

no/a.

AUTOR

AÑO



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

CUENTO ILUSTRADO QUE PROMUEVA LOS BENEFICIOS QUE
PRESENTAN LOS NIÑOS AL CUIDAR DE UNA MASCOTA.

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

Profesor guía

Lcdo. Ricardo Enrique Moreno Andrade

Autora

Anabel Carolina Barahona Poveda

Año

2019

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, “Cuento ilustrado que promueva los beneficios que presentan los niños al cuidar de una mascota”, a través de reuniones periódicas con la estudiante Anabel Carolina Barahona Poveda, en el trimestre 2019-43, 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”

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

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, “Cuento ilustrado que promueva los beneficios que presentan los niños al cuidar de una mascota”, del estudiante Anabel Carolina Barahona Poveda, en el trimestre 2019-43, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

Diego Alberto Latorre Villafuerte
Ing. en Diseño Gráfico y Comunicación Visual
C.I. 1711434421

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.”

Anabel Carolina Barahona Poveda
C.I.1722375076

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a los profesores de la Universidad de las Américas por los conocimientos impartidos a lo largo de la carrera.

A mis padres, Anabel y Yury por su apoyo incondicional en cada paso de mi vida.

A mis hermanas Gabriela y Daniela quienes, a pesar de las diferencias, existe admiración y consideración ante las decisiones tomadas.

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación, lo dedico a mi familia, en forma muy especial a mi hija Nikole, quien con su forma de ser me ha dado la inspiración y la pauta para el desarrollo de todo el proyecto.

“Nuestro mayor recurso natural es la mente de nuestros niños”
(Disney, W. 1966).

RESUMEN

El presente proyecto, que lleva el nombre de “Cuidar con amor”, se ha elaborado con el fin de aplicar las destrezas adquiridas en el tiempo de estudio de la Tecnología en Animación Digital Tridimensional, se trata de un cuento ilustrado elaborado con técnicas de ilustración tradicional y editadas digitalmente con el contenido de la investigación realizada en el presente documento.

El objetivo es dar a conocer a los padres y madres de niños que tienen de cinco (5) a diez (10) años de edad los beneficios que trae consigo enseñar a sus hijos a cuidar de su propia mascota. Además de tener un fin inductivo, éste cuento se puede utilizar como herramienta para que los padres de familia interactúen con sus hijos y se fomente la lectura en su vida diaria.

ABSTRACT

This project, which will be called "Cuidar con amor", has been developed with the purpose of applying the skills acquired in the time of study of this Technology, it is an illustrated story elaborated with traditional illustration techniques and edited digitally with the content of the research conducted in this document.

The objective is to inform parents of children between the ages of 5 and 10 of the benefits of teaching their children to take care of their own pets. In addition to having an inductive purpose, this story can be used as a tool for parents to interact with their children and encourage reading in their life, I would say.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
Capítulo I.....	2
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. Objetivo específicos.....	4
1.3 Justificación	4
1.4 Alcance.....	5
Capítulo II.....	6
Marco Teórico.....	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.2. Fundamentación Teórica.....	8
2.3. Definición de Términos Técnicos.....	17
2.4. Fundamentación Legal.....	18
Capítulo III.....	20
Metodología.....	20
3.1. Diseño de la Investigación.....	20
3.2. Grupo Objetivo.....	20
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de dato.....	20
3.4. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados.....	21
3.5. Caracterización de la propuesta.....	21
Capítulo IV.....	29
Propuesta.....	29
4.1. Recursos.....	29
4.1.1. Recursos Humanos.....	29
4.1.2. Recursos Técnicos.....	29
4.1.3. Recursos Materiales.....	30
4.1.4. Recursos Económicos.....	30
4.2. Presupuesto de Gastos.....	30
4.3. Costo Total de Producción.....	33
4.4. Cronograma.....	35
Capítulo V.....	36
Pre-producción del Proyecto.....	36
5.1. Etapa de Pre-producción.....	36
5.1.1. Brief del proyecto.....	36

5.1.2. Descripción del Soporte.....	36
5.1.3. Estudio de técnica.....	36
5.1.3.1. Diseño de personaje.....	36
5.1.3.2. Líneas y texturas.....	42
5.1.4. Machote.....	43
5.2. Etapa de Producción.....	49
5.2.1 Creación del guion literario.....	49
5.2.2. Escenografía.....	53
5.2.3. Colorización.....	56
5.3 Etapa de Post-producción o terminados.....	65
5.3.1 Tipografías.....	67
5.3.2 Diseño de Portada.....	69
5.3.3 Diagramación.....	69
Capítulo VI.....	71
Conclusiones y Recomendaciones.....	71
6.1. Conclusiones.....	71
6.2. Recomendaciones.....	71
REFERENCIAS.....	73
ANEXOS.....	75

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto, cuento ilustrado “Cuidar con amor” se ha elaborado por la necesidad que tienen los padres de familia de adquirir material didáctico que proporcione información acerca de la mejor manera en la que se puede educar a sus hijos dirigido a padres de familia que tienen niños entre 5 a 10 años de edad.

Uno de los objetivos de la elaboración de éste cuento ilustrado es enseñar a los infantes a cuidar de su propia mascota, al mismo tiempo es una herramienta para transmitir a ellos las responsabilidades que los seres humanos adquieren al formar parte de una familia, además de fortalecer los valores y las destrezas escolares.

Cuidar de una mascota acarrea varios beneficios tanto para los niños como para sus padres, es por eso que su lectura debe ser efectuada en conjunto, así también se estará fomentando a la lectura familiar, lo que brindará la oportunidad de interactuar y así crear una actividad en la que se involucren todos los miembros del núcleo en el hogar.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

En la actualidad, encontrar la mejor manera de educar a los niños, especialmente a los que se encuentran entre los 5 y 10 años edad, etapa en la que empiezan a desarrollar el razonamiento y se encuentran con la mente más activa, no es tarea fácil. En este sentido existen expertos que recomiendan adquirir una mascota y enseñar al infante a cuidar de ella, como los padres cuidan de sus hijos.

Los niños siempre son los más interesados en tener un compañero de vida con el que puedan jugar y divertirse, pero si éste compañero es un animalito, se debe tomar en cuenta que también es un ser vivo que necesita de cariño y atenciones, el niño siempre va a estar dispuesto a aprender. En esta tarea intervienen los padres de familia quienes son los responsables de dar las indicaciones necesarias y enseñar a sus hijos sobre cómo cuidar a su mascota. Ésta técnica no ha sido conocida en el pasado como un beneficio para la formación de los infantes, pero se ha puesto en práctica y los resultados han sido positivos en aquellas familias que lo han realizado con constancia, dedicación y responsabilidad.

En el caso de no poder adquirir una mascota por diferentes razones, la educación de los niños se dificultaría, en el sentido de la responsabilidad y el desenvolvimiento en el medio, pues no se contaría con el ejemplo en vivo del trato hacia los demás y el esfuerzo de cuidar con responsabilidad sus pertenencias.

1.2. Formulación del Problema

La falta de material informativo y práctico acerca de los beneficios que trae dejar que un niño se responsabilice de un animalito a corta edad hace que los padres de familia duden acerca de adoptar una mascota, pues al mismo tiempo conlleva más responsabilidad y gasto sobre el presupuesto familiar.

¿Cuál sería el medio de comunicación apropiado para transmitir los beneficios que deja en padres e hijos aceptar dentro de la familia a una mascota como miembro de ella?

La elaboración de un cuento en el cual se explique de manera gráfica y fácil de entender, qué beneficios adoptarían los niños al cuidar de su propia mascota, como también guiar a los padres de familia para impartir valores en los niños que tienen de 5 a 10 años, edad en la que empiezan a entender sus sentimientos y los de los demás.

1.3. Preguntas Directrices

- ¿Cuáles son los beneficios que un niño presenta al responsabilizarse del cuidado de una mascota?
- ¿Qué se debe tomar en cuenta en los animales para que puedan ser adoptados por los niños?
- ¿Qué se debe tomar en cuenta para la elaboración de un cuento ilustrado?
- ¿Qué narrativa debe tener un cuento ilustrado para padres e hijos?
- ¿Qué tipo de ilustración se debe desarrollar dentro de este cuento?
- ¿Cuáles son las técnicas de ilustración que se utilizará?
- ¿Cómo evaluar la efectividad comunicacional de un cuento ilustrado?

1.4. Objetivos

El presente proyecto se liga a los siguientes objetivos:

1.4.1. Objetivo General.

Diseñar un cuento ilustrado, mediante el manejo de técnicas tradicionales y digitales para dar a conocer los beneficios que produce en los niños de 5 a 10 años de edad el motivar a que cuiden de su propia mascota.

1.4.2. Objetivos Específicos.

- Recopilar información sobre los temas relacionados con el contenido, elaboración, enfoque e ilustraciones del cuento ilustrado a realizarse.
- Elaborar un dossier en el cual se determine las herramientas que utilizarán para la realización del cuento, tales como: tipografía, línea gráfica, formas, personajes, escenarios, referencias.
- Determinar las técnicas que se utilizarán en la elaboración de las ilustraciones que conformarán el cuento, tales como dibujo tradicional o digital con la utilización de programas como Adobe Ilustrador y Photoshop.
- Realizar pruebas de color impresas de algunas ilustraciones y partes importantes del cuento para perfeccionar la impresión final y el armado de todo el cuento.
- Verificar a través de un focus group, que el mensaje que transmite el cuento haya llegado a los padres de familia de forma clara y concisa.

1.5 Justificación

Es muy común que los niños quieran tener una mascota en casa, pero los padres no siempre lo permiten ya sea por falta de tiempo o porque

simplemente no desean adquirir otra responsabilidad, lo que traería consecuencias en la atención a la mascota.

"Los chicos aprenden sobre la tenencia responsable de mascotas mediante la observación a sus padres", dijo la doctora Sara Griffin quien ha estudiado sobre ésta relación, es decir, que es posible enseñar a los niños paso a paso algunos valores, incluso sobre amor familiar con la compañía de una mascota y el ejemplo de los padres de familia, lo que les va a dar la motivación necesaria para adquirir ciertas habilidades importantes en el desarrollo de niños saludables física y emocionalmente.

1.4 Alcance

El cuento va dirigido a padres que tienen niños de 5 a 10 años de edad, el cual debe ser leído en familia y de ser posible poner en práctica, contendrá ilustraciones de estilo cartoon mismas que serán diseñadas con técnica tradicional, el material que se usará es el grafito, acuarela y tinta china, además su edición será digital mediante la utilización de programas como Adobe Photoshop e Ilustrador.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

No existen manuales que enseñe a los padres a educar a sus hijos, sin embargo, existen diferentes consejos para tener una buena relación, transmitir valores e implantar conocimientos, uno de éstos es interactuar con los niños, jugando mientras ellos aprenden a través de la lectura.

En el año 2011, el autor Ana Carlota González, publicó en Ecuador con la editorial Santillana, el cuento “Un perro puertas afuera”, en el cual se relata la historia de tres amigos, “*Una celebración de la amistad y una invitación a amar a los animales.*” (Gonzalez, A 2011). Las ilustraciones de éste cuento, son de estilo Cartoon.

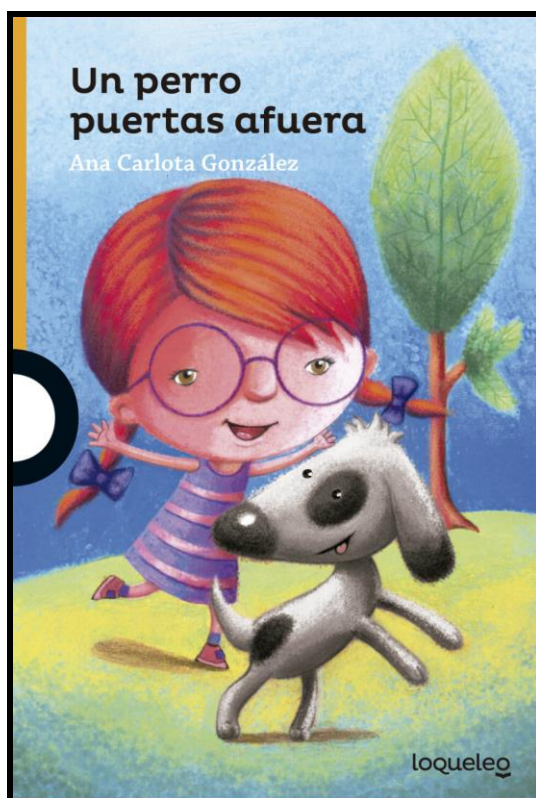


Figura 1. Portada del Cuento “Un perro puertas afuera”. Tomado de (Gonzalez, 2011).

El cuento “Cuentos de perros y otros enredos” de la autora ecuatoriana Mónica Vera, relata a través de historias divertidas cómo un grupo de amigos (perros) tiene que vivir para así transmitir al lector la problemática social desde otro punto de vista. Está elaborada con ilustraciones tipo Cartoon, lo que promueve la lectura y engancha al usuario infantil.

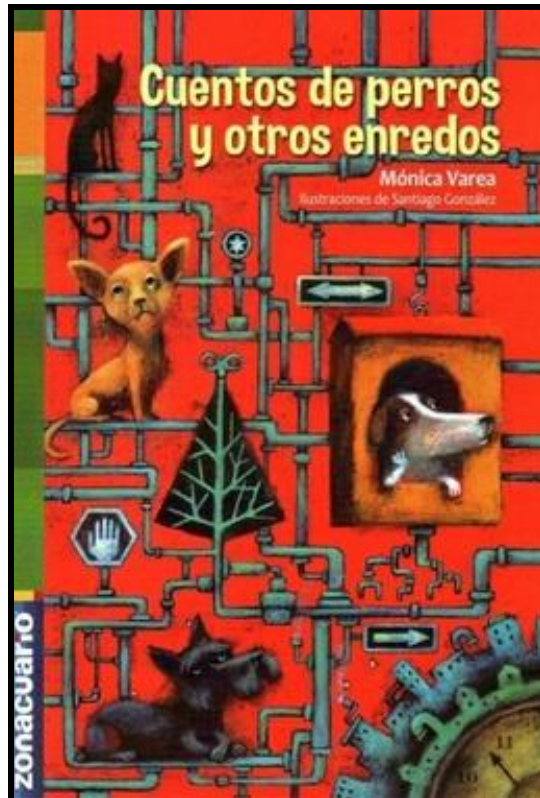


Figura 2. Portada del Cuento “Cuentos de perros y otros enredos”. Tomado de (Vera, 2013).

Es importante también hacer referencia al Cuento “Historia de la perrita Noa” Escrito por la Poetisa María Alonso Santamaría, en el que relata el cariño que los niños tienen hacia su mascota cuando crecen con ella y la tristeza que sienten al perder un miembro de su familia. Ésta historia también engloba parte del objetivo del presente proyecto.



Figura 3. Portada del Cuento “Historia de la perrita Noa”. Tomado de (Guiainfantil.com, s.f.).

2.2. Fundamentación Teórica.

2.2.1 Cuidado infantil de mascotas.

2.2.1.1 Beneficios que un niño presenta al responsabilizarse del cuidado de una mascota.

Los beneficios que conlleva el cuidado de una mascota por parte de los niños son varios uno de ellos, y tal vez el más importante, es que fomenta el amor familiar pues al mismo tiempo que ayuda a los padres de familia a la enseñanza de tener responsabilidades, también es un medio de buena energía entre los integrantes del hogar, además de aprender valores importantes en el desarrollo de los niños.

El tener una mascota también puede ayudar a los niños en la escuela, pues desarrolla su confianza y aprendizaje, por ejemplo, al iniciar la etapa de la escuela, cuando empiezan a leer, pueden hacerlo para su mascota en lugar de tener la presión de leer para sus padres.

En relación a la salud, el dejar que los niños crezcan con una mascota disminuye las probabilidades de adquirir enfermedades respiratorias pues generan más anticuerpos por el hecho de estar en contacto con los gérmenes que tiene un animalito, adicionalmente mantiene a los integrantes de la familia

en forma pues estos amiguitos necesitan de espacio abierto, aire fresco y mucha actividad física.

2.2.1.2 Aspectos que se debe tomar en cuenta al adquirir un animalito.

“la protección animal es un acto del ser humano mientras que el bienestar animal es una cualidad que varía en cualquier animal viviente” (Acribia, 2007).

Si lo que se quiere lograr al final de este proyecto es inculcar valores a los niños, pues lo más óptimo es adoptar una mascota sin hogar, así ayudamos de diferentes formas. En muchos de los centros de adopción los animalitos ya cuentan con sus primeras vacunas, pero si no es así, al tomar al nuevo miembro de la familia se lo debe llevar a un centro veterinario para que pueda ser examinado como primer paso.

Sin embargo, para adquirir y enseñar a los niños esta responsabilidad se debe tomar conciencia del tiempo que tanto padres como hijos van a dar a esta mascota, además del presupuesto que se debe direccionar para alimentos, vitaminas y cuidados varios.

La edad de los niños también es muy importante y se debe considerar, pues, si los padres de familia dejan que los niños de alrededor de 2 años adquieran una mascota, es muy probable que no se haga cargo de ella, porque a esta edad aún son muy pequeños para cumplir con muchas de las responsabilidades, además que todavía no miden su fuerza y pueden dañar al animalito. Al contrario de un niño que está en la edad a la que se encuentra dirigida este proyecto.

Si un niño que se encuentra entre los 5 y 10 años de edad, la edad escolar, que es aquella en la que *“Concreta sus actuaciones en el dominio de un conjunto de contenidos culturales organizados (conocimientos, capacidades, actitudes, etc.) que el escolar adquiere interactivamente en su medio*

sociocultural' (Rivas, 1997), adquiere una mascota disfrutaría de mejor manera de los beneficios que trae esta actividad.

2.2.2. Cuento Ilustrado.

2.2.2.1 Literatura infantil ilustrada.

Para la elaboración de un cuento ilustrado se debe definir con claridad los temas que se quieran tratar e implementar ilustraciones a manera de información, las mismas que deben representar la historia que se está contando, éste último es un recurso muy utilizado para la mejor comprensión del contenido por parte de los niños.

Las ilustraciones dentro de un relato infantil son de alta importancia debido a que ayuda al niño a fijar conceptos en su memoria, a almacenar información gráfica que luego sería aplicada en su imaginación y creatividad, además de fortalecer el amor por la lectura.

2.2.2.1.1 Tipo de libros infantiles.

Existen los libros de ficción y los libros de no-ficción:

Ficción.- Son aquellos libros en los que se relata acontecimientos que forman parte de un mundo imaginario, al igual que sus personajes. De éste género forman parte los cuentos, novelas, poesías, teatro, historietas, mitos y leyendas.

No – ficción,- Son aquellos libros en los que se relata hechos comprobables, de éste género forman parte los libros documentales

2.2.2.2 Narrativa gráfica.

Al tratarse de un cuento que lo leerán los padres de familia con sus hijos, la narrativa debe ser clara y precisa, así al leerla no se tornará aburrida para los niños, sin embargo, la lectura también cumple un papel importante pues cuando se trata de los niños es preciso interactuar con ellos para mantener el interés.

La narración debe contener gráficos en su interior, para que ayuden a los padres a que sus hijos comprendan de mejor manera la lectura a través de las imágenes desarrolladas y así impulsar su imaginación.

2.2.2.3 Estilo y Referentes

Se ha tomado en cuenta la ilustración tipo Cartoon para el desarrollo de éste cuento ilustrado, pues éste estilo tiene líneas simples que sería de fácil y rápida comprensión para los niños y además sería estéticamente agradable a la vista de los adultos pues nos permitiría mantener las proporciones reales de un cuerpo humano.

Ejemplo:



Figura 4. Ilustración del vector del estilo del `s de la mama y de la hija 50. Tomado de (dreamstime s.f.)



Figura 5. Ilustración de cachorro. Tomado de (Pinterest, s.f.)

2.2.2.4. Técnicas

En la actualidad, las técnicas de ilustración han avanzado a pasos agigantados, a tal grado de que en algunos libros, no sólo aportan significado al texto, sino que son las propias ilustraciones las que narran la historia, con una ausencia casi total de las palabras. Esto les encanta a los pequeños, porque ellos a su edad, aprecian más lo visual y lo atractivo, que lo escrito.

2.2.2.5 Herramientas

El lápiz es una de las herramientas más amigables como ilustrador, con la que es posible el dibujo natural, a través del cual se pueden elaborar un sin número de bocetos e ideas con las que se puede trabajar y mejorar las veces que sean necesarias.

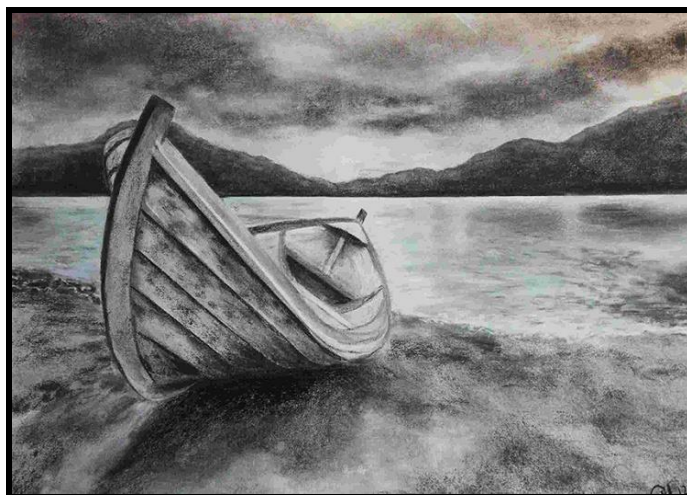


Figura 6. Definición MX. Tomado de (*Técnicas de dibujo artístico, s.f.*)

El lápiz de color es un material de arte de similar textura que el lápiz pero con pigmento, éste se encuentra clasificado entre los materiales grasos por ser elaborado a base de cera o aceite. La ilustración elaborada con lápiz de color permite presentar un alto grado de detalle en sus acabados.



Figura 7. Definición MX. Tomado de (Nieves. J, 2011)

La tinta, al ser un material al cual no se puede modificar, sus ilustraciones deben ser precisas, se debe realizar trazos rápidos. Para éste material se usa tradicionalmente la plumilla y tinta.



Figura 8. Dibujo a tinta china. Tomado de (Pinterest, s.f.)

Los rotuladores son un material que sirve para dar coloración limpia a las ilustraciones y contornos claros lo que permite su fácil reproducción. Es preferible buscar una gama amplia de colores, pues con éste material es difícil la mezcla.



Figura 9. Automotive Artwork.. Tomado de (Jelle, C, 2016.).

Los pasteles secos, son materiales de difuminación, por lo cual permite la mezcla de colores. Es posible lograr colores intensos dando la apariencia de una superficie aterciopelada. Al igual que la tinta, los pasteles secos facilitan el trabajo por medio de manchas.



Figura 10. Dibujando Rosa. Tomado de (captura de pantalla de youtube, Drawlogy, 2015.).

La acuarela es un material que tiene muchas ventajas para el ilustrador, tales como el coloreado en grandes superficies, ofrece acabados de calidad, permite trabajar en tonos suaves hasta los más fuertes. Este material facilita la combinación de colores y la mezcla con otros procedimientos de ilustración, y además es de secado rápido.



Figura 11. Retrato. Tomado de (Pinterest, s.f)

2.2.3 Evaluación Comunicacional.

2.2.3.1 FOCUS GROUP.

El Focus Group o Grupo Focal, es un tipo de técnica de estudio, el cual permite conocer y estudiar las opiniones y actitudes de un público determinado acerca de un tema en específico. Consiste en reunir un grupo de alrededor de seis a doce personas además del moderador quien será el encargado de dirigir las preguntas y no dejar que la audiencia se salga del tema de estudio, es fundamental la libertad de opinión para generar un ambiente de comodidad en el que los presentes se sentirán libres de expresar lo que piensan.

2.3. Definición de términos técnicos

Anticuerpos: Los anticuerpos (también conocidos como inmunoglobulinas, abreviado Ig) son glucoproteínas del tipo gamma globulina. Pueden encontrarse de forma soluble en la sangre u otros fluidos corporales de los vertebrados, disponiendo de una forma idéntica que actúa como receptor de los linfocitos B y son empleados por el sistema inmunitario para identificar y neutralizar elementos extraños tales como bacterias o virus.

Dossier: Conjunto de informaciones, documentos o papeles recopilados sobre una persona o un asunto.

Ilustración: Fotografía, dibujo o lámina que se coloca en un texto o impreso para representar gráficamente lo expuesto, ejemplificarlo o con el fin de hacer más atractivo el resultado.

Ilustrador: Es un editor de gráficos vectoriales en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como «mesa de trabajo» y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración (ilustración como rama del arte digital aplicado a la ilustración técnica o el diseño gráfico, entre otros).

Narración: Se denomina narración a la manera de contar una secuencia o una serie de acciones realizadas por unos personajes en un lugar determinado a lo largo de un tiempo, es decir, se refiere lingüística o visualmente a una sucesión de hechos.

Photoshop: Es un editor de gráficos desarrollado por Adobe Systems Incorporated y utilizado principalmente para el retoque de fotografías y gráficos. Traducido al español significa “taller de fotos” y es el líder mundial dentro del mercado de las aplicaciones de edición de imágenes en general.

Proporción: Relación de correspondencia entre las partes y el todo, o entre varias cosas relacionadas entre sí, en cuanto a tamaño, cantidad, dureza, etc. Ej. las proporciones del cuerpo humano.

2.4. Fundamentación Legal

El desarrollo el proyecto se ampara al Artículo 44 de la Constitución del Ecuador, en el cual expresa: *“El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.*

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.”

Este proyecto también estará en coordinación con el *“Reglamento Nacional de Tenencia de perros”*, la misma que en su mayoría habla de la tenencia responsable de los perros.

A lo largo del presente proyecto se quiere transmitir técnicas que benefician al cuidado, entretenimiento y desarrollo intelectual de los niños, por ésta razón, se citan los siguientes artículos del *“Código de la Niñez y Adolescencia”*:

Art. 26.- Derecho a una vida digna.- *Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral.*

Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos.

Para el caso de los niños, niñas y adolescentes con discapacidades, el Estado y las instituciones que las atienden deberán garantizar las condiciones, ayudas técnicas y eliminación de barreras arquitectónicas para la comunicación y transporte.

Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso. (Reformado por la Disposición Reformatoria Segunda de la Ley s/n, R.O. 2832S, 7VII2014). *Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.*

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

Los Municipios dictarán regulaciones sobre espectáculos públicos; mientras que el Consejo de Regulación de Desarrollo de la Información y Comunicación dictará regulaciones sobre programas de radio y televisión y uso de juegos y programas computarizados o electrónicos.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la Investigación

En éste proyecto se utilizará el método de investigación descriptivo en razón de que permite analizar los beneficios sobre la actitud y el desarrollo cognitivo que presentarán los niños al cuidar su propia mascota.

Una vez obtenida la información, ésta se aplicará en el desarrollo del guión grafico en donde se contará ésta interesante historia.

3.2. Grupo Objetivo

El grupo objetivo está compuesto por los padres de familia que tienen hijos de 5 a 10 años de edad, de todo nivel socio-económico, que necesiten aprender sobre un método innovador de enseñanza específicamente en valores familiares y conciencia social a sus hijos.

3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Para el presente proyecto se utilizará la técnica de Recopilación Documental, mediante la cual se acumulará la información necesaria, tomada de libros, revistas, páginas de internet, la cual se deberá discernir, sintetizar y aplicar los conocimientos adquiridos para el desarrollo de cada uno de los capítulos del cuento en forma literaria e ilustrativa.

A través de la técnica de Entrevista se formularán preguntas acerca del comportamiento de los niños al adoptar responsabilidades cuando adquieren

una mascota, para dirigir las a un profesional del campo y así tener un conocimiento más amplio sobre el comportamiento de los menores para un buen desarrollo del guion del cuento.

Con la técnica de Observación se buscarán referencias visuales que servirán de guía para la creación tanto de los personajes como de los escenarios del cuento ilustrado, además de la diagramación que dará sentido al proyecto descrito.

3.4. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados

Después de recolocada la información en las fuentes ya mencionada, se realizarán resúmenes de la información recolectada con el fin de resaltar los datos más importantes y facilitar la lectura de los temas que dará sentido a la historia que contendrá el cuento que se quiere diseñar.

Para el procesamiento de los datos también se elaborarán Mapas Conceptuales donde deberá escogerse la información de más relevancia para el proyecto.

3.5. Caracterización de la Propuesta

3.5.1. Sinopsis

A través de un cuento ilustrado comprendido en 46 páginas, se enseñará a los padres de familia los beneficios que produce guiar a sus niños de manera positiva a cuidar de su propia mascota.

3.5.2. Presentación del producto

Este proyecto tiene como objetivo dar a conocer a los padres de niños de entre 5 y 10 años de edad, los beneficios de dar a su hijo la responsabilidad de cuidar a otro ser vivo a través de un cuento ilustrado que se elaborará con personajes en estilo Cartoon.

Las ilustraciones se elaborarán y pintará de forma tradicional con edición digital para lo que se necesitará el uso de programas como Adobe Illustrator y Photoshop, tendrá una extensión de 46 páginas aproximadamente y se difundirá a través mesas de trabajo en el Centro Psicoterapéutico “Yo crezco”.

3.5.3. Idea Original

Cuenta la historia de una niña llamada Nikole que, con ayuda de su mamá Sofía, adopta una mascota y a través de experiencias y mucho esfuerzo mutuo, Nikole aprende a cuidar a su querida mascota con el mismo cariño que su madre cuida de ella a través del ejemplo que ella le da.

3.5.4. Referencias de estilo gráfico



Figura 12. Cartoon madre e hija lavando Bowl. Tomado de (PNGTREE s.f.)



Figura 13. Ilustración madre e hija decorando. Tomado de (dreamstime s.f.).



Figura 14. Mascotas. Tomado de (Pinterest s.f.).

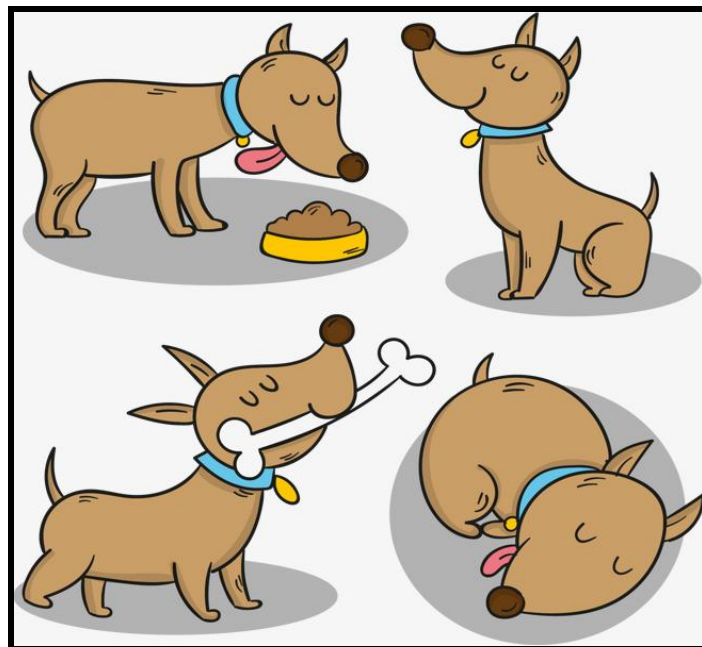


Figura 15. Mascota perro en estilo de vida. Tomado de (pngtree s.f.).

3.5.5. Paleta de Colores

Las siguientes paletas de color se escogieron mediante la combinación analógica de los colores en el círculo cromático desde el magenta al cian con sus diferentes tonos, para ambientaciones en el día y para la noche se combinaron los mismos colores en tonos más oscuros y fríos.

Ambientación en el día

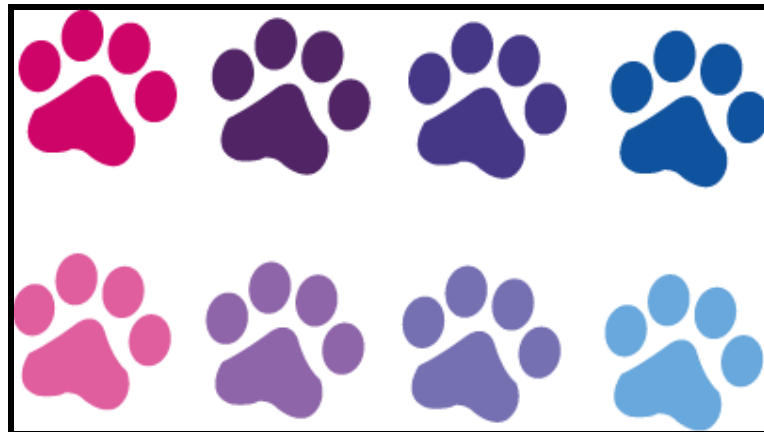


Figura 16. Borrador de paleta de color

Ambientación en la noche

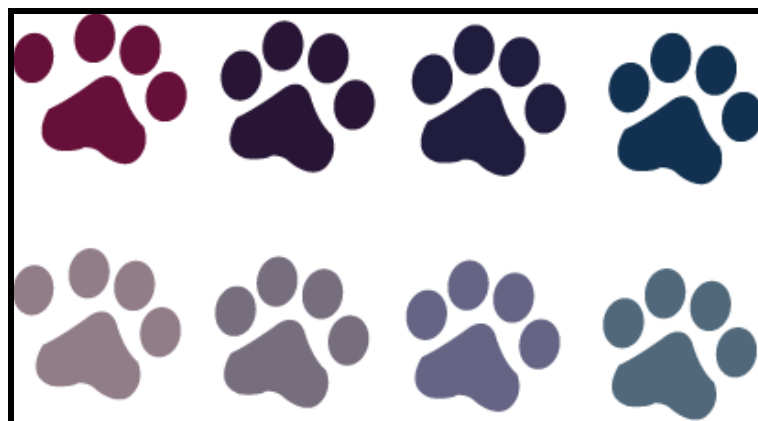


Figura 17. Borrador de paleta de color

Para la vestimenta de los personajes se utilizó la combinación de cuatro colores o tétrada y sus diferentes tonos para el día y la noche, a excepción de la mascota, para la cual se escogió la escala de grises.

Vestimenta en el día

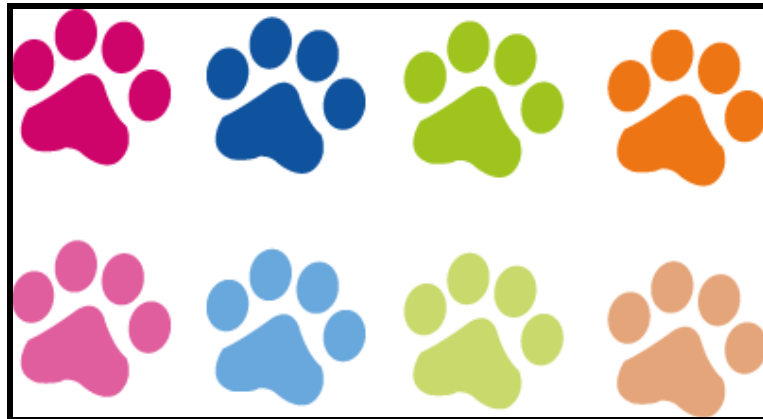


Figura 18. Borrador de paleta de color

Vestimenta en la noche

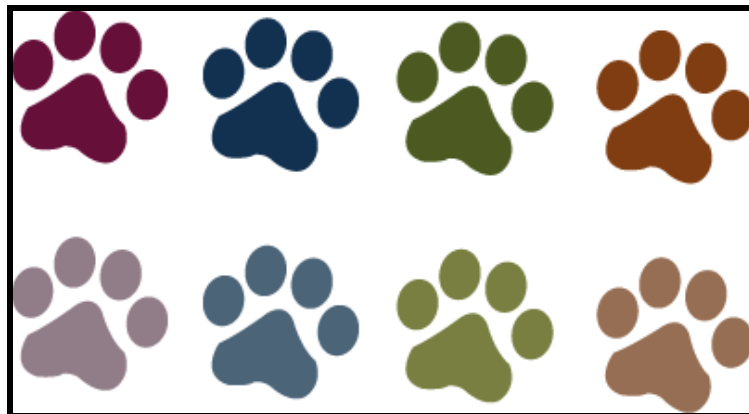


Figura 19. Borrador de paleta de color

Mascota principal

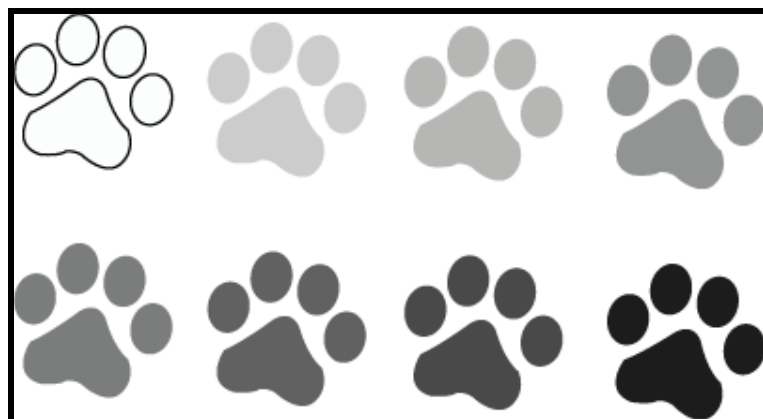


Figura 20. Borrador de paleta de color

2.5.6. Tipografía

Se han escogido tipografía sin serifa para la lectura rápida, que además son grandes y gruesas lo que hace que sea de fácil entendimiento para los niños y sus padres, quienes son el grupo objetivo del presente proyecto.

Títulos

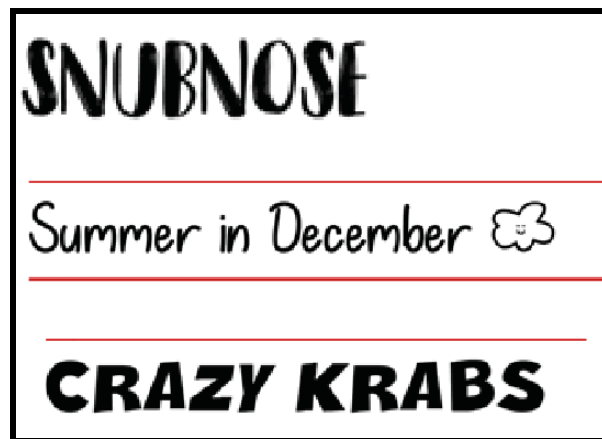


Figura 21. Borrador propuesta de tipografía

Subtítulos



Figura 22. Borrador propuesta de tipografía

Texto general

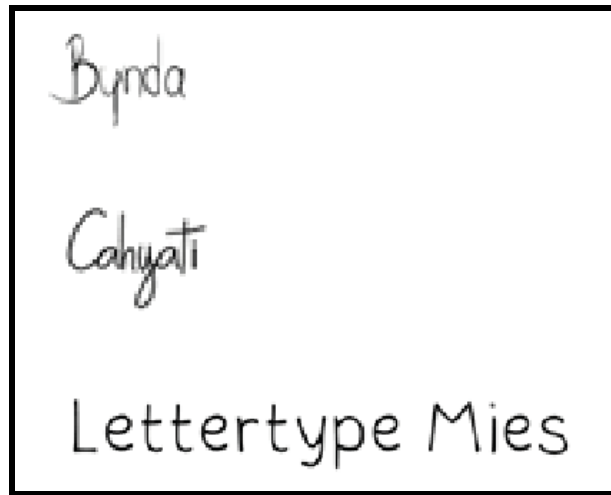


Figura 23. Borrador propuesta de tipografía

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1. Recursos

Para este proyecto se utilizarán los siguientes recursos:

4.1.1. Recursos Humanos

Para elaborar este cuento ilustrado se necesita de un profesional que se destaque en ilustración tradicional y digital, el mismo que tenga la capacidad de diseñar personajes y sus escenarios, además debe saber del manejo de herramientas digitales tales como Adobe Ilustrador y Photoshop para corrección de color y detalles.

4.1.2. Recursos Técnicos

Los recursos técnicos que se utilizarán para la elaboración de este proyecto serán los siguientes:

- **Hardware:**
 - Computador PC SAMSUNG, core i3, 4,00 Gb RAM
 - Tableta gráfica WACOM
 - scanner
 - disco externo 1Tb

- **Software:**
 - Adobe Ilustrator cc 2018
 - Adobe Photoshop cc 2018
 - Adobe In Design cc 2018

4.1.3. Recursos Materiales

En virtud que este proyecto será a base de ilustraciones, se necesitarán los siguientes materiales:

- Bocetero
- lápiz de grafito 2b, 4b
- limpiatipo
- goma borrable
- reglas
- Cartulina Arches
- acuarelas
- tinta china
- pinceles
- plumas

4.1.4. Recursos Económicos

Este proyecto será en su totalidad financiado por el autor.

4.2. Presupuesto de Gastos

Costos:

- Costos Operativos = \$ 3.14

Tabla 1.
Costos Operativos

luz	\$ 20.00
agua	\$30.00
teléfono	\$ 21.00
Arriendo	\$ 313.00
internet	\$ 19.00
transporte	\$ 30.00
Salud (IESS)	\$ 69.00
TOTAL:	\$ 502.00

Tabla 2.
Cálculo costos operativos

Costo Semanal	
502 / 4 semanas =	\$ 125.50
Costo diario	
125.50 / 5 días =	\$ 25.10
Costo por hora	
25.10 / 8 horas =	<u>\$ 3.14</u>

- Costo Materiales = \$ 0.54

Tabla 3.
Costos Materiales

Bocetero	\$ 12.00
Cartulina Arches	\$ 25.00
Lápices de grafito	\$ 1.00
Plumas	\$ 6.00
Acuarelas	\$ 40.00
Borrador	\$ 0.40
Limpia tipo	\$ 2.00
TOTAL:	\$ 86.40

Tabla 4.
Cálculo costo Materiales

Costo Semanal	
86.40 / 4 semanas =	\$ 21.60
Costo diario	
21.60 / 5 días =	\$ 4.32
Costo por hora	
4.32 / 8 horas =	<u>\$ 0.54</u>

- Costo Equipos = \$ 1.37

Tabla 5.
Costo Equipos

Computador PC SAMSUNG	\$ 1 650.00
Tableta gráfica Wacom Art	\$ 145.00
Impresora	\$ 215.00
TOTAL:	\$ 2010.00

Tabla 6.
Cálculo costo Equipos

Costo anual	
2010.00 / 12 meses	\$ 167.50
Costo Semanal	
167.50 / 4 semanas =	\$ 41.88
Costo diario	
41.88 / 5 días =	\$ 8.38
Costo por hora	
8.38 / 8 horas =	<u>\$ 1.05</u>

Depreciación de equipos informáticos (Laptop) = 30%

$$\text{\$ } 1.05 + 30\%(0.315) = \text{\$ } \underline{1.37}$$

Total de Gastos = \$ 4.86 la hora

Operativos + Materiales + Equipos:

$$\text{\$ } 3.14 + \text{\$ } 0.54 + \text{\$ } 1.37 = \text{\$ } 5.05$$

Valor = \$ 3.13 la hora

Experiencia – Conocimiento \$500.00

(Estudiante)

Tabla 7.
Cálculo Valor

Costo Semanal	
500.00 / 4 semanas =	\$ 125.00
Costo diario	
125.00 / 5 días =	\$ 25
Costo por hora	
25.00 / 8 horas =	<u>\$ 3.13</u>

Costo + Valor:

$$\$ 5.05 + \$ 3.13 = \$ 8.18 \text{ la hora}$$

Conclusión:

El proyecto tuvo una duración de nueve meses a partir de la aprobación del mismo, por lo que el presupuesto será el siguiente:

$$\$ 8.18 * 4 \text{ horas de trabajo diario} = \$ 32.72$$

$$\$ 32.72 * 5 \text{ días de la semana} = \$ 163.6$$

$$\$ 163.6 * 4 \text{ semanas del mes} = \$ 654.4$$

$$\$ 916.16 * 9 \text{ meses de elaboración de proyecto} =$$

\$ 5 889.6

4.3. Costo total de Producción

Al culminar el proyecto se debe considerar los gastos administrativos y el tiempo empleado en la elaboración del mismo:

Tabla 8.
Gastos Administrativos.

GASTOS ADMINISTRATIVOS	
RUBROS	VALOR
Equipos y herramientas de trabajo	\$ 2 096,40
Servicios básicos	\$ 502,00
Transporte	\$ 60,00
Imprevistos	\$ 50,00
Costos administrativos del proyecto	\$ 2 708,40

Tabla 9.
Gastos de Digitalización.

GASTOS DE DIGITALIZACIÓN	
RUBROS	VALOR
Digitalización de Personajes e ilustraciones	\$ 250,00

Así como los gastos operativos, aquellos que intervienen de manera directa a la impresión del producto final, el valor invertido fue de \$131,00 USD. por unidad. Valores que han sido sustentados por el autor.

Tabla 10.
Costo de Producción

COSTO DE PRODUCCIÓN (1 EJEMPLAR)	
RUBROS	VALOR
Impresión del cuento	\$ 127,00
Encuadernación	\$ 52,00
Costo del proyecto	\$ 179,00

CAPÍTULO V

Desarrollo del producto de Ilustración.

5.1. Pre-producción.

Se ha elaborado un dossier en el cual se describe en forma de borrador, como se presentará el proyecto:

5.1.1. Brief del proyecto.

El cuento “Cuidar con amor” contiene veinte (20) ilustraciones en su totalidad que representan detalladamente los beneficios investigados acerca del cuidado de una mascota por parte de los niños, distribuidas en cuarenta y seis (46) páginas, desde las guardas hasta el final del relato.

5.1.2. Descripción del Soporte.

Se elaborará el proyecto en hojas con labrado sutil, de formato 30cm x 30cm, y tendrá una cubierta de pasta dura, el cual contendrá el diseño elaborado en la producción del presente proyecto.

5.1.3. Estudio de técnica.

5.1.3.1. Diseño de personaje.

Los personajes están inspirados y basados en personas reales de la cotidianidad de la vida del autor del presente proyecto, los mismos se han creado en estilo Cartoon para que puedan ser leídas con facilidad tanto para los padres de familia como para sus hijos.

El diseño de personajes inició con la búsqueda exhaustiva de referencias que se considere se ajustan a la trama del cuento.



Figura 24. Niña Gorjuss. Tomado de (Pinterest, s.f.).



Figura 25. Cute cartoon girl. Tomado de (shutterstock. s.f.).



Figura 26. Ilustración familia. Tomado de (google, s.f.).

En base a las referencias propuestas, se elaboraron los primeros bocetos a partir de los cuales se elegiría el estilo que se usará para la realización del cuento.

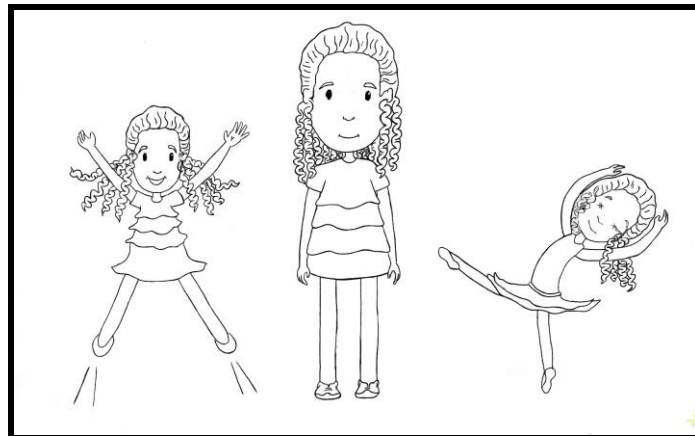


Figura 27. Primera propuesta basada en referencias.

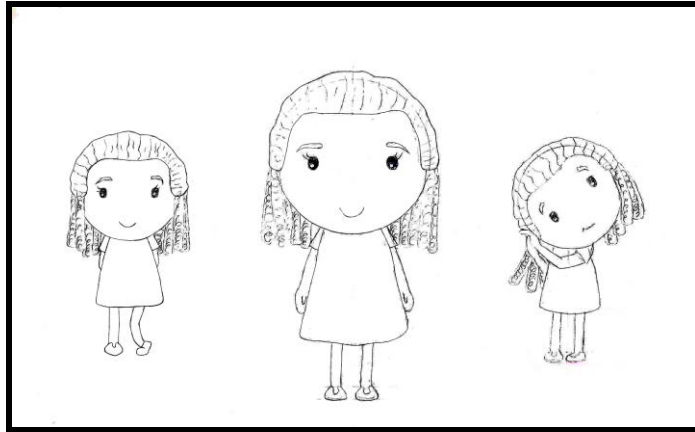


Figura 28. Segunda propuesta basada en referencias.

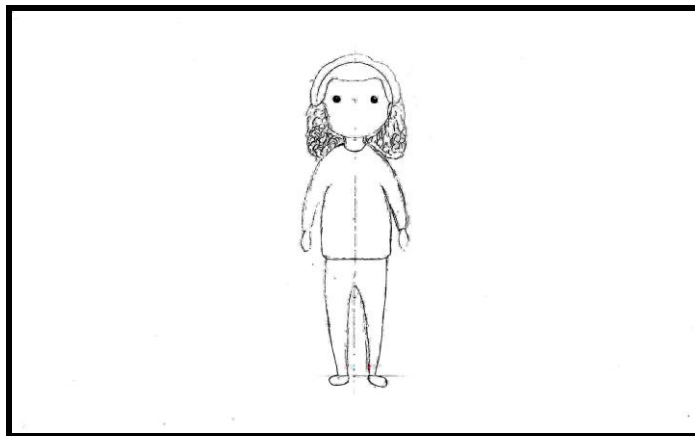


Figura 29. Tercera propuesta basada en referencias.

Se aplicaron las observaciones recibidas en tutoría y se hicieron todos los personajes en base a la segunda propuesta con modificaciones específicas para mejorar la idea.

Nikole;

El personaje principal, una niña divertida y cariñosa de hermosos rizos.

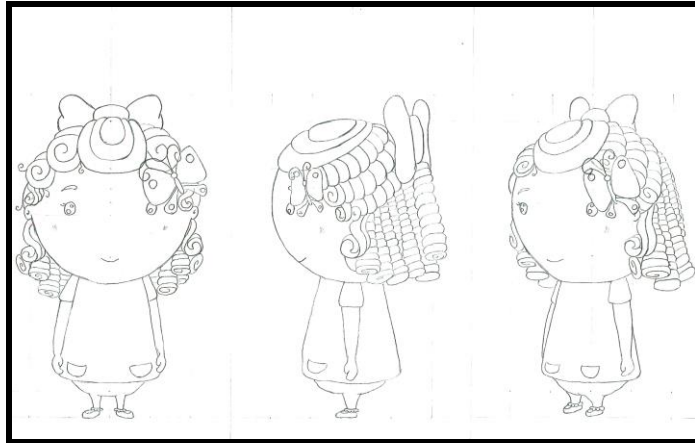


Figura 30. Model sheet Nikole.

Sofía;

La madre estricta que ama a su hija pero se preocupa por ella y su rendimiento escolar.

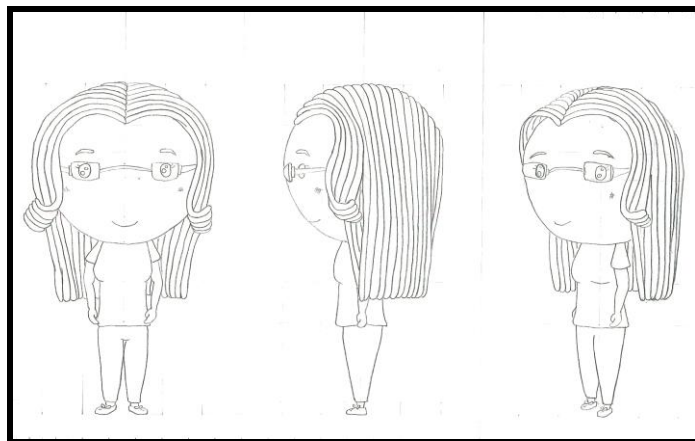


Figura 31. Model sheet Sofía.

Esperancita;

La abuelita dulce que consiente a su nieta y consuela después de ser regañada por su madre.

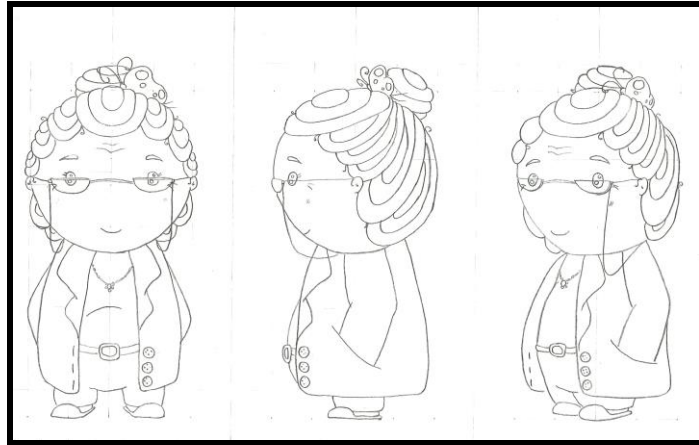


Figura 32. Model sheet Esperancita

La maestra;

Quien enseña a Nikole en la escuela, y se molesta por su comportamiento.

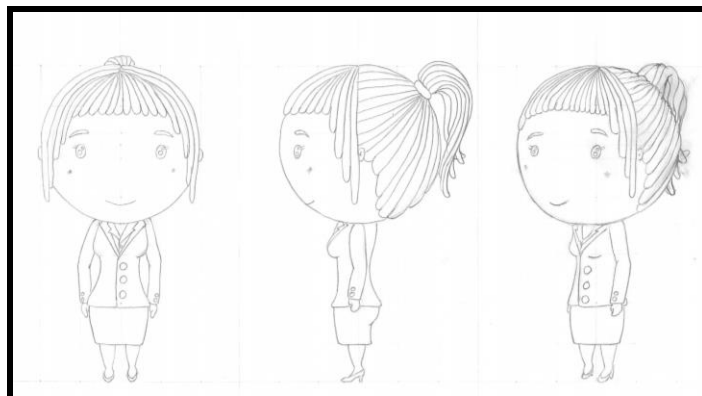


Figura 33. Model sheet maestra.

Peluchin;

La mascota y nuevo amigo de Nikole. Un animalito muy dulce que tiene energía para jugar y divertirse.

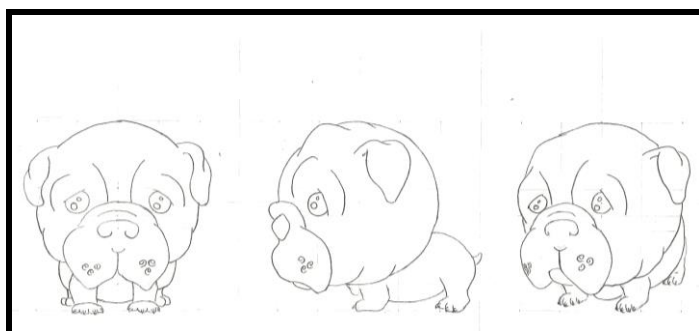


Figura 34. Model sheet Peluchin.

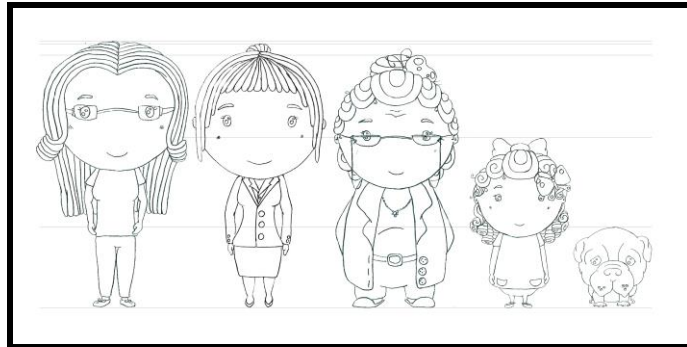


Figura 35. Comparativo de personajes.

5.1.3.2. Líneas y texturas

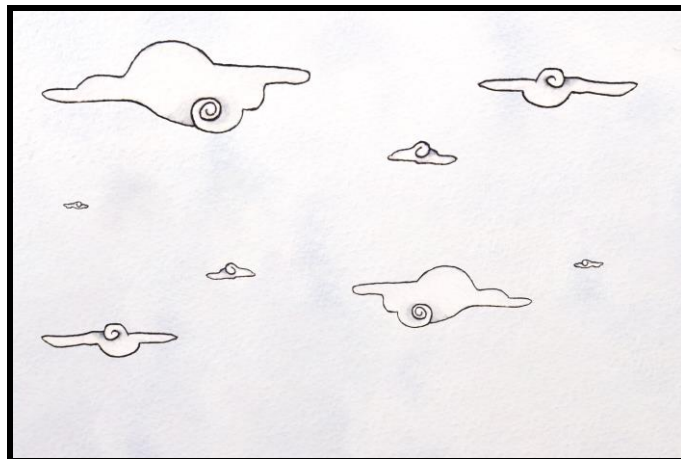


Figura 36. Propuesta de textura.

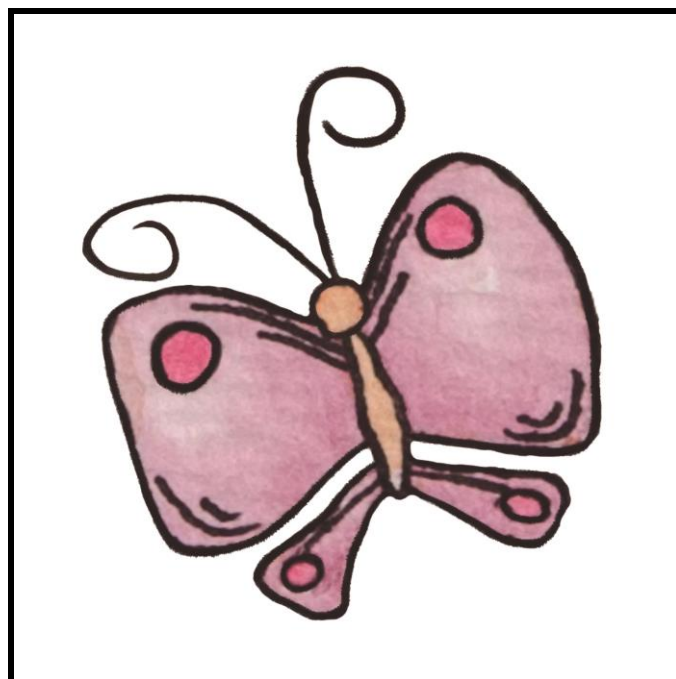


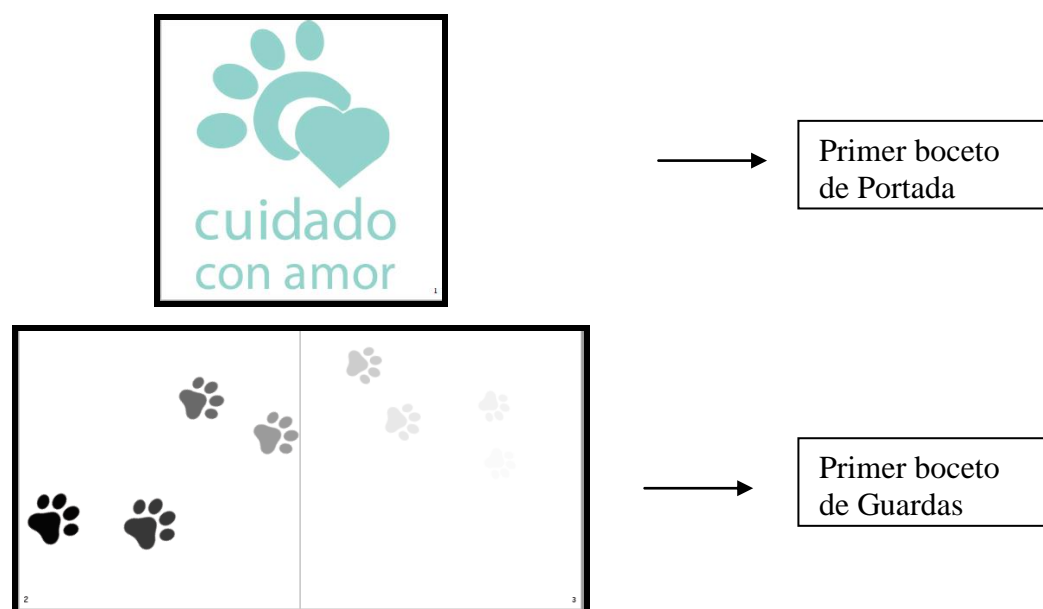
Figura 37. Propuesta de líneas y textura.

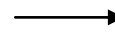
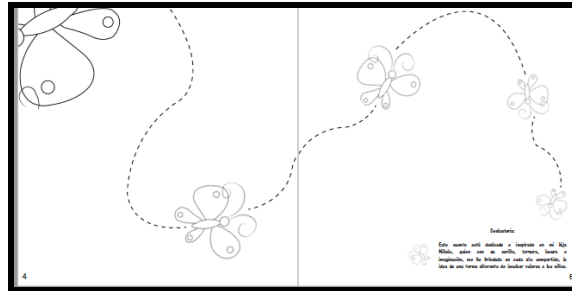


Figura 38. Propuesta de líneas.

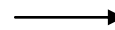
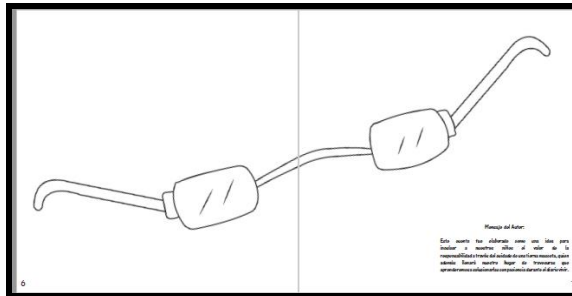
5.1.4 Machote.

Se ha planteado el primer diseño de la distribución que tendría el texto en combinación de las ilustraciones ya elaboradas, en el cual se irá ubicando las ilustraciones post producidas y generar nuevos cambios.

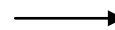
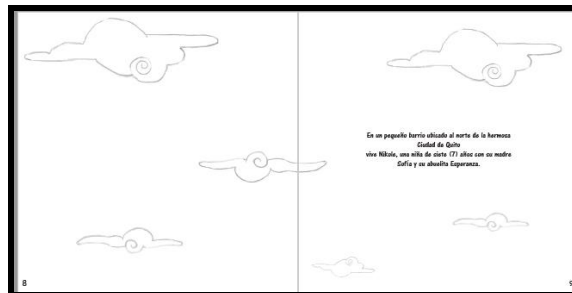




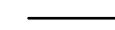
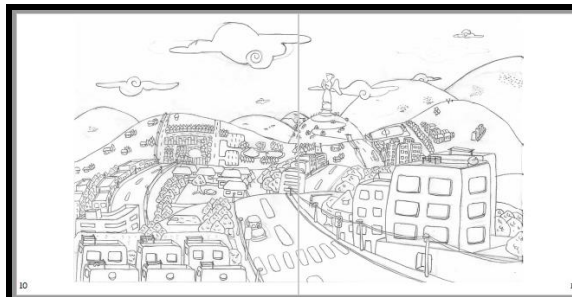
Espacio para la Dedicatoria



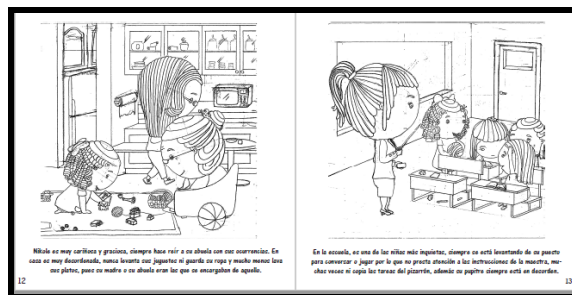
Espacio para el mensaje de Autor



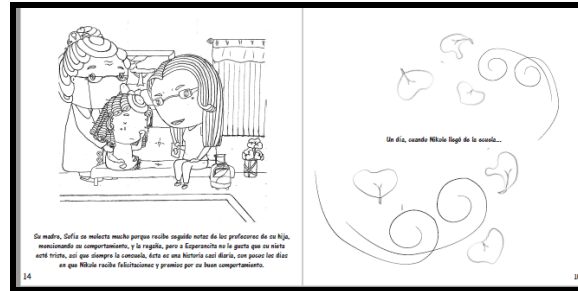
Inicio del cuento



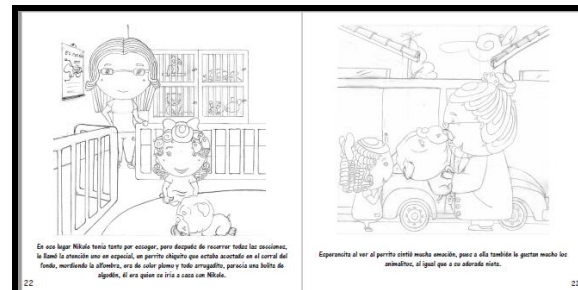
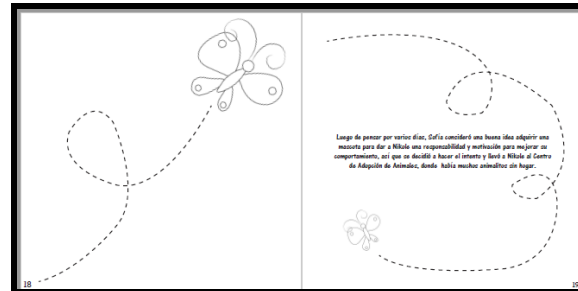
Distribución de ilustraciones grandes

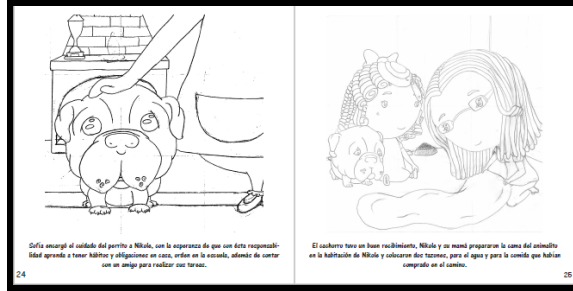


Distribución de ilustraciones pequeñas



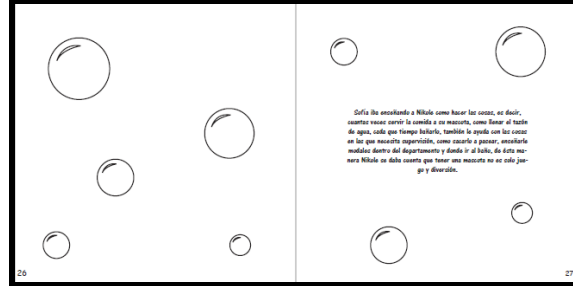
Recurso de página en blanco



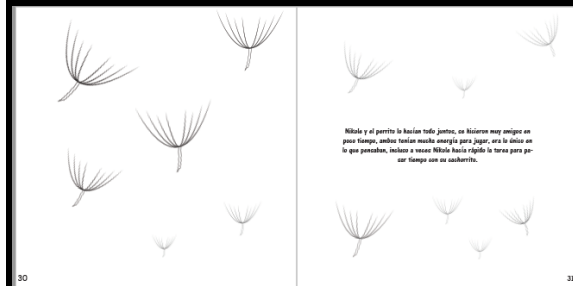
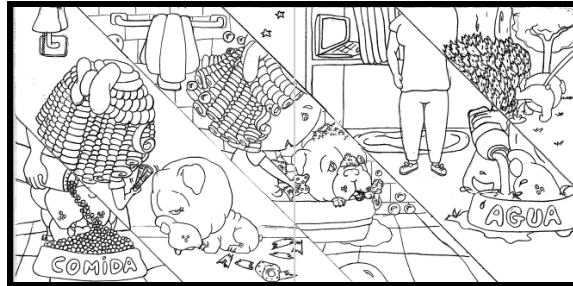


Sofía encargó al cuidador del perro a Nikita, con la esperanza de que con ésta responsabilidad aprenda a tener hábitos y obligaciones en casa, orden en la escuela, además de contar con un amigo para realizar sus tareas.

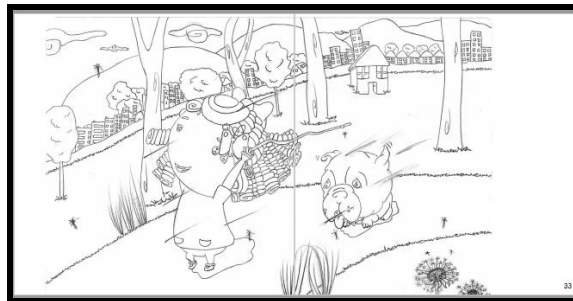
El cachorro tuvo un buen recibimiento, Nikita ya se quedó preparando la cama del animalito en la habitación de Nikita y colocaban los tazones, para el agua y para la comida que habían comprado en el comercio.

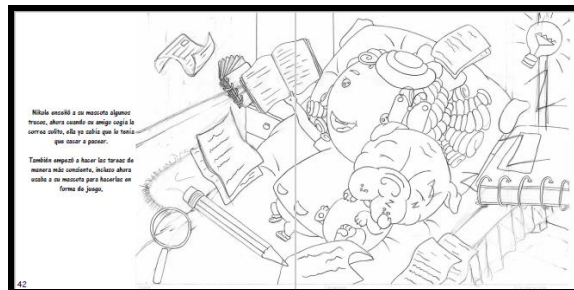
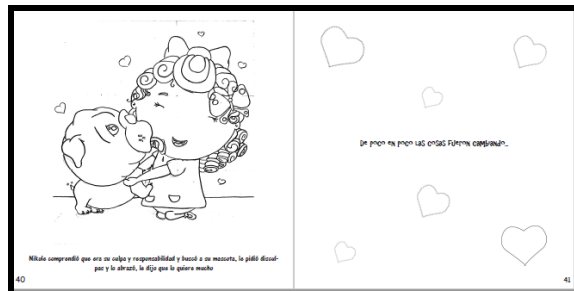
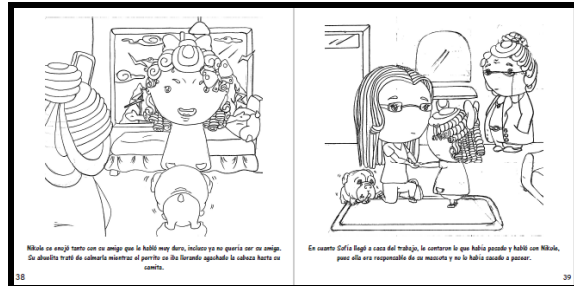
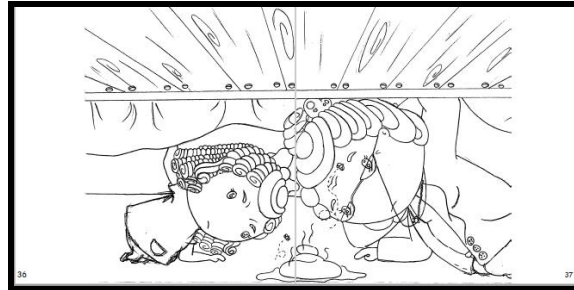
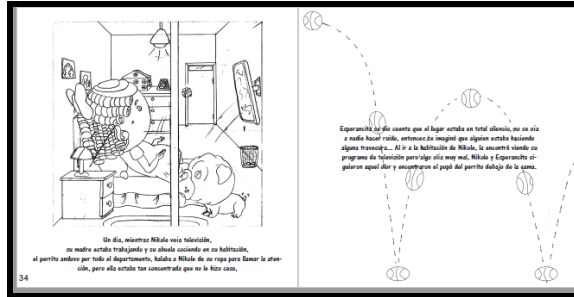


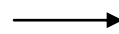
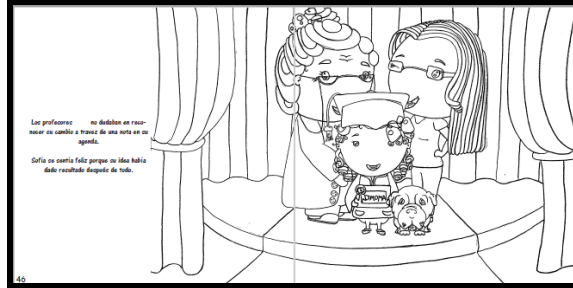
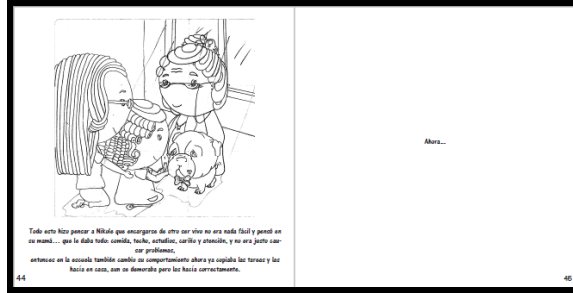
Sofía les enseñando a Nikita como hacer las cosas, es decir, mostrarles veces correr la comida a su momento, como lavar el tazón de agua, cada que tiempo limpiarlo, también le enseñó con las cosas en las que necesita ser cuidadoso, como cuando a pasear, enseñarle a caminar dentro del departamento y cuando va al baño, de esta manera Nikita se daba cuenta que tener una mascota no es sólo jugar y divertirse.



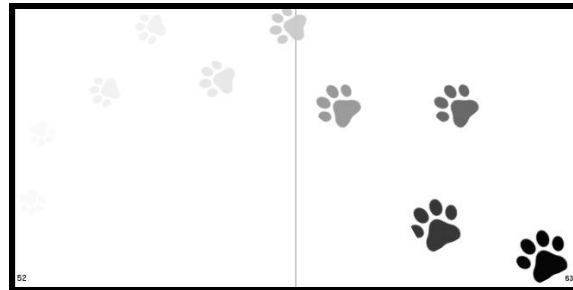
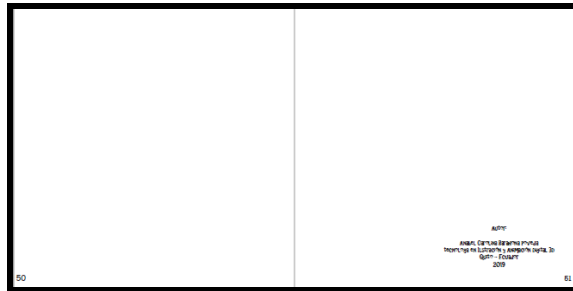
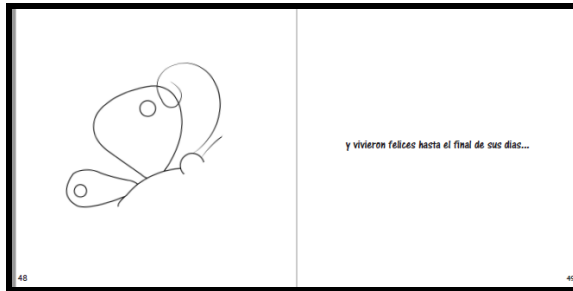
Nikita y el perro lo hacían todo juntos, se hicieron muy amigos en poco tiempo, ambas tenían mucha energía para jugar, era lo único en lo que pensaban, incluso a veces Nikita hacía riglar la tarea para jugar tiempo con su cachorro.







Fin del cuento



Guardas finales



Primera
propuesta de
Contraportada

5.2. Producción

5.2.1 Creación del guion literario.

Para la creación del guion se tomó en cuenta un problema real que sucede con algunos niños en la actualidad con relación a la responsabilidad, orden y otros valores que deben ser aprendidos entre las edades antes sugeridas.

“Cuidar con amor”

En un pequeño barrio ubicado al norte de la Ciudad de Quito, vive Nikole, una niña de siete años. Junto a su madre Sofía y su abuelita Esperanza. Nikole es una niña hermosa, su cabello está lleno de rizos, tan redondos como un caracol. Se divierte jugando con todo lo que su imaginación le inspira.

En medio de todas sus ocurrencias, Nikole siempre se muestra muy cariñosa con su mamá y su abuelita, sus travesuras roban con frecuencia más de una sonrisa. La calma y el orden, no son sus principales virtudes, nunca recoge sus juguetes, ni cuida de su ropa... Sabe que alguien más lo hará por ella.

En la escuela, su comportamiento no es muy diferente. es una de las niñas más inquietas del salón. Impaciente por la hora del recreo, a menudo incita a sus compañeras al desorden y se levanta sin permiso para

jugar en medio de clase. Su atención dispersa en ocasiones es un gran problema para su maestra.

Sofía, frecuentemente recibe notas de la maestra de Nikole con quejas sobre su comportamiento. Sin embargo, a su abuelita no le gusta que regañen a su consentida, Nikole es la alegría de la casa y en los brazos de Esperanza, siempre encuentra abrigo y consuelo.

Un día, la pequeña Nikole llegó a casa de su escuela y le comentó a su mamá, que presenció un espectáculo de mascotas rescatadas de un albergue y le gustó muchísimo!, ¡Tanto, que la idea de adoptar una mascota no se le escapó de su mente!

Luego de pensarlo por varios días, Sofía consideró que ante la insistencia de Nikole, podría ser una buena estrategia el conseguir una mascota para infundir una responsabilidad en su hija. Fue entonces que un día decidió llevar a su hija a un centro de adopción de mascotas.

¡Era una decisión difícil para Nikole, puesto que tenía muchas opciones de mascotas en aquel lugar!. Tras recorrer todo centro, finalmente encontró un cachorrito que llamó especialmente su atención. Entre tiernos gruñidos y juegos en un corral. Sofía supo que él era el indicado.

Al llegar a casa su abuelita Esperanza sintió mucha emoción al ver al cachorrito tierno y juguetón. A ella también le gustaban mucho los animalitos, al igual que a su adorada nieta.

Sofía encomendó desde el primer día el cuidado del cachorro a Nikole, confiaba en que ésta responsabilidad, su hija vaya adoptando nuevos hábitos y obligaciones, además de contar con un amigo y compañero para aprender cosas nuevas.

El nuevo integrante de la familia tuvo un buen recibimiento. Sofía indicó a Nikole paso a paso, cómo preparar la cama del cachorro dentro de su habitación. También consiguieron una vajilla para el agua la comida del pequeño.

Al transcurrir los días, varias actividades fueron compartidos entre Nikole y su compañero, cuántas veces al día alimentarlo, estar pendiente de llenar su recipiente de agua, cuándo bañarlo, a qué hora sacarlo a pasear y cómo enseñarle modales, eran tan solo unos de las muchas dudas que tenía Nikole. Poco a poco Nikole se dio cuenta que tener una mascota no es solo juego y diversión, su nuevo amigo dependía mucho de ella.

Nikole y su cachorro lo compartían todo, en poco tiempo se hicieron muy amigos. Ambos, tenían mucha energía, tanta como para jugar todo el día gracias a la gran imaginación de Nikole.

Un día, mientras Nikole descansaba, se distrajo mucho viendo la televisión. El cachorro, al pie de la cama, se mostró muy inquieto; sin embargo, no logró llamar la atención de su compañera. Sin darse cuenta, pasó un tiempo y un inquietante silencio llenó la habitación.

Minutos después, la abuelita Esperanza notó que la casa estaba en completo silencio y percibió un olor muy particular. Al entrar a la habitación de Nikole, se percató de que el cachorrito no estaba a la vista y su nieta estaba muy concentrada en un programa de televisión. Inmediatamente las dos buscaron la procedencia de este olor y encontraron bajo la cama, una sorpresa no muy agradable!

Nikole se molestó mucho con su amigo, al punto de regañarlo muy fuerte, Triste y asustado, el pequeño cachorro se sentó a llorar en un rincón La abuelita trató de calmar los ánimos de Nikole sin mucho resultado.

Cuando Sofía llegó a casa, se empapó de lo sucedido tras conversar con su hija varias horas. Finalmente hizo comprender a la pequeña Nikole que su amigo no tenía la culpa de lo sucedido, por el contrario, era su responsabilidad el no descuidarlo y educarlo.

Nikole asumió su error y comprendió que a una mascota no se la debe castigar ni gritar, sino más bien educar. Su madre hizo énfasis en que su pequeño amigo aprenderá más si se lo felicita cada vez que hace las cosas bien, en vez de regañarlo cuando se equivoca.

Luego de pocos días, Nikole enseñó algunos trucos a su compañero para mejorar su comunicación. Su amigo de cuatro patas, cada vez ganaba más espacio en la vida de su compañera, nunca se separaban, y así, ¡todo era más fácil!

Los amigos inseparables aprendieron muchas cosas nuevas tanto el uno del otro y lograron metas que parecían inalcanzables. El pequeño cachorro obtuvo oficialmente su reconocimiento como miembro de la familia, a través de una placa con un nombre que le hacía honor a su apariencia: “Peluchín”.

Como resultado de una acertada decisión de Sofía, Nikole tuvo un gran cambio en su vida, donde la responsabilidad sobre sus acciones hicieron de ella una niña responsable y dedicada en todas sus tareas. Pronto el año escolar concluyó y fue una de las niñas con mayor rendimiento en su clase.

Esta pequeña familia conformada por Sofía, Esperanza, Nikole y Peluchín vivieron muy felices por siempre!.

5.2.2. Escenografía

Cada una de las escenas de este proyecto están inspiradas en el entorno de la Ciudad de Quito, sus paisajes y arquitectura.

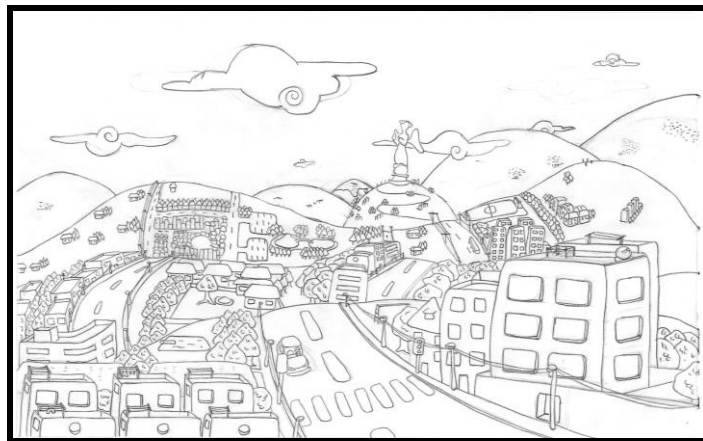


Figura 39. Boceto de la Ciudad de Quito.



Figura 40. Boceto exterior centro de adopción.

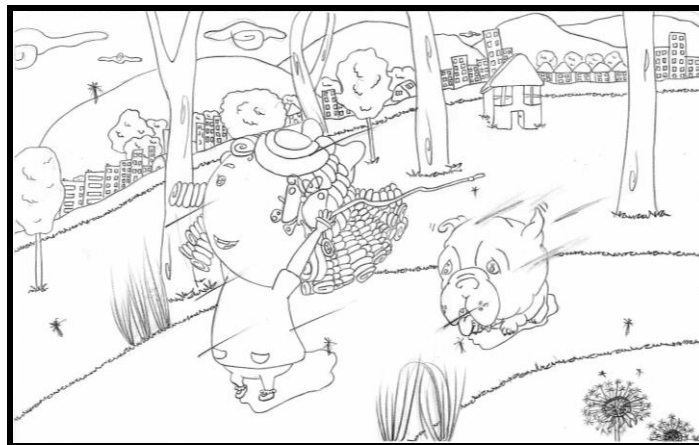


Figura 41. Boceto parque.

La mayor parte de la historia sucede en el interior del departamento donde viven los personajes principales. También existen otros escenarios en interiores tales como el aula de clases o el centro de adopción donde Nikole conoce a Peluchín.



Figura 42. Boceto interior del departamento.



Figura 43. Boceto interior del aula de clase.

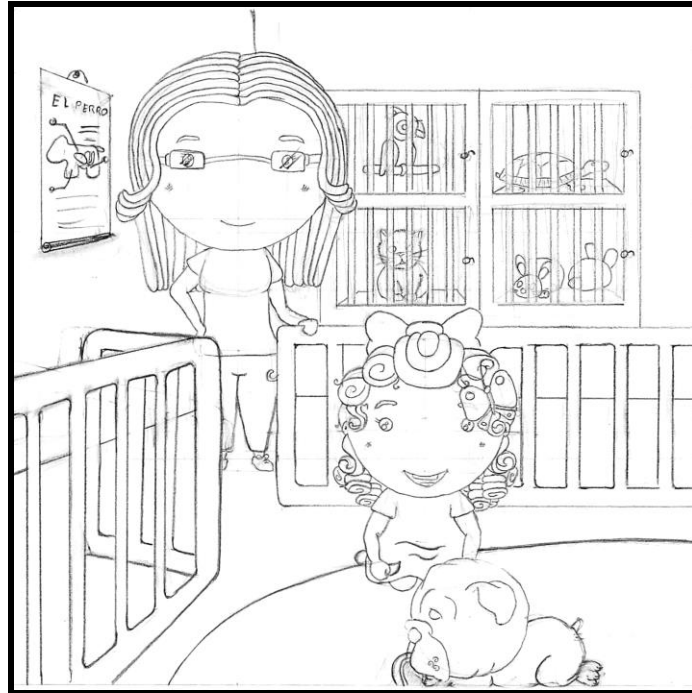


Figura 44. Boceto interior Centro de Adopción.

5.2.3. Colorización.

Al realizar la investigación de técnicas se decidió por elaborar las ilustraciones de manera análoga, el material escogido es la acuarela por su capacidad de abarcar grandes superficies y el soporte cartulina Arches.

Los personajes fueron los primeros en dar color y para ello se hizo un estudio de teoría de color para escoger la paleta de color de cada uno de los personajes.



Figura 45. Teoría del color. Tomado de (Pinterest.com, s.f.).

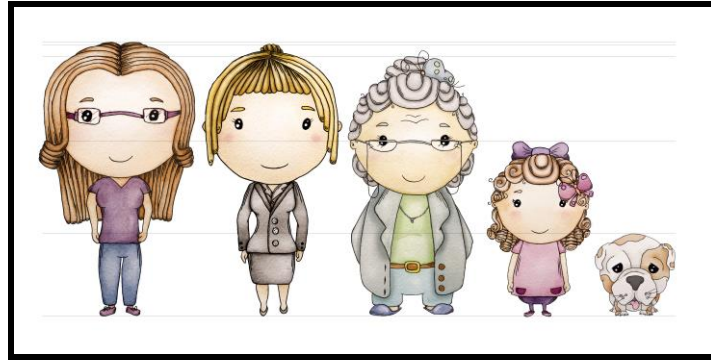


Figura 46. Comparativo de personajes color.

Para empezar a colorear las ilustraciones se hicieron pruebas de pintura copiando un fragmento de los bocetos ya dibujados con el fin de receptor observaciones que permitan en mejor flujo de trabajo.

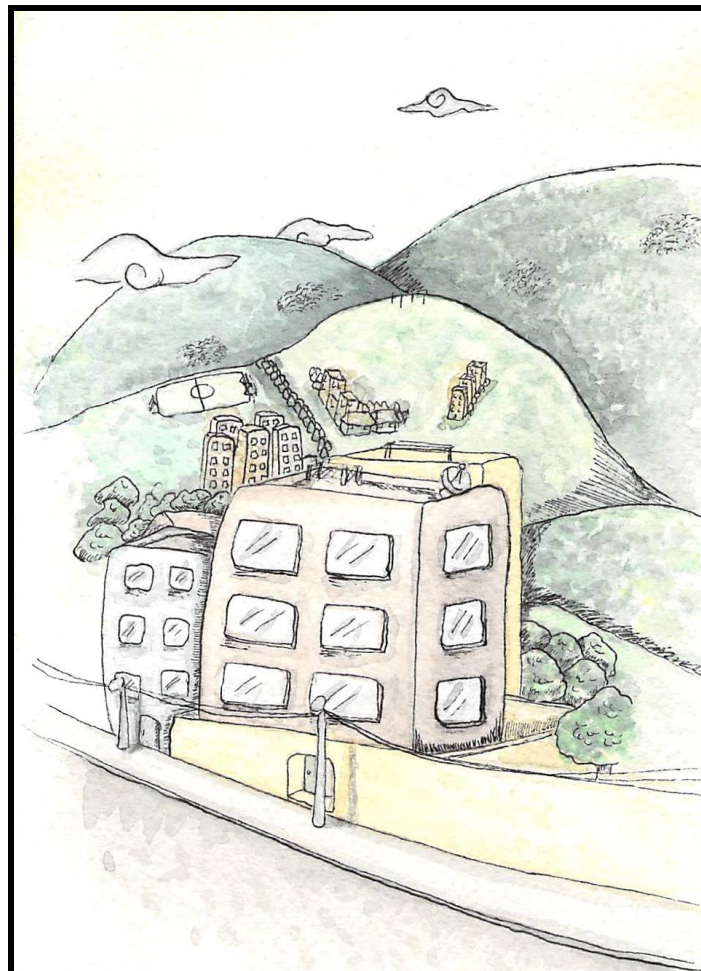


Figura 47. Prueba de pintura uno.

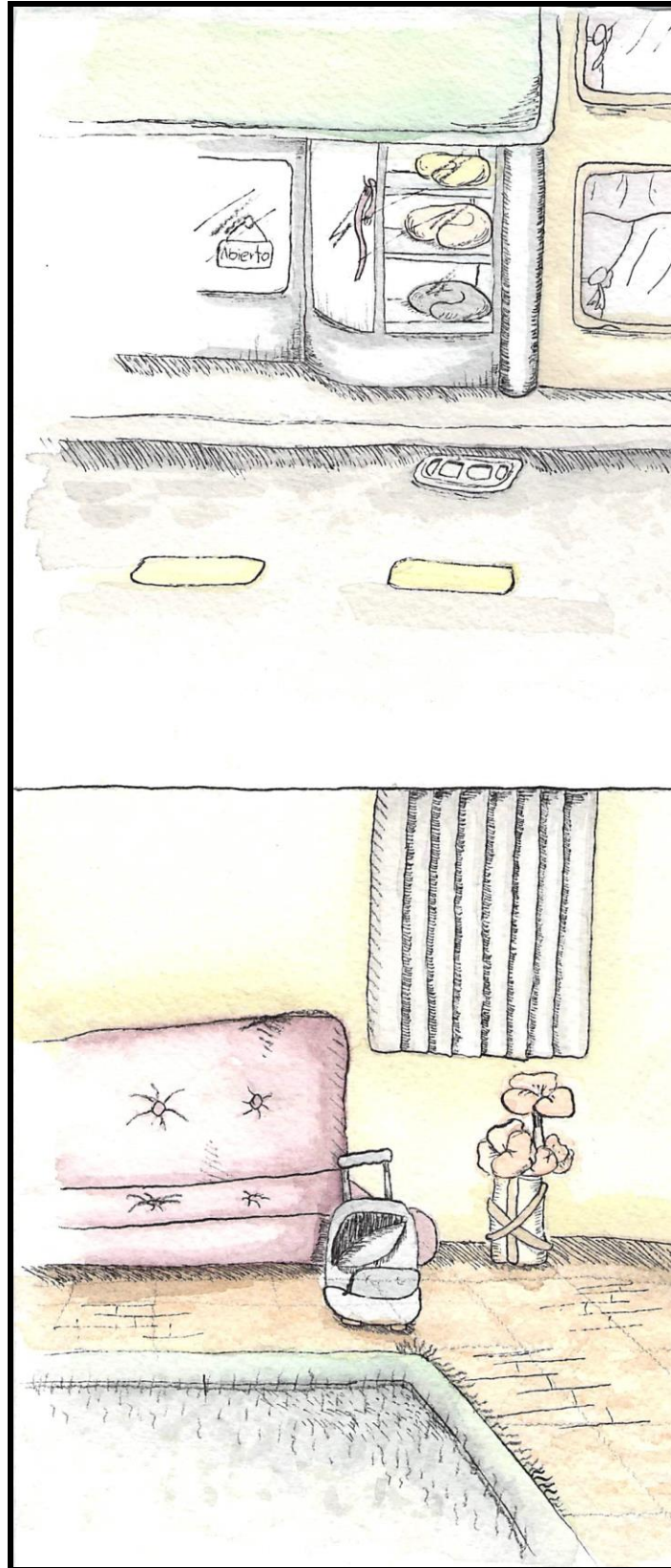


Figura 48. Prueba de pintura dos.

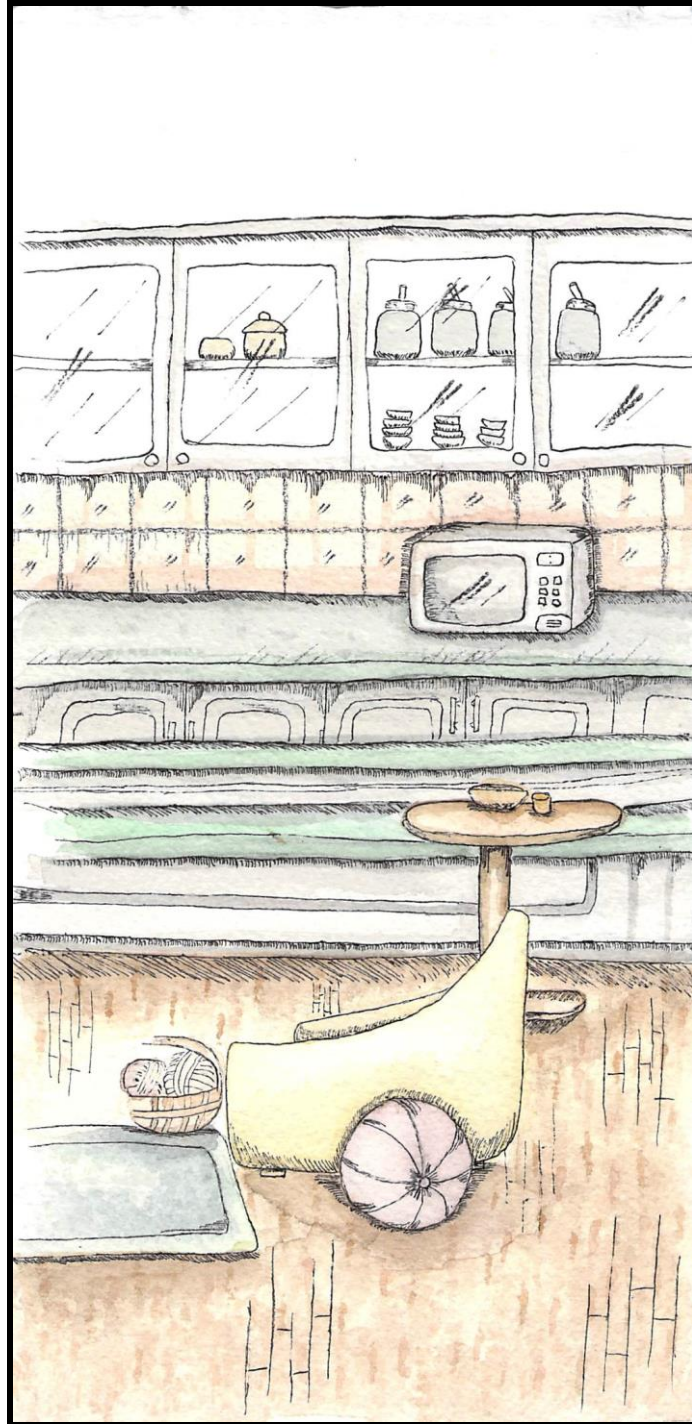


Figura 49. Prueba de pintura tres.

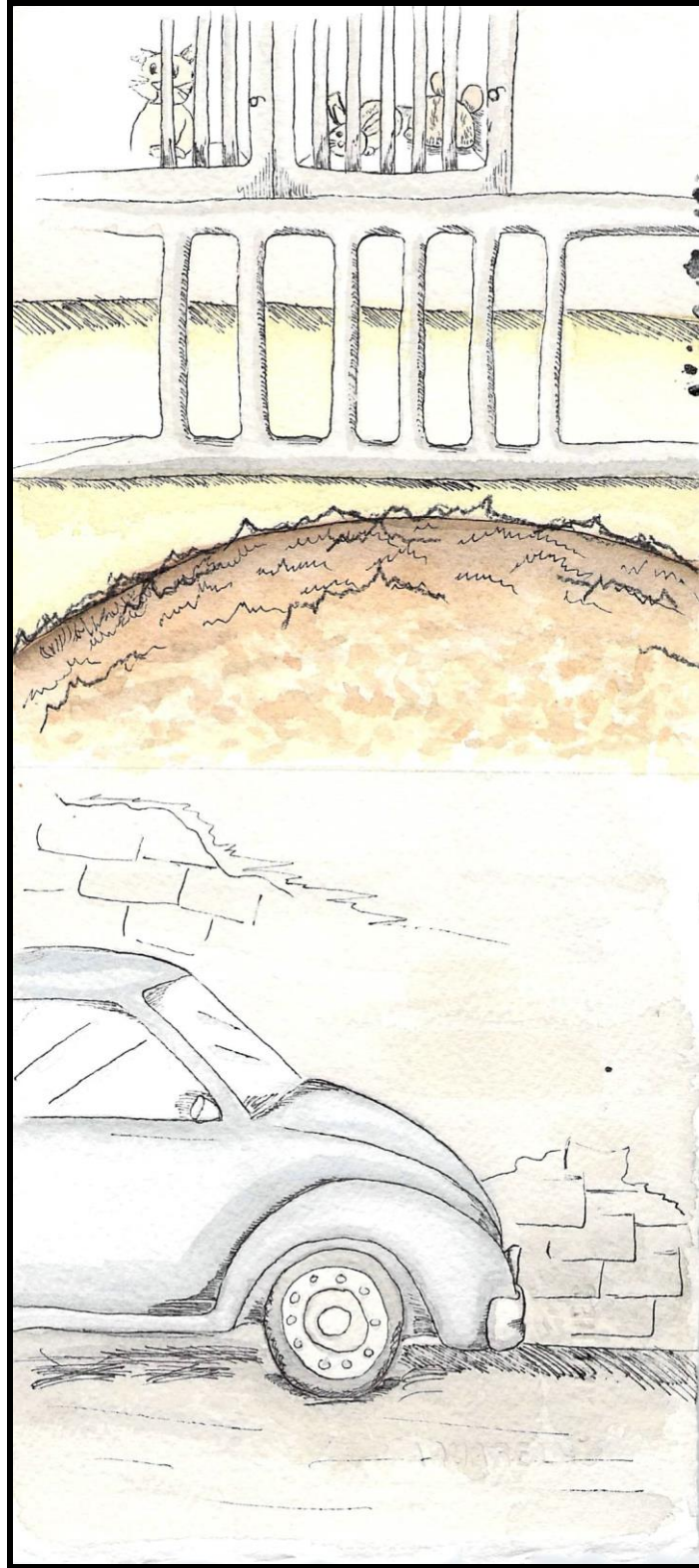


Figura 50. Prueba de pintura cuatro.

Con esta prueba se definieron puntos importantes como la utilización de armonías de color, la utilización de más pigmento y sugerencias que permitieron empezar el proceso de coloración con más seguridad.



Figura 51. Paleta de color.



Figura 52. Ilustración uno. Inicio del proceso.



Figura 53. Ilustración dos. Inicio del proceso.

Una vez que se terminó de pintar cada una de las escenas, se inició con el proceso de entintado, el cual consiste en delinear los objetos que componen la ilustración con la técnica escogida, tinta china.



Figura 54. Primera ilustración entintada.

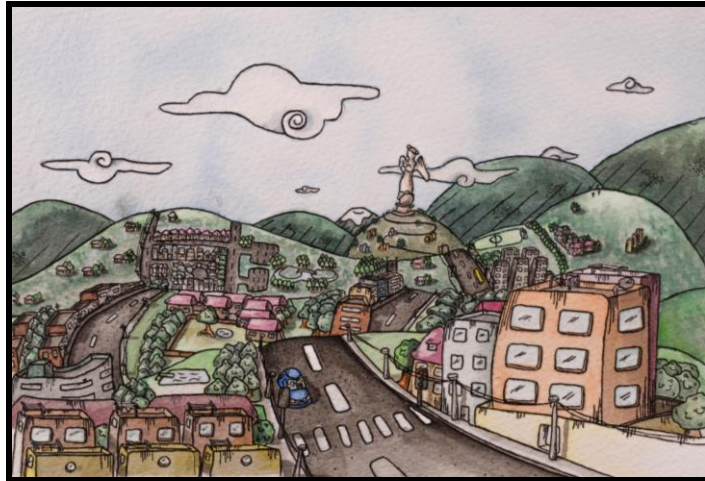


Figura 55. Ilustración aprobada.



Figura 56. Ilustración aprobada.



Figura 57. Ilustración aprobada.

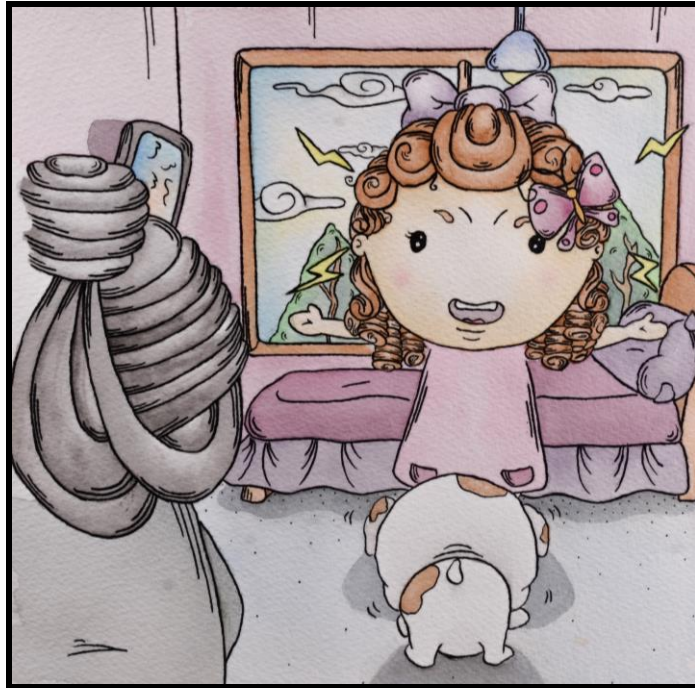


Figura 58. Ilustración aprobada.

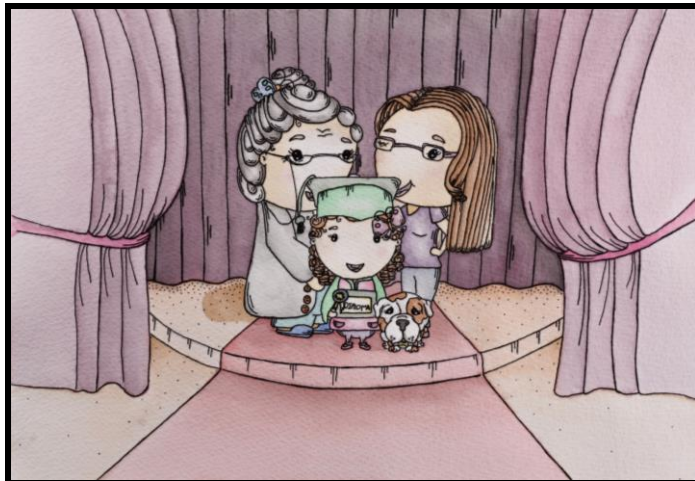


Figura 59. Ilustración aprobada.

Una vez culminado el proceso de producción se debe empezar el proceso de digitalización para lo cual se hicieron pruebas solicitando el escáner profesional y fotografías para elegir la opción que nos brinde mejor resolución y detalle. La opción óptima fue la fotografía en formato .Nef de las 20 ilustraciones y los 5 personajes del cuento.

5.3. Post-producción

Para post-producir las ilustraciones se empleó el programa de Adobe Photoshop en el cual el proceso fue:

- Como primer paso, la edición de cada una de las fotografías en cuanto a la iluminación, blancos, sombras, negros y contraste mediante la utilización del filtro de cámara Raw.
- Difuminar los bordes para dar un efecto irregular, eliminando por completo el borde pronunciado de la fotografía.
- Corregir los errores que se suscitaron en el proceso de pintura y entintado, así como también añadir efectos que no fue posible representar de manera manual.
- Elegir los pinceles adecuados para aplicar sobre las ilustraciones con el fin de generar manchas y salpicaduras hasta lograr la composición deseada.



Figura 60. Primera ilustración final.



Figura 61. Quinta ilustración final.



Figura 62. Décima ilustración final.



Figura 63. Quinceava ilustración final.

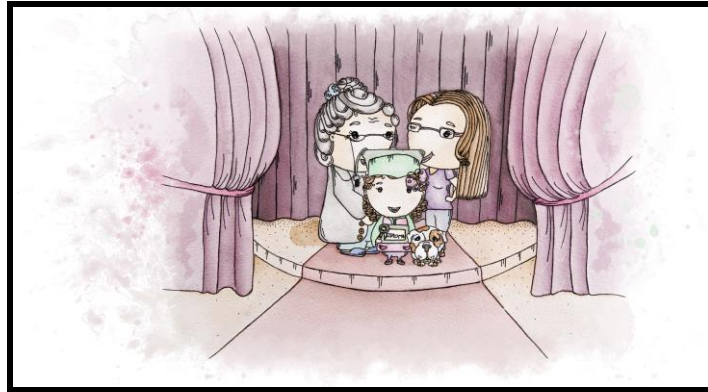


Figura 64. Vigésima ilustración final.

5.3.1 Tipografías

Para la elaboración del cuento y la decisión de la tipografía se hicieron pruebas:

Nikole vivía con su madre y abuela	
Nikole vivía con su madre y abuela	
Nikole vivía con su madre y abuela	
Nikole vivía con su madre y abuela	
Nikole vivía con su madre y abuela	
Nikole vivía con su madre y abuela	
Nikole vivía con su madre y abuela	
Nikole vivía con su madre y abuela	
Nikole vivía con su madre y abuela	
Nikole vivía con su madre y abuela	
Nikole vivía con su madre y abuela	
Nikole vivía con su madre y abuela	
Nikole vivía con su madre y abuela	

Nikole vivía con **la** y su abuela Esperancita, quien la consentía y hacía todo lo que la niña de la casa decía...

Figura 65. Prueba de Tipografía.

Creation

Figura 66. Tipografía escogida para el texto.

Para la elección de la tipografía del título se hizo un nuevo estudio y se escogió la mejor propuesta.



Figura 67. Prueba de Tipografía para el título.

Tipografía elegida para títulos:

Misti Nicole Regular

Figura 68. Tipografía para títulos

5.3.2 Diseño de portada y contra portada

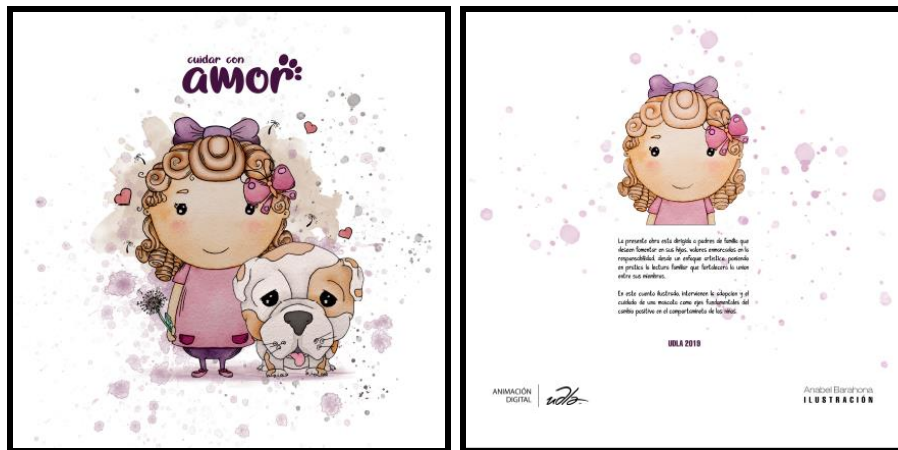


Figura 69. Portada y Contraportada

5.3.3 Diagramación

Este proceso también involucra la diagramación del cuento, para lo que se empleará el programa de Adobe In Design y que consiste en definir los espacios donde se ubicarán las ilustraciones y el texto antes descrito:

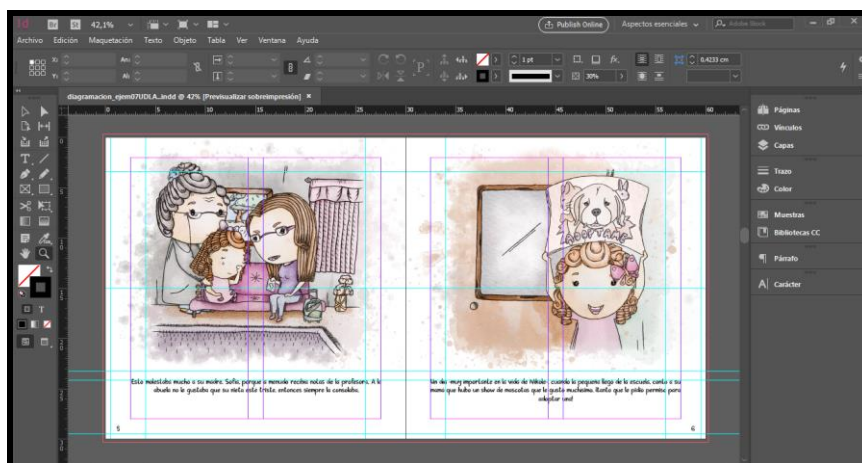


Figura 70. Ejemplo Diagramación 1.

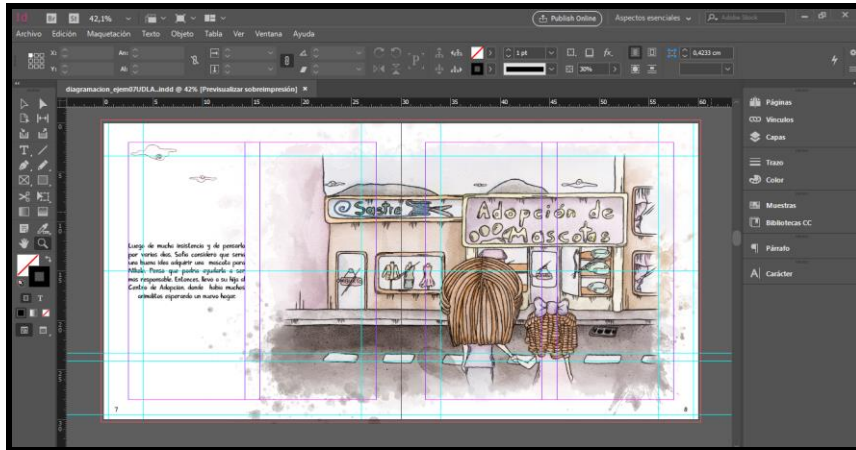


Figura 71. Ejemplo Diagramación 2.

CAPÍTULO VI

Conclusiones y Recomendaciones

6.1 Conclusiones

Se observa las falencias del estudiante en el desarrollo del proceso de ilustración para reforzarlas, así como también sus fortalezas para potenciarlas y aplicarlas en este proyecto con el fin de producir un buen trabajo desde la elaboración del guion hasta el último detalle de postproducción.

La realización de este cuento ilustrado fomenta la lectura familiar mediante la utilización de ilustraciones que llama la atención de los niños y la solución de un problema de interés de los padres de familia.

Se concluye que encargarse del cuidado de una mascota a los niños les ayuda a desarrollar hábitos y confianza en sí mismo, lo que ayudará en su rendimiento escolar, así como también influye de manera positiva a las relaciones familiares.

6.2. Recomendaciones

Se recomienda tomar cursos de actualización constantemente tanto en técnicas de ilustración tradicional como en las herramientas digitales con el fin de tener un mejor desenvolvimiento en futuros proyectos o metas profesionales.

Comprobar que todos los dispositivos electrónicos que se necesitan para la elaboración del proyecto funcionen al máximo para evitar inconvenientes técnicos, así mismo verificar que el internet sea el de mejor velocidad para facilitar el envío y recepción de observaciones en caso de ser necesario por fuerzas mayores.

Investigar y seguir elaborando productos de ilustración que enganche problemas y sus soluciones de tipo social y de esta manera alimentar el portafolio profesional el cual es la herramienta que representa al autor como artista.

REFERENCIAS

7 razones para que los niños tengan una mascota. (s/f)

Recuperada de: <https://www.nuevamujer.com/bienestar/2014/05/26/7-razones-para-que-los-ninos-tengan-una-mascota.html?year=2014&month=05&page=1&blog=latam&kind=category>.

12 extraordinarios beneficios de tener un perro en tu hogar. (s/f)

Recuperada de: <https://www.telesurtv.net/news/12-extraordinarios-beneficios-de-tener-un-perro-en-tu-hogar-20160826-0059.html>.

Bravo, L. (2004). ¿Y ahora qué hiciste Valentina?

Quito: Alfaguara.

Cámara, S. y Durán, V. (2004). El dibujo Manga.

España: Parramon.

Como enseñar a tu hijo a cuidar de su mascota. (s/f)

Recuperada de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/como-enseñar-a-tu-hijo-a-cuidar-de-su-mascota/>

Diccionario de la Real Academia Española, (2017)

Recuperada de <http://dle.rae.es/?id=2r0x9ls>

Disney, W. (1992). Un cuento cada día los 12 días del año.

Estados Unidos: Walt Disney Company

Fiel Web Ediciones Legales. (2018)

Recuperada de: <http://www.edicioneslegales.com.ec/fiel-web/>

Hart, C. (2004). Drawing cutting edge Anatomy.

Speed/Harmony/Rodate.

Hogarth, B. (1958). Dynamic Anatomy.
Chicago: Watson-Guption Publications

Ilustraciones Cartoon

https://www.google.com.ec/search?q=ilustraciones+cartoon&espv=2&biw=1600&bih=745&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjE1rTr5s7QAhVIOsYKHQxICz0Q_AUIBigB#tbm=isch&q=ilustraciones+como+pixar&imgc=zR39Sk2UntHiEM%3A

Mota, D.; Velarde, A.; Huertas, S.; Cajiao, M. N (2016). Bienestar animal

Rivas, F. (1997). El proceso de enseñanza/ aprendizaje en la situación educativa. Chile: Ariel

Salvat, (2003) Enciclopedias
España: Salvat

Por qué los niños deberían crecer con una mascota. (s/f)

Recuperada de: <https://www.infobae.com/tendencias/mascotas/2016/08/11/por-que-los-ninos-deberian-crecer-con-una-mascota/>

QUÉ TENER EN CUENTA ANTES DE ADOPTAR UN ANIMAL DE COMPAÑÍA. (s/f).

Recuperada de:
http://www.animanaturalis.org/p/601/que_tener_en_cuenta_antes_de_adoptar_una_mascota

ANEXOS

Entrevista

Entrevista a un profesional de la Psicología Infantil

Nombre: Marcela Ortiz

Profesión: Doctora en Psicopedagogía

Campo laboral: Psicopedagogía

¿A qué edad usted considera que los niños empiezan a tener conciencia de lo bueno y lo malo de sus acciones?

A partir de los cinco años de edad, los niños ya empiezan a adoptar características mediante la observación. Lo bueno y lo malo se determina por cada familia y sus valores morales.

¿Cómo se debe enseñar a un niño a tener responsabilidades en el hogar?

Se debe enseñar a los niños desde pequeños a tener tareas en el hogar. En medida que el niño crece, crecen también sus obligaciones.

¿Cree usted en el cuidado de las mascotas como un método de crianza para los niños?

Estoy totalmente a favor, es una de mis recomendaciones hacia mis pacientes.

¿Cuál cree usted que es el mejor beneficio que ofrece, dejar que los niños se hagan cargo de una mascota?

Actualmente tanto madres como padres, salen a trabajar y dejan a sus niños al cuidado de otros familiares o en su defecto de extraños. Tener una mascota le brinda al niño compañía y de ésta manera se sienten más seguros. También es una buena técnica para enseñar a los niños sobre las responsabilidades que conlleva el cuidar de otro ser vivo.

Mapas Conceptuales

