



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

VIDEO EDUCATIVO 2,5D ANIMADO QUE PROMUEVA EL CONOCIMIENTO
DE LAS CUATRO REGIONES DEL ECUADOR, DIRIGIDO A NIÑOS DE 4 A 7
AÑOS DE EDAD

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

Profesor Guía

Lic. Roberto Andrés Souza Hidalgo

Autor

Christian Fernando Arias Gómez

2017

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el (los) estudiante(s), 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”

Roberto Andrés Souza Hidalgo
Lic. En Bellas Artes
C.C 1713975371

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

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

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

Daniel Alberto Reyes Castro
Lic. En Artes y Tecnologías
Digitales
C.C. 1713091526

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.”

Christian Fernando Arias Gómez
C.I: 1724764814

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, por su paciencia,
Ya que sacrificaron bastante
Para que logre estudiar la
carrera.

A mis amigos, profesores,
antiguos profesores, familiares y
compañeros que estuvieron en
este tiempo brindando su apoyo.

A mi tutor Roberto Souza que
fue mi principal guía para
terminar este proyecto de
titulación.

A mis correctores Daniel Reyes y
Diego Latorre, por su paciencia,
tiempo y consejos que me
ayudaron para conseguir un
producto de buen nivel.

DEDICATORIA

Este proyecto lo dedico a todas las personas que hacen de mi vida un lugar mejor, y que me ayudan a mejorar, y a seguir luchando por mis sueños, así estas sean algunas veces difíciles de alcanzar.

A mis padres que de alguna manera me aguantan y me apoyan, con mis ideas y a pesar de todo han estado ahí. A mis amigos y familia. Pero sobre todo a todos los niños que llevamos dentro y nos hace acuerdo de la inocencia, imaginación y creatividad.

RESUMEN

Conociendo mi País, es un cortometraje 2.5D animado educativo que hará un divertido recorrido, por las principales regiones del Ecuador que son: Costa, Sierra, Oriente y Galápagos.

El vídeo gozará con personajes muy llamativos y adorables lo cual será apto para todo público, en especial niños y podrá ser visto en televisión o internet. El vídeo al ser educativo contendrá una breve explicación de ciencias sociales como, ciertos aspectos, importantes de cada región, como, ropa típica, flora y fauna más importante.

Descriptores. - Animación de las regiones del Ecuador, Flora y Fauna del Ecuador, Cultura del Ecuador, Animación 2.5D.

ABSTRACT

“Conociendo mi País”, it is an educational 2.5D animated short film, which will make a fun tour, by the main regions of Ecuador that are: Coast, Sierra, Amazon Rainforest and Galapagos Islands.

The video will enjoy very adorable and flashy characters that will be suitable for all audiences, especially children and can be seen on television or the internet. The video intends to be educative and will contain a brief explanation of social sciences as, certain aspects, important of each region, like, typical clothes, flora and fauna.

Descriptors. - Animated short film about Ecuador, Flora and Fauna of Ecuador, Ecuadorian culture, 2.5D animation.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1. CAPÍTULO I. EL PROBLEMA	2
1.1. Planteamiento del problema	2
1.2. Formulación del Problema.....	3
1.3. Preguntas Directrices	3
2. CAPÍTULO II. OBJETIVOS	4
2.1. Objetivo General.....	4
2.2. Objetivos Específicos	4
3. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.	5
4. ALCANCE.....	6
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	7
5. ANTECEDENTES	7
5.1. LA IMPORTANCIA DEL HUMOR.....	7
5.2. DIMENSIONES DEL HUMOR	7
5.5. Efectos de la fuerza del humor	10
5.6. Humor como una señal periférica.....	11
5.7. Animación educativa.....	12
5.8. Breve historia de la animación para niños.....	13
5.9. Técnicas de Animación 3D.....	15
5.10. Educación en el ecuador.	17
6. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS TÉCNICOS	18
7. FUNDAMENTACIÓN LEGAL	19
CAPÍTULO III	20
8. METODOLOGÍA.....	20
8.1. Diseño de la investigación.....	20
9. GRUPO OBJETIVO	24
10. PROCEDIMIENTO PARA RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS	25
10.1. Instrumentos.....	25
11. CARACTERIZACIÓN DE LA PROPUESTA.....	26

CAPÍTULO IV.....	29
12. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS.....	29
12.1. Recursos	29
12.2. Cronograma	30
CAPÍTULO V	31
13. DESARROLLO DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL	31
13.1. Preproducción del proyecto animado	31
CAPÍTULO VI.....	47
14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	47
REFERENCIAS.....	48
ANEXOS	50

INTRODUCCIÓN

La educación y la información sobre la cultura, tradiciones o regiones del Ecuador pueden ser temas difíciles de enseñar ya que puede resultar aburrido hasta tedioso para un niño de educación básica, estas deben ser partidas en pequeños pedazos para que sea más fácil de presentar y comprender.

La animación puede resultar una alternativa visual y divertida de presentar este tipo de materia, envolviendo a varios personajes tiernos interactuando humorísticamente y presentando la información de una manera divertida y de fácil comprensión.

También puede ser una animación presentando la información al espectador, como una explicación de cómo se ocasionan los terremotos o como funciona un volcán. Las animaciones pueden tener un segmento de preguntas o el uso de herramientas de aprendizaje como la repetición, para que la gente recuerde con mayor facilidad, información muy importante presentada durante la animación. Canciones y ritmos pueden ser usados para una audiencia más infantil.

1. CAPÍTULO I. EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

El tema de cultura y de identidad es muy delicado, ya que en el país hay un alto índice de niños, los cuales a su temprana edad saben más sobre la cultura norteamericana y oriental que la de su país, esto puede ser provocado por la alta producción de material multimedia que han generado estos países, dicho esto los niños no tienen, una alternativa a elegir.

Esto en el país puede ser un problema, por varios causantes, pero el principal es la educación, y esta se puede dar en la primaria donde los niños, están en un periodo de aprendizaje muy extenso y tienen mucha influencia especialmente en lo que ven en el internet o tv. Dando así cabida a producciones que pueden llamar más la atención del niño y no aportar mucho en el aprendizaje en el país.

El crecimiento de herramientas tecnológicas comunicacionales y la facilidad encontrar información ya sea en el internet o televisión ha generado una cultura globalizada y en ciertos casos, se ha perdido el conocimiento integro de la cultura del país dando lugar a otras grandes culturas extranjeras.

Desde el gobierno actual; la cadena Educa ha sido una de las pioneras en transmitir producciones multimedia que se enfocan en la identidad y cultura del Ecuador, dando así lugar a que productoras lo promuevan, más en este medio y empezar a generar producciones de alta calidad, pero, el tiempo todavía ha sido muy corto y se necesita más impulso y experiencia para lograr competir con empresas de reconocimiento mundial y los niños tengan más alternativas para elegir. (SOCIEDAD DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION , 2016)

1.2. Formulación del Problema

Los niños tienen un problema de aprendizaje ya que creen que la historia y la cultura en Ecuador es un tema aburrido y poco interesante, ya que la presentación de los temas puede resultar confusa y poco atractiva.

En el gobierno actual, la cadena Educa ha comenzado a transmitir en diferentes canales, algunas producciones audiovisuales que enseñan sobre la cultura del país, pero al parecer no tienen todavía suficiente experiencia para competir con otras producciones más creativas y que no aportan a un tema cultural.

Ante este problema se puede resolver, con una producción audiovisual de alta calidad, con personajes muy llamativos y hacer un estudio de diseño de personajes para niños para seguir impulsando a la visión de la cadena Educa.

1.3. Preguntas Directrices

¿Cómo mejorar la educación de la cultura del Ecuador a un nivel de primaria con una producción audiovisual?

¿Qué series o personajes llaman más la atención de los niños?

¿Qué nuevas tendencias y gustos tienen los niños en la animación actual?

¿Quiénes van a elaborar el corto metraje educativo en la presente investigación?

¿Cómo realizar producciones más llamativas y de alta calidad?

2. CAPÍTULO II. OBJETIVOS

2.1. Objetivo General.

Elaborar un video educativo para niños mediante la técnica en animación 2.5 D para presentar de forma divertida las regiones del Ecuador, dando a conocer sus principales paisajes, ropa típica y los animales más comunes.

2.2. Objetivos Específicos

- Se recopilará suficiente información para la presente investigación.
- Desarrollar una propuesta visual animada, la que debe tener un guion, textos, imágenes, storyboard y personajes para lograr una buena producción manteniendo siempre el interés del público.
- Realizar la producción de un corto metraje animando sobre el Ecuador, mostrando las regiones, cultura e identidad de una manera divertida para un público menor de edad
- Analizar la post- producción de dicho cortometraje.
- Proponer la evaluación de resultados, de acuerdo a las necesidades académicas de la presente investigación.

3. Justificación e Importancia.

La educación en el Ecuador es muy importante, especialmente porque existe un acceso limitado a la educación y falta de equidad. También se presenta baja calidad de la misma, poca pertinencia del currículo y débil aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación TIC's.

De esta manera la presente investigación contribuirá a la solución parcial de esta problemática social en relación de un corto metraje animado dirigido a un público infantil.

4. Alcance

La animación está dirigida a un público infantil en cuyas edades oscilan entre los 4 y 7 años que se encuentran cursando la educación básica general del Ecuador. La animación será transmitida en televisión en la cadena Educa y será subida en el internet por medio de youtube, facilitando el acceso para padres de familia y docentes que busquen el acercamiento del menor a su cultura.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

5. Antecedentes

5.1. LA IMPORTANCIA DEL HUMOR

Muchas organizaciones exitosas venden sus productos a un mercado bien definir, en el lugar correcto, a un nivel de precios deseable, a través del elemento de promoción adecuada con un recurso adecuado en el momento adecuado.

Producto, precio, plaza y promoción son aspectos importantes en la comercialización de productos a los consumidores. En general, los objetivos de promoción de los productos son informar mercado objetivo de la existencia de los productos o de la empresa, para convencer al mercado de destino para comprar los productos y para recordar clientes leales que la empresa o los productos están todavía en el mercado y los elementos promocionales que le conviene a la empresa, como promociones, descuentos y la relación con clientes CRM. (BARQUERO CABRERO, 2006, Pag. 23)

Esta tecnología es vista como cualquier comunicación pagada de reconocido patrocinio que utiliza los medios de comunicación para influir y persuadir a los clientes. (BASAT, 2006, Pag. 34). El objetivo de muchos comerciales es para persuadir e influir en los consumidores a tomar medidas de preferencia para comprar los productos.

5.2. DIMENSIONES DEL HUMOR

Fuerza del Humor

Aunque hay evidencia empírica de que las sugerencias pueden influir recuerdo de la infancia, se plantea la cuestión de si es posible que un

comercializador de ejercer una influencia con sugerencias en forma de publicidad.

El primer estudio investiga si la publicidad autobiográfica puede impulsar a los consumidores a la imagen de sus experiencias de la infancia por lo que sus recuerdos se vuelven más consistentes con las imágenes evocadas en la publicidad.

5.3. Relevancia Humor

Muchas empresas muestran sus productos a los clientes a través de publicidad, objetivos de propaganda están diciendo a los consumidores a comprar el nuevo producto y los servicios, persuadir a los usuarios a comprar el producto y el espectáculo ellos la singularidad del producto, y crear lealtad a la marca para el usuario todavía para recordar al usuario de la existencia de productos en el mercado (Paredes et al., 2003). Elección de apelación puede influir la aceptación de los productos o servicios anunciados.

El recurso apropiado en el momento adecuado puede determinar el éxito de los productos vendidos. Siete tipos de apelaciones de publicidad han sido más acertados saber temor, humor, sexo, música, racionalidad, emociones, y la escasez. (BELTRÁN Y CRUCES, 2006, Pag. 56)

El humor como un anuncio de apelación se está volviendo popular en muchos países. En este proyecto, humor anuncio se refiere a " cualquier anuncio que el demandado percibe como gracioso. ¿Cómo funciona humor afecta anuncio? Según Beltrán la sociedad de hoy en día simplemente tiendas para el placer, el disfrute y la diversión, donde en la mayoría de los casos; el humor es el clavo.

El humor es una de las estrategias ese sentimiento positivo utilizado acercó. Una relación positiva entre el humor y la atracción de la atención se ha encontrado en muchos tipos de situaciones diferentes. (GARRIDO LORA, 2004, Pag. 74)

5.4. El humor y la Participación de Producto

Las organizaciones deben entender la actitud de los clientes hacia apelación divertida relación con los productos escriba. Gastar dinero es un asunto serio, productos de la alta participación se centran más por la preocupación de los consumidores hacia los detalles de la información del producto antes de que puedan decidir sobre su decisión de compra. Así el buen humor es más eficaz para productos de baja participación. (GUTIÉRREZ GONZÁLEZ, 2005)

Al concentrarse en el humor, el receptor no vuelve a asignar la capacidad de procesamiento de la información para el mensaje y este no dará lugar a una decisión de compra. Al contrario de los productos de alta participación, obras divertidas de apelación mejor para los productos de baja participación. Si el humor se utiliza para el motivo de risa, que no funcionaría para productos de alta participación, como los productos y servicios de automóviles de lujo, de salud y seguridad.

Clientes necesitan más información antes de su compra de productos de alta participación de fuerzas. Un divertido anuncio da más atención hacia el entretenimiento a través de la creatividad se muestra en la publicidad para atraer a los espectadores. Otro punto de vista afirma que la ejecución de humor es más efectiva que los anuncios no humorísticos sólo cuando el público objetivo ya tiene una actitud positiva hacia la marca. (TREVIÑO MARTÍNEZ, 2005. Pag. 29)

Por lo tanto, la diversidad de la expresión adecuada de humor en su contenido (sujeto o tema del humor); objetos (quién o qué es el culo del humor); formas (tipo de humor); y especialistas humor dentro de una cultura, deben ser bien documentados. (García, 2005, Pag. 59)

La documentación de las culturas y las actitudes hacia ciertos temas o productos ayudan a mejorar la calidad del anuncio de apelación, ya que puede

reflejar la opinión de la audiencia hacia los productos anunciados. para ejemplo, en Japón para reírse de un anuncio que mostraba a las personas con discapacidad es menos prominente en comparación que los anuncios con la muerte y guerras de apelación, mientras que en Australia cualquier contenido anuncios del humor hacia la discapacidad está totalmente prohibidos en el país. (González, 2003, Pag. 56)

5.5. Efectos de la fuerza del humor

El humor y la actitud El humor puede ser experimentada por cualquiera de "hacerlo " (respuesta cognitiva o intelectual), sintiéndolo (respuesta emocional), o riéndose de él (respuesta fisiológica). " La actitud puede ser formar, después de ver el atractivo humor.

La actitud es un sentimiento y creencias producidas por el ser humano hacia objetos, ocasiones, las cuestiones de la vida humana y mediante el aprendizaje y la interacción con experiencia en personas y medio ambiente. Las actitudes se componen de tres componentes: cognitivas (conocimiento, percepción, creencias), afectivos (emociones y sentimientos) y conativa (intención de comportarse). (González, 2003, Pag. 56)

Estos tres componentes deben determinar consumidor actitud hacia determinado asunto. Fernández (2007) afirmó que la estructuración cognitiva es una comprensión del humor, clave cuestión, humor es visto como una abstracción que puede requerir yuxtaposiciones mentales, palabra imágenes, y las interpretaciones psico- lingüísticos. (Fernández-Abascal, 2007, Pag. 45)

Según el punto de vista cognitivo, el ser humano siempre puede analizar la información obtenida del medio ambiente al relacionarlo con la información que ya está almacenada en él sirve para dirigir la conducta hacia el logro de metas. (Ballesteros Jiménez, 2005.Pag. 58)

Si el recurso gracioso es adecuado para las categorías de productos y es fácil de unir con el mensaje retratado con el fin de obtener la confianza atención, fácil de recordar, la evaluación y la intención de compra.

La preferencia de los clientes depende de su actitud hacia el objeto. Dicha actitud puede ser positiva o negativo y la actitud de los consumidores que saben hacia ciertos productos son crucial para los vendedores para satisfacer a sus clientes. Actitudes y creencias positivas de los clientes son importantes en la producción de anuncios de éxito.

5.6. Humor como una señal periférica

El humor tiene como objetivo crear un sentimiento concreto de disfrute para un público, que se manifiesta con mayor frecuencia en un despliegue físico que consiste en muestras de placer que incluyen sonrisas y risas.

La risa por lo general utilizados en el anuncio en la toma el mensaje de la publicidad más entretenido y eficaz. Anuncios intentan humor varían dramáticamente en las evaluaciones de los consumidores de buen humor contenido mencionaron que la publicidad divertido puede aumentar sentimiento positivo entre los espectadores hacia el cortometraje Educativo.

Espectadores felices generarán vibraciones positivas hacia el producto anunciado. Estadística muestra que el rendimiento de apelación humor factor significativo en influir en los compradores que compran intención. Por ejemplo, la presencia del humor en el 15 a 42 por ciento de EE.UU. anuncios en función del medio y de los productos en observación, risa atracción a través de la televisión aumentó a 24 % en hora punta, casi 50 % de la televisión comercial en el año 1980 utilizó los recursos de atractivo risa). Humor se utiliza en aproximadamente el 24 por ciento de la televisión en horario estelar la publicidad y el 35 por ciento de los anuncios de radio.

En EE.UU, basado en humor – la comerciales promediaron una puntuación de 6,94 , mientras que los comerciales no basadas en el humor - un promedio de una popularidad puntuación de 6,6 y esto demostró que el humor no llama la atención , recordado, entretiene y se vende bien en EE.UU. (FIGUEROA, 2010)

Luego, se puede concluir que el Humor relevante en un anuncio facilita la codificación organizada de los elementos de publicidad ya que el procesamiento puede construir de forma natural en los enlaces incrustados.

El humor y los recuerdos pueden relacionarse entre sí y ayudar a los procesos de búsqueda en el recuerdo. Por lo tanto, el aumento de la relevancia debería mejorar el humor y los recuerdos. Además, debido a la relevancia facilita el procesamiento asociativo, más recursos deben ser disponibles para ensayar el humor y las relaciones del entorno.

5.7. Animación educacional.

Una animación educacional es una producción audiovisual dirigida para escuelas, para programas de televisión culturales, o en otros lugares donde se puede proveer información hacia gente de cualquier edad, de una forma clara, accesible e informativa. Un gran número de compañías se dedican a la producción de animaciones educacionales, desde cortos que son usados en clips o como series de dibujos que son pasados de forma online, en websites o en televisión.

En la animación educacional, la información esta partida en pequeños pedazos para que sea más fácil de presentar y comprender. La animación puede envolver a varios personajes interactuando y uno de ellos presenta la información. También puede ser solamente una animación presentando la información al espectador, como una explicación de cómo se ocasionan los terremotos o como funciona un volcán. Las animaciones pueden tener un segmento de preguntas o el uso de herramientas de aprendizaje como la

repetición, para que la gente recuerde con mayor facilidad, información muy importante presentada durante la animación. Canciones y ritmos pueden ser usados para una audiencia más infantil. (Arte y Educación en la Primera Infancia , 2016)

Profesores pueden utilizar la animación educativa en una clase, para que los estudiantes tengan una experiencia mucho más dinámica e interesante. Algunos estudiantes pueden aprender mejor mediante lo audiovisual como en este tipo de animación y algunos pueden recordar gran parte de la clase que están recibiendo. Las animaciones pueden crear un mejor ambiente en el salón de clase haciéndolas más interesantes, capturando la atención y enganchándolos fácilmente. Las animaciones también pueden ser usadas para la educación pública en general, por ejemplo, un anuncio sobre el reciclaje o la contaminación acompañada claro, con información animada.

Las animaciones educativas para computadoras pueden ser también interactivas, estas permiten al usuario interactuar directamente con la animación, manipulando variables que pueden cambiar circunstancias.

Los productores de una animación educativa usualmente proveen un rating según la edad a la que el dibujo está diseñado, Las animaciones dirigidas por audiencias infantiles van a usar un lenguaje mucho más simple y en la explicación va a establecer bloques de aprendizaje, en vez de asumir que la audiencia entendió la información. La animación para audiencias de mayor edad puede ser más compleja y puede ser presentada en un tono que sea aparente para jóvenes o para una audiencia adulta.

5.8. Breve historia de la animación para niños.

Animación se refiere al proceso en el cual cada frame o cuadro en un clip o película es producida de manera individual, ya sea generada por computadora, fotografiando un dibujo a mano o constantemente realizar pequeños cambios a

un modelo y de ahí fotografiar el resultado. Cuando estos cuadros son unidos a una velocidad de 16 o más cuadros por segundo, nos dará una ilusión de un movimiento continuo. Generar un producto audiovisual con estas técnicas mencionadas es un proceso muy laborioso y tedioso, con la evolución de la tecnología la animación computarizada ha logrado acelerar el proceso radicalmente. (UNESCO, 2016)

La animación limitada, es el proceso de incrementar la producción audiovisual bajando los costos de esta misma usando el término “corto animado”. El estudio UPA fue el pionero en usar este método, luego fue adoptado por otros estudios de animación convirtiendo los largometrajes en series de televisión.

A veces como la animación es un proceso que lleva bastante tiempo y a veces es caro de producir, la mayoría de animaciones para televisión y películas vienen de estudios profesionales. Sin embargo, el campo de la animación independiente ha existido desde los años 50, y la mayoría de estos animadores con sus producciones independientes y en algunos casos desarrollados por una sola persona han logrado entrar al campo profesional de la industria.

La historia de la animación comenzó junto a los días del cine mudo y continuo hasta el presente día. Como la animación es un arte durante el tiempo ha sufrido bastantes cambios. La animación en Hollywood es una de las más importantes partiendo en el “Cine Mudo” desde 1900 hasta 1920. En esta era es el nacimiento de los dibujos en el cine mudo, con trabajos como Koko el payaso y Felix el Gato. “La era dorada” de la animación fue en 1930 hasta 1940, en esta época las producciones de Walt Disney dominaron durante los años treinta, el nacimiento y crecimiento de Warner Bros y MGM. Y por supuesto el alejamiento hacia el realismo y UPA. “La era de la Televisión” que va desde el año 1950 hasta 1980, el apareamiento de la televisión generó las series animadas famosas por parte de Hanna Barbera. Los largometrajes animados comienzan a declinar. Nacen los cartoons de la mañana y se crean cartoons comerciales para vender ya sean juguetes, etc. Generan gran impacto

en el área de publicidad. “La era del renacimiento” 1990 hasta la actualidad. Producciones live action animadas de altísima calidad como “Who framed Rogger Rabbit” y el retorno de Disney, se producen las colaboraciones de Steven Spielberg con Warner Bros, aparecen una cantidad de nuevos estudios de animación, se populariza el anime, nace la animación computarizada, el declive de los cartoons de la mañana, y el aparecimiento de Nickelodeon y Cartoon Network.

5.9. Técnicas de Animación 3D

La animación 3D es la manipulación de objetos en tres dimensiones y escenarios virtuales con el uso de un programa de computador.

Los animadores primero crean una malla poligonal con varios vértices conectados para darle una forma. Esta malla es riggeada para darle un armado, una estructura esquelética que puede ser manipulada en diferentes poses. Luego de realizar varios objetos y escenarios, el artista usa el software o programa para crear escenas que tienen una apariencia más cercana a la realidad en comparación al 2D.

Esta técnica, que también se llama **imagen generada por computadora** (CGI), es una técnica usada recientemente que se la empezó a aplicar en los años noventa.

Antes de la animación 3D, lo más cercano era el Stop Motion y la Claymation, que involucraban objetos reales y tomar fotografías para dar la ilusión de movimiento. Ahora, la animación 3D sin lugar a duda es lo forma más usada y popular desde programas de televisión, videojuegos, hasta películas de cine.

Una computadora y programas 3D son indispensables para generar animaciones 3D, estos programas usualmente vienen con una gran cantidad de herramientas que te permiten desarrollar prácticamente todo el proceso desde

el modelado y la simulación hasta el proceso de render. Las herramientas para añadir luz, efectos visuales, físicas y otros elementos están también incluidas.

La razón por la que la animación 3D se ha hecho tan popular es porque también puede ser usada para crear escenarios y objetos extremadamente semejantes a la realidad.

Películas live action como Transformers, Avatar y los Avengers no serían tan impresionantes si todos los elementos 3D fueran quitados, y estos incluyen desde personajes enteros hasta escenarios completos. El 3D también se ha convertido en el estilo visual de los juegos de video porque permite a los jugadores realizar muchas más cosas que en un juego 2D.

Pero como en otras formas de animación, el 3D tiene su propia curva de aprendizaje que involucra un conocimiento firme y entender el software 3D.

Programas de animación 3D más reconocidos en el mercado son: (DISEÑO DE JUEGOS, 2016)

- Autodesk Maya
- Autodesk 3ds Max
- Unity
- CINEMA 4D
- Houdini
- Autodesk Softimage
- Blender
- Modo
- Unreal Engine
- SketchUp Pro
- Actualmente, la animación 3D se utiliza en muchas más industrias como nunca antes. Por ejemplo.
- Juegos

- Películas
- Shows de Televisión
- Diseño Interior
- Negocios
- Arquitectura
- Medicina
- Y muchos otros campos multimedia.

Programas y herramientas.

Con programas y herramientas digitales se puede mencionar a las siguientes, así:

- Autodesk Maya
- Adobe Illustrator
- Adobe After Effects
- Adobe Photoshop

5.10. Educación en el Ecuador.

Objetivos Del Programa

La presente investigación ayuda a cumplir la estrategia global "Educación para Todos" y de la Estrategia Regional sobre Objetivos Educativos 2021 del Ecuador, el Programa está orientado a ayudar a reorientar los servicios educativos.

El programa pretende:

- Ayudar al cumplimiento de la realidad socio cultural de los niños en el Ecuador, en función de la lingüística, tecnología contemporánea.

6. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS TÉCNICOS

- **Cultura:** Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico industrial, en una época, grupo social, etc. (Asamblea Nacional , 2016)
- **Identidad:** Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás. (Asamblea Nacional , 2016)
- **Animación:** Comunicar a un objeto inanimado vigor, intensidad y movimiento. (Animacion , 2016)
- **Globalización:** Difusión mundial de modos, valores o tendencias que fomenta la uniformidad de gustos y costumbres. (GLOBALIZACION, 2016)

7. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

En el artículo 3 de la ley orgánica de cultura del Ecuador dice:

“Art. 3.- De los fines. Son fines de la presente ley:

a) Fomentar el diálogo intercultural en el respeto de la diversidad; y fortalecer la identidad nacional, entendida como la conjunción de las identidades diversas que la constituyen;

b) Fomentar e impulsar la libre creación, la producción, valoración y circulación de productos, servicios culturales y de los conocimientos y saberes ancestrales que forman parte de las identidades diversas, y promover el acceso al espacio público de las diversas expresiones de dichos procesos;

c) Reconocer el trabajo de quienes participan en los procesos de creación artística y de producción y gestión cultural y patrimonial, como una actividad profesional generadora de valor agregado y que contribuye a la construcción de la identidad nacional en la diversidad de las identidades que la constituyen;

d) Reconocer e incentivar el aporte a la economía de las industrias culturales y creativas, y fortalecer sus dinámicas productivas, articulando la participación de los sectores públicos, privados, mixtos y de la economía popular y solidaria;

e) Salvaguardar el patrimonio cultural y la memoria social, promoviendo su investigación, recuperación y puesta en valor; y,

f) Incentivar la descentralización y desconcentración de la institucionalidad del sector cultural y fortalecer su articulación con los sectores de educación, ciencia y tecnología, turismo, producción y otros que se relacionen con el ámbito de la cultura;” (CASA DE LA CULTURA, 2016)

Además, esta Ley de Cultura fomenta la aceración de contenidos audiovisuales de la vida contemporánea de los habitantes del Ecuador.

CAPÍTULO III

8. METODOLOGÍA

8.1. Diseño de la investigación

Los tipos básicos de investigación son los siguientes:

Descriptivo analítico: La investigación descriptiva incluye ficha de observación y preguntas de investigación de diferentes tipos. El propósito principal de la investigación descriptiva es la descripción del estado de asuntos, tal como existe en la actualidad. (CARVAJAL, 2013)

Para la presente investigación se aplica este método especialmente porque se analizará el grado de satisfacción del corto metraje animado dirigido a un público infantil.

Aplicada o Fundamental: La investigación aplicada tiene como objetivo encontrar una solución para un problema inmediato que enfrenta una sociedad o un público infantil, mientras fundamental la investigación se centra principalmente en las generalizaciones y con la formulación de una teoría. (RON, 2010)

Del mismo modo, los estudios de investigación, en relación con el comportamiento humano continuaron con el fin de hacer generalizaciones sobre el comportamiento humano, también son ejemplos de la investigación fundamental. Es muy importante para la investigación utilizar este método al momento de conocer las necesidades de educación de dicho público infantil.

Cuantitativa vs. Cualitativa: La investigación cualitativa, por otra parte, se ocupa de fenómeno cualitativo, es decir, fenómenos relacionados con o que implican la calidad o tipo.

Actitud o estudios de opinión, es decir, la investigación destinada a descubrir cómo la gente se siente o qué que piensan acerca de un tema en particular o institución es también la investigación cualitativa. Cualitativo la investigación es especialmente importante en las ciencias del comportamiento, donde el objetivo es descubrir los motivos subyacentes de la conducta humana. A través de este tipo de investigación se puede analizar los distintos factores que inducen a las personas a comportarse de una manera particular o que hacen que la gente como o no les gusta una cosa en particular. Se puede afirmar, sin embargo, que para aplicar la investigación cualitativa en la práctica es relativamente un trabajo difícil y, por lo tanto, mientras se hace este tipo de investigación, se debe buscar la orientación de los psicólogos experimentales.

Para la presente investigación se utilizará este tipo de investigación especialmente al momento de procesar las fichas de observaciones realizadas a sus principales involucrados.

Al realizar una investigación visual, se debe observar y tomar como referencia 5 producciones ya elaboradas. Y para tener una interpretación correcta se realizará algunas fichas de observación en producciones de la cadena Veo Veo de Ecuador Tv. Con este tipo de investigación vamos a relacionar que tendencias de animación y temas culturales topan estas producciones y que impacto tiene en los niños de educación básica (4-8 años específicamente), y determinar cómo receptan la información.

Realizando dicha investigación, se describirá los diferentes problemas o aspectos positivos en la recepción de la animación tanto en personajes y composición como la explicación teórica en niños de hasta 8 años. Al igual, se realizará una investigación explicativa donde, se va a profundizar el tema de la animación educativa, es decir, que nos dé un mensaje claro, sobre la cultura del país.

8.2. MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN

INDUCTIVO, DEDUCTIVO

Método Inductivo.

Enfoque inductivo, también conocido en el razonamiento inductivo, comienza con las observaciones y se proponen las teorías hacia el final del proceso de investigación como resultado de observaciones.

Inductivo "implica la búsqueda de patrón de la observación y el desarrollo de las teorías explicaciones - para esos patrones a través de series de hipótesis". (RON, 2010)

Ninguna teoría o hipótesis se aplican en los estudios de inducción al comienzo de la investigación y el investigador es libre en cuanto a la alteración de la dirección para el estudio después de que el proceso de investigación había comenzado. Es importante destacar que el enfoque inductivo no implica sin tener en cuenta al formular teorías preguntas y objetivos de investigación.

Este enfoque tiene como objetivo generar significados a partir del conjunto de datos recogidos con el fin de identificar patrones y relaciones para construir una teoría; Sin embargo, el enfoque inductivo no impide que el investigador de la teoría existente mediante la formulación de la pregunta de investigación para ser explorado. El razonamiento inductivo.

Método Deductivo.

El razonamiento deductivo es un proceso lógico en el que una conclusión se basa en la concordancia de varias premisas que generalmente se asumen para ser verdad. (RODRIGUEZ, 2010)

El razonamiento deductivo se refiere a veces como la lógica de arriba hacia abajo. Su contraparte, el razonamiento inductivo, se refiere a veces como la lógica de abajo hacia arriba. Donde los ingresos de razonamiento deductivo a partir de premisas generales a una conclusión específica, razonamiento inductivo procede de locales específicos a una conclusión general.

9. GRUPO OBJETIVO

La animación está dirigida a un público infantil en edades que van entre los 4 y 7 años que se encuentren cursando la educación básica general del Ecuador.

La animación será transmitida en televisión en la cadena Educa y será subida en el internet por medio de YouTube, facilitando el acceso para padres de familia y docentes que busquen el acercamiento del menor a su cultura.

10. PROCEDIMIENTO PARA RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

Básicamente se realizará la investigación basado en las fichas de observación.

10.1. Instrumentos

Ficha de observación.

Son instrumentos de investigación y evaluación y recolección de datos, referido a un objetivo específico, en el que se determinan variables específicas. Se usan para registrar datos a fin de brindar recomendaciones para la mejora correspondiente. (FICHAS DE OBSERVACION , 2016)

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La propuesta audiovisual se va a usar una ficha de observación la cual recopilará y desarrollará un análisis práctico de los videos observados o tomados de referencia.

Las fichas de observación tendrán información sobre la gráfica, cromática composición, tipo de animación y tipografía en los videos analizados, para recopilar información o datos sencillamente.

Técnicas para el análisis de resultados

Para el procesamiento de datos se va a realizar un mapa conceptual, el cual tomará la información recopilada de las fichas de observación y citará un resumen general de la mayoría de técnicas, colores, tipografías y estilo utilizados. Para así tener una referencia de las tendencias usadas y el impacto que causa en los niños, este tipo de producción educativa infantil.

11. CARACTERIZACIÓN DE LA PROPUESTA

Estilo General



Figura 1. Estilo General. <http://timbain.com/>

Se va a utilizar personajes sencillos y con colores llamativos, su estructura es en base a círculos y cilindros o formas redondeadas tanto como los bípedos como los cuadrúpedos a su vez los personajes 2D también serán ilustraciones sencillas, las cuales llamarán más la atención a los niños y tendrán contraste con los fondos.

Texturas



Figura 2. Texturas. www.hike-venezuela.com/



Figura 3. Texturas. Artecy Cross Stitch/

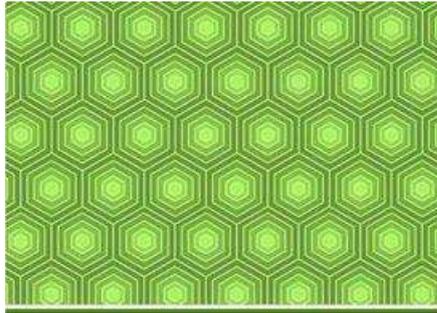


Figura 4. Texturas. [http://weclipart.com/turtle+shell+pattern+clipart /](http://weclipart.com/turtle+shell+pattern+clipart/)

Se va a utilizar en los personajes principales, texturas como plumas en los personajes del oriente, diseños hexagonales como en el caparazón de la tortuga en la región de los galápagos y con alguna textura inca en el personaje de la sierra.

Color



Figura 5. Color [https://sites.google.com/site/debbieplaza07/ecuador /](https://sites.google.com/site/debbieplaza07/ecuador/)

Se van a utilizar colores pasteles y acorde al color de cada región, es decir, para el oriente una tonalidad de verdes, para la costa azules en cambio los personajes para que sean llamativos tendrán colores que contrasten, pero cuidando los colores tradicionales de sus atuendos típicos.

Tipografía

Se usará la tipografía DK HIGH TEA para el título del proyecto audiovisual, ya que tiene formas redondas y facilita la legibilidad de los niños y a su vez llama la atención.

CONOCIENDO MI PAÍS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Figura 6. DK HIGH TEA <http://www.dafont.com/es/>

CAPÍTULO IV

12. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

12.1. Recursos

Recursos Humanos

La producción “Conociendo mi País”, necesita de una persona que realice, el modelado, conceptualización, de las cuatro regiones del Ecuador.

Recursos Técnicos

Los recursos técnicos que se utilizarán será el siguiente software computacional, Autodesk Maya para los, modelados, simulación, animación y composición. Adobe Illustrator para las ilustraciones, adobe After Effects para la postproducción y ARNOLD para el proceso de render.

Recursos Materiales

El recurso material que se utilizará, será un computador de alto rendimiento, para realizar los procesos como la animación y postproducción.

Recursos Económicos

Presupuesto de Gastos

Proforma presupuesto detallado de todo lo necesario y que se va a utilizar durante la producción.

Tabla 1.
Presupuesto de Gastos.

Internet	\$90
Luz	\$24
Agua	\$30
Programas	\$0
Gastos (extras)	\$50
Computador	\$1700
Total	\$1894

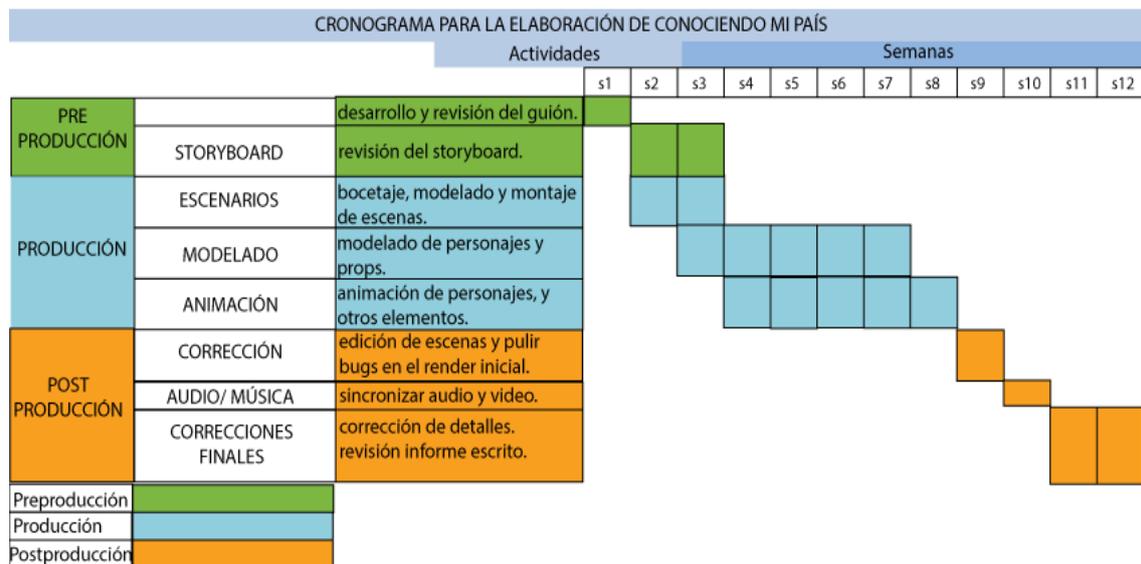
Costos totales de Producción

Tabla 2.
Costos totales.

Dibujante	\$200
Animador	\$200
Total	\$400

12.2. Cronograma

Tabla 3
Cronograma de actividades.



CAPÍTULO V

13. Desarrollo del producto Audiovisual

13.1. Preproducción del proyecto animado

Animación 2.5D

Conociendo mi País, es un cortometraje 2.5 D animado educativo de hará un divertido recorrido, por las principales regiones del Ecuador como son: Costa, Sierra, Oriente y Galápagos.

Animación 2.5D se refiere, a la unión de elementos tanto como el 3D y el 2D, el proyecto tendrá personajes principales y escenarios modelados en 3D, a su vez en el transcurso de la animación aparecerán varios elementos secundarios, los cuales serán ilustraciones de animales originarios de la isla.

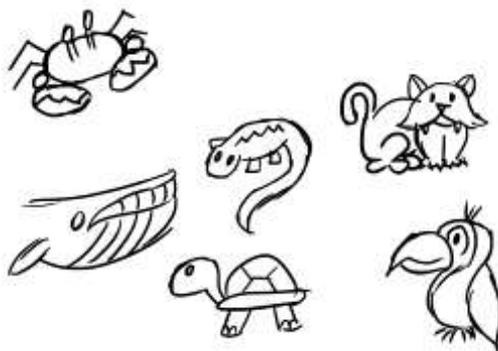


Figura 7. Ilustración

Modelado de personajes, fondos y elementos.

Los personajes principales, usaran formas redondas como círculos y cubos con las puntas redondeadas para que llame la atención a los niños. Los personajes y objetos serán construidos en base a figuras geométricas para simplificar su modelado, optimizar el tiempo y a su vez facilite el proceso de modelado.

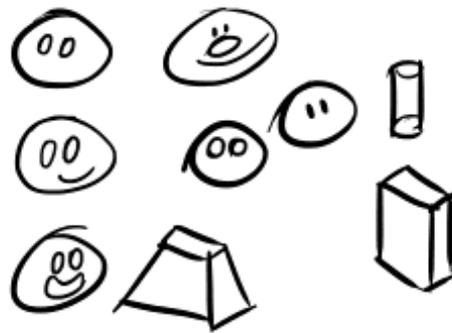


Figura 8. Ilustración

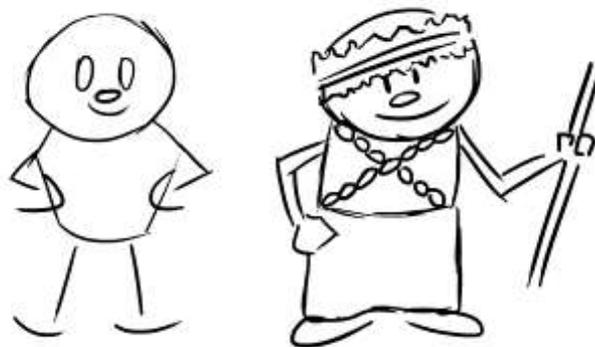


Figura 9. Ilustración

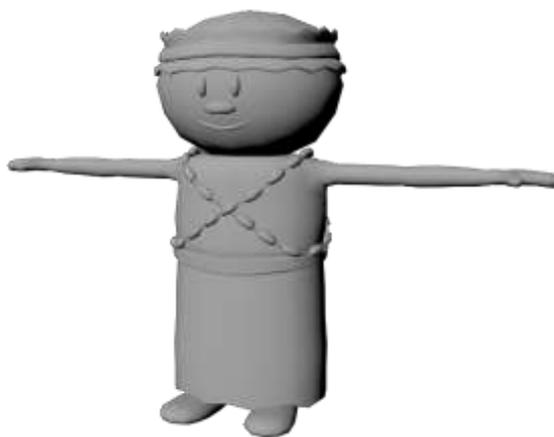


Figura 10. Concept Modelado

Proceso de Rigging y controladores.

El proceso de rigging al igual que el modelado se colocan huesos y controladores los cuales van a permitir crear diferentes poses de acuerdo a lo

dispuesto en el guion. Un objeto riggeado es un esqueleto virtual o digital que está unido a la malla del modelado.

Los Riggs dependen según la dificultad de cada proyecto en este proyecto será simple ya que el personaje gozará de pequeñas animaciones como un saludo o pequeños saltos.

UV Mapping, Materiales y texturas.

En esta etapa del proyecto se crean los mapas Uvs de todos los elementos principales, para después elegir las texturas y materiales en los elementos y personajes. La mayoría de objetos tienen materiales, los cuales se les asignará una textura por lo general son imágenes en png o jpg y que dan un poco de realismo dando un parecido a un objeto real.



Figura 11. UV Maps

Iluminación de las escenas.

Para la luz se buscará referencias fotográficas de cada una de las regiones. Teniendo en cuenta que las regiones más cercanas a la costa tendrán una tonalidad más cálida mientras la sierra y el oriente una tonalidad más fría.



Figura 12. Iluminación Render

Render.

Para el render se utilizará Maya Software, el cual, es uno de los motores más livianos. Este motor gráfico optimizará el tiempo de render. Para las pruebas de render se realizará diferentes pruebas en varios frames para, así tomar en cuenta, errores en sombras, texturas faltantes o bugs, los cuales podrían afectar la calidad del render y por ende el proyecto final.

Tiempo Mínimo.

El proyecto está calculado, a un tiempo de un minuto treinta segundos, incluido título y créditos.

Formato de Video.

El formato de video será en HD, la cual su resolución es de 1280x 720 px, la extensión del archivo será .mov con códec H264

Sinopsis.

Video educativo, que nos llevará, a un viaje por las regiones del Ecuador, dándonos a conocer de manera divertida sus principales paisajes, ropa típica y los animales más comunes en las regiones.

Historia.

Empezará con el logotipo “Conociendo mi País” y se realizará un movimiento de cámara como si un ave está volando.

Empezará por la región insular o galápagos, luego por la costa, sierra y terminando en la del oriente.

Las regiones contendrán personajes con sus atuendos típicos y a su vez con escenarios respectivos a la región, por ejemplo (costa playa, sierra montañas, oriente selva).

Personajes.

La construcción de personajes, para ser un corto dirigido a niños, estos fueron relativamente sencillos y simplificados; tendrán ojos, nariz grande y serán circulares, los animales y objetos secundarios también tienen formas circulares y serán ilustraciones más sencillas.

Los personajes principales tendrán formas simplificadas, ya que están modelados en 3D, para que resalten y llamen la atención al espectador, su base son figuras geométricas. Habrá un personaje principal por cada región y cada uno de ellos tendrá su atuendo típico.



Figura 13. Concept Personaje



Figura 14. Modelado

Escenarios.

Los escenarios serán modelados en 3D y resaltarán lo más representativo de cada región, la sierra sus montañas, galápagos sus islas, volcamos, la costa su mar y el oriente su selva amazónica. Cada uno llevará una paleta de color acorde a su región.



Figura 15. Concept Oriente

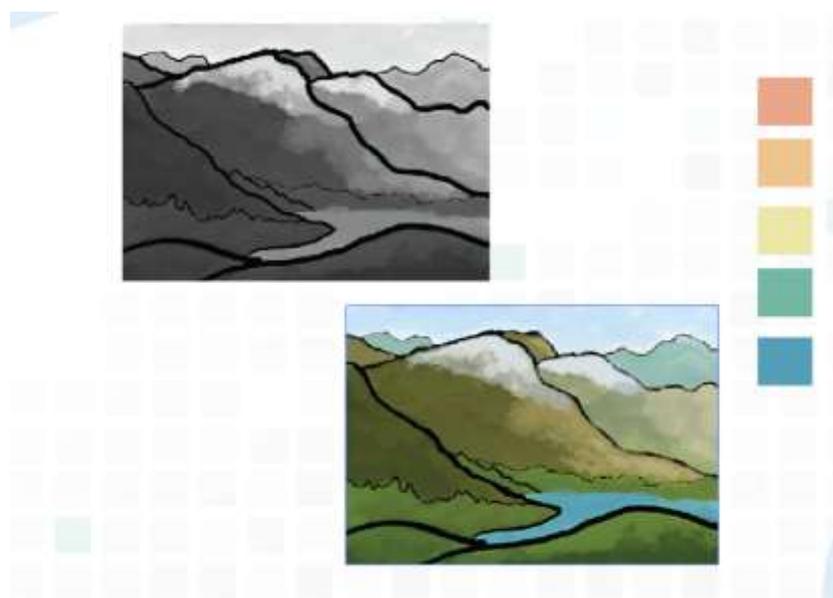


Figura 16. Concept Sierra

Una vez importada la imagen en maya procedemos a crear un polígono con la forma de nuestra referencia.



Figura 19. Creación Polígono.



Figura 20. Creación Polígono.

Asignamos un material al polígono creado anteriormente, es preferible el uso del material Lambert ya que otros pueden ocasionar un brillo intenso o puede dañar el color de la ilustración o dibujo.

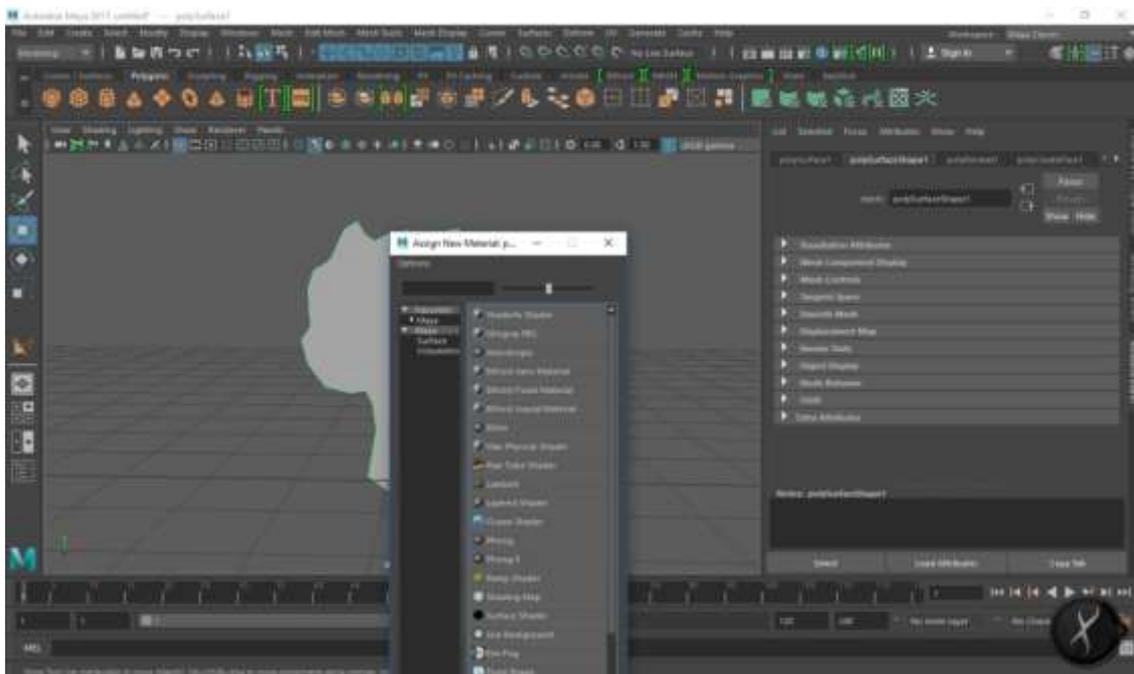


Figura 21. Asignación de material.

En las opciones de color del material debemos seleccionar, la imagen .png que teníamos de referencia, para que esta se asigne al sólido que creamos. Vamos a tener un error ya que los UVs no están debidamente alineados y corregidos.

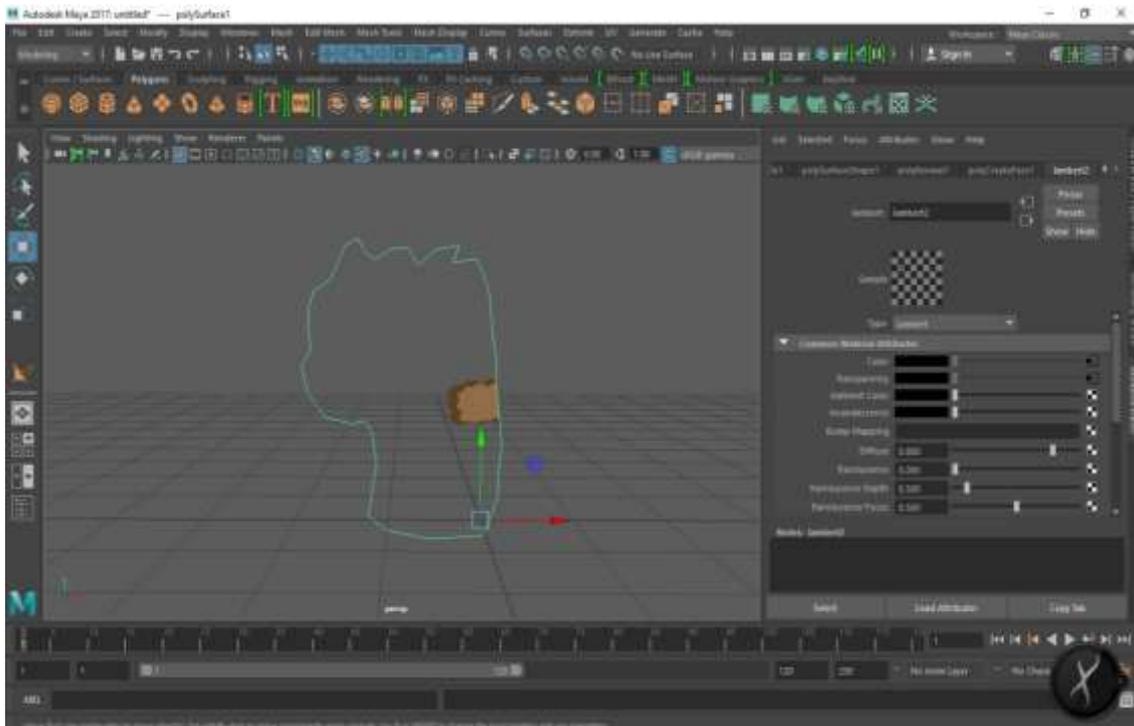


Figura 22. Asignación de color imagen .PNG y error en UVs.

Para esto vamos al editor de UVs lo corregimos manualmente hasta tener la imagen sin errores de rotación o escala.

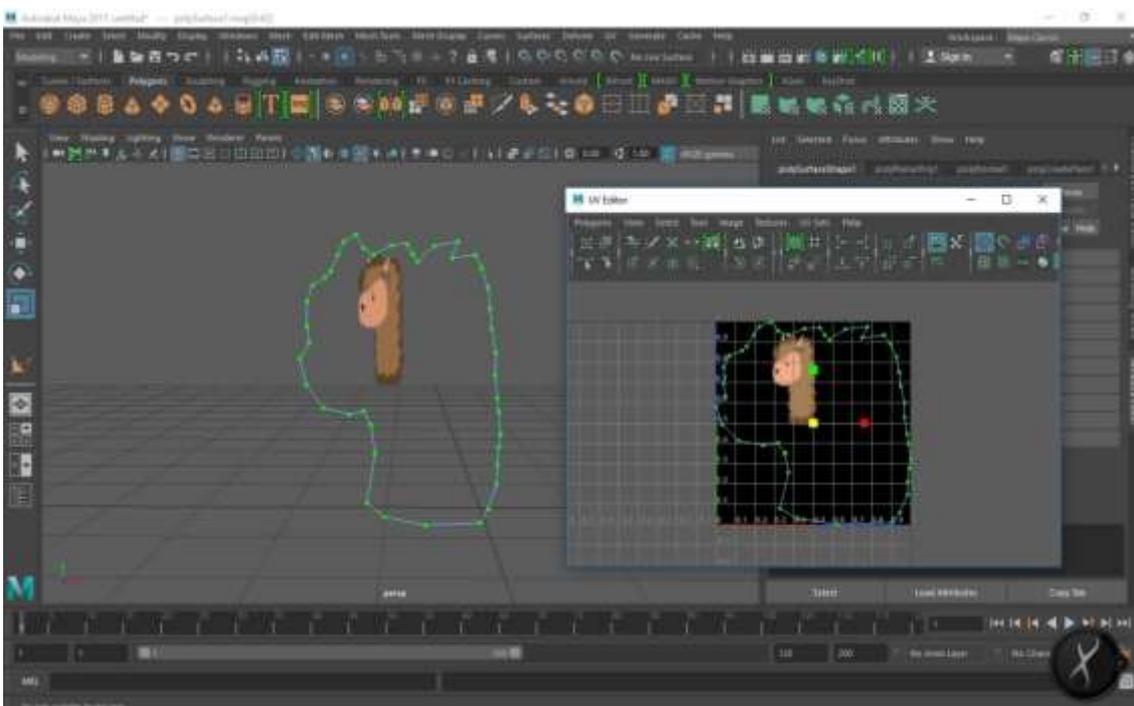


Figura 23. Corrección de UVs.



Figura 24. UVs corregidos.

Luego de obtener el resultado deseado, procedemos a importar los otros objetos y realizamos el mismo procedimiento.



Figura 25. Importación completa.

Música, efectos de audio y sonido.

Para la música de la introducción se utilizó un audio de uso libre no comercial. “Fun (Kids Version)” de Sophonic Media.

Para los efectos de sonido ambientales, como olas, aves, etc. También se utilizaron temas de uso libre como “Relaxing Jungle Sounds Tropical Amazon Rainforest With Thunderde Sounds Majestic.” “Relaxing Ocean Wave Sound Effects de Moonlit Records”. Y la música de fondo es música instrumental de varias regiones del Ecuador.

Storyboards:

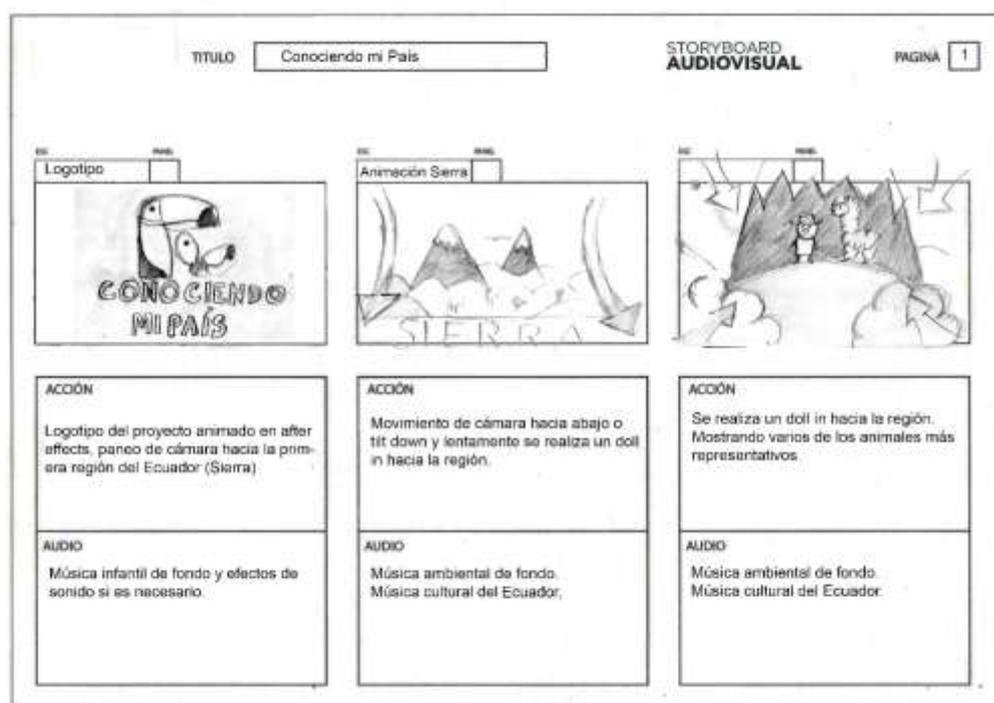


Figura 26. Storyboard página 1

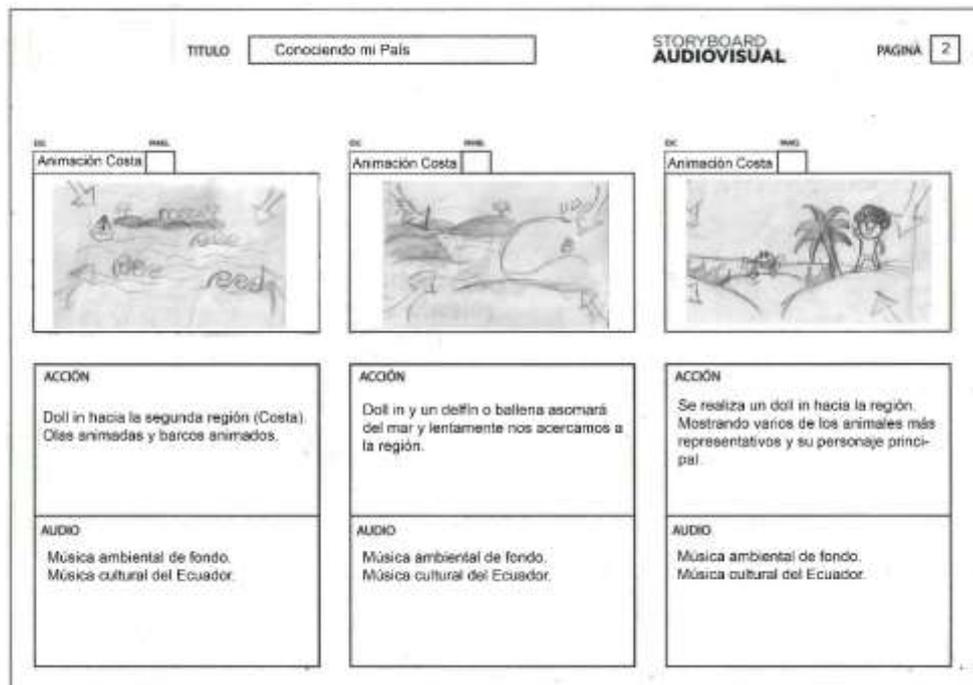


Figura 27. Storyboard página 2

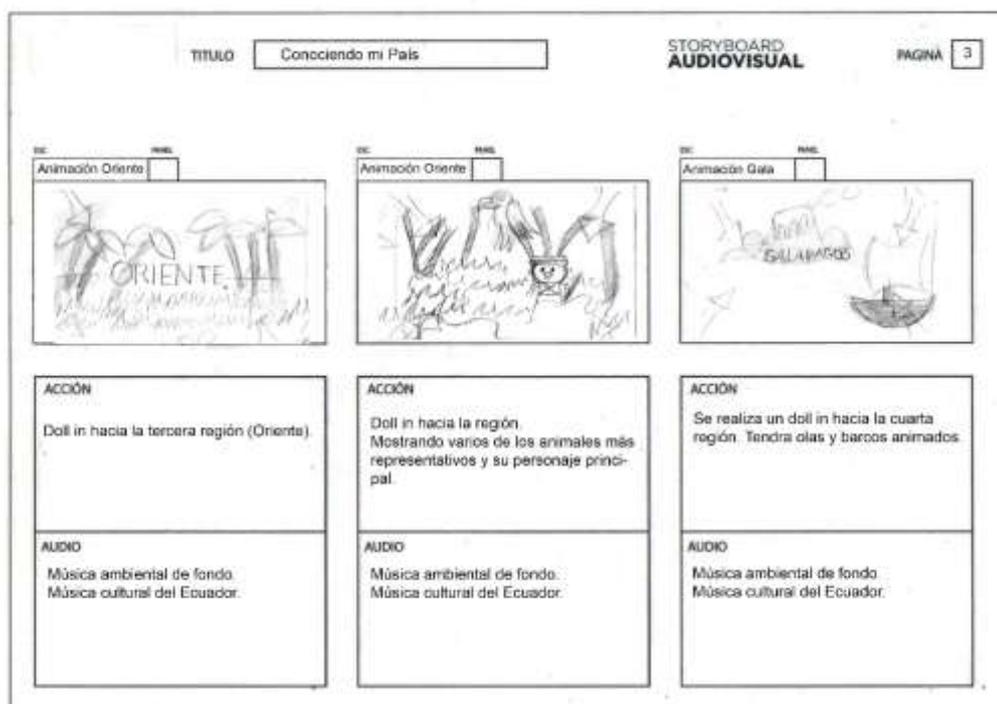


Figura 28. Storyboard página 3

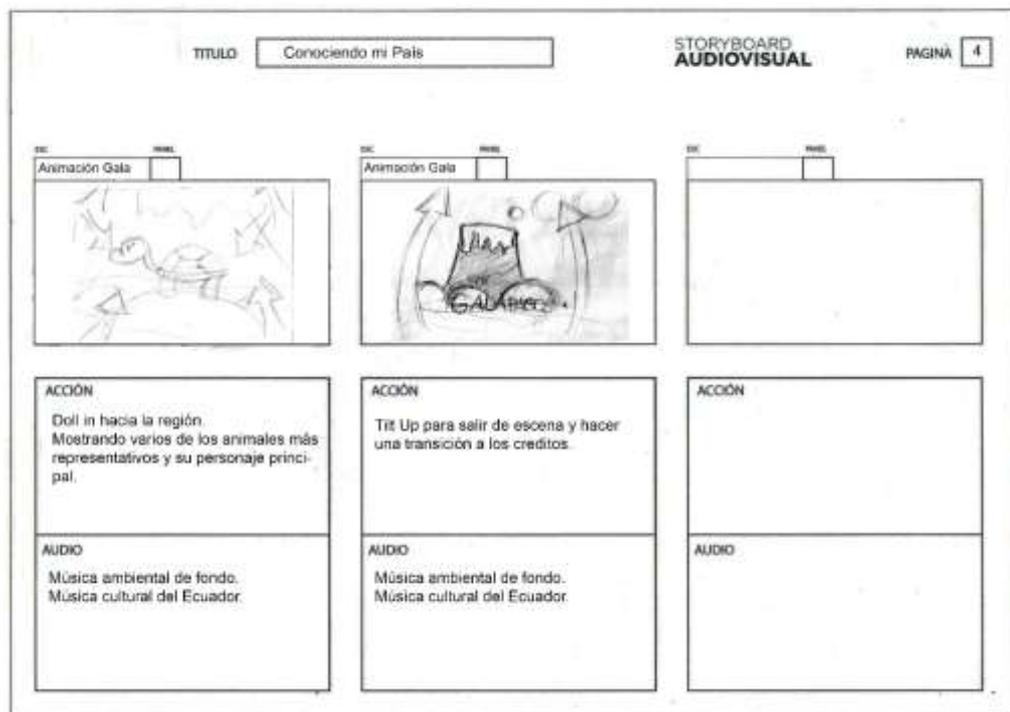


Figura 29. Storyboard página 4

Guión:

Conociendo a MI País

ESCENA DE INTRODUCCIÓN / TÍTULO
 Escena de introducción que llevará un título llamativo (Conociendo Mi País). Varios personajes o animales representativos de cada región aparecerán en las 4 esquinas de la pantalla haciendo una pequeña animación ya sea con pequeños saltos o saludos, esto será realizado en after effects. Los personajes serán en 2D

ESCENA 1 / LOGOTIPO CONOCIENDO MI PAÍS

Logotipo del proyecto animado en after effects, paneo de cámara hacia la primera región del Ecuador (Sierra) dando una ilusión de vuelo de ave.

ESCENA 2 / ANIMACIÓN DE LA PRIMERA REGIÓN (SIERRA) / EXT / DIA

Nos acercaremos a la región modelada en 3D y lentamente se realiza una transición a la siguiente región.
La región en este caso la sierra. Indicando vegetación, ciertos animales representativos modelados en 3D. Personajes con atuendos típicos saludarán y darán pequeños saltos.

ESCENA 3 / ANIMACIÓN DE LA SEGUNDA REGIÓN (COSTA)/ EXT / DIA

Nos acercamos a la región modelada en 3D y lentamente se realiza una transición a la siguiente escena.
La región en este caso la costa. Indicando vegetación, ciertos animales representativos modelados en 3D. Personajes con atuendos típicos saludarán y darán pequeños saltos.

ESCENA 4 / ANIMACIÓN DE LA TERCERA REGIÓN (ORIENTE)/ EXT / DIA

Nos acercaremos a la región modelada en 3D y lentamente se realiza una transición a la siguiente escena.
La región en este caso el oriente. Indicando vegetación, ciertos animales representativos modelados en 3D. Personajes con atuendos típicos saludarán y darán pequeños saltos.

ESCENA 5 / ANIMACIÓN DE LA CUARTA REGIÓN (GALÁPAGOS)/ EXT / DIA

Nos acercaremos a la región modelada en 3D y lentamente se realizará una transición a la siguiente escena. La región en este caso insular. Indicando vegetación, ciertos animales representativos modelados en 3D.

ESCENA 6 / CREDITOS

Al terminar el corto, la música bajará de tono y una escena de créditos aparecerá nombrando al autor, autores de la música de fondo, etc.

CAPÍTULO VI

14. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones.

Se puede concluir que tanto el humor y la animación como medio educativo, puede ser de mucha importancia y a su vez bastante enriquecedor ya que estamos formando y fomentando tanto la educación a los pequeños como la cultura del Ecuador a temprana edad.

Educar es una labor compleja, y con ayuda de estos medios audiovisuales o interactivos podemos mejorar ciertos temas que pueden resultar aburridos o tediosos para los niños.

Recomendaciones.

Se recomienda usar archivos con diferentes asignaciones o referencias, es decir que se creara un archivo principal y al rato de modificarlo grabar con otro nombre para tener un back up (respaldo) ya que si ocurre algo grave se puede perder la información.

Poner el nombre respectivo a los archivos y documentos que son utilizados en el proyecto, ya que de esta manera se puede optimizar el tiempo al rato de buscarlos y encontrarlos más rápido.

REFERENCIAS

- Arte y Educacion en la Primera Infancia.* (2016). Obtenido de www.oei.es/publicaciones/LibroMetasInfantil.pdf
- Ballesteros Jiménez, S. (2005.Pag. 58). *Procesos Psicológicos Básicos*,. Madrid,: Editorial Universitas,.
- BARQUERO CABRERO, J. D. (2006, Pag. 23). *Manual de Relaciones Públicas, Comunicación y Publicidad*,. Barcelona, España: Ediciones Gestión 2000, Planeta DeAgostini Profesional y Formación, S.L.
- BASAT, L. (2006, Pag. 34). *El libro rojo de la Publicidad. Ideas que mueven montañas, Debolsillo*, . Barcelona, España: Random House Mondadori, S.AQuinta edición, año.
- BELTRÁN Y CRUCES, R. E. (2006, Pag. 56). *Redacción Publicitaria. Técnicas para aprender a crear anuncios publicitarios*,. Sevilla, España,: Editorial Trillas, S. A. de C. V., Editorial MAD, S. L., Alcalá de Guadaira.
- CARVAJAL, L. (2013). *“Metodología de la Investigación. Curso General y Aplicado”, (17ª edición)*. ., Pág. 35. Cali – Colombia: Editorial Fald.
- CASA DE LA CULTURA. (2016). *Ley Organizca de Cultura*. Obtenido de Art. 3: http://www.casadelacultura.gob.ec/pdfs/ley_organica_cultura_2016_09_19.pdf
- COROMINAS, J. (2007). *Breve Diccionario Etimologico de la Lengua CAstellana*. Madrid: Ed. Gredos.
- Ebbingaus, M. (2009. Pag. 89). *Definición de la psicología y procesos psicológicos básicos*,,. Madrid: Uned,.
- Fernández-Abascal, E. (2007, Pag. 45). *Cuaderno de prácticas de motivación y emoción*, . Madrid,: Pirámide,.
- FICHAS DE OBSERVACION . (2016). Obtenido de <https://prezi.com/uinnphpdjtuz/la-ficha-de-observacion/>
- FIGUEROA, R. (2010). *Como Hacer Publicidad*, , . México: Pearson Educación.
- García, M. (2005, Pag. 59). *Las Claves de la Publicidad*. Bogotá: Mc Graw Hill.

- GARRIDO LORA, M. (2004, Pag. 74). *Violencia, Televisión y Publicidad. Análisis narrativo de los spots publicitarios de contenido violento*, . Sevilla, España: Ediciones Alfar.
- González, M. y. (2003, Pag. 56). *Publicidad en los medios*. México: Prentice Hall.
- GUTIÉRREZ GONZÁLEZ, P. P. (2005). *Diccionario de la Publicidad*,. Madrid, España: Editorial Complutense, S. A.
- LAROUSSE. ((2009. P. 29). "*Diccionario Enciclopédico 2000*",. Santa Fé de Bogotá, Colombia, : 6ta. Edición.
- MENDIGURO, A. (2010). *Humor y Cultura*. Santiago: Universidad de Artes y Ciencias.
- OLCESE, Aldo, RODRÍGUEZ, M. Ángel, ALFARO, Juan. (2008). *Manual De La Empresa Responsable y Sostenible*. Madrid: Mc Graw Hill. Primera Edición. España.
- PRADO, G. C. (2004). *Gobernar es Comunicar*. (Cali – Colombia). : Editorial USC.
- RODRIGUEZ, V. H. (2010). *Metodología de la Investigación*. Quito: Ed. SERTEMAV.
- RON, F. (2010). *Metodologia de la Investigación*. Quito: EPN.
- SOCIEDAD DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACION . (2016). Obtenido de <http://www.ub.edu/prometheus21/articulos/obsciberprome/blanquez.pdf>
- TREVIÑO MARTÍNEZ, R. (2005. Pag. 29). *Publicidad. Comunicación integral en marketing*, , S.A.U. México D.F., México: McGraw-Hill Interamericana de España.
- UNESCO. (2016). *Tecnología de la Información en la Comunicación en la Educación*. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001390/139028s.pdf>

ANEXOS

Fichas de observación.



Ficha 1.

Fecha: 10-NOV-2015.

Autor: BBC TELEVISION

Tema: GO JETTERS – THE STATUE OF LIBERTY-

Composición: Plano general.

Cromática: Paleta de colores complementarios.

Narrativa: Serie animada para niños 3D, la cual enseña, varios lugares icónicos del mundo.

Tipo de animación: Animación educativa 3D.



Ficha 2.

Fecha: 11-FEB-2014.

Autor: Tonko House LLC

Tema: The Dam Keeper

Composición: Plano general.

Cromática: Paleta de colores fríos.

Narrativa: Corto animado 3D, la cual nos enseña, el peligro y consecuencias del bullying.

Tipo de animación: 3D.



Ficha 3.

Fecha: 13-SEP-1993.

Autor: Warner Bros Animation

Tema: Animaniacs

Composición: Plano general.

Cromática: Paleta de colores fríos.

Narrativa: Serie animada, para una audiencia infantil-juvenil que indicaba las aventuras de estos personajes.

Tipo de animación: 2D.



Ficha 4.

Fecha: 30-MAR-2016.

Autor: Sesame Street in Communities

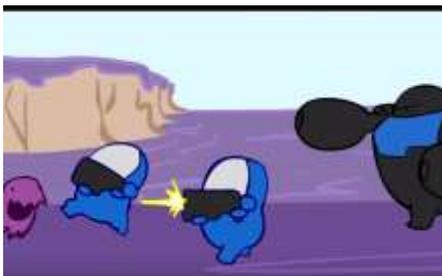
Tema: Sesame Street and Autism: We are Amazing.1,2,3

Composición: Plano general.

Cromática: Paleta de colores cálidos.

Narrativa: Serie animada web educativa, familiar, de Sesame Street, que nos enseña acerca de cómo tratar con una persona en este caso autista.

Tipo de animación: 2D.



Ficha 5.

Fecha: 30-MAR-2016.

Autor: Carbot Animations

Tema: StarCrafts Episode 24 the Uneggspected

Composición: Plano general.

Cromática: Paleta de colores fríos.

Narrativa: Serie animada web, que hace una parodia a un aclamado juego de video se usó de referencia ya que sus personajes llevan formas redondas.

Tipo de animación: 2D.



Ficha 6.

Fecha: 16-FEB-2013.

Autor: MACA TOONS

Tema: Eso no es basura- Súper Felipe

Composición: Plano general.

Cromática: Paleta de colores fríos.

Narrativa: Serie animada educacional infantil, que se transmitía por EDUCATV.

Tipo de animación: 2D.



Ficha 7.

Fecha: 7-SEP-2016.

Autor: MACA TOONS

Tema: Kikuyo- Sobre ruedas

Composición: Plano general.

Cromática: Paleta de colores cálidos.

Narrativa: Serie animada educativa infantil.

Tipo de animación: 2D.



Ficha 8.

Fecha: 28-ABR-2017.

Autor: MACA TOONS

Tema: Ugamú, mi enemigo imaginario

Composición: Plano general.

Cromática: Paleta de colores fríos.

Narrativa: Serie animada, para una audiencia infantil-juvenil que nos muestra las aventuras de Ugamú.

Tipo de animación: 2D.



Ficha 9.

Fecha: 28-ABR-2017.

Autor: MACA TOONS

Tema: Fronteras

Composición: Plano general.

Cromática: Paleta de colores fríos.

Narrativa: 1941. En un territorio donde se libra un conflicto bélico, un niño juega a la guerra. Un día encuentra a un soldado herido y decide cuidarlo. Pronto él juego termina y él debe enfrentar la realidad.

Tipo de animación: 2D.



Ficha 10.

Fecha: 5-ABR-2010.

Autor: Frederator Studios, Cartoon Network Studios

Tema: Adventure Time

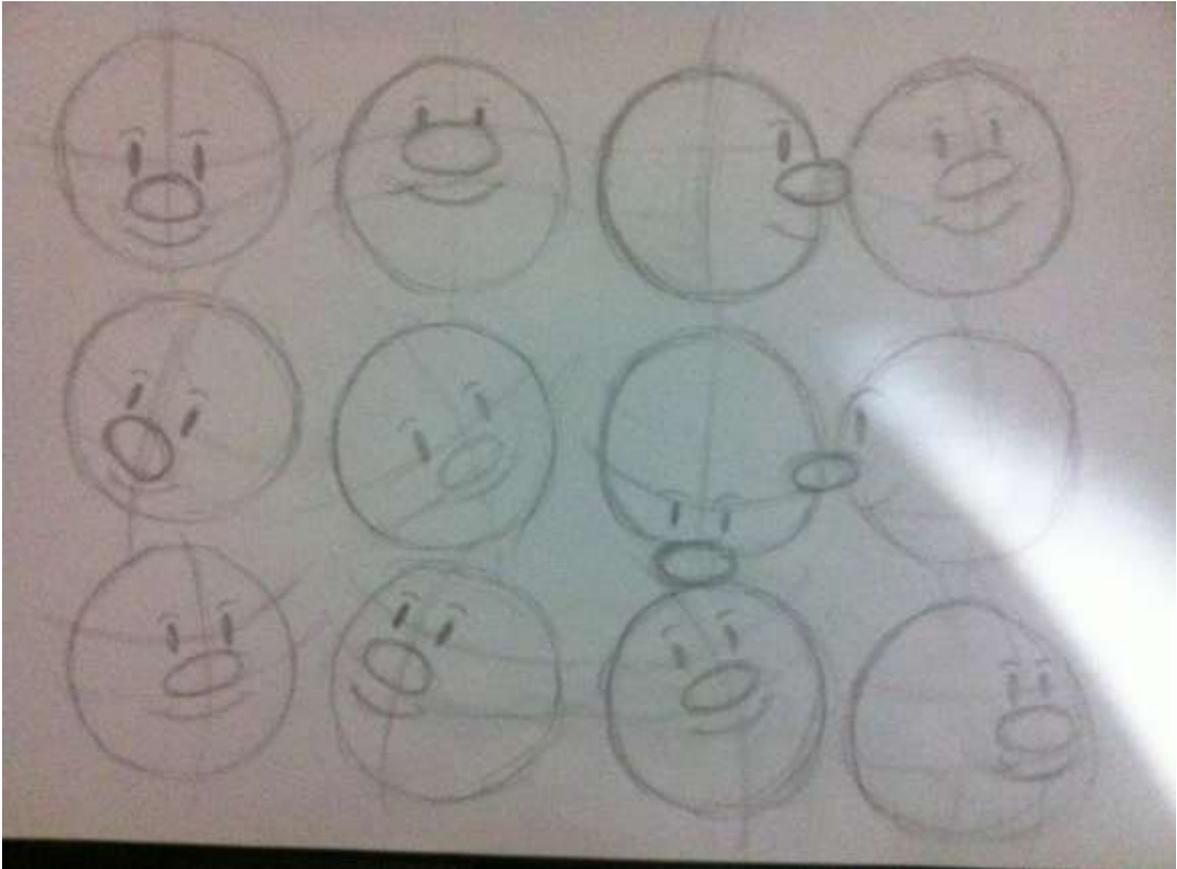
Composición: Plano general.

Cromática: Paleta de colores fríos.

Narrativa: Esta serie nos lleva por las aventuras de Finn y su perro Jake.

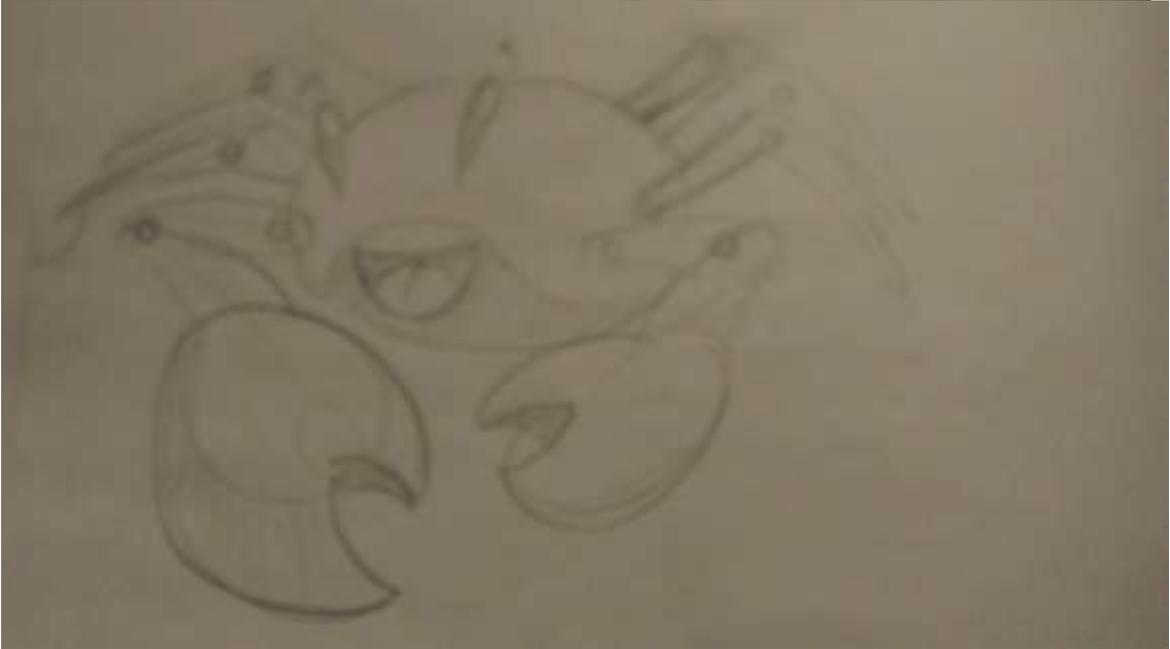
Tipo de animación: 2D.

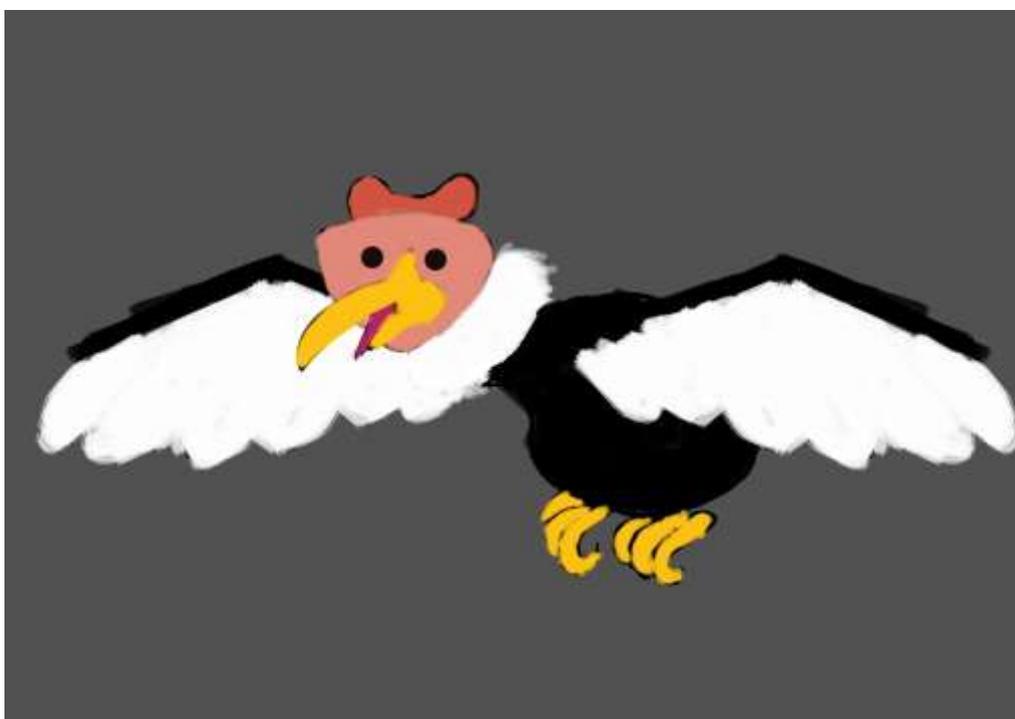
Concept y bocetos.

















fish heads
beings



Orate



