



ESCUELA DE TECNOLOGÍAS

**Aplicación de Técnicas de Animación Digital para una propuesta de métodos explicativos de Normas de Convivencia Social, para el Programa “Sonríe Ecuador, somos gente amable”**

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

Profesor Guía  
Lcdo. Edwin Troya

**Autor**  
**Daniela Intriago Román**

**Año**  
**2012**

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con la estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema y tomando en cuenta la Guía de Trabajos de Titulación correspondiente”.

---

Edwin Troya

Licenciado en Ciencias de la Comunicación

170367509-8

### **DECLARACIÓN DE AUTORIA 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”

---

Daniela Intriago Román  
1309203790

## **AGRADECIMIENTO**

“A Dios por darme la fortaleza para seguir mis sueños aun cuando se tornen a veces inalcanzables”

**DEDICATORIA**

A mi madre

## RESUMEN

"Sonríe Ecuador" es una campaña impulsada por la Vicepresidencia de la República, que busca rescatar la práctica de los valores y principios de la sociedad ecuatoriana para una mejor convivencia, se dividió en varias fases a fin de explotar el concepto de resiliencia.

El programa definió como población objetivo: a los Funcionarios Públicos, la ciudadanía como "Promotores de la Solidaridad y Amabilidad" y a los niños, niñas y jóvenes en riesgo social para ser formados a través del arte en los Circos Comunitarios.

El humor es una herramienta importante dentro de la campaña debido a sus beneficios físicos y emocionales. Mediante Decreto Ejecutivo 1407 se estableció que el último viernes del mes de Octubre de cada año se celebre el "Día Nacional de la Alegría y Solidaridad".

Ante tal loable proyecto, sentí la necesidad de proponer la realización de cortos animados para televisión, que expliquen las normas de convivencia social, dirigidos a los niños, niñas y jóvenes en general y no solo a los que están en riesgo social y que no tienen acceso, o no cuentan con el tiempo para visitar los Circos Comunitarios.

La Técnica de Animación para la propuesta del corto para televisión será la Clásica o Tradicional con la que se apoyará como "Promotores de la Solidaridad y Amabilidad" y a su vez promocionará la carrera de Animación Tridimensional y el trabajo de los animadores dentro del país.

## ABSTRACT

"Sunrise Equator" is a campaign prompted by the Vice-presidency of the Republic that seeks to rescue practices of the values and principles of the Ecuadorian company for a better contact, was divided into several phases in order to exploit the concept of resilience.

The program defined as objective population: to the Public Officials, the citizenship like "Development of the Solidarity and Amiability" and to the children, girls and youths in social risk for to be formed through the art in the Common Circuses.

The humor is an important tool inside the campaign due to its emotional and physical benefits. By means of Executive Decree 1407 was established that the last Friday of the month of October of each year be celebrated the "National Day of the Happiness and Solidarity".

Before such commendable project, I felt the need to propose the execution of short animated for television, that explain the norms of social contact, directed the children, girls and youths in general and not alone to the ones that they are in social risk and that they do not have access or do not they include the time to visit the Common Circuses.

The technique of Animation for the proposal of the short one for television will be the Classic or Traditional with the one that will be supported like "Development of the Solidarity and Amiability" and at the same time will promote the career of Three-dimensional Animation and the work of the Encouraging 3d inside the country.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	2
LA ANIMACIÓN.....	2
1.1. PRINCIPIOS BÁSICOS DE ANIMACIÓN.....	4
1.1.1. Técnicas de Animación.....	12
1.1.1.1. Animación y Aprendizaje.....	15
CAPÍTULO II.....	17
NORMAS DE CONVIVENCIA SOCIAL EN EL ECUADOR.....	17
2.1. REGLAS Y NORMAS.....	18
CAPÍTULO III.....	20
“ECUADOR ALEGRE Y SOLIDARIO”.....	20
3.1. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN UTILIZADAS..	22
3.1.1. La Risoterapia.....	23
3.1.1.1. Situación Actual.....	23
CAPÍTULO IV.....	25
PROPUESTA.....	25
4.1. METODOLOGÍA.....	25
4.1.1. Proceso de Animación.....	26
4.2. RESULTADOS.....	34
CAPÍTULO V.....	40
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	40
5.1. CONCLUSIONES.....	40
5.2. RECOMENDACIONES.....	40
BIBLIOGRAFÍA.....	41
ANEXOS.....	43



## INDICE DE IMÁGENES

IMAGEN 1.1.	.....	2
IMAGEN 1.2.	.....	2
IMAGEN 1.3.	.....	2
IMAGEN 1.4.	.....	3
IMAGEN 1.5.	.....	3
IMAGEN 1.6.	.....	4
IMAGEN 1.7.	.....	5
IMAGEN 1.8.	.....	5
IMAGEN 1.9.	.....	6
IMAGEN 1.10.	.....	7
IMAGEN 1.11.	.....	7
IMAGEN 1.12.	.....	8
IMAGEN 1.13.	.....	8
IMAGEN 1.14.	.....	9
IMAGEN 1.15.	.....	10
IMAGEN 1.16.	.....	10
IMAGEN 1.17.	.....	11
IMAGEN 1.18.	.....	11
IMAGEN 1.19.	.....	13
IMAGEN 1.20.	.....	14
IMAGEN 1.21.	.....	14
IMAGEN 3.1.	.....	20
IMAGEN 3.2.	.....	21
IMAGEN 3.3.	.....	22
IMAGEN 3.4.	.....	24
IMAGEN 4.1.	.....	25
IMAGEN 4.2.	.....	33
IMAGEN 4.3.	.....	35

## INDICE DE TABLAS

TABLA 1.1.	.....	38
------------	-------	----

## INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 4.1.	.....	39
--------------	-------	----

## INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la presente propuesta tiene por objeto contribuir como apoyo visual en el desarrollo del trabajo de titulación realizado por Daniela Intriago Román, estudiante de la carrera de Animación Digital Tridimensional y como herramienta comunicacional para el programa “Sonríe Ecuador”.

Durante la investigación se determinará brevemente la historia de la animación y procesos para realizar un corto animado para televisión; la descripción del proyecto y la metodología utilizada para explicar las Normas de Convivencia Social.

Se han establecido objetivos que serán cumplidos durante el proceso de puesta en escena del corto animado.

# CAPITULO I

## LA ANIMACIÓN

Se puede definir a la Animación como la ilusión de movimiento en base a imágenes creadas individualmente, ordenadas en forma consecutiva y proyectada con una determinada frecuencia.

Imagen 1.1



Fuente: <http://animacionclasica.blogspot.com/2010/05/ward-kimball-1914-2002.html>

### Breve Historia de la Animación

La Animación se originó en 1877 en base a ilusiones ópticas creadas por la utilización de aparatos como el zootropo y el praxinoscopio.

Imagen 1.2



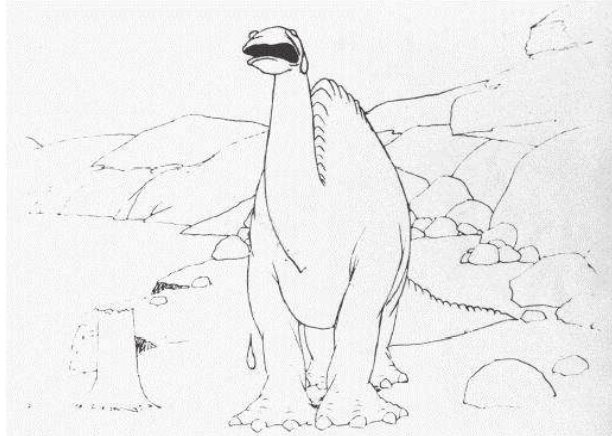
Imagen 1.3



Fuente: <http://escuelafotosevilla.blogspot.com/2009/10/praxinoscopio-y-zootropo.html>

Muchos años después del apogeo del cine que mostraba imágenes reales y que se utilizara la técnica de exposición de un solo fotograma en lugar de 16 y de que se produjeran películas y series animadas, el genio Winsor McCay creó en 1909 a Gertie el dinosaurio, animación que no pudo ser superada hasta 1930.

Imagen 1.4



**Fuente:** <http://www.filmreference.com/Films-Fr-Go/Gertie-the-Dinosaur.html>

A finales de los años 30, Walter E. Disney revolucionó el cine con la utilización de una técnica donde se animaba individualmente a los personajes y a los fondos, esto fue el primer largometraje de dibujos animados Blanca Nieves y los siete enanitos. Claro está que los estudios Disney estaban ya en auge luego de la creación de su personaje Mickey Mouse en 1928.

Imagen 1.5



**Fuente:** <http://scripophily.net/wadiprca2.html>

En los 90 los productores como DreamWorks y Warner Brothers iniciaron compitiendo en el medio con películas como El príncipe de Egipto y El Gigante de Hierro, tratando de igualar la calidad de las películas de Disney<sup>1</sup>.

En la actualidad, la animación va de la mano de la tecnología y aunque se ahorra tiempo y recursos, la herencia de Disney y sus principios básicos para dar movimiento siguen siendo utilizados como base de todas las técnicas.

Imagen 1.6



**Fuente:** <http://www.popartuk.com/Film/up/disney-pixars-up-fp2337-poster.asp>

## 1.1. PRINCIPIOS BÁSICOS DE ANIMACIÓN

“Los 12 principios para la animación fueron creados en los años 30 por animadores en los Estudios Disney”<sup>2</sup> y han evolucionado para adaptarse a la animación 3D:

---

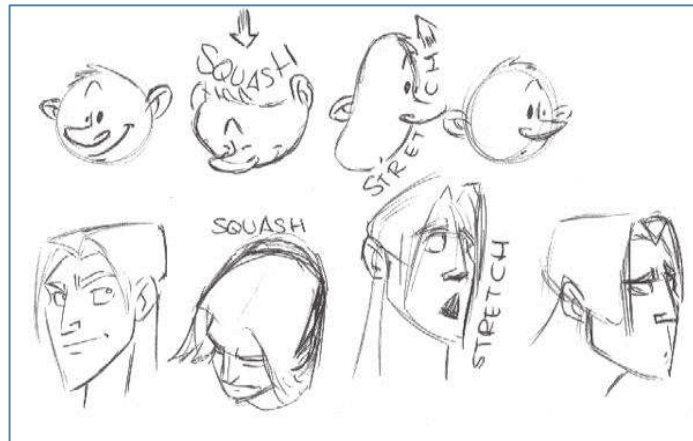
<sup>1</sup> Ma. Paz Gil Tébar, SINTESIS DE IMÁGENES Y ANIMACION 3D, Animación 2D

<sup>2</sup> ddsing, Los 12 principios de la Animación, <http://ddsign.wordpress.com/2006/05/15/los-12-principios-de-la-animacion/15-05-2006>, (27-05-2012)

## 1. ENCOGER Y ESTIRAR (*Squash and Stretch*)

La exageración, la deformación de los cuerpos flexibles. Sirve para lograr un efecto más cómico o bien más dramático. El estiramiento muchas veces se relaciona con la velocidad y la inercia.

Imagen 1.7



Fuente: <http://altherius.99k.org/materias/animacion/unidad1/Principios.php>

## 2. ANTICIPACIÓN (*Anticipation*)

Se anticipan los movimientos, esto guía la mirada del espectador. Anuncia sorpresa. Se verán tres pasos: Anticipación (nos prepara para la acción); la acción en sí misma y la reacción (recuperación, término de la acción).

Imagen 1.8



Fuente: <http://altherius.99k.org/materias/animacion/unidad1/Principio>

### 3. PUESTA EN ESCENA (*Staging*)

Representación de una idea. Con este principio traducimos las intenciones y el ambiente de la escena a posiciones y acciones específicas de los personajes. Poniendo en escena las posiciones claves de los personajes definiremos la naturaleza de la acción.

Imagen 1.9



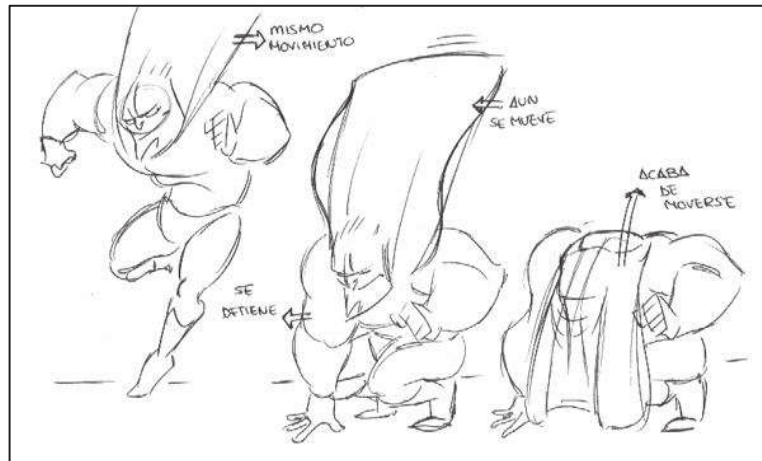
Fuente: <http://altherius.99k.org/materias/animacion/unidad1/Principios.php>

### 4. ACCIÓN DIRECTA Y POSE A POSE (*Straight ahead action and pose-to-pose*)

Estas son en realidad dos técnicas de animación diferentes. En la acción directa creamos una acción continua, paso a paso, hasta concluir una acción impredecible, y en la acción pose a pose desglosamos los movimientos en series estructuradas de poses clave.



Imagen 1.10



Fuente: <http://altherius.99k.org/materias/animacion/unidad1/Principios.php>

## 5. ACCIÓN CONTINUADA Y SUPERPUESTA (*Follow through and overlapping action*)

Estas dos técnicas ayudan a enriquecer y dar detalle a la acción. En ellas el movimiento continúa hasta finalizar su curso.

En la acción continuada, la reacción del personaje después de una acción nos dice cómo se siente el personaje.

En la acción superpuesta, movimientos múltiples se mezclan, se superponen, e influyen en la posición del personaje.

Imagen 1.11



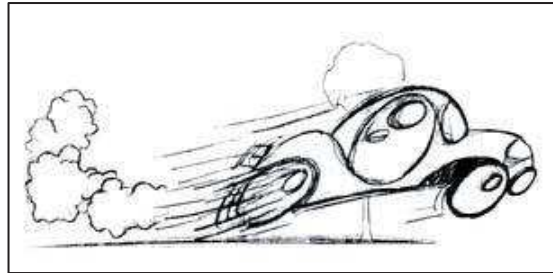
Fuente: <http://altherius.99k.org/materias/animacion/unidad1/Principios.php>



## 6. FRENADAS Y ARRANCADAS (*Ease in and out on slow in and out*)

Acelerar el centro de la acción mientras que se hacen más lentos el principio y el final de la misma.

Imagen 1.12

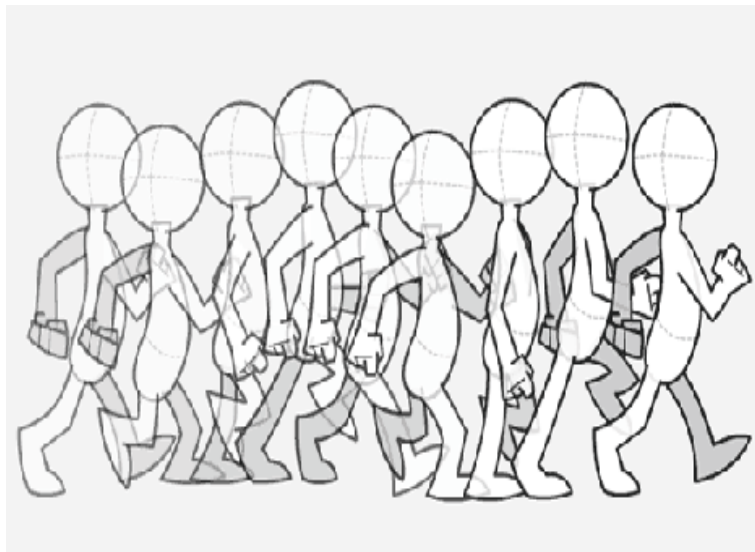


Fuente: <http://altherius.99k.org/materias/animacion/unidad1/Principios.php>

## 7. ARCOS (*Arcs*)

Al utilizar los arcos para animar los movimientos del personaje le estaremos dando una apariencia natural, ya que la mayoría de las criaturas vivientes se mueven en trayectorias curvas, nunca en líneas perfectamente rectas.

Imagen 1.13

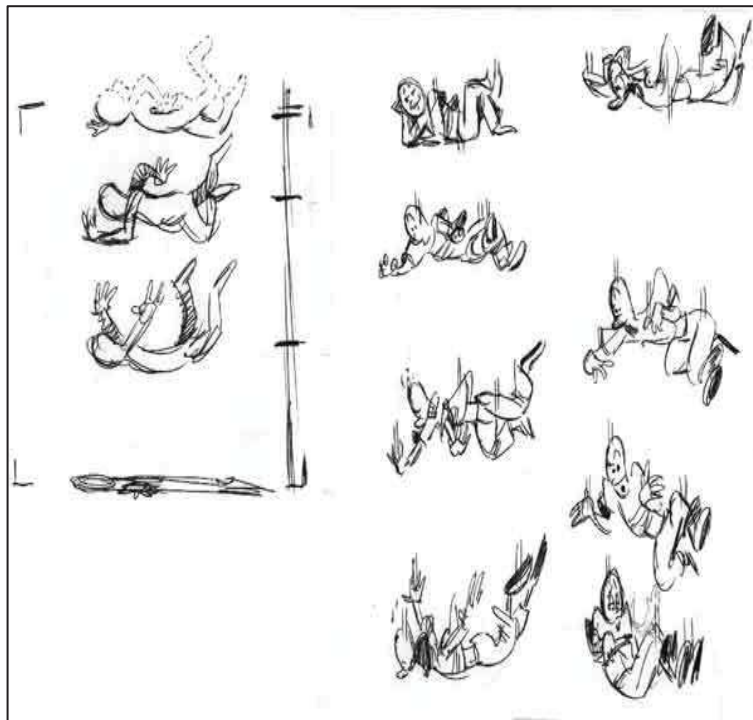


Fuente: <http://altherius.99k.org/materias/animacion/unidad1/Principios.php>

## 8. ACCIÓN SECUNDARIA (*Secondary action*)

Pequeños movimientos que complementan a la acción dominante. Son resultantes de la acción principal. La acción secundaria no debe estar más marcada que la acción principal.

Imagen 1.14

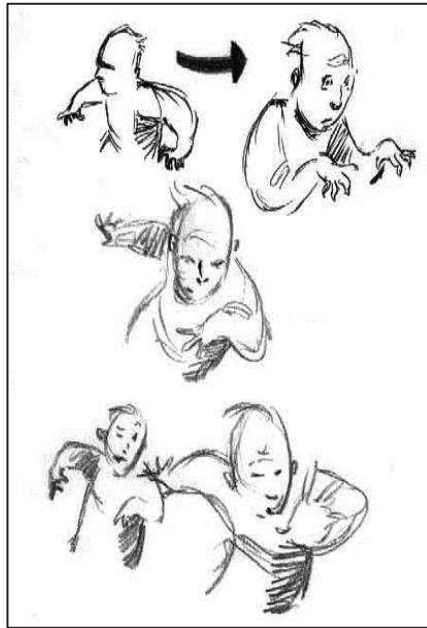


Fuente: <http://altherius.99k.org/materias/animacion/unidad1/Principios.php>

## 9. SENTIDO DEL TIEMPO (*Timing*)

Da sentido al movimiento. El tiempo que tarda un personaje en realizar una acción. Las interrupciones en los movimientos. Aquí se define también el peso del modelo y las sensaciones de escalas y tamaños.

Imagen 1.15



Fuente: <http://altherius.99k.org/materias/animacion/unidad1/Principios.php>

## 10. EXAGERACION (*Exageration*)

Acentuar una acción. La hace más creíble.

Imagen 1.16

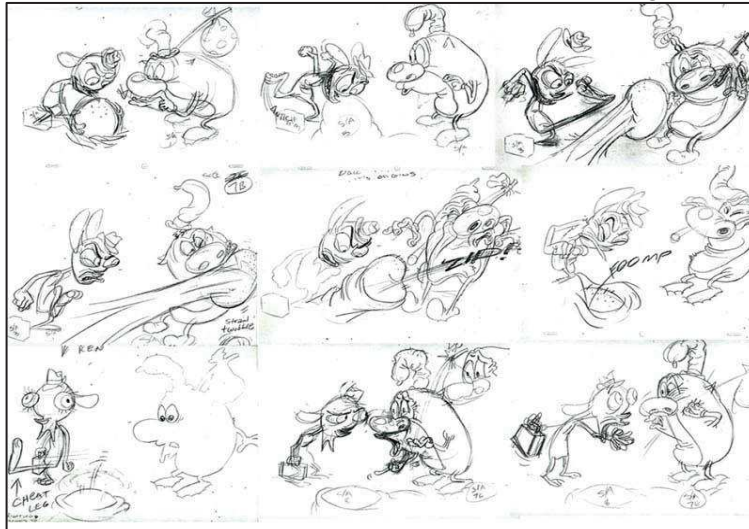


Fuente: <http://altherius.99k.org/materias/animacion/unidad1/Principios.php>

## 11. MODELADOS Y ESQUELETOS SÓLIDOS

Un modelado y un sistema de esqueleto sólido o un dibujo sólido, ayudaran al personaje a cobrar vida. El peso, la profundidad y el balance simplificaran posibles complicaciones en la producción.

Imagen 1.17

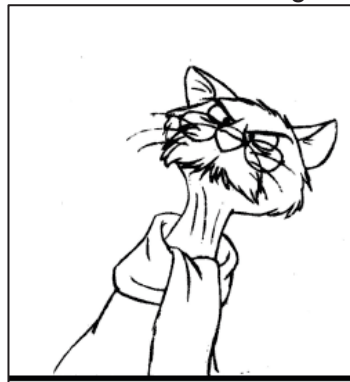


Fuente: <http://altherius.99k.org/materias/animacion/unidad1/Principios.php>

## 12. PERSONALIDAD (*Acting*)

Esto proporciona conexión emocional con el espectador. Se trata de la personalidad del personaje, que sea coherente con sus movimientos.

Imagen 1.18



Fuente: <http://altherius.99k.org/materias/animacion/unidad1/Principios.php>

### **1.1.1 Técnicas de Animación**

Las técnicas de animación digital más utilizadas en la actualidad son: la animación Tradicional, la animación tridimensional y la animación en Stop-Motion.

#### **Animación Tradicional**

En la animación tradicional la ilusión de movimiento se crea filmando una secuencia de imágenes realizadas a mano y proyectándolas a mayor velocidad, generalmente de 15 a 30 fotogramas por segundo.

El proceso de animación tradicional, consta de 4 fases:

Fase uno o Pre-Producción, se formula la idea para el proyecto, y se da tratamiento al concepto general para proceder a elaborar el guión, Story Board, creación de personajes y el Animatic o Leica Reel.

Fase dos o de Producción, se dibujan los layouts, fondos, fotogramas claves e intermedios, se hace una prueba en blanco y negro con la ayuda de un software (FlipBook) para verificar errores y limpiar el trazo. En este punto es necesario realizar una sincronización de los diálogos con los movimientos de los labios de cada uno de los personajes para dar paso al entintado y pintura manual o digital, se fija el ángulo de la cámara para realizar la composición que será exportada en dvd.

Fase tres o de Post-Producción, se editará el sonido, música, etc., para obtener el producto final para la fase 4 o de Distribución.

Imagen 1.19



Fuente:[http://4.bp.blogspot.com/\\_Qh3wH7XIXjQ/S\\_vgtovM2DI/AAAAAAAAABkY/sezBMDP6Cas/s400/gatito.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_Qh3wH7XIXjQ/S_vgtovM2DI/AAAAAAAAABkY/sezBMDP6Cas/s400/gatito.jpg)

### Animación Tridimensional

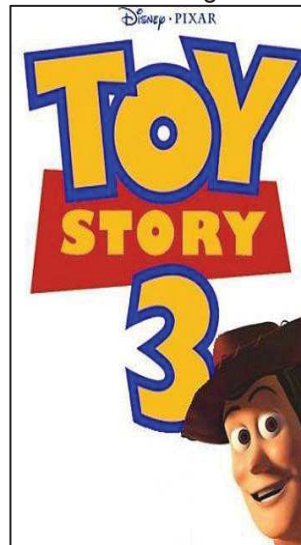
Se entiende por Animación Tridimensional o 3D a la simulación en 3 dimensiones de un objeto, ésta técnica (...) se basa, sobre todo, en los principios de la animación 2D tradicional.<sup>3</sup>

En el largometraje animado de Disney Toy Story (1995), los estudios de animación PIXAR emplearon una media de 3 horas en calcular cada fotograma, y algunos requirieron hasta 24 horas. Para esta película de 77 minutos, se generaron 110.880 fotogramas. Se emplearon técnicas de computación distribuida; una sola estación de trabajo hubiera tardado 38 años. **(Sic)**.

---

<sup>3</sup> Julián Wittmer, 3ds máx. 4, Animar Objetos, Ediciones ENI, 2003, pág. 294

Imagen 1.20



Fuente:<http://es.paperblog.com/final-de-ciclo-relevo-generacional-broche-de-platino-toy-story-3-226440/>

### ***Stop Motion***

La animación en *Stop-Motion*, es una técnica que consiste en fotografiar, cuadro por cuadro, a personajes o figuras que son hechos a escala y totalmente a mano, modelados con plastilina o con cualquier material maleable, existen varias producciones de este tipo, entre las que destacamos a: *Coraline*, *Pollitos en Fuga*, *Corpse Bride* y *Wallace y Gromit*.

Imagen 1.21



Fuente:<http://www.platformnation.com/2009/06/19/review-wallace-gromit-in-fright-of-the-bumblebees/>

### 1.1.1.1 Animación y Aprendizaje

Utilizar dibujos animados o contar historias de manera divertida puede influir al momento de aprender debido al toque de humor. Se dice que la entrega de información con humor mejora la comunicación de tres maneras:

- Atención del individuo
- Retención del material.
- Relajación de la tensión que bloquea el aprendizaje.

(...) El uso de recursos gráficos lleva implícito una serie de ventajas como por ejemplo:

- Permiten al alumnado centrar su atención
- Sirven para confirmar interacciones.
- Ayudan a clasificar y distinguir hechos
- Permiten la reducción de la cantidad de lenguaje escrito.
- Pueden servir para enfatizar contenidos.
- Muestran de forma clara conceptos que serían más difíciles de entender de forma textual por los estudiantes.
- Son relativamente fáciles de incorporar en los eventos de aprendizaje.<sup>4</sup>

Según Albert Ellis (1981) el humor tiene varias funciones en el aprendizaje<sup>5</sup> :

- Función Motivadora: despierta el espíritu de búsqueda e interés por la materia.
- Función de camaradería y amistad: ayuda a la interacción entre las personas.

---

<sup>4</sup> PABLO CÉSAR MUÑOZ CARRIL, El diseño de materiales de aprendizaje multimedia y las nuevas competencias del docente en contextos tele formativos, Bubok, 21-09-2009, Pág.45.

<sup>5</sup> ALBERT ELLIS, Funciones del humor en la educación, Decálogo, características y ventajas del humor, 1981, Pág. 283, 284.



- Función de distensión: funciona como válvula de escape de situaciones conflictivas.
- Función intelectual: desarrolla el componente cognitivo y racional de los sujetos.
- Función creativa
- Función transformadora
- Función pedagógica: (...) se enseña mejor y se aprende con mayor facilidad.
- Función terapéutica: activa en tres niveles: cognitivo, afectivo y conductual.

## CAPÍTULO II

### NORMAS DE CONVIVENCIA SOCIAL EN EL ECUADOR

#### Definición

El tema de la Convivencia es muy amplio, pero es necesario para el ser humano que vive dentro de una sociedad, mantener un orden y que sus derechos sean respetados, en base a principios y normas.

Se puede argumentar que los valores y principios son elementos subjetivos de la persona, pero el hecho de que guían sus conductas y actitudes hacia la vida y a los demás, hace que jueguen un rol fundamental en la consecución del desarrollo y bienestar colectivo. (Sic)<sup>6</sup>.

“Las Normas fomentan las buenas costumbres, para que las personas vivan actitudes positivas y de respeto hacia las tradiciones de nuestro País”.

Según Acuerdo No. 182, del ex Ministro Raúl Vallejo Corral, se elaboraron las Normas para el Código de Convivencia y mediante el Art. 9, se acordó:

PROPONER, entre otros, los siguientes conceptos/orientaciones que guiarán el proceso de construcción del Código de Convivencia:

(...)Valores. Vivenciar los valores de responsabilidad, respeto, fundamentos de la nueva cultura escolar en aras de la convivencia armónica. Estos valores deben encontrarse tanto en el currículo explícito como en el oculto, considerando el ejemplo de los adultos como modelo de formación.

---

<sup>6</sup> PROYECTO SONRIE ECUADOR, Información proporcionada por Pablo Vallejo, Sonríe Ecuador, Vicepresidencia de la República.

Entre otros aspectos conceptuales, señalamos los siguientes:

- La responsabilidad: es hacerse cargo de cada uno de sus actos y asumir sus consecuencias.
- El respeto: implica una actitud de estima hacia sí mismo y los demás y la observancia de deberes y derechos.
- La solidaridad significa comprometerse en la solución de los problemas y necesidades de los demás.
- Honestidad es decir la verdad y luchar contra la corrupción, la copia, el dolo, la difamación
- La Justicia, dar a cada quien lo que corresponde respetando derechos y deberes.
- El amor es la expresión de afecto y cuidado para consigo mismo y para los demás.<sup>7</sup>

## 2.1 REGLAS Y NORMAS

En el Ecuador como en todas las sociedades, las normas de convivencia están dictaminadas por las leyes, la religión y la familia y se organizan en dos grandes grupos: Normas Jurídicas y Normas Sociales; éstas últimas a su vez en Normas Morales y de Urbanidad.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> NORMAS PARA EL CODIGO DE CONVIVENCIA, Ministerio de Educación, <http://pei.efemerides.ec/pei/convivencia1.htm>, 22-05-2007, 26-05-2012 a las 20h00.

<sup>8</sup> CIVISMO 5º, Reglas y Normas, Virginia Mier Estrada, Editorial Progreso, 2002, Pág. 13, 14.

Las reglas y las normas son de vital importancia para la convivencia del ser humano, ya que “una convivencia mal sana incide directamente sobre los procesos cognitivos sociales y afectivos implicados en el aprendizaje, generando un deterioro de la atención, la motivación y el deseo de aprender”<sup>9</sup>

“Es casi un principio de toda sociedad, considerar a los niños como los fundadores del futuro, “ya en la Constitución Política del Ecuador -1988- se reconoció la ciudadanía infantil, a partir del nacimiento, que implica que quien goza de Derechos también tiene que asumir responsabilidades progresivamente acorde a su edad”<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> COMPETENCIAS SOCIALES Y CONVIVENCIA, Herramientas de Análisis y Proyectos de Interacción, Mónica Coronado, Noveduc, 2008, Pág. 91.

<sup>10</sup> OGNA.ORG, Observatorio de los Derechos de la Niñez y la Adolescencia, Derecho

## CAPÍTULO III

### “ECUADOR ALEGRE Y SOLIDARIO”

**Descripción del proyecto “Restitución de la Práctica de los Valores y Principios Humanos: Ecuador Alegre, Ecuador Solidario”.**

“Ecuador Alegre y Solidario” es un programa mentalizado por el Vicepresidente Lenin Moreno, que tiene como objetivo crear conciencia en la ciudadanía ecuatoriana sobre la importancia de los principios y valores de respeto, amabilidad, alegría y solidaridad como base para una buena convivencia y la construcción de una sociedad más justa y solidaria.

Imagen 3.1



Fuente: <http://galerias.fotografosecuador.com/details.php?gid=252&pid=14313>

Se ha considerado como herramienta importante para el logro de dicho objetivo, realizar campañas basadas en el humor, debido a los beneficios físicos y emocionales que proporciona al ser humano<sup>11</sup>.

El proyecto se divide cuatro fases:

- Sensibilización y Motivación de Funcionarios Públicos para asumir el compromiso activo con la Solidaridad y Amabilidad (Sonríe Ecuador).
- Sensibilización a la ciudadanía para asumir el compromiso activo con la Solidaridad y Amabilidad (Sonríe Ecuador).
- Formación de Circos Comunitarios.
- Administración del proyecto.

Imagen 3.2



Fuente: <http://aso-publica.blogspot.com/>

## Objetivos

### Objetivo General

Propiciar la reconstitución de una cultura de respeto, amabilidad, alegría y solidaridad en la sociedad a través de la comunicación de principios y valores.

### Objetivos Específicos

- Sensibilizar principalmente a funcionarios públicos para que recuperen los principios humanos para la convivencia.

---

<sup>11</sup> Información proporcionada por Pablo Vallejo, Sonríe Ecuador, Vicepresidencia de la República.

- Demostrar a la sociedad la capacidad de recuperación de los valores y principios de respeto, amabilidad, alegría y solidaridad.
- Sustener el proceso de reconstitución de los principios y valores humanos con la sensibilización de la ciudadanía en general.
- Coadyuvar a la formación de circos comunitarios que contribuyan a aumentar las acciones solidarias, especialmente para las personas menos favorecidas o en situaciones de riesgo. [.]

### 3.1. HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN UTILIZADAS

Para la ejecución de la primera fase del Programa, el 20 de febrero del 2008 se arrancó con un evento en la Plaza San Francisco, ejecutándolo hasta finales de abril del mismo año con la realización de Caravanas de la Alegría y difusión en medios masivos (spots televisivos, cuñas radiales) en Quito, Guayaquil, Cuenca y Tena.

Imagen 3.3



Fuente: <http://www.flickr.com/photos/presidenciaecuador/2279671637/>

En el año 2009 el proyecto buscó explotar el concepto de resiliencia para rescatar la práctica de los valores y principios del respeto, amabilidad, alegría y solidaridad como reconstituyentes de un tejido social favorable al progreso y bienestar del país.

### 3.1.1. La Risoterapia

La risa tiene claros efectos positivos en la propia persona y en nuestras relaciones con los demás puesto que la risa engrasa la convivencia. Poseer la capacidad de hacer reír a los otros es una de las mejores cualidades que puede adornar a una persona.<sup>12</sup>

Sigmund Freud atribuyó a las carcajadas el poder de liberar al organismo de energía negativa, algo que ha sido científicamente demostrado al descubrir que el córtex cerebral libera impulsos eléctricos negativos un segundo después de comenzar a reír. En los últimos 30 años se ha avanzado mucho en la aplicación de la risa como terapia.<sup>13</sup>

Con humor se puede expresar ideas no gratas al receptor sin que éste se sienta molesto, es decir, se le puede presentar a las personas, realidades que, por rigidez o severidad, no habían descubierto o no habían admitido.<sup>14</sup>

#### 3.1.1.1. Situación Actual

Actualmente, se busca rescatar a niños, niñas y jóvenes en riesgo social a través de la práctica escénica mediante la formación de Circos Comunitarios con el apoyo del *Cirque du Soleil*, a fin de que “den ilusión y oportunidad de expresión a jóvenes marginales, con problemas familiares, de barrios conflictivos o que realicen actividades artísticas en la calle”.<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> Dr. Manuel Álvarez Romero, Director del Centro Médico Psicosomático de Sevilla. Presidente de la Sociedad Andaluza de Medicina Psicosomática, [malvarez@psicosomatica.net](mailto:malvarez@psicosomatica.net), [www.psicosomatica.net](http://www.psicosomatica.net)

<sup>13</sup> MARIA JESÚS, Monitora de dinámica de risa, RISOTERAPIA, Origen y evolución de la risoterapia – [www.laalegriadevivir.com](http://www.laalegriadevivir.com), Setbre. 23/2010, 17h00.

<sup>14</sup> EL VALOR TERAPEUTICO DEL HUMOR, Ángel Rz Idígoras (Ed), 3ª. Edición, Editorial Desclée de Brouwer, S.A., 2002, Henas, 6 – 48009 Bilbao.

<sup>15</sup> LA REPÚBLICA, Cirque du Soleil llega a Ecuador a entrenar a chicos de la calle, <http://www.larepublica.ec/blog/politica/2011/05/24/el-cirque-du-soleil-desembarca-en-ecuador-para-entrenar-a-chicos-de-la-calle-2/>



Imagen 3.4



Fuente: <http://www.larepublica.ec/blog/politica/2011/05/24/el-cirque-du-soleil-desembarca-en-ecuador-para-entrenar-a-chicos-de-la-calle-2/>

La población infantil y adolescente del Ecuador es de aproximadamente 5'000.000. Según Unicef, el 7% (350.000) de los niños y niñas ecuatorianos, entre los 5 y los 14 años, se dedica a algún tipo de trabajo infantil. Esto los expone a peligros como agresiones, maltratos y abusos sexuales; además, facilita su contacto con bandas delictivas que los utilizan porque las leyes son menos severas con ellos.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> GRAFICOS NACIONALES S.A., Noticia, Menores en riesgo.  
<http://www.expreso.ec/ediciones/2009/04/21/sucesos/programas-de-ayuda-llegan-a-menos-del-5-por-ciento-de-poblacion-infantil-que-los-requiere/default.asp?fecha=2009/04/21, 01:17 a.m., 23 de octubre de 2010>

## CAPITULO IV

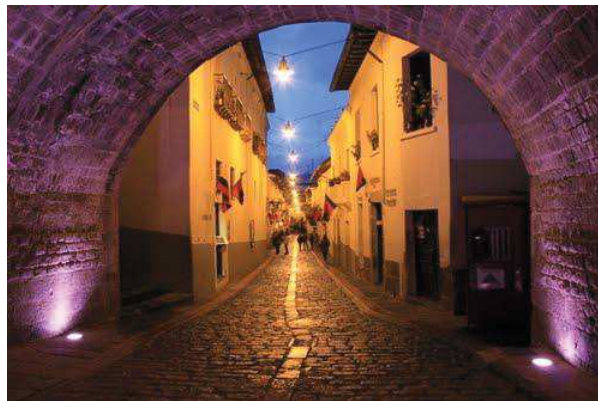
### PROPUESTA

#### 4.1. METODOLOGÍA

Para desarrollar los métodos explicativos de Normas de Convivencia Social, la propuesta se basó en una de las estrategias del *Aprendizaje activo*<sup>17</sup>, “*Generar interés: mediante material visual interesante*”, que indica la utilización de tiras cómicas o gráficos para captar la atención del cualquier tema que se quiera enseñar y, en lo beneficioso que es enseñar con humor.

A su vez se eligió a la Ronda<sup>18</sup> como locación para desarrollar la historia, a fin de que la información visual mostrada con personajes ficticios resulte familiar a la población objetivo de la muestra.

Imagen 4.1



Fuente: <http://mw2.google.com/mw-panoramio/photos/medium/48583262.jpg>

---

<sup>17</sup> Aprendizaje activo: 101 estrategias para enseñar cualquier materia, Mel Silberman, Editorial Pax, México, 2008, Pag,34

El guión se desarrolló enfocado en el concepto de la resiliencia y el principio de la Solidaridad, que forma parte de los valores establecidos en las Normas de Convivencia Social. La técnica se escogida fue la Animación Clásica 2D.

#### **4.1.1 Proceso de Animación**

##### **PRE-PRODUCCION**

- Idea
- Tratamiento del tema
- Guión
- Story Board
- Creación de Personajes
- Grabación: voz de personajes
- Animate

##### **Guiones**

##### **Guión Literario**

##### **INTRO: EXT – LA RONDA, DIA SOLEADO**

Travelling de cámara, ángulo frontal y zoom in al arco de la Ronda, aparece un mimo invitándonos a seguir.

##### **ESC 1: EXT- LA RONDA, RESTAURANTE, DIA SOLEADO**

Se ve a Lupe la mariquita volando (40 años, regordeta y de estatura mediana, rostro redondo y antenas pequeñas, ojos marrones y pestañas largas, vestida

de alas rojas con óvalos negros), va de prisa y agotada, buscando un lugar donde descansar; al final de su trayectoria se posa en una de las macetas de flores donde habitan otros insectos (Enrique e Iván); se posa sobre una hoja y descansa mientras se escuchan voces.

### **LUPE**

¡Qué suerte que no hubo tráfico, Dios que cansada estoy! ¡Qué día más largo  
el de hoy!

### **ESC 2: EXT- MACETAS CON FLORES, LA RONDA, RESTAURANTE, DIA SOLEADO**

La hormiga Enrique (Joven, 26 años, con antenas grandes y largas, piel color café, ojos negros y mirada penetrante, estatura alta y contextura mediana pero fuerte, charlatán y holgazán) está recostado sobre el tallo de una planta, comiendo un cubito de azúcar mientras ve como su vecino (Iván, joven 23 años, de estatura y contextura mediana, rostro afable e inocente) trabaja y recolecta comida. Enrique en forma maliciosa mordisquea un cubo de azúcar y lo arroja cerca de Iván para llamar su atención.

### **IVÁN**

¡Ouch! ¡Ouch! ¡Ouch!

### **ENRIQUE**

Qué tal querido vecino, ¿Interrumpo tu trabajo?

¡Ñame! ¡Ñame! ¡Ñame!

### **IVAN**

Con desenfado: ¡Nooo! Mmm...

¿Recolectando para el invierno vecino?

**ENRIQUE**

¿Invierno?

Yo no guardo para el invierno... en el Restaurante nunca hay invierno

**IVAN**

¿Restaurante? ¿Eso qué es?

**ENRIQUE**

¡Ven conmigo!

**IVAN**

¡Vamos pues!

**ESC 3: EXT – FLOR, MACETAS CON FLORES, RESTAURANTE, LA RONDA, DIA SOLEADO**

Ambos suben por el tallo hasta llegar a la flor, Enrique bromea con Iván al momento que éste llega a la cima y lo lanza al borde de la venta.

Enrique cae cómodamente en filo de la ventana aprovechando el rebote luego de haber lanzado a Iván.

**ESC 4: EXT – FLOR Y VENTANA, RESTAURANTE, LA RONDA, DÍA SOLEADO**

Ven desde la ventaja al interior del Restaurante y especialmente la mesa donde dos personas comen un postre. Enrique trata de convencer a Iván para entrar por comida.

**ENRIQUE**

Mmmm, mmm... es lo más delicioso que vas a probar

**IVAN**

¡Siiii!

**ESC 5: INT – MESA CON POSTRES, RESTAURANTE, LA RONDA, LUZ  
AMBIENTE**

Enrique observa desde la ventana a Iván mientras permanece absorto junto al postre y no se percata de los movimientos insistentes y graciosos de Enrique para que reacciones.

**ESC 6: INT, MESA CON POSTRES, RESTAURANTE, LA RONDA, LUZ  
AMBIENTE**

Iván toma un pedacito de postre pero luego al hacer otro intento una mano trata de aplastarlo. Grita y corre despavorido.

**ESC 7: INT, MESA CON POSTRES, RESTAURANTE, LA RONDA, LUZ  
AMBIENTE**

Lupe la Mariquita, lo salva y ambos vuelan fuera del restaurante.

**ESC 8: EXT, MACETAS CON FLORES, RESTAURANTE, LA RONDA, DIA  
SOLEADO**

Enrique en su deseo de escapar cae y se lastima.

**ENRIQUE**

¡Huy... más vale decir aquí corrió, que aquí murió! ¡Nos vemos guambrita!

**ESC 9: EXT, MACETAS CON FLORES, RESTAURANTE, LA RONDA, DIA  
SOLEADO.**

Mientras volaban, Iván y Lupe ven a Enrique caído, lamentándose, triste, deciden acercarse y ayudarlo.

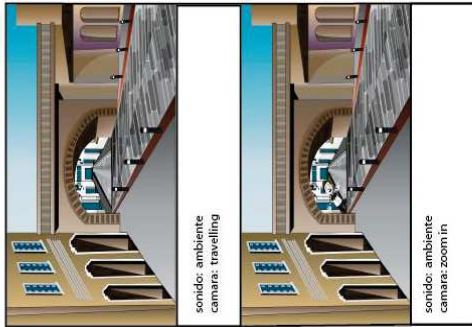
**Guión Técnico y Storyboard**

Existen varios formatos de guiones técnicos y de storyboard, para nuestra propuesta nos referiremos según los aprendidos en clase.

SEC	PLANO	INDICE TÉCNICO	ÁNGULO	MOVIMIENTO DE CÁMARA	IMAGEN	SONIDO	MUSICA INSIDENTAL AMBIENTAL
1	1	Plano General	Frontal	Travelling	Presentación	Sin diálogo	Música típica del lugar
1	2	Plano Medio	Frontal	Cámara Fija	Vista Plano Medio	IVAN: ¡Ouch! ....Bueno	Sonido Ambiente
2	1	Plano Medio	Lateral	Paneo Vertical	Vista Plano Medio	Sin Diálogo	Sonido Ambiente
2	2	Plano Americano	Frontal	Paneo Vertical	Vista Plano Americano	ENRIQUE: Mmm, mmm... ¡Siiiiiii...!!!!	Sonido Ambiente
2	3	Plano Medio Corto	Lateral	Travelling	Vista Plano Medio Corto	Risa de Enrique y grito de Iván	Sonido Ambiente, efecto sonido de rebote
3	1	Plano Medio Corto	Frontal	Toma subjetiva	Vista Plano Medio Corto	Risa burlona de Enrique	Sonido Ambiente
3	2	Plano Medio Largo	Semi frontal	Over shoulder	Vista Plano Medio Largo	Golpe de mano en la mesa Grito de Iván	Sonido Ambiente
3	3	Primer Plano	Frontal	Travelling	Vista Primer Plano	Sin Diálogo	Sonido Ambiente, aleteo de mariquita
4	1	Plano Medio Corto	Frontal	Over shoulder	Vista Plano Medio Corto	Eduardo adolorido	Sonido Ambiente
4	2	Plano Medio	Frontal	Spin	Vista Plano Medio	Sin diálogo	Sonido Ambiente, aleteo de mariquita
4	3	Gran Plano General	Frontal	Cámara Fija	Vista Gran Plano General	Sin diálogo	Sonido Ambiente



ESC 1: EXT, LA RONDA, MEDIO DIA



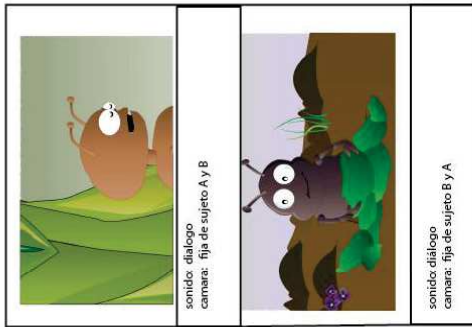
S1

ESC 1: EXT, LA RONDA, MEDIO DIA



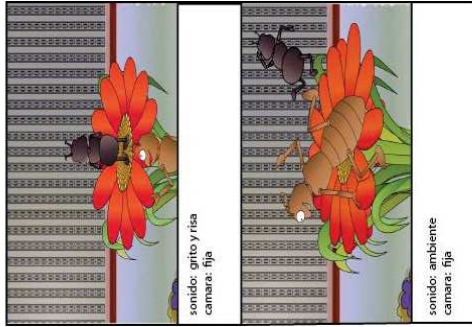
S3

ESC 2: EXT, LA RONDA, MACETA CON FLORES, MEDIO DIA



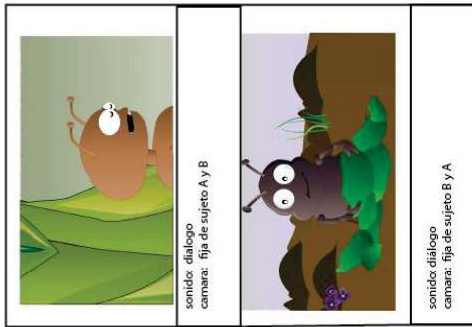
S5

ESC 3: EXT, LA RONDA, MACETA CON FLORES, MEDIO DIA



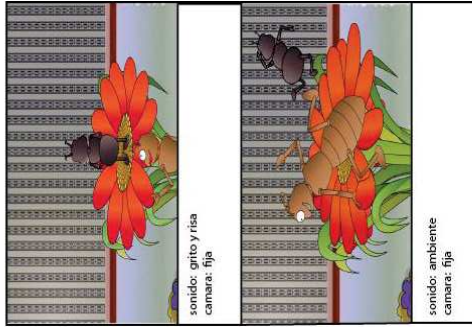
S7

ESC 2: EXT, LA RONDA, MACETA CON FLORES, MEDIO DIA



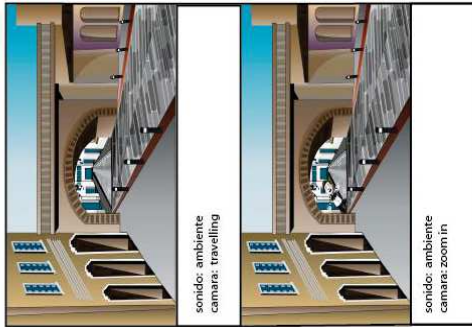
S6

ESC 3: EXT, LA RONDA, MACETA CON FLORES, MEDIO DIA



S8

ESC 1: EXT, LA RONDA, MEDIO DIA



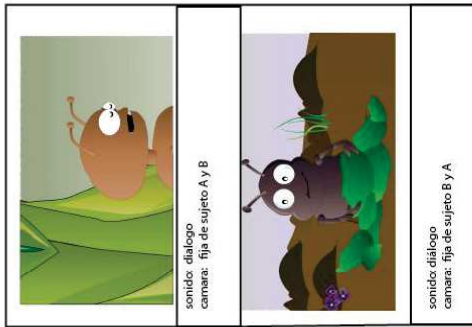
S2

ESC 2: EXT, LA RONDA, MACETA CON FLORES, MEDIO DIA

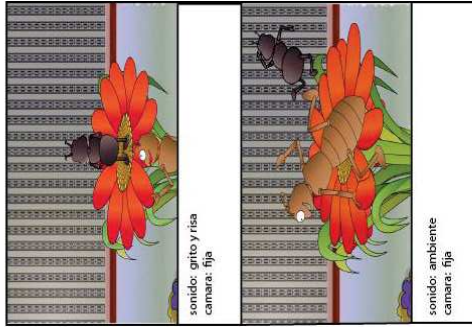


S4

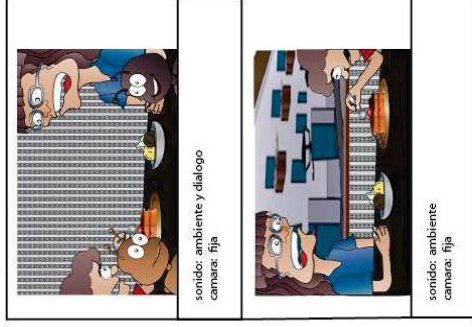
ESC 2: EXT, LA RONDA, MACETA CON FLORES, MEDIO DIA



ESC 3: EXT, LA RONDA, MACETA CON FLORES, MEDIO DIA

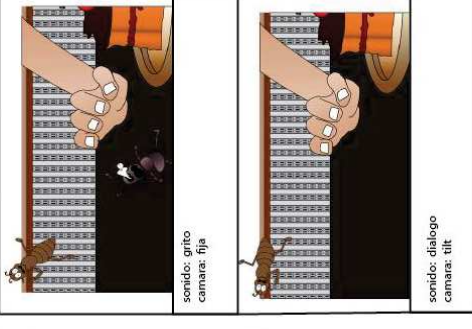


ESC 4: INT, LA RONDA, RESTAURANTE, MEDIO DIA



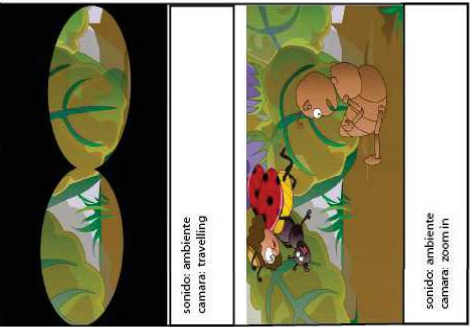
S9

ESC 4: INT, LA RONDA, RESTAURANTE, MEDIO DIA



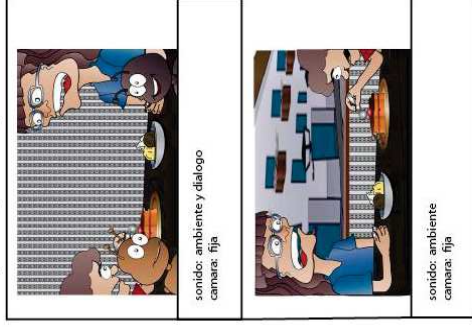
S11

ESC 5: EXT, LA RONDA, MACETA CON FLORES, MEDIO DIA



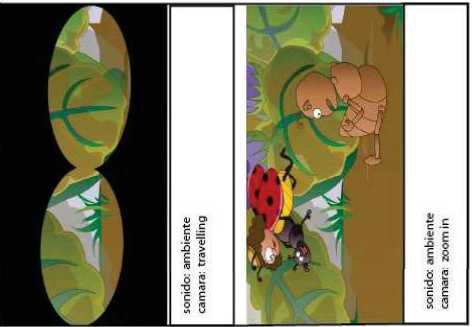
S13

ESC 4: INT, LA RONDA, RESTAURANTE, MEDIO DIA



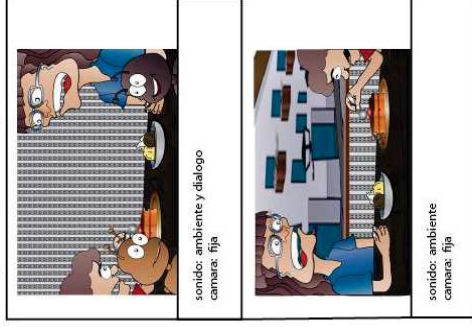
S10

ESC 5: EXT, LA RONDA, MACETA CON FLORES, MEDIO DIA



S14

ESC 4: INT, LA RONDA, RESTAURANTE, MEDIO DIA



ESC 4: INT, LA RONDA, RESTAURANTE, MEDIO DIA

ESC 4: INT, LA RONDA, RESTAURANTE, MEDIO DIA

ESC 5: EXT, LA RONDA, MACETA CON FLORES, MEDIO DIA

## Creación de Personajes

Partiendo del Story Board se crearon los personajes dotándoles de características para que den sentido a la historia, contando así con dos personajes principales y dos secundarios.

Imagen 4.2



Fuente: el Autor

## PRODUCCION

- Layout
- Fondos
- Keys y Breaks
- Intermedios
- Prueba de línea en blanco y negro (Flipbook)
- Limpieza de trazos
- Sincronización (lipsync) de diálogos y labios de los personajes.
- Tinta y pintura digital.
- Cámara y composición

- Salida a DVD.

## **POST-PRODUCCION**

- Edición
- Montaje de Audio y Sonidos
- Efectos

## **4.2. RESULTADOS**

### **Objetivo**

Monitorear y presentar la opinión de la ciudadanía Quiteña sobre la campaña “Sonríe Ecuador, somos gente amable” y la propuesta de cortos animados como métodos explicativos de Normas de Convivencia Social.

### **Técnicas de diálogo y documentación**

El diálogo se dará en las entrevistas realizadas a la población de Quito, según la muestra obtenida con la fórmula de población homogénea y, la documentación será proporcionada por miembros del Programa.

### **Población de investigación**

Quito es la capital de la República del Ecuador y también de la provincia de Pichincha, dividida en tres zonas, Norte, Centro y Sur. Según el Censo Nacional, realizado por el INEC, en el 2010 la población de Quito era de 1'088.811<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> INEC, Resultados de Censo de Población 2010,, <http://www.inec.gob.ec/cpv/>, 30/05/2012, 20h00.

Imagen 4.3



Fuente: <http://blog.espol.edu.ec/milindoecuador/>

### Estimación de parámetros

#### Provincia de Pichincha, Cantón Quito

#### Cálculo de la muestra

$$n = \frac{N}{E^2(N - 1) + 1}$$

n = muestra

N = población = 1'088.811

E = error 4% = 0.0016

TOTAL: 621

$$n = \frac{1'088.811}{0,0016 (1'088.811 - 1) + 1}$$

$$n = 621$$

#### Alcance:

El alcance será exploratorio – descriptivo.

Exploratorio, se encuestará a la población escogida para la muestra, para investigar el conocimiento de la campaña “Sonríe Ecuador, somos gente

amable”, de las normas de convivencia social, el beneficio de la Risoterapia y la transmisión de cortos animados para televisión como método explicativo.

Descriptivo, porque la relación de los estudios, permitirá sacar conclusiones y recomendaciones que pueden ser transformadas en propuestas.

**Enfoque:**

Se manejará enfoque mixto, es decir cualitativo y cuantitativo.

El enfoque cualitativo se verá reflejado en las entrevistas a la población Quiteña. El tema de la entrevista “Aplicación de Técnicas de Animación Digital para una propuesta de métodos explicativos de Normas de Convivencia Social, para el Programa Sonríe Ecuador, somos gente amable”.

El cuantitativo se verá reflejado en el uso de las encuestas, las mismas que contarán con preguntas de opción múltiple, y se las realizará en la ciudad de Quito.

Se analizarán los datos y los resultados generados, para emitir conclusiones que definirán los parámetros aplicables a la propuesta para la campaña.

**ENCUESTA A LA POBLACIÓN QUITAÑA  
DEL TEMA**

**Aplicación de Técnicas de Animación Digital para una propuesta de métodos  
explicativos de Normas de Convivencia Social, para el Programa “Sonríe  
Ecuador, somos gente amable”**

Lugar: \_\_\_\_\_

Sexo: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Preguntas:

1. ¿Sabe usted de qué se trata la campaña “Sonríe Ecuador, somos gente amable”?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. ¿Ha escuchado sobre los efectos beneficiosos de la Risoterapia?

SI

NO

3. ¿Conoce usted acerca de las Normas de Convivencia Social?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. ¿Estaría usted de acuerdo, en qué se transmitan cortos animados por televisión para explicar Normas de Convivencia Social?

SI

NO

¿Por qué?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¡Gracias por su colaboración!

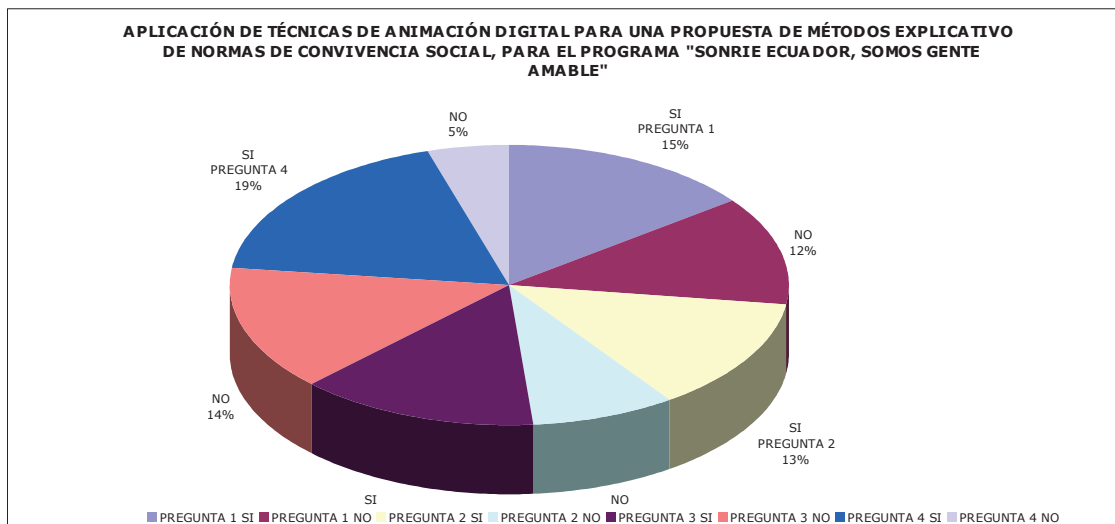
Tabla. 1.1

**“Aplicación de Técnicas de Animación Digital para una propuesta de métodos explicativos de Normas de Convivencia Social, para el Programa “Sonríe Ecuador, somos gente amable”.**

EDAD	SEXO		PREGUNTA 1		PREGUNTA 2		PREGUNTA 3		PREGUNTA 4		PREGUNTA 5
	FEMENINO	MASCULINO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
18 - 20	120	80	14	50	13	60	100	9	18	100	QUE SERIA DE MEJOR ENTENDIMIENTO
21-23	100	21	4	20	50	20	3	4	70	0	FOMENTAR LA CONVIVENCIA
24-26	0	20	100	100	100	100	100	100	100	0	CULTIVAR LOS VALORES EN LOS NIÑOS
27-29	0	100	0	100	100	0	0	100	10	0	ALEGRIA PARA CAPTAR ATENCION
30-32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
33-35	0	100	100	0	10	0	0	100	100	0	DINAMICO Y DIDÁCTICO
36-38	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
39-41	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
42-43	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
44-46	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
47-49	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
50-52	100	0	100	0	10	0	100	0	100	0	GRAN APORTE PARA EL MEJORAMIENTO DE LAS RELACIONES
TOTAL	320	321	318	270	283	180	303	313	398	100	

Fuente: Encuesta a la población Quiteña realizada por el Autor.

Gráfico 4.1



Fuente: Encuesta a la población Quiteña realizada por el Autor.

## Análisis

Realizadas las encuestas, se medirá el nivel de conocimiento que tiene la población Quiteña sobre la campaña “Sonríe Ecuador, somos gente amable”, datos que serán expresados luego de su tabulación en gráficos según las variables establecidas en los objetivos específicos.

Se analizarán los datos y los resultados generados, para emitir conclusiones que definirán los parámetros aplicables a la propuesta para la campaña.



## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

El nivel de conocimiento que tiene la población Quiteña de la campaña “Sonríe Ecuador, somos gente amable”, es óptimo, tanto para el género masculino como femenino.

Ven en la Aplicación de Técnicas de Animación Digital para una propuesta de métodos explicativos de Normas de Convivencia Social, para el programa “Sonríe Ecuador, somos gente amable”, una herramienta didáctica y dinámica, que servirá para mejorar la convivencia y cultivar valores en los niños, por su fácil entendimiento.

El conocimiento, manejo y dominio de la técnica utilizada en ésta propuesta, es fundamental para el desarrollo de otras técnicas de Animación Digital y profesional de un estudiante de la carrera de Animación Digital Tridimensional.

#### **5.2. RECOMENDACIONES**

Procurar que las futuras promociones cuenten con apoyo oportuno y con el conocimiento necesario durante el período de aprendizaje, investigación y desarrollo de propuestas en la Técnica de Animación 3D, necesario para la obtención del título de Tecnólogo.

## BIBLIOGRAFÍA

### Libros:

CORONADO, MÓNICA, Competencias Sociales y Convivencia, Herramientas de Análisis y Proyectos de Interacción, Noveduc, 2008, Pág. 91.

ELLIS, ALBERT Funciones del humor en la educación, Decálogo, características y ventajas del humor, 1981, Pág. 283, 284.

IDIGORAS RZ, ÁNGEL, El valor terapéutico del humor, (Ed), 3ª. Edición, Editorial Desclée de Brouwer, S.A., 2002, Henas, 6 – 48009 Bilbao.

MIER ESTRADA, VIRGINIA, Civismo 5º, Reglas y Normas, Editorial Progreso, 2002, Pág. 13, 14.

MUÑOZ CARRIL, PABLO CÉSAR, El diseño de materiales de aprendizaje multimedia y las nuevas competencias del docente en contextos tele formativos, Bubok, 21-09-2009, Pág.45.

SILBERMAN, MEL, Aprendizaje activo: 101 estrategias para enseñar cualquier materia, Editorial Pax, México, 2008, Pág., 34.

WITTMER, JULIAN, 3ds max 4, Animar Objetos, Ediciones ENI, 2003, Pág. 294

### Documentos de Internet:

DDSING, Los 12 principios de la Animación, <http://ddsign.wordpress.com/2006/05/15/los-12-principios-de-la-animacion/15-05-2006>, (27-05-2012)

GRAFICOS NACIONALES S.A., Noticia, Menores en riesgo, [http://www.expreso.ec/-ediciones-/2009/04/21/sucesos/programas-de-ayuda-llegan-a-menos-del-5-por-ciento-de-poblacion-infantil-que-los-requiere/default.asp?fecha=2009/04/21,01:17 a.m., 23 de octubre de 2010](http://www.expreso.ec/-ediciones-/2009/04/21/sucesos/programas-de-ayuda-llegan-a-menos-del-5-por-ciento-de-poblacion-infantil-que-los-requiere/default.asp?fecha=2009/04/21,01:17a.m.,23deoctubrede2010).

LA REPÚBLICA, Cirque du Soleil llega a Ecuador a entrenar a chicos de la calle, <http://www.larepublica.ec/blog/politica/2011/05/24/el-cirque-du-soleil-desembarca-en-ecuador-para-entrenar-a-chicos-de-la-calle-2/>.

MARIA JESÚS, Monitora de dinámica de risa, RISOTERAPIA, Origen y evolución de la risoterapia – [www.laalegriadevivir.com](http://www.laalegriadevivir.com), Setbre. 23/2010, 17h00

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, Normas para el Código de Convivencia, <http://pei.efemerides.ec/pei/convivencia1.htm>, 22-05-2007, 26-05-2012 a las 20h00.

ROMERO ÁLVAREZ, MANUEL DR., Director del Centro Médico Psicosomático de Sevilla. Presidente de la Sociedad Andaluza de Medicina Psicosomática, [malvarez@psicosomatica.net](mailto:malvarez@psicosomatica.net), [www.psicosomatica.net](http://www.psicosomatica.net), 30-05-2012, 23H00.

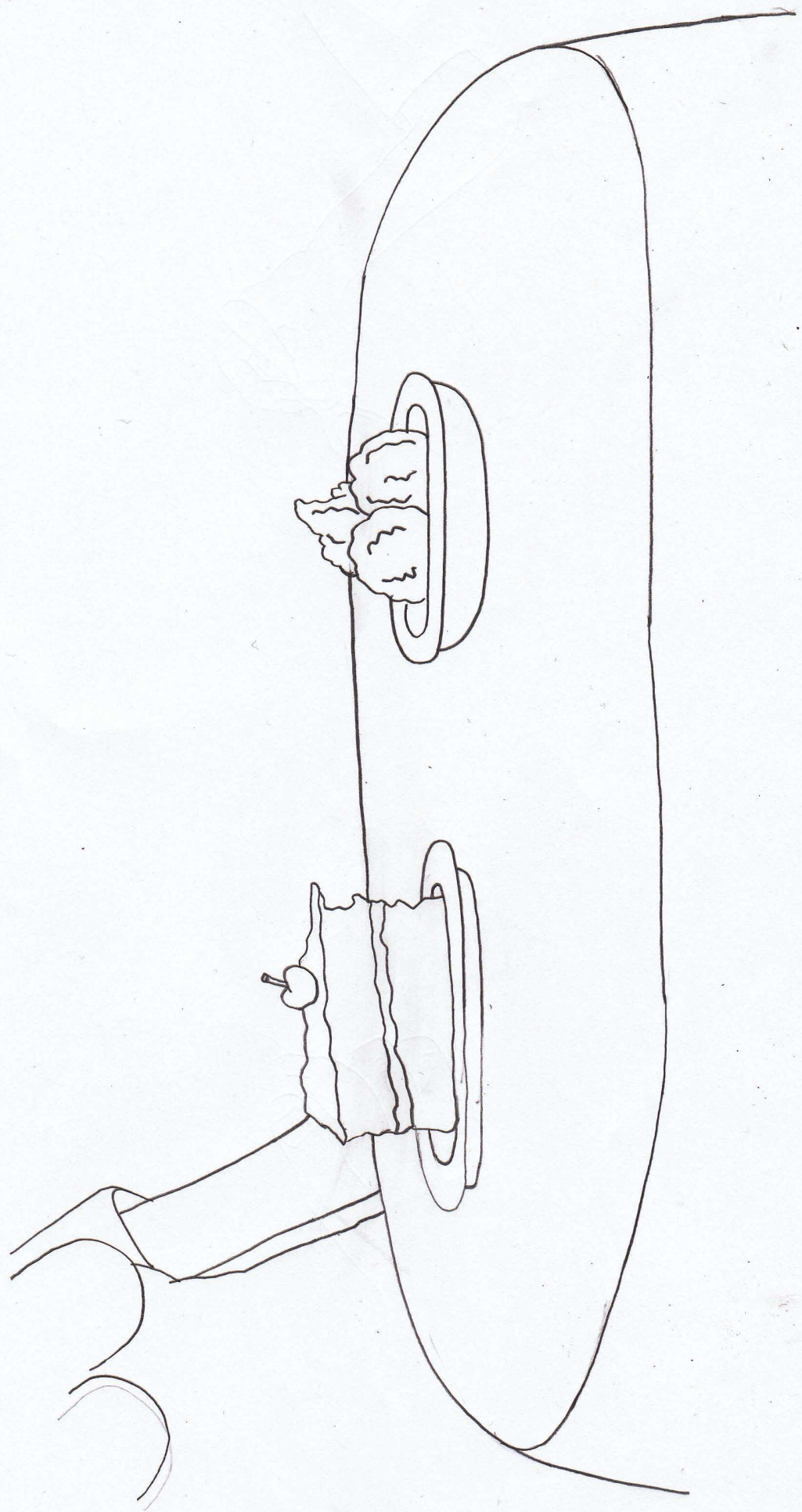
#### **Otros documentos:**

OGNA.ORG, Observatorio de los Derechos de la Niñez y la Adolescencia, Derecho.

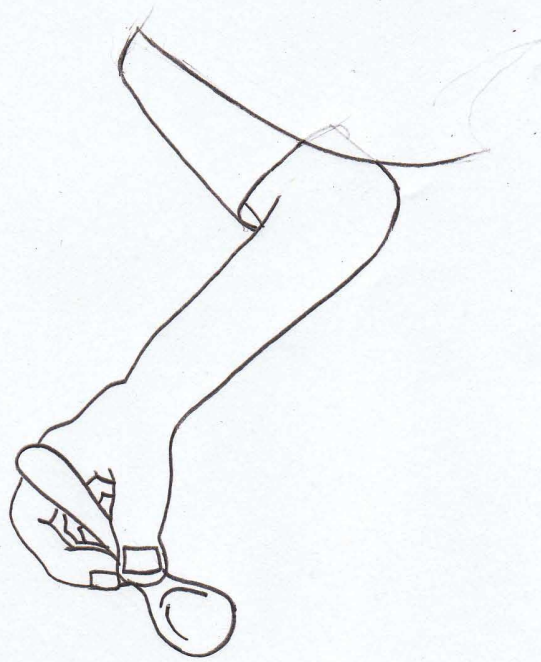
TÉVAR GIL, MA. PAZ, Síntesis de Imágenes y Animación 3D, Animación 2D.

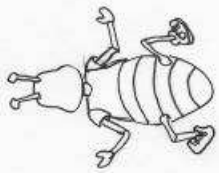
VALLEJO, PABLO, Sonríe Ecuador, Vicepresidencia de la República.

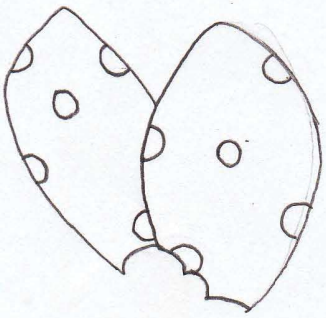
# ANEXOS



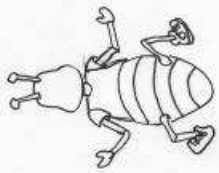


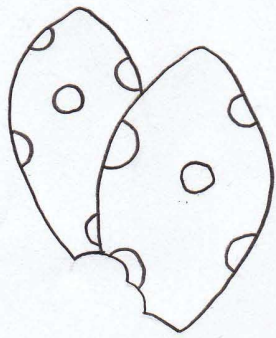


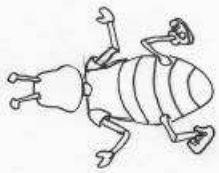


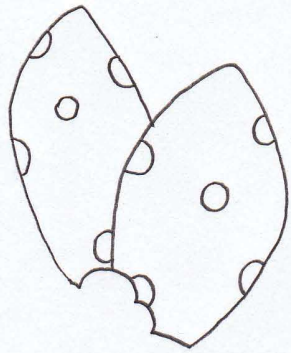


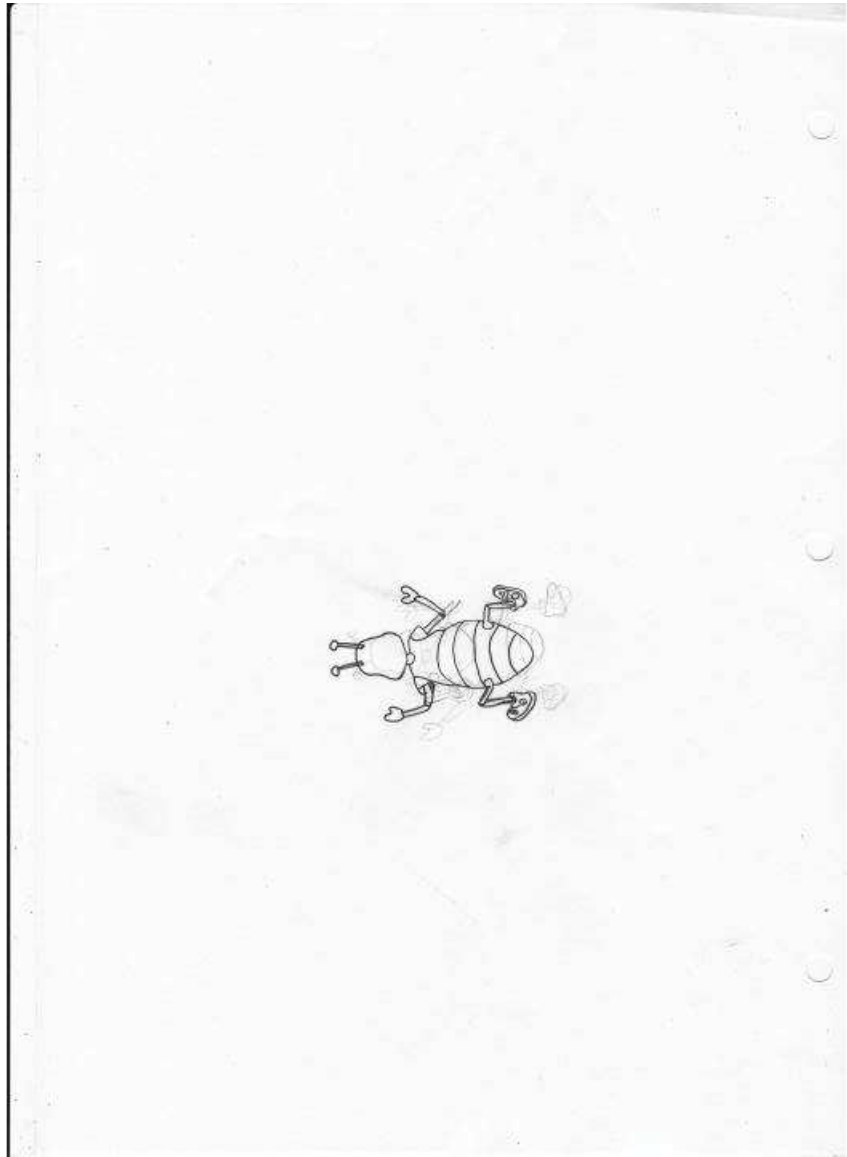




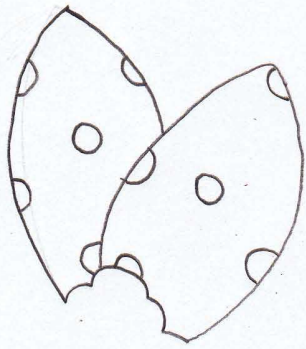


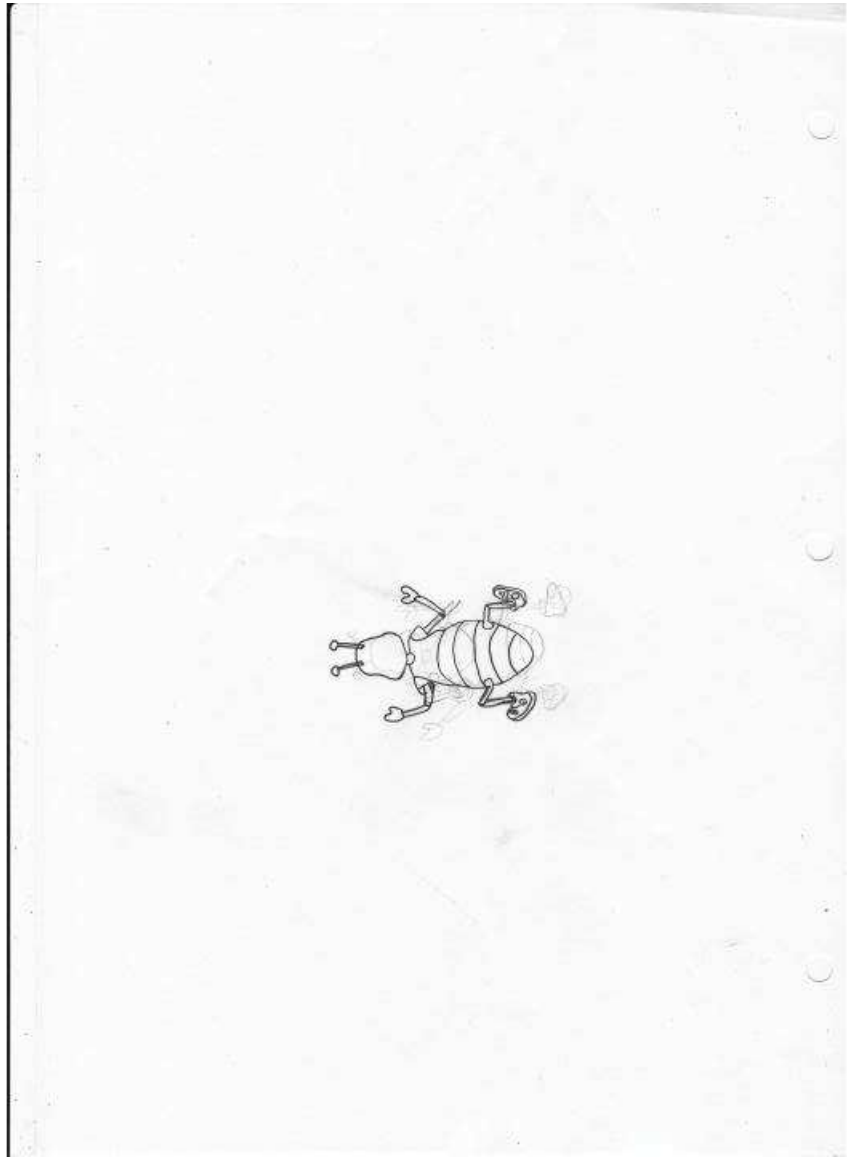


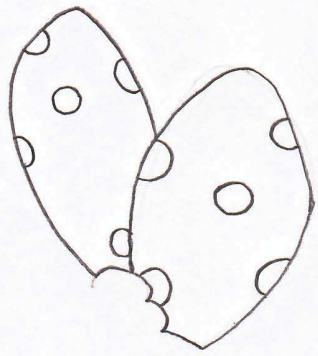




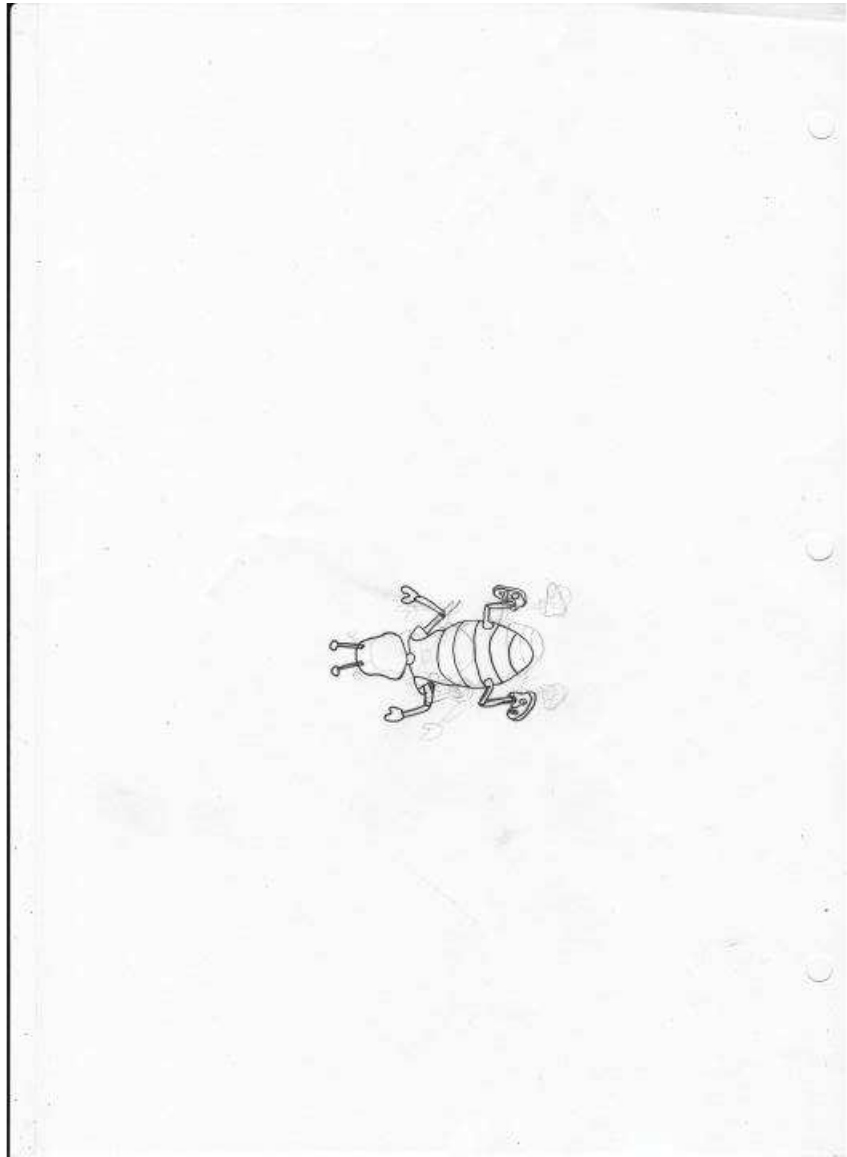


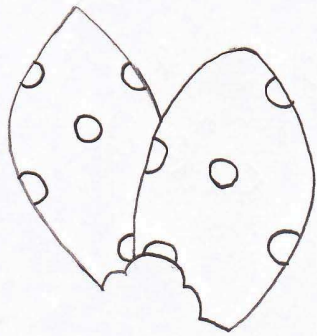


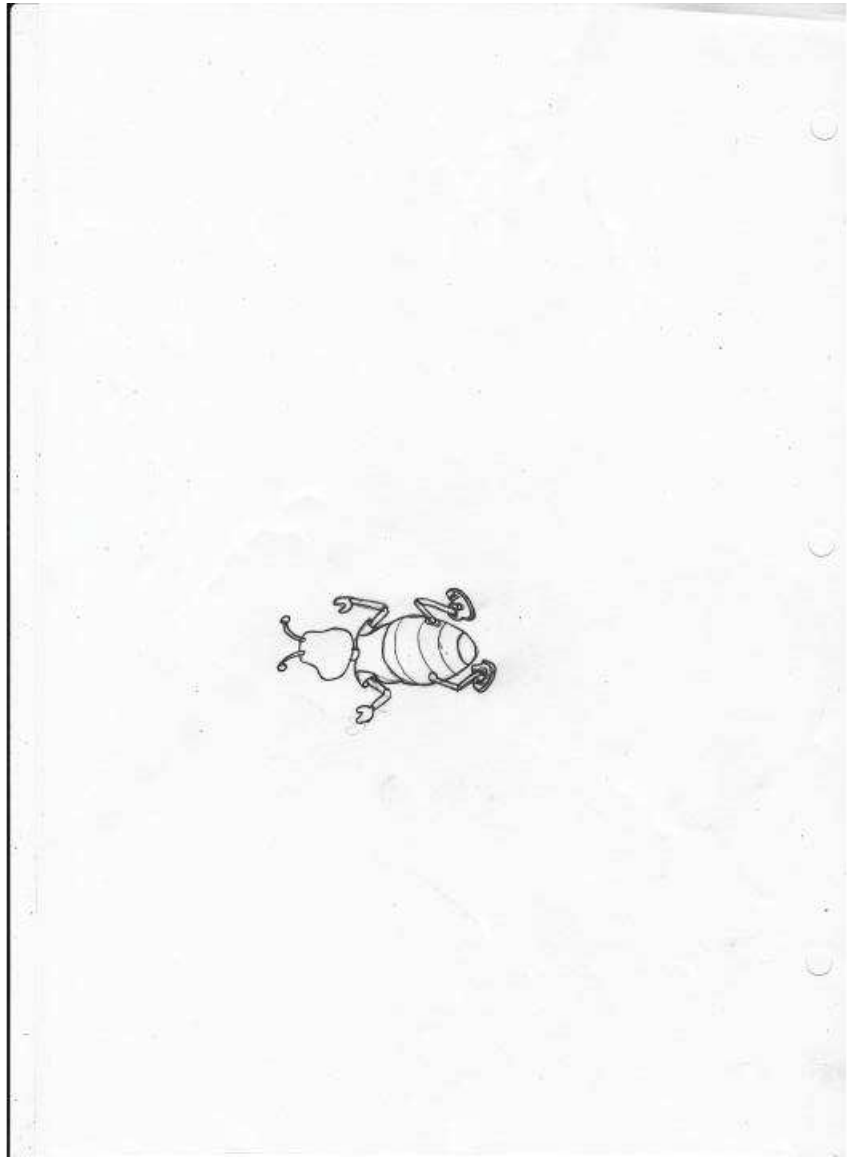


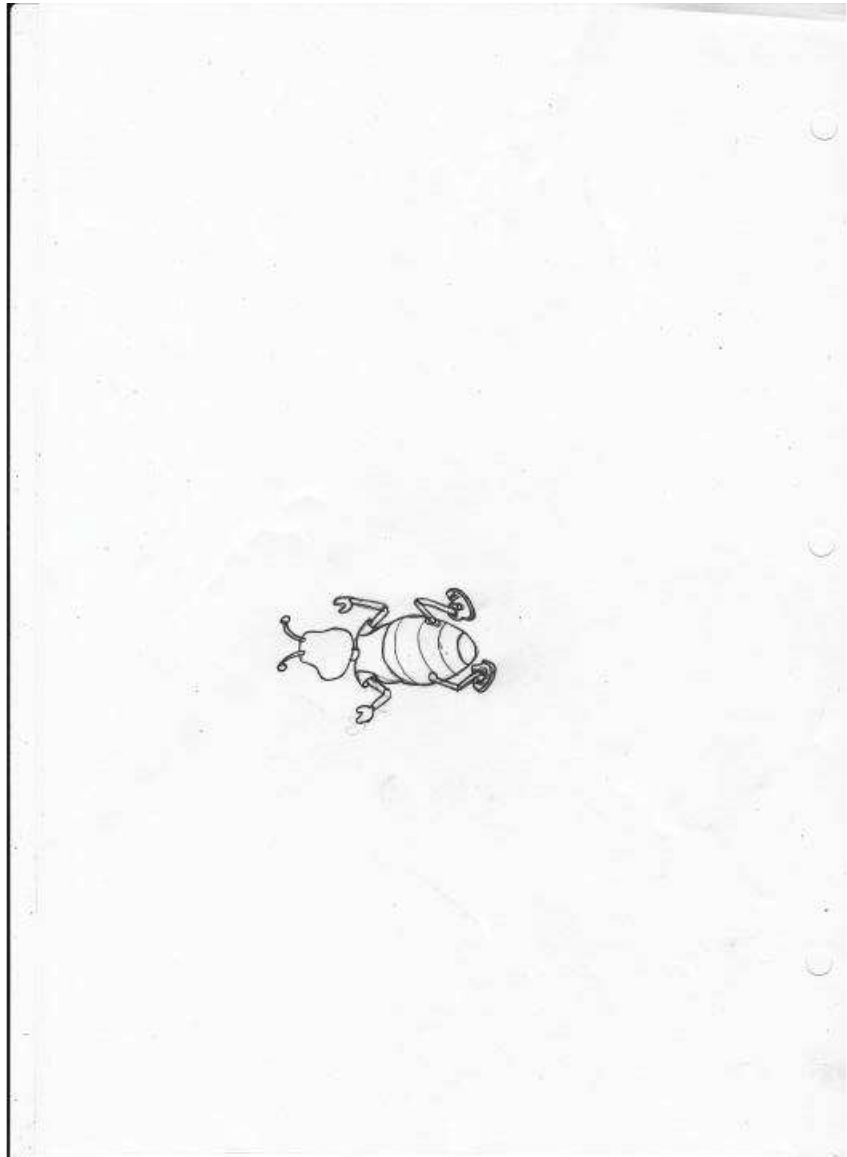


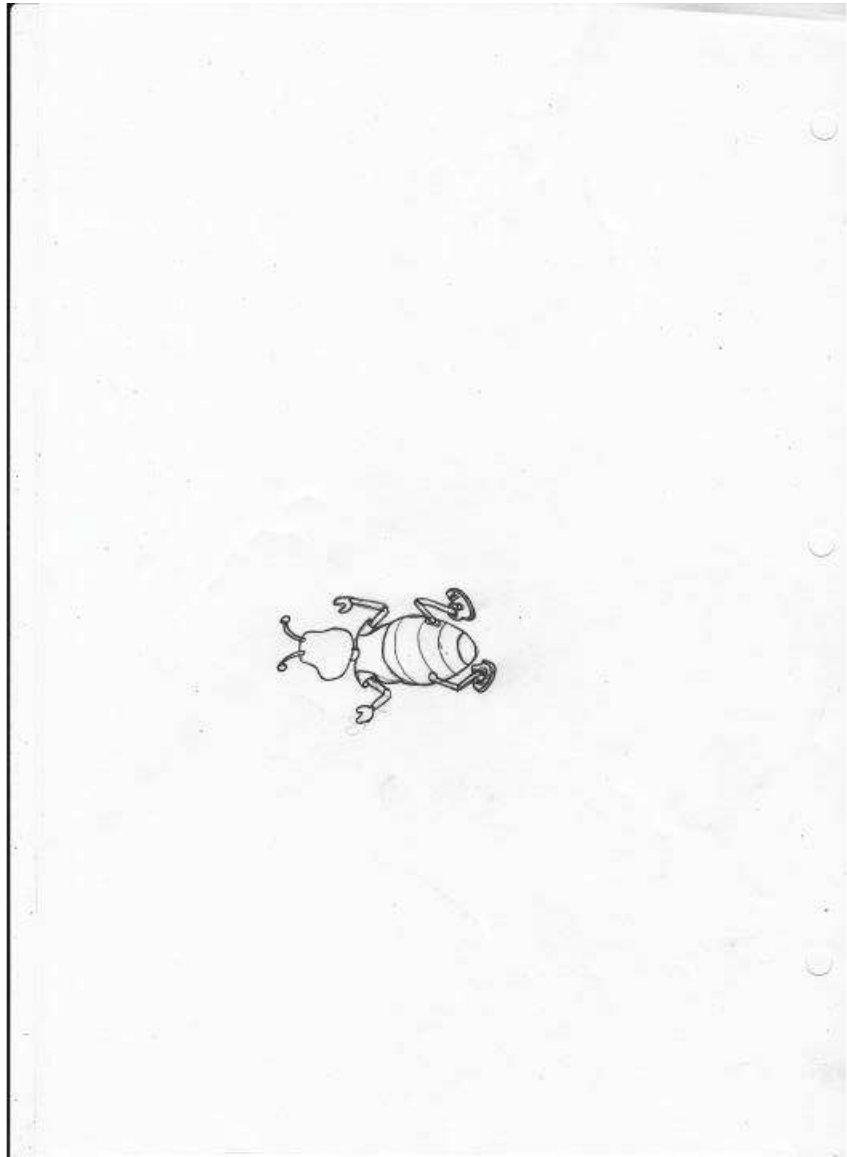


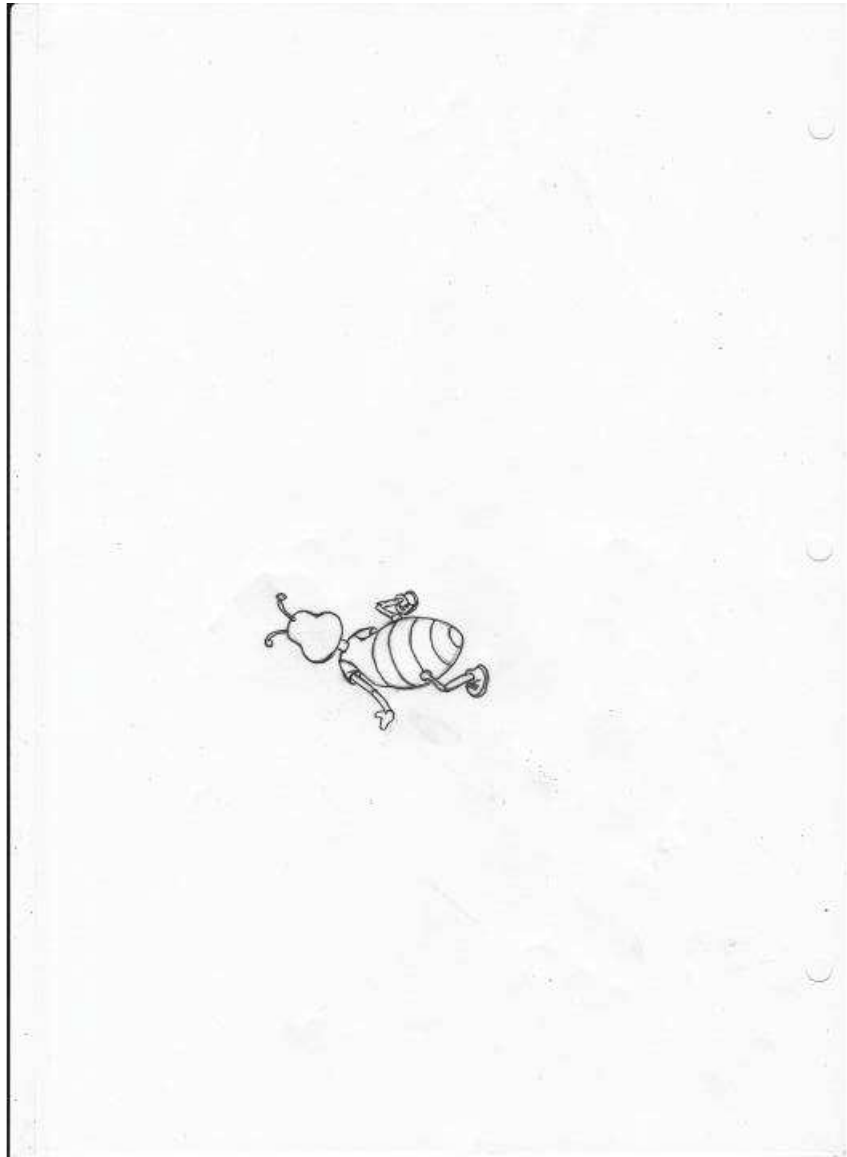


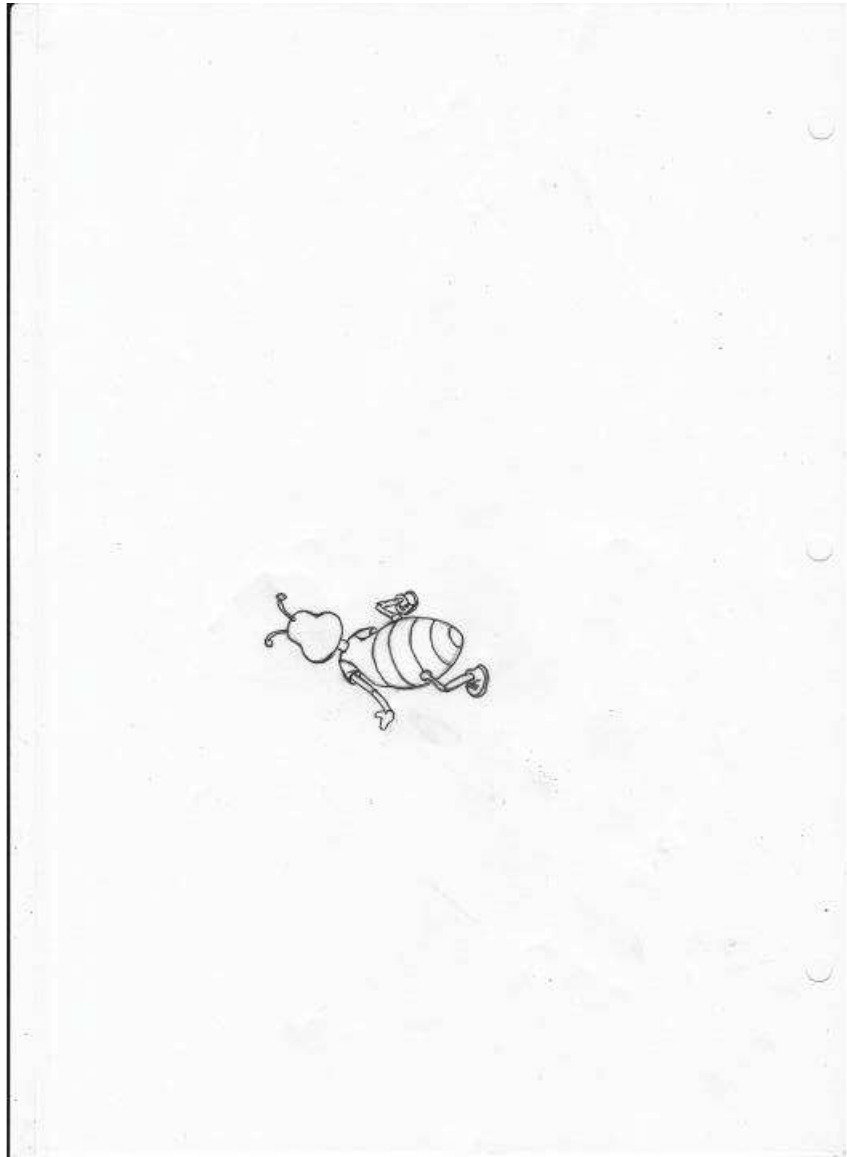


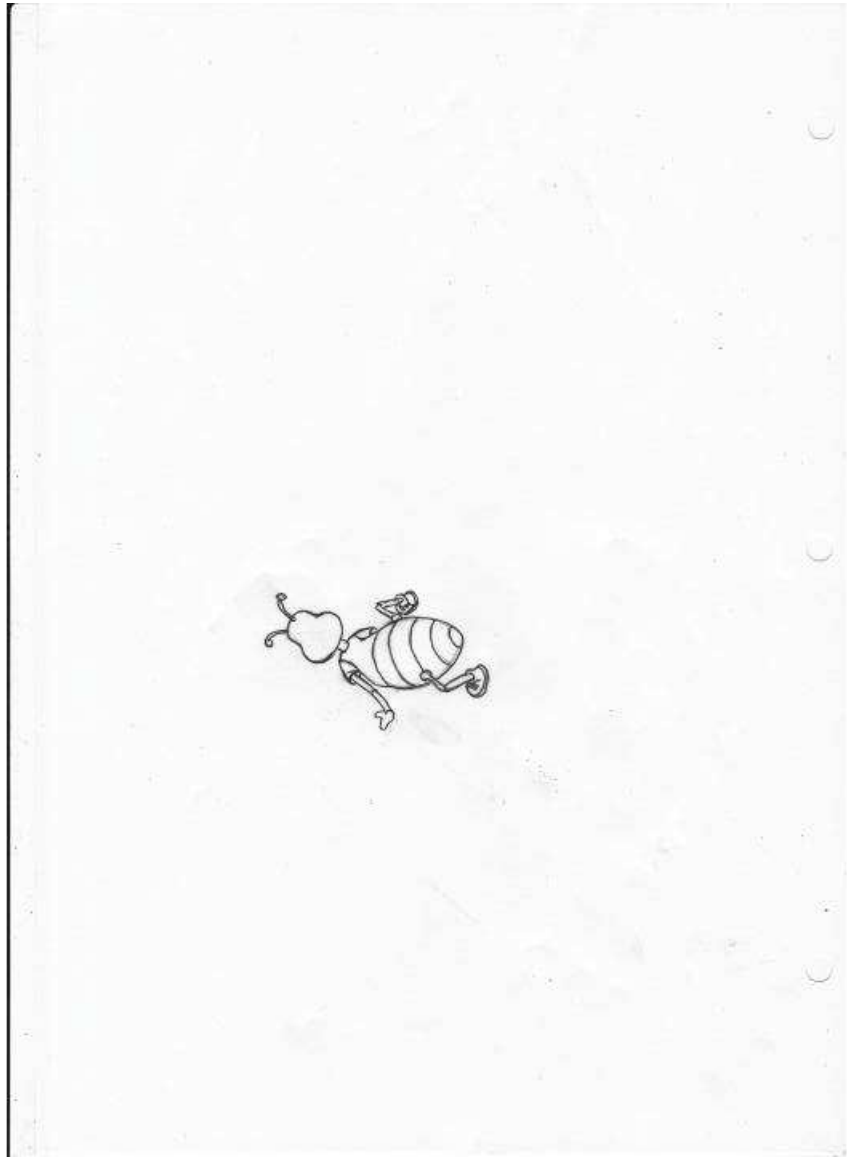




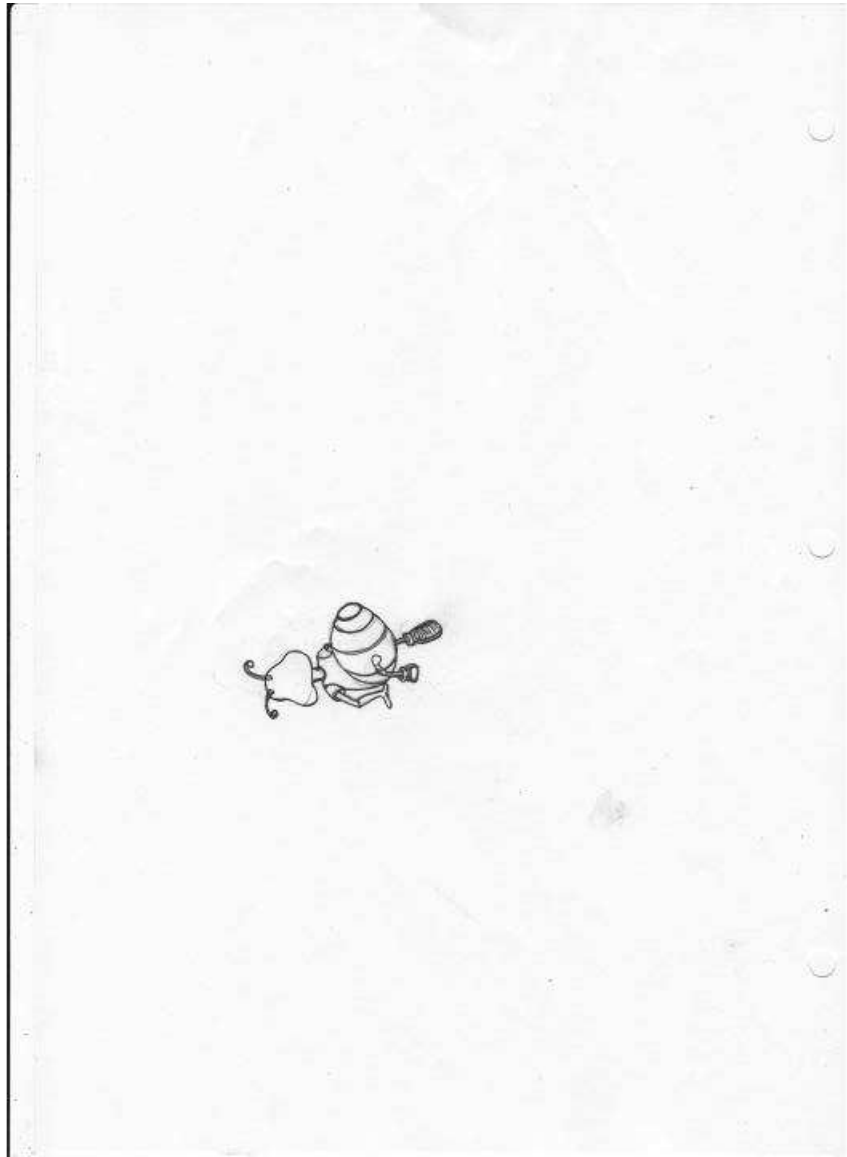


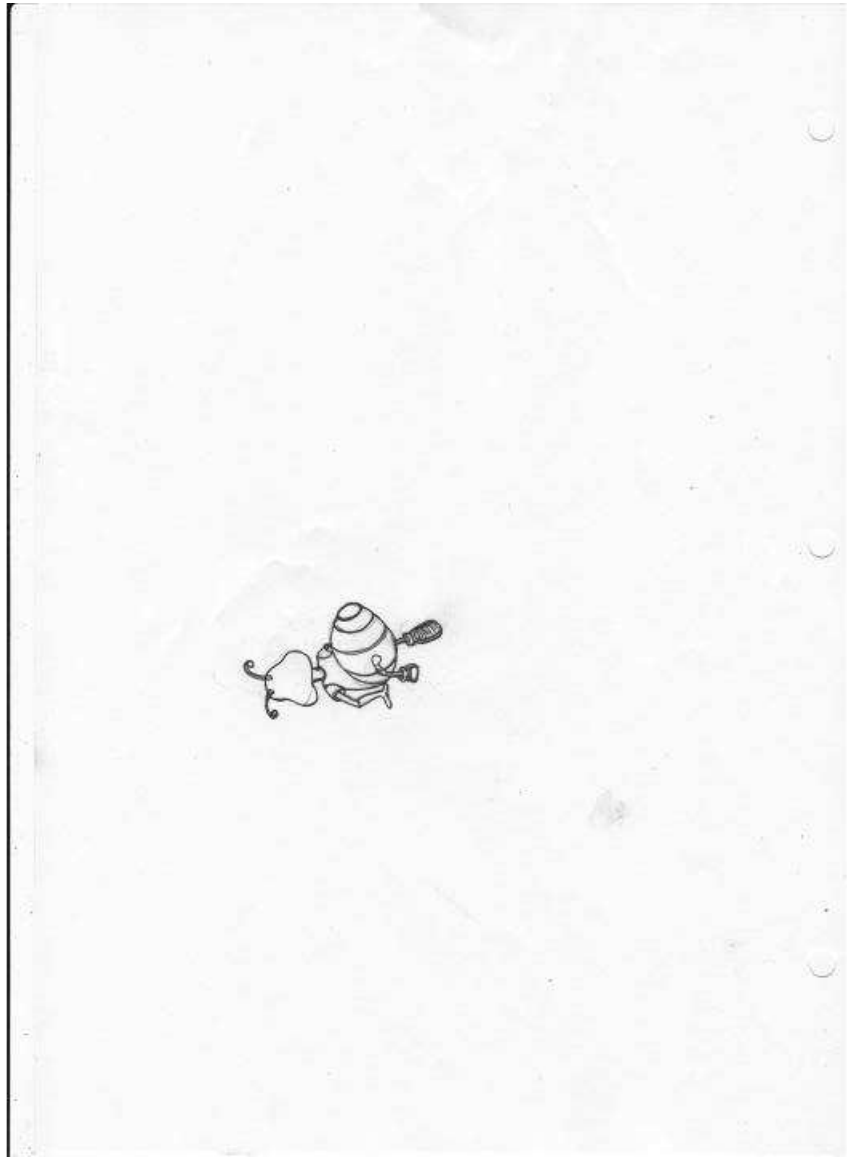












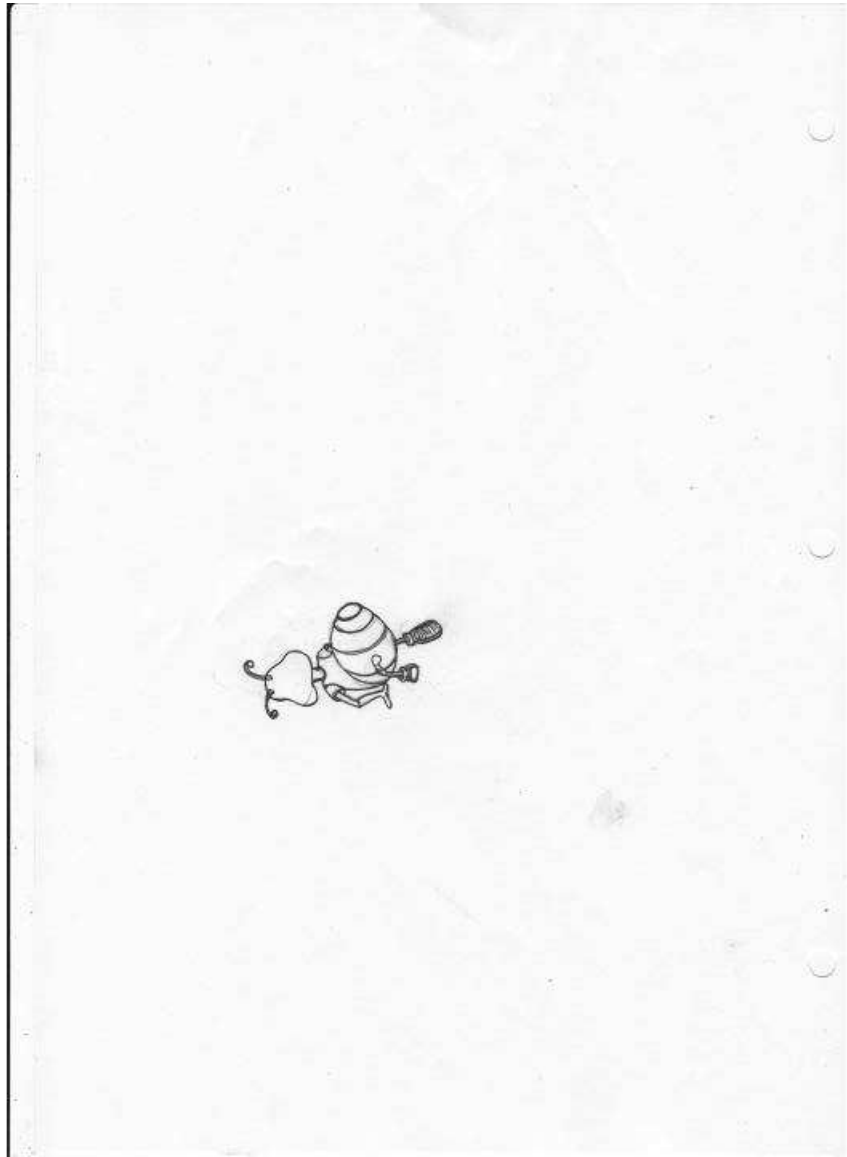


Figure # 2  
Date



Figure # 2  
Date



Figure # 2  
Date











PLATE # 1  
1888  
PART I

