



**INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DE FORMACIÓN
PROFESIONAL, ADMINISTRATIVA Y COMERCIAL**

CARRERA:

TECNOLOGÍA EN DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIA

TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA:

“DISEÑO DE REVISTA DIDACTICA E INTERACTIVA ACERCA DE LOS
PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN PARA ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE
ARTE DEL INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO DE FORMACIÓN DE LA
CIUDAD DE GUAYAQUIL”

REQUISITO PREVIO PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE TECNÓLOGO (A)
EN DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIA

AUTOR(A):

LINO JORDÁN CRISTHIAN LEONEL

TUTOR:

MARIELLA ANGELINA VELASTEGUI PEÑAFIEL

PROFESIÓN DEL TUTOR

GUAYAQUIL - ECUADOR

2021 - 2022

RECONOCIMIENTO DE RESPONSABILIDAD

Yo, **CRISTHIAN LEONEL LINO JORDÁN**, declaro bajo juramento que el presente Trabajo de titulación, válido para optar por el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico, titulado: **“DISEÑO DE REVISTA DIDACTICA E INTERACTIVA ACERCA DE LOS PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN PARA ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE ARTE DEL INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO DE FORMACIÓN DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL”**, es de mi autoría; que no lo he presentado en ninguna otra institución educativa para obtener algún título, grado o calificación profesional.

Reconozco que he consultado todas las fuentes bibliográficas que aquí detallo.

De la misma manera, según lo que establece la Ley de Propiedad Intelectual, su reglamento y el Reglamento Interno del Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional Administrativa y Comercial, cedo los derechos de propiedad intelectual de este trabajo de investigación, al Instituto ya mencionado.

Autorizo la reproducción parcial o total de este trabajo con fines académicos por cualquier forma, medio o procedimiento, siempre y cuando se incluya la cita bibliográfica del documento.

Cristhian Leonel Lino Jordán

C.C. 0943128645

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Lic. **MARIELLA ANGELINA VELASTEGUI PEÑAFIEL** en calidad de Tutor del trabajo de titulación:

CERTIFICA

Que el trabajo de titulación válido para optar por el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico Multimedia, cuyo tema es: “ **DISEÑO DE REVISTA DIDACTICA E INTERACTIVA ACERCA DE LOS PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN PARA ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE ARTE DEL INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO DE FORMACIÓN DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL**”, , fue elaborado por el Sr. Cristhian Leonel Lino Jordán, ha sido debidamente revisado y está en condiciones de ser entregado para que se siga lo dispuesto por el Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional Administrativa y Comercial, correspondiente a la sustentación y defensa del mismo, previo a la obtención de su título.

Lcda. Mariella Angelina Velastegui Peñafiel, Msc

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi Padre, a mi Madre, a mi Abuela y a mi Tío ya que fueron quienes me han brindado todo su apoyo para que sea posible que yo esté aquí el día de hoy, les agradezco porque son quienes me están forjando para salir adelante, gracias por implantar en mí esas ganas de nunca rendirme, gracias por la paciencia y la comprensión que me han brindado a lo largo de la vida y gracias por dejarme perseguir mis sueños, es por eso que este logro y los venideros siempre serán dedicados a ustedes.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradezco a Dios, a mi padre y a mi madre pues son quienes me han ayudado a alcanzar este logro gracias a su sabiduría y paciencia.

Agradezco a mi Abuela y a mi Tío ya que sin el apoyo de ellos nada de esto fuera posible.

Agradezco a los docentes del Instituto Universitario de Formación por brindarme sus conocimientos en las aulas de clases.

Agradezco a mi grupo de amigos ya que nos hemos estado formando juntos en este camino, gracias por sus consejos, gracias por su ayuda y gracias por los buenos momentos. Gracias también a mi mejor amigo por los buenos consejos, las risas y el apoyo.

INDICE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I. FUNDAMENTACIÓN.....	5
1.1. MARCO HISTÓRICO	5
1.2.1. Historia del Diseño Grafico	5
1.2.2. Historia de la Animación 2D Y 3D	5
1.2.3. Historia de la Ilustración.....	7
1.2.4. Historia de la Imprenta	8
1.2.5. Historia de las Guías didácticas	9
1.2.6. Historia de los Códigos Qr.....	9
1.2.7. Historia de las carreras del UF.....	10
1.2. MARCO TEÓRICO	11
1.2.1. Diseño Gráfico	11
1.2.2. Animacion Tradicional y Digital	12
1.2.3. Creación de personajes	13
1.2.4. La Revista	13
1.2.5. Tecnología en el aprendizaje	14
1.3. MARCO CONCEPTUAL	14
1.3.1. Adobe Photoshop.....	14
1.3.2. Adobe Illustrator	15
1.3.3. Krita	15
1.3.4. Guía Didáctica	15
1.3.5. Diseño Grafico.....	15
1.3.6. Animación Digital.....	16
1.3.7. Animacion 2D.....	16

1.3.8. Creación de personajes	16
1.3.9. Revistas	16
1.3.10. Diagramación.....	16
1.3.11. Códigos Qr	17
1.3.12. Links	17
1.4. MARCO JURIDICO.....	17
1.4.1. Constitución de la República del Ecuador	17
1.4.2. Plan Nacional de Desarrollo (2017 - 2021) Toda una vida	18
1.4.3. Ley de Comunicación	18
1.4.4. Ley de Propiedad Intelectual	18
CAPITULO II. METODOLOGIA EMPLEADA.....	21
2.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN.....	21
2.1.1. Descriptiva	21
2.1.2. Explicativa	21
2.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
2.2.1. Enfoque Cualitativo	21
2.2.2. Enfoque Cuantitativo	21
2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	22
2.3.1. Métodos Teóricos	22
2.3.2. Métodos Empíricos	23
2.3.3. Métodos Estadísticos	23
2.4. ANALISIS DE LOS RESULTADOS	24
2.4.1. Análisis de la observación	24
2.4.2. Análisis de los resultados de encuestas.....	26
2.4.3. Análisis de los resultados de entrevistas.....	32
2.5. HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS.....	33
2.5.1. Análisis PEST	33

2.5.2. Análisis DAFO (FODA)	34
2.5.3. Modelo CAPA	35
CAPITULO III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	37
3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA	37
3.2. OBJETIVO DE LA PROPUESTA.....	37
3.3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	37
3.3.1. Estado inicial de proyecto.....	37
3.3.2. Requerimientos de desarrollo	37
3.3.3. Planificación de desarrollo.....	40
3.3.4. Fase 1: Planteamiento de Idea	41
3.3.4.1. Recopilación sobre los principios de la animacion del libro Ilusión de la vida de Disney.....	41
3.3.4.2. Creación de Bocetos	41
3.3.4.3. Elaboración del sketch de personaje.....	41
3.3.4.4. Ilustraciones	41
3.3.5. Fase 2: Diseño de la Revista	42
3.3.5.1. Desarrollo de la Revista.....	42
3.3.5.2. Desarrollo de las Animaciones 2D	42
3.3.5.3. Desarrollo de los Codigos Qr.....	42
3.3.6. Fase 3: Implementación.....	42
3.3.6.1. Aplicación de mini guía de creación de personajes.....	42
3.3.6.2. Aplicación de las animaciones en la revista	42
3.3.6.3. Aplicación de Códigos Qr y links de acceso en la revista	42
3.3.6.4. Maquetacion e impresión de la revista	43
3.4. FACTIBILIDAD DE APLICACIÓN	43
3.4.1. Factibilidad administrativa	43
3.4.2. Factibilidad económica	43

3.4.3. Factibilidad legal.....	43
3.4.4. Factibilidad ecológica	43
3.5. FORMAS DE SEGUIMIENTO DE LA PROPUESTA.....	43
3.6. RESULTADOS ESPERADOS EN LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA	44
CONCLUSIONES	45
RECOMENDACIONES.....	46
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
Bibliografía	47
ANEXOS	49

RESUMEN

En el siguiente proyecto se realizará la creación y diseño de una revista didáctica e interactiva sobre los principios de la animación la cual contara con animaciones explicativas de cada principio, estas animaciones serán visualizadas a través de tecnología Qr, gracias a una aplicación móvil gratuita, cada animación explicativa tendrá un link de descarga la cual contendrá toda la animación frame por frame a manera de boceto, esto ayudara a los estudiantes del Universitario de Formación a comprender mejor el desarrollo de las animaciones además podrán practicar encima de cada boceto implementando su propia creación de un personaje animado, esto reforzara los conocimientos en las carreras de Diseño Gráfico y Animación.

ABSTRACT

In the next project, the creation and design of a didactic and interactive magazine about the principles of animation will be carried out, which will have explanatory animations of each principle, these animations will be visualized through Qr technology, thanks to a free mobile application, each Explanatory animation will have a download link which will contain all the animation frame by frame as a sketch, this will help the students of the University of Training to better understand the development of the animations, they will also be able to practice on top of each sketch implementing their own creation of an animated character, this will reinforce knowledge in the careers of Graphic Design and Animation.

INTRODUCCIÓN

Como antecedente al proyecto debemos tener en cuenta nuestros orígenes con la Animación, Richard Williams en el año 2002 presenta de forma diferente los orígenes de la animación desde las pinturas rupestres que se encuentran en la cueva de Altamira, urnas rupestres que al girarlas daban la sensación de movimiento, hasta principios de la era moderna donde de manera consecuente este concepto se fue actualizando y se crearon herramientas para poder lograr efectos similares, herramientas como lo son la linterna mágica, el zootropo, el rotoscopio, la fotografía, el cinematógrafo y el básico flip book.

Gracias al nacimiento de la fotografía y el cinematógrafo, también nacieron los pioneros de la animación que son Stuart Blackton, Émile Cohl y Windsor McCay los cuales crearon los primeros dibujos animados alzando y consolidando consigo una naciente industria la cual es el cine de Animación.

Hablar sobre el cine de animación es hablar sobre la productora Disney misma que viendo potencial en la animación fue la primera en crear largometrajes animados, dentro de esta productora salen grandes animadores referentes los cuales son Frank Thomas y Oliver Johnson quienes fueron los responsables de sentar las bases y los principios de la disciplina que continúan vigentes hasta el día de hoy. (Oleas Orozco, 2018)

La información sobre la Animación en Ecuador es muy escasa ya que en la actualidad apenas está surgiendo esta carrera en el país, pero hay un archivo del Ciespal cuyo autor es Fernando Checa del año de 1994 el cual tiene registros de artistas ecuatorianos colaborando con Disney para crear una serie de animaciones para la Unicef para la concientización de las personas, el proyecto fue llamado “Yo soy Máximo”.

También se tiene registro de unos archivos del año de 1999 creados por Karina Castro y José Sánchez donde se detalla en cronología los inicios de la animación en Ecuador los cuales van de los años 60 hasta finales de los años 90, en los inicios de los años 60 hasta mediados de los años 80 la animación era de tipo publicitario para programas de TV.

En el año de 1984 se creó la productora pionera de la Animación en Ecuador con el nombre de Cinearte su director Edgar Cevallos decidió que en el año de 1989 la Animación podría servir para la concientización de las personas por lo que crearon al carismático don Evaristo basado en un personaje popular representado por un quiteño

llamado Ernesto Albán. Estas animaciones fueron utilizadas para el municipio metropolitano de Quito.

En 1992 en Guayaquil aparece un personaje llamado Juan Pueblo, creado de la mano de Luis Peñaherrera con un propósito similar al de Don Evaristo, pero esta vez para el Municipio de la ciudad de Guayaquil.

A nivel académico en 1988 la Universidad San Francisco de Quito y otras Instituciones superiores, públicas y privadas académicas del país ofrecían la animación a los estudiantes como asignaturas de la carrera de Diseño Gráfico, sin embargo, la Animación no era una carrera como tal en el país debido a la falta de tecnología y vanguardia de la época y los altos costos de producción.

Con el pasar de los años la carrera de Diseño Gráfico se mantuvo vigente en el país, pero no era una carrera de gran interés hasta que se habilitaron los exámenes del SENESCYT (secretaría nacional de educación superior, ciencia, tecnología e innovación) en el año 2010, los cuales sirvieron de impulso para que los estudiantes recién graduados como bachilleres opten por carreras tecnológicas las cuales solo eran ofrecidas por los institutos del país entre ellos el Instituto Tecnológico Universitario de Formación el cual brinda nuevas oportunidades de carreras hasta la actualidad.

El problema encontrado es la carencia de material interactivo y didáctico sobre la Animación dentro del Instituto Universitario de Formación ya que se realizó una investigación en la cual pudimos constatar que no se ha realizado con anterioridad un proyecto similar a este, con lo cual se ha decidido plantear este proyecto de revista con el fin de suplir esa carencia de material didáctico e interactivo de los principios de la Animación dentro de las aulas del instituto.

La manera en la que se piensa resolver a través del diseño es que la revista didáctica e interactiva con los principios de la Animación tendrá perfecta distribución de información gracias a las técnicas aprendidas dentro del aula de clases, la revista también se enfocará en ser práctica, para que la persona que la tenga en sus manos pueda reforzar sus bases de estudio y se dedique a practicar ya que esto servirá para que el estudiante desarrolle más sus habilidades artísticas. Hacer de esta herramienta de aprendizaje intuitiva es lo más importante, ya que se busca que la persona desarrolle la habilidad de poder crear animaciones de forma eficaz basándose en cada uno de los principios de Animación que contiene la revista.

Se hace por qué se busca hacer crecer la comunidad de animadores dentro del alumnado de la institución ya que se ha observado una gran cantidad de personas que desean crear animaciones, pero no hay suficiente apoyo de material sobre este tema dentro de la institución, por lo que esta revista didáctica e interactiva es creada también con el fin de facilitar la información precisa para los estudiantes.

Se realizará esta revista didáctica e interactiva con los principios de la Animación por que se busca ampliar el repertorio de herramientas didácticas del Instituto Universitario de Formación en cuanto a la materia de Diseño Gráfico y Animación, esta revista estará en la biblioteca del Universitario de Formación para que los estudiantes tengan fácil acceso a ella.

Se hace para que los alumnos tengan un correcto desempeño académico en cuanto a los principios de Animación, se tratara que gracias a esto los estudiantes puedan hacer sobresalir al Instituto Universitario de Formación obteniendo excelentes resultados en sus aulas de clases tanto en la carrera de Diseño Gráfico como en la carrera de Animación.

Se realizará este proyecto para que los alumnos refuercen sus bases de aprendizaje y que más adelante no presenten problemas o contratiempos también se busca que los alumnos tengan la capacidad de aplicar cada uno de estos principios cuando sea necesario y que sean capaces de aplicar cada principio en el desarrollo de una Animación de la manera más eficiente.

La aplicación de este proyecto será útil para que los estudiantes y los profesores del instituto tengan un mejor manejo de la clase al explicar sobre los principios de la Animación, esta revista será de gran utilidad ya que también se creó con el fin de ayudar a los docentes brindándoles material de practica tanto para ellos como para los alumnos haciendo de las clases un momento más ameno e interactivo este ayudará a los estudiantes ya que la revista interactiva viene con un apartado de herramientas que facilitarán su aprendizaje.

Deberá aplicarse cuando los estudiantes o los maestros necesiten ayuda en el salón de clases ya que la revista tendrá consigo una serie de herramientas interactivas, deberá aplicarse también cuando se necesite ayuda para realizar la creación de un personaje ya que este proyecto tendrá consigo una mini guía sobre esto y también sobre como animar un personaje con características únicas.

Los estudiantes tendrán una guía paso a paso para cuando quieran realizar algún proceso creativo referente a la Animación digital o tradicional.

La aplicación de esta revista en las aulas de clases será muy importante para el desarrollo temprano de los estudiantes a nivel académico ya que esta aportará gran información a nivel práctico y teórico contando con información concisa y precisa para el estudiante.

Por otro lado, la implementación de esta revista en las aulas de clases no solo servirá para el presente si no también para el futuro de las carreras de Diseño gráfico y Animación digital

Una de las principales características de este proyecto es que se trata de una revista didáctica e interactiva, se optó por realizar una revista para abaratar costos y para que sea más cómodo de llevar para los estudiantes ya que una revista a diferencia de un libro, una revista será menos pesada, otra de las características de este proyecto es que tendrá una serie de códigos Qr y links, los códigos Qr te enseñaran diferentes Animaciones en 2D para que seas capaz de ver el los ejemplos de cada principio de la Animación y los links llevaran a los estudiantes a la descarga de cada procedimiento en forma de bocetos para que ellos creen un personaje encima de ellos y puedan practicar cada uno de los principios de la Animación.

El objetivo es diseñar una revista didáctica e interactiva con los principios de la Animación con la finalidad de desarrollar las habilidades creativas y ofrecer material didáctico de utilidad para los estudiantes y profesores.

La finalidad de este proyecto de revista didáctica e interactiva es buscar que los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico y Animación tengan toda la información sobre la disciplina de los principios de la Animación al alcance de sus manos ya que esta información en internet solo se encuentra en otros idiomas es muy limitada y además ya está descontinuada para la época actual, este proyecto no pretende plantear nuevos principios, pero si pretende ser más contemporánea a esta época puesto que la Animación también ha evolucionado mucho desde que por primera vez estos principios existieran como guía para los futuros animadores. Además, la revista traerá consigo una serie de herramientas para que los estudiantes y maestros interactúen con ella haciendo de las carreras de Animación y Diseño Gráfico más sencilla de comprender al menos en los primeros semestres de estudio académico.

CAPITULO I. FUNDAMENTACIÓN

1.1. MARCO HISTÓRICO

1.2.1. Historia del Diseño Grafico

El ser humano desde su origen se ha visto en la necesidad de abrir dialogo con otros de su especie, pero este concepto de comunicación a evolucionado de forma verbal y escrita a lo largo de nuestra historia. Es por que en nuestros inicios nacen los primeros indicios del diseño por lo que se han encontrado las primeras formas de comunicación en pinturas rupestres que datan de al menos 20 mil años a.c aproximadamente pintura en la cual se observan dibujos que representan animales y seres humanos, adelantándonos en el tiempo los egipcios tenían un sistema de comunicación similar en las cuales contaban historias tallándolas en las paredes con el nombre de jeroglíficos, con el tiempo evoluciono a un material más resistente al cual llamaron el papiro, remontándonos a la edad media en el año de 1440 nos encontramos con uno de los avances más importantes a nivel de comunicación el cual es la biblia de Gutenberg estos tenían una serie de ornamentas, decoraciones e ilustraciones.

La etapa definitiva para el diseño gráfico es la época de la revolución industrial ya que aquí empezaron a surgir las industrias mecanizadas, y eso es lo que le habré la puerta a las técnicas de publicidad y junto a estas también nace el concepto de diseño que para aquel entonces era demasiado orientado a la psicología de las personas de manera que les creaba una necesidad con mensajes bien elaborados a través de carteles, en los cuales usaban formas, tipografías y colores llamativos, ilustraciones y fotografías.

Gracias a los avances tecnológicos el diseño gráfico también ha evolucionado, en la actualidad el diseño sigue con esa intención hacia el cliente de crear una necesidad, pero ya no es directa como en aquel entonces. (Sánchez, 2015)

1.2.2. Historia de la Animación 2D Y 3D

Los primeros pasos de la animación fueron aproximadamente en los años de 1900 a 1930 naciendo principalmente en Estados unidos y en Francia

En sus inicios la animacion empezó con un diseño simple puesto que se encontraba en una fase experimental, uno de los estudios que más llamo la atención en la época fue uno de nombre Bray Studios el cual desarrollo muchos cortos animados y sirvió como cuna de grandes caricaturistas.

En el año de 1906 en los estados unidos se dio a conocer la que es considerada como la primera animacion echa por stop Motion y fotografías dicha obra se llamó Fases cómicas de las caras divertidas, esta fue una obra de vodevil que fue dirigida por J. Stuart Blackton.

Luego dos años después en Francia en el año de 1908 nació una animación de nombre Fastamagorie la cual fue producida y dirigida por Émile Cohl, la cual se consideró como la primera animación de dibujos echa completamente a mano.

En el año de 1914 de la mano de Windsor McCay aparece Gertie el dinosaurio corto considerado el primero en poseer un personaje con características que le otorgaban personalidad.

En los años venideros de 1919 aparece Félix el gato y partiendo de esta idea en 1928 nacería de manos de Walter Disney primer corto animado con sonido integrado llamado Steamboat Willie animacion la cual sirvió para que Disney tuviera gran reconocimiento dando paso a grandes obras en el futuro lo que le dio inicio a la gran época dorada de la animación la cual duro desde 1930 hasta 1950.

Aparecieron nuevos personajes animados creados por Disney los cuales fueron Mickey y Donald.

La gran época dorada de la animación trajo consigo a nuevas productoras como Warner brothers con su serie animada de metro goldwyn mayer y a Fleischer con su creación de Betty Boop y Popeye ambos clásicos de la animación.

Pero lo que realmente revoluciono la industria de la animacion fue el primer largometraje con audio incluido de blanca nieves y los siete enanitos el cual vino de la productora de Walter Disney largometraje hecho a mano al cual se le estiman alrededor de 1.5 millones de células las cuales sirvieron para animarla. Esta gran época dorada baja su telón dejándonos grandes clásicos de la animacion y grandes referencias que servirán para el futuro.

En el año de 1960 hasta los 1980 empezó la era de la animacion televisada donde toma gran importancia una productora de nombre Hannah Barbera esta productora toma gran importancia porque en estas épocas las personas tenían mucho más acceso a los televisores y se buscaba generar programas televisivos para toda la familia es así como de la mano de la productora Hannah Barbera nacen grandes clásicos como los Pica Piedras, El Oso Yogi y Fritz el Gato.

A finales de la época televisiva surgió la animación de imágenes creadas por computadora o también conocida como CGI la cual revolucionó la animación por completo ya que ahora los dibujos animados ya no eran generados solo en 2D si no que ahora se empezaron a producir personajes animados en 3D el primer estudio pionero con este tipo de animaciones fue Pixar con su cortometraje llamado Las aventuras de Andre y Wally B en el año de 1984.

De aquí en adelante la animación fue evolucionando de la mejor forma desde la creación de los Simpsons como la mayor franquicia televisiva en 1987 creada por Matt Groening para la cadena televisiva de Fox, pasando por 1995 en donde Pixar creó Toy Story quedando en la historia como un clásico y luego en el 2001 donde se crea de forma oficial la categoría de mejor película animada en donde el premio se lo llevó la productora de DreamWorks con su película de “Shrek” desde aquí hasta la actualidad la animación solo ha mejorado significativamente consolidando una gran industria. (Ceballos, 2017)

1.2.3. Historia de la Ilustración

Los orígenes de la ilustración nacen en la edad media cuando los artistas medievales decoraban sus libros o manuscritos con la implementación de grandes letras capitales obras que eran dibujadas a mano, éstas lograban una perfecta fusión con el texto, esta cualidad sobre los manuscritos se mantuvo hasta la creación de la imprenta donde los grabados se realizaban sobre madera realizando una fusión entre elementos decorativos y textos en una sola plancha, tiempo después la técnica de la imprenta se perfeccionó y las planchas de madera se volvieron de metal y las ilustraciones ahora pasaron a ocupar toda una página y también gracias a esto se podían hacer ilustraciones en grandes formatos.

Luego la ilustración en los libros tuvo su apogeo durante el siglo XVIII junto con la llegada de las revistas en donde reflejaban una sátira política y social práctica que dura hasta nuestra actualidad. Pero volviendo a retroceder específicamente a la segunda mitad del siglo XIX toma vida la ilustración narrativa y también la ilustración de carteles y propagandas.

La ilustración sobre carteles nace en Francia y se la conoció como cartelismo, los creadores de esta nueva técnica los cuales fueron Honoré Daumier y Edouard Manet fueron quienes sentaron las bases para el modernismo ilustrativo el cual consistía en un

estilo de formas estilizadas e con una especie de estampa japonesa lo cual lograba siluetas y líneas cursivas que definían contornos sin dar volumen. (Cahuex, 2014)

A finales del siglo XIX ahora las ilustraciones empleaban muchos colores, habían formas curvilíneas, colores planos y temáticas mundanas también a finales de este siglo nacen dos movimientos artísticos los cuales son el impresionismo y el simbolismo. El impresionismo trataba sobre retratar cosas sobre la vida cotidiana mediante bocetos y el simbolismo desarrollo una temática de tipo fantástico el cual era extremadamente decorativo.

Antes de siglo XX los ilustradores tenían un estilo tradicional, realista y humorístico puesto que se volvió una disciplina académica.

También se empezó a experimentar con nuevas técnicas como el la del color, las pinceladas, texturas y demás juegos visuales que se asemejaban a un arte abstracto también aprovecharon los aerógrafos para crear obras en grandes formatos. A mediados del siglo XX nació un nuevo movimiento artístico llamado el pop art este se caracterizaba por realizar ilustraciones con iconos populares de cine o tiras cómicas, esto también evolucionaria con el tiempo porque se empezó a experimentar con la ilustración tomando elementos que se utilizaban en otros tiempos manteniéndose así hasta la actualidad como un conjunto de todo.

1.2.4. Historia de la Imprenta

A quien se conoce como el inventor de la imprenta fue un alemán de nombre Johannes Gutenberg en el año de 1447 en la ciudad de Maguncia en el país de Alemania, gracias a su creación la gran parte de las personas de la época podían acceder a gran parte de las cosas que acontecían en la época.

La creación de la imprenta de Gutenberg supuso un gran avance permitió generar grandes cantidades de libros, papeles impresos y lo más importante logro esparcir el conocimiento ya que antes de que Gutenberg inventara la imprenta todo lo que se conocía sobre nuestra cultura se encontraba bajo llaves encerrados en los monasterios y existían muy pocas copias hechas a mano.

En realidad, Gutenberg no invento del todo la imprenta, más bien fue su invención lo que revolucionaria a la imprenta puesto que gracias a su invención la imprenta se volvió más eficiente la imprenta en realidad nació en china, esta fue inventada por los monjes y budistas los cuales crearon planchas de madera para luego

darles una mano de tinta y proceder a colocarlas telas de seda. Lo que en realidad Gutenberg hizo es juntar todo lo que ya estaba creado y mejorarlo, él creó una especie de máquina que contenía planchas de metales, estas planchas de metales no se gastaban ni se agrietaban haciendo que la impresión fuera de gran calidad gracias a esta creación después de 50 años se logró crear muchos más libros que en 100 años atrás antes de la imprenta de Gutenberg.

En el año de 1710 Aparece alguien de nombre Jacob Le Blon quien fue el que descubrió la tricromía, esta era la impresión a color a partir de 3 colores básicos los cuales son rojo, azul y amarillo estos se plasmaban en el papel mediante la creación de tramados, También en esta época apareció Van Der May quien fue el responsable de descubrir la estereotipia, esta impresión se basaba en la creación de grandes planchas de plomo las cuales aceleraron aún más la producción de los textos dejando atrás la imprenta de Gutenberg.

Estas herramientas en la actualidad gracias a los avances tecnológicos se han mecanizado lo que ha permitido la impresión en masa de cualquier tipo de impresión.

1.2.5. Historia de las Guías didácticas

Las guías didácticas nacieron para dar una mejor cobertura de estudio académico desde la primera mitad del siglo pasado en algunas escuelas y universidades del mundo en especial en las de Norteamérica con el propósito de dar formación a los profesionales de manera no presencial. Estas guías también se crearon con el objetivo de enseñar a distancia y también para las clases semipresenciales.

Estas guías didácticas se crearon también para aumentar el desarrollo cognitivo de los estudiantes o profesionales de manera que en el futuro tengan la capacidad de auto educarse. (Ignacio García Hernández, 2013)

1.2.6. Historia de los Códigos Qr

El código Qr se inventó en 1994 de la mano de la empresa Denso Wave, pero solo la utilizaron para seguir el proceso de la fabricación de vehículos luego el código Qr se implementó en celulares modernos en el año 2010 a través de aplicaciones en los Estados Unidos de Norte América, estos códigos Qr realmente empezaron a tener relevancia en el año 2011 gracias a las campañas de empresas de compra como Best buy y Macy.

Un código Qr es una versión mejorada del código de barras debido a que el código Qr puede guardar hasta 350 veces más información en la actualidad gracias a estos códigos se puede utilizar e implementar animaciones, el uso de estos códigos se han esparcido por todo el mundo hasta la actualidad. (Jimenez, 2014)

1.2.7. Historia de las carreras del UF

El Instituto Universitario de Formación es una institución de educación superior se encuentra registrado por el Senescyt gracias al código institucional Nro.2258 otorgándole una personería jurídica propia y capacidad de autogestión administrativa y financiera.

El Economista Eulogio Meléndez Banchón Directivo del Instituto Universitario de Formación solicita la funcionalidad de Post Bachillerato con el primer año de especialización comercialización y secretariado ejecutivo bilingüe, el 17 de febrero del año de 1983 con acuerdo del ministerio Nro. 354. El segundo año de carrera intermedia post bachillerato fue aprobada el 17 de agosto del año de 1984 con acuerdo del ministerio Nro. 1684.

El 7 de enero el Instituto Técnico se convierte en Tecnológica razón por la cual se llamó Instituto Superior Tecnológico de Formación profesional, administrativa y comercial.

El en el año 2008 el 22 de julio el Economista Eulogio Meléndez sede todos los derechos del instituto a el Sr. Manuel Roberto Tolozano y a la Sra. Belinda Marta Lema Cachinell. El 28 de julio del 2008 la junta directiva del instituto acepta la renuncia del economista Eulogio Meléndez dejando con el cargo de directo a la Ing. Belinda Marta Lema Cachinell.

Luego se realizó estudios de análisis y mercado para realizar la solicitud de la implementación de nuevas carreras las cuales serán:

Marketing 24/08/2008 con su acuerdo 474 y código 002963.

Contabilidad Publica Autorizada 23/09/2008 con su acuerdo 475 y código 002962.

Diseño Gráfico 05/06/2009 con su acuerdo 478 y código 003001.

Administración de Empresas 12/06/2009 con su acuerdo 1817 y código 003157.

Comercio Exterior 30/03/2010 con su acuerdo 1470 y código 003250.

Estas carreras le permitieron al instituto estar en evolución constante por lo que se ubicaron en las instalaciones de Padre solano #324 y Boyacá esquina.

En el año 2020 el instituto tecnológico de formación se convierte en Instituto Superior Universitario de Formación por lo que traerá consigo nuevas áreas con diferentes tecnologías:

Área de Educación y Bienestar: Tecnología Superior en Educación Inclusiva y Tecnología Superior en Desarrollo Infantil Integral.

Área de Seguridad e Industria: Tecnología Superior en Seguridad y Prevención en Riesgos Laborales y Tecnología Superior en Energías Alternativas.

Área de Administración y Comercial: Tecnología Superior en Marketing, Tecnología Superior en Administración, Tecnología Superior en Contabilidad y Tecnología Superior en Comercio Exterior.

Área de Artes: Técnico Superior en Maquillaje y Caracterización, Tecnología Superior en Diseño Gráfico y Tecnología Superior en Diseño de Animación y Arte Digital.

1.2. MARCO TEÓRICO

En la presente investigación tomaremos como eje central al Diseño Gráfico, la Animación tradicional y digital, la revista, la creación de personajes y también la implementación de tecnología en el aprendizaje.

1.2.1. Diseño Gráfico

Existen varias formas de darle una importancia a las palabras Diseño Gráfico, mediante las siguientes citas podremos darnos cuenta de la gran variedad de apreciaciones que se tiene sobre esta vocación del Diseño.

“El Diseño es una actividad proyectada. Todo diseño proviene de un designio. Está hecho para suplir funciones, para afrontar problemas y para mejorar la calidad de vida de la gente. Diseño responsable”. (Costa, 2014) Joan costa nos dice que el Diseño Gráfico es una proyección de nosotros mismos para la sociedad puesto que todo dependerá hasta cierta medida de que tanta formación tengamos, ya que como diseñadores nuestro trabajo le sirve a la comunidad ya que a través del Diseño podemos

ser funcionales para la solución de problemas e incluso facilitar el estilo de vida de las personas es porque Joan Costa menciona al final que todo dependerá de un diseño responsable.

“El diseño gráfico es comunicación. Vincula el lenguaje de la información con la semiótica. Los mensajes son sistemas semióticos que contienen significados, que son percibidos simultáneamente por las vías semántica y estética. La percepción visual es ambivalente”. (Costa, 2014) Esta teoría del Diseño nos explica que el Diseño Gráfico es en esencia comunicar pero no de manera literal puesto que el Diseño no es meramente algo estético, lo Joan costa nos quiere plantear es que los diseños no solo deben ser visualmente estéticos si no que el Diseño busca persuadir a las personas a través de su inconsciente ya que la para él la percepción visual que las personas tengas es más bien algo secundario.

1.2.2. Animacion Tradicional y Digital

Brad Brid nos plantea y nos dice que “la Animación es una forma de arte y puede tratar de cualquier tipo género.” (Martinez, 2019).

Esto que se nos plantea es muy cierto ya que la Animación suele ser vista como algo que solo es para niños, pero Brid nos dice que esto no es así ya que en la actualidad existen animaciones para todos tipos de públicos y también edades y al referirse a los géneros nos dice que no porque se realice un producto animado este tenga que ser específicamente para un público infantil puesto que se pueden tratar diversos temas sociales a través de este arte.

Vivar Zurita define la Animación como el “conjunto de técnicas que determinan qué seres u objetos animados adquieren movimiento en la pantalla”. (Martinez, 2019).

Esta definición de Animación es cierta porque de eso es en realidad la Animación, se puede realizar con distintas técnicas de dibujo o diseño e incluso publicidad puesto que en la actualidad nos encontramos muy avanzados en cuando a tecnología la cual nos aporta mucho ahorro de trabajo gracias a los nuevos softwares de dibujo que existen.

Meier nos indica que “Podemos encontrar curiosidad por descubrir las herramientas y estrategias que utiliza un cortometraje animado para lograr un efecto profundo en los espectadores con recursos de tiempo, espacio y producción tan limitados.” (CALDERÓN, 2018)

Meier nos plantea a través de calderón que la Animación se volvió capaz de transmitir a nivel global a través de recursos tan limitados en cuestión de actualidad puesto que a diferencia de las generaciones pasadas que utilizaban tinta, lápiz y papeles en grandes cantidades ahora gracias a los avances tecnológicos solo necesitamos de una computadora de escritorio con buenos componentes esto no es precisamente algo barato pero es un solo gasto a largo plazo ya que nos sale mucho más conveniente, puesto que se genera mucha más productividad.

1.2.3. Creación de personajes

“Reglas y prescripciones observativas de la anatomía y articulación de la figura humana, puntos de importantes desde los que se van a contemplar la obra figurativa, conformativas del tipo de naturalismo e intencionales en la transmisión de contenidos comunicativos, de propaganda, que garantiza la coherencia del canon”. (Muriel, 2006).

Lo que Muriel nos quiere transmitir mediante este pensamiento es que los canones anatómicos a la hora de aplicarlos en un dibujo no siempre deben ser estrictamente necesarios ya que hay gran variedad de estilos como los son el estilo americano, cartoon y japonés, también existe gran variedad de pensamiento creativo para crear personajes fantásticos es decir que se pueden crear personajes grandes pequeños o medianos teniendo como base a los canones es decir que es mejor tenerlos como una guía en vez de tenerlos como una regla.

1.2.4. La Revista

“Las revistas científicas son uno de los principales canales de comunicación de los resultados de investigación social de la ciencia en la mayoría de los campos del conocimiento” (Miguel, 2011).

Se sabe que desde la creación de las revistas gracias a la creación de la imprenta está a sido la precursora de repartir información y conocimiento hasta nuestros días a nivel global es por eso que la teoría que nos propone Miguel y Sandra no es descabellada de ninguna manera es más bien una manera de resumir una especie de concepto de la misma.

“Junto a la función social de difundir la ciencia, las revistas cumplen otros importantes roles ya que son el medio más rápido para conocer los últimos avances sobre un campo específico del conocimiento”. (Sara Mendoza, 2006).

Esto quiere decirnos que la revista ha sido una de las creaciones más importantes de la humanidad puesto que sin ellas no habríamos tenido la manera de acceder al conocimiento social e intelectual es por eso que Mendoza y Pavic nos recalcan las características más importantes sobre lo que una revista puede ofrecer a todas las personas ya que existen muchas categorías de interés para distintos públicos.

1.2.5. Tecnología en el aprendizaje

“Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han potenciado el aprendizaje de forma colaborativa y han hecho posible que éste se convierta en multicultural, pero no hemos de olvidar que las nuevas tecnologías son en sí mismas un instrumento para lograr un fin, en este caso, el aprendizaje”. (Pastor, 2007).

Tomando en cuenta el planteamiento de pastor sobre la tecnología ante el aprendizaje hemos de recalcar que es muy acertado puesto que es verdad que la tecnología ha crecido de forma exponencial a tal punto que ahora es la herramienta académica más eficaz de todas gracias a toda la cantidad de registros que existe en la web gracias al internet el cual es la herramienta tecnológica con más información en todo el mundo hasta la actualidad.

“Estos cambios han provocado un cambio en las formas de enseñar, puesto que la rapidez que deseamos para obtener resultados y la gestión de la información son conceptos que, para obtener un resultado satisfactorio, deben potenciarse en todos los medios del alumno”. (Pastor, 2007).

Este pensamiento es muy acertado para el año en el que lo ha citado Pastor pues en pleno año 2021 la tecnología para las estudiantes es una herramienta indispensable para el desarrollo de estos de forma académica e intelectual.

1.3. MARCO CONCEPTUAL

1.3.1. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop es un software de edición fotográfica que fue creado por Adobe Systems Incorporated. Se lo utiliza principalmente para el retoque de fotografías y diseños la traducción de su nombre en español es taller de fotos. Fue invención de los hermanos Thomas y Jhon Knoll en 1986. Desde entonces se ha convertido en una herramienta indispensable para los diseñadores gráficos alrededor del mundo. Se caracteriza por aguantar la rasterización de imágenes y por aguantar muchos modelos de

colores como el RGB, CMYK, CIELAB, semitonos y colores sólidos y por tener formatos propios llamados PSD y PSB.

1.3.2. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator es un software creado y dedicado a la edición de gráficos vectoriales su traducción al español es Mesa de Trabajo y este sirve para la ilustración artística y la pintura sirve para crear y diseñar imágenes, este programa es muy útil para los ilustradores ya que sirve para su formación técnica, fue desarrollado por Adobe Systems Incorporated y se convierte en la primera app de este estilo lanzada por la compañía. Nació en gran parte para mantener el lenguaje gráfico y contemporáneo de la época en vigencia mediante dibujos vectoriales.

1.3.3. Krita

Krita es un programa profesional de pintura digital, gratuito y hecho con códigos libres, ha sido creado por artistas, mismos que desean crear más herramientas accesibles para todos. En el programa se puede realizar Arte Conceptual, Pinturas de texturas y mates y también se puede realizar Ilustraciones e historietas. Krita oficialmente es creado en el año 2005 por la KDE, es una comunidad internacional cuya colaboración se enfoca en la creación y desarrollo de software de Código Libre disponible para usuarios en todo el mundo. Esta organización ha mantenido la aplicación con constantes actualizaciones hasta la actualidad.

1.3.4. Guía Didáctica

La guía didáctica sirve para una correcta orientación de los estudiantes la cual contiene información necesaria y provechosa dentro de las actividades académicas que se pueden aprender de manera independiente y generen autonomía.

1.3.5. Diseño Grafico

El Diseño Gráfico es una disciplina que se sirve de muchas otras, pero aun así no deja de ser una disciplina autónoma, un concepto muy acertado sería el de que es una disciplina que permite dar a conocer y promociona productos, servicios o marcas.

Incluso también podríamos decir que el diseño Gráfico es todo aquello que contenga o comunique un mensaje visual.

1.3.6. Animación Digital

La Animación Digital es el arte de generar movimientos mediante imágenes o dibujos, técnicamente hablando es una secuencia de imágenes que se crea para engañar a nuestro cerebro para que este perciba la ilusión de movimiento.

Y al referirnos a lo digital esto quiere decir que todo este proceso se hace mediante los softwares de un ordenador. Se pueden realizar animaciones en 2D o en 3D mediante una tableta gráfica.

1.3.7. Animacion 2D

La animación 2D es una de las más usadas para la creación de caricaturas y películas animadas, así como también sirve para realizar videos corporativos, material didáctico y educativo. Las animaciones 2D son formas que poseen área, pero no poseen volumen.

1.3.8. Creación de personajes

Hay que tomar en cuenta que no existen novelas o películas sin personajes, puesto que gracias a ellos depende el avance de o desarrollo de una historia. Los personajes no son creados de la nada para su creación se necesita crear una ficha en la cual se tomen en cuenta los siguientes aspectos: Nombre, Biografía, Biología, Psicología, Entorno y Interacción.

1.3.9. Revistas

Una Revista es una publicación de tipo pública o privada. A diferencia de los diarios o periódicos que se dedican al entretenimiento o a las noticias, las revistas se enfocan en temas de actualidad como farándula, cine, ciencia o artes. Estas suelen ser impresas en papeles de mejor calidad y suelen ser encuadernadas de forma mas precisa. Estas son dedicadas al interés público por lo que tiene una rigurosa documentación gráfica. El nacimiento de las revistas fue en Alemania alrededor de los años de 1663 y 1668. Luego se fueron esparciendo por todo el continente europeo.

1.3.10. Diagramación

La Diagramación es un oficio del diseño editorial el cual se encarga de ordenar todos los elementos escritos, visuales y audiovisuales, de los medios impresos y electrónicos como libros, diarios y revistas para la preparación de la pre prensa, la

prensa y la post prensa. Todo este conjunto de aspectos gráficos de prensas editoriales y periodísticas son conocidos como diagramación o maquetación.

1.3.11. Códigos Qr

Un código Qr es la evolución del código de barras, este puede almacenar datos codificados. La mayoría de estos códigos te redirigirán a una página web.

Hoy en día los códigos Qr son muy comunes en folletos, carteles o revistas, etc. Estos te permitirán interactuar con ellos a través de un Smartphone. Estos códigos fueron creados en el año 1994 por la empresa Denso Wave una subsidiaria japonesa del grupo Toyota.

1.3.12. Links

Los Links no poseen una definición propuesta por la RAE, pero su equivalente en el idioma español es: conexión o enlace. Este término aparece con mucha frecuencia en la informática. Un link es un recurso digital que nos transporta hacia otros recursos. De esta manera se interpreta que un link es una herramienta que facilita el acceso a diferentes datos.

1.4. MARCO JURIDICO

1.4.1. Constitución de la República del Ecuador

Sección Tercera: Comunicación e Información:

Art. 16: Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.

2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

3. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.

4. El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad.

5. Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación.

Sección Cuarta: Cultura y Ciencia:

Art. 22: Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

Art. 25: Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales.

1.4.2. Plan Nacional de Desarrollo (2017 - 2021) Toda una vida

Objetivo 5: Impulsar la productividad y competitividad para el crecimiento económico sostenible de manera redistributiva y solidaria.

Este proyecto busca promover la productividad, competitividad y la calidad dentro del Instituto Universitario Tecnológico de Formación, también busca satisfacer la demanda interna junto con la investigación, formación y desarrollo de herramientas tecnológicas, el emprendimiento y la propiedad intelectual para impulsar un cambio dentro de la productividad de la institución es por eso que se elige el objetivo 5 del Plan Nacional de Desarrollo puesto que este proyecto cumple con los requisitos del mismo.

1.4.3. Ley de Comunicación

Art. 35: Derecho al acceso universal a las tecnologías de la información y comunicación: Todas las personas tienen derecho a acceder, capacitarse y usar las tecnologías de información y comunicación para potenciar el disfrute de sus derechos y oportunidades de desarrollo.

1.4.4. Ley de Propiedad Intelectual

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

1. Los derechos de autor y derechos conexos.
2. La propiedad industrial, que abarca, entre otros elementos, los siguientes.

- a. Las invenciones.
- b. Los dibujos y modelos industriales.
- c. Los esquemas de trazado (topografías) de circuitos integrados.
- d. La información no divulgada y los secretos comerciales e industriales.
- e. Las marcas de fábrica, de comercio, de servicios y los lemas comerciales.
- f. Las apariencias distintivas de los negocios y establecimientos de comercio.
- g. Los nombres comerciales.
- h. Las indicaciones geográficas.
- i. Cualquier otra creación intelectual que se destine a un uso agrícola, industrial o comercial.

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. Las obras protegidas comprenden, entre otras, las siguientes:

a. Libros, folletos, impresos, epistolarios, artículos, novelas, cuentos, poemas, crónicas, críticas, ensayos, misivas, guiones para teatro, cinematografía, televisión, conferencias, discursos, lecciones, sermones, alegatos en derecho, memorias y otras obras de similar naturaleza, expresadas en cualquier forma.

b. Colecciones de obras, tales como antologías o compilaciones y bases de datos de toda clase, que por la selección o disposición de las materias constituyan creaciones intelectuales, sin perjuicio de los derechos de autor que subsistan sobre los materiales o datos

c. Obras dramáticas y dramático musicales, las coreografías, las pantomimas y, en general las obras teatrales

d. Composiciones musicales con o sin letra

e. Obras cinematográficas y cualesquiera otras obras audiovisuales

f. Las esculturas y las obras de pintura, dibujo, grabado, litografía y las historietas gráficas, tebeos, comics, así como sus ensayos o bocetos y las demás obras plásticas

g. Proyectos, planos, maquetas y diseños de obras arquitectónicas y de ingeniería

h. Ilustraciones, gráficos, mapas y diseños relativos a la geografía, la topografía, y en general a la ciencia

i. Obras fotográficas y las expresadas por procedimientos análogos a la fotografía

j. Obras de arte aplicada, aunque su valor artístico no pueda ser dissociado del carácter industrial de los objetos a los cuales estén incorporadas

k. Programas de ordenador

l. Adaptaciones, traducciones, arreglos, revisiones, actualizaciones y anotaciones; compendios, resúmenes y extractos; y, otras transformaciones de una obra, realizadas con expresa autorización de los autores de las obras originales, y sin perjuicio de sus derechos.

Sin perjuicio de los derechos de propiedad industrial, los títulos de programas y noticieros radiales o televisados, de diarios, revistas y otras publicaciones periódicas, quedan protegidos durante un año después de la salida del último número o de la comunicación pública del último programa, salvo que se trate de publicaciones o producciones anuales, en cuyo caso el plazo de protección se extenderá a tres años.

CAPITULO II. METODOLOGIA EMPLEADA

2.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN

2.1.1. Descriptiva

La investigación descriptiva se encarga de puntuar las características de una población para proceder a su estudio. Este tipo de investigación se centra en el “que” del sujeto al que se investiga es decir que se centra en las razones por las cuales se produce un determinado fenómeno. Este proyecto es descriptivo porque se centrará en el desarrollo de los estudiantes de Diseño Gráfico y Animación, mediante la revista se está buscando que los estudiantes obtengan un mejor desenvolvimiento para futuro de las carreras.

2.1.2. Explicativa

La investigación explicativa se lleva a cabo para investigar puntualmente un fenómeno que no se haya estudiado con anterioridad. Su intención es proporcionar detalles donde exista una mínima cantidad de información. Este proyecto precisamente se basa en eso ya que la cantidad de información sobre la Animación en el Instituto Universitario de Formación es escasa y la información que hay sobre esto en el internet es muy también, este proyecto pretende recoger toda esa información y hacer una versión más actual y fácil de entender para los estudiantes de las carreras de Diseño Gráfico y Animación del Instituto.

2.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

2.2.1. Enfoque Cualitativo

El enfoque cualitativo busca describir las cualidades de un fenómeno a través de conceptos que puedan abarcar una parte de la realidad buscando tantas cualidades como le sean posibles. Este proyecto dentro de su creación presenta varias cualidades que le aportan mucho valor como el diseño, la información y los conocimientos que para los estudiantes del Instituto Universitario de Formación.

2.2.2. Enfoque Cuantitativo

El enfoque cuantitativo se basa en la recolección e información de datos que porta un fenómeno a través de mediciones numéricas y análisis estadísticos. Este

proyecto se centra en la muestra de datos es decir que se tuvo en cuenta el interés de los estudiantes para el desarrollo de este mismo a través de encuestas.

2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

2.3.1. Métodos Teóricos

2.3.1.1. Método de Análisis y Síntesis

El análisis consiste en separar las partes de las realidades hasta llegar a conocer sus elementos fundamentales y las relaciones que existen entre ellos. La síntesis, por otro lado, se refiere a la composición de un todo por reunión de sus partes o elementos. Después de hacer el análisis de todo lo que compone que exista este proyecto dentro del instituto para los estudiantes se llegó a la conclusión de que realmente es necesario para el desarrollo en las aulas de clases puesto que sin la implementación de herramienta se les complicara a los estudiantes la recolección de información respecto a la disciplina de la animación cosa que con la aplicación de esta herramienta en las aulas habrá mucha más productividad.

2.3.1.2. Método Histórico- Lógico

El método histórico lógico se relaciona con el estudio y la trayectoria real de los fenómenos y acontecimientos en el decursar de una etapa. Este proyecto se encargó de recopilar toda la información histórica de la animación dentro y fuera del país para poder llevarse a cabo en base a la historia del Instituto Universitario de Formación y las carreras de Diseño Gráfico y Animación, se vio en la necesidad de implementarse dentro de la institución porque dentro de las carreras no ha existido una herramienta semejante a esta.

2.3.1.3. Método Inductivo

El método inductivo es la estrategia de razonamiento basada en la inducción se puede preceder a partir de premisas particulares para así generar conclusiones generales. Este proyecto es inductivo porque ayuda la comunidad de estudiantes a mejorar en la disciplina de Animación a los estudiantes de Diseño Gráfico y Animación, estos presentan un alto grado de dotes artísticos y sin la aplicación de esta herramienta no será posible sacar el máximo potencial de ellos.

2.3.2. Métodos Empíricos

2.3.2.1. Observación no Participativa

El método de observación no participativa se centra en el estudio del objetivo al que se realizaran una serie de análisis en donde se documenta el desarrollo de lo observado en cuestión para luego realizar una intervención que ayude a la mejoría de un futuro proyecto.

Este método será aplicado en este proyecto en el cual observaremos el desarrollo que tiene el alumnado en un día normal de clases para determinar que bases podría reforzar este proyecto para con las aulas de clases del instituto.

2.3.2.2. Entrevista

La entrevista es una plática entre dos personas, la cual se realiza para la búsqueda de información sobre un tema en específico, el cual nos ayudara a determinar una posible solución para un problema encontrado dentro de este método existen dos roles que son entrevistador y entrevistado, en este proyecto se procedió a tomar el papel de entrevistador con el fin de sacar una opinión de los docentes entrevistados los cuales nos ayudaran a determinar carencias o fortalezas de nuestro proyecto hacia el Instituto Universitario de Formación.

2.3.2.3. Encuesta

La encuesta es un método con el cual podemos obtener información mediante una serie de preguntas o cuestionarios hacia un pequeño o gran grupo de personas las cuales determinaran mediante su opinión que tan necesarios son ciertos cambios para obtener mejores aptitudes o comportamientos dentro de una sociedad.

Se aplicó este método dentro de este proyecto para obtener información de los alumnos de las carreras de Diseño gráfico y Animación para determinar qué tan necesario es para ellos esta revista.

2.3.3. Métodos Estadísticos

2.3.3.1. Universo

El universo está conformado por todos los estudiantes del Instituto Universitario de formación que son un total 1624 aproximadamente.

2.3.3.2. Muestra

El Instituto Superior Universitario de Formación consta con una totalidad de 1624 estudiantes, se utilizó el método exhaustivo o de censo, es decir se tomaron a todos. Sin embargo, para el resto se aplicó un muestreo aleatorio simple, comenzando por calcular cada uno de los tamaños de la muestra, a partir de la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N z^2 p (1-p)}{(N-1) e^2 + z^2 p (1-p)}$$

Donde:

n = es el tamaño de la muestra

N = es el tamaño de la población.

z = vale 1,28 para una confiabilidad del 85 %.

P = es la proporción poblacional que deseamos estimar. La muestra piloto aplica aquí también.

E = el error máximo que estamos dispuestos a cometer en la estimación (en forma de proporción).

Una vez desarrollado obtendremos el resultado siguiente:

N=184 es el tamaño de la muestra a tomar del total de la población de estudio.

2.4. ANALISIS DE LOS RESULTADOS

2.4.1. Análisis de la observación

Para la recolección de información de la observación no participativa se utilizará una ficha técnica en la cual se tendrá el registro del comportamiento de los estudiantes del Instituto Universitario de Formación de las carreras de Diseño Gráfico y Animación ya que dentro de la carrera se puede notar por parte de los estudiantes más interés en el ámbito práctico y visual que en el ámbito teórico.

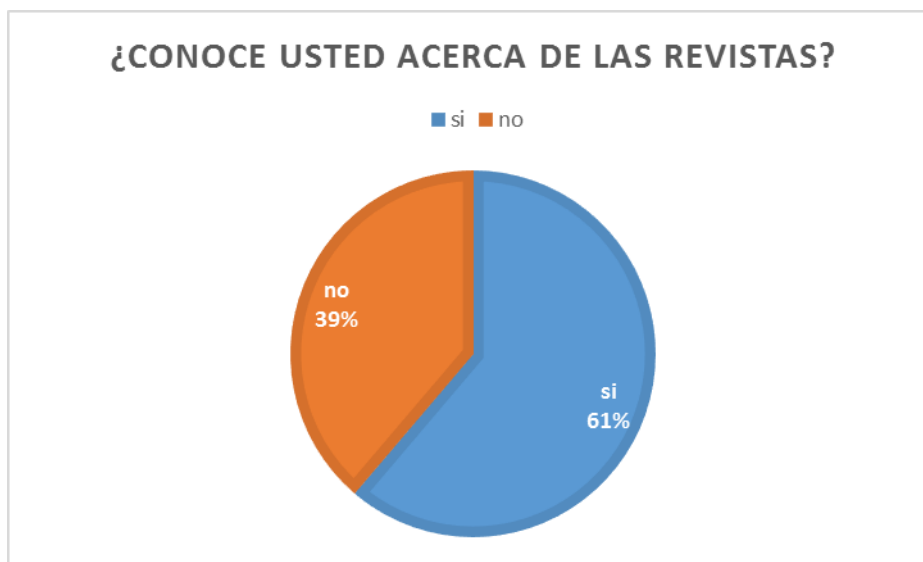
FICHA DE OBSERVACIÓN	
Fecha y Duración:	Lunes 10/02/2021 de 7:30 AM – 11:00 AM.
Elabora:	Cristhian Leonel Lino Jordán.

Lugar:	Clase vía Zoom de Diseño Gráfico, Grupo DPD32 (Por motivos de pandemia se optó por esta vía de comunicación)
Palabras Clave:	Diseño, herramienta didáctica.
Lo Observado:	<p>La ficha de observación nos permitió recolectar datos informativos del desempeño de los estudiantes de Diseño Gráfico y Animación dentro de las aulas del establecimiento.</p> <p>Dentro de la información observada tenemos que los alumnos si poseen un correcto desempeño académico, también se pudo observar que dentro de las aulas de clases existe la implementación de herramientas didacticas, también se puede observar que todos los alumnos gozan de buen ambiente tecnológico proporcionado por la institución se pudo observar que el desempeño proactivo de los docentes es muy efectivo con los estudiantes de las carreras esto es bueno ya que el perfil del diseñador es un tanto reservado y al tener docentes proactivos ayuda mucho a que los estudiantes se desenvuelvan mejor, también se observa un correcto uso de los softwares de Diseño, sin embargo no se observa la implementación de herramientas interactivas, es verdad que se observa que los docentes tratan de interactuar con los estudiantes de Diseño pero estos aun así son de un perfil bastante reservados y aunque la interacción estudiante maestro es buena si se logra observar cierta distancia por parte del alumnado, algo que también hay que recalcar es que pese a que los estudiantes son muy buenos académicamente no todos poseen información acerca de ciertas disciplinas o materias por lo que no estaría demás reforzar es parte. Todos estos puntos de observación se toman en cuenta puesto que son de gran utilidad para el lanzamiento del proyecto.</p>

2.4.2. Análisis de los resultados de encuestas

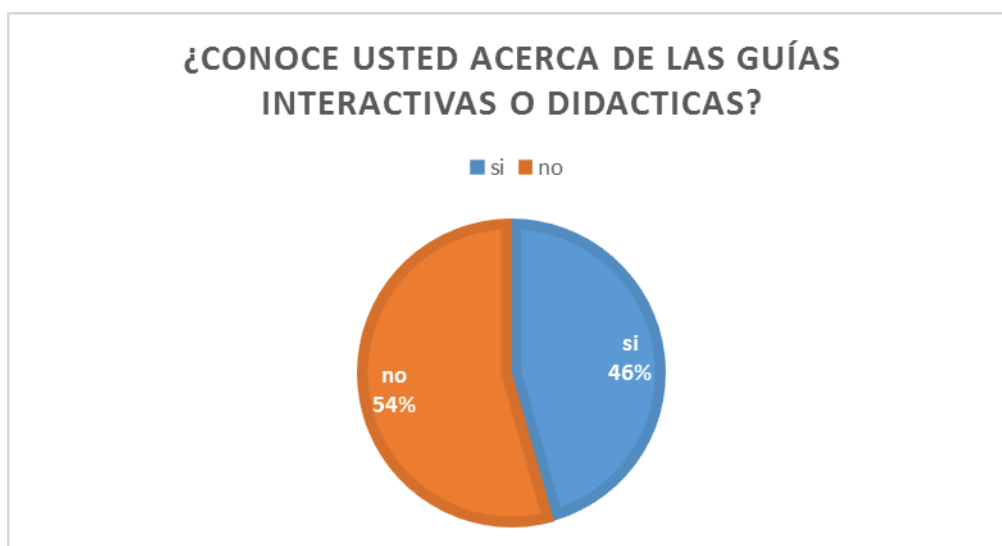
Una vez hecha la encuesta después de determinar la población total de los estudiantes de Instituto Universitario de Formación. Se procede al análisis mediante gráficos. Los análisis finales de esta encuesta nos permitirán saber que tan necesaria será la implementación de este proyecto para los estudiantes.

Pregunta 1. ¿Conoce usted acerca de las revistas?



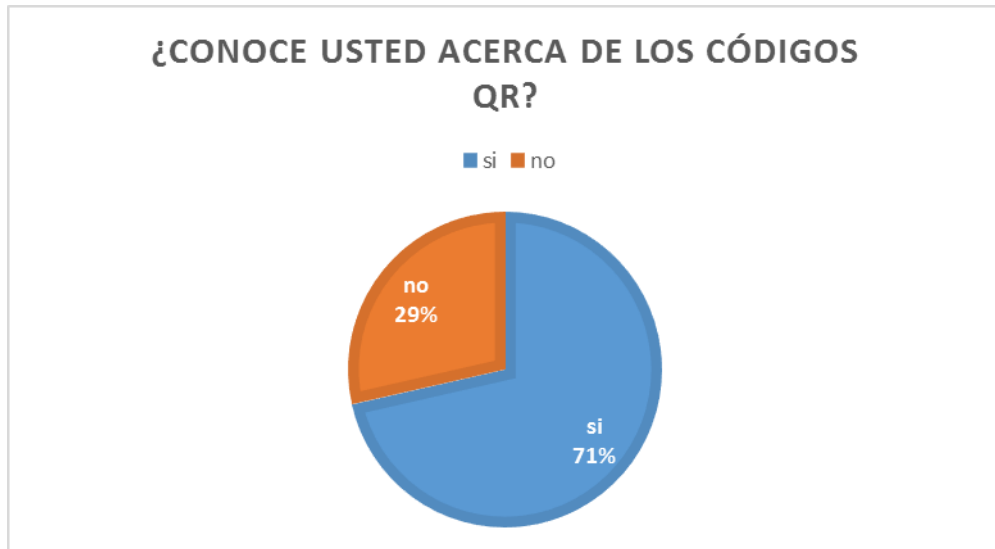
Esta pregunta se realizó para saber cuántos estudiantes tienen conocimientos sobre las revistas, un 61% de los estudiantes conoce las revistas mientras que el otro 39% las desconoce.

Pregunta 2. ¿Conoce usted acerca de guías didácticas e interactivas?



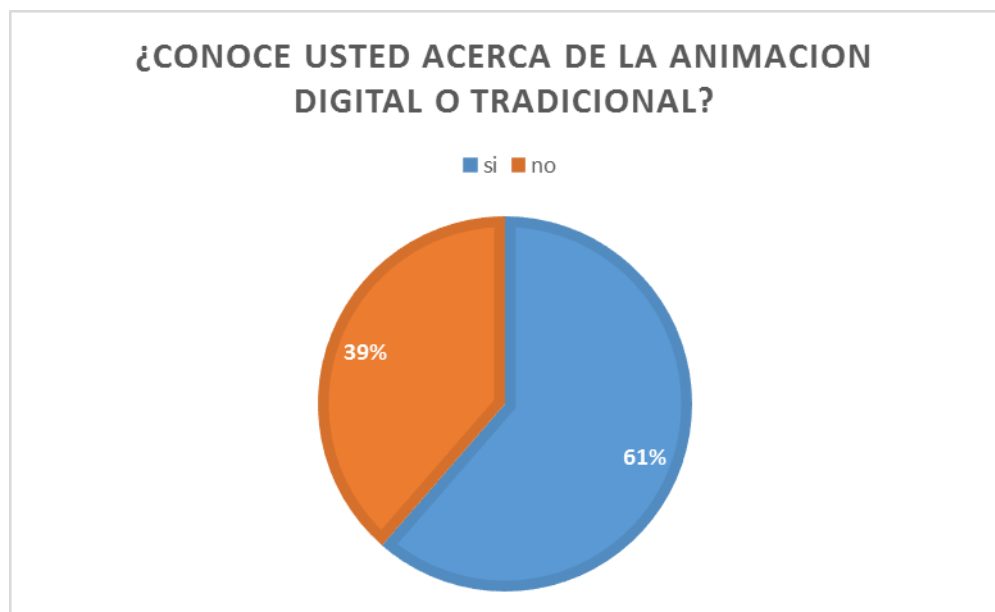
Esta pregunta se realizó para saber cuántos estudiantes tienen conocimientos sobre las revistas didacticas e interactivas, el 54% no conoce las guías didacticas e interactivas mientras que el 46% si las conoce.

Pregunta 3. ¿Conoce usted acerca de los códigos Qr?



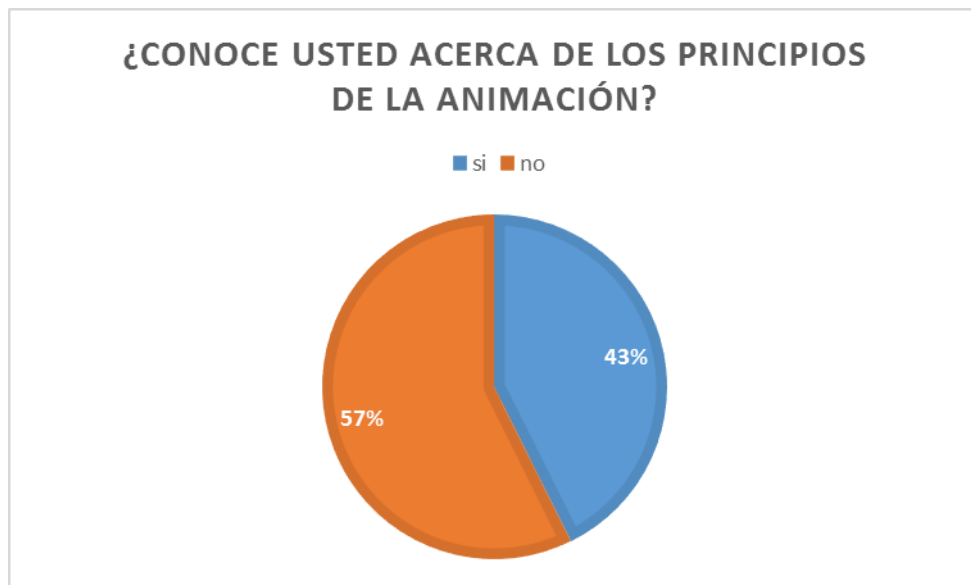
Esta pregunta se realizó para saber cuántos estudiantes tienen conocimientos acerca de los códigos Qr, el 71% de los estudiantes conoce que son los códigos Qr mientras el otro 29% no los conoce.

Pregunta 4. ¿Conoce usted acerca de la animacion digital o tradicional?



Esta pregunta se realizó con el fin de saber cuántos estudiantes conocen algo acerca de la animación digital y tradicional, el 61% de ellos si la conocen ambas animaciones mientras que el 39% las desconoce.

Pregunta 5. ¿Conoce usted acerca de los principios de la animación?

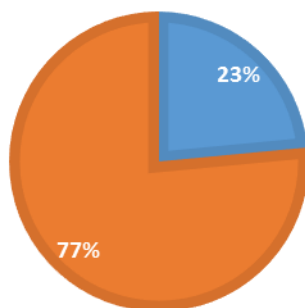


Se realizó esta pregunta con el fin de saber cuántos estudiantes saben algo acerca de los principios de la animación a lo que se obtuvo como resultado que el 43% si los conoce mientras que el otro 57% no los conoce.

Pregunta 6. ¿Conoce usted acerca de alguna guía Didáctica e Interactiva que trate sobre la enseñanza de los principios de la animación?

. ¿CONOCE USTED ACERCA DE ALGUNA GUÍA DIDÁCTICA E INTERACTIVA QUE TRATE SOBRE LA ENSEÑANZA DE LOS PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN?

■ si ■ no

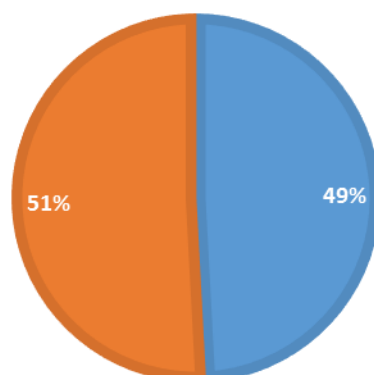


Se realizó esta pregunta para saber si los estudiantes conocen una guía didáctica e interactiva sobre los principios de la animación a lo que se determinó que el 23% si conocen una mientras que el otro 77% no conocen una guía de los principios de la animación.

Pregunta 7. ¿Sabe usted algo acerca de la creación de personajes?

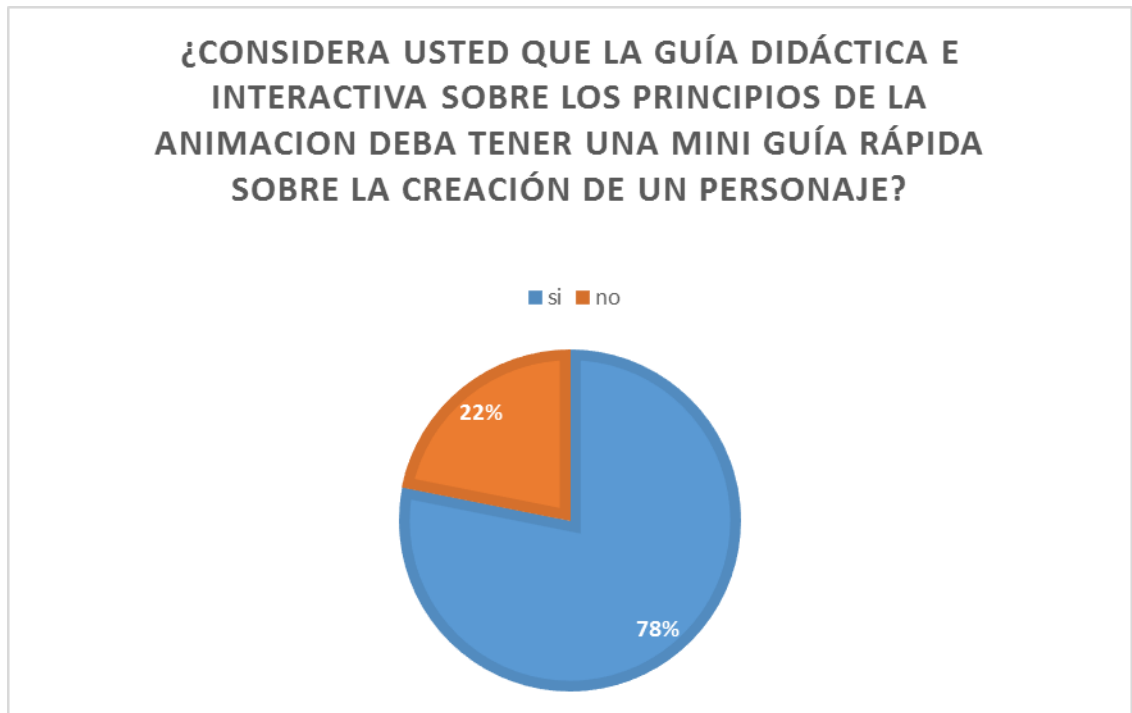
¿SABE USTED ALGO ACERCA DE LA CREACIÓN DE UN PERSONAJE?

■ si ■ no



Se realizó esta pregunta para saber cuántos estudiantes saben algo acerca de la creación de personajes a lo que se determinó que el 49% si saben acerca de la creación de personajes mientras que el otro 51% de estudiantes no saben acerca de la creación de personajes.

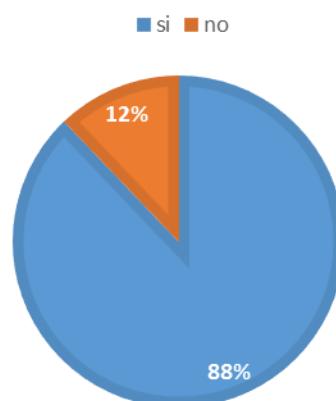
Pregunta 8. ¿Considera usted que la guía didáctica e interactiva sobre los principios de la animación deba tener una mini guía rápida sobre la creación de un personaje?



Se realizó esta pregunta para saber si los estudiantes desean que se implemente una mini guía acerca de la creación de personajes dentro del proyecto a lo que se determinó que el 78% de los estudiantes si desean una minia guía mientras que el otro 22% no la desean dentro del proyecto.

Pregunta 9. ¿Cree usted que el desarrollo de esta guía didáctica e interactiva sobre los principios de la animación ayude a los Estudiantes de UF a comprender mejor la disciplina?

¿CREE USTED QUE EL DESARROLLO DE ESTA GUÍA DIDÁCTICA E INTERACTIVA SOBRE LOS PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN AYUDE A LOS ESTUDIANTES DE UF A COMPRENDER MEJOR LA DISCIPLINA?

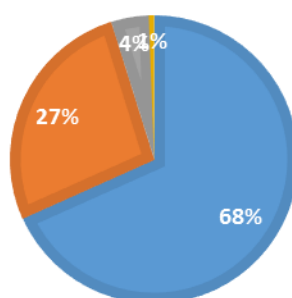


Se realizó esta pregunta para saber si los estudiantes están dispuestos a comprender mejor la disciplina de los principios de la animación a lo que 88% de los estudiantes si están de acuerdo mientras que el 12% de ellos no lo está.

Pregunta 10. ¿Qué tan importante le parece la idea del desarrollo de una guía didáctica e interactiva sobre los principios de la animación para los estudiantes de UF?

¿QUÉ TAN IMPORTANTE LE PARECE LA IDEA DEL DESARROLLO DE UNA GUÍA DIDÁCTICA E INTERACTIVA SOBRE LOS PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN PARA LOS ESTUDIANTES DE UF?

■ Muy importante ■ importante ■ poco importante ■ sin relevancia



Se realizó esta pregunta para saber qué tan importante les parece a los estudiantes la implementación de este proyecto dentro del Universitario de Formación a

lo que se determinó que al 68% de los estudiantes les parece muy importante este proyecto dentro del Universitario, mientras que el 27% de ellos determinó que les parece importante y al 4% de ellos le pareció poco importante y al 0,5% les pareció sin relevancia.

2.4.3. Análisis de los resultados de entrevistas

Para el análisis de las entrevistas se procedió a entrevistar a docentes del área de Diseño Gráfico para obtener su opinión acerca de nuestro proyecto de tesis y saber que tan innovador es nuestro proyecto para el Instituto Universitario de Formación.

Entrevista al Profesor Lex Campuzano.

Pregunta 1. ¿Qué opina usted sobre los principios de la animación?

“Los principios de la Animación son los elementos fundamentales para poder realizar y darle vida o movimiento a cualquier elemento sin eso no se puede hacer verdadera Animación”

Pregunta 2. ¿Qué opina usted sobre las guías didácticas e interactivas?

“Las guías interactivas te ayudan en parte, como para observar cómo funciona un proceso, pero no es el complemento que te va a solucionar toda la situación, siempre debemos tener algo visual pero también algo teórico, cuando juntamos las dos cosas es cuando podemos cerrar el círculo y crear algo verdaderamente funcional”

Haciendo un inciso el profesor pregunta ¿a que te refieres con interactividad?

En respuesta a su pregunta se planteó que la revista tendrá una serie de herramientas para que los alumnos desarrollen ejercicios para una mejor comprensión y también se planteó que la revista tendrá un elemento llamado Qr el cual mostrara las animaciones puestas en la revista y también se le planteó al profesor que la revista tendrá links de complementos.

Pregunta 3. ¿Qué opina usted sobre la existencia de una guía didáctica e interactiva sobre los principios de la animación en el instituto?

“Sería muy interesante si me preguntas a mi directamente te diría que habría que revisarla porque muchas veces el estudiante no sabe cómo utilizar una guía y a veces tampoco saben de los principios entonces cuando hablamos de una guía que es didáctica debemos de primero colocar todos los elementos principales, luego de que se tratara la

guía y colocar los fundamentos es decir hacer saber a dónde dirigir al estudiante para que luego pueda hacer la interacción o lo enlace a las actividades, pero antes de eso distribuir la información ya que por ejemplo si una persona entra a un supermercado y no hay señaléticas esa persona no va a saber dónde buscar entonces a través de esa información podremos guiarnos”.

Pregunta 4. ¿Conoce usted alguna guía didáctica e interactiva sobre los principios de la animación que tengan animaciones mediante códigos Qr? ¿Cree usted que es innovador agregar animaciones 2D mediante códigos Qr?

“Ya existen guías interactivas, pero no necesariamente de animación, por ejemplo, en los supermercados ya existe eso, pero en una guía didáctica no lo he visto en cuanto el Qr es algo que ya se viene usando bastante tiempo atrás, no es una novedad, pero en una guía didáctica yo no lo he visto puede existir, pero la verdad yo no lo he visto”

Pregunta 5. ¿Usted considera innovador agregar en la revista links de acceso directo de los procesos creativos de cada principio de la animación para que los estudiantes puedan usarlo como base y así ellos puedan practicar?

¿Si, si va a ser de bastante ayuda práctica no? Va a servir mucho para el estudiante del lado digital ya que hay estudiantes que se adaptan más a lo digital y pueden familiarizarse mejor, así que si, si es importante.

Así que has ese proyecto porque la verdad si hace falta esa guía para los estudiantes.

2.5. HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS

2.5.1. Análisis PEST

Factor Político

Unos de los factores políticos que puede afectar al instituto universitario es el nuevo cambio de gobierno y esto supone a su vez un problema para el desarrollo del proyecto porque pueden traer consigo nuevas leyes.

Factor económico

Un factor económico que puede afectar a la institución son las medidas de restricción impuestas por el gobierno para prevenir los contagios de covid-19 debido a

que estas medidas restringen las horas de trabajo y son limitadas y esto trae falta de dinero y la falta de ingresos puede hacer desertar a varios estudiantes de la Institución.

Factor Social

Un factor social que puede afectar a la Institución son las medidas de restricción ya que esto trajo consigo las clases de manera virtual y no es lo mismo ya que no se goza de un ambiente donde se pueda estudiar de una manera integral.

Factor Tecnológico

En cuanto al factor Tecnológico este es uno de los que más se ha visto afectado por las medidas de restricción ya que no todas las personas que se encuentran en casa gozan de los mismos recursos que una Institución académica por lo tanto esto también puede hacer que varios estudiantes deserten.

2.5.2. Análisis DAFO (FODA)

Fortalezas

- Se decide hacer una revista porque es más fácil al momento de transportar a diferencia de un libro, es más cómodo para los estudiantes.
- Se decidió hacer una revista para abaratar costos al momento de la impresión.
- Esta revista contiene una serie de herramientas didácticas para que los estudiantes saquen provecho de ellas.
- La revista tendrá una serie de animaciones explicativas en tiempo real.

Oportunidades

- Ayuda al incremento de herramientas educativas para los estudiantes del Instituto.
- Brinda mejor desempeño en las carreras de Diseño Gráfico y Animación para las próximas generaciones.
- Brinda nuevos conocimientos sobre la disciplina de la Animación tanto a estudiantes como a profesores.
- Brinda nuevos métodos de enseñanza para que las clases sean más interactivas entre profesores y alumnos.

Debilidades

- Puede ser una debilidad que los profesores o estudiantes pasen por alto el material didáctico de la revista.

- Otra debilidad es que la revista no cumpla con las expectativas de estudiantes o docentes.

- Una debilidad puede ser que no entiendan cómo funciona la revista al momento de impartir clases.

- Que no todos los estudiantes cuenten con teléfonos inteligentes para visualizar las animaciones.

Amenazas

- La falta de acceso al internet es una amenaza ya que los links no tendrán acceso a la descarga del contenido de los procesos creativos.

- Al momento de imprimir la revista puede generarse una amenaza porque existe el riesgo de que haya algún error de impresión en los códigos Qr.

- Falta de interés por parte de alumnos.

- Riesgo de la existencia de conceptos similares.

2.5.3. Modelo CAPA

Corregir las debilidades

- La manera más eficiente de que los estudiantes y profesores no pasen por alto el material didáctico es haciendo la revista más interactiva.

- La manera de que los estudiantes no pasen por alto la revista es haciendo bien las animaciones y tener una buena recolección de información.

- La revista estará bien estructurada para que sea fácil de comprender su uso.

- La revista tendrá imágenes pose a pose de los ejemplos para que entiendan la animación sin tener un teléfono inteligente.

Afrontar las amenazas

- La revista tendrá una versión en pdf para que los estudiantes puedan abrirla desde sus computadoras.

- La manera de evitar errores de imprenta será con la perfecta maquetación desde el archivo de origen.

- Para afrontar la falta de interés del estudiante se implementará mucho más contenido práctico que teórico.

- La manera de afrontar el problema de contenidos similares será con la creación propia de conceptos basados en los originales para así crear conceptos nuevos y actuales.

Potenciar las fortalezas

- La revista es mucho más cómoda que un libro y es fácil de transportar, pero dentro de una maleta la revista se puede estropear es por eso que se hará de materiales resistentes.

- Se optó por crear una revista para abaratar costos, pero aun así sigue siendo opcional debido a que la revista tendrá una versión en PDF para computadores y teléfonos celulares.

- La revista cuenta con una serie de herramientas didácticas para que los estudiantes saquen provecho de ellas es decir que podrán descargar todos los procesos ósea los bocetos paso a paso para que ellos puedan practicar.

- La revista tendrá una serie de animaciones explicativas en tiempo real que serán vistas por medio de códigos Qr a través de aplicaciones dedicadas.

Aprovechar las oportunidades

- Para aprovechar el incremento de herramientas que ofrece la revista será necesario que los estudiantes practiquen con dichas herramientas.

- Para que la revista tenga buen desempeño en futuras generaciones se optó por elegir un estilo contemporáneo de animación cartoon para que la guía dure unos 10 años hasta que aparezca un nuevo estilo de animación que revolucione a la industria.

- Esta revista será de provecho para el instituto porque la revista se acopla a esta época de la animación la cual brinda nuevos conocimientos.

- Esta revista aprovechará muy bien los métodos de enseñanza ya que está pensada para hacer que el estudiante se convierta en un animador activo.

CAPITULO III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Diseño y desarrollo de una revista didáctica e interactiva sobre los principios de la Animación para los estudiantes de las carreras de Diseño Gráfico y Animación del Instituto Universitario de Formación de la ciudad de Guayaquil.

3.2. OBJETIVO DE LA PROPUESTA

Se crea este proyecto con el fin de reforzar las bases académicas en las aulas de clases, específicamente se busca fortalecer el contenido dentro de la materia de animacion en las carreras de Diseño Gráfico y Animacion, su función será desarrollar la autonomía, el desenvolvimiento y la parte artística hacia los estudiantes puesto que la revista tendrá una serie de animaciones que los estudiantes podrán recrear, pero con su estilo propio gracias a la ayuda que le ofrecerá este proyecto.

3.3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

3.3.1. Estado inicial de proyecto

Este proyecto no presenta versiones de prueba para la institución puesto que no se han encontrado registros u objetos de investigación similares. Se tienen registros sobre guías didácticas e interactivas, pero no se conoce alguna que trate sobre los principios de la animación por lo tanto este proyecto es la primera versión para el Instituto Universitario de Formación. Para plasmar este proyecto para la institución se realizará una revista a través del software de Illustrator y Photoshop, las animaciones se realizarán en el programa de Krita y luego se maquetará la revista junto con la investigación previa y la correcta distribución de los códigos Qr y links de acceso directo a los procesos creativos dentro de la revista para la correcta formación académica de los estudiantes.

3.3.2. Requerimientos de desarrollo

Para plasmar la revista didáctica e interactiva sobre los principios de la animación se necesitará una serie de requerimientos técnicos, operativos y económicos importantes para el correcto desarrollo del proyecto. Requerimientos que se detallaran a continuación.

3.3.2.1. Requerimientos técnicos

Para el desarrollo de este proyecto se determinó que se necesitan los siguientes requerimientos técnicos para su correcto desarrollo.

Cantidad	Ítem	Descripción
1	Computadora	PC de Escritorio. Procesador AMD Ryzen 5 con VEGA GRAPHICS 2GB. Memoria RAM de 16 Gb. Tableta digitalizadora con pantalla VEIKK VK1200. Mouse, Teclado y Parlantes. 1 Monitor de 20 pulgadas.
1	Browser	Google Chrome.
1	Internet	Velocidad de 20 Mbps.
1	Paquete de Adobe	Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.
1	Software arte digital gratuito	Krita.
1	Respaldo en Nube	Google Drive.

3.3.2.2. Requerimientos operativos

Los requerimientos operativos es talento humano relacionado con el diseño gráfico y la animación talento que se requiere para el correcto desarrollo del proyecto.

Cantidad	Descripción	Funciones
----------	-------------	-----------

1	Diseñador Gráfico	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Realizar las investigaciones y recopilaciones sobre los principios de la Animación. ✓ Realizar las investigaciones y recopilaciones sobre la información para el diseño de personajes. ✓ Creación de personaje. ✓ Animación cuadro a cuadro. ✓ Creación y maquetación de la revista. ✓ Implementacion de Codigos Qr y links de acceso directo. ✓ Renderizado para exportacion imágenes.
---	----------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.3.2.3. Requerimientos económicos

Para el correcto desarrollo de esta propuesta debemos tener presente el presupuesto que este conlleva para su correcta elaboración.

Recurso	Descripción	Cant.	Precio Unitario	Precio Total
Computadora	PC de Escritorio Procesador AMD Ryzen 5 con VEGA GRAPHICS Memoria RAM de 16 GB Tableta digitalizadora Veikk VK1200 Mouse, Teclado y Parlantes 1 monitor de 20 pulgadas.	1	\$2.000,00	\$2.000,00
Browser	Google Chrome	1	Gratis	Gratis
Internet	Velocidad de 20 Mbps	5 meses	\$30.00/mes	\$150.00
Paquete de Adobe	Adobe Photoshop, Adobe Illustrator	5 meses	\$59.00/mes	\$295.00

Diseñador Grafico	Creación de personaje	1	30\$ por personaje	30\$
Animador	Animación cuadro a cuadro	6 animaciones	200\$ por animacion	\$1,200
Software gratuito de arte digital	Krita	1	Gratuito	Gratuito
Respaldo en Nube	Google Drive	1	Gratuito	Gratuito
Impresion de Revista	Empresa Editorial	1	\$25	\$25
TOTAL				\$ 3.700

3.3.3. Planificación de desarrollo

Para la correcta organización del proyecto se creó un cronograma de desarrollo donde se detallarán las actividades desarrolladas a lo largo del proyecto.

Fase 1: Planteamiento de Idea	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Recopilación sobre los principios de la Animación.				
Bocetos				
Sketch de personaje				
Ilustraciones				
Fase 2: Diseño de la Revista	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8
Desarrollo de la Revista				
Desarrollo de animaciones 2D				
Desarrollo de Codigos Qr				
Desarrollo de links de acceso directo				
Fase 3: Implementación	Semana 9	Semana 10	Semana 11	Semana 12
Aplicación de mini guía de creación de personajes				

Aplicación de las animaciones en la revista				
Aplicación de Codigos Qr y Links en la revista				
Maquetación de Revista e Impresión				

3.3.4. Fase 1: Planteamiento de Idea

3.3.4.1. Recopilación sobre los principios de la animación del libro Ilusión de la vida de Disney

En esta parte de la fase 1 se procedió a recopilar información necesaria de los principios de la Animación puesto que estas serán necesarias para proponer nuestra visión más actual sobre la animación, misma información que será útil para que los estudiantes puedan retener toda esta información en los inicios de la materia dentro de las carreras.

3.3.4.2. Creación de Bocetos

En esta parte de la fase 1 se procedió a crear bocetos para determinar cuál será el personaje que estará dentro de las animaciones, en esta parte de la fase 1 se hicieron varias versiones hasta elegir una que represente a los estudiantes del Instituto Universitario de Formación.

3.3.4.3. Elaboración del sketch de personaje

En esta parte de la fase 1 una vez elegido el personaje que representará a los estudiantes del Universitario se procederá a crear una ficha en donde se hace un estudio del personaje dibujándolo en varias perspectivas y con varias emociones, ficha la cual servirá como una guía al momento de animar al personaje.

3.3.4.4. Ilustraciones

En esta parte de la fase 1 después de haber creado el sketch del personaje se procede a crear dibujos del personaje los cuales serán usados para explicar a los estudiantes otro punto de vista.

3.3.5. Fase 2: Diseño de la Revista

3.3.5.1. Desarrollo de la Revista

En la fase 2 se procedió a crear el diseño de la revista adaptándose al Universitario es decir usando sus colores corporativos dentro de los programas de diseño los cuales son Photoshop e Illustrator.

3.3.5.2. Desarrollo de las Animaciones 2D

En esta parte de la fase 2 tomaremos todos los Story Board para crear una animacion para cada principio de la animacion los cuales son un total de 12 que estarán repartidas en toda la revista más unas pocas animaciones mas solo para complementar.

3.3.5.3. Desarrollo de los Codigos Qr

En esta parte de la fase 2 se investigará como complementar las animaciones en códigos Qr para luego ponerlos en la revista.

3.3.5.4. Desarrollo de los links de acceso directo

En esta parte de la fase dos se procede a buscar información sobre como guardar información en los links de acceso directo los cuales contendrán el proceso de animacion para que luego los estudiantes le saquen el máximo provecho.

3.3.6. Fase 3: Implementación

3.3.6.1. Aplicación de mini guía de creación de personajes

En esta parte de la fase 3 se procederá a crear la mini guía que fue solicitada por los estudiantes en las encuestas parte de la revista que tendrá alrededor de unas 2 o 3 animaciones.

3.3.6.2. Aplicación de las animaciones en la revista

Las imágenes en Story Board serán colocadas en la revista para que puedan ver los estudiantes un antes de las animaciones para que ellos puedan comprender el proceso y luego al ver a través de los Qr como queda el resultado final.

3.3.6.3. Aplicación de Códigos Qr y links de acceso en la revista

En esta parte se procederá a colocar las imágenes de los códigos Qr y a escribir los links en la revista ya que son necesarios para el desempeño de la misma.

3.3.6.4. Maquetacion e impresión de la revista

En esta parte final se procedió a juntar toda la información para luego tener su respectiva impresión y quede listo para su uso incluyendo los archivos PDF.

3.4. FACTIBILIDAD DE APLICACIÓN

3.4.1. Factibilidad administrativa

La implementación de esta revista no afectará de ninguna manera la parte administrativa del Instituto Universitario de Formación puesto que esta revista será meramente de uso académico es decir que será para reforzar las bases de estudio de ellos en las carreras de Diseño Gráfico y Animación.

3.4.2. Factibilidad económica

La implementación de esta revista necesitará presupuesto solo para la impresión de la misma, pero será opcional para el instituto puesto que la revista viene en dos versiones las cuales son la impresa y la digital que es en PDF y se podrá compartir con los estudiantes mediante el classroom institucional.

3.4.3. Factibilidad legal

La creación de este proyecto no infringe ninguna norma legal nacional ni internacional puesto que todo lo que se desarrollo es de autoría propia del investigador incluyendo diseño, animaciones y dibujos. La investigación se basa en estudios similares pero la construcción de la revista es meramente de ideas propias del autor.

3.4.4. Factibilidad ecológica

La creación de esta revista no representa un riesgo ecológico puesto que la producción solo será para los estudiantes de las carreras de Diseño Gráfico y Animacion es decir que no será un producto elaborado en masa, además este proyecto tendrá su versión en PDF formato el cual también será visible en aparatos tecnológicos.

3.5. FORMAS DE SEGUIMIENTO DE LA PROPUESTA

Para el correcto desarrollo, desenvolvimiento y desempeño de la revista fue necesario un plazo de 4 meses ya que la revista necesito una correcta investigación de los principios de la animacion y también una correcta explicación de cada uno además del plazo que conlleva animar cada principio y luego ordenar y distribuir cada código y cada link de acceso.

3.6. RESULTADOS ESPERADOS EN LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

Luego del desarrollo de este proyecto se espera que se ocupe la revista en las aulas de clases para que los estudiantes puedan reforzar sus bases de estudio académico en cuanto a las carreras de Diseño Gráfico y Animación puesto que se ofrecen herramientas de practica que permitirán desarrollar la creatividad de los estudiantes, este proyecto también puede ser ofrecido a los estudiantes desde la biblioteca de estudio para que así cualquiera de ellos pueda tener acceso a ella y practicar en las horas de receso o al culminar las horas de clases. Se espera que la revista sea usada para que las clases sean más interactivas entre alumno y maestro para que los estudiantes puedan desarrollar un mejor desenvolvimiento académico e incluso laboral.

CONCLUSIONES

Una vez culminado todo el proceso de investigación del proyecto en cuestión hemos aprendido que la manera en la que nos comunicamos es muy importante puesto que el dibujo es uno de los primeros medios de comunicación que ha existido e incluso ha evolucionado de manera que sirve como medio de expresión artístico.

También obtuvimos el conocimiento que nos brindaron los principios de la animación dentro de el mismo ámbito pues que no es solamente dibujar una secuencia si no que se trata de encontrar la manera de que esa secuencia se sienta como si tuviera vida.

Gracias al desarrollo de esta investigación hemos determinado que la materia de animación es importante dentro de las carreras de Diseño Gráfico y Animación ya que esta ayudará a desarrollar el proceso creativo de los alumnos además esta guía será súper útil para el proceso de desenvolvimiento académico dentro de las primeras semanas en que se enseñe la materia de animación.

Dentro de la conclusión también hemos aprendido sobre nuevas tecnologías que pueden ayudar al desarrollo de nuevos proyectos más que todo para facilitar o distribuir mejor la información.

También hemos determinado que las creaciones de las animaciones constan de un trabajo muy arduo y por lo tanto se necesita tiempo para su desarrollo, pero esta guía será más contemporánea a esta época aquellas empresas que trabajan con animaciones ahora abaratan costos así que esta guía enseña cómo crear menos frames, pero sin dejar de ser efectivos en la pantalla, ejemplos efectivos de este tipo de animaciones son las más recientes como Hora de aventura, Steven Universe e incluso Gravity Falls.

RECOMENDACIONES

Este proyecto será de gran ayuda para estudiantes y profesores mientras que no aparezcan nuevas maneras de animar o nuevos métodos de animación, mientras tanto esta herramienta deberá ser explotada para la mejoría de las bases de estudio de los estudiantes.

Sera recomendable advertirles a los estudiantes que el uso de las herramientas será solo de uso académico puesto que el uso fuera de la Institución o para beneficio propio será sancionado legalmente por los derechos de autor a menos que los estudiantes hagan sus propias creaciones encima en base a las herramientas que ofrece el proyecto.

También se recomendará la guía del docente para que las herramientas colocadas en la revista sean explotadas al máximo por los estudiantes más que todo en las horas de clase.

Dentro de la institución se recomendará siempre tener acceso a internet para que la revista pueda desempeñar su función al 100% aun así igual las animaciones estarán en una carpeta a la cual tendrán acceso los profesores y estudiantes por si hay inconvenientes de red.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografía

- Cahuex, A. I. (2014). *La versatilidad de la ilustración digital y la ilustración tridimensional en el diseño de revistas. Desarrollo de imagen visual, material*. Guatemala de la asuncion.
- CALDERÓN, C. A. (agosto de 2018). *Repositorio Universidad de Guayaquil* . Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/35940/1/Tesis%20Christian%20Nivela%20Calder%c3%b3n.pdf>
- Ceballos, R. (4 de enero de 2017). *ANIMAPASION*. Obtenido de <https://animapasion.wordpress.com/2017/01/04/la-historia-de-la-animacion/>
- Costa, J. (2014). Diseño de Comunicación Visual. En *EL nuevo paradigma* (pág. 107). grafica.
- Ignacio García Hernández, G. d. (14 de diciembre de 2013). *SciELO*. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742014000300012
- Jimenez, W. (23 de abril de 2014). *Prezi*. Obtenido de <https://prezi.com/qbrz6qlzwgeh/historia-de-los-codigos-qr/>
- Karina Castro, J. S. (9 de 1999). *Dibujos animados y animación: historia y compilación de técnicas de producción*. Quito: Flacso Andes.
- Loayza, G. (22 de noviembre de 2009). *El comercio*. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/actualidad/animacion-ecuador-ya-no-sueno.html>
- Martinez, L. (septiembre de 2019). *Cine de animación como recurso educativo*. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/290000115.pdf>
- Miguel, S. E. (2011). Revistas y producción científica de América Latina y el Caribe. *SEDICI* , 187-199.
- Muriel, S. Y. (2006). *deposito de investigacion de la universidad de sevilla*. Obtenido de <https://idus.us.es/handle/11441/62517>

- Oleas Orozco, J. (10 de octubre de 2018). *ResearchGate*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/333746422_ANIMACION_ECUATORIANA_ORIGENES_Y_FUTURO_ECUADORIAN_ANIMATION_ORIGINS_AND_THE_FUTURE
- Pastor, M. L. (10 de febrero de 2007). *Ventajas del uso de la tecnología en el aprendizaje colaborativo*. Valencia, España: Organización de Estados Iberoamericanos.
- Sánchez, J. (10 de febrero de 2015). *freelancer*. Obtenido de <https://www.freelancer.ec/community/articles/breve-historia-del-diseno-grafico>
- Sara Mendoza, T. P. (junio de 2006). *SciELO*. Obtenido de http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872006000100003

ANEXOS

ANEXO 1. RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN			
DATOS INFORMATIVOS:			
EMPRESA: INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO DE FORMACIÓN			
NOMBRE DEL GERENTE/DIRECTOR: DRA. BELINDA LEMA CACHINELL			
INVESTIGADOR: CRISTHIAN LEONEL LINO JORDÁN			
OBJETIVO:			
Se observará todas aquellas características dentro de las aulas de clase de las carreras de diseño gráfico y animación que sirvan como una base de implementación para el proyecto.			
N°	Información observada	CATEGORÍA	
		SI	NO
1	Correcto desempeño académico	X	
2	Implementacion de herramientas didacticas	X	
3	Implementacion de herramientas interactivas		X
4	Implementacion de aparatos electrónicos en clases	X	
5	Participación activa de estudiantes		X
6	Conocimientos previos acerca de ciertas materias		X
7	Participación activa de profesores	X	
8	Correcto uso de software de Diseño	X	
OTROS ASPECTOS OBSERVADOS:			
Se observa un gran desempeño académico de los estudiantes en ciertas áreas dentro de las aulas de clases, esto será de gran información puesto que tendrán fácil adaptación para la implementación del proyecto dentro de su repertorio de aprendizaje.			

ANEXO 2. FORMATO DE LA ENTREVISTA



**INSTITUTO SUPERIOR
UNIVERSITARIO DE FORMACIÓN**

Dirigida a los docentes del Instituto Superior Universitario de Formación con la finalidad de obtener información que contribuya al desarrollo de la propuesta.

TEMA: DISEÑO DE REVISTA DIDACTICA E INTERACTIVA ACERCA DE LOS PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN PARA ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE ARTE DEL INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO DE FORMACIÓN:

Fecha __/__/__

Nombre del Entrevistado:

Empresa:

PREGUNTAS:

- **¿Qué opina usted sobre los principios de la animacion?**

- **¿Qué opina usted sobre las guías didacticas e interactivas?**

- **¿Qué opina usted sobre la existencia de una guía didáctica e interactiva sobre los principios de la animación en el instituto?**

- **¿Conoce usted alguna guía didáctica e interactiva sobre los principios de la animación que tengan animaciones mediante códigos Qr? ¿Cree usted que es innovador agregar animaciones 2D mediante códigos Qr?**

- **¿Usted considera innovador agregar en la revista links de acceso directo de los procesos creativos de cada principio de la animación para que los estudiantes puedan usarlo como base y así ellos puedan practicar?**

ENTREVISTADO POR _____

ANEXO 3. FORMATO DE LA ENCUESTA

Dirigida a los estudiantes del Instituto Superior Universitario de Formación con la finalidad de obtener información que contribuya al desarrollo de la propuesta.

TEMA: DISEÑO DE REVISTA DIDACTICA E INTERACTIVA ACERCA DE LOS PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN PARA ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE ARTE DEL INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO DE FORMACIÓN:

Fecha __/__/__

Preguntas:

¿Conoce usted acerca de las revistas?

SI	
NO	

¿Conoce usted acerca de las guías Interactivas o Didácticas?

SI	
NO	

¿Conoce usted acerca de los códigos Qr?

SI	
NO	

¿Conoce usted acerca de la animación digital o tradicional?

SI	
NO	

¿Conoce usted acerca de los principios de la animación?

SI	
NO	

¿Conoce usted acerca de alguna guía Didáctica e Interactiva que trate sobre la enseñanza de los principios de la animación?

SI	
NO	

¿Sabe usted algo acerca de la creación de un personaje?

SI	
NO	

¿Considera usted que la guía didáctica e interactiva sobre los principios de la animación deba tener una mini guía rápida sobre la creación de un personaje?

SI	
NO	

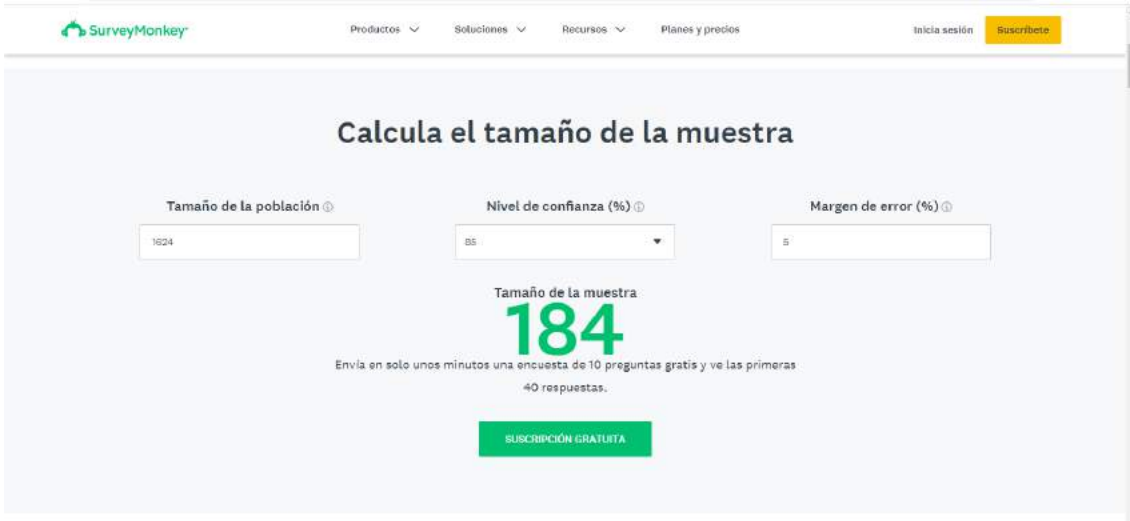
¿Cree usted que el desarrollo de esta guía didáctica e interactiva sobre los principios de la animación ayude a los Estudiantes de UF a comprender mejor la disciplina?

SI	
NO	

¿Qué tan importante le parece la idea del desarrollo de una guía didáctica sobre los principios de la animación para los estudiantes de UF?

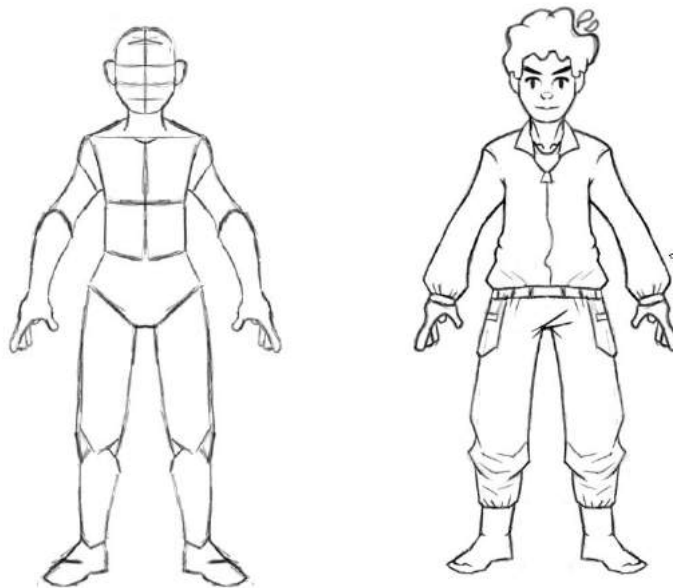
MUY IMPORTANTE	
IMPORTANTE	
POCO IMPORTANTE	
SIN RELEVANCIA	

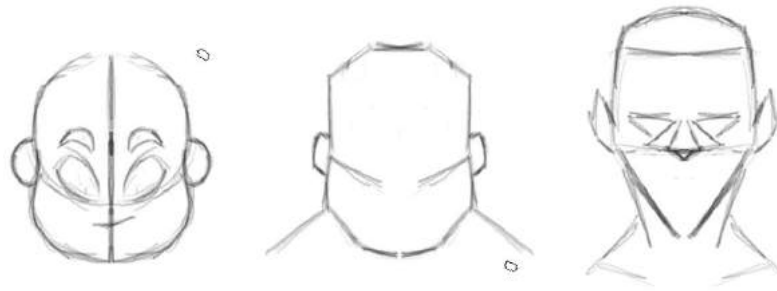
ANEXO 4. MUESTRA

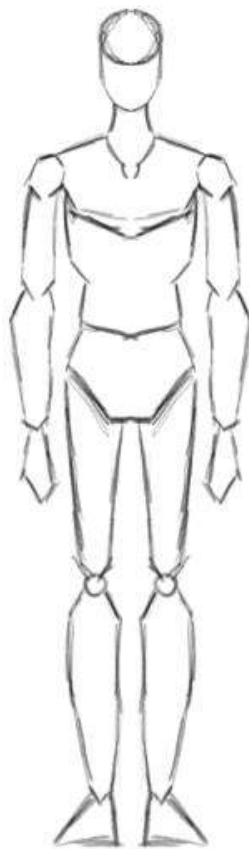
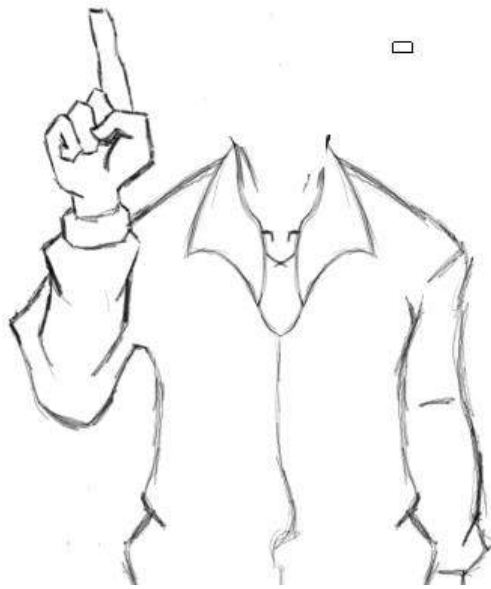


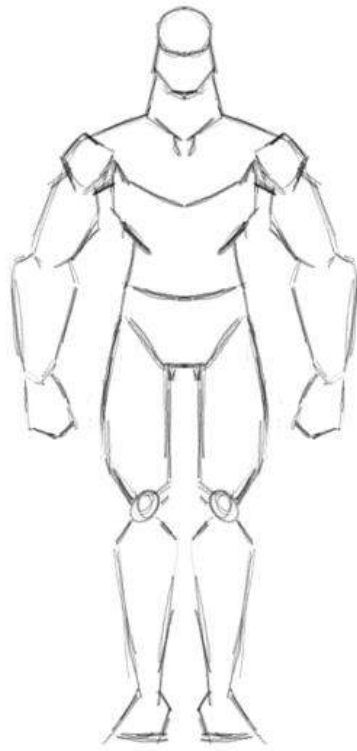
The image shows a screenshot of the SurveyMonkey website's sample size calculator. The page title is "Calcula el tamaño de la muestra". It features three input fields: "Tamaño de la población" with the value "1624", "Nivel de confianza (%)" with a dropdown menu set to "95", and "Margen de error (%)" with the value "5". Below these fields, the calculated "Tamaño de la muestra" is displayed as "184" in a large green font. A smaller text below the number reads: "Envía en solo unos minutos una encuesta de 10 preguntas gratis y ve las primeras 40 respuestas." At the bottom of the calculator area is a green button labeled "SUSCRIPCIÓN GRATUITA". The top navigation bar includes links for "Productos", "Soluciones", "Recursos", and "Planes y precios", along with "Inicia sesión" and "Suscríbete".

ANEXO 5. BOCETOS

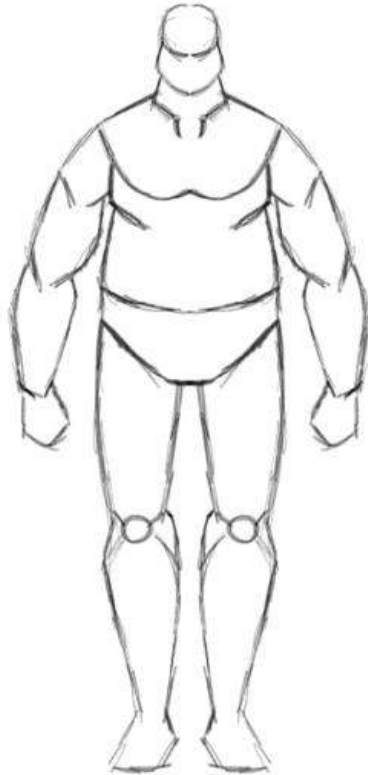








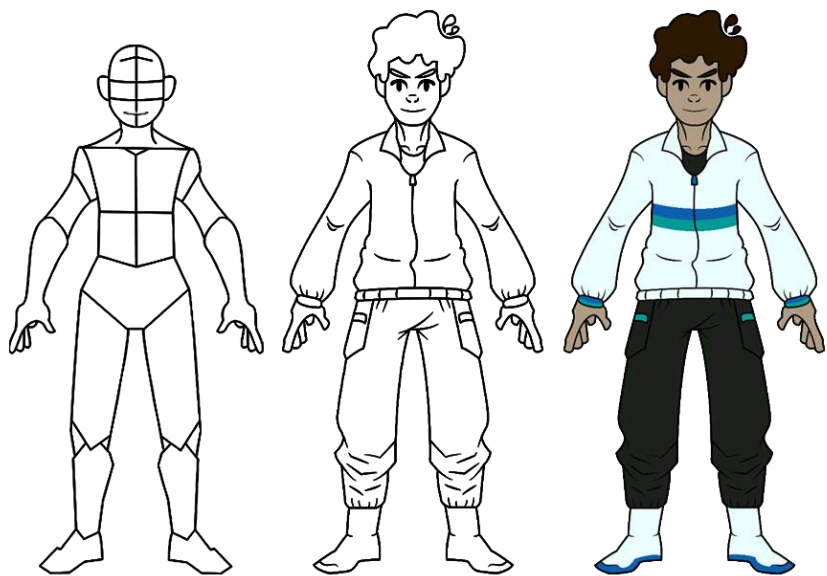
□





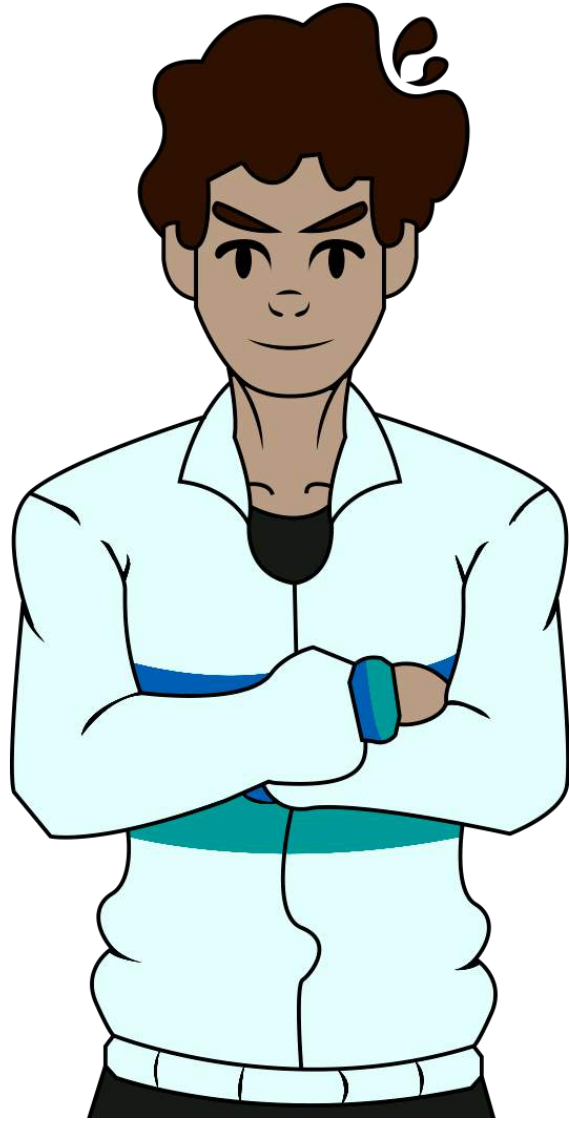
ANEXO 6. VECTORES



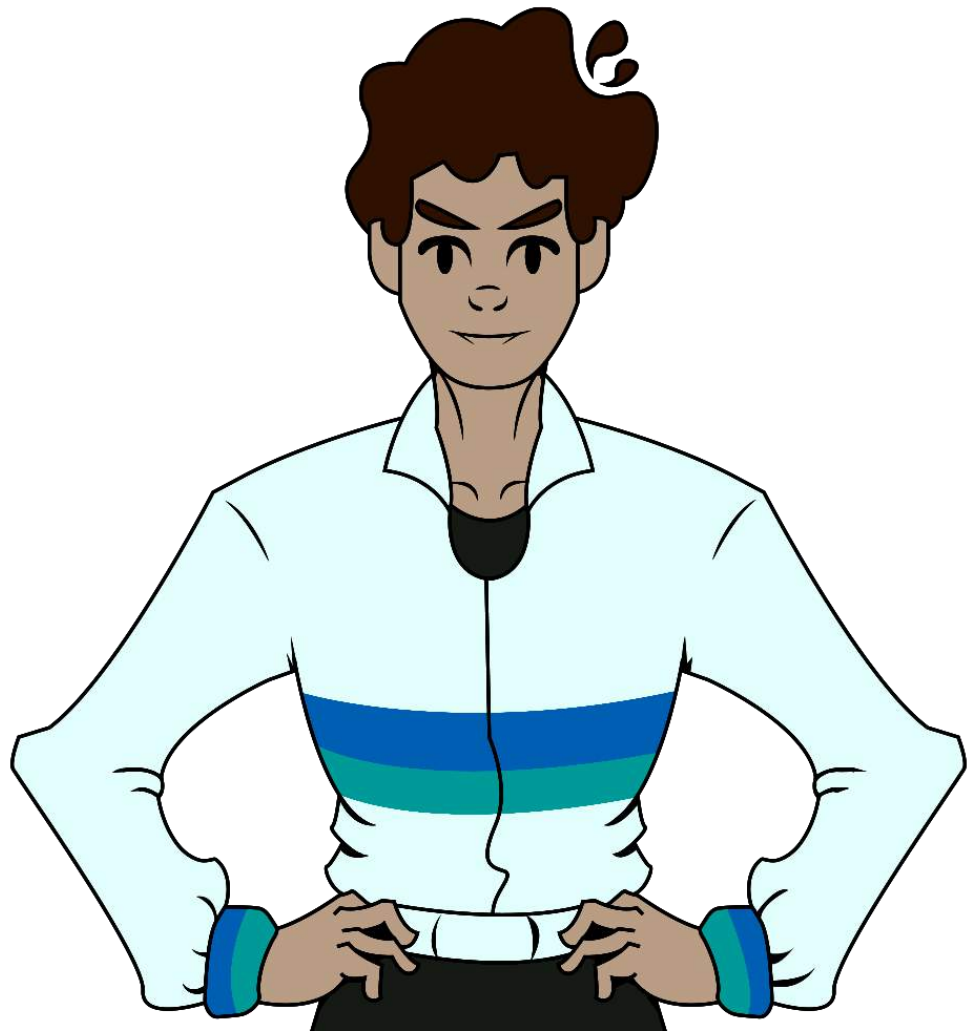




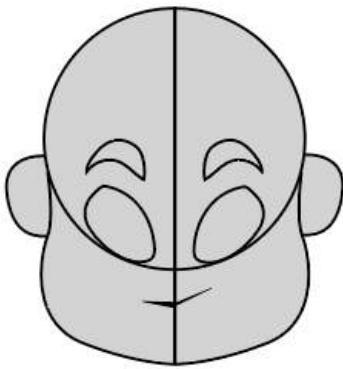
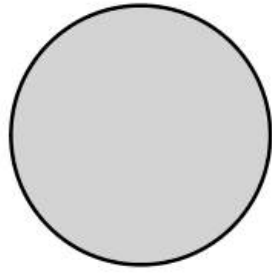


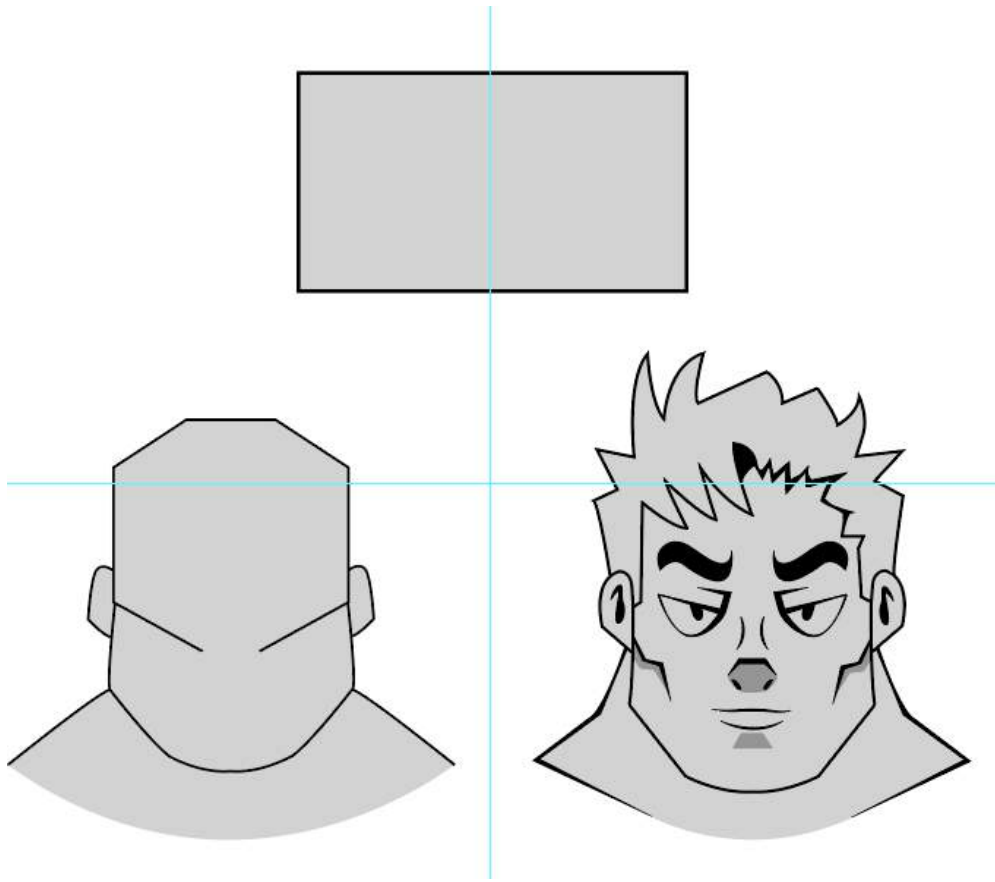


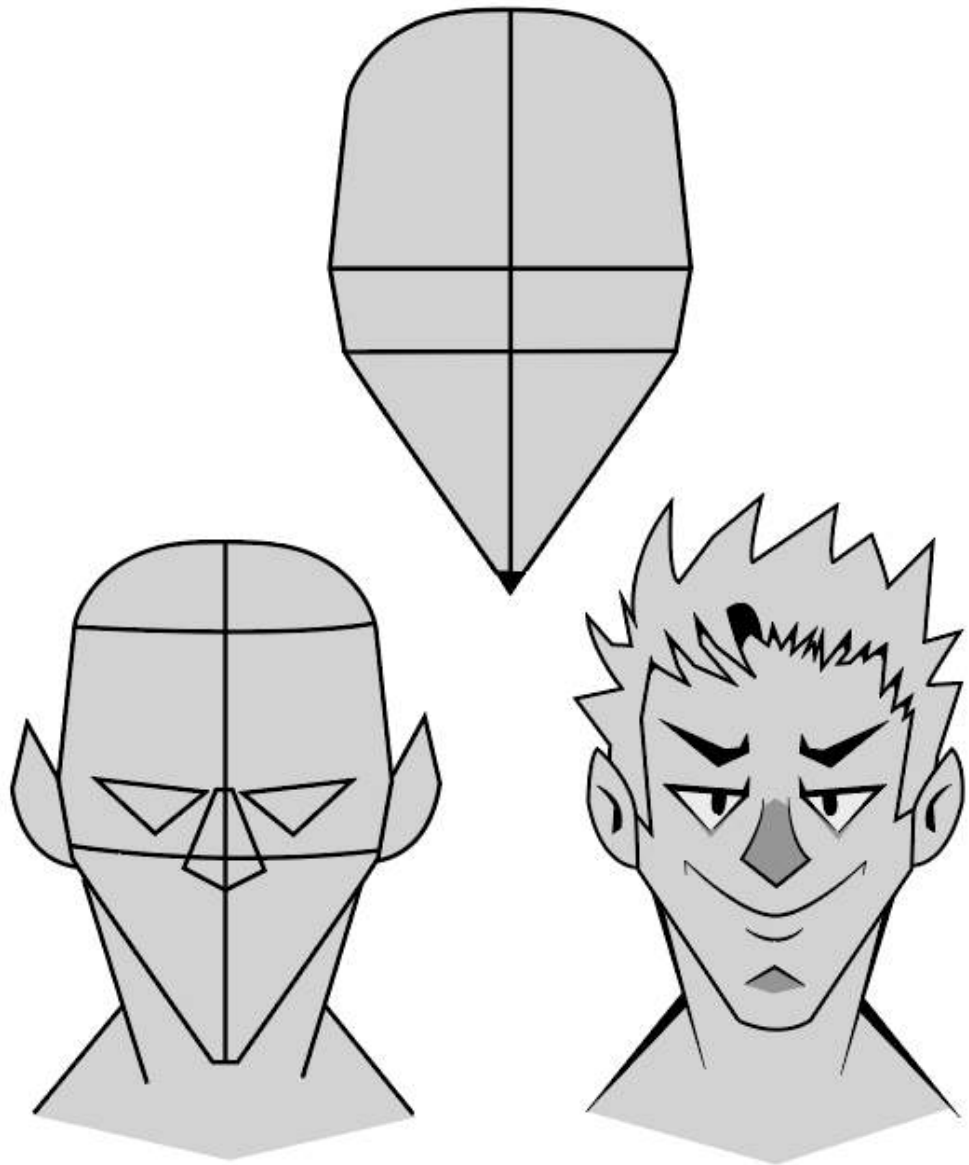


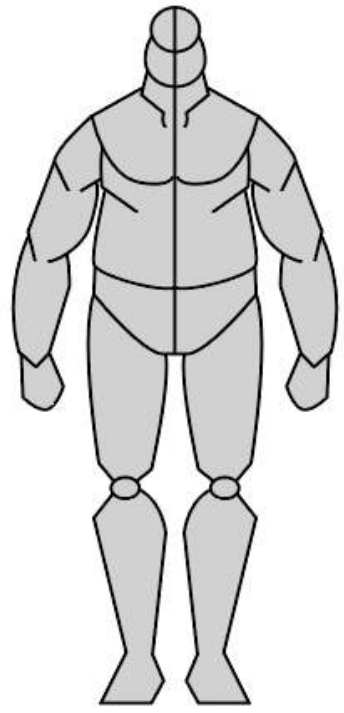
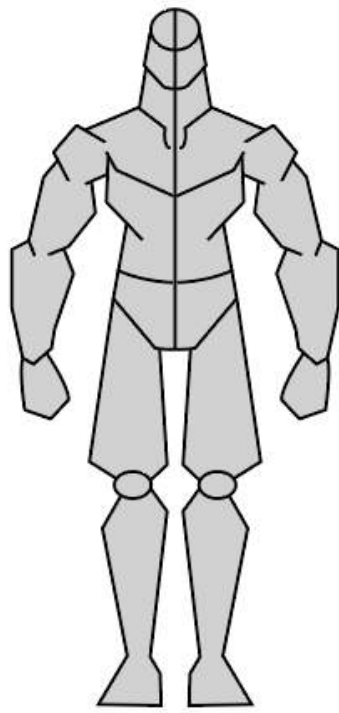
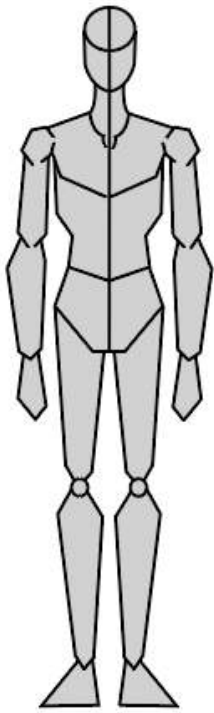




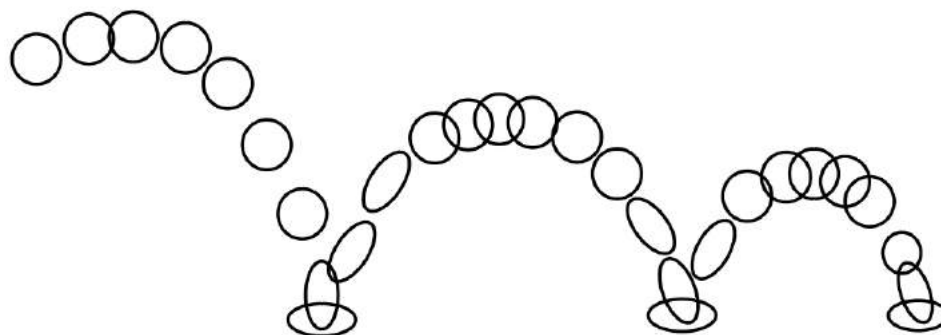






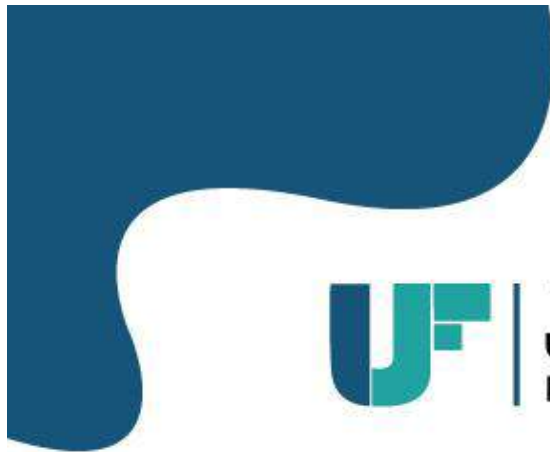


ANEXO 7. ANIMACIONES









GUIA DIDACTICA E INTERACTIVA SOBRE

LOS PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN



POR LEONEL LINO JORDÁN



LOS PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN



Editorial

Dentro de esta guía didáctica e interactiva los estudiantes del Tecnológico Universitario de Formación de las carreras de Diseño Gráfico y Animación encontrarán una ayuda para reforzar su desempeño en las aulas de clases puesto que esta revista trae consigo links que son herramientas de práctica, y códigos Qr que podrán ser vistos mediante smartphones para la correcta comprensión de los principios, la revista no pretende alterar los principios de la animación pero sí pretende dar un punto de vista el cual mejore los métodos de trabajo, para que al momento de animar se convierta en algo mejor y más fácil de hacer, el punto de vista será explicado a través de viñetas a manera de cómic para diferenciar de la teoría la cual es inalterable. Dentro de esta guía también habrá una explicación rápida sobre cómo es la creación de un personaje.

Guía didáctica e interactiva sobre los Principios de la Animación.

2021 Leonel Lino Jordán.

Esta edición se realizó con la finalidad de ofrecer un proyecto al Tecnológico Universitario de Formación

Primera Edición: 2021.

Primera Impresión: 2021.

Reservados todos los derechos. Ningún personaje de este proyecto podrá ser usado por los estudiantes para beneficio propio, la única parte que los estudiantes pueden utilizar para su beneficio son las herramientas de práctica siempre y cuando usen un personaje de su propia autoría.

Impreso en Guayaquil / Ecuador.

Indice

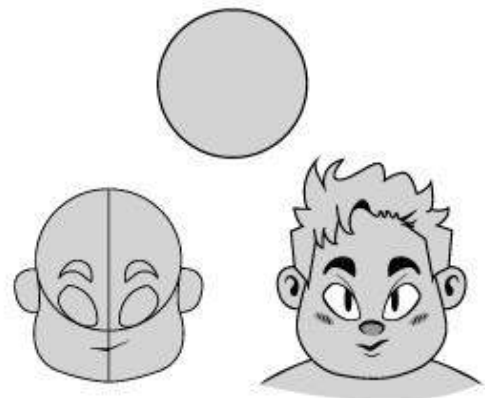
- Guía rapida de Creación de Personajes.
- Principio de Estirar y Encoger.
- Principio de Anticipación.
- Principio de Puesta en Escena.
- Principio de Acción directa y Pose a Pose.
- Principio de Acción Continua o Secundaria.

La Importancia de la Personalidad en un Personaje

Para la creación de personajes es necesario entender que no se trata simplemente de dibujar por dibujar, al momento de hacer la creación de tu personaje debes tener en cuenta que existen factores secundarios que determinaran si tu personaje sera bien recibido por las personas puesto que se trata de otorgarle una personalidad unica a tu creación, debes saber que este es un tema muy extenso pero en esta guía rapida veremos tips esenciales para darle personalidad a tu personajes a traves de las formas.

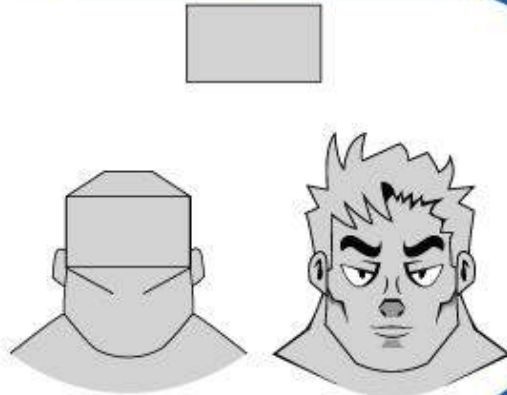


La personalidad de los dibujos suelen estar basadas en los estereotipos por ejemplo los personajes con bocetos o formas circulares suelen ser personajes bonachones o de buen caracter e incluso niños, un buen ejemplo actual seria Steven Universe, el en su totalidad tiene formas circulares en su boceto a continuación un ejemplo:

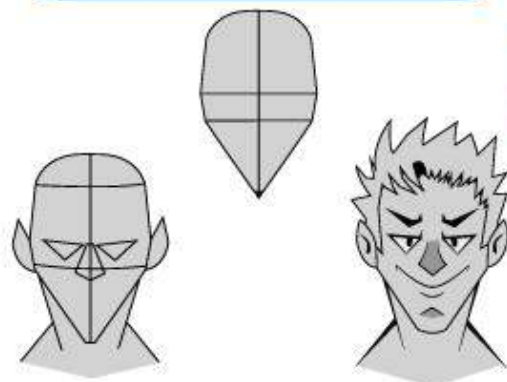


1

Ahora los personajes con bocetos o formas cuadradas suelen ser personajes de grandes ideales, serios e incluso personajes fuertes, un buen ejemplo seria superman y batman pues ellos poseen ideales muy fuertes, son serios y tienen proporciones cuadradas sus bocetos a continuación un ejemplo:



Por ultimo los personajes con formas triangulares, esta en particular es muy curiosa pues las formas triangulares suelen ser puestas en letreros que te abvierten sobre algun peligro, se suele decir que se usa esta forma por que termina en puntas y el subconciente humano lo detecta como señal de peligro es por eso que en los dibujos animados a los villanos se los suele hacer con formas triangulares, asi que el ejemplo esta vez sera el villano por excelencia, el Guason pues en el boceto de su rostro principalmente es donde se encuentran bastantes formas triangulares, a continuación un ejemplo:



Si enfocas este codigo Qr con tu telefono celular podras tener acceso a los bocetos usados en esta pagina para que puedas practicar con ellos.

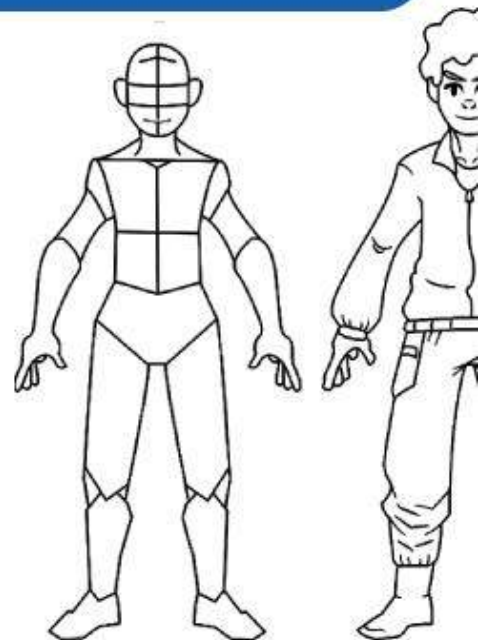


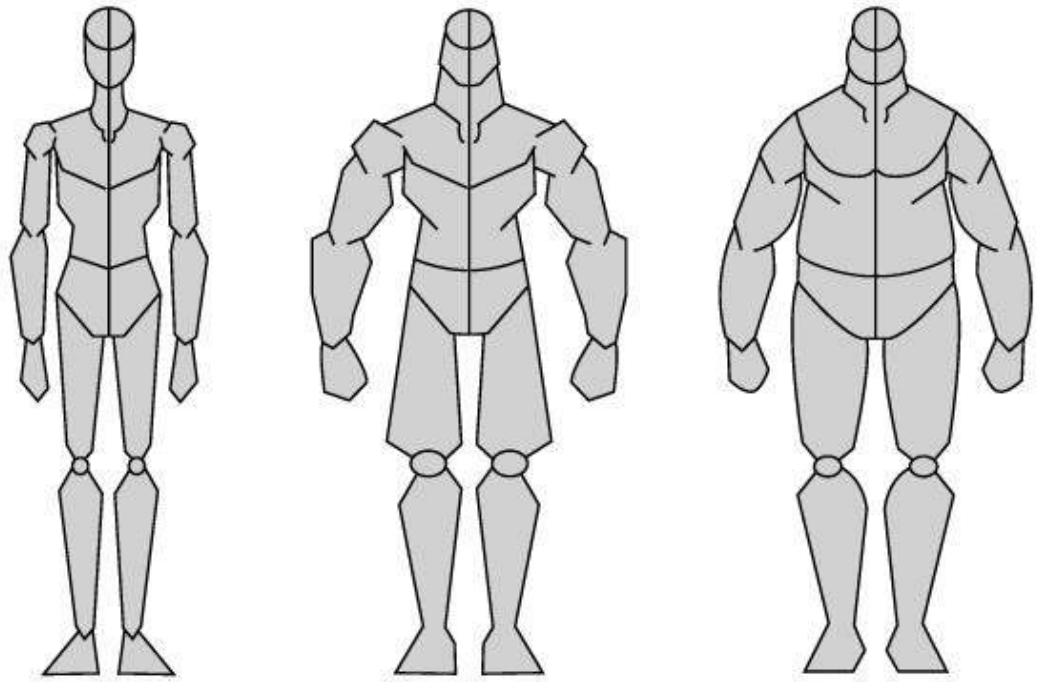
EL Boceto y las formas del cuerpo

En la pintura, los términos boceto, esbozo, bosquejo, borrador y apunte se usan para designar al proyecto, las pruebas o los trazos que se realizan previamente a la obra definitiva.

Después de elegir la personalidad de nuestro personaje mediante los bocetos procederemos a crear un cuerpo acorde a esta, debes saber que existen diversos tipos de cuerpos que van desde los cuerpos delgados como el de Spiderman, cuerpos fornidos como el del Capitán América o cuerpos gruesos como el de la Mole a continuación unos ejemplos:

En este caso en particular para mi creación se realizó un boceto delgado pero con proporciones redondas luego fui estilizado para finalmente proporcionarme los colores de la Institución.





Si enfocas este código Qr con tu teléfono celular podrás tener acceso a los bocetos usados en esta página para que puedas practicar con ellos.



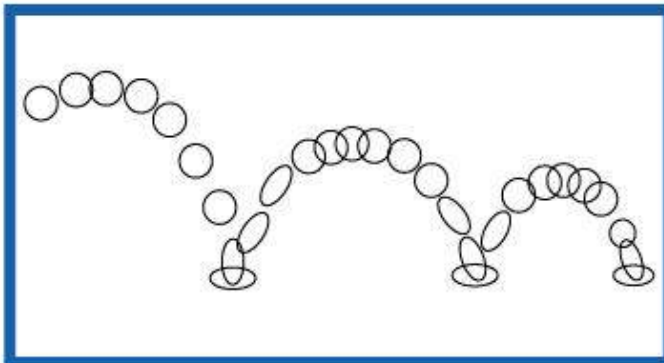
Bueno por ultimo debes saber que todo requiere de practica puesto que es muy probable que tu dibujo no te guste al principio, debes saber que todo es un proceso, me refiero a que tarde o temprano tendras una version que al fin te guste, ningun personaje se queda igual para siempre, recuerda que series como Los Simpsons o Bob Esponja han mejorado la apariencia de sus personajes con el pasar de los años, asi que no te desiluciones y practica. Aqui te mostrare la primera version de mi diseño para que puedas observar el cambio y veras que la diferencia es avismal, pues se rediseño completamente todo.



5

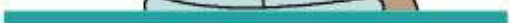
Bueno una vez terminado tu personaje vamos a aprender sobre los Principios de la Animación. Los Principios de la Animación son unas reglas que nacieron de la necesidad de crear un lenguaje entre los animadores de Disney pues estas sirvieron para facilitar su trabajo, con el pasar del tiempo los creadores de este lenguaje decidieron compartir sus tecnicas mediante un libro llamado la ilusión de la vida en donde explicaban estos principios los cuales son una exageracion de la realidad.

Principio de Estirar y Encoger





El primero de los principios es el de estirar y encoger este principio consiste en deformar un objeto, un cuerpo o una pose para lograr la sensación de movimiento exagerado o drámatico, el clasico ejemplo es el de el balom que se deforma al tocar el suelo esto en la vida real tambien ocurre pero no lo persivimos, esta vez te mostrare que no es el unico ejemplo pues se puede usar tambien al animar un enfado, un vostezo o un salto.



En los Qr de las imagenes con marcos azules podras observar pequeñas animaciones



Si enfocas este codigo Qr con tu telefono celular podras tener acceso a los bocetos usados en esta pagina para que puedas practicar con ellos.



Principio de la Anticipación



El principio de puesta en escena es la representación de una idea. La puesta en escena en animación es muy similar a la composición en una obra de arte. Lo que significa que debes usar el movimiento para guiar el ojo del espectador y llamar la atención sobre lo que es importante dentro de la escena. Es decir que lo que sucede alrededor del personaje debe ser consecuente con las acciones del mismo.



En animación, la acción ocurre normalmente por tres etapas: La preparación para el movimiento, el movimiento en sí mismo y la prolongación de la acción. A la primera parte se la conoce como Anticipación y es la parte más importante de todo el movimiento.

Ejemplos de anticipación es cuando un arquero se prepara para disparar o cuando un luchador se prepara dar un golpe, ellos antes de realizar estas acciones te advierten de su movimiento final pues se están preparando.



Principio de Puesta en Escena

Principio de Acción directa y Pose a pose



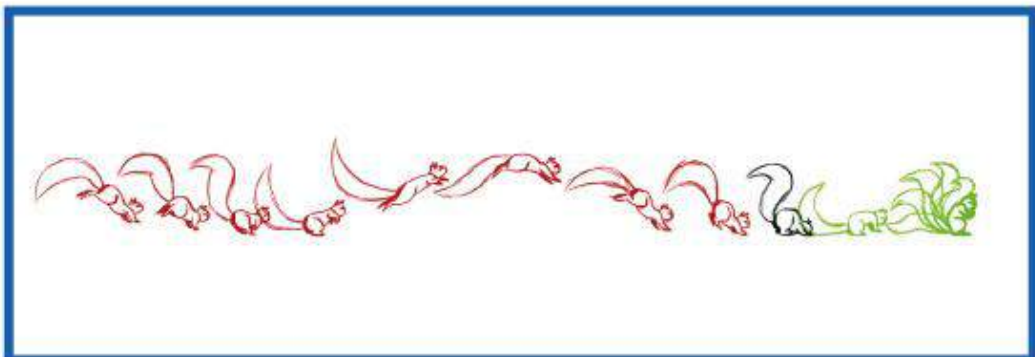
La animación Directa es una de los metodos mas usados y es donde el animador anima un cuadro tras cuadro de formas ordenada, el animador crea el primer cuadro de la animación, después el segundo, y así sucesivamente hasta que la secuencia de animación deseada esta completa. Esta forma de animar tiende a crear animación mas libre el ejemplo tipico es la caminata pero aqui te muestro una caminata con un plus, donde el personaje estara quitando una roca del camino.





Principio de Acción Continua o Secundaria

La acción continuada o secundaria es el procedimiento para terminar o cerrar adecuadamente una acción. Si un objeto se detiene, la parte principal es la primera en alcanzar el reposo, luego le seguirían los elementos secundarios, así que en este ejemplo te mostrare el salto de una ardilla y como su cola sigue el movimiento de ella una vez se detiene.





**TECNOLÓGICO
UNIVERSITARIO
DE FORMACIÓN**

Código Senescyt 2258

