



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ART BOOK PARA PROPUESTA DE VIDEOJUEGO EDUCATIVO, QUE  
FOMENTE LA BUENA ALIMENTACIÓN EN NIÑOS ENTRE 6 Y 9 AÑOS DE  
EDAD

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

Profesor guía  
Téc. Harold Ricardo Palacios Cárdenas

Autor  
Bryan Javier Cachipundo Bedoya

Año  
2017

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este proyecto a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

---

Harold Ricardo Palacios Cárdenas  
Téc. En Diseño Gráfico y Comunicación Visual  
C.C. 1710679885

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaramos haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

---

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

---

Ricardo Enrique Moreno Andrade  
Lic. En Ilustración y Animación  
Digital  
C.C. 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”.

---

Bryan Javier Cachipueno Bedoya

CI: 1752382885

## AGRADECIMIENTO

Todo el trabajo fue posible gracias al apoyo de mis padres, quienes me guiaron y ayudaron en todo el transcurso de la carrera.

Gracias a mi hermana Dennis por cuidarme y estar siempre dispuesta en ayudarme con cualquier problema.

Gracias a mis amigos por compartir buenos momentos en el transcurso de la carrera y por apoyarme cuando los necesitaba.

## DEDICATORIA

Este proyecto está enfocado hacia los niños y padres del país para aumentar la ingesta de comida saludable.

## **RESUMEN**

“Aliméntate” es un proyecto educativo dirigido a niños entre 6 y 9 años para fomentar la buena alimentación en ellos. Este proyecto se logrará realizar a través de un Art Book, medio visual que puede llamar la atención de este público infantil ya que cuenta en su mayoría de contenido de dibujos, haciendo fácil la lectura de este libro. Con este art book se podrá utilizar en el futuro para realizar un juego educativo para móviles.

## **ABSTRACT**

"Aliméntate" is an educational project aimed at children from 6-9 years to promote good nutrition in them. This project will be achieved through an Art Book, visual medium that can draw the attention of this children's audience as it has mostly content of drawings, making reading this book easy. With this art book can be used in the future to make an educational game for mobile phones.



## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
1. CAPITULO I.....	2
1.1. Planteamiento del problema.....	2
1.1.1. Formulación del Problema .....	3
1.1.2. Preguntas Directrices .....	3
1.2. Objetivos.....	4
1.2.1. Objetivo General .....	4
1.2.2. Objetivos Específicos .....	4
1.3. Justificación e Importancia .....	4
1.4. Alcance .....	5
2. CAPITULO II.....	6
2.1. Antecedentes .....	6
2.2. Fundamentación Teórica .....	7
2.2.1. Introducción al Art-Book .....	7
2.2.2. Art-Book Dofus 2.0.....	8
2.2.3. La Psicología del Color .....	10
2.2.4. Significado de los colores según Eva Heller .....	11
2.2.5. Alimentación saludable .....	12
2.3. Definición de términos técnicos .....	13
2.4. Fundamentación Legal.....	13
3. CAPITULO III .....	14
3.1. Diseño de la Investigación .....	14
3.1.1. Grupo Objetivo .....	14
3.2. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos .....	14
3.3. Técnicas para el procesamiento de datos.....	14
3.3. Caracterización de la Propuesta .....	15

4. CAPITULO IV .....	19
4.1. Recursos.....	19
4.1.1. Recursos Humanos.....	19
4.1.2. Recursos Técnicos.....	19
4.1.3. Recursos Materiales .....	19
4.2. Presupuesto de Gastos .....	19
4.3. Costos Totales de la Producción.....	20
4.4. Cronograma .....	22
5. CAPÍTULO V .....	24
6. CAPÍTULO VI.....	33
6.1. Conclusiones .....	34
6.2. Recomendaciones.....	34
REFERENCIAS .....	35
ANEXOS.....	36

## INTRODUCCIÓN

La buena alimentación es la base fundamental para el desarrollo y crecimiento adecuado del niño, recibiendo nutrientes, minerales, proteínas, vitaminas esenciales para el cuerpo. Obteniendo un equilibrio adecuado del organismo siendo lo suficientemente fuerte para combatir enfermedades y poder recuperarse con más facilidad de estas. El déficit de información y la falta de interés sobre el tema han causado que se desarrollen malos hábitos alimenticios causando problemas graves en la salud de niños.

A través de una manera gráfica, sintética y llamativa se obtendrá un art book educativo sobre la buena alimentación en niños.

Por eso es importante enseñar a los hijos a llevar una nutrición balanceada para que en el futuro desarrollen buenos hábitos por ellos mismo, con lo cual deberán enseñar a las siguientes generaciones para que cada una de ellas goce de una buena salud.

## 1. CAPITULO I

### LA MALA ALIMENTACIÓN EN NIÑOS

#### 1.1. Planteamiento del problema

La falta de una alimentación equilibrada en cada una de las comidas, en especial en el desayuno, es un problema debido a que sin esta, no se reciben los nutrientes necesarios para crecer sano y fuerte. Particularmente en el caso de los niños; estos no están acostumbrados a llevar una buena nutrición y a causa de esto se produce la ingesta con comida chatarra. Esta problemática ha ido creciendo y causando muchos inconvenientes en la salud de los infantes.

Una de las variables que existe es la falta de información sobre una alimentación balanceada por parte de padres, ya que en la mayoría de los casos no se maneja un control de lo que el menor está ingiriendo.

En esta edad los niños son susceptibles a imitar lo que hacen los demás por lo que si ve que alguien está comiendo algo, él querrá experimentarlo. Según una revista de Perú en medicina y salud: *“Los hábitos que se establecen tempranamente en la vida son los que suelen persistir con el paso del tiempo.”* (Creed, Black, 2012). Por eso en esta edad las personas a cargo y los cuidadores deben hacer todo lo posible en enseñar buenos hábitos alimenticios.

### 1.1.1. Formulación del Problema

Una alimentación equilibrada es una de las bases con la cual los niños crecen con normalidad. Aun así los niños no llevan una buena nutrición y no ingieren lo suficiente para obtener nutrientes y vitaminas necesarios para su crecimiento, porque están siendo llevados al consumismo de la comida chatarra por medio de la publicidad en televisión.

Según la Escuela de Nutrición de Perú:

*“La televisión es el medio principal por donde se publicita mensajes que van dirigidos a este grupo y también por el cual se promociona productos a los espectadores.”* (Rojas, Delgado, 2012)

¿Cómo promover una alimentación infantil saludable y cuál sería el medio interactivo más idóneo para ello?

El medio idóneo con el cual se podría tener esta gran interacción con los niños en la actualidad sería un juego para smartphones y para poder lograrlo se necesita como base fundamental un art book que abarque el diseño y estética de este.

### 1.1.2. Preguntas Directrices

¿Cuál sería el mejor método por el cual se le llame la atención a los niños y poder motivarles a llevar una buena alimentación?

¿Cómo se podría profundizar este tema de alimentación en niños y adultos?

¿Cuáles serían las herramientas, proceso y recursos necesarios para poder realizar este producto con una gran calidad?

## **1.2. Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo General**

- Diseñar un art book enfocado a la buena alimentación y nutrición infantil, mediante técnicas de ilustración digital como una propuesta gráfica para la realización de un videojuego para smartphones.

### **1.2.2. Objetivos Específicos**

- Investigar la información necesaria en art books, para definir la estética del libro y así pueda ser llamativo tanto para niños como para adultos.
- Elaborar toda la preproducción del libro, a partir de bocetos de personajes, escenarios, props. Así como de la diagramación y diseño general del libro.
- Realizar la producción del libro, mediante la ilustración final de todas las gráficas, selección adecuada de tipografías y una equilibrada composición de toda la diagramación.
- Pulir los detalles, acabados e impresión del libro.
- Realizar un test a niños y adultos para evaluar la impresión general del libro en la audiencia.

## **1.3. Justificación e Importancia**

El consumo masivo de comida chatarra, la manera de complacer o satisfacer a los niños por parte de los padres, son las causas por las cuales los niños han adoptado el consumismo de la de esta.

Es importante promover la buena alimentación con métodos que llamen la atención de los niños, disminuyendo el consumo de comida no saludable y aumentando la buena salud. Por eso el diseño de un art book es la base

fundamental para en un futuro poder elaborar un juego para Smartphone, que de forma didáctica y lúdica dé a conocer estos principios de alimentación.

#### **1.4. Alcance**

El alcance que tiene previsto este proyecto es el aumento en el consumo de comida saludable por parte de los niños para que así mejoren sus hábitos alimenticios, creciendo sanos, fuertes y que puedan combatir enfermedades. Promoviendo una buena alimentación en ellos.

## 2. CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

Según una revista de Perú en medicina y salud:

*“Las intervenciones que se llevan a cabo para prevenir la desnutrición o exceso de peso se enfocan en la dieta y no le dan mucha importancia al comportamiento de las personas que se hacen responsables del cuidado. Los niños en sus primeros dos años copian lo que miran en su alrededor, así como la conducta de sus cuidadores o de personas cercanas con las que hagan interacción.”* (Creed, Black, 2012)

Los hábitos que se establecen tempranamente en la vida son los que suelen persistir con el paso del tiempo, por eso en estos primeros años se debe hacer todo lo posible en enseñar buenos hábitos alimenticios y así evitar en el futuro tanto la desnutrición como el sobrepeso.

La obesidad en niños se ha convertido en un problema y esto ha causado el aumento de la posibilidad de que sufran enfermedades graves en tan corta edad. Así mismo se ha evidenciado que durante las últimas décadas se ha desarrollado un alto consumo de alimentos con contenido en azúcares y grasas. Lo cual se contrapone a un consumo normal de comida saludable.

Según esta revista:

*“La alimentación en niños se ve influenciada por el ambiente emocional que se produce durante este proceso y tiene raíces en la manera en que se educa a los hijos.”* (Creed, Black, 2012)

Los niños de padres que son modelados con hábitos alimenticios no muy saludables son propensos a desarrollar dietas poco saludables a lo largo del tiempo.



Según la Escuela de Nutrición de Perú:

*“El pasatiempo más frecuente en niños es mirar televisión y el número de horas mirando se relaciona con la mala alimentación. La televisión es el medio principal por donde se publicita mensajes que va dirigido a este grupo y también por el cual se promociona productos.”* (Rojas, Delgado, 2012)

Una parte de niños en esta época tienen un estilo de vida sedentario, ya no se dedican mucho a practicar algún deporte o hacer alguna actividad física porque están más entretenidos en mirar televisión o hacer uso de smartphones, tablets o computadoras. Y en estos medios es muy fácil promocionar el consumo de alguna comida chatarra. Aumentando así la ingesta de estos alimentos en niños y adolescentes, provocando en la mayoría problemas de salud.

Una empresa canadiense llamada “tribalnova” desarrolló un programa educativo e interactivo para dispositivos táctiles el cual se llama “Aprendes con”, programa multidisciplinario de preparación preescolar basado en varios juegos. Este se divide en varias secciones y en el cual aparece una de alimentación llamado “Aprendes con Bo” juego que ayuda a distinguir los alimentos que son buenos para comer. Una característica muy importante y destacada que tiene el programa es que el progreso puede ser monitoreado por los padres gracias a otra aplicación enlazada llamada “Zona Padres”.

## **2.2. Fundamentación Teórica**

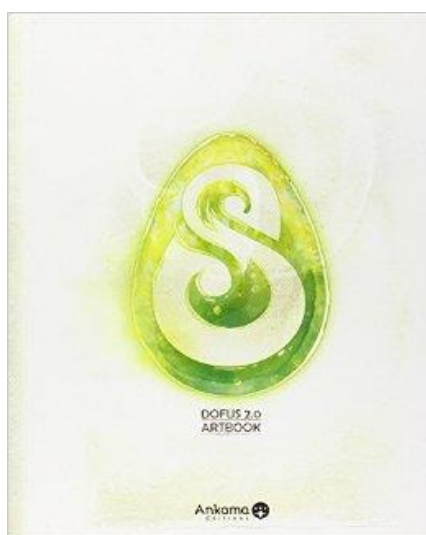
### **2.2.1. Introducción al Art-Book**

Los artbooks son un conjunto de ilustraciones de artistas que quieren promocionar algo de una saga de un juego o película recreando momentos clave de la historia que se los quiere mostrar a los fanáticos. También ayuda a complementar los contenidos, con imágenes lustradas de algunos momentos o propuestas que no se vieron, realizada en el estilo gráfico de la obra aunque

también el artista implementa su propio estilo en algo, un personaje, propio o un escenario plasmándolo desde su punto de vista pero conservando la esencia.

El objetivo de estas ilustraciones sirve más a modo de recordatorio de un suceso narrado con lo cual hace surgir sentimientos en el receptor y lo hace recordar ese momento muy importante dentro de la saga.

### 2.2.2. Art-Book Dofus 2.0



*Figura 1.* Art Book Dofus 2.0. Tomado de Ankama, 2010, Dofus 2.0

Este artbook se trata de un juego llamado Dofus. Este es un videojuego multijugador en línea, lanzado en 2004.

Dofus 2.0 es un artbook en el que muestra lo principal de lo que se puede ver en el juego, utilizando ilustraciones con el mismo estilo del juego. Mostrando las diferentes clases de personajes con las vistas de ellos y bocetos con alternativas en el estilo de diseño de cada personaje.



Figura 2. Personaje y bocetos. Tomado de Ankama, 2010, Dofus 2.0

También se puede observar ilustraciones de los props, enemigos y escenarios. Así mismo con sus diferentes bocetos y alternativas para cada uno.



Figura 3. Armas. Tomado de Ankama, 2010, Dofus 2.0



Figura 4. Enemigos. Tomado de Ankama, 2010, Dofus 2.0



Figura 5. Escenarios. Tomado de Ankama, 2010, Dofus 2.0

### 2.2.3. La Psicología del Color

El libro de Psicología del color de Eva Heller es el estudio de los colores que realizó para descubrir el efecto de estos en el comportamiento de las personas y para realizar este libro se hizo una consulta a 2.000 personas de diferentes carreras. En el cual se consultó su color favorito, las impresiones que les causaban y los colores que se asocian a los sentimientos.

Con los resultados se muestra que la combinación de colores y sentimientos no es algo que sucede de manera accidental, no es cuestión de gusto sino que están asociadas a varias experiencias muy profundamente ligadas desde la infancia, en el lenguaje y pensamiento.

Según Heller:

*“La creatividad se compone de una parte del talento, otra parte se componen de influencias que fortalecen ciertos dotes y por último de una parte de conocimientos adquiridos. Quien no sabe sobre los efectos universales y simbolismo de los colores y se deja llevar de su intuición, siempre será adelantado por quienes han conseguido conocimientos extras.”* (Heller, 2004)

El acorde cromático se forma por los colores que más se asocian a un resultado similar. Identifica el efecto del color principal y el cual no es ninguna combinación accidental. Los colores iguales tienen una relación con sentimientos e impresiones.

#### 2.2.4. Significado de los colores según Eva Heller

**Azul:** El color azul representa el frío, armonía, lo femenino, simpatía, fidelidad, cualidades intelectuales.

**Rojo:** El color rojo representa el amor, pasión, odio, alegría, peligro, rey.

**Amarillo:** El color amarillo representa optimismo, celos, envidia, mentira, diversión, entendimiento.

**Verde:** El color verde representa esperanza, juventud, inmadurez, vida, salud, naturaleza, fertilidad.

**Negro:** El color negro representa poder, juventud, muerte, negación, elegancia.

**Blanco:** El color blanco representa inocencia, invierno, luz, el bien, espíritus, la nada, lo limpio.

**Naranja:** El color naranja representa diversión, budismo, exótico, llamativo, peligro, transformación, otoño.

**Violeta:** El color violeta representa ambivalencia, penitencia, sobriedad, tecnología, vanidad, feminismo.

**Rosa:** El color rosa representa lo dulce, delicado, encanto, cortesía, desnudo, ilusión, milagros.

**Oro:** El color oro representa el sol, dinero, felicidad, fama, lujo.

**Plata:** El color plata representa la luna, lo intelectual, la velocidad, el vil dinero.

**Marrón:** El color marrón representa lo acogedor, anticuado, necesidad, lo feo, pereza, antipático.

**Gris:** El color gris representa el aburrimiento, vejez, lo barato, pobreza, modestia, anticuado, crueldad.

### 2.2.5. Alimentación saludable

La alimentación es todo lo que se come y bebe, y el cuerpo lo emplea para funcionar correctamente y permanecer con buena salud. Los nutrientes incluyen carbohidratos, sales proteínas, grasas, vitaminas y minerales. En cantidades correctamente administradas brindan la energía para que el cuerpo se desarrolle de una manera adecuada.

Las calorías es la cantidad de energía que se consume en los alimentos. Los niños necesitan una cierta cantidad para crecer y tener un buen desarrollo. Pero si se ingiere grandes cantidades, estas se aglomeran en el cuerpo como grasa corporal. La mala nutrición puede ocasionar varios problemas de salud. Algunos de estos inconvenientes relacionados con la mala nutrición pueden ser graves a medida de que el cuerpo crece.

Beneficios de una buena alimentación:

- Peso equilibrado.
- Mente sana.
- Capacidad de asimilar y de concentrarse.
- Músculos y huesos saludables.
- Capacidad para combatir y recuperarse de una enfermedad.
- Mejor cicatrización de heridas.
- Riesgo reducido en enfermedades.

### 2.3. Definición de términos técnicos

**Desnutrición:** Pérdida de reservas un organismo por recibir poca o mala alimentación.

**Paradigma:** Ejemplo o modelo de algo.

**Ingesta:** Acción y resultado de ingerir.

**Etario:** Perteneiente o relativo a la edad de una persona.

**Ilustración:** dibujo que se usa impreso para representar gráficamente lo que se realizará.

**Prop:** Herramientas o accesorios.

**Boceto:** Esquema que contiene los rasgos principales de un proyecto.

### 2.4. Fundamentación Legal

De acuerdo a los artículos de la constitución, se destaca el Art. 13, todas las personas deben tener acceso a alimentos de buena calidad, suficientes y que sean beneficiosos para nuestro organismo. Ya que la salud es un derecho, en el Art 32, el estado garantiza un buen vivir a cada persona con alimentación, agua, seguridad social, educación, trabajo, ambientes sanos y todo lo que se relacione al buen vivir.

El Congreso Nacional mediante Ley No 2006-41 expide la seguridad alimentaria y nutricional, que es un derecho el cual el estado abastecerá de alimentos sanos, nutritivos y suficientes para una vida sana. Por lo que contará con la participación en conjunto de instituciones, organizaciones públicas y privadas para coordinar y canalizar recursos a nivel nacional.

### **3. CAPITULO III METODOLOGÍA**

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

La investigación se realizará mediante la recopilación de información en fuentes secundarias a través de libros, folletos o de páginas de internet que se pueda sacar datos relevantes del tema desde un enfoque en el método de investigación analítico sintético.

##### **3.1.1. Grupo Objetivo**

El grupo objetivo del proyecto serán los niños entre 6 a 9 años, los cuales tienen un gran interés en dibujos cartoon que los llamen la atención y la mayoría en esta edad les gusta los superhéroes.

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

Las técnicas en la recopilación de información serán la observación y la experimentación en niños. Analizando las actitudes, intereses, aficiones y probando maneras de que algo les llame la atención o les agrade. Observando la actitud que toman o como lo llegaron a entender y por el cual se realizarán fichas con los datos más relevantes obtenidos. Al igual se realizará una observación en diferentes art books para sacar características que podrían servir en el art book a realizarse.

#### **3.3. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados**

Por medio de fichas textuales se procesará todos los datos obtenidos en la investigación y por lo cual para el análisis se realizará mapas conceptuales de las observaciones más importantes en la experimentación que se llevó acabo en los niños, para que con esto ayude en la realización del art book.



### 3.3. Caracterización de la Propuesta

**Título:** Aliméntate

**Sinopsis:**

A Sebastián le gusta mucho las frutas y vegetales. Es un niño con una imaginación muy grande, cada día le gusta imaginar que es un súper héroe. Luchando contra la comida chatarra y que mostrará lo bueno de una comida saludable.

**Presentación del Producto:**

“Aliméntate” es un Artbook en formato A4 21cm x 29,7 cm que contará como mínimo 20 hojas y se lo realizará los programas Photoshop, Illustrator e InDesing. Se tratará sobre la buena alimentación en los niños. El proyecto va dirigido principalmente a los niños entre 6 y 9 años pero también podría ser visto por un público mayor. Lo cual tiene dos objetivos dependiendo de la edad del espectador ya que el primer objetivo es promover la buena alimentación en niños y el otro objetivo sería que este libro pueda ser usado para realizar un juego sobre el tema de la buena alimentación. El libro podría ser expuesto en librerías, escuelas o también descargado del internet. Y para que este libro pueda entretener a los niños se lo realizará con un estilo cartoon con lo que les llamará la atención para que puedan captar el mensaje.

**Idea Original:**

La idea se trata de un art book que podría ser usado para hacer un juego para celulares. La protagoniza un niño llamado Sebastián, un niño muy enérgico y con una imaginación muy grande. Él se pasa todos los días imaginando que es un súper héroe que lucha contra la comida chatarra para así salvar al mundo y que todos tenga una buena alimentación.

Todo comienza cuando Sebastián se despierta para ir a la escuela, con mucha rapidez él se despierta y va a su armario para ponerse su traje antes de que su madre lo llame a desayunar. Mientras desayuna él imagina que está volando

intentando conseguir energía para poder ir a la escuela pero es interrumpido por la comida chatarra. Sebastián intenta esquivar la comida chatarra y se enfrenta en una batalla aérea hasta conseguir la energía suficiente. La comida chatarra es derrotada y él está listo para ir a la escuela y poner atención a todo lo que diga la profesora.

## Moodboard

### Estilo General:

### Personajes:

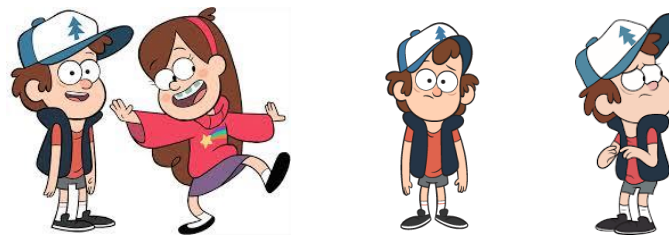


Figura 6. Dipper y Mabel – Gravity Falls. Tomado de Alexander Hirsch, 2012, Gravity Falls



Figura 7. Bocetos Dipper – Gravity Falls. Tomado de John Paul Cassidy, 2013  
Personajes con formas y bordes redondos en especial en los niños. Trazo valorado en la figuras.

### Escenarios:



Figura 8. Bocetos Escenarios – Gravity Falls. Tomado de Maxime Lebrun, 2013, Pinterest

Escenarios con formas redondas o rectas dependiendo del objeto, variación del valor de las líneas para diferenciar la profundidad y que contrasten con los personajes.

### Tipografía:

Dami Was Here



Figura 9. Tipografía. Tomado de Dami Desings, 2015, DaFont

Tipografía sencilla en palo seco que se usará en títulos y subtítulos.

### Colores:

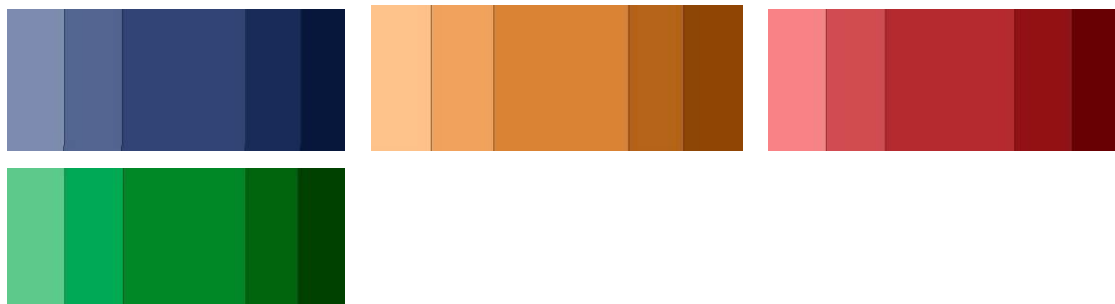


Figura 10. Paleta de colores. Tomado de Petr Stanicek, 2002, Paletton.com

Se usará una paleta con cuatro colores: azul, naranja, rojo y verde. Los tres primeros se utilizará en personajes y en escenarios se usará los cuatro colores.

### Texturas:



*Figura 11.* Textura estrella. Tomado de Zuria Deco, 2015,  
<http://zuriadeco.blogspot.com/2015/06/alfombras-lavables-infantiles.html>



*Figura 12.* Textura rombos. Tomado de Judith Sarmiento, 2014,  
[http://imagenesdegifsanimados.blogspot.com/2014/10/texturas-para-fondos-y-blogger-en-tonos\\_22.html](http://imagenesdegifsanimados.blogspot.com/2014/10/texturas-para-fondos-y-blogger-en-tonos_22.html)

Texturas para dar un toque infantil al personaje y se lo usará en las cosas de él.

## 4. CAPITULO IV ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

### 4.1. Recursos

#### 4.1.1. Recursos Humanos

En recursos humanos se necesitará la ayuda de un tutor y de un diseñador de una imprenta.

#### 4.1.2. Recursos Técnicos

En recursos técnicos se necesitará una tableta wacom, computador y programas como Photoshop, Illustrator e InDesing.

#### 4.1.3. Recursos Materiales

En recursos materiales se necesitará un Papel Couche de 115 gr para la impresión del libro.

### 4.2. Presupuesto de Gastos

Tabla 1

*Gastos*

<b>Detalle</b>	<b>Valor</b>
Luz	60 \$
Agua	30 \$
Arriendo	300 \$
Internet	60 \$
Transporte	25 \$
Impresiones	30 \$
Alimentación	200 \$
<b>TOTAL</b>	<b>705 \$</b>

### 4.3. Costos Totales de la Producción

Tabla 2

*Producción*

<b>Detalle</b>	<b>Valor</b>
Diseñador	350 \$
Impresión	70 \$
<b>Total</b>	<b>420 \$</b>

Tabla 3

*Facturación*

<b>Facturación</b>	<b>Valor</b>
30% ganancia	333 \$
Subtotal	1443 \$
IVA	202,02 \$
<b>Total</b>	<b>1645,02 \$</b>

Tabla 4

*Cálculo de Costos*

CÁLCULO GENERAL DE COSTOS PARA PROYECTO FREELANCE						
TRABAJO SOLICITADO:		Art Book			JUSTIFICACIÓN Incremento (Llenar solo en las filas que se colocaron las X en rojo)	
PARÁMETROS		Precio referencial según tarifario:		960		
1	Tipo de cliente	pequeño		-20%		
		mediano	X	0%	0	El tamaño de la empresa del cliente es relativamente pequeña en el mercado.
		grande		50%		
2	Nivel de experiencia actual	JR	X	0%	0	Apenas he egresado de la universidad.
		Senior		20%		
		Master		50%		
3	Alcance del proyecto	Local		0%		
		Nacional	X	30%	288	Las ventas del producto se realizarán a nivel nacional.
		Internacional		50%		
4	Plazo de entrega del proyecto	Poco		50%		
		justo		20%		
		Suficiente	X	0%	0	Se solicita la entrega del proyecto dentro de 3 meses.
5	Investigación	Demasiado	X	30%	288	Se necesita una investigación muy variada.
		Más o menos		20%		
		Algo		0%		
6	Desarrollo en softwares	1 software		0%		
		3 softwares	X	20%	192	El proyecto se o realizará en 3 softwares: Photoshop, Illustrator e InDesing.
		Varios softwares		50%		
<b>SUBTOTAL</b>				<b>1728</b>		
7	IMPREVISTOS	2%	X		34.56	Hubo muy pocos imprevistos y leves cambios en el producto.
		5%				
		10%				
<b>TOTAL</b>				<b>1762.56</b>		

Tabla 5

Cronograma

	Actividades	M1				M2				M3				M4				M5				M6			
		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
1	Identificación del problema	■																							
2	Investigación preliminar	■																							
3	Planteamiento del problema		■																						
4	Elaboración de proyectos y solución			■																					
5	Elaboración del Modboard			■	■																				
6	Diseño de la investigación					■	■																		
7	Investigación del Marco Teórico			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
8	Definición de aspectos técnicos													■											
9	Preproducción																								
	Idea					■																			
	Machote						■																		
	Diseño de Personajes							■	■	■	■														
	Layouts										■	■	■												





## 5. CAPÍTULO V DESARROLLO DEL PRODUCTO

### Pre-producción

Primero se realiza una propuesta estética en la cual se muestra lo que se va a usar en el producto tanto como la línea, formas, colores, etc. Se demuestra gráficamente todo el proceso que se llevara a cabo.



Figura 13. Portada de la Propuesta.

Se especifica las formas que regirán el diseño de los personajes pueden ser cuadrados, triángulos, círculos, etc.



Figura 14. Formas.



Figura 15. Alternativas de caras del personaje.



Figura 16. Personaje Héroe.

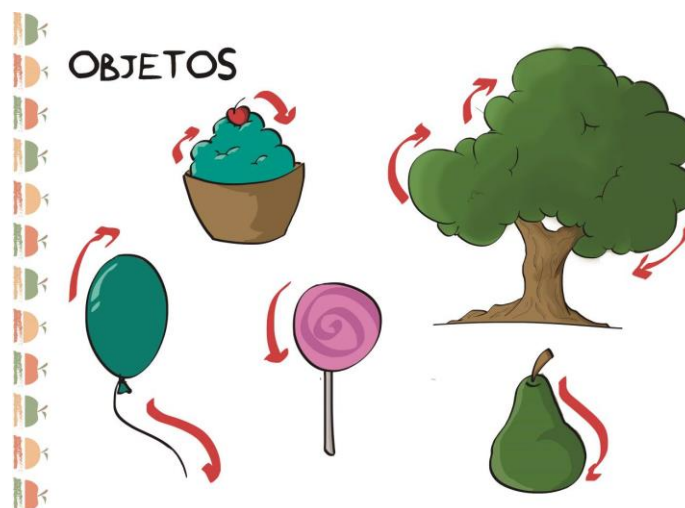


Figura 17. Objetos.





Figura 20. Alternativas de colores.



Figura 21. Escenarios.



Figura 22. Tipografías.

La tipografía es otro elemento fundamental en la realización de un libro por lo que se deberá utilizar un tipo de letra que se adecue al tema del producto.

## Storyboard

Se realiza un storyboard del libro para delimitar lo que se va a poner en cada página desde la portada hasta la contraportada. Con esto se obtiene una guía del producto facilitando el desarrollo del producto final.

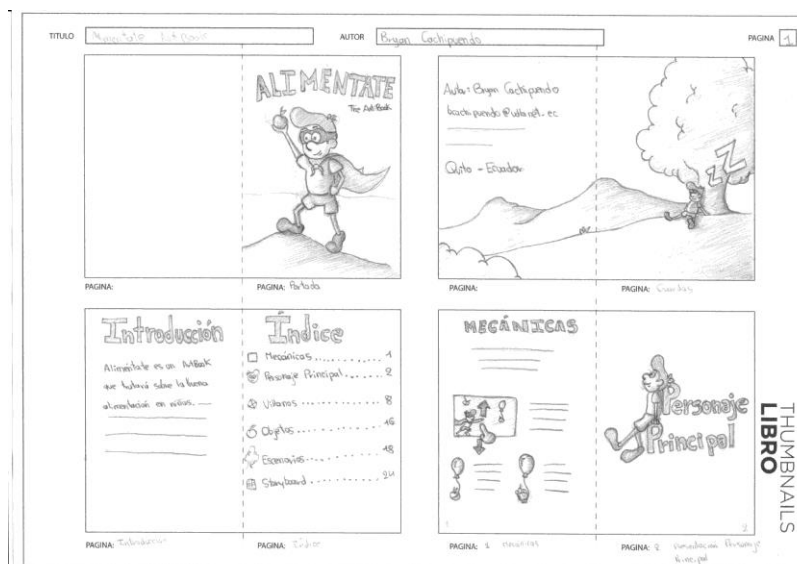


Figura 23. Storyboard portada.

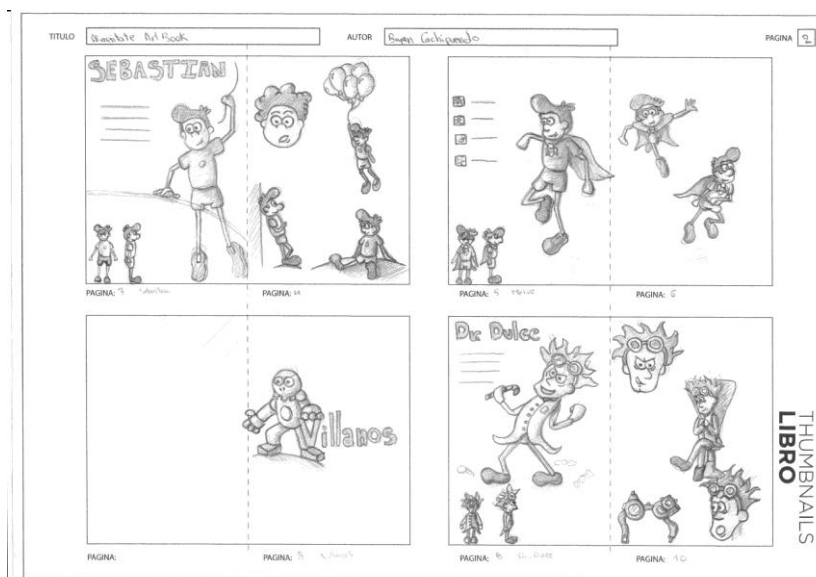


Figura 24. Bocetos personajes.

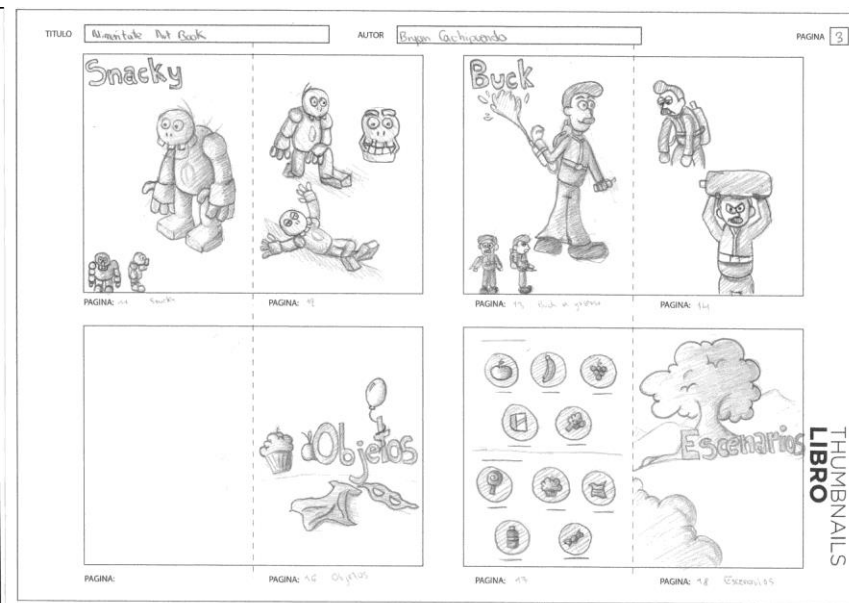


Figura 25. Bocetos personajes 2.

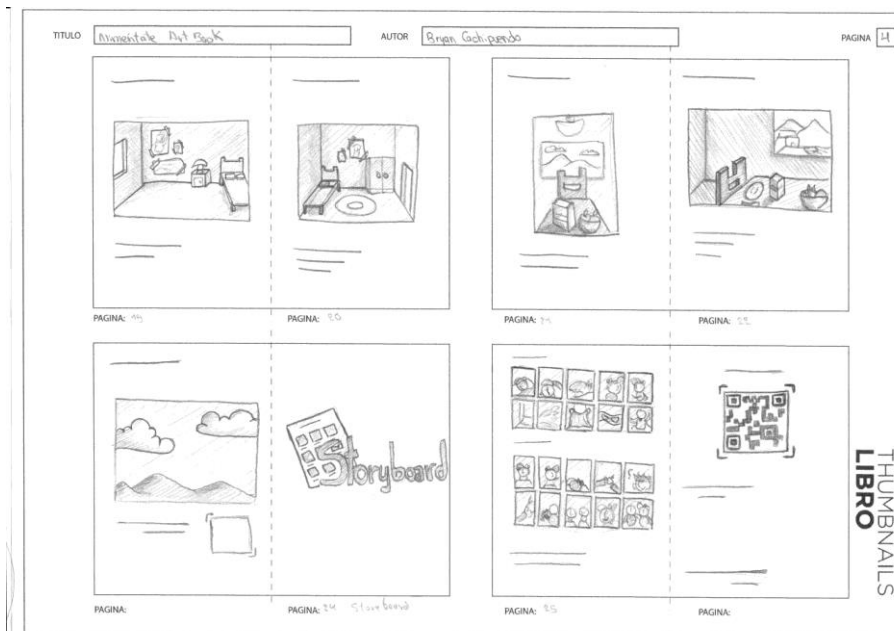


Figura 26. Bocetos escenarios.

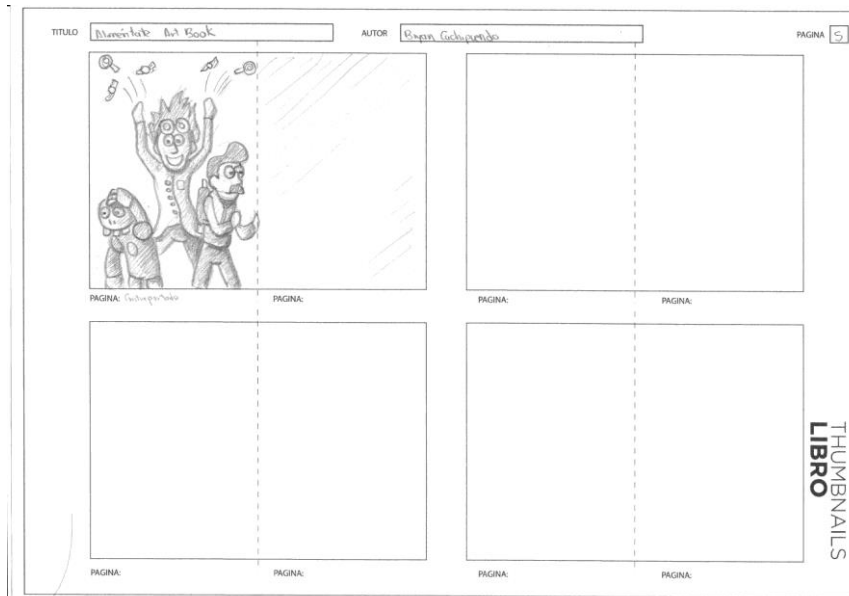


Figura 27. Contraportada.



## Producción

### Desarrollo de Personajes

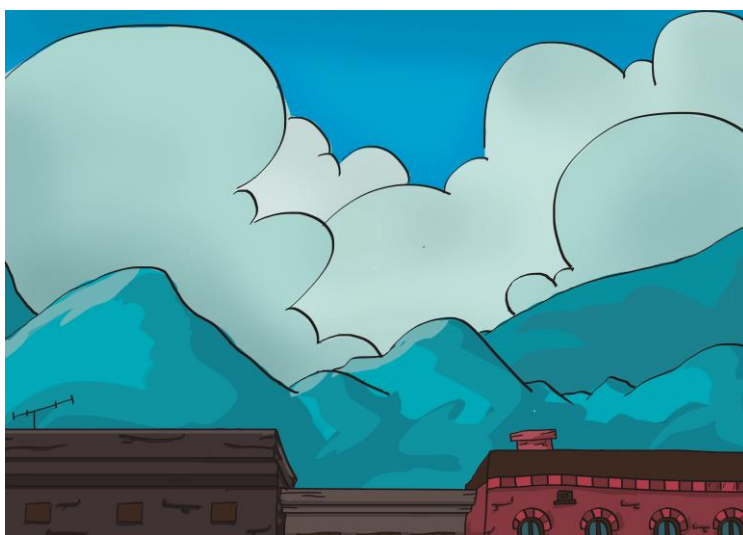


*Figura 28. Héroe*

Primero se realiza un boceto del personaje, este boceto debe ser simple y con lo cual se lo va definiendo hasta tener el boceto final. Después de obtener el boceto final se define la línea de dibujo para luego pintarle y darle los últimos detalles. Este proceso se lo realizará para todas las ilustraciones.

## Escenarios

Se realiza el mismo procedimiento de los personajes para realizar los escenarios.



*Figura 29.* Escenario.

## Armado del libro

Después de realizar todas las ilustraciones que deben ir en el libro se montan las imágenes con los textos de manera que tengan una distribución equilibrada y un orden predefinido en todas sus hojas.

The Art of Alimentate

# ALIMENTATE

Alimentate es un proyecto de un juego de plataformas para dispositivos móviles tanto para Android como para iOS. En el cual nuestro personaje tendrá que atrapar al villano antes de que este destruya la comida saludable que robó de toda la ciudad.

Se lanzará una prueba para testear el juego y solamente se lo podrá probar en dispositivos iOS. Después de la fase de prueba se corregirán posibles problemas y se llevará a cabo el lanzamiento para ambos dispositivos.



El juego se localiza en la ciudad de Normon en la cual tendremos acceso a lugares como la casa de Sebastián, el bosque y el laboratorio.

El objetivo del juego es atrapar al Dr. Dulce por lo que se necesita pasar varios niveles hasta llegar a él y para lograrlo nuestro héroe deberá esquivar la comida chatarra y recolectar los alimentos saludables.



3

Figura 30. Página armada del libro.

## **6. CAPÍTULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **6.1. Conclusiones**

- El artbook es un medio visual por el cual se puede mostrar todo lo que se tuvo que pasar para llegar a un producto en concreto, reuniendo ideas, temas, conceptos que enriquezcan al producto. Brindando al espectador una profundidad al trabajo que se realizó.
- La alimentación saludable se va reduciendo cada vez más en niños, comer sano ya no es un estilo de vida ya que estamos envueltos en el consumismo donde nos ofrecen cualquier tipo de cosa para satisfacer nuestros gustos y así seguir consumiendo esta comida que no es favorable para nuestro cuerpo y que cada año va aumentando su consumo masivo. Produciendo problemas en la salud cuando su consumo es en exceso y sin moderación.

### **6.2. Recomendaciones**

- Se recomienda estudiar a fondo el diseño que conlleva un libro y en especial un artbook para brindar un producto de buena calidad.
- Dara conocer con más profundidad el tema del producto que se va a realizar para que la interpretación sea más fácil y no aburrida.

## REFERENCIAS

Ankama, (2012), Art Book Dofus 2.0, Norma Editorial, Málaga, España.

Dialnet, (s.f.), Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Recuperado el 28 de noviembre de 2016 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=254510>.

Scielo, (2008), Esquemas de alimentación saludable en niños durante sus diferentes etapas de la vida. Recuperado el 28 de noviembre de 2016 de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-11462008000600015](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-11462008000600015).

Scielo, (2013), Influencia de la publicidad televisiva peruana en el consumo de alimentos no saludables en escolares de 4° a 6° primaria. Recuperado el 28 de noviembre de 2016 de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1025-55832013000100005](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1025-55832013000100005).

Scielo, (2012), ¿Cómo alimentar a los niños? La práctica de conductas alimentarias saludables desde la infancia. Recuperado el 28 de noviembre de 2016 de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1726-46342012000300013&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1726-46342012000300013&script=sci_arttext).

THQ, (2013), The Art of Darksiders 2, Udon, Toronto, Canadá.

**ANEXOS**

## Anexo 1

### Line Art Escenarios



Escenario de la ciudad.



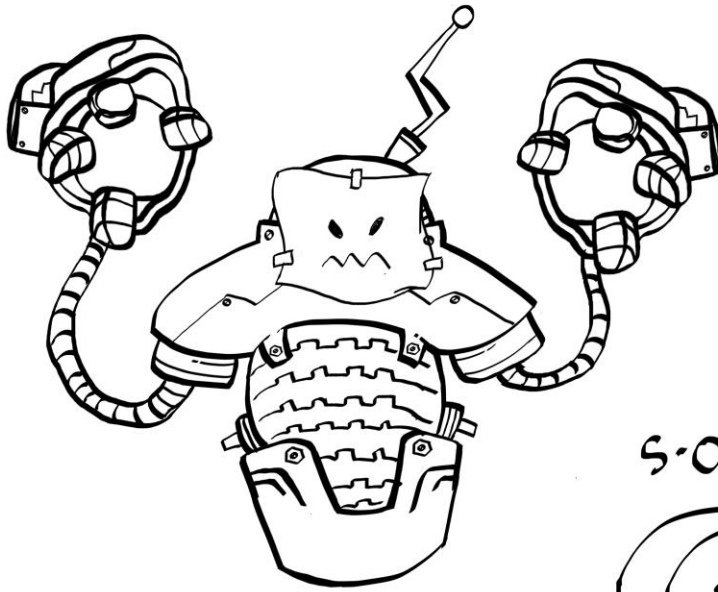
Habitación del personaje.

Anexo 2  
Line Art Héroe

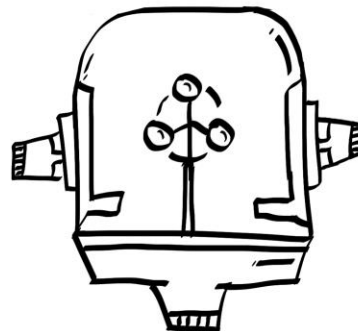
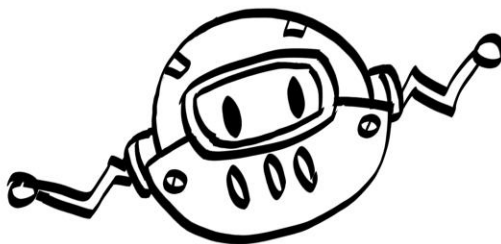
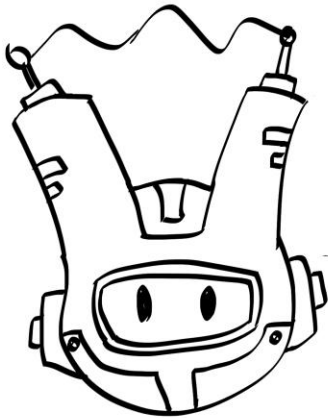
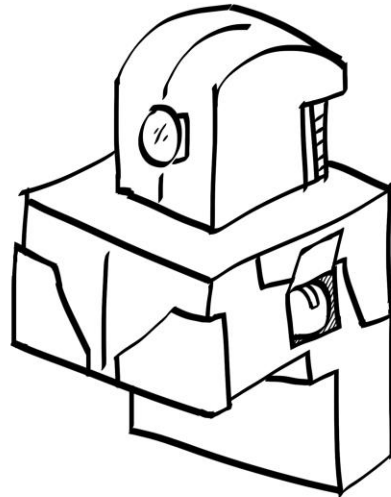




Anexo 3  
Line Art Snacky



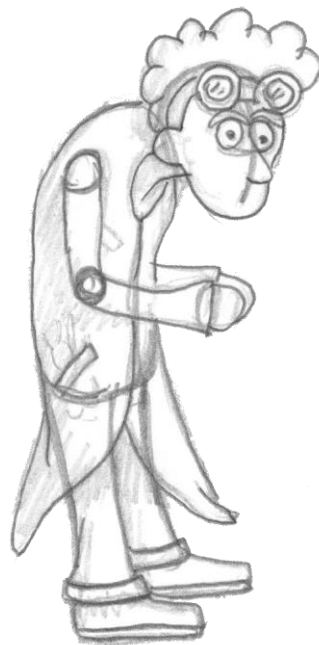
S:OD2



**Anexo 4**  
**Bocetos Personajes**



Boceto Sebastián



Boceto Dr. Dulce



Boceto Buck

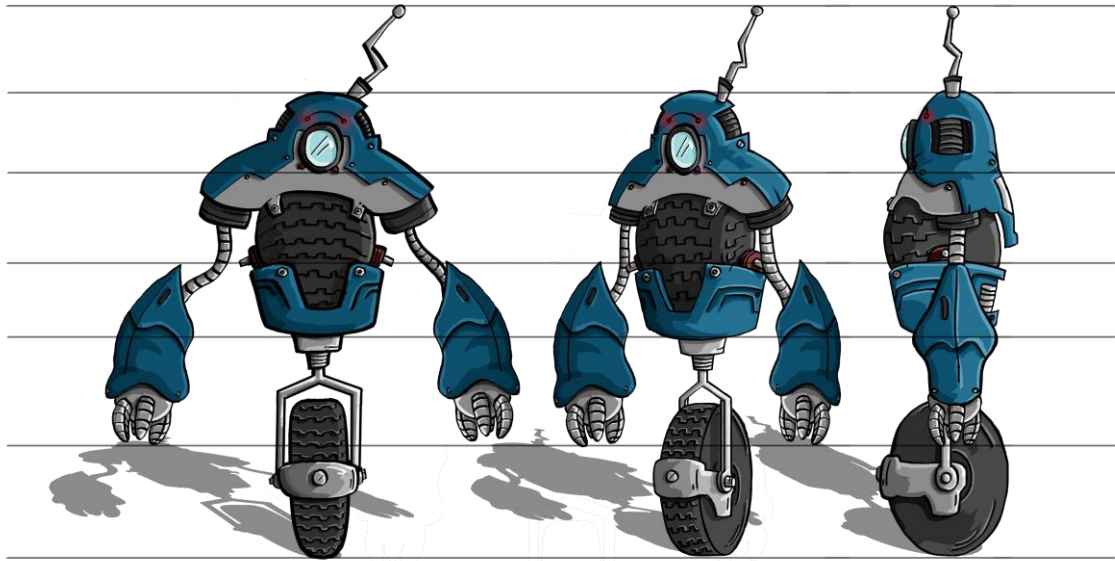


Boceto Snacky

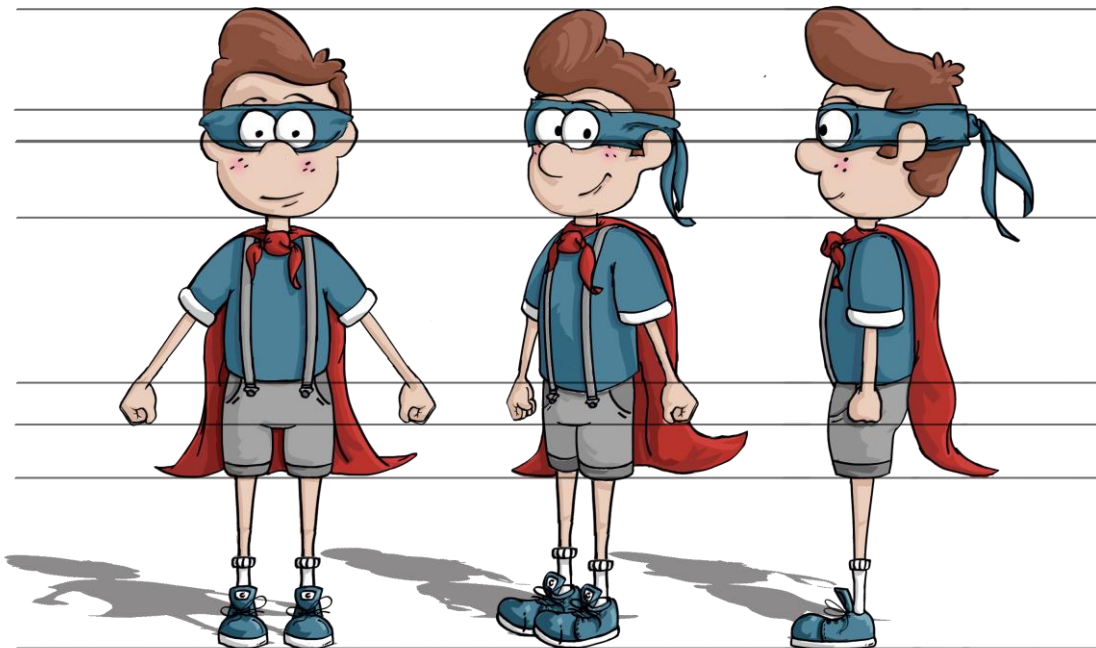
## Anexo 5 Índice



Anexo 6  
Vistas Personaje



Model sheet Snacky



Model sheet Héroe

## Anexo 7

### Encuesta de Personajes

Encuesta realizada a niños de 7 años para verificar la aceptación de los personajes del proyecto.

#### Encuesta de Evaluación de Personajes

Nombre: *Philyp Mender*



PREGUNTA	SI	NO
¿Te gustan los personajes?	X	
¿Alguno te llama más la atención?	X	
¿Cuál te gusta más?	GTA SIN	
¿Te gustaría hacer un cambio a alguno de los personajes?		X
Sí respondiste "SI" en la anterior pregunta. ¿Qué cambio le harías?		

#### Encuesta de Evaluación de Personajes

Nombre: *Ian Zambiano*



PREGUNTA	SI	NO
¿Te gustan los personajes?	X	
¿Alguno te llama más la atención?	X	
¿Cuál te gusta más?	Superman	
¿Te gustaría hacer un cambio a alguno de los personajes?		X
Sí respondiste "SI" en la anterior pregunta. ¿Qué cambio le harías?		

#### Encuesta de Evaluación de Personajes

Nombre: *Tomás Hosquera*



PREGUNTA	SI	NO
¿Te gustan los personajes?	X	
¿Alguno te llama más la atención?	X	
¿Cuál te gusta más?	Un show más	
¿Te gustaría hacer un cambio a alguno de los personajes?		X
Sí respondiste "SI" en la anterior pregunta. ¿Qué cambio le harías?		

### Encuesta de Evaluación de Personajes

Nombre: *Justin Cachupendo*



PREGUNTA	SI	NO
¿Te gustan los personajes?	X	
¿Alguno te llama más la atención?	X	
¿Cuál te gusta más?	<i>Spiderman</i>	
¿Te gustaría hacer un cambio a alguno de los personajes?		X
Sí respondiste "SI" en la anterior pregunta. ¿Qué cambio le harías?		

### Encuesta de Evaluación de Personajes

Nombre: *Leonel Pabico*



PREGUNTA	SI	NO
¿Te gustan los personajes?	X	
¿Alguno te llama más la atención?	X	
¿Cuál te gusta más?	<i>Gsa bit tri fool</i>	
¿Te gustaría hacer un cambio a alguno de los personajes?		X
Sí respondiste "SI" en la anterior pregunta. ¿Qué cambio le harías?		

### Encuesta de Evaluación de Personajes

Nombre: *Ethan Uriveza*



PREGUNTA	SI	NO
¿Te gustan los personajes?	X	
¿Alguno te llama más la atención?	X	
¿Cuál te gusta más?	<i>El Quason</i>	
¿Te gustaría hacer un cambio a alguno de los personajes?		X
Sí respondiste "SI" en la anterior pregunta. ¿Qué cambio le harías?		

### Encuesta de Evaluación de Personajes

Nombre: *Mateo Inojosa*



PREGUNTA	SI	NO
¿Te gustan los personajes?	X	
¿Alguno te llama más la atención?	X	
¿Cuál te gusta más?	GTA SIN	
¿Te gustaría hacer un cambio a alguno de los personajes?		X
Sí respondiste "SI" en la anterior pregunta. ¿Qué cambio le harías?		

### Anexo 8

#### Observaciones de las encuestas realizadas a niños.

