



ESCUELA DE TECNOLOGÍAS

CUENTO ILUSTRADO DEL CONFLICTO HISTÓRICO ENTRE HUÁSCAR  
Y ATAHUALPA, DIRIGIDO A JÓVENES DE 8 A 12 AÑOS.

AUTOR

Esteban Efraín Echeverría Buitrón

AÑO

2020



ESCUELA DE TECNOLOGÍAS

CUENTO ILUSTRADO QUE RELATA EL CONFLICTO HISTÓRICO ENTRE  
HUÁSCAR Y ATAHUALPA, DIRIGIDO A JÓVENES DE 8 A 12 AÑOS.

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

Profesor guía

Lcdo. Ricardo Moreno Andrade

Autor

Esteban Efraín Echeverría Buitrón

Año

2020

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, cuento ilustrado que relate el conflicto histórico entre Huáscar y Atahualpa, dirigido a jóvenes de 8 a 12 años, a través de reuniones periódicas con el estudiante Esteban Efraín Echeverría Buitrón, en el semestre 202020, 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”.

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized 'R' followed by 'E', 'M', and 'A', written over a horizontal line.

Ricardo Enrique Moreno Andrade  
Licenciado en Ilustración y Animación Digital  
1714353388

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber dirigido el trabajo, cuento ilustrado que relate el conflicto histórico entre Huáscar y Atahualpa, dirigido a jóvenes de 8 a 12 años, del estudiante Esteban Efraín Echeverría Buitrón, en el semestre 202020, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.



---

Ricardo Enrique Moreno Andrade  
Licenciado en Ilustración y Animación Digital

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.”



---

Esteban Efraín Echeverría Buitrón

1722109491

## AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer de manera especial  
a mis maestros ya que sin sus  
conocimientos y consejos, no habría  
sido posible realizar este  
proyecto.

## DEDICATORIA

Este proyecto lo dedico con todo mi cariño a mis padres Miryan y Marco, a mi hermana Soani, que me han dado todo su apoyo para que logre llegar a mi meta.

## **RESUMEN**

Con el pasar de los años, se han ido perdiendo paulatinamente las historias de la cultura ecuatoriana; el presente proyecto tiene como objetivo diseñar un cuento ilustrado, mediante el uso de recursos y herramientas digitales, que podría ser utilizado como estrategia pedagógica en la enseñanza de la Historia del Ecuador. Este libro estará dirigido a estudiantes jóvenes de 12 a 14 años, incluyendo también a las personas interesadas en la historia ecuatoriana. La utilización de imágenes ayudaría a motivar a los jóvenes a aprender y valorar los hechos históricos de la cultura del Ecuador, y provocando con ello un mejor desempeño académico.

## **ABSTRACT**

Over the years, the histories of Ecuadorian culture have been gradually lost, the present project aims to design an illustrated story, through the use of digital tools and resources, which could be used as a pedagogical strategy in teaching the History of Ecuador. This book will be aimed at young students from 12 to 14 years old, including those interested in Ecuadorian history. The use of images would help to motivate young people to learn and value the historical facts and culture of Ecuador, and thereby causing a better academic performance.



## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
Capítulo I .....	2
1.1. Planteamiento del Problema.....	2
1.1.1. Formulación del Problema.....	2
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 e Importancia .....	5
1.4. Alcance .....	6
Capítulo II .....	7
2.1. Antecedentes.....	7
2.2. Fundamentación Teórica .....	9
2.3. Evaluación comunicacional .....	9
2.4. Definición de Términos Técnicos .....	25
2.5. Fundamentación legal.....	26
Capítulo III .....	29
3.1. Diseño de la Investigación .....	29
3.2. Grupo Objetivo .....	29
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	29
3.4. Técnicas de procesamiento de datos .....	30
3.5. Caracterización de la propuesta .....	30

Capítulo IV .....	36
4.1. Recursos .....	36
4.1.1. Recursos Humanos .....	36
4.1.2. Recursos Técnicos.....	36
4.1.3. Recursos Materiales .....	37
4.1.4. Recursos Económicos.....	37
4.2. Presupuesto de gastos .....	37
4.2.1. Costos operativos .....	37
4.2.2. Equipo .....	37
4.2.3. Total .....	37
4.2.3.1. Valor .....	39
4.2.3.2. Laboral Total .....	39
4.3. Costo Total de Producción .....	39
4.4. Cronograma .....	41
 Capítulo V .....	 42
5.1. Pre-producción .....	42
5.1.1. Brief .....	42
5.1.2. Historia .....	42
5.1.3. Guion Literario .....	43
5.1.4. Bocetos preliminares....	43
5.1.5. Perfil de personajes.....	44
5.1.6. Props .....	49
5.1.7. Guía de estilo .....	49
5.1.8. Storyboard .....	51
5.1.9 Beatboards .....	52
5.1.10 Planning de cámaras .....	54
5.2. Producción .....	56
5.2.1. Line art .....	56
5.2.2. Ilustración digital .....	49

5.2.3. Diagramación.....	59
Capítulo VI .....	61
6.1. Conclusiones .....	61
6.2. Recomendaciones .....	62
REFERENCIAS .....	63
ANEXO .....	66

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como objetivo producir un cuento ilustrado sobre el conflicto surgido entre Huáscar y Atahualpa, que sirva como modelo para generar herramientas pedagógicas, cuya finalidad sea despertar el interés de los estudiantes y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La irrupción de las tecnologías digitales ha cambiado enormemente a las sociedades modernas. Los sistemas educativos también entran en este proceso, pues no se puede seguir enseñando de la forma tradicional, sino que es indispensable introducir el uso de las nuevas tecnologías en el campo educacional.

El trabajo se desarrollará mediante la utilización de materiales digitales y softwares apropiados. Tendrá características de ilustración adecuadas para la edad de los espectadores, con información concisa sobre el tema propuesto.

Y se utilizará un equipo avanzado para soportar los softwares indispensables para la realización del trabajo, por otro lado, el libro destacará la texturización de los escenarios y la geometría de los personajes.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1. Planteamiento del problema

Actualmente el sistema educativo ecuatoriano evidencia serios problemas, pues cada vez es mayor el porcentaje de estudiantes que presentan un bajo rendimiento, lo que influye en toda su formación educativa y su desempeño profesional futuro. Específicamente, hay un gran desconocimiento de la historia del país; probablemente porque los procesos de enseñanza son poco adecuados.

Los jóvenes no se sienten motivados para aprender historia a través de herramientas tradicionales como libros de texto, los mismos que son utilizados de forma, casi exclusiva, por los maestros. Por otro lado, desde hace varios años atrás, la globalización ha implantado una tendencia a la homogenización de las culturas y de las personas, anulando las identidades propias de cada país, borrando su historia, su cultura y sus valores ancestrales.

Sí en el futuro inmediato no se corrige este método de enseñanza, la historia del Ecuador seguirá siendo una materia a la que los estudiantes no le den importancia, que la consideren aburrida, y esto implicará que no se sientan identificados con su país, con sus raíces, sus tradiciones, sus costumbres, perdiendo poco a poco la identidad de sentirse ecuatorianos.

#### 1.1.1. Formulación del Problema

En escuelas y colegios, el estudio de la historia del Ecuador no tiene la importancia que corresponde y, en consecuencia, los alumnos desconocen los acontecimientos fundamentales que constituyen su

pasado histórico. El sistema educativo mantiene métodos obsoletos que no despiertan interés en los alumnos.

¿Puede un cuento ilustrado constituirse en una herramienta didáctica para mejorar el proceso de enseñanza de Historia en escuelas y colegios, fomentando de esta forma la identidad nacional?

El cuento ilustrado puede ser una herramienta eficaz para captar la atención de los estudiantes. Esta técnica visual se utilizaría como un método de estudio que apoye la enseñanza de la Historia y, en este caso específico, el conflicto que se produjo entre Huáscar y Atahualpa.

### **1.1.2. Preguntas Directrices**

Para definir la orientación del proceso investigativo que requiere el proyecto, se ha formulado una serie de interrogantes que permitirán establecer los lineamientos de la Fundamentación Teórica:

¿Cuáles fueron los hechos determinantes que desencadenaron la guerra entre Huáscar y Atahualpa por la posesión del imperio de los Incas?

¿Cuáles son los conocimientos, técnicas, estilos y herramientas necesarios para poder realizar eficazmente un cuento ilustrado?

¿Cuál sería el proceso más adecuado para mostrar un mensaje histórico a través de un cuento ilustrado?

¿Cuáles son las herramientas, técnicas y procesos de trabajo más adecuados para realizar el armado del cuento ilustrado?

¿Cómo se puede valorar la efectividad de la transmisión de información por medio de un cuento?

## **1.2. Objetivos**

En este apartado se describe de forma organizada, cada uno de los propósitos que permitirán alcanzar oportunamente la consecución del proyecto.

### **1.2.1. Objetivo General**

Diseñar un cuento ilustrado sobre el conflicto entre Huáscar y Atahualpa, utilizando técnicas tradicionales y herramientas digitales, para ser utilizado como recurso pedagógico en la enseñanza de Historia y como parte de una estrategia que fomente el sentido de identidad nacional en los estudiantes.

### **1.2.2. Objetivos Específicos**

- Recopilar información histórica sobre los aspectos fundamentales que generaron el conflicto surgido entre Huáscar y Atahualpa, así como de las técnicas y procesos empleados en la realización de cuentos ilustrados.
- Desarrollar el proceso de pre-producción para la creación del cuento ilustrado, teniendo en cuenta el estilo, uso de línea, psicología del color, forma, al igual que la escritura, la producción de los bocetos, storyboard, etc.
- Producir las secuencias del cuento, utilizando herramientas digitales como Photoshop e Illustrator y respetando la forma básica de los personajes.

- Hacer uso de los procesos de aplicación del color, sombras y texturas del cuento ilustrado.
- Evaluar la eficacia de la información transmitida, mediante la aplicación de un test a un grupo de estudiantes del colegio Masay.

### **1.3. Justificación e importancia**

La deficiencia en el conocimiento que tienen los estudiantes sobre la Historia del país exige un cambio en el paradigma educativo que esté más sintonizado con la irrupción de las técnicas tradicionales de información y comunicación, con el objetivo de que los alumnos puedan generar un sentido de identificación nacional, rescatando los hechos que son parte sustancial de su pasado histórico.

En este sentido, la producción de un cuento ilustrado sobre el conflicto entre Huáscar y Atahualpa, permitirá transmitir de manera eficaz la información sobre la historia del país. Adicionalmente, estos conocimientos generarán en los estudiantes un sentimiento de identificación con su realidad nacional.

### **1.4. Alcance**

El cuento ilustrado tendrá un mínimo de 26 hojas y contará los hechos fundamentales del conflicto entre Huáscar y Atahualpa, estará impreso en un formato cuadrado de 30cm x 30cm, y será producido mediante la utilización de las siguientes herramientas digitales: Photoshop e Ilustrador. Este cuento se dirige a jóvenes estudiantes de entre 8 y 12 años de edad, sin embargo también



puede ser adaptado a otros segmentos de la educación básica. Para la difusión de este producto físico, se creará en una página web donde estará a la venta para la utilización de escuelas y colegios.

## CAPÍTULO II

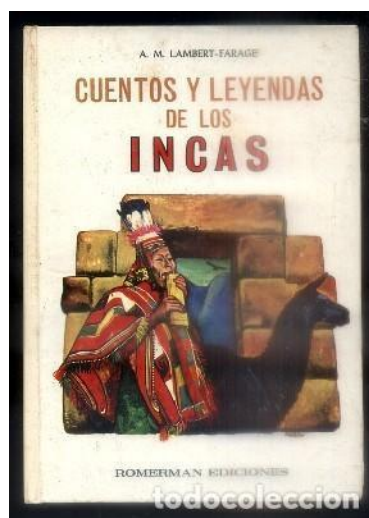
### Marco Teórico

#### 2.1. Antecedentes

En Europa, debido a la expansión de su educación primaria, se identificó la necesidad de poseer material de lectura, llamando así a editores y autores para la creación de dicho elemento, en ese tiempo de la antigüedad los jóvenes en el siglo XIX, era nombrados como pequeños adultos, no como niños y adolescentes, por eso tenían que crear cuentos laicos y pedagógicos para el interés del infante. (Porras, 2011)

A continuación, se presentan tres ejemplos de Cuentos infantiles con temáticas similares a las del presente proyecto.

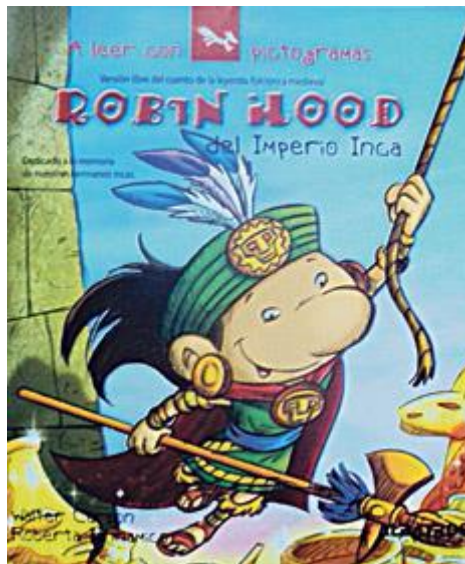
- Cuentos y leyendas de los Incas – Es un cuento de Lambert Farage, editado en 1960, el cual relata los cuentos y leyendas más conocidas de los Incas, con letras legibles y un armado no tanto para niños sino para un público juvenil, para relatar ciertas cosas sobre dicha cultura.



*Figura 1.* Cuentos y leyendas de los incas. A.M. Lambert Farage.

Tomado de: Romerman Ediciones, 1960.

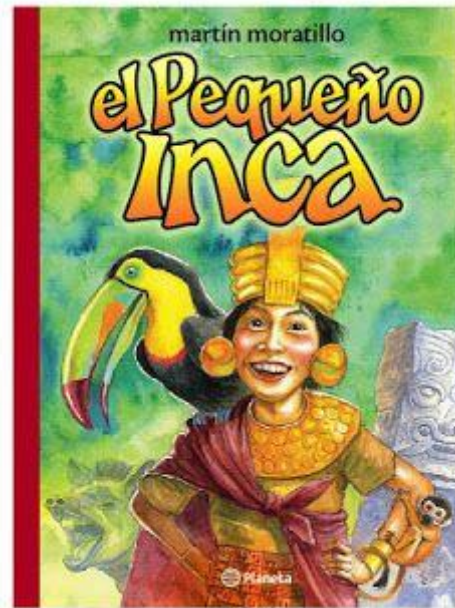
- Robin Hood del imperio Inca - es un cuento que toma la historia de Howard Pyle y lo adapta su argumento para un público más infantil, sustituyendo palabras por imágenes para que el joven pueda aprcomplementar el aprendizaje del libro, con un juego ilustrado.



*Figura 2.* Captura del cuento: Robin Hood del Imperio Inca.

Tomado de: Carzon, 2011.

- El pequeño Inca – el cuento se trata de un joven, al que obligan a gobernar a su pueblo tras la muerte de su padre, sin embargo a éste le aburre hacer tareas de adultos hasta que recibe la visita de una singular ave. El libro tiene buenas ilustraciones y engancha en su historia mientras entretiene con sus imágenes.



*Figura 3. Captura del cuento: El Pequeño Inca.  
Tomado de: Moratillo, 2016.*

Los relatos pueden abarcar diferentes formas como cuentos infantiles historias de tipo fantástico, popular, poético o realista, que despierten el interés juvenil y transferir así el conocimiento que el autor quiere presentar.

## **2.2. Fundamentación Teórica**

En esta parte se describe toda la investigación aplicada, a partir de las preguntas directrices, por lo que su procesamiento fue necesario para responder a estas interrogantes. En este sentido el primer tema a indagarse corresponde necesariamente al contexto histórico del relato escogido para el presente proyecto.

### **2.2.1. El Conflicto Histórico**

#### **2.2.1.1. El nacimiento del Rey Inca.**



*Figura 4. Captura de la producción animada: Historia del Ecuador.*

Tomado de: Escuela Mi País, 2013.

Huayna Cápac, era hijo de Túpac Yupanqui y de Mama Ocllo. Bajo su mandato, el Imperio Inca creció enormemente, porque dirigió personalmente las guerras de conquista de los territorios del norte. Del mismo modo, adquirió gran importancia la ciudad de Tumipampa (Quito), y los historiadores creen que desde ese lugar emprendió su política de conquistas. Aproximadamente en el año 1525, los dominios de Imperio Inca se extendían desde la zona de Pasto, en lo que hoy es Colombia, hasta el río Maule, en Chile.

Huayna Cápac ya en una edad avanzada, alrededor de 1525, decide dejar como heredero a su hijo primogénito, Ninan Cuyuchi, quien lamentablemente fallece al poco tiempo, probablemente de viruela o alguna enfermedad traída por los españoles. Luego de estos acontecimientos, el Incario se dividió entre sus hijos Huáscar y Atahualpa.

### **2.2.1.2. La guerra de los 2 Hermanos**

La guerra entre Huáscar y Atahualpa fue consecuencia de la muerte del Sapa Inca Huayna Cápac y de su heredero y primogénito, Ninan Cuyuchi, en el año 1527, quienes probablemente murieron a causa de la viruela, enfermedad traída por los españoles.

Huayna Cápac que se encontraba viejo y enfermo, rompió la tradición y dividió el imperio Inca entre sus dos hijos menores: Huáscar y Atahualpa. A Huáscar le entregó la parte sur del imperio, y a Atahualpa, Quito y sus alrededores, al norte del territorio.

Huáscar percibió a Atahualpa y sus ejércitos como una amenaza a su posición como Sapa Inca, por lo que decide atacarlo, para tratar de conquistar Quito. Porudcto de esto se sucedieron varias batallas con triunfos para ambos lados, pero finalmente fue Atahualpa quien salió victorioso con la ayuda de sus ejércitos y generales, entre los más destacados, se puede mencionar a Calicuchímac, Quisquis y Rumiñahui. (Ancient Origins, 2015).

### **2.2.2. Cuentos Ilustrados**

#### **2.2.2.1. Libros infantiles**

Los cuentos son instrumentos que se utilizan para brindar información por medio de diseños. Por ello, es necesario realizar una gran cantidad de dibujos, para que el lector entienda que es lo que está pasando en él relato. Por otro lado, los libros para jóvenes deben contar con ilustraciones llamativas para así incentivar a la lectura y potenciar una mayor comprensión de la historia.

Al tener las ilustraciones maquetadas junto con el texto, la portada y la contraportada, se procede al empastado para la finalización del cuento ilustrado.



*Figura 5.* Estante en la sección de libros infantiles.

Tomado de: El Universo, 2016.

#### **2.2.2.2. Diseño de Personajes**

El proceso de creación de un personaje tiende a comenzar en un momento imaginativo del artista, para lo cual debe tener en claro la personalidad, contextos y vestuarios antes de abarcar a los puntos más importantes (Cruz, 2007).

- **Formas básicas:** Comenzando en el bocetero, el artista crea al personaje por medio de diferentes formas básicas como el cuadrado, círculo o triángulo, dando diferentes características morfológicas a cada uno de ellos, las cuales pueden expresar ciertas emociones, en función de su redondez o angularidad.
- **Soluciones visuales:** Es importante que el personaje acople visualmente a cada elemento como el vestuario, rasgos, articulaciones y demás; para resolver esto, se empieza por trabajar un model sheet.

- **Vestuario:** Al tener en cuenta el vestuario, la ropa estará basada en la personalidad del personaje usando características claves como ropa formal o sucia.
- **Expresiones:** El personaje tiene innumerables expresiones, pero con simples gestos se puede diferenciar a este personaje de otros de los que le pueden rodear.

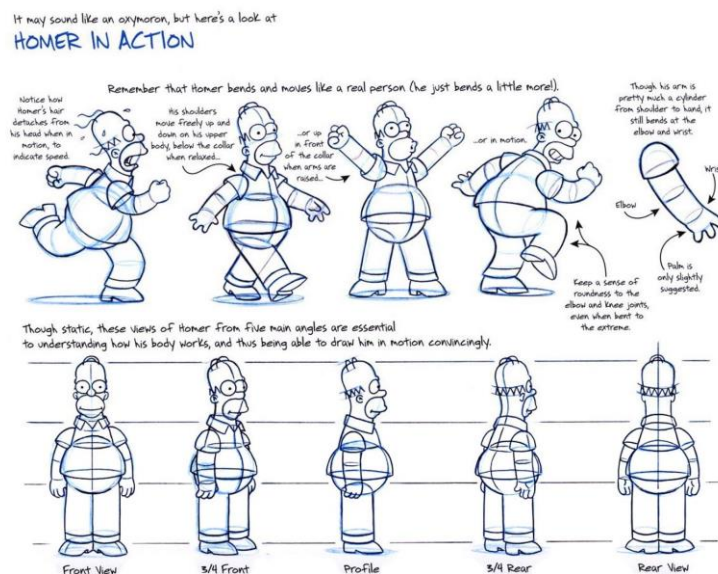


Figura 6. Model Sheet de Homero Simpson.

Tomado de: Groening, 2014.

### 2.2.2.3. Color

El color es una rama muy importante para la creación del cuento ilustrado; sea con colores vivos, pálidos, pasteles o grises, resaltarán lo que el diseñador quería demostrar: sea ese acontecimiento, lugar o personaje, en una escena en medio de su gran aventura.

A los colores primarios que son el amarillo, azul y rojo, se les dio ese nombre porque a partir de ellos se puede realizar distintas mezclas; existe una gran variedad de clases, de las cuales se resaltarán momentos



importantes del cuento por medio del significado de cada uno de ellos. Los colores secundarios se obtienen al combinar los primarios entre ellos, y se obtendrán aquellos como el verde, violeta y naranja; y los intermedios se obtienen por la combinación de un color primario más uno secundario, dando así al rojo anaranjado, ámbar, lima, azul turquesa, violeta y grana.

<b>COLOR</b>	<b>INSPIRA:</b>
<b>ROJO</b>	Amor, calor, valor, pasión, poder, espontáneo, sexo, ira e incluso peligro
<b>NARANJA</b>	Transmite amabilidad, alegría, innovación, energía y diversión
<b>AMARILLO</b>	Optimismo, hospitalidad, tranquilidad, creatividad, atemporalidad.
<b>VERDE</b>	Crecimiento, renovación, relajación, juventud, orgánico, seguridad
<b>AZUL</b>	Fuerza, frío/fresco, calma serenidad, descanso, confianza, inteligencia
<b>MORADO</b>	Misterio, sofisticación, eternidad, excentricidad, lujo, moda, frívolo, exótico
<b>ROSA</b>	Ilusión, ensueño, infancia, tierno, delicadeza, cortesía, erotismo, dulce, encanto
<b>CAFÉ</b>	Acogedor, estabilidad, confort, amargo, cálido, corriente, rústico

*Figura 7. Captura de la psicología del color.*

Tomado de: Psicología fácil, 2016.

#### **2.2.2.4. Storytelling**

Es el arte de contar una historia de un personaje que es afectado por sus decisiones y acciones en su travesía. El aprovechamiento y la creación de una atmósfera mágica por medio de relatos o textos, tiende a conectar

emocionalmente al lector a través de historias que le lleguen al lector. Existen diferentes tipos de storytelling:

- Basado en los valores: el personaje lucha y sigue adelante para obtener un objetivo, dando mensajes y valores potentes al contar el relato.
- Situaciones reales de consumo: En éste, se genera un sentido de identificación con el personaje, ya que se ve reflejado en la vida cotidiana que vive el protagonista y el lector.
- Histórico: Se relatan sucesos que pasaron antiguamente, centrándose en un personaje fundamental en ese hecho histórico.
- Ficción: Se caracteriza por contar historias de hechos que no son reales, sino impactantes para apoyar al personaje en su travesía fantásica.

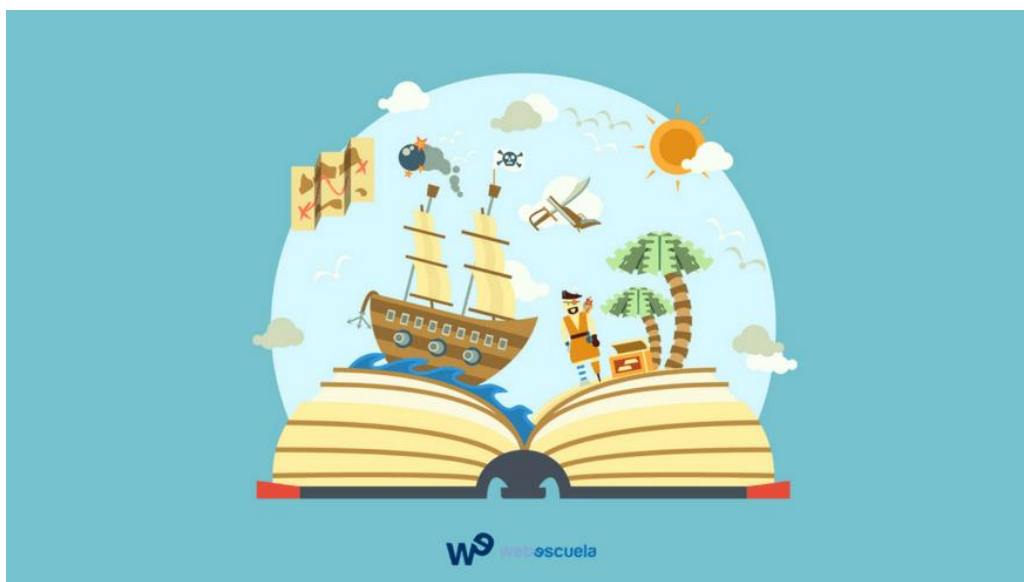


Figura 8. Captura de storytelling gráfico.

Tomado de: Webescuela, 2018.

#### 2.2.2.5. Técnicas de ilustración

- **Dibujo:** Constituye la técnica primaria de ilustración por excelencia, ya que es la primera en ser aprendida, debido a que establece los principales cánones de composición, trazo, proporción, construcción y ritmo de lo que en primera instancia puede constituirse en un boceto o grafismo.



*Figura 9. Ilustración en grafito.*

Tomado de: Martin, 2016

- **Ilustración vectorial:** Se trata de una técnica digital basada en la construcción de una imagen empleando elementos vectoriales, los cuales al ser elementos matemáticos, tienen la noble característica de ser escalables hasta el infinito, sumado a que pueden ser graficados con alguna de las múltiples herramientas que ofrecen programas como Illustrator o Corel Draw. Entre las cuales el pincel es aquella que más se apega en su manejo a las técnicas tradicionales, si para ello se emplea una tableta gráfica, debido a que puede transferir con gran fidelidad el trazo a mano alzada.  
También se puede emplear la herramienta pluma para crear ilustraciones, sin embargo su método de graficación se basa en la creación de puntos de ancla y manejadores.



Figura10. Ilustración vectorial de personajes.

Tomado de: Villaverde, 2018

#### 2.2.2.6. Tipos de libros ilustrados

Existe una gran variedad de libros ilustrados que tienen diferentes formas de percepción para el público. Entre los cuales están:

##### 2.2.2.6.1. Comics

Describen una historia a través de ilustraciones que se complementan de un texto escrito, pero también existen historias mudas, sin texto.



Figura 11. Captura de: Misión y visión.

Tomado de: COMICSLS, 2016.

### 2.2.2.6.2. Cuentos narrativos

Estos cuentos poseen gran cantidad de texto narrativo relatando acontecimientos que se desarrollan o desarrollaron en un espacio temporal.



Figura 12. Captura de catálogo digital de Mercado libro.

Tomado de: Rowling, 2019.

### 2.2.2.6.3. Cuentos infantiles

Estos cuentos van más dirigidos para infantes, poseen gran cantidad de diseños para atrapar al pequeño mientras está aprendiendo a visualizar las cosas.



Figura 13. Captura de catálogo digital de Mercado libro.

Tomado de: Grimm, 2017.

### 2.2.2.7. Diseño Editorial

Es una rama del diseño gráfico que se dedica a la diagramación, diseño, producción y la composición de diferentes piezas o publicaciones de libros, periódicos, revistas, fanzines, catálogos, etc. Cualquier publicación que quiere brindar información mediante la organización y representación de elementos gráficos y de palabras, requerirá de la ayuda del diseño editorial (Eguaras, 2018).

Las publicaciones poseen aspectos comunes, tanto los libros, revistas, catálogos, etc. Comparte piezas comunes conectadas al diseño editorial, que son:

- **El formato:**

En caso de que se trate de una publicación impresa, se evalúa el formato mas adecuado que debe poseer el libro o revista, como: A4,

30cm x 30cm, A5, etc. Pero si es por medio digital el más óptimo y accesible para el público sería un PDF.

- **La retícula:**

Se basa en la organización y equilibrio de los textos e imágenes de cada una de las páginas. La retícula más compleja se encuentra en los libros, revistas y periódicos, al contrario de las novelas, que son mucho más sencillas.

- **La tipografía:**

Gracias a ella se brindará mayor expresión en el texto de los párrafos, teniendo en cuenta la fuente tipográfica, se puede brindar mayor claridad entendimiento al público dirigido.

- **El color:**

Es un factor clave en el diseño de revistas, periódicos, catálogos, piezas digitales y libros. Dando una relajación visual a la publicación por medio de colores fríos o cálidos.

- **Los elementos gráficos:**

Son poderosos recursos para brindar información al público por medio de una imagen, gráfica, tablas, figuras, iconos, mapas dibujos, cronologías, organigramas, infografías e ilustraciones.

#### **2.2.2.8. Principios de composición editorial**

Son herramientas básicas del diseño que permiten realzar trabajos creativos que facilitan la transmisión de un mensaje que el cliente o emisor

quiere difundir, mediante folletos, trípticos, libros u otros documentos impresos.

- **Equilibrio o Balance**

Es la posición de elementos dentro de la composición tanto, formal que es distribuir simétricamente con respecto al eje de la composición; o informal que permite aumentar las posibilidades en la colocación de elementos dentro de la composición.

- **Proporción o Contraste**

Genera limpieza y atrae la atención e interés en el mensaje dentro del documento dando proporciones de diferentes tamaños, ya que existen elementos mas importantes que otros en la composición.

- **Jerarquía o Dominancia**

Es dar mayor enfoque con elementos del diseño como fotos, textos o espacios, recordando que también el color es una fuente para transmisión de mensajes generando contraste con el elemento dominante que llama la atención del lector.

- **Ritmo**

Colocar elementos de la composición en direcciones contrarias permitiendo aumentar la sensación de movilidad y rapidez en el espacio, sin abusar de este principio, ya que puede crear confusión y desorden.

- **Unidad**

Es lo básico de la composición en la comunicación visual ya que es lo que mas ayuda a la transmisión del mensaje dando coherencia a todo lo anteriormente visto, indicando que el diseño está bien construido.



### 2.2.2.9. Flujo de trabajo

Un trabajo para cualquier proyecto editorial, si se fundamenta en el método design thinking, debe establecer la siguiente secuencia de pasos:

**Brief:** Se trata del proceso de indagación previa, en el cual se empatiza con el beneficiario final del proyecto, para determinar cuales son sus necesidades primordiales y proponer de este modo una solución viable.

**Contrabrief:** Es el paso que resume todo proceso investigativo de aquella información obtenida de diversas fuentes, la cual permite desarrollar el proyecto.

**Moodboard:** Es un documento principalmente de estructura gráfica, el cual manifiesta una idea visual primigenia de lo que puede llegar a ser el proyecto.

**Guión literario:** Se define como el argumento de la historia adaptado en párrafos para cada página del cuento.

**Diseño de personajes:** En esta etapa se diseñan los primeros bocetos de cada personaje en base a una distintas referencias de estilo y también a un perfil psicológico establecido.

**Model Sheet:** Una vez que los personajes han sido diseñados, se elabora su *turna round*, el cual consiste en las cuatro vistas principales de su diseño. Esto sirve para mantener su similitud en cada posición, así como para estandarizar su proceso de dibujo.

**Diseño de fondos y props:** La siguiente parte consiste en diseñar los decorados acorde a lo descrito en el guion literario, así como los props, ya que estos elementos permiten ambientar la escena.

**Layout de páginas:** Es una propuesta esquemática de la maquetación preliminar, en la cual se distinguen los principales elementos compositivos, tales como imágenes, cuerpos de texto, márgenes y medianiles.

**Machote:** Se trata de una maqueta del libro, elaborada con hojas de papel y a escala, cuyo propósito radica en determinar los posibles ajustes al producto final.

**Ilustración:** Es el proceso artístico de creación gráfica de escenarios y personajes dentro del cuento, mediante una o varias técnicas, así como principios de composición, dibujo gestual, puesta en escena y combinación cromática.

**Maquetación:** Al obtener todos los insumos del cuento en cada paso, se procede a armar la composición, siguiendo lo planificado en el layout de páginas.

**Terminados gráficos:** En esta etapa se realizan tanto pruebas de impresión, así como de soporte para definir los detalles finales del producto.

#### **2.2.2.10. Eficacia de los cuentos en la transmisión de mensajes**

Los cuentos son cada vez más utilizados para la transmisión más efectiva de ideas, conceptos y conocimientos. Se aprovecha lo atractivo de su

presentación, pues incorpora elementos como diseño, color, movimiento, sonido, luz, caracterización de personajes, efectos especiales, etc.

Para transmitir con eficacia los mensajes por medio de un cuento, es necesario considerar elementos como el estilo, la producción de los personajes y los escenarios, el uso del color, la luz y sus efectos, el sonido, la composición y la narrativa visual, que permite contar historias mediante imágenes, consiguiendo un producto que resulte divertido y convincente.

Hay que tener en cuenta la estructuración de los personajes, ya que por medio de ello se podrá distinguir su forma de actuar, dándoles personalidad y carácter. También es importante el escenario que debe concordar con la caracterización de los personajes y la historia.



*Figura 14. Captura de la animación: Nezahualcótl.*

Tomado de: Lara, 2011.

## **2.3. Evaluación Comunicacional**

### **2.3.1. Cuestionario**

Es una técnica de investigación que mediante un número de preguntas establecidas con anterioridad se utiliza para recopilar información de un

universo de personas determinado. Puede aplicarse en un examen, una prueba, una encuesta, un sondeo de opinión, etc. (Ver Anexo 1).

### ¿Cómo se hace?

Primero es indispensable establecer con claridad el tema o proyecto que se está investigando, el tipo de información que se necesita recolectar, lo que guiará la correcta elaboración de las preguntas. Se deben plantear cuestiones útiles, jerarquizadas, de manera que se enfatice lo importante y se deseche lo superfluo. Hay preguntas de respuestas cerradas o abiertas, o de selección múltiple. El cuestionario no debe ser demasiado extenso.

#### 2.3.2. Fichajes

Son métodos para una investigación de campo y se utilizan para registrar datos importantes suministrados por autor, observaciones generales.

#### 2.4. Definición de Términos Técnicos

**Adobe CC:** Suite de programas digitales, utilizados para la generación y manipulación de gráficos, dibujos e imágenes.

**Bocetos:** Estudio o ensayo en el que se trazan las líneas generales y la composición que tendrá una pintura.

**Color:** Impresión que producen en la retina los rayos de luz reflejados y absorbidos por un cuerpo, según la longitud de onda de estos rayos.

**Comic:** Relato o historia explicada mediante viñetas o recuadros que contienen ilustraciones y en el que algunas o todas las viñetas pueden contener un texto más o menos breve.

**Herramientas pedagógicas:** Son medios, mecanismos o elementos que pueden ser utilizados en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Facilitan y optimizan la calidad de la formación educativa de los estudiantes.

**Historia:** Ciencia que implica el estudio y análisis de los hechos más destacados del pasado de una sociedad. Generalmente se realiza mediante el estudio de fuentes de información de diversos tipos y provenientes de diferentes épocas.

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

**Storyboard:** Primera visualización del proyecto. Dibujos que se presentan en forma secuencial, como un bosquejo que guía la comprensión de la historia que se quiere representar en el libro.

**Storytelling:** Significa contar una historia, es una forma de expresión y de transmisión de mensajes o de conocimientos, con el objetivo de generar una conexión emocional con los receptores de dicha historia.

**Tipografía:** Técnica de imprimir textos o dibujos, a partir de tipos o moldes en relieve que, entintados, se aplican sobre el papel.

## **2.5. Fundamentación Legal**

El desarrollo del presente proyecto se ampara en los preceptos de las siguientes leyes y normativas:

### **Ley de Propiedad Intelectual**

**“Art.1.** El Estado reconoce, regula y garantiza la propiedad intelectual adquirida de conformidad con la ley, las Decisiones de la Comisión de la Comunidad Andina y los convenios internacionales vigentes en el Ecuador. La propiedad intelectual comprende:

1. Los derechos de autor y derechos conexos.
2. La propiedad industrial” (...). (Ley de Propiedad Intelectual [LPI], art. 1, 2006)

En el Libro I, Título I: De los Derechos de Autor y Derechos Conexos, Capítulo I: Del Derecho de Autor, Sección I: Preceptos Generales, se indica:

**“Art. 4.** Se reconocen y garantizan los derechos de los autores y los derechos de los demás titulares sobre sus obras.”

**“Art. 5.** El derecho de autor nace y se protege por el solo hecho de la creación de la obra, independientemente de su mérito, destino o modo de expresión. (Ley de Propiedad Intelectual” [LPI], arts. 4 y 5, 2006).

En la Sección II de la Ley de Propiedad Intelectual (LPI, 2006): Objeto del Derecho de Autor, en un acápite del Artículo 8, se señala: “Las obras protegidas comprenden, entre otras, las siguientes: (...) Obras cinematográficas y cualesquiera otras obras audiovisuales.”

### **Reglamento General a la Ley Orgánica de Comunicación**

Dentro del Reglamento General a la Ley Orgánica de Comunicación, en su Capítulo I, OBJETIVO Y DEFINICIONES, se encuentra el siguiente artículo que indica: “Art. 2. - Contenidos en internet. - Están excluidos del ámbito de regulación y control administrativos los contenidos que formulen los ciudadanos y las personas jurídicas en sus blogs, redes sociales y páginas

*web personales, corporativas o institucionales.” (Reglamento a la Ley Orgánica de Comunicación, [RGLOC] 2013, art. 2).*

### **Constitución de la República del Ecuador**

*La Constitución de la república del Ecuador del año 2008, en su Título II, Derechos, Capítulo Primero, Principios de aplicación de los derechos, Sección quinta: Educación, establece:*

**“Art. 26.-** *La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.” (Constitución de la República del Ecuador 2008, art. 26).*

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. Diseño de la investigación**

Esta investigación será realizada a través del método histórico - lógico, con el propósito de reconstruir el conflicto histórico surgido entre Huáscar y Atahualpa, para rescatar los acontecimientos que fueron determinantes en la historia del Ecuador.

Cuando se haya recolectado la información que permita caracterizar este hecho de la historia, la misma será utilizada como elemento indispensable para la producción del cuento ilustrado.

Por otro lado, para el desarrollo del producto final, se planea utilizar el método design thinking para estructurar una propuesta basada en las necesidades del grupo objetivo.

#### **3.2. Grupo objetivo**

El grupo objetivo considerado para este proyecto está integrado por niños, con edades de 8 a 12 años, estudiantes del Colegio Masay de la ciudad de Quito, pertenecientes al nivel socioeconómico medio. Estos estudiantes utilizan los libros como fuentes de información y consulta, y con mayor énfasis en las redes sociales. Paralelamente se considera que este proyecto por su naturaleza puede adaptarse a otros niveles de educación básica.

#### **3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Por medio de la técnica de observación, se analizarán cuentos ilustrados con temáticas similares al del tema propuesto en el presente trabajo, con el objetivo



de determinar las técnicas utilizadas en su producción, tales como: estilos de diseños, uso del color, sombras, papel, la construcción de escenarios y personajes, estilos gráficos, etc.

Por medio de la recopilación documental, será utilizada para reunir datos históricos sobre el conflicto entre Huáscar y Atahualpa, y también elementos sobre las técnicas de ilustración, en fuentes primarias tales como libros, tesis, monografías y artículos de revistas.

### **3.4. Técnicas de procesamiento de datos**

Una vez recolectada la información acerca de la problemática planteada, se realizarán resúmenes de los diferentes temas, contrastándolos y destacando los aspectos que aporten de mejor forma para el desarrollo del trabajo.

Por otra parte, se diseñarán fichajes con el objetivo de dar organizar y sistematizar los datos recopilados, destacando los conceptos e ideas más importantes, tanto en la parte histórica como en la parte técnica de la ilustración. (Ver Anexo 2).

### **3.5. Caracterización de la Propuesta**

#### **3.5.1. Sinopsis**

El corto animado mostrará al Inca Huayna Cápac con todos sus hijos, especialmente orgulloso de su hijo mayor, Ninan Cuyuchi, su primogénito, pues su carácter demuestra que se convertirá en un gran líder. Sin embargo, Ninan enferma de viruela y muere; este acontecimiento afecta mucho a Huayna Cápac, pero como ya es viejo, tiene que dejar a alguien a cargo del imperio Inca. Se dirige a sus dos hijos Huáscar y Atahualpa, y divide entre ellos su reino, entregando la mayor parte del mismo a su siguiente hijo mayor: Huáscar; sin embargo, a éste, aquello no le satisface, quien consideraba que todo el imperio

debería ser para él solo. Este hecho da lugar al inicio de una rivalidad muy grande que desemboca en que los 2 hermanos se ataquen entre si para obtener el poder absoluto del imperio Inca.

Atahualpa era un líder nato y un gran estratega militar, aunque le superaban en número, ideó la forma de vencer a Huáscar con la ayuda de su ejército y de su hermano Rumiñahui, proclamándose así como el rey del imperio Inca.

### **3.5.2. Presentación del producto**

Este proyecto será un cuento ilustrado realizado en Illustrator y Photoshop, con un estimado de 26 páginas, de buen detalle y una tipografía legible.

### **3.5.3. Idea original**

Producir un cuento ilustrado sobre el conflicto histórico entre Huáscar y Atahualpa, utilizando técnicas y herramientas tradicionales y digitales, que pueda ser utilizado como recurso pedagógico entre estudiantes de 12 a 14 años de edad.

### **3.5.4. Referencias de estilo gráfico**

Como principales referentes para este proyecto, se ha tomado en cuenta el trabajo de artistas, cuya gráfica para el diseño de personajes, ha sido realizada a través de técnicas vectoriales. De lo cual resaltan los artes de Ankama games y de Xela de la Cruz.

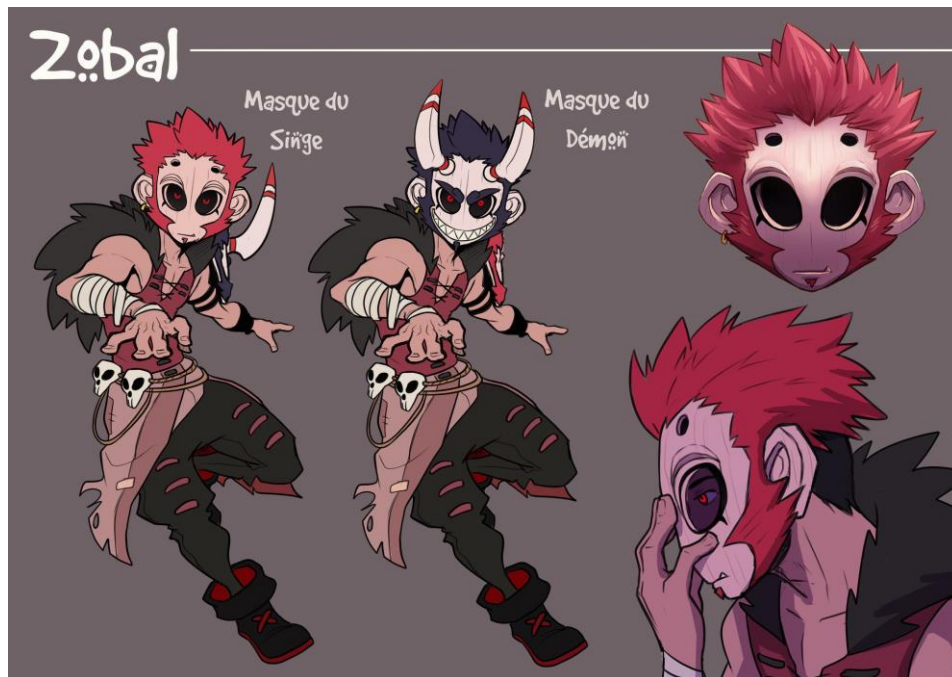
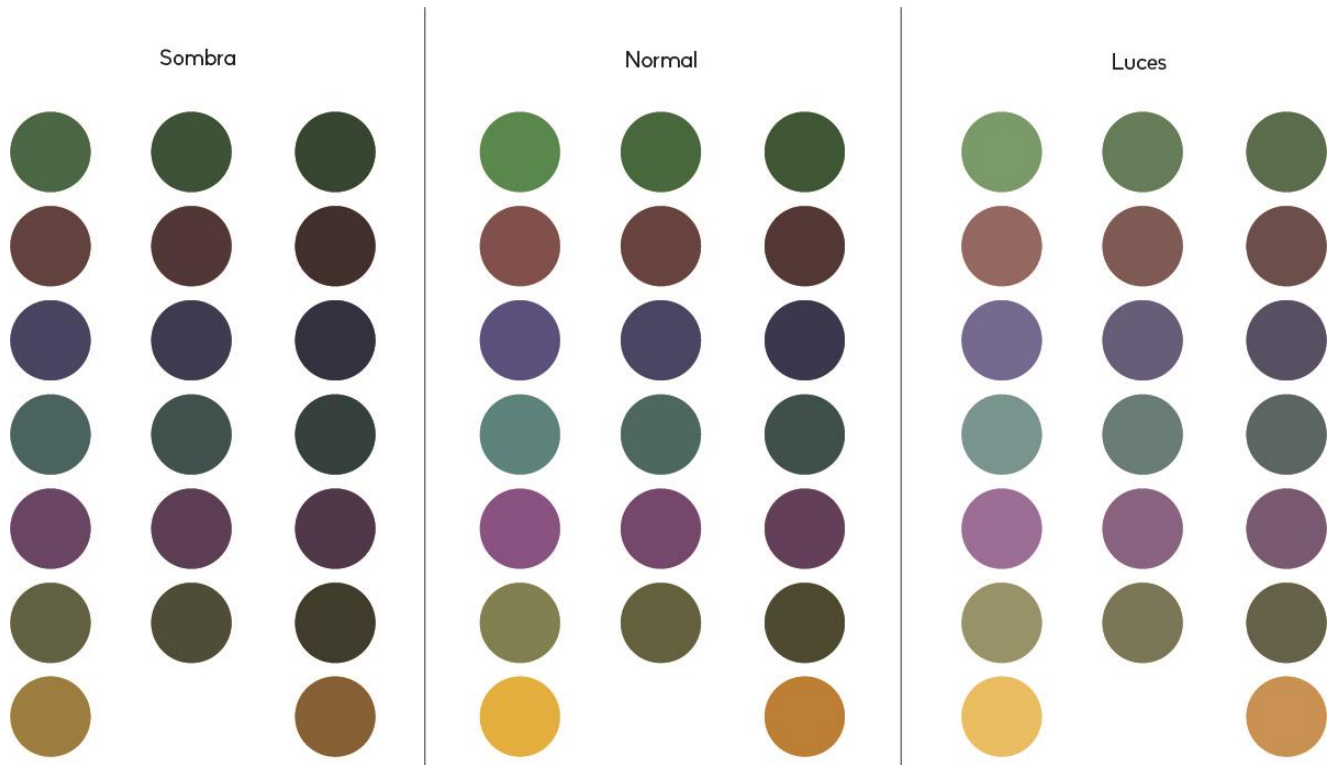


Figura 15. Diseño de personaje.  
Tomado de: Ankama Games, s.f.



Figura 16. Diseño de personaje.  
Tomado de: De la Cruz, 2016.





*Figura 18. Colores del cuento.*



*Figura 19. Paleta de ocre y neutros.*  
Tomado de: Entre obleas y a lo loco, 2015.

### 3.5.6. Tipografía

La tipografía será sencilla, con rasgos que representen una época histórica lejana, un tanto rústica, pero muy legible. El proyecto está destinado a un público joven de entre 12 a 14 años, por lo tanto, se ha escogido un concepto más dinámico, con un tipo de letra legible y estética. La tipografía que se usará en el título del proyecto es Sifonn Pro, y en el texto es Biko, pues se trata de una tipografía simple y entendible, adecuada para un público joven.

Sifon Pro	BEBAS NEUE REGULAR	Biko
A B C D E F		A B C D E F
G H I J K L		G H I J K L
LL M N Ñ O P		LL M N Ñ O P
Q R S T U	A B C D E F G H I J	Q R S T U V
V W X Y Z	K L L L M N Ñ O P	W X Y Z
a b c d e	Q R S T U V W X Y Z	a b c d e f g h i j
f g h i j k l		k l l l m n ñ o p q
ll m n ñ o		r s t u v w x y z
p q r s t u v		
w x y z		

Figura 20. Tipografía para el cuento.

## **CAPÍTULO IV**

### **ASPECTOS ADMINISTRATIVOS**

#### **4.1. Recursos**

##### **4.1.1. Recursos Humanos**

Para la realización del proyecto de producción de un cuento ilustrado es necesario el perfil de un profesional calificado en dibujo, diseño de personajes, de los fondos y los props, teniendo en cuenta el estilo, los colores y las texturas. Adicionalmente debe ser diestro en técnicas de ilustración vectorial, para lo cual debe manejar programas digitales como Adobe Illustrator, InDesign y Photoshop.

##### **4.1.2. Recursos Técnicos**

Los recursos técnicos que serán utilizados en la producción del presente proyecto del libro son:

##### **Hardware:**

- Computador Portátil HP, con una memoria RAM de 16 GB.
- Una tarjeta gráfica force gtx.
- Una tableta wacom intuos art para los diseños digitales.
- Scanner
- Impresora

##### **Software:**

- Adobe Illustrator CC 2019
- Adobe Photoshop CC 2019
- Adobe InDesign CC 2019

##### **4.1.3. Recursos Materiales**

Los recursos materiales para la realización del proyecto son los siguientes:

- Bocetero, para la realización del storyboard del proyecto.
- Lápices HB. 2B, 2H
- Lápices de color
- Goma borrable
- Reglas

#### 4.1.4. Recursos Económicos

El proyecto de producción del cuento ilustrado será autofinanciado y realizado enteramente por el autor.

## 4.2. Presupuesto de gastos

### 4.2.1. Costos Operativos

Luz	\$40
Agua	\$20
Internet	\$40
Teléfono	\$40
Transporte	\$40
Arriendo	\$500
Salud	\$100
<b>Total</b>	<b>\$780 Mensual</b>

#### **Costo Mensual**

\$780/4 semanas: \$195

#### **Costo Semanal**

\$195/5 días: \$39



**Costo Diario**

\$37.7/8 Horas:	\$4.87
<b>Total</b>	<b>\$4.87 Por Hora</b>

**4.2.2 Equipo****Costo de Equipo**

Computadora	\$1350
Wacom Intuos Art	\$250
Impresora/Escáner	\$1000
Software	\$100
Usb 32GB	\$16
<b>Total</b>	<b>\$2716 Recuperar en un año</b>

**Valor Mensual**

\$2716/12 meses:	\$226.33
------------------	----------

**Valor Semanal**

\$188.83/4 semanas:	\$56.58
---------------------	---------

**Valor Diario**

\$29.70/5 días:	\$11.31
-----------------	---------

**Valor por Hora**

\$5.94/8 horas:	\$1.42
<b>Total</b>	<b>\$1.42 Por Hora</b>

**4.2.3. Total**

<b>Costos Operativos</b>	\$4.87
<b>Costos de equipo</b>	\$1.42
<b>Total</b>	<b>\$6.29</b>

**4.2.3.1 Valor**

Experiencia	\$450
<b>Valor semanal</b>	
\$450/4 semanas:	\$112.5
<b>Valor Diario</b>	
\$112.5/5 días:	\$22.5
<b>Valor por hora</b>	
\$22.5/8 horas	\$2.81
<b>Total</b>	<b>\$2.81 Por Hora</b>

<b>Costo más valor</b>	
Costo	\$6.29 Por Hora
Valor	\$2.81 Por Hora
<b>Total</b>	<b>\$9.1 Por Hora</b>

#### 4.2.3.2. Laboral Total

Pago por día	\$72.8
Pago por semana	\$364
Pago por mes	\$1456

#### 4.3. Costo total de Producción

Un libro ilustrado de un suceso de la historia ecuatoriana, apto para todo público.

##### Costo:

Realización de un libro narrativo de la historia del Ecuador.

##### Realización:

**Guion:**

Guion para un libro educacional, adaptado para jóvenes, de hasta 20 páginas.

**Storyboard:**

Realización de Storyboard según el guion que sirve como boceto del libro final.

**Arte y Gráfica:**

Realización de gráfica, historia, ilustraciones y diseño según el Storyboard.

Tipografía Alpha Dance.

Tabla 1. Costo de la producción

<b>Subtotal:</b>	2.500 USD
<b>Descuento:</b>	5%
<b>Total:</b>	2.325 USD Incluido I.V.A.



## CAPÍTULO V

### Desarrollo del Proyecto

#### 5.1. Pre-producción

##### 5.1.1. Brief:

El colegio Marcos Salas Yopez, ubicado en la provincia de Pichincha, es una institución laica y mixta, para estudiantes de un nivel socioeconómico medio, cuya educación de tipo unificada tiene un enfoque holístico, pero que garantiza un alto nivel de aprendizaje en cada una de las materias que imparte. Particularmente en Historia, su estudio se basa en el reconocimiento y contraste de múltiples fuentes.

##### 5.1.2. Historia:

Huayna Cápac celebrará la llegada de otro miembro a la familia, su tercer hijo Atahualpa, todos en el Incario se llenan de alegría y realizan una fiesta en su honor. Las escenas se adelantarán en el tiempo y mostrarán a Ninan Cuyuchi, quién protege a sus dos hermanos menores Huáscar y Atahualpa, quienes están sorprendidos de la fuerza que tiene su hermano mayor.

Al saltar de nuevo a la escena se mostrará lo preocupado que se encuentra el reino al saber que el heredero al trono, Ninan Cuyuchi, padece una enfermedad desconocida, por ello, llaman al chamán para que encuentre una curación, pero no lo logra, y el hijo primogénito muere.

Todos sus hermanos se ponen tristes y el Inca está dolido por su pérdida, pero muestra firmeza y esconde cualquier rasgo de debilidad y decide mostrar el reino a sus dos herederos. Huáscar, por ser el mayor ahora, tomará la mayor parte del imperio Inca, mientras que Atahualpa tomará el territorio restante. Así dará inicio una nueva época para el imperio,

comandado por dos fuertes y sabios Reyes. Sin embargo, esto no agradó a Huáscar, pues él quería todo el reino para él solo, le pide a Atahualpa que renuncie a su parte del reino, pero Atahualpa muestra firmeza y decide respetar la decisión de su padre. Esta actitud enojó grandemente a Huáscar quien furioso decide declarar la guerra a Atahualpa a fin de apoderarse de sus territorios.

Huáscar tenía un ejército grande y fuerte, pero Atahualpa era un gran estratega militar y un valiente guerrero, por ello, cuando Huáscar llegó al punto de encuentro, Atahualpa realizó un ataque repentino y sagaz, logrando doblegar a las tropas de su hermano, vencéndolo en el primer ataque. De esta forma Atahualpa, el príncipe, se convirtió en el Rey del imperio Inca.

### **5.1.3. Guion Literario.**

Contiene una breve explicación del cuento que se empleará en el proyecto. Allí se especifica todas las acciones y los textos, se muestra las características del escenario, así como el tiempo en el que se encuentra la historia. (Ver Anexo 2).

### **5.1.4. Bocetos preliminares:**

En esta etapa se realizan los primeros diseños, a partir del guion estudiado y las referencias del trabajo gráfico-vectorial de los artistas ya citados anteriormente, con el propósito de decantarse finalmente por un estilo mucho más personal, que aporte al relato.

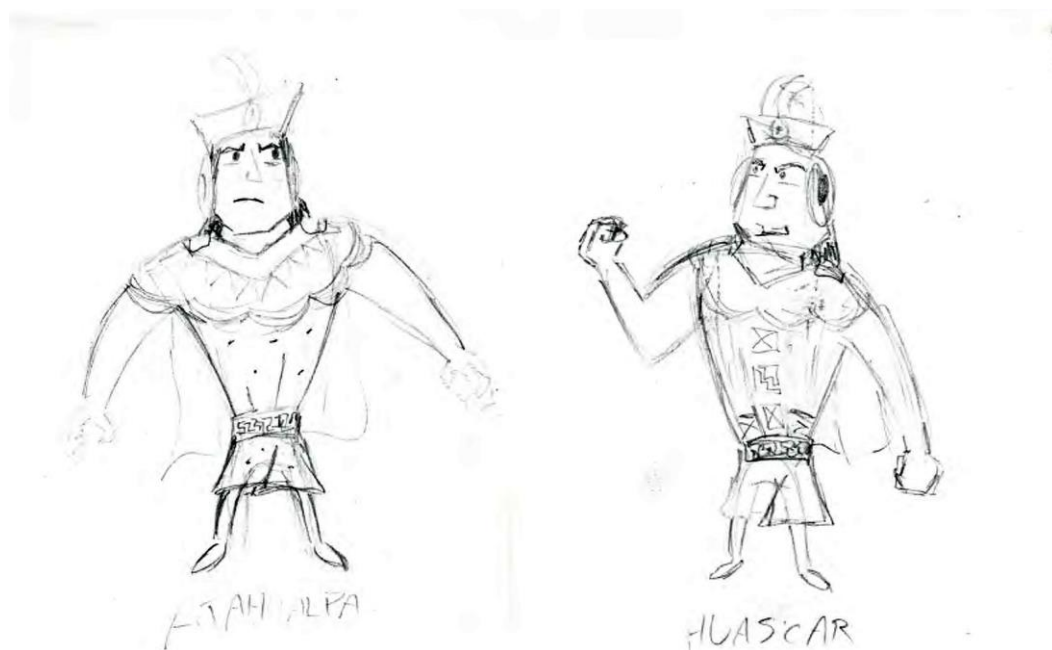


Figura 21. Bocetos preliminares.

#### 5.1.5. Perfil de Personajes principales:

##### Atahualpa

Personaje neutro con gran conocimiento en la estrategia de la guerra, hijo del rey Huayna Cápac. Fue el tercero de los hijos del Inca Huayna Cápac, con un corazón bueno y bondadoso. Tras la muerte de su hermano mayor, nunca imaginó tener una parte del imperio en su poder, pero juró que llevaría su imperio a la gloria, protegiéndolo de cualquier amenaza que pudiera perjudicarlo.

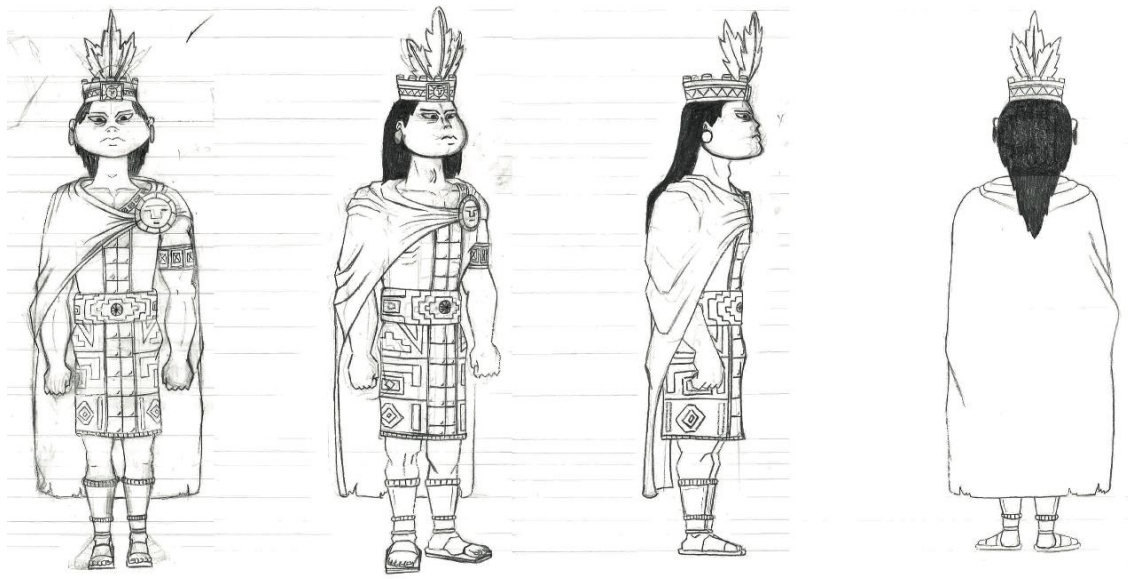


Figura 22. Turnaround de Atahualpa.



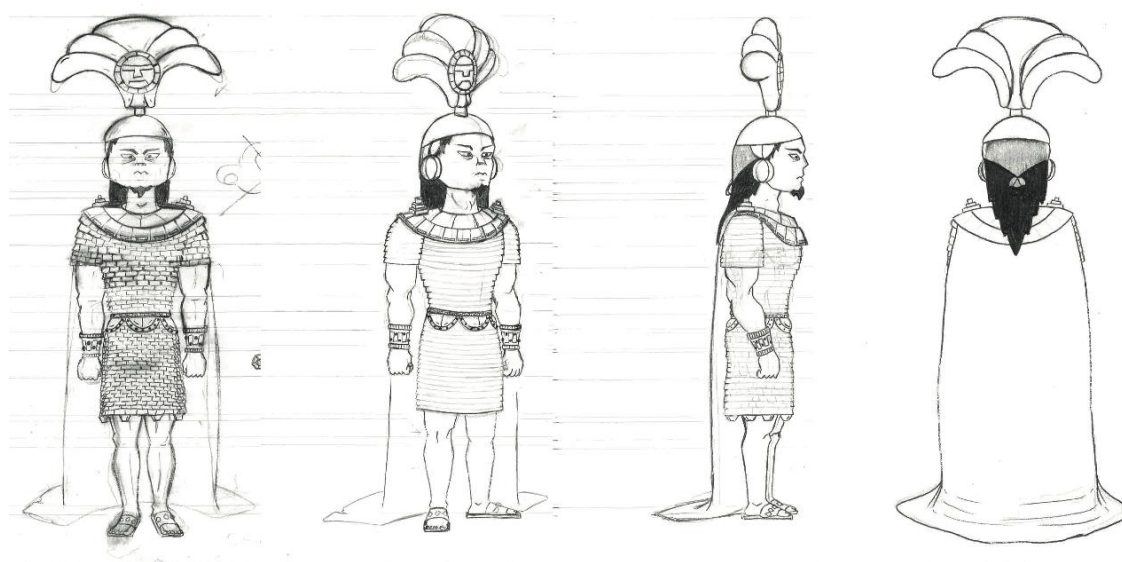
Figura 23. Personaje en color.



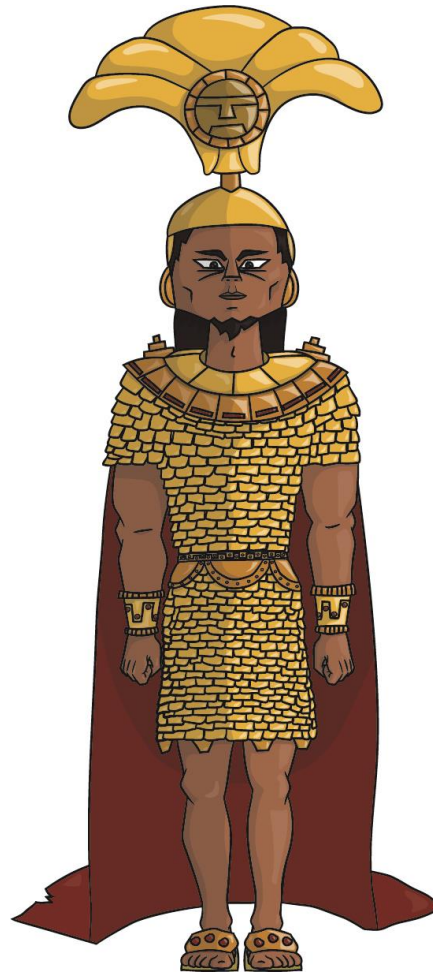
## Huáscar

Personaje fornido, casi siempre se muestra iracundo y obsesionado con el poder, es el segundo hijo de Huayna Cápac.

Con el corazón frío y codicioso, tras la muerte de su hermano mayor, no mostró ninguna tristeza, sabiendo que él sería el siguiente en la línea de sucesión del Incario. Cuando Huayna Cápac divide su reino en dos partes, una para él y otra para su hermano Atahualpa, se llenó de cólera, pues quería todo el reino para él solo. Con este propósito, declara la guerra a su hermano Atahualpa, para ser el Rey absoluto de todo el Incario.



*Figura 24. Turnaround de Huáscar.*



*Figura 25. Personaje en color.*

#### **5.1.6. Personajes secundarios:**

##### **Huayna Cápac**

Personaje fornido con gran inteligencia, bondad y seriedad, rey del imperio Inca.

Es sabio y benevolente, viste una gran capa roja con bordes dorados y una corona de plumas con piezas de oro. Su tiempo de reinado está llegando a su fin y necesita dejar a cargo de su reino a su primogénito, pero éste muere por la viruela, hecho que le produce intenso dolor. A

pesar de ello, trata de sobreponerse y toma a sus dos hijos, Huáscar y Atahualpa, y divide entre ellos su reino, entregando la mayor parte a Huáscar.

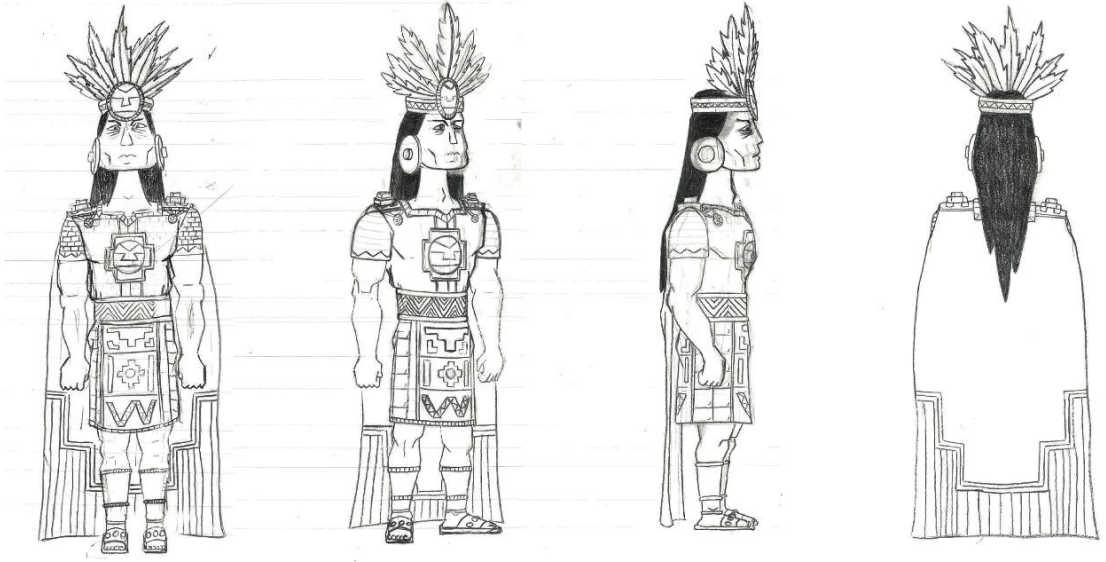


Figura 26. Turnaround de Huayna Cápac.



Figura 27. Personaje en color.

### 5.1.7. PROPS:

Las armas de ese tiempo eran muy rudimentarias, a continuación, se muestran las más representativas: el arco y flecha, lanza, escudo de madera, estófica, hacha, casco, honda y porra.



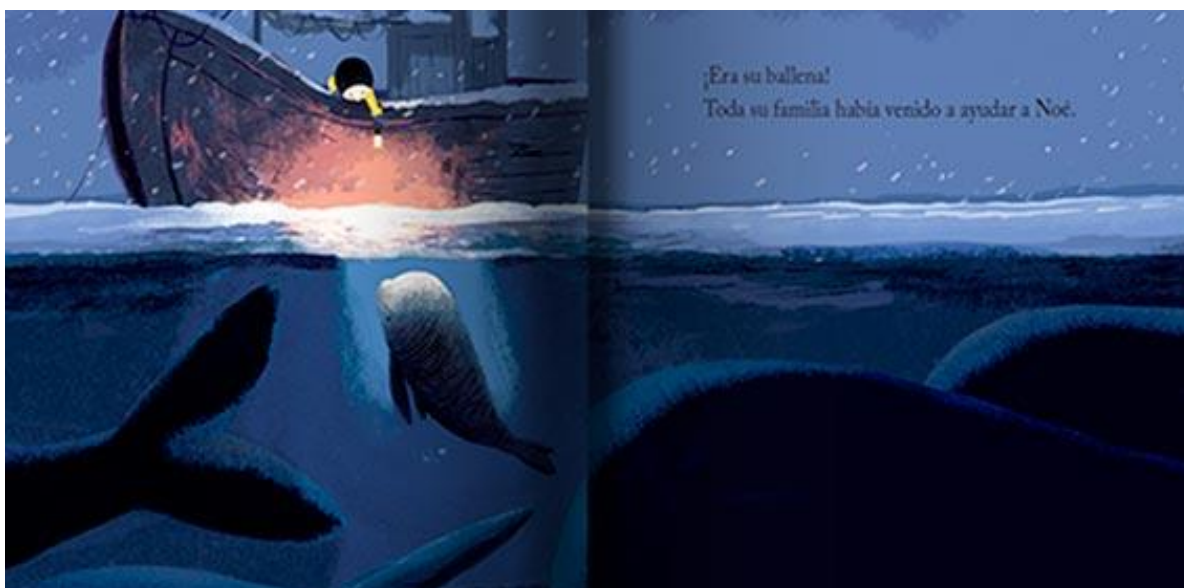
Figura 28. Diseño de props.

### 5.1.8. Guía de Estilo:

Se trabajará con formas geométricas con su respectiva difuminación. Simulación de grafito o sanguina, en los fondos y los personajes se aplicará el mismo estilo, los fondos tendrán colores más bien grises y los personajes colores vivos.



*Figura 29. Referencia gráfica del cuento: La ballena,  
Tomado de: Davies, s.f.*



*Figura 30. Referencia gráfica del cuento: La ballena,  
Tomado de: Davies, s.f.*



Figura 31. Referencia gráfica del cuento: La voz del árbol,  
Tomado de: Serra, s.f.

### 5.1.9. Storyboard.

En este paso se grafican las escenas a manera de bocetos, para proporcionar una guía de cómo se ambientarán las ilustraciones. (Ver Anexo 3).

<b>Escena:</b> 1.- int noche	<b>Escena:</b> 2.- int día
Mapa de Latinoamérica mostrando el reinado de los incas.	Huayna Capac mostrando sus tierras a sus 3 hijos.
<b>Escena:</b> 3.- ext día	<b>Escena:</b> 4.- int día
Niños jugando en las afueras de su reino.	Cada hijo mostrando lo que hacen dentro del reino.

Figura 32. Storyboard,

**5.1.10. Beatboards:**

En este paso se resumen los momentos más representativos de la trama del cuento, para identificar aquellas escenas que posiblemente requerirán de mayor énfasis a nivel de gráfica.

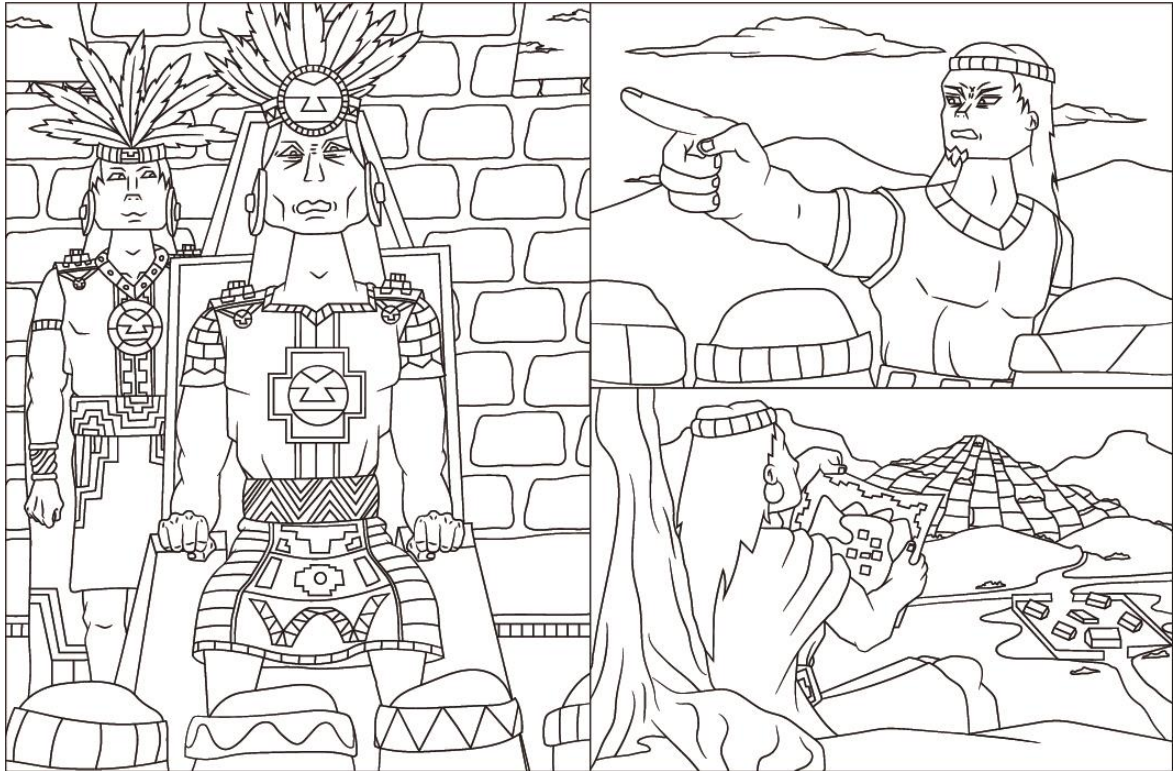


Figura 33. Beatboard 1.

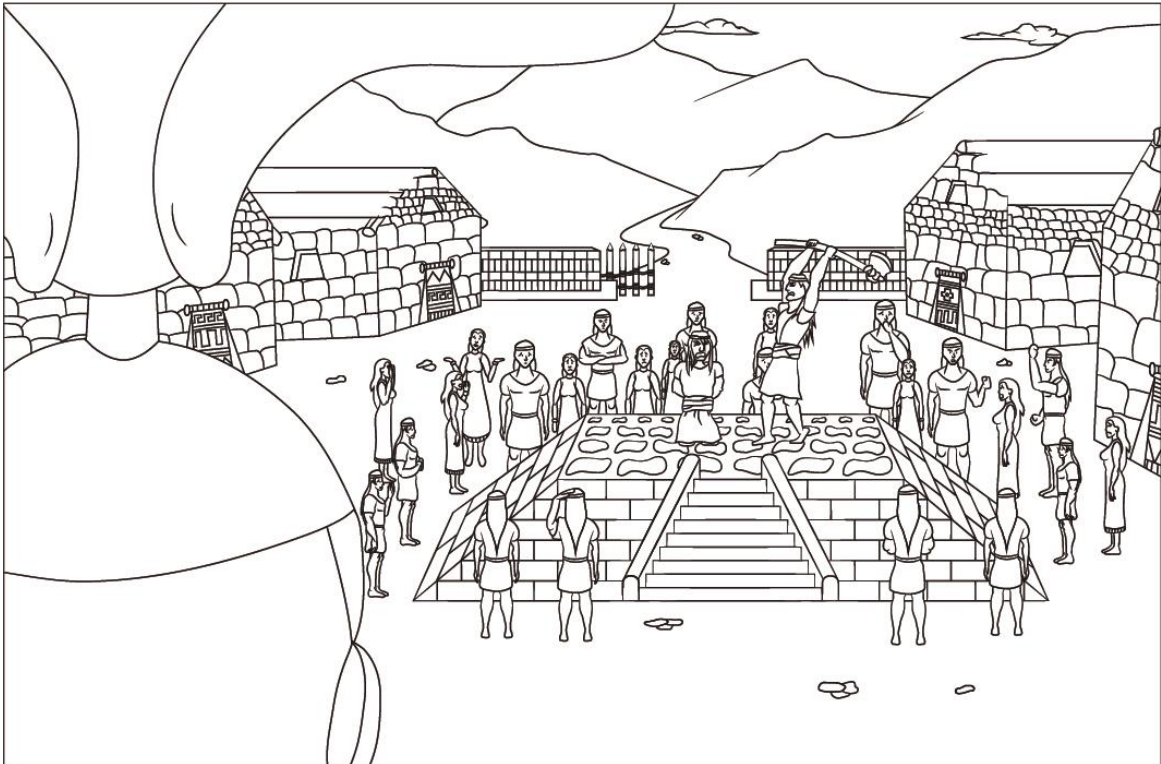


Figura 34. Beatboard 2.



Figura 35. Beatboard 3.



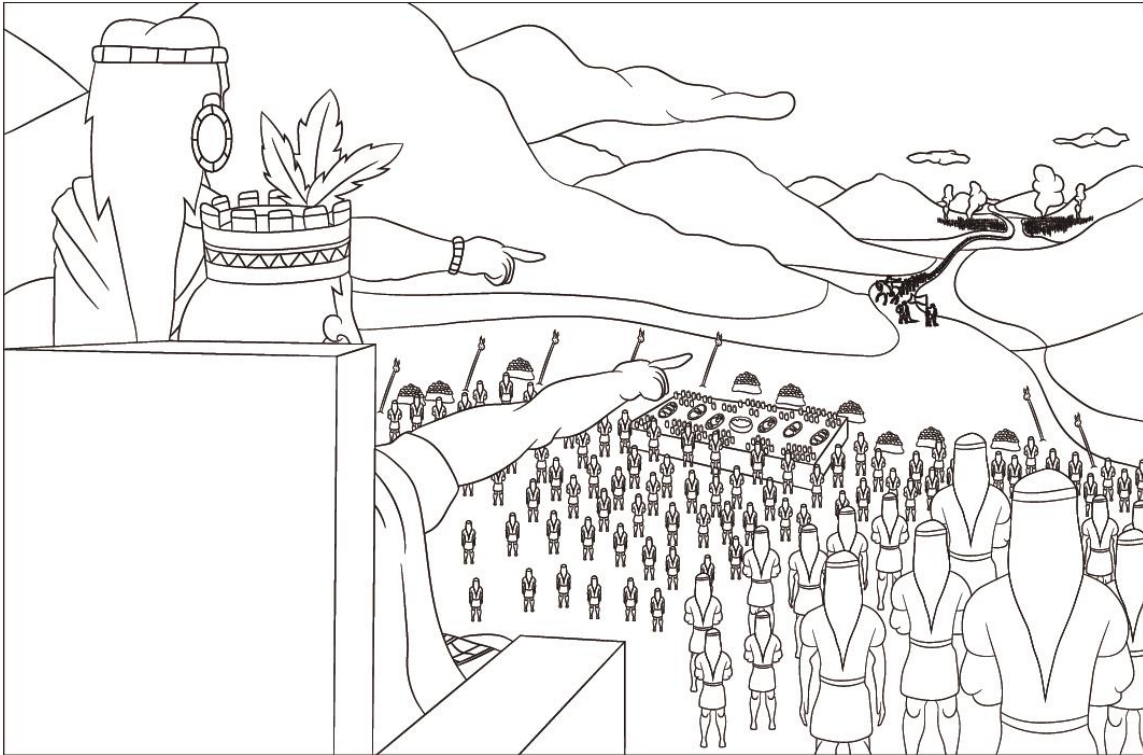


Figura 36. Beatboard 4.

#### 5.1.11. Planning de cámaras:

La cámara se trabajará con planos generales, especificando ciertas zonas con vista contra picada o picada.

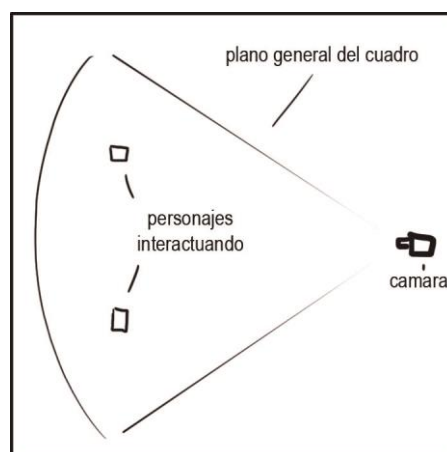


Figura 37. Esquema de cámaras.

### 5.1.12. Layout de páginas:

En esta etapa se realiza un esquema preliminar sobre la maquetación final del libro, para identificar los espacios destinados para textos, ilustraciones y medianiles, dentro de la retícula.

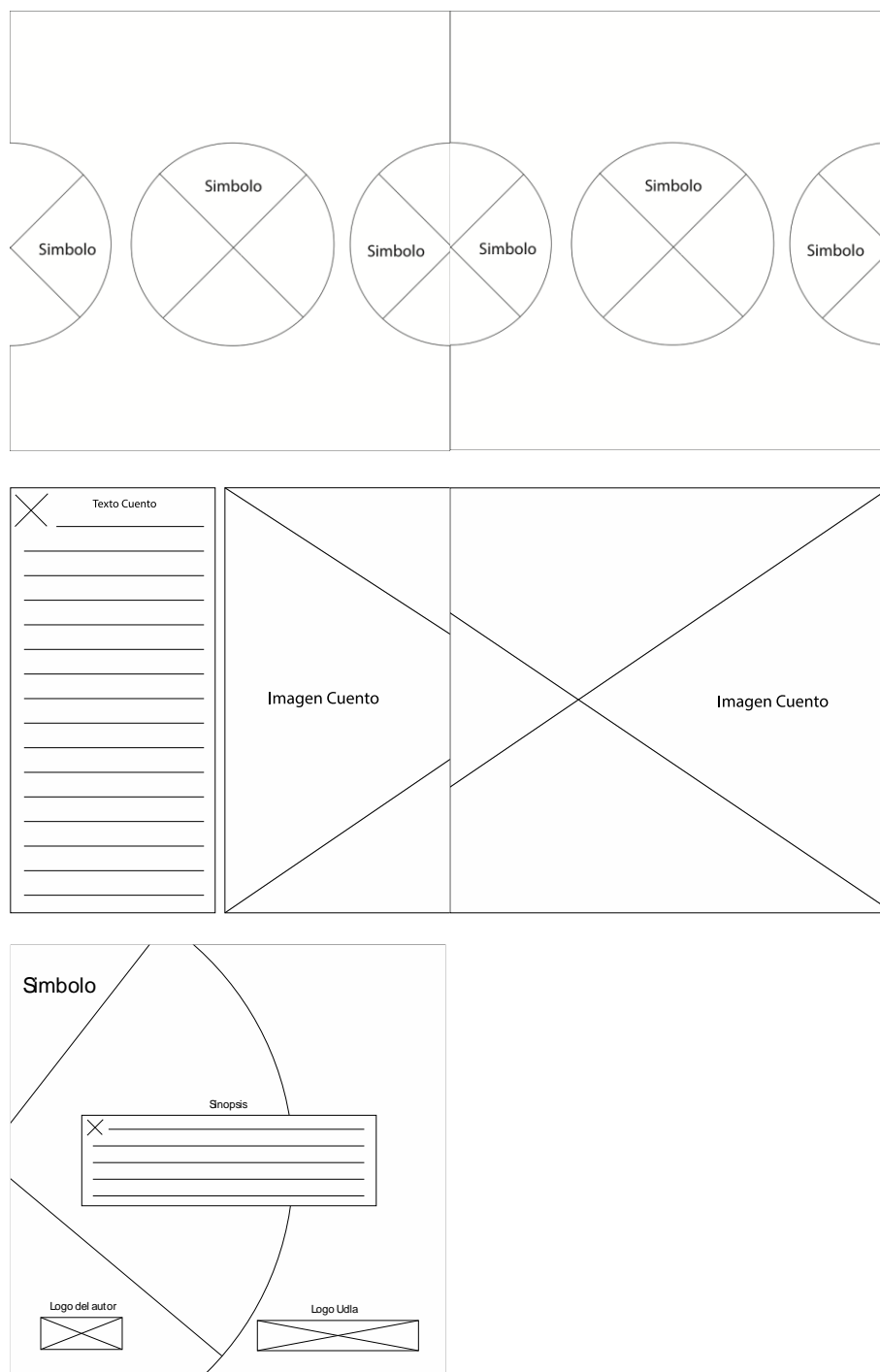


Figura 38. Layout de páginas.

## 5.2. Producción

### 5.2.1. Line Art

La parte de producción comienza con el line art ya que el bocetaje fue especificado y presentado en la sección anterior. Una vez finalizado el bocetaje procedemos a llevarlo a un formato digital para su posterior pintado, diagramación y armado del libro digital. Las imágenes del boceto fueron importadas al ilustrador y con ayuda de la herramienta de pincel fueron vectorizadas para su posterior edición.

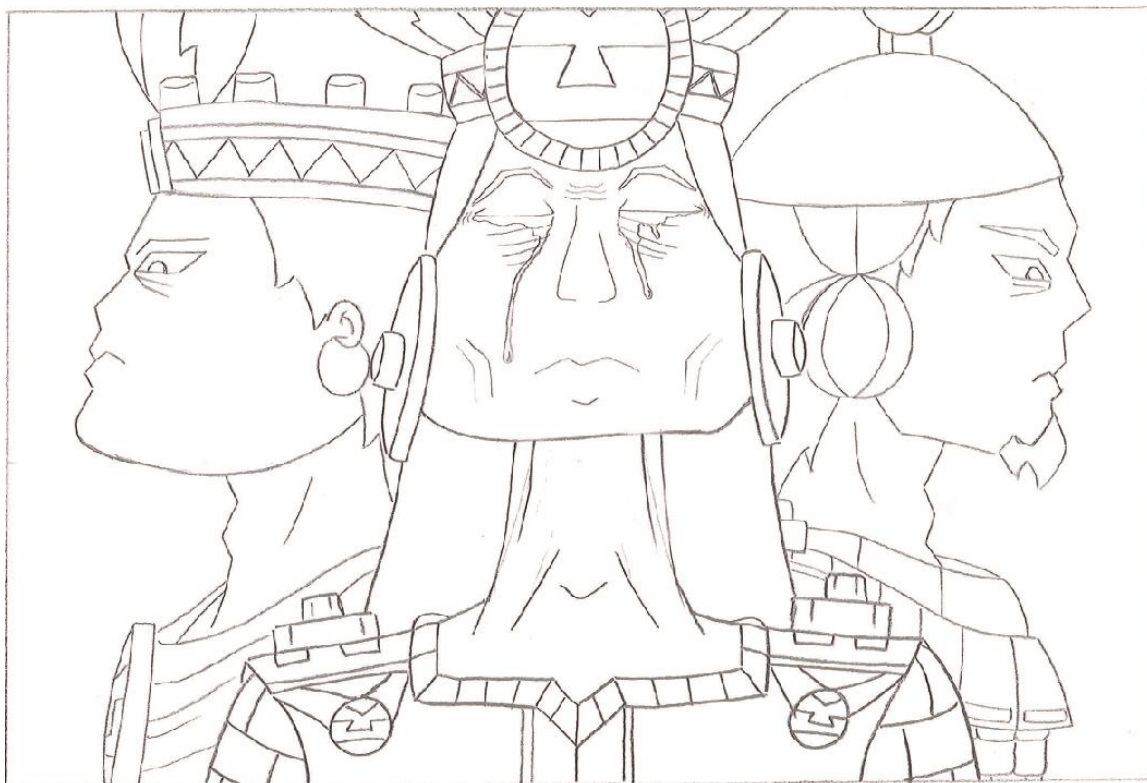


Figura 39. Lineart de personajes.



Figura 40. Clean up de personajes.

### 5.2.2. Ilustración digital

Una vez vectorizadas las imágenes, en cada una ellas fueron creada una capa con los colores bases de los cuales se completó el pintado de cada ilustración utilizando la armonía de color. Una vez acabado el pintado se procedió a la creación de una segunda capa en cada imagen para el agregado de sombras. Finalmente, para la finalización del proceso de pintado digital una capa de luces fue añadida a cada escena.



Figura 41. Proceso de color.



Figura 42. Mapeo preliminar de sombras.



Figura 43. Integración de color.

### 5.2.3. Diagramación

Para la diagramación se utilizó una mesa de trabajo en el ilustrador de 28x56 la cual fue dividida en 4 partes para la ubicación del texto e imagen como se puede ver continuación. Las imágenes de cada escena ocuparon aproximadamente tres cuartos de la mesa de trabajo mientras que el texto se ubicaba en la parte restante de la página izquierda o derecha.

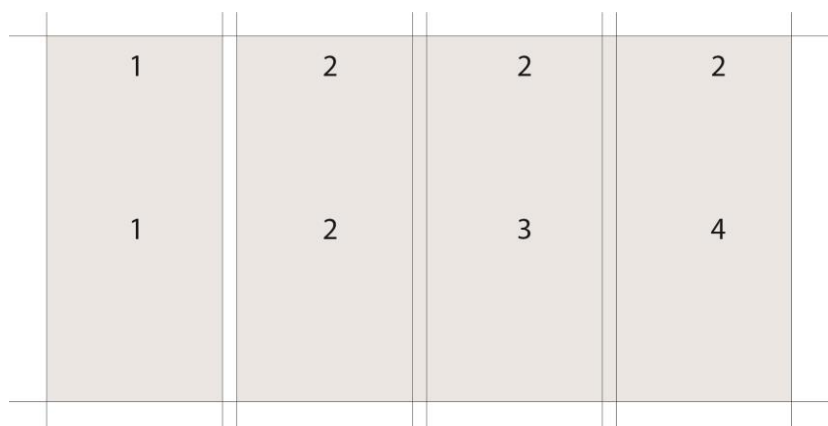


Figura 44. Retícula modular en 2 columnas.

Para el rey Huayna Capac, tomar una decisión sobre quien gobernaría el Tahuantinsuyo, fue muy difícil. Con el tiempo decidió dividir el reino entre sus dos hijos mayores: Huáscar y Atahualpa.

El Reino de Quito lo administraría Atahualpa, y el resto del reino, que iría desde Perú hasta Chile en la frontera sur, fue dejado a cargo de Huáscar.



Figura 45. Maquetación integrada.

## CAPÍTULO VI

### Conclusiones y Recomendaciones

#### 6.1 Conclusiones

- La recopilación de información se pudo realizar con éxito gracias a la variedad de recursos que fueron encontrados de una forma sencilla; sin embargo, el proceso requirió de un periodo de tiempo considerable. Se puede decir que si se requiere investigar más a profundidad de la cultura incaica y su historia existen una variedad de recursos incluyendo informes, investigaciones, cuentos, documentales, y otros, que conteniendo la mayor información de la cultura incaica que se conoce hasta la actualidad. Siendo la finalidad del proyecto el demostrar el conocimiento y uso de herramientas de digitales enfocadas en el diseño para desarrollo de un cuento ilustrado, la investigación fue parcialmente limitada al último periodo Incaico desde Huayanacapac hasta el liderazgo de Atahualpa.
- Como se mencionó en el Capítulo 1, el propósito del presente proyecto fue diseñar un cuento ilustrado, empleando herramientas digitales, por lo cual, entre varios procesos, se efectuó una investigación en métodos y técnicas de ilustración editorial infantil. Por lo que se puede concluir que las referencias de los autores citados, fueron de mucha utilidad, ya que sirvieron como base en el uso de colores, tipos de gráficas y composición. Con lo cual se ha concretado el producto final, por ello se considera que el objetivo general ha sido cumplido.
- Finalmente, hay que mencionar que el objetivo número cinco descrito en la sección 1.2.2 no pudo ser efectuado debido a la pandemia de virus COVID-19, pese a que previamente hubo un acuerdo con el Rector del Colegio La Masay para enviarle tanto cuento ilustrado, como las encuestas para una evaluación del mismo a un grupo de estudiantes que conforman el grupo objetivo de 8 a 12 años, pero desafortunadamente no se tuvo una respuesta o contacto con el mismo posterior a la alerta de pandemia.



## 6.2. Recomendaciones

- Se recomienda en primer lugar el desarrollo de una investigación más extensa en los dos puntos clave de la realización de este proyecto, tanto en la parte histórica como en la técnica.
- Debido a los costos de un software especializado, su acceso para diseñadores, animadores, programadores y demás es algo limitado, lo cual puede influir en el desarrollo de proyectos de este tipo. Por lo que se sugiere establecer algún convenio con alguna empresa o entidad cultural, que pueda auspiciar el desarrollo de este tipo trabajos.
- Es recomendable evaluar finalmente el alcance comunicacional y aceptación del trabajo por parte del grupo objetivo, por lo cual se plantea como parte del trabajo a futuro, una evaluación por medios digitales, ya que esto podría ser un medidor para plantear proyectos editoriales de similar naturaleza.

## REFERENCIAS

40 de fiebre. (20). ¿Qué es el storytelling? Recuperado el 20 de enero de:  
<https://www.40defiebre.com/que-es/storytelling>

Academia de artes Fábula. (2007). Pasos básicos para aprender a crear personajes. Recuperado el 20 de enero de:  
<http://www.academiadeartesfabula.edu.co/pasos-para-aprender-crear-personajes-fabula-bogota-colombia/>

Ancient Origins. (2015). *La guerra de los dos hermanos: división y caída del Imperio Inca*. Recuperado el 20 de enero de: <http://www.ancient-origins.es>.

Ayala, E. (1993). *Resumen de Historia del Ecuador*. Quito, Ecuador: Corporación Editorial Nacional.

Ayala, E. (2016). *Estudios Sociales 5*. Quito, Ecuador: Corporación Editorial Nacional.

Bravomalo, A. (1992). *Ecuador Ancestral*. Quito, Ecuador: Aurelio Bravomalo De Espinosa.

Cantos, C. (2014). *Animación 2D* (Tesis de Pregrado). Universidad Politécnica de Valencia. Valencia, España.

*Constitucional Política de la República del Ecuador*. Registro Oficial 449 de 20 de octubre de 2008. Reformas en Registro Oficial-Suplemento de 13 de julio de 2011.

Carrión, B. (1968). *Atahualpa*. Madrid, España: Editorial RM

- Castrillón, D. (2015). *La animación como material didáctico para el aprendizaje en la educación primaria* (Tesis de Maestría). Universidad de Palermo. Argentina.
- Castro, K. y Sánchez, J. (1999). *Dibujos animados y animación*. Quito, Ecuador. Ciespal.
- Cuesta, J. (2015). *La Reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales* (Tesis Doctoral), Universidad Complutense de Madrid, España.
- Espinosa, C. (2010). *Historia del Ecuador Lexus*. Barcelona, España: Lexus Editoriales.
- Guerrero, L. (2016). *El diseño editorial*. Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España.
- Hernández, J. (2014). *Cortometrajes con valor educativo. Algunas pautas para su uso en tutoría*. Making Of, Cuadernos de cine y educación, (96-97).
- Historia y Biografías. (2014). *Resumen Historia de los Incas Orígenes, Sociedad, Arte, Ciencia y Costumbres*. Recuperado el 20 de enero de: <http://historiaybiografias.com/incas/>
- Ley de Propiedad Intelectual*. Registro Oficial Suplemento 426 de 28 de diciembre de 2006.
- Porrás, M. (2011). ¿Cuál es el origen de los cuentos infantiles? Recuperado el 20 de enero de: <https://bedy88.wordpress.com/2011/10/19/%C2%BFcual-es-el-origen-de-los-cuentos-infantiles/>
- Preston, B. (1996). *Cartoon Animation*. Walter Foster Publishing.

Qué es el diseño editorial. (2018). Mariana Eguaras consultoría editorial, Barcelona, España. Recuperado el 20 de enero de: <https://marianaeguaras.com/que-es-el-diseno-editorial/?fbclid=IwAR1MWDVRVHibp5mDmJpqq7vacAA2WPKZoA6mhMx08Pgq1Rm1KmUS2cK0E1u8>

*Reglamento General a la Ley Orgánica de Comunicación*, Decreto No. 214.

Técnicas de ilustración. (2003). Catalogo. Parramón, Barcelona, España. Recuperado el 20 de enero de: <http://catalogo.artium.org/book/export/html/4628>

Van Sijl, J. (2005). *Cinematic Storytelling*. New York, E.E.U.U: Michael Wiese Productions.

Wells, P. (2007). *Fundamentos de la Animación*. Barcelona, España. Parragón Ediciones.

Williams, R (2001). *Kit de supervivencia del animador*. London-New York, Estados Unidos. Faber and faber.

## **ANEXOS**

## Ficha # 1

Título La ballena en invierno  
 Autor Benji Davies



Análisis: Un libro que relata sobre la amistad del protagonista al rescatar una pequeña ballena varada en la playa.

Gráficas: Tiene personajes solidos con mucho trabajo en las diferentes texturas.

Cromática: Se maneja muy bien con los colores fríos, así resalta el protagonista con su chaqueta amarilla.

Tipografía: Consta de 2 tipografías notables, tanto la del título como la del contexto del cuento.

## Ficha # 2

Título Duermevela  
 Autor Juan Muñoz                      Arte: Ramón París



Análisis: Elisa al no poder dormir se dirige a Duermevela, que es un mundo entre el sueño y la vigilia teniendo aventuras con su amigo Estebaldo.

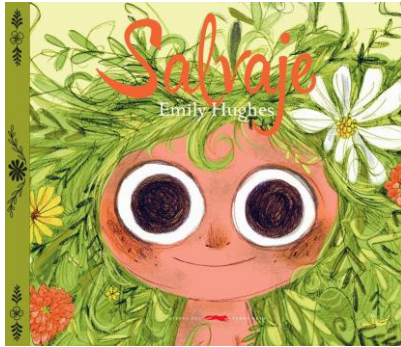
Gráficas: Mucho trabajo en el trazado y texturas para dar un trastorno rural.

Cromática: Trabajado en colores oscuro por la oscuridad del entorno y un amarillo sofocante para denotar al personaje por la linterna.

Tipografía: Tipografía legible, un poco corta pero entendible.

## Ficha # 3

Título Salvaje  
 Autor Emily Hughes



Análisis: Una niña criada en la selva es encontrada por 2 cazadores, la niña al no poder adaptarse en su nuevo ambiente actúa de modo salvaje en todo momento.

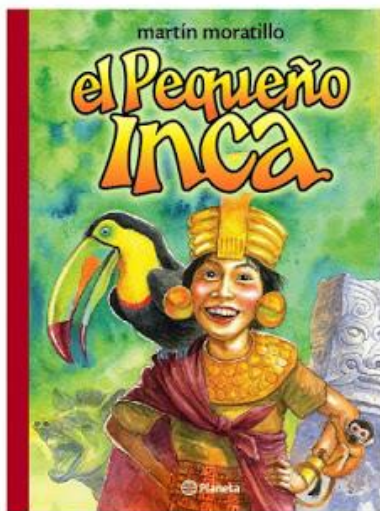
Gráficas: Sus trazos son libres con un manejo en la texturización en casi todas las páginas.

Cromática: A diferencia de la portada que tiene colores vivos, todo el cuento posee colores pálidos.

Tipografía: La tipografía es diferente al del título, pero está bien puesto para la vista de los lectores.

## Ficha # 4

Título El pequeño inca  
 Autor Mastín Moratillo



Análisis: Relata la historia del pequeño inca que rechaza sus obligaciones de adulto porque le parecen aburridas.



Gráficas: Tiene un diseño acuarelable y entintadas tiene trazos finos y también gruesos.

Cromática: Posee colores vivos para denotar la viva flora del imperio inca y su población.



Tipografía: La tipografía es largar, pero legible.





# Guion literario

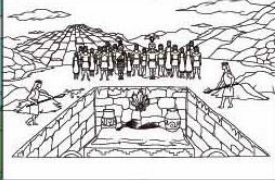


## Los 2 HERMANOS

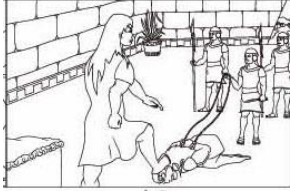
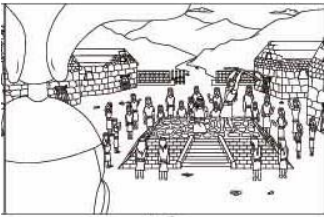

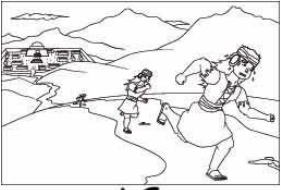
<p>Pág. 1.</p>	<p>Existen historias que trascienden hasta immortalizarse, una de ellas sucedió hace mucho tiempo atrás, precisamente en el siglo XII, periodo que albergó a una tribu legendaria y poderosa, capaz de fundar al mítico Imperio Inca, cuyo vasto territorio denominado Tawantinsuyu; en aquel entonces se extendía por lo que hoy conocemos como Perú y Bolivia, además del norte de Argentina y Chile. Sin embargo en 1438, el décimo Inca Túpac Yupanqui inició la conquista de las tribus indígenas ubicadas en la actual región del Ecuador, pero fue su hijo Huayna Cápac, quien consolidó al Tawantinsuyu, con dichos territorios y la parte sur de Colombia.</p>	 <p>1</p>
<p>Pág. 2.</p>	<p>Durante los años 1488 hasta 1525, el Reino del Tahuantinsuyo fue gobernado por Huayna Cápac, quien formó una civilización con grandes conocimientos en ciencia, cultura e ingeniería. Además se construyó una red de caminos llamada en quechua: “Qhapaq ñan” o “Capac ñan”, que significaba “Gran Camino”. La cual estaba formada por dos caminos principales: uno a lo largo de la Costa y otro que travesaba las tierras altas de la Sierra. Así mismo, se comunicaban por medio de caminos secundarios que unían las aldeas y pueblos. Uno de estos caminos Incas aún en la actualidad, cruza por la ciudadela de Machupichu. Por otra parte, el Rey Huayna Cápac tuvo muchos hijos, los tres mayores fueron: su primogénito Ninan Cuyuchi, seguido de Huáscar y finalmente Atahualpa.</p>	 <p>2</p>

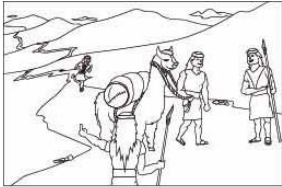
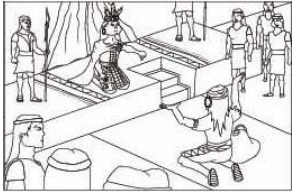
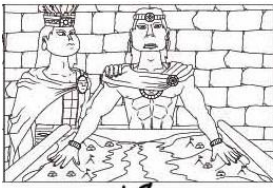


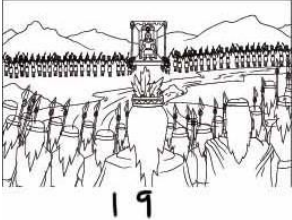


<p>Pág. 3.</p>	<p>Parte de gobernar es enfrentar también a las adversidades, como las que pasó Huayna Cápac cuando tuvo que contrarrestar las constantes revueltas de los pueblos de Quito, Tomepampa, Puná, Tumbes y Pasto. Por tal motivo, el Rey siempre estaba acompañado de su primogénito y sus mejores generales, mientras que Ninan Cuyuchi se estaba preparando para seguir los pasos de su padre.</p> <p>Por su parte sus dos hermanos: Huáscar y Atahualpa, jugaban por todo el imperio y tuvieron la dicha de disfrutar de su infancia.</p>	 <p>3</p>
<p>Pág. 4.</p>	<p>Con el paso el tiempo, los niños crecieron y adoptaron diferentes temperamentos, así como distintas funciones en el reino. Fue así que Huáscar se quedó a cargo de la administración de la capital del Tahuantinsuyo llamada Cuzco, hecho que poco a poco lo llevó a convertirse en un hombre ambicioso, astuto y autoritario; mientras tanto su hermano Atahualpa, junto a Ninan Cuyuchi, acompañaban a su padre en la conquista de nuevas tierras.</p> <p>Con el pasar del tiempo, Atahualpa se convirtió en un Príncipe inteligente, táctico y valiente, incapaz de transgredir el respeto mutuo, lo cual es una característica muy propia de la realeza. Entretanto, Ninan Cuyuchi estaba cerca de asumir finalmente su derecho como el predecesor que su padre tanto deseaba.</p>	 <p>4</p>


<p>Pág. 5.</p>	<p>Lamentablemente en <u>1525</u>, apareció una rara enfermedad desconocida para los Incas, la misma que algunos historiadores teorizan que pudo haberse tratado de sarampión o viruela, debido a su alto nivel de mortalidad. Lo cual se evidencia en el hecho de que fue capaz de avanzar por muchos poblados del Tahuantinsuyo, llegando incluso hasta los aposentos del Príncipe Ninan Cuyuchi, para arrebatárle trágicamente su vida.</p> <p>Para el Rey, esta fue una situación claramente devastadora.</p>	 <p>5</p>
<p>Pág. 6.</p>	<p>En consecuencia, Huayna Capac, colmado de tristeza y de dolor por la pérdida de su amado hijo y heredero al trono, se encerró en su habitación, guardando luto por varios días. Esta situación provocó que el Rey entre en un estado de confusión, al punto de perder la certeza, respecto a quién nombrar como el heredero de su reino.</p>	 <p>6</p>
<p>Pág. 7.</p>	<p>Para Huayna Capac, tomar una decisión sobre quien gobernaría el Tahuantinsuyo, fue muy difícil. Por lo que con el tiempo decidió dividir al reino entre sus dos hijos mayores: Huáscar y Atahualpa.</p> <p>De tal manera que el Reino de Quito lo administraría Atahualpa y el territorio restante, que va desde Perú hasta la frontera sur con Chile, fue dejado a cargo de Huáscar.</p>	 <p>7</p>
<p>Pág. 8.</p>	<p>Para Huáscar no fue agradable enterarse de la resolución de su padre, puesto que él quería gobernar todo el reino del Tahuantinsuyo.</p> <p>Por ende, veía a su medio hermano Atahualpa, como una amenaza, ya que éste había pasado más de una década junto a Huaynacpac, conquistando nuevos territorios. En consecuencia,</p>	 <p>8</p>

	<p>esto influyó para que Atahualpa tenga el apoyo y respeto de su ejército. Pese a esto, Huáscar no se opuso a la voluntad de su padre.</p>	
<p>Pág. 9.</p>	<p>Al poco tiempo, Huayna Cápac falleció. Por lo cual, los Príncipes, la corte real y el pueblo prepararon un entierro digno de un Monarca. Poco después de terminada la ceremonia, los Príncipes herederos: Huáscar y Atahualpa, decidieron ir a gobernar la parte del reino que cada uno heredó.</p>	 <p>9</p>
<p>Pág. 10.</p>	<p>Atahualpa rigió el Reino de Quito con autoridad y disciplina, convirtiendo a su territorio en un área próspera y rica, lo que lo condujo a ganarse el aprecio y el respeto de su pueblo y el ejército.  Por su parte, Huáscar, el décimo segundo emperador Inca, gobernó el Cuzco con mano firme, imponiendo temor a su pueblo. Esta situación lo hizo merecedor de la antipatía de la nobleza Incaica y de todos sus demás súbditos.</p>	 <p>10</p>
<p>Pág. 11.</p>	<p>En una ocasión, los hermanos menores de Huáscar: Conono y Chuquishuaman intentaron sublevarse, pero fallaron. Este hecho provocó que aumente la desconfianza y el temor de Huáscar hacia una posible insurrección, por lo cual tomó represalias contra su pueblo. Se desconoce si producto de esto, una noche, la guardia real observó como una sombra entraba a los aposentos del Rey Huáscar con intenciones muy sospechosas. Por lo que, inmediatamente capturaron y apresaron al invasor.</p>	 <p>11</p>

<p>Pág. 12.</p>	<p>Entonces, la guardia real puso al hombre recién capturado a los pies del Rey Huáscar, quien lleno de ira, lo sentenció a muerte.</p> <p>La orden dada a los guardias fue ejecutarlo al amanecer, en medio de la plaza y a la vista de todo el pueblo, a fin de que sirva como un escarmiento y advertencia para prevenir futuros intentos de rebelión.</p>	 <p>12</p>
<p>Pág. 13.</p>	<p>Al amanecer, todo estaba listo para ejecutar al reo y poco antes de que Huáscar de la orden de ejecución, el condenado se dirigió a él gritando, con todas sus fuerzas: “Eres un Rey déspota y tirano!!”.</p> <p>Por lo que inmediatamente, Huáscar aceleró la orden de ejecución y al final solamente se escuchó un silencio de impotencia y tristeza en los asistentes.</p>	 <p>13</p>
<p>Pág. 14.</p>	<p>Mientras pasaba el tiempo, la ambición de Huáscar crecía, su único deseo era recuperar el Reino de Quito, para así unificar nuevamente el Tahuantinsuyo y ser el único Rey del imperio.</p> <p>Por lo que decidió declarar la guerra a Atahualpa y Llamó a uno de los mensajeros reales, conocidos como Chasquis para enviar un mensaje urgente a su medio hermano,</p>	 <p>14</p>
<p>Pág. 15.</p>	<p>Los chasquis eran hijos de curacas. Jóvenes corredores de absoluta confianza del Rey y de la realeza. Su responsabilidad era llevar y traer mensajes y encomiendas, desplazándose de un tampu (término que se traduce como “posta”) a otro.</p> <p>Los tampus estaban ubicados a un kilómetro y medio de distancia, el uno del otro. En cada uno de ellos se encontraba otro chasqui, para recibir los mensajes o encomiendas que traía el que llegaba.</p>	 <p>15</p>

	<p>Por medio de este sistema de relevo, los mensajes podían llegar en un día, a pesar de las grandes distancias que podían existir.</p> <p>Los chasquis eran muy importantes, dentro del sistema de comunicación; por eso, eran preparados desde niños y debían tener cualidades especiales, como excelente condición física y un buen conocimiento de la red de caminos.</p>	
<p>Pág. 16.</p>	<p>Al llegar al Reino de Quito el chasqui pidió hablar con el Rey Atahualpa para entregarle un mensaje urgente enviado por el su hermano Huáscar.</p> <p>Los guardias del Imperio Inca podían reconocer a un chasqui, por su “pututu”, el cual era un cuerno de caracol que lo usaba para avisar a su respectivo relevo y que solían llevar atado a la espalda. Al notar esto, la escolta real inmediatamente llevó al mensajero ante el Rey Atahualpa.</p>	 <p>16</p>
<p>Pág. 17.</p>	<p>Enseguida, el chasqui entregó el nefasto mensaje a Atahualpa, quien para evitar una confrontación envió en primera instancia, algunos presentes en señal de respeto. Sin embargo, mandó llamar a sus generales Chalcuchímac, Quizquiz y Rumiñahui, para analizar la situación.</p> <p>Ante esta respuesta, Huáscar entró en cólera y asesinó a los chasquis.</p>	 <p>17</p>
<p>Pág. 18.</p>	<p>Es importante mencionar que Atahualpa contaba con el apoyo de la nobleza Inca y de los mandos militares. Además, sus comandantes tenían amplia experiencia, ya que participaron en campañas anteriores, como las de Tumibamba y Quito.</p> <p>Tal es el caso, que su general Rumiñahui se dio cuenta rápidamente de que el ejército de Huáscar era mucho</p>	 <p>18</p>

	<p>más numeroso que el suyo y entonces le propuso a Atahualpa implementar una serie de estrategias muy audaces, para acabar con las fuerzas de su hermano.</p>	
Pág. 19.	<p>Por su lado, Huáscar reunió a las tribus Cañaris, Paltas, Chaparras y 2.000 veteranos cusqueños para organizar un poderoso ejército al mando de su hermano, el general Atoc, a quien encomendó la orden de avanzar al norte, hasta tomar Tomepampa y Quito. Mientras tanto, Atahualpa organizaba sus ejércitos al mando de sus generales Challcuchimac, Quizquiz y Rumiñahui. Además, envió observadores para vigilar a las tropas de Atoc.</p> <p>Al cabo de unos días, Atahualpa observaba la llegada de su hermano Huáscar, junto con su ejército.</p>	
Pág. 20.	<p>A partir de ese momento, la guerra inició con un feroz y sangriento enfrentamiento entre los ejércitos de los dos hermanos. En algunas batallas salían victoriosos los ejércitos de Atahualpa y en otras los de Huáscar. Los caciques de ciertas tribus se aliaban al bando vencedor de estos enfrentamientos.</p> <p>Por ejemplo, en una de esas batallas, los 7 caciques de la isla Puná, se aliaron con Huáscar para invadir Tumbes, por lo que Atahualpa tuvo que retroceder hasta Quito, para reorganizar sus ejércitos. No obstante, cuando regresó al sur y derrotó a los ejércitos cusqueños, los caciques de la isla Puná revirtieron su alianza, para unirse al ejército de Atahualpa.</p>	
Pág. 21.	<p>Después de una serie de intensas batallas que duraron cerca de tres años, la victoria fue para el ejército de Atahualpa, gracias a las estrategias de combate del General Rumiñahui.</p>	

	Tras esta victoria, Atahualpa ganó el derecho a reinar completamente el Tahuantinsuyo y tendría que viajar al Cuzco para su coronación y convertirse así en el décimo tercer y último Emperador del imperio Inca.	
Pág. 22.	<p>Cabe destacar que durante los años de 1532 a 1533, correspondientes al reinado de Atahualpa, el Tahuantinsuyo tuvo un notable desarrollo en diferentes campos socio-económicos, como: la agricultura, la orfebrería, el ámbito textil y la cerámica.</p> <p>También enfrentó continuas batallas con los subversivos seguidores de Huáscar. Pese a ello, lamentablemente Atahualpa no llegó a ser coronado como Emperador Inca porque, cierto día, a lo lejos, fueron divisadas grandes nubes de humo negro, lo que alertó a todo el reino de que nueva guerra estaba a punto de empezar...</p>	

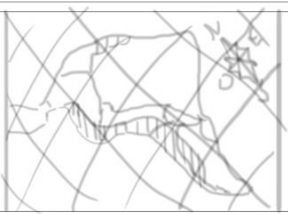




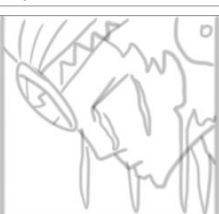


## Contraportada

### Sinopsis:









El reino del Tahuantinsuyo, cuna de los más insignes guerreros Incas, fue liderado por el Rey Huaynacapac, quien tras la pérdida de su primogénito Ninan Cuyuchi, tiene que elegir a un nuevo sucesor entre sus hijos Huáscar y Atahualpa.







Ante tal dilema, tomará una decisión con consecuencias inesperadas. ¿Podría ser esto, la causa del prematuro final que experimentó una de las más prometedoras y trascendentales culturas aborígenes de Sudamérica?...

## Storyboard

<b>Escena:</b> 1.- int noche	<b>Escena:</b> 2.- int día
	
Mapa de Latinoamérica mostrando el reinado de los incas.	Huayna Capac mostrando sus tierras a sus 3 hijos.
<b>Escena:</b> 3.- ext día	<b>Escena:</b> 4.- int día
	
Niños jugando en las afueras de su reino.	Cada hijo mostrando lo que hacen dentro del reino.
<b>Escena:</b> 5.- int día	<b>Escena:</b> 6.- int noche
	
Huayna Capac sosteniendo en sus brazos a su hijo muerto.	Huayna Capac llorando por su pérdida.
<b>Escena:</b> 7 int noche	<b>Escena:</b> 8 ext noche
	
Los 2 hermanos esperando la decisión de su padre.	Huáscar molesto en las afueras de un campo.



<p><b>Escena:</b> 9.- ext noche</p>  <p>Entierro del rey acompañado de su reino y sus 2 hijos.</p>	<p><b>Escena:</b> 10.- ext día</p>  <p>Mostrando como reinaron cada hermano su propio reino.</p>
<p><b>Escena:</b> 11.- ext noche</p>  <p>Asesino entrando a los aposentos de Huáscar, un soldado da la alarma.</p>	<p><b>Escena:</b> 12.- int día</p>  <p>Humilla Huáscar al asesino enfrente de sus soldados.</p>
<p><b>Escena:</b> 13.- ext día</p>  <p>Ejecución del asesino enfrente de todo el pueblo.</p>	<p><b>Escena:</b> 14.- int día</p>  <p>Huáscar ordena al Chasquí a entregar su mensaje en todo el reino.</p>
<p><b>Escena:</b> 15.- ext día</p>  <p>Diferentes Chasquis dando el mensaje de Huáscar apresuradamente.</p>	<p><b>Escena:</b> 16 ext día</p>  <p>Chasquí llegando a la entrada del reino de Atahualpa.</p>

<b>Escena:</b> 17.- int día	<b>Escena:</b> 18.- int noche
	
Chasqui explicando el mensaje de Huáscar enfrente de Atahualpa.	Atahualpa y Rumiñahui planeando la batalla.
<b>Escena:</b> 19.- ext noche	<b>Escena:</b> 20.- ext noche
	
Llegada de las fuerzas de Huáscar al campo de batalla.	Pelea de los incas en medio del río.
<b>Escena:</b> 21.- ext noche	<b>Escena:</b> 22.- ext día
	
Finalización de la guerra con la victoria de Atahualpa.	Celebración interrumpida con la llegada de alguien sospechoso.
<b>Escena:</b>	<b>Escena:</b>

