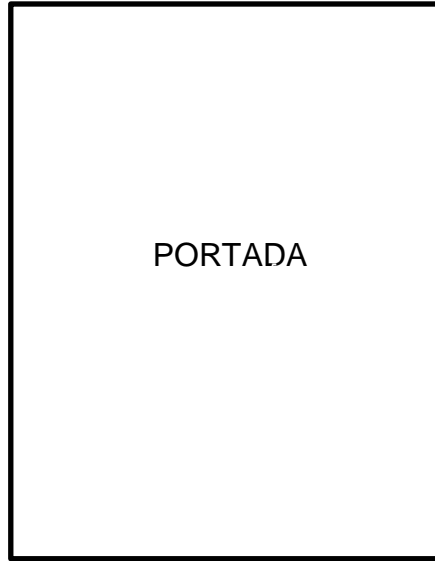
## REFERENCIAS

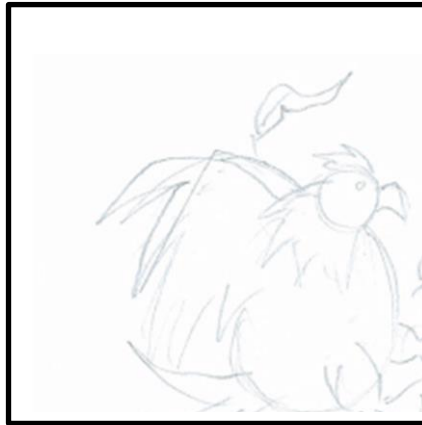
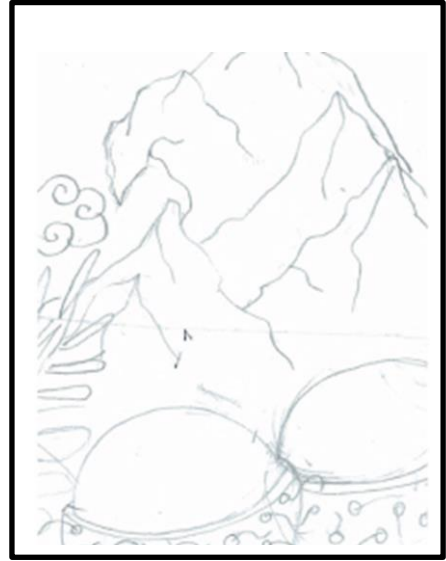
- Andersen. C. Hans, 1996, La Sirenita, Tormont Publications Inc, China.
- Crespo. B. Nancy, 2007, Ecuador land of legends, Lectum Ediciones, Quito, Ecuador.
- Dalley, T. (1992). Guía completa de ilustración y diseño: Técnicas y materiales. Madrid, España: Hermann Blume Ediciones.
- Francés. Victoria, S/A, Misty Circus, Norma Editorial, S/L Zoehfeld. W.
- Hidalgo. A. Laura, 2000, Mariangula y otros aparecidos, Elektra Editorial, Quito, Ecuador.
- Holguín, H. (2012). Literatura Brasileña, Recuperado el 1 de abril del 2018 de: <http://www.redalyc.org/pdf/4398/439846779013.pdf>
- Kathleen, 1999, Mi primer cuento de Winnie Pooh, Editorial Norma, Bogotá, Colombia.
- Ley de propiedad Intelectual Ecuador Codificación N° 2006-013. 2006.
- Martí José. (1929). Nene Traviesa. Cuba. Recuperado el 14 de abril del 2018 de: <http://www.josemarti.cu/titulo/nene-traviesa/>
- Musso, C. (1970): 'La Ilíada' y 'La Odisea'. Guayaquil
- Quentin, B. (1958). Matilda, España. Recuperado el 4 de abril del 2018 de <https://www.20minutos.es/noticia/2800907/0/quentin-blake-ilustrador-roald-dahl-exposicion/>
- Ramirez, S. (2011), Christmas. Recuperado el 11 de abril del 2018 de: <https://reevolver.deviantart.com/art/Christmas-gift-276025190>
- Soriano, M. (1995). Literatura para niños y jóvenes: Guía de exploración de sus grandes. Temas. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Colihue S.R.L
- Vargas, M. (1965): 'Historia de la Cultura Ecuatoriana'. Quito

## **ANEXOS**



# ANEXO 1





CONTRAPORTADA

