



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

LIBRO ILUSTRADO QUE DESCRIBA LA EVOLUCIÓN DE LOS ANIMALES  
OVÍPAROS, DESDE SU FECUNDACIÓN HASTA SU NACIMIENTO.

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

Profesor Guía  
Harold Ricardo Palacios Cárdenas

Autora  
Maylin Estefania Rojas Rada

Año  
2018

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo; Libro Ilustrado que describa la evolución de los animales ovíparos, desde su fecundación hasta su nacimiento, a través de reuniones periódicas con la estudiante Maylin Estefania Rojas Rada, en el trimestre 2018-2, 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. Diseño Gráfico y Com. Visual  
C.I. 171067988-5

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

"Declaro haber revisado este trabajo; Libro Ilustrado que describa la evolución de los animales ovíparos, desde su fecundación hasta su nacimiento, de la estudiante Maylin Estefania Rojas Rada, en el trimestre 2018-2, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

---

Diego Alberto Latorre Villafuerte  
Ing. Diseño Gráfico y Com. Visual  
C.I. 171143442-1

---

Ricardo Enrique Moreno Andrade  
Lic. Animación e Ilustración Digital  
C.I. 171435338-8

## 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”.

---

Maylin Estefania Rojas Rada  
C.I. 210062567-8

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis padres por siempre brindarme su apoyo incondicional y por trabajar hasta el cansancio para darme una buena educación.

Agradezco a mis hermanos por acompañarme en mi proceso de desarrollo como profesional.

## DEDICATORIA

A mi hermana, quien me ha ayudado a superarme como profesional y como persona, me ha acompañado siempre como una madre.

A mis padres por su incondicional apoyo y por enseñarme a nunca rendirme, demostrándome que el trabajo duro rinde sus frutos.

## **RESUMEN**

La pérdida de interés de los niños en los libros de aprendizaje, así como en el conocimiento de temas académicos, se ha visto incrementada en los jóvenes de hoy en día, por ello, se ven perjudicados en su desarrollo académico. Este proyecto busca informar y educar a los niños desde corta edad, con material creado especialmente para ellos, de manera estética, para así ayudar al incremento de su interés en libros de contenido educativo. El desconocer de la población actual acerca de sus especies endémicas podría causar la desaparición de las mismas, por lo tanto, en el presente proyecto se dará a conocer de dos especies propias del país para así fomentar el enriquecimiento cultural. Se hace uso de todo el conocimiento aprendido acerca de composición de imagen, teoría del color, creación de personajes y las varias herramientas dadas a conocer durante el periodo educativo.

## **ABSTRACT**

The loss of children's interest in learning books, as well as the knowledge of academic subjects, has increased in today's young people, which is why they are disadvantaged in their academic development. This project seeks to inform and educate children from a young age, with material created especially for them in an aesthetic way to help increase their interest in books with educational content. The ignorance of the current population about their endemic species could cause the disappearance of them, therefore, in the present project will be made known the species of the country to promote cultural enrichment. All the knowledge learned about image composition, color theory, character creation and the various tools learnt in the educational period, is going to be used.



# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
Capítulo I (El Problema).....	2
1.1. Planteamiento del Problema.....	2
1.1.1. Formulación del Problema.....	3
1.1.2. Preguntas directrices.....	3
1.2. Objetivos.....	4
1.2.1. Objetivo General.....	4
1.2.2. Objetivos específicos.....	4
1.3. Justificación.....	3
1.4. Alcance.....	5
Capítulo II (Marco Teórico).....	5
2.1. Antecedentes.....	6
2.2. Fundamentación Teórica.....	8
2.2.1. Animales Ovíparos.....	8
2.2.1.1. Definición.....	8
2.2.1.2. Animales ovíparos en el Ecuador.....	9
2.2.1.3. Aves y reptiles.....	11
2.2.1.4. Tortuga Galápagos y Piquero de patas azules.....	11
2.2.2. Libro ilustrado.....	13
2.2.2.1. Estilo.....	13
2.2.2.2. El uso de programas digitales.....	14
2.2.2.3. Software.....	14
2.2.2.4. La ilustración infantil.....	16

2.2.3. Flujo de trabajo.....	17
2.2.4. Evaluación.....	18
2.2.4.1. Focus Group.....	18
2.3. Definición de Términos Técnicos.....	18
2.4. Fundamentación Legal.....	20
Capítulo III (Metodología).....	21
3.1. Diseño de la Investigación.....	21
3.2. Grupo Objetivo.....	21
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	21
3.4. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados.....	22
3.5. Caracterización de la propuesta.....	22
3.5.1. Sinopsis.....	22
3.5.2. Presentación del producto.....	23
3.5.3. Idea Original.....	23
3.5.4. Referencias de estilo gráfico.....	23
3.5.5. Paletas de color.....	27
3.5.6. Tipografía.....	28
Capítulo IV (Aspectos Administrativos).....	30
4.1. Recursos.....	30
4.1.1. Recursos Humanos.....	30
4.1.2. Recursos Técnicos.....	30
4.1.3. Recursos Materiales.....	30
4.1.4. Recursos Económicos.....	31
4.2. Presupuesto de Gastos.....	31
4.2.1. Costos operativos.....	31
4.2.2. Costos de equipo.....	31
4.2.3. Valor.....	32

4.3. Costo Total de Producción.....	.32
4.4. Cronograma.....	. 32
Capítulo V (Pre-producción del Proyecto/Desarrollo del producto Audiovisual).....	34
5.1. Etapa de Pre-producción.....	.34
5.1.1. Sinopsis.....	34
5.1.2. Historia.....	.34
5.1.3. Guía de estilo.....	.35
5.1.3.1. Logotipo.....	.35
5.1.3.2. Formas.....	35
5.1.3.3. Personajes.....	38
5.1.3.4. Texturas.....	40
5.1.3.5. Paletas de color.....	41
5.1.3.6. Afinidad y contraste.....	44
5.1.3.7. Puesta de cámara.....	45
5.1.3.8. Iconos.....	46
Capítulo VI (Conclusiones y Recomendaciones).....	48
6.1. Conclusiones.....	48
6.2. Recomendaciones.....	48
REFERENCIAS.....	49
ANEXOS.....	55

## INTRODUCCIÓN

Los libros infantiles han sido usados para dar a conocer acerca de procesos de la naturaleza desde hace mucho, sin embargo en la mayoría de estos, la manera en la que la gráfica es presentada son métodos tradicionales, tales como; acuarela, colores, marcadores, etc. Este proyecto busca dar a conocer acerca de los animales ovíparos, haciendo uso de programas así como Photoshop e Illustrator, para apoyar el uso de herramientas digitales en la creación de libros educativos para niños. Este proyecto investiga a los animales ovíparos, y da a conocer el desarrollo de los mismos desde su fecundación hasta su nacimiento, los animales que serán puestos bajo investigación son propios del país, lo cual fomenta el interés en la fauna ecuatoriana.

# CAPÍTULO I

## EL PROBLEMA

### 1.1. Planteamiento del problema

En estos últimos tiempos, la falta de interés por libros de aprendizaje puede llegar a causar el retraso en el desarrollo cognitivo, los niños entre 5 y 8 años son los perjudicados al perder el interés en el mismo, ya que por su edad, al solo buscar un medio de diversión se distraen fácilmente con cualquier cosa y pierden conocimientos necesarios para su desarrollo académico, esta conducta ya se ha visto plasmada en algunas generaciones como la de los “millennials”, que con la llegada de herramientas tecnológicas, condujo al rechazo hacia los libros, esto trajo consigo problemas a la hora de aprender y ciertas deficiencias.

Hoy en día, los niños han perdido aún más el interés en los libros de aprendizaje, enfocándose únicamente en contenido visual poco informativo y en textos poco educativos.

A pesar del avance tecnológico, las mismas pueden facilitar el aprendizaje, por lo que hacer a un lado estos recursos puede ser un desperdicio, el problema está en su mal uso.

Si los niños de corta edad pierden el interés en el aprendizaje causaría problemas de conducta y deficiencias intelectuales que les impedirían avanzar de nivel académico.

#### 1.1.1. Formulación del Problema

Debido a su inmensa curiosidad, los niños actualmente han perdido el interés en el aprendizaje, por lo tanto en los libros de contenido informativo, a lo largo

del tiempo se ha visto como poco a poco los libros de aprendizaje van perdiendo cabida dentro del mundo de los jóvenes, esto se debe que al tratar de entregar información de utilidad, de la misma manera que se lo haría a un adulto, los mismos no ven una razón o necesidad para siquiera intentarlo, su atención no es llamada de la misma manera como lo haría un juguete o un juego.

¿Puede un libro ilustrado ser la mejor opción para dar a conocer el desarrollo de los animales ovíparos?

Los libros ilustrados son un medio muy utilizado para dar a conocer temas de cierta complejidad a niños, estos se entregan de tal manera que el sujeto queda intrigado e inspirado para desarrollar por sí mismo proyectos de conveniencia a su desarrollo, por lo tanto, es muy probable que con un libro ilustrado se informe al público deseado acerca del desarrollo de los animales ovíparos.

### **1.1.2. Preguntas Directrices**

- ¿Cuáles son los animales ovíparos y que los caracteriza?
- ¿Qué se necesita saber para elaborar un libro infantil ilustrado?
- ¿Qué herramientas de Illustrator y Photoshop ayudarán a la creación de un libro ilustrado?
- ¿Qué estilo es el más adecuado para dar a conocer sobre los animales ovíparos a niños?
- ¿Qué se debe tomar en cuenta para elaborar el contenido de un libro educativo dirigido a niños?
- ¿Cómo se puede evaluar la efectividad comunicacional de un libro ilustrado?

## **1.2. Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo General**

- Elaborar un libro infantil ilustrado, haciendo uso de técnicas, procesos y programas digitales, con el fin de informar sobre el desarrollo de los animales ovíparos propios del país, a niños de 5 a 8 años.

### **1.2.2. Objetivos Específicos**

- Indagar acerca del desarrollo de los animales ovíparos. Así como de todos los temas necesarios para el desarrollo del proyecto.
- Diseñar la propuesta de estilo, diseño y composición adecuados al tema.
- Realizar el proceso de bocetaje y acabado final utilizando herramientas digitales como Illustrator y Photoshop.
- Desarrollar los procesos de encuadernado y empastado, así como la selección del tipo de papel a usarse, mediante pruebas de color, para dar el mejor resultado.
- Evaluar la efectividad del mensaje transmitido mediante un “focus group”.

## **1.3. Justificación**

La tendencia que existe a que los libros de aprendizaje sean dejados a un lado por las nuevas generaciones, se debe gracias a las herramientas tecnológicas, que si bien por un lado pueden ayudar a obtener información relevante para el desarrollo académico, no es empleada para tales usos, esto amerita que se elabore un libro de aprendizaje que sea lo suficientemente atractivo y logre llamar la atención de los niños mediante sus ilustraciones para así entretener al público mientras se le proporciona información útil y necesaria.

Por lo tanto, la creación de un libro ilustrado, que llame la atención de los niños mediante su atractivo, podrá incrementar el interés en los libros de aprendizaje, para así poder lograr un desarrollo académico superior, que los estudiantes buscarán por sí mismos estando informados sobre temas varios y así quizás en un futuro se aprovecharían las herramientas tecnológicas para obtener información relevante, más no puro entretenimiento.

#### **1.4. Alcance**

Tendrá un alcance informativo y educativo, se enfocará en ser una prueba para una colección de libros referentes al mismo tema, constará de 22 páginas, en formato cuadrado de 21x21cm. Se realizará en un tiempo aproximado de 3 a 6 meses con herramientas digitales como Illustrator y Photoshop. Está dirigido a niños de entre 5 a 8 años.



## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes

Los libros infantiles han sido usados para informar a los niños de procesos comunes de la naturaleza desde hace mucho tiempo, como se puede ver en el libro de *Había una vez una semilla* (Anderson J. y Gordon M., 2009), mediante ilustraciones se muestra el proceso simplificado de como sembrar una planta, esto enseñará e impulsará a los niños a sembrar sus propias plantas para así contribuir con un mundo más verde con jóvenes que aprenden y se informan. Siendo este el objetivo del libro, dar a conocer el proceso de incubación de aves y reptiles, para que los niños pongan más interés en ello y así tener un Ecuador informado que cuide de su biodiversidad.



*Figura 1.* Imagen de la portada del libro *Había una vez una Semilla*. Tomado de Anaya infantil y juvenil (2010). Google.

Otro libro infantil que de alguna manera indica el proceso de crecimiento de un ave desde su nacimiento es el libro de El patito feo (Andersen H., 1843), en manera de un cuento ha mostrado a niños y jóvenes de diversas edades, como se desarrolla un cisne.



*Figura 2.* Imagen del libro El patito feo. Tomado de Andersen H. y Vicente M. (2012). Google.

Se han realizado estudios sobre los nidos, el tamaño de los huevos y como a veces el tiempo de incubación aumenta en ciertas especies, así como en qué manera afecta el cambio climático al buen desarrollo de los huevos de estos animales (American Ornithological Society, 2017, p. 432).



*Figura 3.* Logo de AOS. Tomado de Zillion Designs (2016). Google.

## **2.2. Fundamentación Teórica**

### **2.2.1. Animales Ovíparos**

#### **2.2.1.1. Definición**

Los animales ovíparos, es decir los que se reproducen mediante huevos, a lo largo del tiempo han ido desapareciendo por varias razones, sin embargo la mayoría de ellas han sido ocasionadas por el ser humano, el crecimiento de la población humana ha provocado que territorio que se consideraba propio de algunas especies haya disminuido junto con ellos (American Institute of Biological Sciences, 2000, p. 653); por esto hay que crear consciencia en los niños, siendo ellos quienes heredarán y deberán cuidar de la fauna y flora del país, el saber respetar el hábitat de otras especies es necesario para no perder seres propios del Ecuador y únicos en su especie, debido a ser un lugar con tanta biodiversidad.

Las aves también son afectadas por causa del hombre; la contaminación ambiental y otros factores provocan que el proceso de incubación sea alterado, que la duración del mismo aumente, lo que podría ocasionar daños en la salud del ave o reptil, al igual que esto el porcentaje que llegan a nacer es menor (American Ornithological Society, 2017, p. 432).

La falta de información y conocimiento puede ser la causa por la cual las personas no toman en cuenta el bienestar de especies endémicas como la tortuga Galápagos y el piquero de patas azules (Ayala C., s.f.).



Figura 4. Imagen de un Piquero de patas azules. Tomada de Ayala C. (s.f.). Google.



Figura 5. Imagen de una Tortuga Galápagos. Tomada de Oriol R. (2011). Google.

#### **2.2.1.2. Animales ovíparos en el Ecuador**

En Ecuador, de la misma manera, se ha visto un decrecimiento de hábitats salvajes debido a la expansión de su población, así como la extracción de materia prima; las tortugas habitantes de las islas galápagos, podrían estar sufriendo a largo plazo el decrecimiento de su especie debido al desconocimiento de la población que continua integrando seres no propios del lugar, lo cual representa una gran amenaza para las crías de tortugas que son vistas como presa fácil, el número de depredadores existentes aparte de los introducidos hace aún más difícil que la especie continúe creciendo.



*Figura 6.* Imagen de Mano con Petr leo. Tomada de Romero J. (2013). Google.

En la Amazon a ecuatoriana se han realizado descubrimientos de diversas especies de reptiles haci ndolo un lugar donde habitan un gran n mero de ellas por ser descubiertas, la falta de inter s de tanto ni os, j venes y adultos, en la conservaci n del ecosistema podr a ocasionar que especies end micas pierdan un gran n mero de poblaci n, al dar a conocer temas de inter s que ayuden a poner en contacto a los ni os con esta informaci n puede llegar a crear adultos que se preocupen y sepan respetar la biodiversidad ecuatoriana (Vigle G., 2008).

Hay aves, que debido al mal cuidado de su especie han ido desapareciendo, sin embargo en otras zonas del mundo a n existen, lo cual indica que hay lugares que han sabido respetar el h bitat de estas y aun as  continuar expandi ndose, esto demuestra que el desconocimiento de esta informaci n puede ocasionar la p rdida de especies, como probablemente paso en Argentina quienes desde el 2008 habr an perdido al Guacamayo azul y amarillo (P rsico L., 2013, p. 120).



*Figura 7.* Imagen de un Guacamayo azul y amarillo. Tomada de Safaricks Zoológico (s.f.). Google.

### **2.2.1.3. Aves y Reptiles**

Las aves tienen gran relación con los reptiles, por esta razón se ha decidido realizar una investigación que los involucre a ambos.

Similitudes:

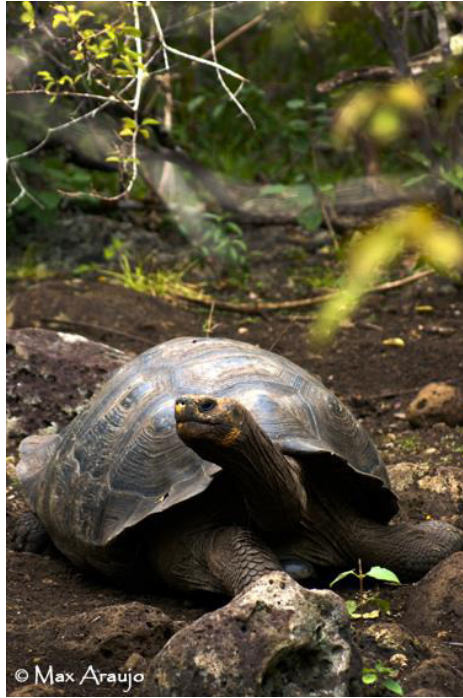
- Ambas especies son ovíparas, sin embargo si existen reptiles que no ponen huevos como por ejemplo las boas (Rubino C., s.f.).
- Pueden ser herbívoros como carnívoros, por ejemplo el tucán es herbívoro así como las tortugas y el águila es carnívora así como el cocodrilo.
- Ambas han sido desplazadas y usadas en el comercio ilegal de animales exóticos.

### **2.2.1.4. Tortuga Galápagos y Piquero de Patas Azules**

La Tortuga Galápagos, es un animal terrestre, reconocido por su gran tamaño, en comparación a la hembra de su especie es mucho más grande y pesada, pueden llegar a vivir aún más de 150 años, resisten gran cantidad de tiempo sin comida y agua, cuando se acerca la época de puesta, escarban un hueco



para colocarlos y después los tapan con tierra, para así protegerlos de los depredadores, los huevos eclosionarán después de 4 o 5 meses (Zoológico de Quito, 2017).



*Figura 8.* Tortuga Galápagos. Tomada de Araujo M. (s.f.). Google.

El piquero de patas azules, se caracteriza por el particular color de sus patas, se alimenta de peces y pequeños calamares, los cuales pesca lanzándose en picada hacia ellos, para aparearse crea un área tranquila y espaciada donde llevan a la hembra e inician el ritual de cortejo, visto en todas las aves, tanto la hembra como el macho se encargan de la incubación de los huevos la cual la realizan poniendo sus patas sobre ellos (Ecured, s.f.).



*Figura 9.* Piquero de patas azules. Tomada de Ecured (s.f.). Google.

A pesar de haber otras especies que podrían ser usadas para realizar esta investigación, el piquero de patas azules y la tortuga Galápagos son seres propios del país y serviría para que los niños ganen interés en el la biodiversidad ecuatoriana.

El tiempo de desarrollo de los animales ovíparos depende de la magnitud del huevo y el clima en el que se halle, los huevos del piquero de patas azules tienen un tiempo de incubación de 44 días y los de las tortugas Galápagos es de 120 días.

## 2.2.2. Libro ilustrado

### 2.2.2.1. Estilo

El estilo es la manera singular en la que se presenta determinado objeto o persona, que le da cierto atractivo, diferenciándose por las particularidades que lo representan, existen diferentes estilos en cuanto a ilustración infantil se refiere, por ejemplo:

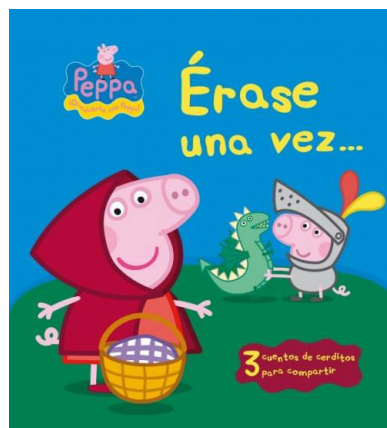


Figura 10. Portada de libro de Peppa Pig. Tomada de VV.AA. (2013). Google.



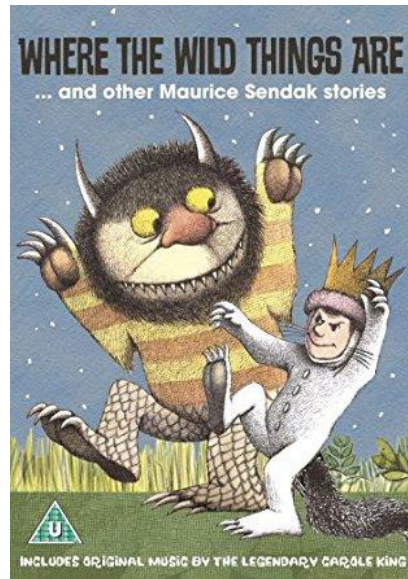


Figura 11. Portada del libro WTWTA. Tomada de Sendak M. (2007). Google.

### 2.2.2.2. El uso de programas digitales

A pesar de que lo más visto en cuanto ilustración infantil es desarrollado mediante métodos tradicionales, en programas digitales se lo puede representar de la misma manera y aún más estilizado, sin embargo ese no es el objetivo, este sería realizar ilustraciones mediante programas tales como Photoshop e Illustrator debido a que hoy en día es lo que los jóvenes más ven en programas infantiles y juegos, que mejor manera de llamar su atención que usando imágenes similares a las que están acostumbrados.

La ilustración Digital es uno de los métodos para la creación de libros infantiles, estas llevan un estilo similar o igual al de programas infantiles lo que hace aún más sencillo atraer el interés de los jóvenes a este tipo de material (López P., 2012).

### 2.2.2.3. Software

Adobe Illustrator es un programa que con el tiempo ha ido evolucionando, aparece en el año 1987 habiendo simplemente una versión para la compañía

Apple, probablemente su mayor factor de crecimiento fue la desaparición de su competidor de ese entonces Freehand, al ser un programa de Adobe la aparición de mejoras es siempre continua y esto ha ayudado a sin número de artistas a incrementar su trabajo y reducir las horas del mismo, la increíble sencillez del programa así como la mejora de sus herramientas atrae cada vez más a ilustradores, que con sus increíbles habilidades junto a la interfaz de Illustrator crean imágenes asombrosas. (Neira J., 2017)



*Figura 12.* Captura de la interfaz de Illustrator. Tomada de Dourad P. (2016). Google.

Adobe Photoshop es un programa diseñado para la edición y creación de imágenes, es quizás el más usado, además de ser parte de Creative Cloud lo cual significaría la compatibilidad de sus archivos con muchos otros programas (ASSI Ltd., 2017).

En sus inicios su nombre habría sido Display lo cual cambio con el tiempo hasta darle el nombre que lleva hoy en día, se habría originado como pura experimentación en el año 1987 por Thomas Knoll. (Duarte S. y Duarte A., s.f.)



*Figura 13.* Captura de la interfaz de Photoshop. Tomada de Zephyo (2017). Youtube.

Illustrator será el programa que se usará con mayor constancia al contener las herramientas indicadas para el desarrollo de todo el proyecto, Photoshop por su lado será usado para corrección de color entre otros.

InDesign se utilizará para realizar la diagramación del contenido del libro, la correcta composición de la página tanto textos como ilustración serán puestos en escena de tal manera que sea agradable y atractivo para el público deseado.

#### **2.2.2.4. La ilustración infantil**

La ilustración desde hace mucho ha sido la mejor manera de llegar a los niños ya que ellos lo ven como otra manera de entretenimiento, al crear una imagen simple y divertida los niños son atraídos a los libros. Así que este es un buen método para llamar su interés, si se tratase de un libro únicamente textual o difícil de entender probablemente sería descartado (Navarro J., 2014, p.115).



*Figura 14.* Imagen tomada de la portada del libro infantil El viaje. Tomada de Sanna F. (2016). Google.

La literatura infantil está basada mayormente en sus ilustraciones, los diferentes estilos que pueden ser utilizados en los mismos son innumerables.

La enseñanza a niños a pesar de ser complicada conlleva un camino de alegrías, para facilitar la introducción de los niños a la literatura el presente proyecto deberá enfocarse en temas de diseño de personajes y la correcta selección de paletas de colores, así estimular la imaginación de los jóvenes enriqueciendo la razón crítica y fijar el amor por la lectura en ellos. Los libros ilustrados podrían ayudar a los docentes a dar a conocer diferentes temas como en este caso el desarrollo de los animales ovíparos, el apoyo de este tipo de material aparte de auxiliar a los profesores con contenido gráfico e información necesaria podría también ampliar los campos de interés de los niños. Los estudiantes por lo tanto encontrarían este tipo de contenido más atractivo y representaría un aprendizaje significativo (Rosero F., comunicación personal, 11 de octubre de 2017).

### **2.2.3. Flujo de trabajo**

La manera en la que se realizará el proyecto, tomando en cuenta aspectos tales como el orden de ejecución de cada tarea así como la revisión y corrección de las mismas.

La realización de este libro se llevara a cabo como una prueba para la creación de más tomos referentes al mismo tema, los cuales no serán realizados durante el desarrollo de este proyecto ni en ningún tiempo ya determinado.

Este proyecto será realizado de manera ordenada y siguiendo las indicaciones dadas por el tutor experto en el tema a realizar, se seguirá el orden dado a conocer en el cronograma el tiempo de ejecución del mismo podría variar siendo más o menos extendido.

## **2.2.4. Evaluación**

### **2.2.4.1. Focus group**

Es un método de evaluación, en el cual un proyecto se presenta al público, al que este va dirigido, para comprobar la efectividad del mismo, y así mediante las opiniones vertidas realizar los correspondientes ajustes que ayuden a que el proyecto sea presentado con éxito.

Un focus group es un método por el cual se busca reunir distintas preguntas y opiniones, que ayuden a desarrollar un proyecto, para dar una mejor presentación del mismo, así como para la preparación del producto final.

## **2.3. Definición de términos técnicos**

**Millennials:** Nacidos entre 1980 y 2000. Los jóvenes que pertenecen a esta generación se ubican entre los 18 y 32 años. La convergencia digital se ha incorporado en su cotidianidad.

**Biodiversidad:** Diversidad de especies vegetales y animales que viven en un espacio determinado.

**Photoshop:** Aplicación de edición de imágenes y diseño, constituye la base de casi todos los proyectos creativos.

**Props:** Accesorios usados de soporte en el escenario.

**Illustrator:** Herramienta digital usada para crear ilustraciones mediante vectores.

**InDesign:** Aplicación para la composición digital de páginas.

**Ovíparos:** Animales cuya reproducción es mediante huevos.

**Hábitat:** El lugar que reúne las condiciones necesarias para la vida de una especie.

**Ecosistema:** Sistema biológico constituido por una comunidad de seres vivos y el medio natural en que viven.

**Flora:** Conjunto de plantas de una zona o de un período geológico determinado.

**Fauna:** Conjunto de todas las especies animales, generalmente con referencia a un lugar, clima, tipo, medio o período geológico concretos.

**Endémicas:** Que es propio de un lugar.

**Guacamayo:** Ave perteneciente a la familia de los loros.

**Piquero:** Los piqueros eran una clase de soldados que iban armados sólo con una lanza larga (pica).

**Herbívoro:** Que se alimenta de plantas.

**Carnívoro:** Que se alimenta de carne.

**Adobe:** es una empresa de software estadounidense.

**Apple:** es una empresa multinacional estadounidense que diseña y produce equipos electrónicos, software y servicios en línea.

**Freehand:** es un programa informático de creación de imágenes mediante la técnica de gráficos vectoriales.

**Creative Cloud:** es un servicio de Adobe Systems que da a los usuarios acceso a los softwares de diseño gráfico, edición de video, diseño web y servicios en la nube.

**Display:** Antiguo nombre del programa Photoshop cuya definición sería: dispositivo de ciertos aparatos electrónicos que permite mostrar información al usuario de manera visual.

## **2.4. Fundamentación Legal**

El presente proyecto se apara en las siguientes leyes:

### **Derechos de Propiedad Intelectual**

**Art. 8.** La protección del derecho de autor recae sobre todas las obras del ingenio, en el ámbito literario o artístico, cualquiera que sea su género, forma de expresión, mérito o finalidad. Los derechos reconocidos por el presente Título son independientes de la propiedad del objeto material en el cual está incorporada la obra y su goce o ejercicio no están supeditados al requisito del registro o al cumplimiento de cualquier otra formalidad.

### **Plan Nacional del Buen Vivir**

**Objetivo 4.** Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía.

**Objetivo 7.** Garantizar los derechos de la naturaleza y promover la sostenibilidad ambiental territorial y global.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

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

La presente investigación, será realizada mediante un Método Experimental, con el fin de aumentar el interés de los niños de entre 5 a 8 años en libros de aprendizaje, así como en la biodiversidad ecuatoriana, para mejorar tanto su rendimiento académico como el conocimiento cultural.

Se realizarán presentaciones del libro a público infantil, para obtener sugerencias y realizar cambios de acuerdo a la información obtenida.

Una vez obtenida la información necesaria, será utilizada para desarrollar ilustraciones llamativas y contenido interesante para los niños.

#### **3.2. Grupo Objetivo**

Está compuesto por estudiantes del país; tanto niños como niñas, entre los 5 a 8 años, que estén cursando su educación general básica, de cualquier nivel socio económico, interesados en los libros de aprendizaje.

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

A través de entrevistas a profesionales especializados en el área gráfica como lo son ilustradores, diseñadores, etc. De igual manera se entrevistará a profesionales que tengan conocimiento en la enseñanza a niños de 5 a 8 años, se recopilará esta información que servirá a generar un libro infantil con ilustraciones llamativas.



Mediante recopilación documental, se buscará tener ejemplos de proyectos similares que ayudarán a obtener información detallada, sirviendo para realizar la investigación.

A través de un registro fotográfico de las entrevistas realizadas se reunirá datos que corroboren la investigación.

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

Al obtener información mediante fuentes primarias y secundarias, se realizarán resúmenes con el fin de dar a conocer lo investigado. Así como se realizarán mentefactos que ayuden a organizar las ideas.

Se obtendrá un registro fotográfico de todo el proceso de investigación, que ayude a constatar el trabajo realizado.

Mediante el proceso de observación, se realizarán mapas conceptuales que servirán para organizar la información obtenida.

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

#### **3.5.1. Sinopsis**

El tema más interesante, que todos deberían conocer debido a su inmensa capacidad informativa y educativa.

Un libro infantil ilustrado que presentará de manera interesante y atractiva el desarrollo de los animales ovíparos. Se resaltarán la calidad de las ilustraciones.

### 3.5.2. Presentación del producto

Un libro infantil, ilustrado con programas tales como Illustrator y Photoshop, de aproximadamente 23 páginas, formato cuadrado de 23cm x 23cm.

### 3.5.3. Idea Original

Desarrollar un libro ilustrado que dé a conocer el desarrollo de los animales ovíparos, mediante ilustraciones atractivas, para niños de edades entre 5 a 8 años con interés en el aprendizaje y en la naturaleza.

### 3.5.4. Referencias de estilo gráfico



Figura 15. Fanart de la serie Boruto. Tomado de Morara M. (2017). Facebook.



Figura 15. Fanart de la serie Wonder Over Yonder. Tomado de Morara M. (2017). Facebook.



Figura 17. Fanart de la serie Naruto. Tomado de Morara M. (2017). Facebook.



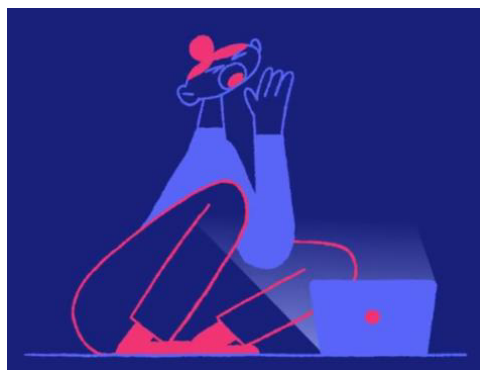
Figura 18. Fanart del anime Naruto. Tomado de Morara M. (2017). Facebook.



*Figura 19.* Fanart del webcomic Homestuck. Tomado de Morara M. (2017). Facebook.



*Figura 20.* Fanart del anime Naruto. Tomado de Morara M. (2017). Facebook.



*Figura 21.* Ilustración. Tomado de Simanenkova L. (2017). Instagram.



Figura 22. Ilustración. Tomado de Simanenkova L. (2017). Instagram.

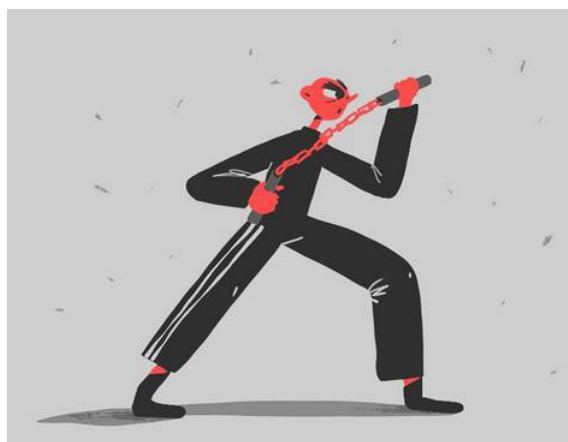


Figura 23. Ilustración. Tomado de Simanenkova L. (2017). Instagram.



Figura 24. Ilustración. Tomado de Simanenkova L. (2017). Instagram.



Figura 25. Ilustración. Tomado de Simanenkova L. (2016). Instagram.

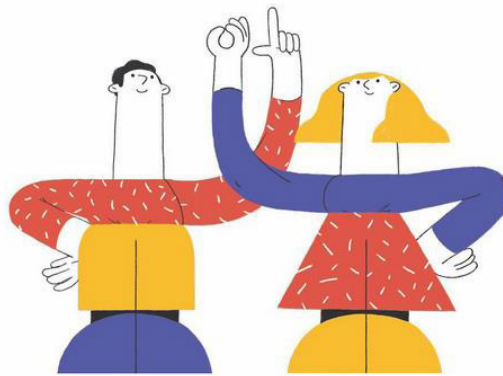


Figura 26. Ilustración. Tomado de Simanenkova L. (2016). Instagram.

### 3.5.5. Paletas de Color

Las siguientes paletas de color, serán usadas debido a sus colores vibrantes y atractivos.

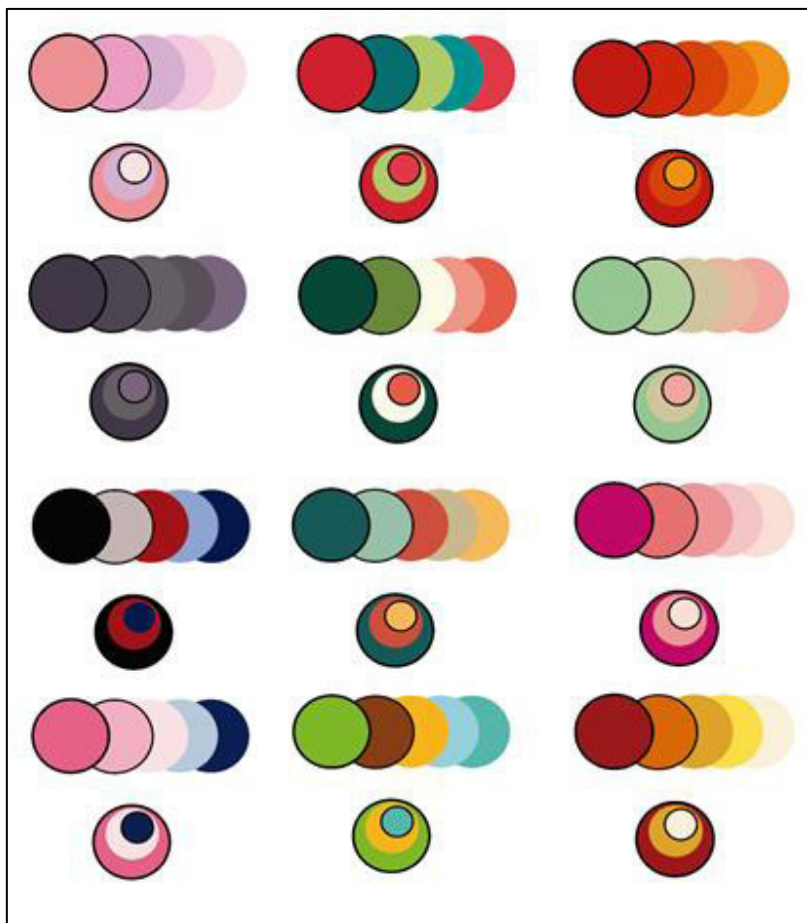


Figura 27. Paletas de Color de afinidad y contraste.

### 3.5.6. Tipografía

Las tipografías escogidas buscan ser simples y agradables para llamar la atención de los niños y ser de fácil entendimiento.

Ar Delaney

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**1234567890+- . & ?**

Figura 28. AD

Jaapokki Enchance

**ΔBCD̂EFGHIJKLMNÑOP̂QRSTU∇ŴXYZ**  
**Δbcdefghijklmñopqrstuvwxy**  
**1234567890+-.?**

*Figura 29. JE*

Century Ghotic

**ABCDEF GHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ**  
**Abcdefghijklmñopqrstuvwxy**  
**1234567890+-.?**

Figura 30. CG



## **CAPÍTULO IV**

### **ASPECTOS ADMINISTRATIVOS**

#### **4.1. Recursos**

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

- Para realizar este proyecto se necesita, un profesional en el dibujo así como en el manejo de programas como Illustrator y Photoshop.
- Se necesitará un profesional en el diseño de libros ilustrados, que sepa cómo organizar y editar de manera correcta su contenido, para presentarlo a públicos focalizados.
- Se necesitará un experto en la impresión de libros ilustrados, en cuanto a tipo de papel y encuadernado se refiere.

##### **4.1.2. Recursos Técnicos**

Los recursos técnicos que se usará para la realización de este proyecto serán:

- Computadora Laptop, i7, 8 GB RAM
- Tableta Wacom Intuos
- Scanner
- Impresora

Software:

- Adobe Illustrator CC 2015
- Adobe Photoshop CC 2015

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

- Bocetero A5

- Lápiz HB
- Lápiz 6B
- Lápiz de color azul
- Borrador
- Sacapuntas

#### 4.1.4. Recursos Económicos

Este proyecto será financiado enteramente por su autor.

## 4.2. Presupuesto de Gastos

### 4.2.1. Costos Operativos

<i>Costos Operativos</i>	
Luz	\$32,00
Internet	\$36,00
Teléfono	\$36,00
Transporte	\$30,00
Agua	\$20,00
Arriendo	\$600,00
Total	\$754,00

*Figura 31. Costos O.*

### 4.2.2. Costos de Equipo

<i>Costos de Equipo</i>	
Computador	\$890,00
Wacom Intuos	\$160,00
Impresora/Escáner	\$360,00
Usb 32GB	\$16,00
Total	\$1.426,00

*Figura 32. Costos E.*

### 4.2.3. Valor

<i>Valor</i>	
Experiencia (Como Ilustradora)	\$450,00
Experiencia (Como Diagramador)	\$630,00
Total	\$1.080,00

Figura 33. Valor.

### 4.3. Costo total de Producción

<i>Costo total de Producción</i>	
Costos Operativos	\$4,71
Costos de Equipo	\$0,74
Valor	\$6,75
Total	\$2.928,00

Figura 34. Costo P.

### 4.4. Cronograma

En la siguiente figura, se detalla cómo será la distribución de trabajo.

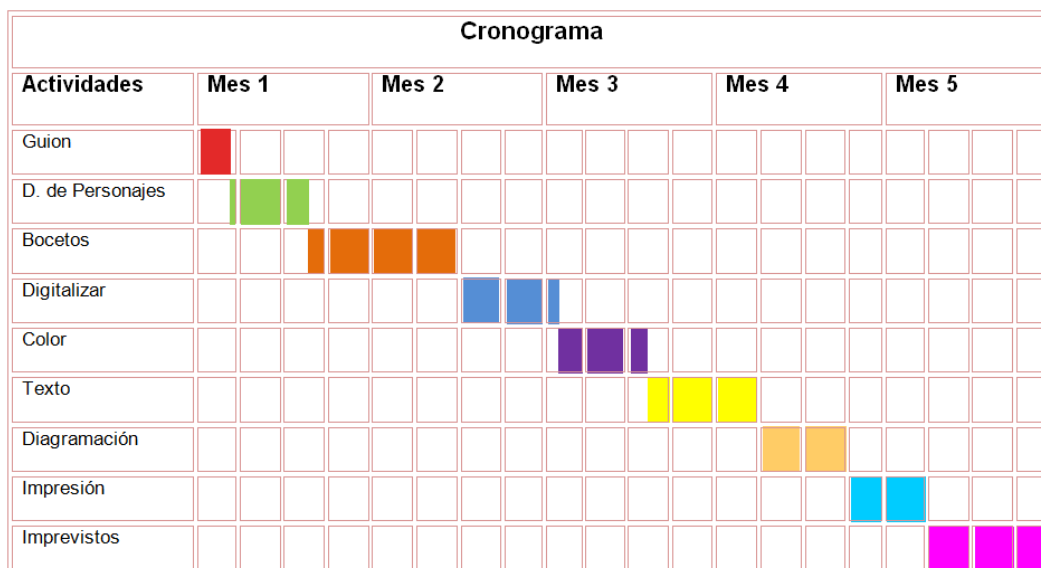


Figura 35. Cronograma

## **CAPÍTULO V**

### **DESARROLLO DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL**

#### **5.1. Pre-producción**

##### **5.1.1. Sinopsis**

Libro infantil ilustrado acerca del desarrollo de los animales ovíparos, con fines educativos, realizado en programas como Illustrator y Photoshop.

##### **5.1.2. Historia**

La pérdida de interés de los niños en los libros de aprendizaje, así como en el conocimiento de temas académicos, se ha visto incrementada en los jóvenes de hoy en día, por ello, se ven perjudicados en su desarrollo académico. Este proyecto busca informar y educar a los niños desde corta edad, con material creado especialmente para ellos de manera estética para así ayudar al incremento de su interés en libros de contenido educativo. El desconocer de la población actual acerca de sus especies endémicas podría causar la desaparición de las mismas, por lo tanto, en el presente proyecto se dará a conocer de dos especies propias del país para así fomentar el enriquecimiento cultural. Se hace uso de todo el conocimiento aprendido acerca de composición de imagen, teoría del color, creación de personajes y las varias herramientas dadas a conocer durante el periodo educativo.

### 5.1.3. Guía de estilo

#### 5.1.3.1. Logotipo

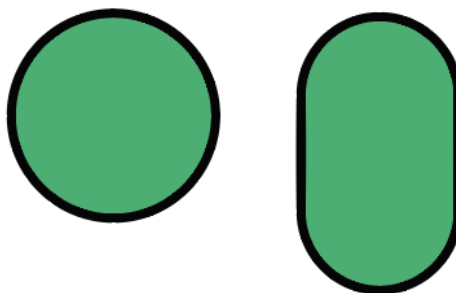
La imagen vista es el logotipo elegido, previo a correcciones del tutor de tesis, fue realizado con figuras geométricas y colores cercanos a los pasteles fue creado con la idea de ser agradable, simple y adorable.



*Figura 36.* Logotipo de libro.

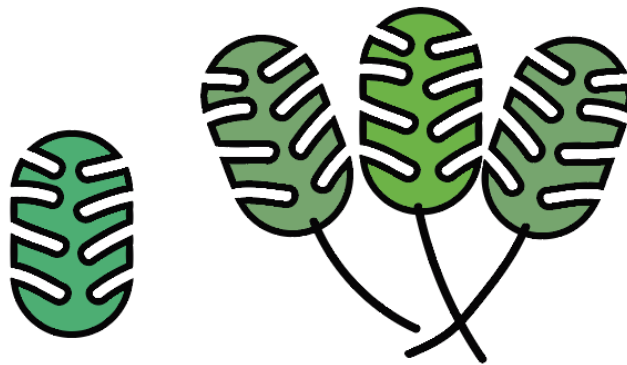
#### 5.1.3.2. Formas

Estas son parte de las formas con las que se crearan los personajes y escenarios.



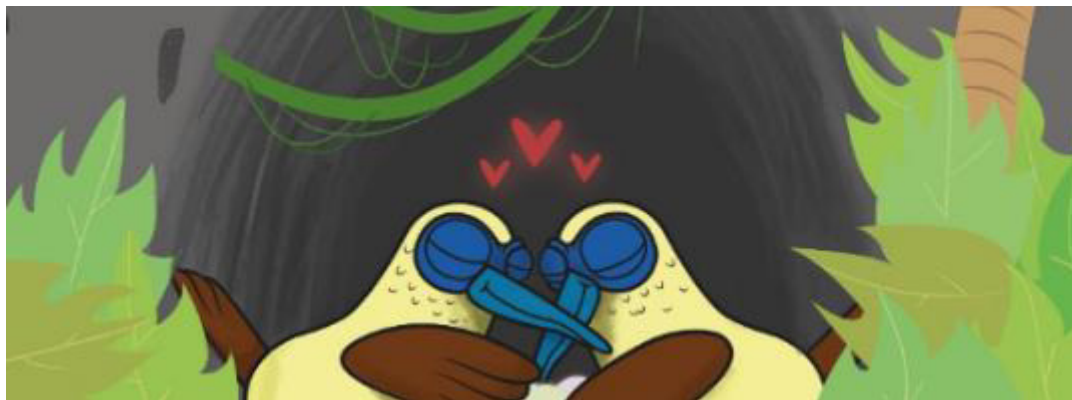
*Figura 37.* Formas básicas basadas en círculos.

El siguiente es un ejemplo de como con las anteriores formas se crearían elementos para los fondos.



*Figura 38.* Hojas.

Tras algunas correcciones los bordes de las formas empleadas para los fondos fueron retirados.



*Figura 39.* Hojas 2.

Se utilizan diferentes colores en las formas de fondo para dar un resultado más agradable a la vista.



Figura 40. Plantas Colores.

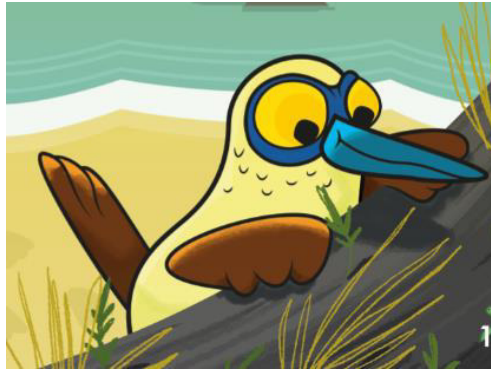
Un escenario creado con las mismas figuras ya vistas usando las paletas de colores determinadas en la guía de estilo.



Figura 41. Escenario.

### 5.1.3.3. Personajes

En la imagen se ve un personaje escogido tras la revisión de bocetos que llevaron al mismo, el personaje cuenta con sombras y luces que lo hacen lucir aún más estilizado.



*Figura 42.* Piquero de patas azules.

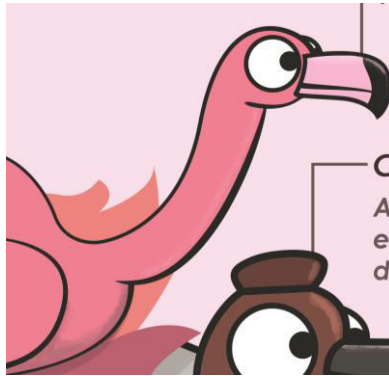
En esta figura se aplica el mismo procedimiento que en la figura anterior.



*Figura 43.* Tortuga Galápagos.

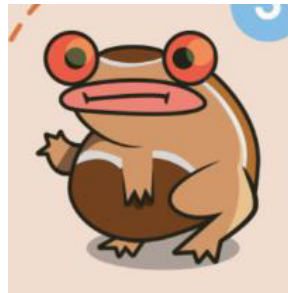


En esta figura se aplica el mismo procedimiento que en la figura anterior.



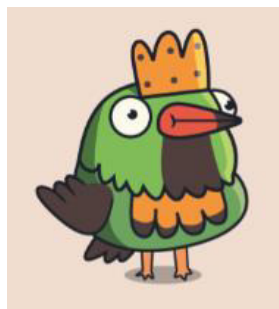
*Figura 44.* Flamenco.

La imagen representa a una Rana Marsupial Andina, hecha mediante un proceso de bocetaje y digitalización, haciendo uso de herramientas como la pluma del programa Illustrator.



*Figura 45.* Rana Marsupial Andina.

Esta imagen representa a un colibrí.



*Figura 46.* Colibrí.

#### 5.1.3.4. Texturas

Estas son parte de las texturas que se usarán en el proyecto.

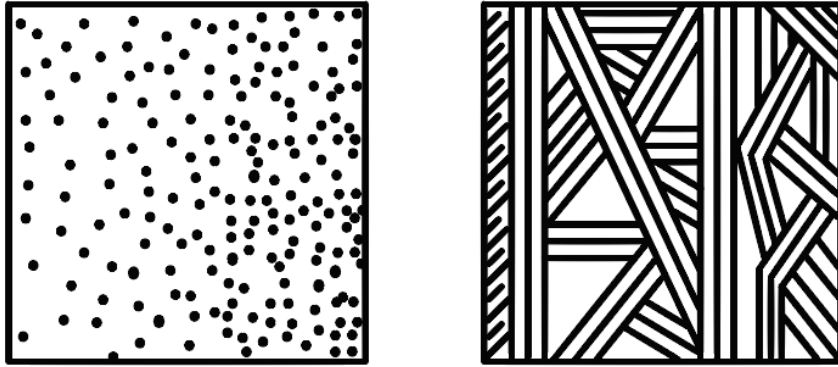


Figura 47. Texturas.

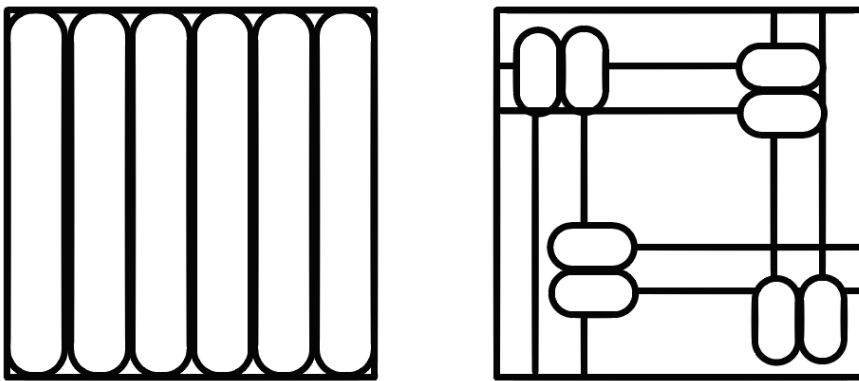


Figura 48. Texturas 2.

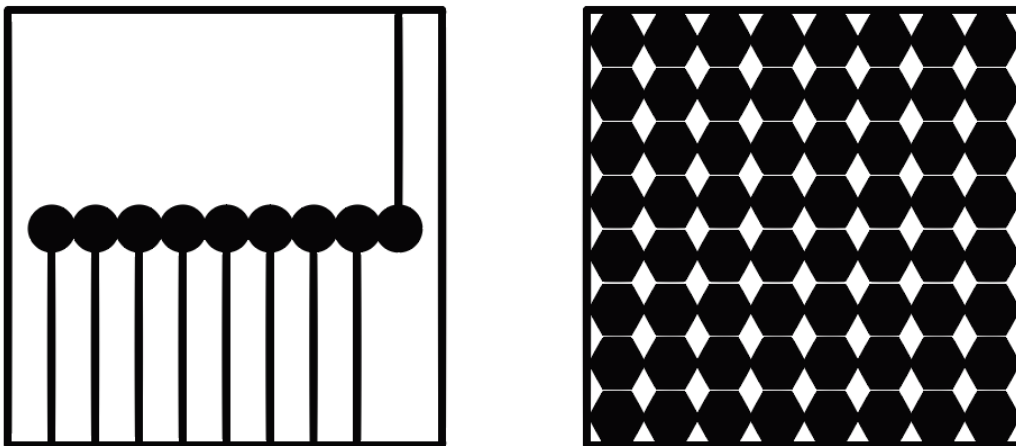


Figura 49. Texturas 3.

### 5.1.3.5. Paletas de Color

Estas son las paletas de color que se usaran para la creación de personajes, fondos entre otros, sin tener en cuenta los que puedan ser agregados en la producción del proyecto.

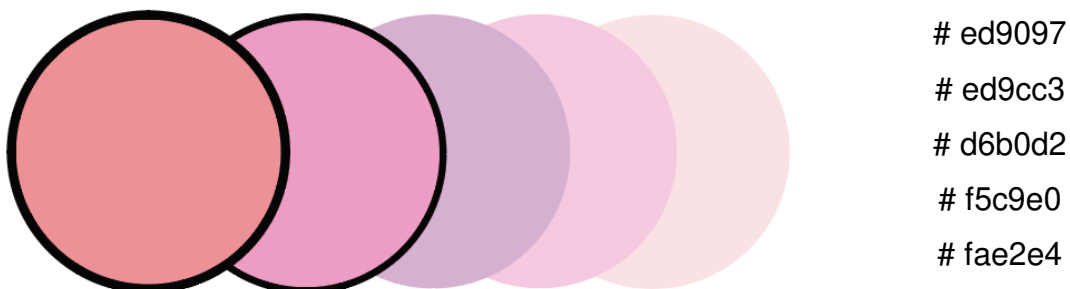


Figura 50. Paleta de Color de afinidad.

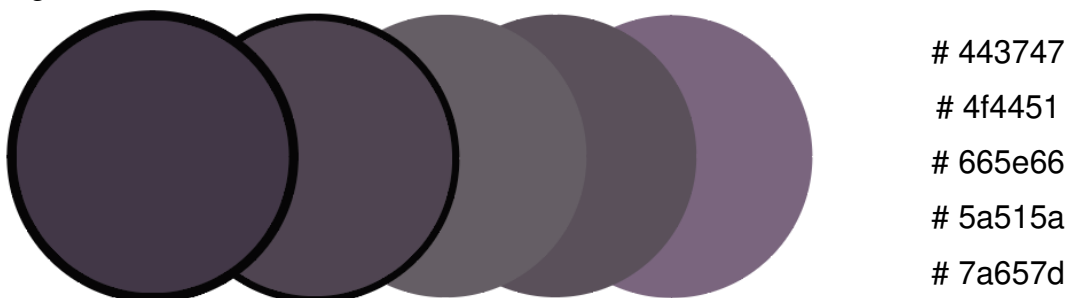
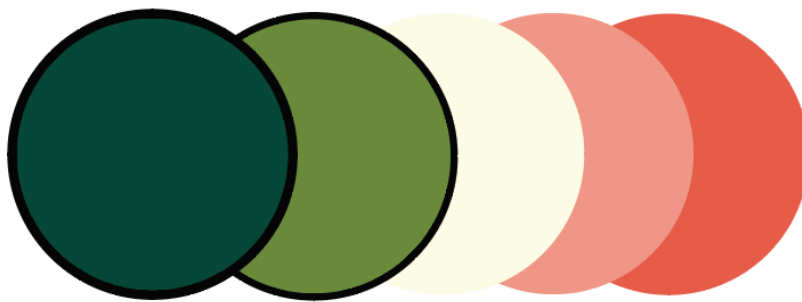


Figura 51. Paleta de Color de afinidad.

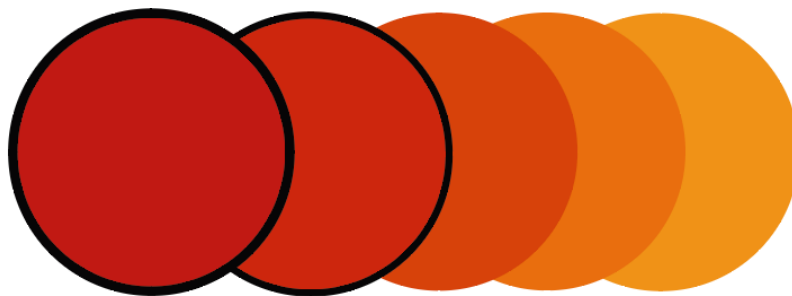


Figura 52. Paleta de Color de contraste.



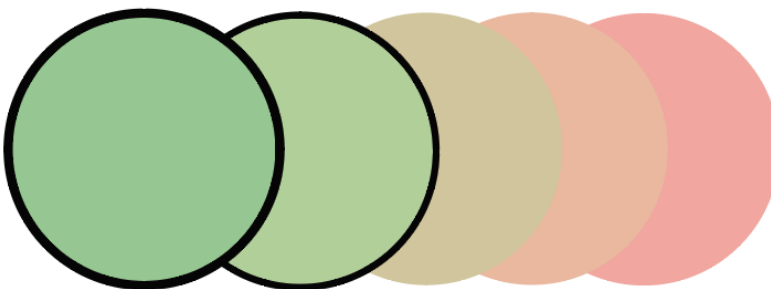
# 004837  
 # 6a8a3d  
 # fcfbe6  
 # ee9685  
 # e65e49

*Figura 53.* Paleta de Color de contraste.



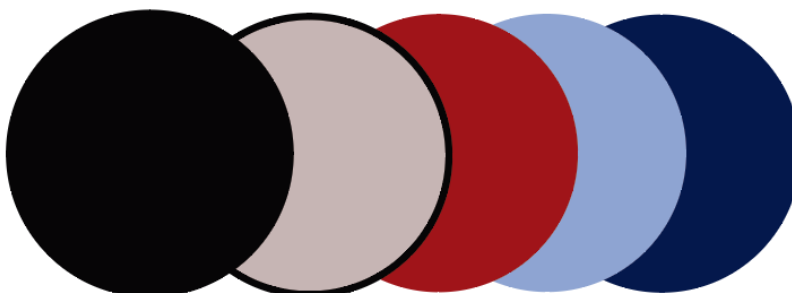
# c12513  
 # cd340d  
 # d7470d  
 # e96e0c  
 # ef9115

*Figura 54.* Paleta de Color de afinidad.



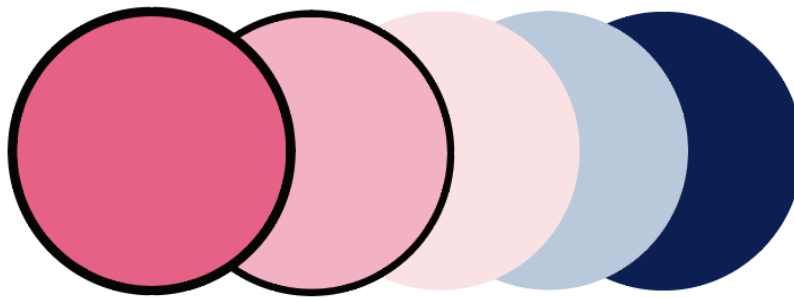
# 97c790  
 # b1d099  
 # d0c59c  
 # eab89f  
 # f1a59f

*Figura 55.* Paleta de Color de afinidad.



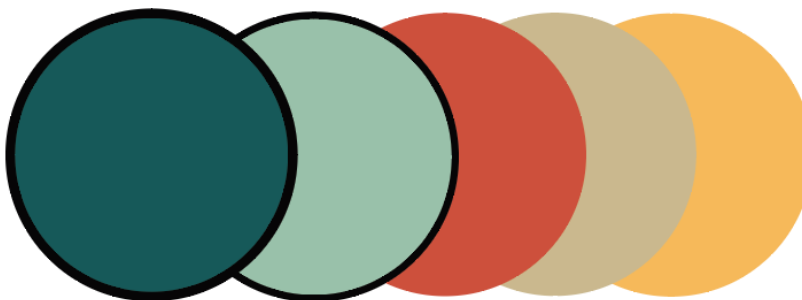
# 000000  
 # c6b5b4  
 # a11419  
 # 8ea5d2  
 # 00184c

*Figura 56.* Paleta de Color de contraste.



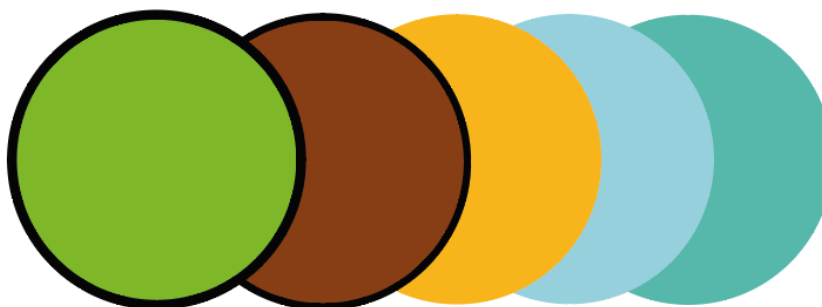
# e56285  
 # f1b2c4  
 # fae2e6  
 # b7cadc  
 # 092252

*Figura 57.* Paleta de Color de contraste.



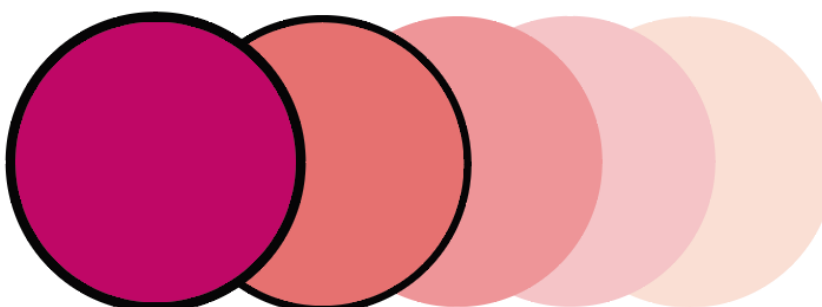
# 005959  
 # 99c1ab  
 # ce503c  
 # cab88e  
 # f6b95a

*Figura 58.* Paleta de Color de contraste.



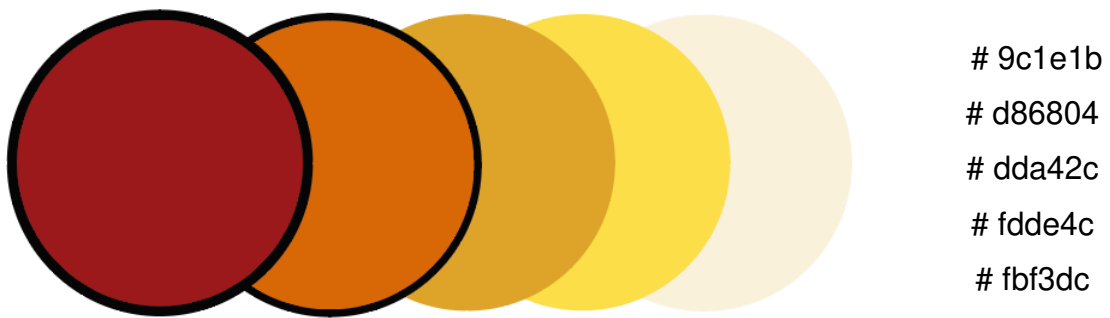
# 7fb62c  
 # 873e15  
 # f7b515  
 # 96d0dd  
 # 59b7aa

*Figura 59.* Paleta de Color de contraste.



# c01367  
 # e77171  
 # ed9497  
 # f5c4c8  
 # fadfd5

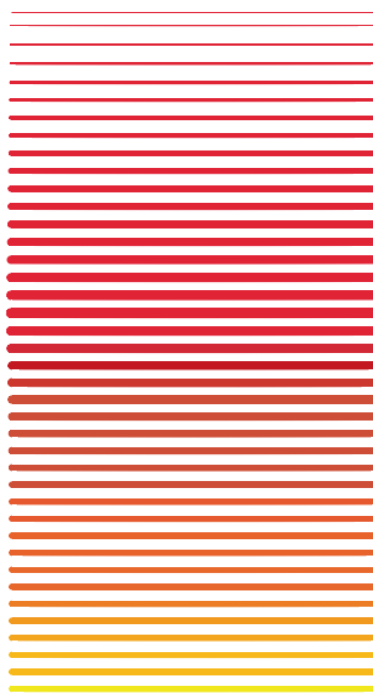
*Figura 60.* Paleta de Color de afinidad.



*Figura 61.* Paleta de Color de afinidad.

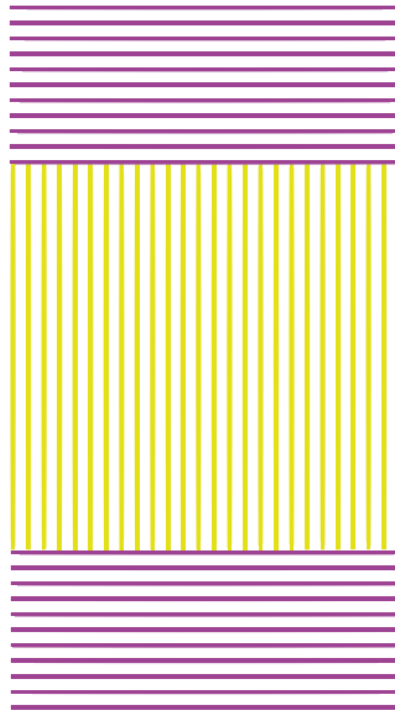
### 5.1.3.6. Afinidad y Contraste

Aquí se puede ver un ejemplo de afinidad de color y línea.



*Figura 62.* Afinidad.

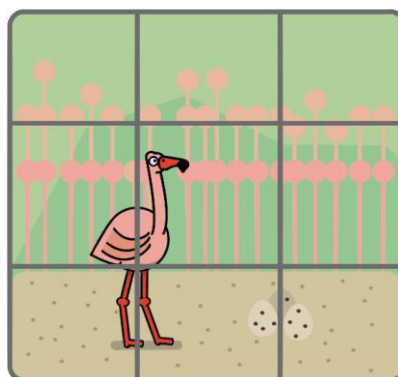
Aquí se ve un ejemplo de contraste demostrado con color y línea.



*Figura 63.* Contraste.

#### **5.1.3.7. Puesta de cámara**

En esta figura, ya se ve aplicado lo que se ha mostrado previamente acerca de textura, color y forma para de esta manera demostrar cómo se compondría la imagen.



*Figura 64.* Ley de tercios, afinidad.

Otro ejemplo de composición de imagen, usando diferentes texturas y paleta de color.

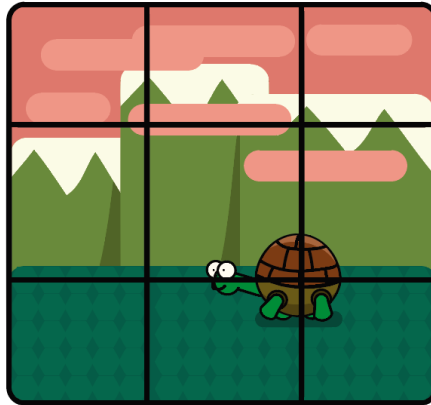


Figura 65. Ley de tercios, contraste.

#### 5.1.3.8. Iconos

Los siguientes son algunos de los íconos que serán de ayuda para la creación de fondos, así como para dar colorido a la imagen.

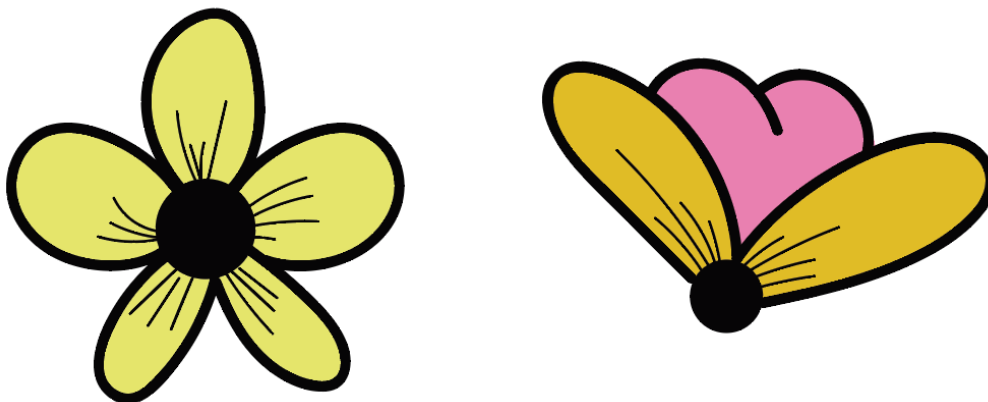


Figura 66. Iconos de flores que se usarán en el libro ilustrado.

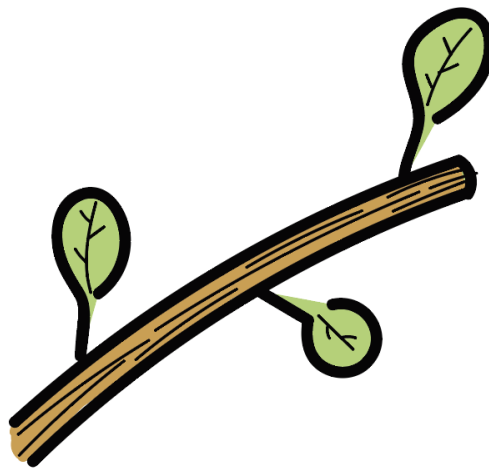


Estas son iconos de ciertas hojas que podrían ser usadas para la creación de fondos y otros.



*Figura 67.* Hojas que serán usadas de iconos.

Figura de rama con hojas realizada para recrear escenarios silvestres.



*Figura 68.* Rama con hojas.

## **CAPÍTULO VI**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **6.1. Conclusiones**

- Se realizó con éxito la investigación con respecto a los animales ovíparos y herramientas para el desarrollo de este proyecto lo cual fue de gran utilidad para el mismo.
- El diseño de este libro es de acuerdo al público al que va dirigido, lo cual hará mejor su comprensión.
- Este proyecto se realizó utilizando las herramientas materiales y digitales previstas.
- Para dar el mejor resultado se realizaron; pruebas de la composición del libro, el proceso de encuadernado más acorde al tipo de producto presentado, así como el tipo de papel a utilizar para su mejor presentación.

#### **6.2. Recomendaciones**

- Dar a conocer una mayor cantidad de animales o inclusive extenderlo en varios volúmenes referidos al mismo tema.
- Debido al tamaño del archivo fuera recomendable la utilización de un computador con mayor capacidad para procesar imágenes.
- La utilización de una impresora de alta calidad casera para pruebas de color y ajustes en el proyecto.

## REFERENCIAS

- Anderson J. y Gordon M. (2009). *Había una vez una semilla*. Madrid. Wayland.
- Andersen H. (1843). *El patito feo*. C.A. Copenhagen. Reitzel.
- Anderson L. (2017). *¡No quiero el cabello rizado!* Barcelona. Ediciones Obelisco.
- Ayala C. (s.f.). *Piquero de patas azules*. Recuperada de <http://www.imciencia.com/wp-content/uploads/2014/04/Piqueros-de-pas-azules-podrian-extinguirse.jpg>
- Adobe Systems Software Ireland Ltd (2017). *Adobe Photoshop CC*. Recuperado de [https://www.adobe.com/mx/products/photoshop.html?sdid=B8NR3T73&mv=search&s\\_kwcid=AL!3085!3!117551589444!e!!!!adobe%20photoshop&ef\\_id=V@TF3AAABdxIHSJ4:20171016033957:s](https://www.adobe.com/mx/products/photoshop.html?sdid=B8NR3T73&mv=search&s_kwcid=AL!3085!3!117551589444!e!!!!adobe%20photoshop&ef_id=V@TF3AAABdxIHSJ4:20171016033957:s)
- Anderson J. y Gordon M. (2009). *Portada del libro Había una vez una semilla*.
- AXS Biomedical Animation Studio Inc. (2013). *Chicken Embryo Development*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=PedajVADLGw>
- Andersen H. y Vicente M. (2012). *El patito feo*. Océano travesía.
- Ayala C. (s.f.). *Piquero de patas azules*.
- Araujo M. (s.f.). *Tortuga Galápagos*.
- Anderson L. (2017). *Análisis de libro ilustrado*.
- AXS Biomedical Animation studio Inc. (2013). *Análisis de video educativo*.
- Badia X., Bueno J. (2012). *Casos clínicos en animales exóticos*. España. Servet.
- Bautista A., Lozano A., Salinas U., Elizalde R. (2016). *Female Reproductive Characteristics Among Populations of the Oviparous Lizard Sceloporus aeneus (Squamata: Phrynosomatidae) from Central Mexico*. The Herpetologists' League, Inc. Herpetológica. 72(3), 196-201. Recuperado de <https://doi.org/10.1655/Herpetologica-D-15-00020.1>

- Biopedia. (s.f.). *Tortuga de Las Galápagos*. Recuperado de <http://www.biopedia.com/tortuga-de-las-galapagos/>
- Clatterbuck C., Young L., VanderWerf E., Naiman A., Bower G., Shaffer S. (2017). *Data loggers in artificial eggs reveal that egg-turning behavior varies on multiple ecological scales in seabirds*. American Ornithological Society. *The Auk*. 134(2), 432-442. Recuperado de <https://doi.org/10.1642/AUK-16-143.1>
- Carlos Guzmán. (2015). Colibríes. Recuperado de <http://colibríesdesdeelsalvador.blogspot.com/>
- Descubriendo Galápagos. (s.f.). *Tortuga gigante de Galápagos*. Recuperado de [http://descubriendogalapagos.ec/dg\\_species/tortuga-gigante/](http://descubriendogalapagos.ec/dg_species/tortuga-gigante/)
- Duarte S. y Duarte A., s.f. *La historia de Photoshop*. Recuperado de <https://www.photoshop-newsletter.com/que-es-photoshop-newsletter/la-historia-de-photoshop/>
- Descubriendo Galápagos. (s.f.). *Piquero de patas azules*. Recuperado de [http://descubriendogalapagos.ec/dg\\_species/piquero-patas-azules/](http://descubriendogalapagos.ec/dg_species/piquero-patas-azules/)
- Dourad P. (2016). *Elemental Masks*.
- Ecured (s.f.). *Piquero de patas azules*. Recuperado de [https://www.ecured.cu/Piquero de patas azules](https://www.ecured.cu/Piquero_de_patas_azules)
- Ecured (s.f.). *Piquero de Patas Azules*.
- Juan Fernando Villa-Romero. (2013). *El valor del Parque Nacional Yasuní de Ecuador en la era de la biología sintética*.
- Ministerio del Ambiente. (s.f.). *Inició eclosión de tortugas en Centro de Reproducción y Crianza de Tortugas Gigantes Fausto Llerena*. Recuperado de <http://www.ambiente.gob.ec/inicio-eclosion-de-tortugas-en-centro-de-reproduccion-y-crianza-de-tortugas-gigantes-fausto-llerena/>
- Morara M. (2017). *She goes*.
- Morara M. (2017). *Space gfs*.
- Morara M. (2017). *Even your enemy has a little brother*.
- Morara M. (2017). *I love them*.
- Morara M. (2017). *Nya*.
- Morara M. (2017). *It's 2008 all over again*.

- Moojoo (2016). *AOS Logo*.
- Navarro J. (2014). *La importancia de las ilustraciones en las obras infantiles*. Publicaciones Didácticas. 51, 115-121. Recuperado de <http://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/051036/articulo-pdf>
- Neira J. (2017). *Historia de Adobe Illustrator*. Recuperado de <https://www.creativosonline.org/blog/historia-adobe-illustrator.html>
- Oriol R. (2011). *Tortuga Galápagos*.
- Pérsico L. (2013). *Animalario selecto*. Madrid. Libsa.
- Paradais Sphynx. (s.f.). *Aves, vertebradas con capacidad para el vuelo*. Recuperado de <https://aves.paradais-sphynx.com/#caracteristicas-de-las-aves>
- Quito Zoo. (2017). *Rana Marsupial Andina | Gastrotheca riobambae*. Recuperado de <http://www.quitozoo.org/index.php/zoo/animales/anfibios/142-rana-marsupial-de-riobamba>
- Rosero F. (comunicación personal, 11 de octubre 2017).
- Root P. y Durand D. (2005). *La casa de Tomasa*. España. Edelvives.
- Rubino C. (s.f.). *¿Qué reptiles no ponen huevos?* Recuperado de [http://www.ehowenespanol.com/reptiles-ponen-huevos-info\\_262203/](http://www.ehowenespanol.com/reptiles-ponen-huevos-info_262203/)
- Root P. (2005). *Análisis de libro ilustrado*.
- Sanna F. (2016). *The journey*. New York. Flying eye books.
- Safaricks Zoológico. (s.f.). *Guacamayo azul con amarillo*.
- Schlaepfer M., Hoover C., Dodd C. (2005). *Challenges in Evaluating the Impact of the Trade in Amphibians and Reptiles on Wild Populations*. American Institute of Biological Sciences. *BioScience*. 55(3), 256–264. Recuperado de [https://doi.org/10.1641/0006-3568\(2005\)055\[0256:CIETIO\]2.0.CO;2](https://doi.org/10.1641/0006-3568(2005)055[0256:CIETIO]2.0.CO;2)
- Sanna F. (2016). *Portada del libro infantil El Viaje*.
- Simanenkova L. (2017). *A quick gif I did between projects at @animadetv*.
- Simanenkova L. (2017). *I freak in ' love watching tennis*.
- Simanenkova L. (2017). *Everybody was tracksuit fighting*.
- Simanenkova L. (2017). *Watch out*.

- Simanenkova L. (2016). *A style frame I recently did for boards.com blog*. They are rolling out some pretty cool features soon.
- Simanenkova L. (2016). *And coloured version that didn't make the cut*.
- Sanna F. (2016). *Análisis de libro ilustrado*.
- Sendak M. (1963). *Where the wild things are*. New York. Harper & Row.
- Sendak M. (2007). *Where the wild things are*.
- Tatty's Solange. (2011). *Las Tortugas Galápagos*. Recuperado de <http://tmestanza.blogspot.com/>
- VV.AA. (2013). *Había una vez (Peppa Pig)*. España. Beascoa.
- VV.AA. (2013). *Había una vez (Peppa Pig)*.
- Vigle G. (2008). *The Amphibians and Reptiles of the Estación Biológica Jatun Sacha in the Lowland Rainforest of Amazonian Ecuador: A 20-Year Record*. Museum of Comparative Zoology. Recuperado de <https://doi.org/10.3099/0006-9698-514.1.1>
- Valencia P. (2013). *La ilustración editorial como proyecto de diseño*. Universidad de Caldas. Manizales-Colombia. Recuperado de [https://issuu.com/paolalopez3/docs/libro\\_la\\_ilustracion\\_editorial\\_com](https://issuu.com/paolalopez3/docs/libro_la_ilustracion_editorial_com)
- Whitfield J., Scott D., J. R., Buhlmann K., Tuberville T., Metts B., Greene J., Mills T., Leiden Y., Poppy S., Winne C. (2000). *The Global Decline of Reptiles, Déjà Vu Amphibians*. American Institute of Biological Sciences. BioScience. 50(8), 653-666. Recuperado de [https://doi.org/10.1641/0006-3568\(2000\)050\[0653:TGDORD\]2.0.CO;2](https://doi.org/10.1641/0006-3568(2000)050[0653:TGDORD]2.0.CO;2)
- Wesapiens. (2011). *Rana lechera (Trachycephalus resinifictrix)*. Recuperado de [http://www.wesapiens.org/es/file/1851174/Rana+lechera+\(Trachycephalus+resinifictrix\)+Goeldi+,+1907](http://www.wesapiens.org/es/file/1851174/Rana+lechera+(Trachycephalus+resinifictrix)+Goeldi+,+1907)
- Zephyo (2017). *Speedpaint: Girl Portraits*.
- Zoológico de Quito (2017). *Tortuga Gigante de Galápagos | Geochelone nigrita*. Recuperado de <http://www.quitozoo.org/index.php/zoo/animales/reptiles/139-galapago>

## **ANEXOS**

## ANEXO1

### 8.1. Entrevistas

#### 8.1.1. Entrevista 1

Perfil del Entrevistado:

Nombre: Fanny Beatriz Rosero Ochoa

Profesión: Psicóloga Educativa y Docente de Educación Básica

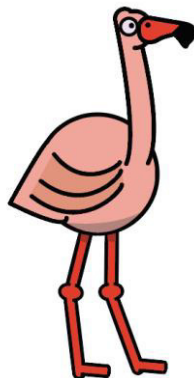
Experiencia: 29 años como profesora

1. ¿Cuánto tiempo ha trabajado o trabajó como profesor(a)?
2. ¿Cómo ha sido su experiencia como maestro(a)?
3. ¿Tuvo dificultades al intentar introducir a los niños al mundo de la literatura?
4. ¿Cree usted que un libro ilustrado acerca de los animales ovíparos pueda ser de interés para los niños?
5. ¿Cree usted que un libro infantil ilustrado de contenido educativo logre llamar la atención de los estudiantes?
6. ¿Cree usted que exista alguna diferencia entre un libro de aprendizaje común y un libro de aprendizaje ilustrado?
7. ¿Intentaría usted promover este tipo de libros a sus estudiantes?
8. ¿Si se fuesen a integrar este tipo de libros a un modelo de estudio, cuál sería su opinión personal?



### 8.1.2. Entrevista 2

1. ¿Ha sido usted el creador o participo alguna vez en la creación de un libro infantil?
2. ¿Cree usted que un libro infantil ilustrado de contenido educativo llame la atención de los niños?
3. ¿Cuál cree usted que sería la mejor manera de hacer niños de 5 a 8 años se interesasen en los libros?
4. ¿Cree usted que la ilustración digital sea la manera correcta de llegar a los niños de entre 5 a 8 años?
5. ¿El estilo que será usado le parece correcto para la creación de un libro infantil?



6. ¿Qué recomendaría para la creación de un libro infantil ilustrado con fines educativos?

## ANEXO2

### 8.2. Fichas de observación

Ficha #1	Fecha: 25/10/2017	Título: "The journey"	Autor: Francesca Sanna
----------	-------------------	-----------------------	------------------------



Figura 61. Análisis de libro ilustrado. Tomado de: Sanna F. (2016). Google.

**Estilo:** La ilustración de personajes es simple y se representa de una manera fluida, lo cual es atractivo para el público infantil, le da un toque profesional e interesante a la composición. Los fondos hacen uso de patrones para dar un efecto más estilizado.

**Cromática:** Se hace uso de tonos oscuros y pálidos, lo cual ayuda a dar la sensación de temor o preocupación que se busca para la correcta representación de una familia que huye. De igual manera se hace uso de colores vistosos para dar el sentimiento de felicidad.

**Técnica:** La técnica es de cierto similar al que se ve en trabajos de motion graphics.

**Mood:** Dependiendo de la situación en la que se encuentra esta familia, el mood toma diferentes tonos.

**Narrativa:** Se da a conocer como una familia se encuentra de manera pacífica disfrutando su tiempo juntos, cuando una fuerza mayor interviene y los despoja de todo lo que son, siendo así como ellos deben de empezar su búsqueda por un nuevo hogar, que los acoja y proteja de este mal que los persigue.

**Diagramación:** Las ilustraciones ocupan todo el espacio de la página, el texto es colocado encima de las mismas, sin estorbar, al ser tan solo pequeñas frases.

Ficha #2	Fecha: 06/11/2017	Título: “La casa de Tomasa”	Autor: Phyllis Root y Delphine Durand
----------	-------------------	-----------------------------	---------------------------------------



Figura 62. Análisis de libro ilustrado. Tomado de: Root P. (2005). Google.

**Estilo:** La ilustración es bastante simple y colorida, se hace uso de patrones lo cual lo hace más bello. Los personajes son hechos en base a figuras redondas. Es un libro pop-up simple pero atractivo.

**Cromática:** Los colores usados son vivos y llaman la atención del espectador.

**Técnica:** Da la apariencia de haber sido todo hecho a mano, la línea es sinuosa y no es recta, el pintado se asemeja al de los niños cuando hacen uso de colores.

**Mood:** Al usar tonos cálidos da la apariencia de ser acogedor.

**Narrativa:** Tomasa quiere construir una casa para ella y su gato, al hacerlo se llena de visitantes y Tomasa decide construir otra solo para su gato y ella.

**Diagramación:** Se da un espacio para presentar a los personajes y otro donde se muestra el arte completo.

Ficha #3	Fecha: 25/10/2017	Título: "¡No quiero el cabello rizado!"	Autor: Laura Ellen Anderson
----------	-------------------	---	-----------------------------



Figura 63. Análisis de libro ilustrado. Tomado de: Anderson L. (2017). Google.

**Estilo:** Los fondos en su mayoría son blancos y se toma en cuenta únicamente a los personajes, se enfoca en mostrar los el cabello del personaje.

**Cromática:** Los colores son cálidos.

**Técnica:** Simula el efecto que se da al usar crayones.

**Mood:** Es tranquilo, haciendo que la textura de los rizos de la niña sobresalgan como algo caótico.

**Narrativa:** Una niña que no disfruta de tener rizos busca la manera de alisar su cabello, hasta que encuentra una amiga quien por lo contrario busca rizarlo.

**Diagramación:** Se usan páginas enteras mostrando los rizos de la niña y haciendo que el texto siga la forma de su cabello en ocasiones.

Ficha #4	Fecha: 28/12/2017	Título: "Chick embryo development."	Autor: AXS Biomedical Animation Studio Inc.
----------	-------------------	-------------------------------------	---



Figura 64. Análisis de video educativo. Tomado de: AXS Biomedical Animation Studio Inc. (2013). Youtube.

**Estilo:** Es realista y con mucho detalle para dar a conocer información verídica al espectador.

**Cromática:** Los colores son cálidos y se usa un fondo oscuro para concentrar la atención en el embrión.

**Técnica:** Se usan programas de modelado 3D y de edición de video.

**Mood:** Es tranquilo y cálido.

**Narrativa:** El desarrollo de un pollo desde el día 1 hasta el 21, dentro del huevo.

**Diagramación:** La cámara rota mostrando el desarrollo del embrión.

