

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

**CARRERA:**

TECNOLOGÍA EN DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIA

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**TEMA:**

“DISEÑO EDITORIAL DIGITAL PARA ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE  
ARTE DEL INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO DE FORMACION DE LA  
CIUDAD DE GUAYAQUIL”

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

**AUTOR(A):**

BAQUERO JURADO KEVIN JOSUE

**TUTOR:**

DIPL. LEX G. CAMPUZANO ABAD

DOCENTE

GUAYAQUIL - ECUADOR

2021 - 2022

## **RECONOCIMIENTO DE RESPONSABILIDAD**

Yo, **Kevin Josue Baquero Jurado**, declaro bajo juramento que el presente Trabajo de titulación, válido para optar por el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico, titulado:

**“DISEÑO DE GUIA SOBRE EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE ARTE DEL INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO DE FORMACION DE LA CUIDAD 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.

---

**KEVIN JOSUE BAQUERO JURADO**

C.C. 0940449887

## **CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

DIPL. LEX G. CAMPUZANO ABAD, 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 GUIA SOBRE EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE ARTE DEL INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO DE FORMACION DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL** ”, fue elaborado por el Sr. **Kevin Josue Baquero Jurado** , 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.



DIPL. LEX G. CAMPUZANO ABAD

DOCENTE

Tutor de Trabajo de Titulación

## **DEDICATORIA**

El presente proyecto es dedicado primero a Dios, por haberme dado el talento y la dedicación necesaria para poder culminar este proceso educativo, a mis padres por darme siempre ese apoyo y confianza, por ser ellos ese ejemplo de profesionalismo y calidad humana que tengo que ser, también agradezco a cada una de las personas que creen en mí y creyeron en mí desde el principio de la carrera, como lo son mis familiares, profesores y compañeros de aula. Un agradecimiento muy especial a mi novia, por siempre ser esa persona que creen en mí y me apoya incondicionalmente, por ser esa persona de la que aprendo tanto día con día, por siempre recordarme que tengo un gran talento, valía y capacidad para lograr cumplir muchas más metas.

Kevin Josué Baquero Jurado

## **AGRADECIMIENTOS**

La Guía sobre el desarrollo de la creatividad fue creada con el fin, de compartir el conocimiento adquirido del autor, en el transcurso educativo y profesional que tiene. Se agradece al UF por dar la oportunidad de demostrar, la capacidad profesional que posee un estudiante de su institución, y sobre todo se agradece a cada uno de los lectores que puedan visualizar esta guía, entendiendo que el propósito de este contenido es que sea de trascendencia. También se agradece a cada uno de los docentes y compañeros de clases que acompañaron al autor en su proceso educativo, tomando de cada uno y de cada experiencia una nueva manera de ver el mundo creativo. A pesar de todas las situaciones presentadas en las aulas o las presiones dadas por los docentes, son de agradecerse, porque de esa forma se aseguran que los profesionales graduados de sus aulas, sean capaces de generar buena competitividad en el campo que se desenvuelvan.

Kevin Josué Baquero Jurado

## INDICE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I. FUNDAMENTACIÓN .....	5
1.1. MARCO HISTÓRICO .....	5
1.2.1. Historia del Diseño .....	5
1.2.2. Historia del Diseño Gráfico en el Ecuador .....	6
1.2.3. Historia de las Guías Didácticas .....	7
1.2.4. Historia de la Ilustración .....	7
1.2.5. Historia de la Unidad de Arte del Instituto Universitario de Formación .....	7
1.2. MARCO TEÓRICO .....	9
1.2.1. Diseño.....	9
1.2.2. Diseño Gráfico.....	9
1.2.3. Diseño Editorial.....	10
1.2.4. Ilustración Digital .....	11
1.2.5. Creatividad en el Diseño Gráfico .....	11
1.3. MARCO CONCEPTUAL .....	12
1.3.1. Photoshop .....	12
1.3.2. Illustrator.....	12
1.3.3. Diagramación.....	13
1.3.4. Ilustración digital.....	13
1.3.5. Proceso creativo.....	13
1.3.6. Psicología del color .....	13
1.3.7. Jerarquía visual.....	14
1.3.8. Punto focal.....	14
1.3.9. Tableta Digital .....	14
1.3.10. Diseño editorial.....	14

1.4. MARCO JURIDICO .....	15
1.4.1. Constitución de la República del Ecuador.....	15
1.4.2. Plan Nacional de Desarrollo (2017 - 2021) Toda una vida .....	16
1.4.3. Ley de Comunicación.....	16
1.4.4. Ley de Propiedad Intelectual .....	17
CAPITULO II. METODOLOGIA EMPLEADA .....	18
2.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN.....	18
2.1.1. Descriptiva.....	18
2.1.2. Explicativa .....	18
2.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
2.2.1. Enfoque Cualitativo.....	19
2.2.2. Enfoque Cuantitativo.....	19
2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN .....	20
2.3.1. Métodos Teóricos .....	20
2.3.2. Métodos Empíricos.....	21
2.3.3. Métodos Estadísticos .....	22
2.4. ANALISIS DE LOS RESULTADOS .....	23
2.4.1. Análisis de la observación .....	23
2.4.2. Análisis de los resultados de encuestas .....	24
2.4.3. Análisis de los resultados de entrevistas.....	27
2.5. HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS .....	30
2.5.1. Análisis PEST.....	30
2.5.2. Análisis DAFO (FODA).....	31
2.5.3. Modelo CAPA .....	33
CAPITULO III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA .....	35
3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA .....	35
3.2. OBJETIVO DE LA PROPUESTA.....	35

3.3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA .....	36
3.3.1. Estado inicial de proyecto.....	36
3.3.2. Requerimientos de desarrollo .....	36
3.3.3. Planificación de desarrollo .....	39
3.3.4. Fase 1: Recopilación de información y planteamiento de ideas.....	40
3.3.5. Fase 2: Realización de gráficos .....	41
3.3.6. Fase 3: Implementación.....	42
3.4. FACTIBILIDAD DE APLICACIÓN.....	43
3.4.1. Factibilidad administrativa .....	43
3.4.2. Factibilidad económica.....	43
3.4.3. Factibilidad legal .....	44
3.4.4. Factibilidad ecológica.....	44
3.5. FORMAS DE SEGUIMIENTO DE LA PROPUESTA.....	44
3.6. RESULTADOS ESPERADOS EN LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA .	46
CONCLUSIONES.....	48
RECOMENDACIONES .....	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	50
ANEXOS .....	53

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Requerimientos Técnicos .....	36
Tabla 2. Requerimientos operativos .....	37
Tabla 3. Requerimientos económicos.....	37
Tabla 4. Planificación de desarrollo .....	39
Tabla 5. Formas de seguimiento de la propuesta.....	44

## INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. ¿Conoce lo que es la creatividad? .....	67
Gráfico 2. ¿Conoce lo que es un proceso creativo?.....	68
Gráfico 3. ¿Conoce los procesos creativos de algún artista?.....	68
Gráfico 4. ¿Usted emplea algún proceso creativo antes de realizar una propuesta grafica? .....	69
Gráfico 5. ¿Siente frustración por no lograr un buen proceso creativo? .....	69
Gráfico 6. ¿Tiene alguna preferencia sobre un proceso creativo?.....	69
Gráfico 7. • ¿Si se le presenta una ayuda, para poder mejorar su proceso creativo, usted lo aceptaría?.....	70
Gráfico 8. ¿Qué tan importante le parece la idea, de que se desarrolle una guía sobre el desarrollo de la creatividad para los estudiantes de la Unidad de Arte del UF? .....	71

## INDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. Breve proceso de ilustración de grafico coyote.....	72
Imagen 2. Breve proceso de ilustración de grafico perro .....	73
Imagen 3. Breve proceso de ilustración de grafico phoenix.....	74
Imagen 4. Presentación de guía sobre el desarrollo de la creatividad .....	75

## INDICE DE ANEXOS

ANEXO 1. Muestra .....	54
ANEXO 2. FORMATO FICHA DE OBSERVACIÓN .....	55
ANEXO 3. FORMATO DE LA ENTREVISTA .....	56
ANEXO 4. FORMATO DE LA ENCUESTA .....	58
ANEXO 5. RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN.....	60
ANEXO 6. RESULTADO DE LA ENTREVISTA APLICADA #1 .....	61
ANEXO 7. RESULTADO DE LA ENTREVISTA APLICADA #2.....	63
ANEXO 8. RESULTADO DE LA ENTREVISTA APLICADA #3.....	65
ANEXO 9. RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA TABULADOS Y GRAFICADOS.....	67
ANEXO 10. BREVE PROCESO DE ILUSTRACIÓN DE GRAFICO COYOTE.....	72
ANEXO 11. BREVE PROCESO DE ILUSTRACIÓN DE GRAFICO PERRO .....	73
ANEXO 12. BREVE PROCESO DE ILUSTRACIÓN DE GRAFICO PHOENIX.....	74
ANEXO 13. PRESENTACIÓN DE GUÍA SOBRE EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.....	75
ANEXO 14. ANEXO 14. CARTA DE AUTORIZACIÓN .....	88



## CERTIFICACIÓN

En calidad de revisor del trabajo de titulación “**Diseño editorial digital para estudiantes de la Unidad de Arte del Instituto Superior Universitario de Formación de la ciudad de Guayaquil**”.

## CERTIFICO

Que el trabajo del estudiante **BAQUERO JURADO KEVIN JOSUE** ha sido analizado por un sistema de reconocimiento de texto automático **URKUND ANALYSIS**.

Los resultados alcanzados evidencian el cumplimiento del nivel de coincidencias permitido hasta el 17%. Por tanto, se autoriza su impresión y presentación al acto de defensa

Dr. C. Rafael Bell Rodríguez

Vicerrector Académico



@unlversltarlodeformaclon

## **RESUMEN**

La creatividad para cualquier persona, que se decida a desenvolverse en cualquier campo artístico, es de gran importancia y más que nada de gran necesidad, ya que así el artista puede medir su nivel competitivo, que puede llegar a tener en el aspecto creativo, es por eso que el contenido de la tesina presentada en este documento, es basado en el tema, dirigido a estudiantes del Instituto Universitario de Formación de la ciudad de Guayaquil, dicho tema será el diseño de una guía del desarrollo creativo. En esta tesina, se presentará información recopilada que muestre una justificación de la importancia y la valía que tiene desarrollar dicho tema, también se evidenciará el proceso que va a tener la elaboración de la guía, cada uno de sus apartados y contenido será descrito con precisión en este documento. La tesina presentada demostrará el resultado, y la preparación que tiene su autor, resultado de todo su proceso educativo.

## **ABSTRACT**

Creativity for anyone, who decides to develop in any artistic field, is of great importance and more than anything of great need, since this way the artist can measure his competitive level, which he can have in the creative aspect, is That is why the content of the thesis presented in this document is based on the subject, aimed at students of the Instituto Universitario de Formación of the city of Guayaquil, said subject will be the design of a creative development guide. In this thesis, compiled information will be presented that gives a justification, of the importance and value of developing said topic, and the process that the development of the guide will have will also be evidenced, each of its sections and content will be described with precision in this document. The thesis presented will demonstrate the result, and the preparation that its author has, the result of his entire educational process.

## INTRODUCCIÓN

La creatividad es un aspecto básico de la humanidad por esto, todo ser nace con dicho rasgo característico, Campos; Palacios (2018) “El ser humano ha recurrido a la creatividad desde siempre y a través de ella transformó su entorno, se adaptó y avanzó socialmente. Las acciones creativas han dejado huellas en la historia de la humanidad” por otra parte los siguientes autores, nos comparten este concepto, Corujo Quesada; Borges Gutiérrez; Rodríguez Izquierdo (2016) “La creatividad es un factor fundamental en la vida del ser humano, ya que le permite diferenciarse, sobresalir y generar valor. Sus aplicaciones son variadas y diversas, en el campo personal.” el siguiente autor nos comparte, Cevallos Chamba (2016) “La creatividad debe ser entendida como la capacidad de crear algo nuevo, diferente y original, tanto desde la perspectiva del trabajo artístico como científico. Debemos entonces forzar en nuestro ser, el desarrollo de ese pensamiento creativo.” un ejemplo de esto lo podemos ver en los bebés, que a su temprana edad constantemente están en la búsqueda de resolver situaciones, que se les presentan como quitarse un zapato o alcanzar un objeto que no pueden, y a pesar de no poseer aprendizaje previo, usan su creatividad para poder resolver estas situaciones que se les presentan.

Lo mismo pasa en el Arte, al comenzar a recibir conocimiento teóricos y prácticos, para poder desarrollar de manera eficiente un rol en el campo laboral, muchas de las veces entran a formar parte un rasgo característico, que tiene todo ser humano que es la creatividad. Monterroza; Buelvas; Urango (2019) “Esta confluencia entre arte, cultura y creatividad es la manifestación misma del alma, el reflejo de nuestros sentimientos, amor, desagrado, la esencia de nuestro ser, indistintamente de la forma de expresión que escojamos.”. En muchas ocasiones no basta con tener todos los conocimientos de un tema, sino lo realmente importante es como solucionas o como puedes desarrollar un trabajo, de forma creativa con los conocimientos que poseen.

Al observar muy detenidamente el proceso que vive, un estudiante que pasa por sus primeros semestres de las carreras de arte, se puede evidenciar un factor común en todos que es la falta de inspiración o la falta de creatividad, Valqui (2009) “Algunos de estos bloqueos tienen orígenes externos, tales como el entorno familiar, el sistema educativo o la burocracia organizativa.”, al momento de desarrollar un diseño y esto muchas veces también es consecuencias de no haber tenido un desarrollo previo de la creatividad con actividades o hobbies que trabajen dicho rasgo. García (2010) “La

frustración es el estado que se produce cuando la actividad realizada no logra la satisfacción necesaria, eso puede suceder por la aparición de barreras u obstáculos que impiden que el individuo logre su objetivo.” Otra apreciación para afrontar y mejorar de la falta de creatividad nos la comparte Valqui (2009)” Una cuestión clave a la hora de mejorar la creatividad es ser conscientes de nuestros bloqueos y tratarlos. Aun cuando todas las personas tenemos bloqueos respecto a la creatividad, dichos bloqueos varían en cantidad de una persona a otra.”

En el transcurso de la Carrera, se puede evidenciar mucha frustración de parte de los estudiantes, al ver que no les alcanza solo con recibir conocimientos de Arte, al momento de desarrollar un trabajo, ya que se topan con muchas trabas al momento de desarrollar la idea principal o la idea creativa, para solucionar dicho trabajo que a su vez es la parte más importante del proceso.

Utilizando el diseño como base para solucionar una situación como lo es la falta de creatividad, se puede elaborar una guía que posea ejemplos de actividades creativas como el proceso al momento de mostrar una ilustración artística con cada uno de los aspectos e ideas que se utilizaron para desarrollar dicho gráfico. Campus MINED (2020) “La importancia de una guía de aprendizaje es que permitirá que el estudiante, sea el gestor de su propio aprendizaje, desarrollando y fortaleciendo sus habilidades, así como ir concibiendo su progreso educativo en el proceso formativo.”

Al momento de desarrollar la guía se va a tomar en cuenta cómo será su aspecto visual, teniendo como antecedente que el cerebro humano se aburre y pierde muy fácil el interés, de algo que está leyendo si no hay un balance correcto entre imágenes y texto, por esto es importante que tengan los colores y los gráficos indicados, al momento de querer generar ese impulso creativo, que necesita la persona que esté viendo dicha guía.

El proyecto de la Guía del proceso de la creatividad, se hace por la necesidad que surge de compartir los conocimientos adquiridos, y los hábitos dirigidos a una educación visual, aprendidos a lo largo de la carrera de Arte, a estudiantes que están comenzando el proceso educativo, y que tienen el anhelo de complementar lo aprendido con conocimiento adicional, que los ayude a sobresalir en sus campos profesionales. Ciria del Río (2014) “Esto supone que no se comporten como meros receptores de la información, sino que se impliquen generando su propio conocimiento, que los adapten a sus necesidades, que desarrollen una visión crítica, de los mundos visuales que les rodean.”

A pesar de que la educación en una unidad educativa, siempre va hacer buena y necesaria, ya que se adquiere conocimientos nuevos, que te preparan para ser un buen profesional en el área que se decida desenvolverse, siempre habrá el vacío al momento de plasmar, un estilo propio que nos haga distinguir, y nos sirva como identidad en el área profesional.

El proyecto se hace para que estudiantes que están comenzando, y que decidieron tomar una vida alrededor del campo del arte, puedan tener un ejemplo directo de cómo desarrollar un buen proceso creativo complementando los conocimientos aprendidos, en la educación profesional que se pueda tener sea esta universitaria u otro modo de aprendizaje.

Todo el aprendizaje que pueda servir como complemento, es muy importante ya que nos prepara de mejor manera al momento de salir a una vida profesional, y así poder volverse unos profesionales competitivos y conscientes, de que se está haciendo y entregando un buen trabajo.

El proyecto de la guía del proceso creativo, tendrá una gran aplicación muy útil para los estudiantes del Instituto Universitario de Formación, la cual es darles un empuje al comienzo de sus carreras, en un proceso básico del Arte como lo es la creatividad, ya que no solo tendrán consejos y tics para desarrollar su imaginación creativa, sino que se darán cuenta que el proceso creativo no es algo difícil, sino que se trata de una constante educación visual, que deben aplicar a lo largo de su vida profesional.

Una vez compartida esta Guía se podrá mostrar que la enseñanza de la creatividad, puede comenzar mucho antes de iniciar una Carrera Universitaria, se podrá mostrar a largo plazo, que la creatividad no es algo que se enseña, sino que es algo que se desarrolla día a día, con la adecuada educación visual que podamos tener.

La guía se tendrá que volver una consulta obligatoria para todos los estudiantes de los primeros semestres de las Carreras de Arte, tendrá que ser una Guía de obligado estudio en materias de creatividad, y así tener más referencias no solo de autores desconocidos, sino también de un estudiante que formó parte de la institución.

Cada estudiante de las Carreras de Arte, podrá tener al iniciar la carrera una hoja de recomendaciones de libros, dada por los docentes en la cual incluya la Guía del Proceso de creatividad, y así poder consultar en biblioteca en el momento que lo requieran.

En un ambiente donde circula muy fácil la frustración, y otros sentimientos negativos como lo es en una institución educativa, al momento de darse cuenta que tal vez lo aprendido no es suficiente, y que las expectativas personales no alcanzan, para poder demostrar tener un buen nivel creativo en la Carrera que se está estudiando, se va a requerir tener una Guía, en cual se pueda comprobar, que no es difícil alcanzar el nivel deseado, que solo hace falta abrir la mente a nuevas ideas y a nuevos referentes.

La Guía tiene un gran potencial educativo, no solo para los estudiantes del Universitario de Formación, sino para muchas más instituciones, que requieran tener una Guía orientada a estudiantes, que quieren comenzar una Carrera de Artes, y así poder demostrar el potencial creativo, que se pueda alcanzar al comienzo de sus carreras.

La Guía ha sido pensada para tener un valor importante a nivel artístico y educativo, se podría resaltar que tiene como novedad, el balance correcto entre Arte y Educación resaltando el potencial artístico del Instituto Universitario de Formación y así demostrar la valía que tiene una educación Tecnológica. Estévez Pichs; Rojas Valladares (2017) “Al reflexionar acerca de los atributos del arte como expresión de la realidad social es posible considerar que, al igual que cualquier esfera, sus concepciones son resultado del desarrollo continuo y progresivo del sistema en el que se conforma y condiciona”

Uno de los aspectos más novedosos del proyecto a desarrollar, es que no solo va a tener una orientación educativa, sino podrá convertirse en un producto comercial para cualquier persona, que se quiera orientar a una vida Artística, teniendo en cuenta que dicho producto es elaborado por un joven artista.

El objetivo a plantear es **diseñar una guía del proceso creativo de ilustraciones artísticas, orientado a estudiantes de la Unidad de arte del Instituto Universitario de Formación**, la importancia de esto comparte el siguiente autor Campus MINED (2020) “Brinda mayor relevancia a los procesos de aprendizajes antes que a los contenidos con privilegio a actividades que los estudiantes deben realizar en interacción con sus compañeros, pero siempre con la orientación oportuna del docente.” tomando en cuenta el objetivo de educar y compartir conocimientos aprendidos a lo largo del proceso de educación universitaria, sirviendo de inspiración a nuevos artistas que quieran alcanzar un nivel de creatividad, óptimo para poder ser competitivos en el campo laboral que quieran desenvolverse.

Plasmar mediante gráficos el potencial artístico y educativo, que posee un estudiante de un Instituto Tecnológico y demostrar, que no solo basta con lo aprendido en un salón de clases, sino que también puede ser complementada con ideas aprendidas de referentes resultado de una autoeducación.

Una manera de Justificar el proyecto a realizar, es meditando y evidenciando el proceso que vive un estudiante de los primeros semestres de una educación de arte. Viviendo la frustración y el desánimo, que muchas veces se vive en las aulas de clases, por no creer tener el potencial suficiente, para llegar a un nivel que nos lleve hacer competitivos, en el área que se desea desarrollar. Elizondo Moreno; Rodríguez Rodríguez; Rodríguez Rodríguez (2018) “Está comprobado que los estados emocionales negativos, surgidos a partir de situaciones de miedo o estrés, propician una activación de la amígdala que deriva en una liberación de adrenalina, noradrenalina y glucocorticoides (cortisol).”

Una manera de explicar el objetivo a alcanzar, es observando la necesidad que tiene un estudiante de arte, al momento de buscar una ayuda o una guía que lo encamine, de mejor manera a desarrollar un buen proceso creativo, y así poderse demostrar así mismo que con constancia y con mejores hábitos, de una buena educación visual, es fácilmente alcanzable tener un buen nivel creativo.

## **CAPITULO I. FUNDAMENTACIÓN**

### **1.1. MARCO HISTÓRICO**

#### **1.2.1. Historia del Diseño**

El diseño gráfico como profesión data de los años cincuenta, incluso puede argumentarse que el termino comunicación grafica empleada como tal, se evidencia desde el año 25.000 antes de cristo con los humanos prehistóricos, usando gráficos como comunicación social en sus vidas. En el siglo XV el xilógrafo que era la persona encargada de grabar imágenes en madera, al grabar paginas estaba muy conectado con un diseñador actual, porque era el que ponía en práctica, técnicas y conocimientos al momento de plasmar imágenes.

En el siglo XIX el diseño de plasmar imágenes creativas y que a su vez comuniquen estaba encargadas a dos personas, el dibujante y el impresor tal que su

preparación era óptima para lo que se requería elaborar como el dibujante educado como artista y el impresor educado como artesano.

Hablemos un poco del siglo XX, durante esta época con todos los cambios y sucesos que acompañaron este siglo dio resultado a muchos cambios en el diseño gráfico como pueden ser nuevas tendencias por ejemplo el Suprematismo, Cubismo, Constructivismo, Futurismo y el Bauhaus. Se puede añadir que todos estos movimientos se oponían a lo que era considerado arte decorativo en ese tiempo y se orientaron a un arte más dirigido a formas geométricas. Estas nuevas tendencias siguieron evolucionándose hasta la actualidad que tenemos muchas técnicas y formas de emplear el diseño gráfico, pero siempre teniendo en cuenta la importancia que tiene la imagen y el texto al momento de comunicar un mensaje.

### **1.2.2. Historia del Diseño Gráfico en el Ecuador**

Como primeros datos sobre la historia del Diseño Gráfico en Ecuador podemos resaltar la Gran importancia que tienen los símbolos de las culturas ancestrales, los iconos religiosos y los escritos de la época colonial. El diseño grafica aumento gracias al desarrollo de la imprenta y de las artes gráficas, cabe destacar también la popularización de los medios de comunicación en el siglo XX.

El auge del diseño también es causa del quehacer de ilustradores y a la gráfica publicitaria de los años 60 y 70 posterior a esto en la época de los ochenta la profesión se consolida, y es ahí donde entran a escena nuevos profesionales del diseño gráfico, surgen escuelas e institutos del diseño y se forma la Asociación de Diseñadores Gráficos (ADG), la cual dio oportunidad de formar áreas de encuentros en la cual se pudo debatir y promocionar la gran carrera del Diseño Gráfico en Ecuador.

En el año 2000 surge una tendencia en los diseñadores y es que el proceso se vuelve más experimentativo, de tal forma que el diseño se vuelve algo propio de quien lo realiza, sin tener que pasar por aprobaciones de clientes. Cabe destacar que, si en Ecuador, Perú, Canadá, Irlanda, Francia, Marruecos, Filipinas, España. no podemos hablar de que tiene identidad al momento de Diseñar, si podemos resaltar la evolución que ha tenido el Diseño Gráfico con relación al desarrollo económico y tecnológico de cada región.

### **1.2.3. Historia de las Guías Didácticas**

La idea de las guías didácticas surge por la necesidad que se ha mostrado, en el siglo XXI, al momento de querer impartir conocimiento a generación nuevas, dichas generaciones ya no solo les basta lo aprendido en un salón de clases, sino que ahora buscan la forma de auto educarse, e hay cuando surgen las guía didácticas, como una opción para el estudiante que quiere aprender más y de otras formas, el propósito de estas guía y el fin de que se las crearan es poder, interiorizar mejor con el estudiante y poder asimilar mejor su forma de aprender. Afirma Sánchez (2005) “El ser humano siempre ha buscado la forma de aprender y adquirir conocimiento de manera más autodidacta, empezando con el humano prehistórico, queriendo difundir el conocimiento de cómo generar fuego, entre otros hechos aprendidos.”

### **1.2.4. Historia de la Ilustración**

El estudio y aprendizaje de la ilustración como arte se ha visto por medio de los procedimientos y materiales usados a lo largo de la historia como lo son sobre rocas, grafismo, piedra, pigmentos naturales sobre superficies tales como paredes, códices, cerámicas, ilustraciones a plumilla, y recientemente también se han visto ilustraciones a carbón, lápices de grafito etc. Pero algo que siempre se puede evidenciar es que la ilustración a formado parte de los primeros procesos del ser humano cumpliendo distintas funciones tales como, expresar emociones sobre las costumbres de cada época y sobre el hábitat en el que vivían, también lo usaban para representar ideas y analizar una filosofía basada en el ser humano.

A lo largo de la historia la ilustración se ha visto subordinado por el arte de la pintura, aunque hasta la fecha sigue conservando rasgos esenciales y propios como lo son el punto, la línea, el plano, la interpretación del volumen, el espacio, la proporción etc. Todos los conocimientos adquiridos sobre la ilustración, hoy en día se mezclan con nuevas tecnologías y a su vez surgen nuevas técnicas de ilustrar.

### **1.2.5. Historia de la Unidad de Arte del Instituto Universitario de Formación**

Hasta el periodo en el que se desarrolla esta tesina, no ha habido, ningún proyecto, parecido o que tenga relación con el tema que trata esta propuesta, lo que suma un valor

de originalidad a la Guía, no obstante, veremos una breve reseña histórica del UF, el cual es el instituto al que se le va a implementar el proyecto.

El Instituto Superior Tecnológico De Formación Profesional Administrativa y Comercial es una Institución de Educación Superior, con Código Institucional Nro. 2258 registrado por la Senescyt. El Economista Eulogio Meléndez Banchón directivo del Instituto Técnico Superior De Formación Profesional Administrativa y Comercial de Guayaquil procede a solicitar la apertura de post-bachillerato, en su primer periodo funciono como especialización Comercialización y Secretariado Ejecutivo Bilingüe, el 17 de febrero de 1983, con verificación Ministerial No. 354. El segundo periodo de la carrera intermedia de post – bachillerato, fue aprobado el 17 de agosto de 1984, con el acuerdo Ministerial No. 1684. El 7 de enero del 2004 eleva su categoría de Instituto Técnico a Tecnológico, en razón de lo cual paso a llamarse INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DE FORMACIÓN PROFESIONAL ADMINISTRATIVA Y COMERCIAL. El 22 de julio del año 2008 el Econ. Eulogio Meléndez Banchón entrega los derechos del Instituto a los cónyuges Sr. Manuel Roberto Tolozano Benites y Sra. Belinda Marta Lema Cachinell. En la fecha 28 de Julio del 2008 la Junta General de Directivos acepta la partida presentada por el Econ. Eulogio Meléndez Banchón a su cargo de Rector y se nombra para ocupar su puesto a la Ing. Belinda Marta Lema Cachinell. Previamente se elabora el estudio de mercado correspondiente y solicita todos los permisos requeridos, para la apertura de nuevas carreras, las mismas que serán prestadas a continuación:

Marketing 24/08/2008 Acuerdo 474 Código 002963

Contabilidad Pública Autorizada 23/09/2008 Acuerdo 475 Código 00296210

Diseño Gráfico 05/06/2009 Acuerdo 478 Código 003001

Administración de Empresas 12/06/2009 Acuerdo 1817 Código 003157

Comercio Exterior 30/03/2010 Acuerdo 1470 Código 003250

Estas carreras llegan que el Instituto se desarrolle, hasta el punto que surge la necesidad de una reubicación de sus instalaciones, en la ubicación Padre Solano #324 y Boyacá esquina. En el año 2021 se da una nueva reubicación de las instalaciones del instituto en Tungurahua 705 entre Velez y Luque.

## **1.2. MARCO TEÓRICO**

### **1.2.1. Diseño**

Para desarrollar el presente trabajo de titulación no apoyaremos de cinco pilares teóricos el primero de estos es el Diseño, de esta disciplina podemos indicar que según Wong (1991) “El diseño es un proceso de comunicación visual con un propósito”, es decir, cada que desarrollamos un diseño este debe de tener un finalidad por lo cual fue creado, por otra parte Costa (2014) nos asevera que “el diseño es una actividad mediadora que tiene mucho que ver con la configuración del entorno artificial y constituye un elemento significativo de sus interacciones con los individuos y la sociedad”, este autor nos lleva más allá en su definición de diseño y nos asevera que este tiene influencia en la creación de los entornos sociales de la humanidad.

Al momento de diseñar hay un elemento básico que entra a escena y es el lenguaje visual así lo afirma Wong (1991) “Este lenguaje visual es la base de la creación del diseño. Dejando aparte el aspecto funcional del diseño, existen principios, reglas o conceptos, en lo que se refiere a la organización visual, que puede importar a un diseñador.” Esto nos quiere decir que al momento de diseñar y más que nada al momento de empezar con la idea creativa hay que observar y meditar muy bien el mensaje que queremos dar con dicho diseño. Tomando al diseño como profesión podemos realzar el papel que cumple un diseñador como, lo afirma Campi (2020) “Vemos que la tarea de los diseñadores es mucho más compleja de lo que pudiera parecer a primera vista, pues deben atender al mismo tiempo a problemas de ámbitos distintos: de la misma sociedad, de la cultura visual.” Esto nos indica que, al momento de realizar un diseño, un diseñador no solo tiene que basarse en lo que va a plasmar como gráfico, sino también el contexto social a que va dirigido.

### **1.2.2. Diseño Gráfico**

En este apartado se hablará un poco de definiciones y la importancia que tiene el Diseño gráfico como profesión, con esta introducción podemos decir que el Diseño Gráfico según Pontis (2009) “Es una actividad donde la creatividad y la intuición tiene un papel muy importante.” es decir que en esta profesión no solo basta con lo aprendido sino también con lo que podemos aportar creativamente con los conocimientos que tengamos. Ahora hablemos un poco del Diseñador Gráfico, que es el cual desarrolla el

concepto del que se está hablando en esta investigación según Vázquez (2013) “El diseñador gráfico tiene una intención: transmitir un mensaje con objetividad, sin dudas de interpretación. Es comunicador, no sólo de formas, sino de cultura y ésta a su vez implica el conocimiento del lenguaje oral y escrito.” Lo que nos da a entender esta autora con su escrito es que el diseñador gráfico no es solo un operario de programas y herramientas, sino que es una persona que tiene un mensaje que dar usando a su favor todo el conocimiento adquirido a lo largo de su formación profesional según Vázquez (2013) “El profesional de esta disciplina es capaz de localizar y solucionar problemas de comunicación visual a través de propuestas gráficas a partir de un proceso metodológico.” Es decir que la persona preparada en esta profesión está capacitada para llevar mensajes de manera visual.

### **1.2.3. Diseño Editorial**

Comenzaremos este apartado explicando que es el diseño editorial y la importancia que tiene, así como lo dicen Caldwell, Cath; Zappaterra, Yolanda (2014) “Una manera sencilla de definir el diseño editorial es considerarlo una forma de periodismo visual, pues es este rasgo el que lo distingue más fácilmente de otras disciplinas del diseño gráfico y de formatos interactivos.” Es decir, el diseño editorial forma parte del diseño, pero lo que lo distingue es su presentación que va acompañada con una interacción directa con el público. Estos mismos autores nos indica la importancia y las sensaciones que causa esta clase de diseños, Caldwell, Cath; Zappaterra, Yolanda (2014) “Una publicación editorial puede entretener, informar, instruir, comunicar o educar, o puede articularse como una combinación de todas esas acciones.” así que como se puede ver el diseño o una publicación editorial puede formar parte del proceso educativo de cualquier persona.

El diseño editorial hoy en día es de mucha importancia, así como lo afirma Guerrero (2016) “Es imprescindible saber comunicar y expresar los contenidos para que pueda ser entendible al lector. Es conveniente usar diferentes herramientas para transmitir un mensaje y además mostrar que cada elemento debe estar relacionado para que coincida estéticamente.” Esto nos quiere decir, que, al momento de querer plasmar una idea o un mensaje de manera impresa, requiere que sea de fácil comprensión para el lector. A continuación, por medio del mismo autor veremos las características que tiene el diseño

editorial Guerrero (2016) “Posee elementos únicos para un público determinado, como pueden ser el formato, la composición, el contenido de las páginas, entre otros, e incluso la jerarquía de los cuerpos de textos para tener una noción de cómo irán estructurados y distribuidos.” Como podemos evidenciar la característica más notable del diseño editorial es el orden y la buena estructura que tiene que tener el contenido.

#### **1.2.4. Ilustración Digital**

Como introducción podremos ver la importancia y lo que se ha convertido la ilustración digital según Padilla (2018) “La ilustración digital se ha convertido en una de las ramas más especializadas y populares en el medio profesional del diseño. Su aplicación se ha generalizado prácticamente a todos los ámbitos en los que se inserta.” lo que nos quiere decir es que, para la profesión del diseño, la ilustración digital se ha vuelto otra rama de esta, a la que se puede acceder. Para poder obtener una mejor apreciación de una ilustración digital tendremos que hablar de lo que es una imagen digital, según García (2009) “Una imagen digital, generada con el ordenador u obtenido con un instrumento de captura como un escáner o una cámara, supone la traducción de los valores de color y luminosidad a un lenguaje binario de ceros u unos.” es nos dice que la imagen digital o la ilustración digital es diferente a la tradicional ya que sus componentes están interpretados con un lenguaje electrónico.

Unos de los términos que predominan una ilustración digital es el pixel, así como lo afirma García (2009) “La palabra pixel es una contracción de imagen y elemento y así se denominan estas unidades mínimas que constituyen una imagen digital. Cuanto más detalle y calidad posea la ilustración, más pequeños serán los pixeles y mayor será su número.” esto nos indica que el pixel es el termino básico que compone una ilustración digital.

#### **1.2.5. Creatividad en el Diseño Gráfico**

En campo del diseño la creatividad juega un gran papel al momento de entregar un producto así nos afirma Quintana; Vargas; Said (2017) “El diseño no se orienta al desarrollo creativo en el sentido de buscar una transformación del diseño, se instala más en criterios de calidad y eficiencia que tampoco se perciben muy diáfanos por parte de los diseñadores.” Lo que nos quiere decir es que, en el diseño, la parte creativa se

desempeña más en el producto terminado y en su calidad. Los mismos autores nos da su opinión sobre la importancia que tiene el proceso creativo en el diseño Quintana; Vargas; Said (2017) “Es importante resaltar que los procesos de diseño se orientan mucho más hacia la resolución que hacia el descubrimiento de problemas, lo cual es importante tener presente cuando se está indagando sobre la creatividad en el diseño.” una forma de explicar este concepto es que el diseño se desarrolla más la parte del producto terminado y no del porqué del producto.

### **1.3. MARCO CONCEPTUAL**

#### **1.3.1. Photoshop**

El nombre de Photoshop se le da a un programa, o herramienta de manipulación y tratamiento de imágenes, usado normal mente en ordenadores y, el rasgo característico de esta herramienta es que su componente principal son los píxeles, la cual la convierte en una gran herramienta, al momento de manipular fotografías.

En el ámbito profesional, la herramienta Photoshop es importante, esencialmente para los profesionales de la fotografía y los diseñadores gráficos, que en esta herramienta encuentran un laboratorio, el cual los ayuda a interpretar de mejor manera sus ideas creativas. En el campo de la ilustración también es muy usada, complementándola con otras herramientas como una tableta digital.

#### **1.3.2. Illustrator**

Es una herramienta para diseños y artes vectoriales, esto quiere decir que su principal característica es que trabaja con vectores, y esto permite redimensionar cualquier trabajo a la medida o tamaño que deseemos. Cabe resaltar que forma parte de la familia de Adobe por lo consiguiente, cualquier grafico que realicemos en este programa, será compatible con los demás programas hermanos como lo son Photoshop, After Effects, etc.

### **1.3.3. Diagramación**

La diagramación, se encarga de ordenar y distribuir muy bien, contenido en un espacio determinado, los contenidos pueden ser texto, elementos visuales y otros muchos casos audiovisuales, todo depende de la clase de contenido que se quiera desarrollar. El proceso de diagramación es un aspecto estético esencial, es por este apartado que una página de cualquier contenido, se aprecia visualmente de mejor manera.

### **1.3.4. Ilustración digital**

Es la técnica por la cual, se elaboran gráficos artísticos por medio de ordenadores y otros recursos tecnológicos, con esta variante de la ilustración, el artista tiene la oportunidad de desarrollar muchas propuestas artísticas, y así poder explotar la creatividad del ilustrador. Se puede destacar que la ilustración digital, muchas veces para lograr mejores resultados, varios artistas optan por la opción de combinar lo digital con lo tradicional.

### **1.3.5. Proceso creativo**

Este proceso es resultado, de varios factores tales como, lo desarrollado que tengamos el cerebro, en la parte de generar ideas que ayuden al proceso creativo, y así también se necesitan, algunos conocimientos previos que complementen y ayuden a la generación de dichas ideas. Englobando todo lo antes dicho, el proceso creativo deberá cumplir con un punto muy importante que es, el de crear algo único y fuera de lo común.

### **1.3.6. Psicología del color**

Es el campo que estudia y clasifica, los comportamientos, emociones y sensaciones que pueden producir, los colores en los seres humanos. Cabe resaltar que cada color puede tener, diferentes interpretaciones según estos estudios, en el campo del diseño gráfico esta clasificación y estudio del color, es muy usado al momento de querer plasmar una idea gráfica, incluso se podría manejar la reacción que tendría la persona al observar dicho gráfico.

### **1.3.7. Jerarquía visual**

Es una función esencial muy usada por diseñadores, al momento de querer elaborar una publicación, cuyo contenido sea texto y gráficos, este aspecto ayuda mucho a la importancia de ideas, o en otras palabras a lo que requerimos que visualice primero el espectador, la importancia que le demos a un contenido en la clave.

### **1.3.8. Punto focal**

Es el lugar donde se interceptan los rayos del sol en una imagen, esto es de mucha utilidad al momento de realizar un gráfico o una ilustración, ya que manejando bien este recurso podríamos controlar, a donde queremos que vaya la vista del espectador. En una ilustración el punto focal se utiliza, al momento de querer destacar un elemento de gran impacto en dicha ilustración, y a su vez sirve para dar armonía a la imagen.

### **1.3.9. Tableta Digital**

Es un elemento tecnológico muy útil en la ilustración, ya que su funcionalidad consiste en poder dibujar directamente en la pantalla del ordenador, por medio de conectores USB o en otros casos por bluetooth. La tableta digital siempre va a ir acompañada de un lápiz, con el cual el artista va a poder dibujar sobre la tableta y esto a su vez se va a interpretar en la pantalla.

### **1.3.10. Diseño editorial**

Forma parte del diseño gráfico, es el aspecto encargado de organizar contenido para publicaciones como, revistas, periódicos, catálogos, etc. Por otra parte, al diseño editorial se lo puede definir como el aprendizaje y la experiencia, que puede llegar alcanzar un diseñador gráfico en dicho campo, incluso un aspecto importante también es la creatividad que tenga el profesional.

## **1.4. MARCO JURIDICO**

### **1.4.1. Constitución de la República del Ecuador**

**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.

**Art. 18.-** Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior.

2. Acceder libremente a la información generada en entidades públicas, o en las privadas que manejen fondos del Estado o realicen funciones públicas. No existirá reserva de información excepto en los casos expresamente establecidos en la ley. En caso de violación a los derechos humanos, ninguna entidad pública negará la información.

Los artículos mencionados anteriormente, plantean un rasgo importante al momento de desarrollar el proyecto planteado en esta tesina, que es la forma de compartir conocimientos adicionales sin ninguna restricción comunicacional, ya que en este caso aportara a la formación profesional de cada involucrado.

**Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y

diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa 28 individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Como podemos ver en este artículo, el compartir conocimiento y que una persona acceda a conocimiento adicional, es un derecho y más que nada como profesionales del arte, está en nosotros compartir todo aprendizaje que podamos aportar, para que dicho aprendizaje se siga desarrollando por futuras generaciones.

#### **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

El presente proyecto, muestra la importancia que tiene la creatividad en la profesión del arte por este motivo, dicho proyecto ayudara con conocimiento adicional, a cada uno de los involucrados, para que al momento que salgan al campo laboral, sean unos profesionales que generen productividad en sus carreras, así como lo plantea el objetivo 5, del plan nacional de desarrollo

#### **1.4.3. Ley de Comunicación**

**Art. 8.-** Prevalencia en la difusión de contenidos. - Los medios de comunicación, en forma general, difundirán contenidos de carácter informativo, educativo y cultural, en forma prevalente. Estos contenidos deberán propender a la calidad y ser difusores de los valores y los derechos contenidos en los instrumentos internacionales ratificados por el Ecuador y en la Constitución de la República del Ecuador.

**Art. 17.-** Derecho a la libertad de pensamiento y expresión. Para el desarrollo y aplicación de la presente Ley, toda persona tiene el derecho a la libertad de pensamiento y de expresión. Este derecho comprende la libertad de buscar, recibir y difundir información ya sea oralmente, por escrito o en forma impresa o artística, o por cualquier otro procedimiento de su elección, e incluye el no ser molestado a causa de sus opiniones.

No se puede restringir el derecho de expresión por vías o medios indirectos, tales como el abuso de controles oficiales o particulares de papel, de periódicos, de frecuencias radioeléctricas o de enseres y aparatos usados en la difusión de información o por cualesquiera otros medios encaminados a impedir la comunicación y la circulación de ideas y opiniones. Los espectáculos públicos pueden ser sometidos por la Ley a censura previa con el exclusivo objeto de regular el acceso a ellos para la protección de la infancia y la adolescencia, sin perjuicio de lo establecido en el inciso segundo. Estará prohibida toda propaganda en favor de la guerra y toda apología del odio nacional, racial o religioso que constituyan incitaciones a la violencia o cualquier otra acción ilegal similar contra cualquier persona o grupo de personas.

**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

Una forma de relacionar los artículos anterior mente mencionados, con el proyecto planteado en esta tesina, es de que cada persona tiene derecho a expresar y dar su opinión de cualquier tema, en este caso el autor de la tesina tendrá libertad de compartir conocimiento, sobre el proceso de la creatividad y así a su vez los espectadores, tendrán el derecho de acceder a dicho conocimiento.

#### **1.4.4. Ley de Propiedad Intelectual**

**Art. 4.** Se reconocen y garantizan los derechos de los autores y los derechos de los demás titulares sobre sus obras.

**Art. 5.** El derecho de autor nace y se protege por el solo hecho de la creación de la obra, independientemente de su mérito, destino o modo de expresión. Se protegen todas las obras, interpretaciones, ejecuciones, producciones o emisiones radiofónicas cualquiera sea el país de origen de la obra, la nacionalidad o el domicilio del autor o titular. Esta protección también se reconoce cualquiera que sea el lugar de publicación o divulgación. El reconocimiento de los derechos de autor y de los derechos conexos no está sometido a registro, depósito, ni al cumplimiento de formalidad alguna. El derecho conexo nace de la necesidad de asegurar la protección de los derechos de los artistas, intérpretes o ejecutantes y de los productores de fonogramas.

La protección de las creaciones sean estas artísticas o educativas, son importantes al momento de querer compartir al público un contenido, esto nos aseguraría que siempre estará presente el mérito al autor de la información. Lo antes mencionado se relacionado total mente con el proyecto de esta tesina.

## **CAPITULO II. METODOLOGIA EMPLEADA**

### **2.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN**

#### **2.1.1. Descriptiva**

En el siguiente apartado, veremos lo que realiza una investigación descriptiva, según Grajales (2000) “La investigación descriptiva, trabaja sobre realidades de hecho y su característica fundamental es la de presentar una interpretación correcta. Esta puede incluir los siguientes tipos de estudios: Encuestas, Casos, Exploratorios, Causales, De Desarrollo, Predictivos, De Conjuntos, De Correlación.” Por otra parte, el siguiente autor nos menciona, Marroquín (2013) “También conocida como la investigación estadística, se describen los datos y características de la población o fenómeno en estudio. Este nivel de Investigación responde a las preguntas: quién, qué, dónde, cuándo y cómo.”

Según los conceptos antes vistos podemos decir, que esta investigación del proyecto presentado en esta tesina es descriptiva, porque se tratan y se buscan resolver preguntas básicas, como lo son ¿Qué problema tienen los estudiantes al momento de comenzar un proceso creativo? ¿Cómo los estudiantes podrían desarrollar un buen proceso creativo? Entre otras preguntas.

#### **2.1.2. Explicativa**

El siguiente autor nos dará un concepto, de que se trata la investigación explicativa, según Grajales (2000) “Los estudios explicativos pretenden conducir a un sentido de comprensión o entendimiento de un fenómeno. Apuntan a las causas de los eventos físicos o sociales.” otro concepto nos asegura según Marroquín (2013) “Se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto. En este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas, como de los efectos, mediante la prueba de hipótesis.”

El tema de investigación de esta tesina, contiene una investigación explicativa porque, así se podrá obtener respuesta del porqué, los estudiantes del Instituto Universitario de Formación de la Unidad de Arte tienen dificultad, al momento de comenzar o querer desarrollar un proceso creativo.

## **2.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN**

### **2.2.1. Enfoque Cualitativo**

El siguiente autor nos compartirá el concepto de un enfoque cualitativo, según Cauas (2015) “Es aquella que utiliza preferente o exclusivamente información de tipo cualitativo y cuyo análisis se dirige a lograr descripciones detalladas de los fenómenos estudiados. La mayoría de estas investigaciones pone el acento en la utilización práctica de la investigación.”

El enfoque cualitativo en el proyecto que se realiza en esta tesina, será importante porque así tendremos, una mejor visión de la clase de tendencias y preferencias, que siguen los estudiantes de la Unidad de Arte del UF, al momento de desarrollar una idea creativa.

### **2.2.2. Enfoque Cuantitativo**

El enfoque Cuantitativo según Cauas (2015) “La investigación cuantitativa, en cambio, es aquella que utiliza preferentemente información cuantitativa o cuantificable. Algunos ejemplos de investigaciones cuantitativas son: diseños experimentales, diseños cuasi - experimentales, investigaciones basadas en la encuesta social, entre otras.”

Este tipo de enfoque nos ayudara a tener una noción, de cuantas personas les parece factible e interesante, el proyecto de esta tesina que va dirigido a los estudiantes de la Unidad de Arte del UF, incluso nos ayudara a medir la aceptación que tendrá dicho proyecto.

## **2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

### **2.3.1. Métodos Teóricos**

#### **2.3.1.1. Método de Análisis y Síntesis**

El siguiente autor nos presenta un concepto, de que es el método de análisis y síntesis, upm. (2020) “El análisis es la separación de las partes 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.” en el mismo documento el mismo autor nos da otro concepto, upm. (2020) “La capacidad de análisis y síntesis nos permite conocer más profundamente las realidades con las que nos enfrentamos, simplificar su descripción, descubrir relaciones aparentemente ocultas y construir nuevos conocimientos a partir de otros que ya poseíamos.”

Como ya lo vimos con las definiciones antes presentadas, la manera que se va a emplear este tipo de método de investigación será, tomando cada aspecto y factor que veamos al momento de observar la problemática que dio origen a esta tesina, y ya teniendo bien identificado cada aspecto a su vez bien estudiados, se procede hacer la evaluación general reuniendo todos los aspectos antes identificados, y así poder tener bien claro la manera de resolver la problemática.

#### **2.3.1.2. Método Histórico- Lógico**

A continuación, veremos una breve explicación, de que es el método histórico-lógico, de la mano de los siguientes autores, Rodríguez Jiménez; Pérez Jacinto (2017) “Lo histórico se refiere al estudio del objeto en su trayectoria real a través de su historia, con sus condicionamientos sociales, económicos y políticos en los diferentes periodos. Lo lógico interpreta lo histórico e infiere conclusiones.”, en el mismo documento los autores, nos comparten otra vista de que el método histórico-lógico, Rodríguez Jiménez; Pérez Jacinto (2017) “La combinación de lo histórico con lo lógico no es una repetición de la historia en todos sus detalles, sino que reproduce solo su esencia.”

La mejor manera de emplear este método en el estudio del tema de esta tesina es, investigando cada uno de los antecedentes y fenómenos presentes en la historia sobre el tema a investigar, y así poderlos estudiar o analizar cada uno de ellos y a su vez poder

determinar, elementos lógicos del porqué de estos antecedentes presentados a lo largo de la investigación, y así poder desarrollar un método para poderlos tratar o resolver.

### **2.3.1.3. Método Inductivo - Deductivo**

En este apartado se presenta una apreciación de lo que trata el método inductivo-deductivo de la mano de los siguientes autores, Rodríguez ; Pérez (2017) “La inducción es una forma de razonamiento en la que se pasa del conocimiento de casos particulares a un conocimiento más general, que refleja lo que hay de común en los fenómenos individuales.”, los mismos autores nos comparten otro concepto de que trata el método inductivo y deductivo, Rodríguez ; Pérez (2017) “La inducción y la deducción se complementan mutuamente: mediante la inducción se establecen generalizaciones a partir de lo común en varios casos, luego a partir de esa generalización se deducen varias conclusiones lógicas.”

La manera en que se va a emplear este método en la investigación presente en esta tesina, es estudiando cada aspecto particular presente en toda la investigación, siendo estas observaciones realizadas por el investigador y así poder llegar a una conclusión general del porqué se presenta la problemática que dio origen a esta tesina. Cabe destacar que toda observación particular que se realice, también se la puede hacer general y así poder tener mejor estructurada la problemática, porque así podemos desarrollar mejor la solución que se va a proponer.

### **2.3.2. Métodos Empíricos**

#### **2.3.2.1. Observación No Participativa**

A continuación, veremos un poco de que se trata, la observación no participativa para esta tesina, según Campos; Lule (2012) “Se trata de una observación realizada por agentes externos que no tienen intervención alguna dentro de los hechos; por lo tanto, no existe una relación con los sujetos del escenario; tan sólo se es espectador de lo que ocurre.”

La importancia al momento de querer usar este tipo de observación, en el proyecto mencionado en esta tesina, radica en que no solo basta, con tener una idea para ayudar, sino que es esencial evidenciar bien, lo que requieren y solicitan los involucrados.

### **2.3.2.2. Entrevista**

Para definir mejor este concepto, citaremos a los siguientes autores que nos comparten una interpretación de lo que es la entrevista, Díaz; Torruco; Martínez; Varela (2013) “La entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar.”

En este proyecto se utilizará la técnica de la entrevista, no solo para reunir información del entrevistado, sino también para poder estudiar cada respuesta dada en dicha entrevista, y poder definir si el proyecto es factible para el objetivo que se está planteando.

### **2.3.2.3. Encuesta**

La encuesta según los siguientes autores es, López; Fachelli (2016) “Es una de las técnicas de investigación social de más extendido uso en el campo de la Sociología que ha trascendido el ámbito estricto de la investigación científica, para convertirse en una actividad cotidiana.” Los mismos autores en su escrito nos comparten, otro concepto e importancia de la entrevista, López; Fachelli (2016) “Dada la extensión de su práctica se ha convertido en un referente obligado de los métodos de investigación en un doble sentido: los distintos métodos se definen y comparan con la encuesta.”

La importancia que va a tomar la encuesta, en el proyecto establecido es crucial, ya que así evidenciaremos el interés y la necesidad, que tienen los participantes al momento de presentarles, la propuesta del proyecto antes mencionado.

## **2.3.3. Métodos Estadísticos**

### **2.3.3.1. Universo**

El universo o población está conformado por la totalidad de estudiantes, de las carreras del Instituto Tecnológico de Formación que son 1624.

### 2.3.3.2. Muestra

En el caso de los 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:

$$n = 184$$

$$N = 1624$$

$z = 1,96$  para una confiabilidad del 85%.

$$p = 184$$

$$e = 5\%$$

Dentro de la aplicación de la encuesta, este se desarrollará a 184 estudiantes del Instituto Superior Universitario de Formación, la misma que se compartirá por correo a través de la herramienta google forms.

## 2.4. ANALISIS DE LOS RESULTADOS

### 2.4.1. Análisis de la observación

Según la ficha de observación realizada a los estudiantes del Instituto Superior Universitario de Formación que la podrán encontrar en el **anexo 5. resultados de la ficha de observación**, podremos evidenciar que, tienen aspectos positivos como:

- Que si se les enseña en clases lo que es un proceso creativo
- Si tienen definido bien lo que es un proceso creativo
- Si se toman el tiempo para desarrollar una idea creativa
- Se esfuerzan para crear una propuesta original

- Consideran importante un proceso creativo

Por otra parte, también presenta aspectos negativos como:

- No tienen una buena educación visual
- No consultan a referentes
- No tienen preferencias hacia un estilo creativo
- Sienten frustración o desánimo, por no alcanzar el nivel creativo que desean
- No buscan maneras o ejercicios que los ayuden a mejorar el proceso creativo que desarrollan

Con estos datos podremos determinar, que a pesar de que tengan todos los conocimientos necesarios, que sepan que hay referentes a los que pueden consultar, aun así, no buscan inspiración en otros artistas.

Hay un factor crucial en este tipo de comportamiento y es que, los estudiantes incluso los profesionales del arte, no buscan referencias o por lo menos no buscan sugerencias para poder mejorar profesionalmente hablando. Este aspecto puede darse a un sentimiento común en un artista o profesional del arte, y es que, en la mayoría de estas personas, presenta una autoestima elevada, y esto puede jugar un rol bueno en un artista, pero en otros casos, esto va en contra de la persona cayendo en el egocentrismo, ya que no busca aprobación de los demás, creyendo que el trabajo que dicha persona hace siempre va a estar bien hecho.

#### **2.4.2. Análisis de los resultados de encuestas**

A continuación, veremos los resultados y sus respectivos análisis de cada pregunta de las encuestas realizadas a los estudiantes del UF

- **¿Conoce lo que es la creatividad?**

De las 184 encuestas que se realizaron, que es la muestra de la población con la que se va a trabajar, un 97,3% su respuesta fue SI, y un 3,3% respondieron que NO.

Estos datos nos dan a entender que cada persona encuestada, tiene muy presente lo que es la creatividad, y no solo por el proceso educativo que están siguiendo, sino también porque a lo largo de sus vidas han tenido contacto o han usado, la creatividad para cualquier actividad.

- **¿Conoce lo que es un proceso creativo?**

De las 184 estudiantes que fueron encuestados, 149 que representan el 81% de la muestra, respondieron que SI, y 36 estudiantes que representan el 19,6%, respondieron que NO.

Dichos datos muestran que gran parte de los encuestados, si tienen conocimiento de lo que es un proceso creativo, teniendo en cuenta que es un proceso el cual cada persona lo ha usado, en cualquier momento, incluso lo pueden llegar a usar, y la minoría que respondieron que no, se puede deber a que tal vez, no realicen actividades que tengan relación o no sea necesario, la elaboración de un proceso creativo.

- **¿Conoce los procesos creativos de algún artista?**

De las 184 estudiantes que fueron encuestados, 121 representando el 65,8% de la muestra, respondieron que SI, y 64 estudiantes que representan el 34,8%, respondieron que NO.

En estos datos ocurre algo curioso, y es que el porcentaje de negatividad hacia la pregunta es casi la mitad, teniendo muy presente que debería ser mayor las personas que si conozcan los procesos creativos de artistas, estos nos muestran un factor muy importante, y es que la mayoría de personas encuestadas no tienen referentes artísticos, que puedan seguir para tener ideas de cómo crear, o que estilo seguir al momento de realizar una propuesta creativa.

- **¿Usted emplea algún proceso creativo antes de realizar una propuesta grafica?**

De las 184 encuestas que se realizaron, que es la muestra de la población con la que se está trabajando, un 71,7% su respuesta fue SI, y un 28,8% respondieron que NO.

Los resultados presentados en esta pregunta, son muy positivos, ya que la mayoría de las personas encuestadas dieron afirmaciones, que nos dan a entender que, si emplean procesos creativos, cabe destacar que cada propuesta gráfica, realizada por un profesional del arte, tiene que tener su proceso previo, si esto no se llega a emplear puede que la propuesta grafica no cuente con suficiente significado, al momento de explicar que dio origen a su elaboración.

- **¿Siente frustración por no lograr un buen proceso creativo?**

De las 184 estudiantes que fueron encuestados, 143 representando el 77,7% de la muestra, respondieron que SI, y 41 estudiantes que representan el 22,3%, respondieron que NO.

Como se puede evidenciar en la respuesta de los encuestados, gran parte de los profesionales del diseño o del arte, sienten sentimientos como la frustración o el desánimo muchas de las veces, por no poder desarrollar la idea creativa que todo artista quiere lograr, esta problemática dio origen al proyecto que se está realizando en la presente tesina, con el objetivo de ayudar a esos profesionales que tienen dificultad al momento de elaborar un buen proceso creativo, cabe destacar que todo buen proyecto de toca clase, siempre tendrá como base una muy buena idea y dicha idea será mejor elaborada con un proceso creativo óptimo.

- **¿Tiene alguna preferencia sobre un proceso creativo?**

De las 184 encuestas que se realizaron, que es la muestra de la población con la que se está trabajar, un 61,4% su respuesta fue SI, y un 38,6% respondieron que NO.

La mayoría de personas que fueron encuestadas si tienen preferencias por estilo creativo, no obstante, el porcentaje de personas que dijeron que no, da una buena imagen de la necesidad que tienen los profesionales del arte, por buscar o tener una mejor educación visual, ya que con esto podrían encontrar referentes, y una vez estudiando cada proceso que sigue cada referente, poder elegir que tendencia creativa seguir.

- **¿Si se le presenta una ayuda, para poder mejorar su proceso creativo, usted lo aceptaría?**

De las 184 estudiantes que fueron encuestados, 179 representando el 97,3% de la muestra, respondieron que SI, y 5 estudiantes que representan el 2,7%, respondieron que NO.

Evidenciando una gran necesidad que tiene el estudiante de arte, hacia mejorar o aprender un buen proceso creativo, y gracias a esto demuestra que el proyecto planteado en esta tesina, es de mucha importancia.

Un factor que cumple el proyecto que se está realizando en esta tesina, es de enseñar, dicha acción es de gran valor, ya que todo artista o conocedor del arte que tenga el suficiente conocimiento sobre su profesión, debe de nacerle un sentimiento de responsabilidad de compartir lo aprendido.

• **¿Que tan importante le parece la idea, de que se desarrolle una guía sobre el desarrollo de la creatividad para los estudiantes de la Unidad de Arte del UF?**

De las 184 estudiantes que fueron encuestados, 158 representando el 85,9% de la muestra, respondieron que les parece MUY IMPORTANTE, 19 estudiantes que representan el 10,3%, respondieron que les parece IMPORTANTE, 6 estudiantes representando el 3,3%, respondieron que su interés es POCO, y 1 estudiante representando el 0,5% respondió que el proyecto NO TIENE RELEVANCIA.

Con estos datos se puede evidenciar la importancia que tiene el proyecto, de la Guía Sobre el Desarrollo de la Creatividad, no solo por la necesidad que tiene el autor de la guía hacia compartir los conocimientos que posee, sino también, la necesidad que tienen los estudiantes de la unidad de arte del UF, hacia adquirir o aprender material que los ayude a mejorar el proceso creativo que emplean o que quieren emplear.

### **2.4.3. Análisis de los resultados de entrevistas**

A continuación, tendremos el análisis, de la entrevista realizada a la estudiante Dayana Karen Guerrero Bermeo, dicha entrevista la podrán encontrar en el **anexo 6. resultado de la entrevista aplicada #1.**

En dicho documento a la entrevistada, se le realizaron diversas preguntas. La primera pregunta daba relación a que, si consideraba importante el proceso creativo, en la persona que se dedique al arte, y la respuesta de mencionada pregunta fue muy bien estructurada, dándonos a entender, que el proceso creativo es muy importante, porque de dicho proceso surgen las ideas, para poder plasmar un buen diseño o arte.

En la segunda pregunta que menciona, si la entrevistada considera, que el proceso creativo ayuda a que el producto final, tenga más valor artístico. Su respuesta a ello menciona la importancia de un buen diseño, y es que el mensaje que se quiera dar con dicho diseño sea, comprensible y bien estructurado a la vista del consumidor.

En la tercera pregunta realizada, menciona que si la entrevistada, considera que los buenos procesos creativos, ayudan a la confianza de un artista, y la respuesta a ello fue muy clara y directo al punto, mencionando que, si un artista es consciente que su trabajo, está bien echo, porque realiza todo un proceso para lograrlo, esto hará que el profesional o artista, tenga la confianza de presentar su trabajo y sobre todo defenderlo.

En la cuarta y última pregunta menciona, que idea propondría la entrevistada, para ayudar a desarrollar mejor el proceso creativo, de un artista o profesional del arte. Cuya respuesta cumple con mencionar, hábitos que debería de seguir toda persona, que quiera dedicarse a una vida artística o creativa, dichos hábitos podrían ser, la lectura o paseos en áreas abiertas, este tipo de actividades ayudan al desarrollo de mejores ideas.

En conclusión, podemos ver que la entrevistada tiene muy presente, la importancia que tiene un buen proceso creativo, en la vida de una persona dedicada al arte, no solo porque así se entregan mejores trabajos, sino también que gracias a esto podrían ver mejores profesionales en el ámbito creativo. Cabe mencionar que la entrevista nos ayudó con buenas sugerencias, que se podrían plantear en el proyecto, que se está realizando en la presente tesina.

A continuación, tendremos el análisis, de la entrevista realizada al profesional del diseño el Ing. Diego Fuentes Ibarra, dueño de la empresa de publicidad **limón comunicación**, dicha entrevista la podrán encontrar en el **anexo 7. resultado de la entrevista aplicada #2.**

En la primera pregunta realizada al profesional, menciona que si considera importante, el proceso creativo, en personas que se dediquen al arte, cuya respuesta nos da muy por entendido, que la vida de por si corre muy rápido, que muchas veces no tenemos tiempo de detenernos y pensar, muy bien en la idea principal de cualquier proyecto, siendo esta la parte más importante, y otra pensamiento que nos compartió es que la inspiración viene, de los momentos que nos tomamos para respirar y tomar una pausa.

En la segunda pregunta realizada, se le planteo, si considera que un buen proceso creativo, ayuda al producto final de un proyecto. La respuesta que nos dio menciona que los productos finales, dependen mucho del cliente a quien se los dirige, ya que no es lo mismo realizar un proyecto para una empresa que para una fundación, esto marca que no todo cliente le dará el mismo valor artístico a dicho proyecto.

En la tercera pregunta, al entrevistado se le presento, que, si considera que los buenos procesos creativos, ayudan a la confianza de un artista, y el pensamiento que nos dio hacia esta pregunta, es que, si es muy importante ya que este proceso da los recursos, de no solo entregar un buen producto, sino de estar muy conscientes del trabajo que se hizo.

En la última pregunta realizada, al entrevistado se lo cuestiono sobre qué idea, o sugerencia daría, para poder ayudar a desarrollar mejor el proceso creativo, y la respuesta que nos compartió, fue de mucho valor, ya que nos plantea que este aspecto depende de cada creador, pueden plantearse dinámicas o mejores hábitos.

Para concluir con el análisis de esta entrevista, podrías compartir, que el entrevistado ya tiene muy presente, debido a su trayectoria y experiencias, que es lo mejor a la hora de dialogar sobre el proceso creativo. Cuyas respuestas nos da a entender que el proceso de la creatividad, es un aspecto fundamental y necesario en todo creativo, no solo porque así se entregan trabajos de mucho valor, sino que todo buen proyecto inicia con una idea bien planteada.

En este apartado, tendremos el análisis, de la entrevista realizada al profesional del diseño el Ing. Mauricio Alfonso Toala Riasco, dueño de la empresa de publicidad **La elite estudio creativo**, dicha entrevista la podrán encontrar en el **anexo 8. resultado de la entrevista aplicada #3.**

Como primer punto, al entrevistado se lo cuestiono sobre si consideraba, que el proceso de la creatividad es importante para toda profesional que se dedique al arte, su respuesta ante esta interrogante fue precisa, mencionando que, basándose en su experiencia, todo proyecto debe iniciar con un proceso creativo, ya que esto es la base de toda obra de arte.

En la segunda pregunta, al entrevistado se le planteo si consideraba que un buen proceso creativo, ayuda a que el producto final tenga más valor artístico, y su respuesta ante ello fue, que todo producto que tenga un buen proceso creativo tendrá como valor agregado, un trabajo final atractivo, creativo y artístico.

En la siguiente pregunta, al entrevistado se lo cuestiono sobre si considera, que el buen proceso creativo ayuda a la confianza de un artista, su respuesta ante esta pregunta fue, que el proceso que elabora un artista al realizar un trabajo, no solo lo ayuda a su confianza, sino también, a que el proyecto que está realizando tenga una mejor base, y esto ayude a que la idea principal sea mejor comprendida.

En la cuarta y última pregunta que se le realizo al entrevistado, se le menciono, que propuesta daría, para ayudar a desarrollar mejor el proceso creativo de un artista, ante esta pregunta el profesional nos compartió, que una buena idea seria, invitar a

profesionales del arte, a que den catedra de sus experiencias y vivencias en proyectos que ellos hayan realizados, y así tener otra perspectiva, aparte de lo enseñado por los docentes.

Para terminar, tenemos que el entrevistado, tiene muy presente lo que un buen proceso creativo, usándolo como base para cualquier proyecto, ayudando a que el producto final no solo sea bueno, sino también tenga un valor agregado. Considerando los años que tiene en el campo del arte y el diseño, las aportaciones de mencionado profesional son de gran utilidad, ya que nos da una mejor apreciación, de lo que es la vida de un diseñador una vez saliendo del ámbito educativo.

## **2.5. HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS**

### **2.5.1. Análisis PEST**

#### **Factores políticos**

- En el presente año comenzara una nueva administración, con nuevo presidente del Ecuador, ese suceso podría afectar de cualquier manera el rumbo social, económico o cultural del país, y por consiguiente podrían presentarse dificultades en el proyecto que se está realizando en la presente tesina.
- En la fecha que se está realizando el proyecto, se presenta cambios en la asamblea nacional, por lo consiguientes van a ver cambios en leyes y decretos, esto puede afectar de gran manera el proceso de tesina por lo consiguiente el proyecto podría verse detenido o afectado, tomando en cuenta que el proyecto es con fin educativo.

#### **Factores Económicos**

- La falta de oportunidades laborales, por la emergencia sanitaria que se está viviendo en presente año en el que está realizando esta tesina, causa que las personas no tengan ganas de adquirir conociendo que les puede ayudar a mejorar profesionalmente, por lo contrario, ocupan sus ganas y pensamientos en encontrar trabajo para poder estar económicamente estables.
- Hay un factor que se presenta al investigador de esta tesina, es que por la falta de ingresos económicos que se tiene, es muy costoso pensar en hacer

la guía creativa de forma física, por eso se plantío hacerla digital ya que así resulta menos costoso hacerla.

### **Factores Sociales**

- En la presenta fecha en el que está realizando este proyecto, se está presentando una situación de salud pública por lo cual, las autoridades plantean varias restricciones para la población, por lo cual la restricción de movilidad puede llegar afectar al desarrollo de la tesina.
- En un ámbito cultural se presenta un factor crucial al momento de querer compartir conocimiento, es la poca cultura de educación que tiene el ecuatoriano, esto causa que haya poco interés al momento de educarse o adquirir conocimiento, y muchas veces son costumbres que se van heredando de generación en generación.

### **Factores Tecnológicos**

- Basado en la situación económica que pasa el país en la presente fecha que se está realizando esta tesina, surge un factor crucial al momento de querer recibir el conociendo de este proyecto, y es que muchas veces la persona interesada no cuenta con una estabilidad económica, para poder tener un equipo tecnológico a la mano para poder visualizar la guía, que se va a compartir de forma digital.
- Un factor importante que se debe plantear es el acceso a internet, no solo para la persona que quiera visualizar la guía terminada, sino para el investigador que la está realizando, ya que muchas veces las compañías de servicio de internet sufren fallos, y esto causa que la persona que está realizando el proyecto, se vea afectada por falta de internet, por lo consiguiente la tesina se ve detenida y esto genera retraso para poderla terminar.

## **2.5.2. Análisis DAFO (FODA)**

### **Fortalezas**

- ✓ El potencial de enseñanza que tiene el proyecto, para los estudiantes de la unidad de arte del Instituto Superior Universitario de Formación
- ✓ El proyecto es elaborado por un estudiante del UF esto genera que el contenido, compartido en la Guía Creativa sea de gran valor, porque el investigador ya paso por cada una de las experiencias y etapas de la carrera de arte, y esto sirve de mucha ya que el investigador ya posee el conocimiento necesario para poder enseñar a otros estudiantes, incluso por la trayectoria que tiene en la institución, ya sabe qué aspectos negativos van hacer ayudados por la guía que se va a realizar.
- ✓ El proyecto será compartido de forma digital, esto es de mucha ayuda ya que cada persona que quiera visualizar la guía, la podrá tener en su dispositivo móvil, y así poderla ver en cualquier lugar que la persona desee.

### **Debilidades**

- ✓ Hay un factor que surge al momento de querer compartir la guía, y es que el archivo se va a compartir de manera digital, y muchas veces si hay personas interesadas externas al ambiente educativo del UF, y que no cuentan con conocimientos tecnológicos previos, se les presentaran dificultad al momento de querer adquirir o visualizar la guía.
- ✓ La cantidad de contenido que puede llegar a tener la guía creativa, puede ser poca para algunas personas que la estén visualizando, esto puede generar que el consumidor termine con un sentimiento negativo o de poca satisfacción.

### **Amenazas**

- ✓ El proceso que está viviendo el país en el ámbito político, puede llegar afectar el proceso de creación de la guía, ya que probablemente van a surgir cambios económicos y sociales que, a su vez podrán perjudicar o detener el desarrollo del proyecto.
- ✓ Siempre cuando se realiza cualquier propuesta nueva, surge una gran amenaza la cual es, que no sea bien recibida por el público al que se la

quiere compartir, a su vez esto puede causar una gran decepción por parte del creador del proyecto.

- ✓ En el proceso de desarrollo de la guía, pueden llegarse a presentar ciertas situaciones, que detengan o perjudiquen la elaboración de la propuesta, esta puede ser la falta de internet o la caída del servicio de internet, teniendo en cuenta que este aspecto es de gran importancia durante el proceso de desarrollo del proyecto, incluso al momento de querer compartir el trabajo final que en este caso sería la guía creativa.

### **Oportunidades**

- ✓ El presente proyecto presenta una gran oportunidad para la persona que la está realizando, y es la de compartir todos los conocimientos que ha podido adquirir a lo largo de la carrera de arte, incluso conocimientos aprendidos fuera de las aulas de clases.
- ✓ Ser un referente dentro de la misma institución en la que te formaste como profesional, es una oportunidad de gran valor, incluso podría volverse una responsabilidad, ya que lo mejor que podemos hacer es compartir lo aprendido, y porque no empezar desde la misma institución que te formó.
- ✓ Cada proyecto final, de toda carrera de brinda la oportunidad, de explotar y desarrollar aún más tu fortaleza profesional, dejando abierta la puerta a escoger cualquier tipo de tema para la propuesta que se va a desarrollar, con esto se puede asegurar que el proyecto no solo va a estar bien hecho, sino que, tendrá un valor mayor para la institución educativa.

### **2.5.3. Modelo CAPA**

#### **Corregir debilidades**

- ✓ La mejor manera de solucionar, el factor que surge al momento de querer compartir la guía, es creando un link y así poderlo enviar de mejor manera a cada persona interesada por el proyecto, incluso para las personas externas interesadas con el proyecto, podrán encontrar el link en las redes sociales del autor de la propuesta.

- ✓ Para corregir la debilidad que podría tener el contenido de la guía, con respecto a la cantidad es, asegurándose que cada apartado del guía este lo suficientemente desarrollado, y porque no complementándolas con contenido extra.

### **Afrontar amenazas**

- ✓ Los procesos políticos o sociales que pueda vivir el país son inevitables, por lo cual la mejor manera de afrontarlos, es aprovechar el tiempo que se tenga disponible para realizar el proyecto, lo más importante evitar retrasos.
- ✓ A pesar del peligro que plantea el compartir una propuesta nueva, la mejor manera de sobrellevarlo, es que, al momento de comenzar a compartir la guía, seria indicado empezar por nichos que ya estén interesados en el proyecto de antemano, y así ellos lo puedan compartir con conocido que les pueda interesar.
- ✓ La mejor manera de asegurarse que el servicio de internet siempre este optimo, es estar constantemente pendiente de la compañía que presta el servicio, para que no haya ningún contratiempo, o en el peor de los casos sería mejor cambiar de proveedor de dicho servicio.

### **Potenciar fortalezas**

- ✓ Una manera de potenciar o aprovechar más el potencial, que tiene el proyecto de esta tesina, es que no solo se quede en un proyecto para graduarse de una carrera universitaria, sino que vaya mucho más haya, publicando o desarrollando muchos más tomos o ediciones, en este caso de la guía creativa.
- ✓ La fortaleza que tiene el proyecto, por ser realizarlo por un estudiante del UF, se puede potenciar o aprovechar más, de parte de la institución, ya que podrían apoyarlo y así poder realizar con mucho más apoyo otras ediciones de dicho proyecto.
- ✓ Una manera de aprovecha más el formato de la guía, que en este caso va hacer digital, es no solo compartir la guía como tal, sino a su vez, también

compartir las redes sociales y artísticas del autor del proyecto, con esto potenciaríamos la carrera profesional y artística de dicha persona.

### **Aprovechar oportunidades**

- ✓ Ya que el proyecto nos presenta la oportunidad de desarrollar la fortaleza profesional del autor, dicha persona puede aprovechar de mejor manera este aspecto, mostrando y demostrando aún más, de lo que las autoridades que califican el proyecto esperan.
- ✓ No solo es volverte un referente en la institución que te formó, sino también volverte una gran opción profesional para dicha institución, y así en un futuro poder prestar servicios para ese centro educativo, que para cualquier profesional graduado sería una gran oportunidad y sobre todo de valor.
- ✓ En el caso del autor de esta tesina que su fortaleza es el ámbito artístico, la oportunidad que da el realizar este tipo de proyecto, es una gran puerta para darse a conocer como artista y, sobre todo, para que al final de este proyecto, ya esté bien orientado hacia qué vida profesional le conviene explorar.

## **CAPITULO III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

### **3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA**

Diseño de guía sobre la creatividad en estudiantes de la unidad de arte del instituto superior universitario de formación de la ciudad de guayaquil.

### **3.2. OBJETIVO DE LA PROPUESTA**

Diseñar una guía del proceso creativo de ilustraciones artísticas, orientado a estudiantes de la Unidad de arte del Instituto Universitario de Formación.

### 3.3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

#### 3.3.1. Estado inicial de proyecto

La investigación, nos mostró que no existen proyectos parecidos previos, esto se debe a que no se ha explorado, en un sentido educativo, la importancia que tiene la creatividad, en la vida de un profesional del arte.

#### 3.3.2. Requerimientos de desarrollo

A continuación, plantearemos todos los requerimientos, que se van a necesitar para la elaboración del proyecto de la presenta tesina, cuyos requerimientos van a indicar aspectos, técnicos, operativos y económico, que no solo ayudaran al buen desarrollo de la propuesta, sino también al optimo cumplimiento, del objetivo que dio origen a la presente guía.

##### 3.3.2.1. Requerimientos técnicos

Tabla 1. Requerimientos Técnicos

CANTIDAD	ÍTEM	DESCRIPCIÓN
1	Computadora	<ul style="list-style-type: none"><li>• PC de Escritorio</li><li>• Procesador Core i5</li><li>• Memoria RAM de 16Gb</li><li>• Disco solido de 1TB</li><li>• Tarjeta Gráfica de 2Gb</li><li>• Mouse, Teclado y Parlantes</li><li>• 1 monitor de Alta Resolución.</li></ul>
1	Tableta digital	<ul style="list-style-type: none"><li>• Wacom Intuos Pro</li></ul>
1	Browser	<ul style="list-style-type: none"><li>• Google Chrome</li></ul>
5 meses	Internet	<ul style="list-style-type: none"><li>• Velocidad de 10Mbps</li></ul>
3 meses	Paquete de Adobe	<ul style="list-style-type: none"><li>• Adobe Photoshop</li><li>• Adobe Illustrator</li></ul>

<b>1</b>	Respaldo en Nube	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dropbox 2GB</li> </ul>
----------	------------------	---

Fuente: Baquero, 2021

### 3.3.2.2. Requerimientos operativos

Tabla 2. Requerimientos Operativos

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	FUNCIONES
<b>1</b>	Diseñador Grafico	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Recopilación de información e investigación, para elaboración de ideas creativas.</li> <li>➤ Crear los conceptos en los que se van a basar, cada uno de los procesos creativos.</li> <li>➤ Elaboración de ilustraciones artísticas en Photoshop.</li> <li>➤ Diagramación de contenido, sobre cada uno de los procesos creativos utilizados.</li> <li>➤ Diagramación y maquetación de guía, sobre Adobe Illustrator.</li> </ul>

Fuente: Baquero, 2021

### 3.3.2.3. Requerimientos económicos

Recurso	Descripción	Cant.	Precio Unitario	Precio Total
<b>Computadora</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC de Escritorio</li> <li>• Procesador Core i5</li> <li>• Memoria RAM de 16Gb</li> <li>• Disco solido de 1TB</li> </ul>	1	\$ 950	<b>\$ 950</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjeta Gráfica de 2Gb</li> <li>• Mouse, Teclado y Parlantes</li> <li>• 1 monitor de Alta Resolución.</li> </ul>			
<b>Tableta digital</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wacom Intuos Pro</li> </ul>	1	\$350	<b>\$350</b>
<b>Browser</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Google Chrome</li> </ul>	1	Gratuito	<b>Gratuito</b>
<b>Internet</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Velocidad de 10Mbps</li> </ul>	5 meses	\$31	<b>\$155</b>
<b>Paquete de Adobe</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adobe Photoshop</li> <li>• Adobe Illustrator</li> </ul>	3 meses	\$60	<b>\$180</b>
<b>Respaldo en Nube</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dropbox 2GB</li> </ul>	1	Gratuito	<b>Gratuito</b>
<b>Remuneración por trabajo de Diseño</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recopilación de información e investigación, para elaboración de ideas creativas. Crear los conceptos en los que se van a basar, cada uno de los procesos creativos.</li> </ul>	1	\$480	<b>\$480</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de ilustraciones artísticas en Photoshop.</li> </ul>	3	\$50	<b>\$150</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño de portada</li> </ul>	1	\$150	<b>\$150</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diagramación de contenido, sobre cada uno de los procesos creativos utilizados.</li> <li>Maquetación de guía, sobre Adobe Illustrator.</li> </ul>	1	\$27,6	\$27,6
<b>TOTAL</b>				<b>\$2.442,6</b>

Fuente: Baquero, 2021

### 3.3.3. Planificación de desarrollo

Con el objetivo de llevar, una buena organización al momento de desarrollar el proyecto, a continuación, se mostrará un cronograma con cada una de las actividades, que se realizarán en los meses, que corresponden al desarrollo del producto.

<b>Fase 1: Recopilación de información y planteamiento de ideas</b>	<b>Semana 1</b>	<b>Semana 2</b>	<b>Semana 3</b>	<b>Semana 4</b>
Búsqueda de referencias graficas con ideas creativas y búsqueda de inspiración.				
Investigación de conceptos para ideas creativas.				
Investigación de cada recurso que van a conformar la idea final.				
Ideas finales planteadas.				
<b>Fase 2: Realización de gráficos</b>	<b>Semana 1</b>	<b>Semana 2</b>	<b>Semana 3</b>	<b>Semana 4</b>
Realización de gráficos con cada idea y concepto creativa planteado.				

Organización de información del proceso creativo y recursos conceptuales utilizados, con cada uno de sus gráficos correspondiente.				
<b>Fase 3: Implementación</b>	<b>Semana 1</b>	<b>Semana 2</b>	<b>Semana 3</b>	<b>Semana 4</b>
Elaboración de idea conceptual que se va a utilizar en la diagramación de la guía.				
Organizar de información y diagramación de guía.				
Revisión general de la guía terminada, por cualquier corrección.				

Fuente: Baquero, 2021

### **3.3.4. Fase 1: Recopilación de información y planteamiento de ideas**

#### **3.3.4.1: Búsqueda de referencias gráficas con ideas creativas y búsqueda de inspiración.**

En esta primera etapa se tomó muy en cuenta todo lo que pueda servir como inspiración, sea esto búsqueda de imágenes en diferentes portales como Instagram, Pinterest o en el navegador que en este caso fue Google, el objetivo de esto es buscar referentes que sirvan para poder asimilar, entender y comprender mejor lo que es un proceso creativo.

#### **3.3.4.2: Investigación de conceptos para ideas creativas.**

Tomando en cuenta los conocimientos que posee el autor de esta tesina, sobre lo que es un proceso creativo, se busca relacionar los conceptos que se tiene con conceptos de otros autores, esto ayudará que haya variantes de cómo desarrollar una idea creativa y sobre todo denotar la importancia que tiene el apoyar ideas propias, con ideas ya desarrolladas anteriormente, esto nos asegura que la idea a desarrollarse tenga más valor a nivel académico.

### **3.3.4.3: Investigación de cada recurso que van a conformar la idea final.**

Una vez planteado las ideas que se van a desarrollar, que en este caso es Arte Representativo, Arte Social y Arte Mitológico dichos conceptos pueden aumentar de contenido, la idea es demostrar que no se necesita generar siempre algo nuevo o de la nada, muchas de las veces las ideas y los conceptos ya existen o ya están desarrollados, lo único que hace falta es poder plantear desde otra perspectiva.

En este espacio se investigan imágenes y estructura de diagramación que van a componer la Guía Creativa.

### **3.3.4.4: Ideas finales planteadas.**

Una vez hecha la investigación necesaria, se procede a tener todos los recursos a utilizarse para la Guía Creativa, ordenados y planteados para cada idea. Incluso en esta etapa surgió un apartado que va a conformar la Guía la cual es integrar proceso creativo de ilustración especificado paso a paso, y también mostrar una galería de las ilustraciones hechas por el autor, esto ayuda a que la Guía no solo sea de aprendizaje, sino también generar el propósito de mostrar lo que hace una buena idea creativa.

## **3.3.5. Fase 2: Realización de gráficos**

### **3.3.5.1: Realización de gráficos con cada idea y concepto creativa planteado.**

En esta etapa comienza el desarrollo creativo, se empieza a graficar las ilustraciones que van a formar parte de la guía creativa, tomando en cuenta la idea final que se planteó para cada gráfico. El programa para desarrollar la ilustración va a ser Photoshop ya que este programa cuenta con muchas opciones de efectos y practicidad, que da una calidad muy alta en el producto final.

Se pone en práctica todo lo aprendido de ilustración, por parte del autor que también cumple el papel de Ilustrador, esto hace que la Guía tenga un valor aún más alto de originalidad y de desarrollo.

### **3.3.5.2: Organización de información del proceso creativo y recursos conceptuales utilizados, con cada uno de sus gráficos correspondiente.**

Una vez terminadas las ilustraciones, comienza el proceso de ordenar toda la información que va a ir en la Guía, se establece qué conceptos van a ir con cada uno de las imágenes y qué gráficos se van a presentar en el apartado de la galería, se plantean logotipos y otros iconos que van a ir en el contenido.

### **3.3.6. Fase 3: Implementación**

#### **3.3.6.1: Elaboración de idea conceptual que se va a utilizar en la diagramación de la guía.**

Se toma todo lo investigado en la primera fase, las referencias de diagramaciones y considerando la practicidad y los gustos propios del autor, se llega a una idea final. Lo que se va a plantear es un diseño minimalista que ayude a sentar la atención en los gráficos que se van a presentar, la paleta cromática escogida para la diagramación va de oscuros a grises, acompañado de blanco para poder contrastar, esta va a dar un aspecto formal y moderno a la Guía.

#### **3.3.6.2: Organización de la información y diagramación de guía.**

En este proceso se busca que el diagramado de las imágenes y texto tengan espacios, esto va ayudar que el contenido sea sencillo de leer y no estrese visualmente al lector, el proceso de diagramación se lo realiza en Illustrator el cual es un programa de la familia de Adobe y permite jugar mucho con el texto y gracias a que podemos desarrollar nuestras propias plantillas o retículas hace que el diagramado sea más original a nivel editorial.

#### **3.3.6.3: Revisión general de la guía terminada, por cualquier corrección.**

Este paso es el definitivo y más importante, aquí es cuando vemos y revisamos el producto final, se analiza redacción y contenido. Es importante que el producto final tenga opiniones previas antes de publicarse, por esta razón la Guía se la comparte a personas relacionadas al mundo de arte, y a otras que no, esto ayudar a que tengamos opiniones

variadas y a sugerencias valiosas que incrementará el valor educativo final que va a tener la Guía Creativa.

### **3.4. FACTIBILIDAD DE APLICACIÓN**

#### **3.4.1. Factibilidad administrativa**

En un apartado administrativo, el desarrollo de la propuesta se podrá realizar de buena manera, ya que se cuenta con todos los recursos o herramientas necesarias para elaborarla, como lo es un ordenador con casi todas las características requeridas (se cuenta con los recursos necesarios), buena conexión a internet, tableta digital, buen espacio creativo, conocimientos necesarios para la buena búsqueda de información y un tiempo muy bien administrado. Gracias a este último punto la entrega de la propuesta, se dará puntualmente.

El proyecto desarrollado en esta tesina, tiene una característica muy interesante, y es que el contenido que se compartirá está realizado por una sola persona, esto facilita que los conceptos e ideas compartidas, van a ser originales y con un mismo sentido narrativo, sumándole valor y pertenencia.

El contenido a diagramarse y a compartirse será orientada de una manera más ágil y con un solo ideal, el cual es orientar. Cabe resaltar que, al momento de compartir la guía se hará por medio digital, esto facilita que el poderlo compartir sea más sencillo.

#### **3.4.2. Factibilidad económica**

Todo proyecto tiene su valor económico, pero en este caso el desarrollo y la difusión de la guía, se podrá hacer de manera digital, usando como herramienta un solo ordenador. La mejor manera de justificar cualquier costo que haya por el proyecto, es recordando el propósito de este, el cual es denotar que la creatividad es la parte más importante de cualquier desarrollo artístico, haciendo a la guía una herramienta necesaria y de valor.

### 3.4.3. Factibilidad legal

El proyecto tiene una forma legal de justificarse y demostrar que es factible, recordando aquellas leyes de la Republica del Ecuador, que incentivan y promueven, el compartir y generar contenido educativo de valor, dando la obligación profesional y moral a todo ciudadano, de no guardarse lo aprendido, sino de hacer que ese conocimiento trascienda y genere productividad.

### 3.4.4. Factibilidad ecológica

Recordando la manera en la que se va a difundir la guía, se puede justificar que el proyecto va a sumar un valor ecológico al mercado, siendo este que la guía y el proyecto se va a visualizar de manera digital, sin tener que acudir a imprentas o a otros medios físicos, que pueden causar contaminantes al ambiente.

## 3.5. FORMAS DE SEGUIMIENTO DE LA PROPUESTA

Objetivo del proyecto	Métricas de la herramienta	Grupo objetivo	Descripción de la medida de referencia	Prioridad
Compartir conocimientos, de cómo realizar un buen proceso creativo, a los estudiantes del UF	*Valor educativo del contenido. *Valor educativo del proceso creativo.	*Estudiantes del UF.	El valor educativo de la propuesta tiene que ser relevante y de trascendencia.	Alta
Generar el interés y el valor, que tiene que tener un proceso creativo para	*Que tanto interés tiene una estudiante, hacia generar un buen	*Estudiantes del UF. *Profesionales del arte.	Todo el contenido mostrado tendrá que generar, nuevos	Alta

<p>un diseñador o profesional del arte.</p>	<p>proceso creativo. *Que tanto valor tiene el proceso creativo para, un profesional del arte.</p>		<p>potenciales artistas, que quieran resaltar el potencial artístico que tiene un estudiante del UF.</p>	
<p>Que el producto final, sea una guía que contenga todos los conocimientos , necesarios para comenzar a desarrollar, un buen proceso creativo.</p>	<p>*La presentación del producto o su diagramación. *Que el contenido sea de fácil interpretación o de fácil entendimiento . *Que sea un contenido útil para el lector.</p>	<p>*Estudiantes del UF.</p>	<p>El objetivo es que la guía llegue hacer de gran utilidad para los estudiantes de los primeros semestres de la unidad de arte del UF.</p>	<p>Alta</p>
<p>Presentar el potencial creativo que puede tener un estudiante de la unidad de arte del UF</p>	<p>*La apreciación que tenga el lector, sobre el contenido que vea. *La motivación</p>	<p>*Estudiantes del UF. *Profesionales del arte.</p>	<p>Que el contenido sea tan, agradable para el lector, que quiera una segunda edición, o seguir como</p>	<p>Medio</p>

	que genere hacia el lector, las obras o contenido mostrado en la guía.		referente al autor del libro.	
--	--	--	-------------------------------	--

### 3.6. RESULTADOS ESPERADOS EN LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

En el transcurso de desarrollo de la propuesta, no solo se ha desarrollado un contenido educativo y de valor, sino que se compartió que el proceso creativo no solo es generar una idea, más bien va hacia el contenido de esta, las investigaciones desarrolladas nos han enseñado que un producto debe tener identidad y personalidad, y esto se logra planteado una buena idea principal contando esta con su propio desarrollo, que justifique muy bien su existencia.

Un creativo es el término que se le da a una persona que logra pensar y asimilar cosas que los demás no, ve ideas hasta en los pequeños detalles, lograr esto es lo que se va a conseguir con esta Guía, mostrada por la perspectiva de un estudiante, siendo esta la etapa de mayor potencial creativo, en dicho periodo es cuando las ideas están mucho más a flor de piel, incluso en la guía se demuestra que las ideas están ahí siempre, en nuestro alrededor, en nuestro diario vivir, y dar esa visión global de que la creación de ideas se logra con la práctica y la buena investigación.

El resultado que se tuvo en la guía no solo es satisfactorio, sino también de gran valor artístico y educativo, siendo este la muestra de desarrollos creativos, formados por conceptos del diario vivir y cultural, da una muestra del potencial que tiene cualquier tema o cualquier relato, recordando que la formación nunca para, solo se sigue desarrollando, una de ellas son Guía o complementos educativos como el presentado en este proyecto. Que no solo nos muestra el proceso creativo de un artista, en este caso el desarrollo ilustrativo, sino también distintas maneras de componer un gráfico.

En el último apartado de la Guía se obtuvo la muestra de galería desarrollada por el autor, dicho gráficos muestran la diversidad de formas que puede tener un creativo, al

momento de querer plasmas un concepto o idea. Incluso da una muestra de que las propuestas gráficas, a veces pueden ser trasgresoras de un proceso ya establecido, esto siempre va añadir originalidad e identidad a la propuesta final.

## CONCLUSIONES

La Guía sobre el desarrollo de la creatividad, es un proyecto orientado a los estudiantes de la unidad de arte del UF, con el fin de compartir y debatir conocimientos adquiridos a la largo de la etapa educativa y profesional de un estudiante de su misma institución, el propósito es conseguir dar una mejor perspectiva de qué es la creatividad y cómo se la puede plantear o desarrollar, los distintos conceptos presentados en esta guía, serán compartidos y tratados en las aulas de clases, siendo este a muestra de que un buen proceso creativo se logra, estudiando e investigando muy bien la idea que se quiere mostrar.

La guía ya desarrollada muestra, contenido conformado por, consejos para poder iniciar o entrar a una área creativa, dichos consejos van a estar al principio de cada uno, de los conceptos que se van a tratar, acompañado a esto se presentan los pasos para llegar a una propuesta final (concepto final, colores y rasgos característicos que se van a presentar) el fin de esto es mostrar con mucha precisión cómo se puede plantar una idea creativa, teniendo en cuenta que al final la elección de que proceso creativo seguir es de decisión del artista, lo más recomendable es que siempre resalte la originalidad y la autenticidad.

Como punto final, se resalta que el proceso creativo puede ser la parte más difícil y frustrante de un estudiante, por esta razón surgió la propuesta para desarrollar una guía que ayude y eduque a los estudiantes que tengan dichas falencias, al momento de desarrollar una propuesta gráfica, y se espera que sea recibida de una manera muy positiva, considerando que el contenido mostrado podrá seguir desarrollándose.

## **RECOMENDACIONES**

Como se pudo ver en el punto de la implementación del proyecto, dicha guía será compartida de forma digital, y este factor puede ser positivo o perjudicial, lo recomendable es tener toda la precaución y confidencialidad con el archivo de la Guía, ya que este puede ser plagiado o compartido por otras personas, con propósitos lucrativos, teniendo en cuenta que dicho proyecto es orientado directamente para el UF, y en dicha institución radica la responsabilidad de su distribución.

Otro punto importante a tener en cuenta es que el contenido que se compartirá tendrá que ser de la autoría del escritor, tratar de evitar plagios, si se podrá consultar o buscar referencias de conceptos o escritos, pero siempre asimilando y dando un concepto propio, aquí radica el valor de la guía.

Las herramientas usadas para el proyecto son muy importantes, porque van a ser esenciales al momento de darle forma a los conceptos planteados, por esta razón la actualización y el cuidado de dichas herramientas es primordial, tratar de no realizar otras actividades durante el desarrollo de esta tesina, por ejemplo, evitar tener (juegos, archivos maliciosos, programas innecesarios, etc.) en el ordenador.

Como punto final podemos plantear el no tener retrasos, hay que respetar siempre el plazo de tiempo que tiene un proyecto, esto es un factor muy importante y demuestra el profesionalismo que posee el autor de la guía.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arellano Vázquez, C. (2013). *EL DISEÑO GRÁFICO Y EL DISEÑO DE IMAGEN: CÓDIGOS EN COMÚN*. Mexico: UNAM.
- Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). *Diseño editorial : Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Campi, I. (2020). *¿Qué es el diseño?* Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Campos Cancino, G., & Palacios Picos, A. (2018). *La creatividad y sus componentes*. Universidad de Valladolid.
- Campos y Covarrubias, G., & Lule Martínez, N. E. (2012). *La observación, un método para el estudio de la realidad*. Revista Xihmai VII.
- Cauas, D. (2015). *Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación*. Bogotá. Obtenido de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36805674/1-Variables.pdf?1425133203=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3Dvariables\\_de\\_Daniel\\_Cauas.pdf&Expires=1619464771&Signature=Ud1w5kBvnchRIG0Ks3VKtZXRNOtKdsg~l1wPLP6tWOHdOktUPa6jjFLvBMEhlgVp7TfTfeu](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36805674/1-Variables.pdf?1425133203=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3Dvariables_de_Daniel_Cauas.pdf&Expires=1619464771&Signature=Ud1w5kBvnchRIG0Ks3VKtZXRNOtKdsg~l1wPLP6tWOHdOktUPa6jjFLvBMEhlgVp7TfTfeu)
- Cevallos Chamba, D. (2016). *LA IMPORTANCIA DEL PENSAMIENTO CREATIVO*. Repositorio unae.
- Corujo Quesada, R. M., Borges Gutiérrez, H. A., & Rodríguez Izquierdo, N. J. (2016). *La creatividad artística. Fundamentos teóricos y psicológicos desde lo pedagógico*. Integra Educativa.
- Costa, J. (2014). Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma. *Gráfica: Documentos de Diseño Gráfico*, 89-107.
- Del Río, H. C. (2014). *LA CULTURA VISUAL EN LA EDUCACIÓN SECUNDARIA: UN ESTUDIO DE LA IMAGEN PUBLICITARIA EN EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL*. Logroño: Universidad Internacional de La Rioja.
- Elizondo Moreno, A., Rodríguez Rodríguez, J. V., & Rodríguez Rodríguez, I. (2018). *La importancia de la emoción en el aprendizaje: Propuestas para mejorar la motivación de los estudiantes*. CUADERNO DE PEDAGOGÍA UNIVERSITARIA.

- Estévez Pichs, M. A., & Rojas Valladares, A. L. (2017). *LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA. Universidad Metropolitana del Ecuador EN LA EDUCACIÓN INICIAL. UN REQUERIMIENTO DE LA FORMACIÓN DEL PROFESIONAL.*
- Frascara, J. (2000). *Diseño Gráfico y Comunicación.* Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- García Aretio, L. (2014). La Guía Didáctica. En L. G. Aretio, *La Guía Didáctica* (pág. 2). Cátedra UNESCO de Educación a Distancia.
- García Ordaz, M. I. (2010). *Frustración y Conflicto* . Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Grajales G., T. (2000). *TIPOS DE INVESTIGACION.* Obtenido de <https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1RM1F0L42-VZ46F4-319H/871.pdf>
- Guerrero Reyes, L. (2016). *El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas.* Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Máster Universitario en Diseño.
- López Roldán, P., & Fachelli, S. (2016). *Metodología de la Investigación Social Cuantitativa.* Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona.
- MARROQUÍN PEÑA, R. (2013). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN ENRIQUE GUZMÁN Y VALLE.*
- MINED, C. (2020). *Guía de Aprendizaje: Importancia y uso.* Campus MINED.
- Monterroza Montes, V., Buelvas Solórzano, U. J., & Urango Arrieta, J. (2019). *Arte, creatividad y cultura en infantes.* Ciencia y Educación.
- Padilla Sobrado, R. A. (2018). *La ilustración Digital en la licenciatura en diseño de la comunicación gráfica* . Espacio Diseño.
- Pérez Valero, V. J. (2014). *LA PROYECCIÓN DEL DIBUJO EN LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA ENSEÑANZA ARTÍSTICA SUPERIOR.* Altea: Universitas Miguel Hernández.
- Pontis, S. (2009 ). *Diseño gráfico: un novel objeto de investigación Caso de estudio, el proceso de diseño.* Medellín: ICONOFACT.

- Quintana, M., Vargas, S., & Said, W. (2017). *La creatividad en el diseño: componentes sistémicos. ¿Más codiseño, menos enseñanza?* Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Ramírez C., F. (2014). *Historia del Diseño Gráfico en Ecuador, 1970-2005*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Redondo García, M. (2009). *Ilustración digital*. España: Ministerio de Educación.
- Rodríguez Jiménez, A., & Pérez Jacinto, A. O. (2017). *Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento*. Revista EAN.
- Rodríguez Jiménez, A., & Pérez Jacinto, A. O. (2017). *Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento*. Bogotá: Universidad EAN.
- SÁNCHEZ DELGADO, P. (2005). *La didáctica de la historia en la historia de la didáctica*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- upm. (2020). *FORMACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA ANÁLISIS Y SÍNTESIS*. Obtenido de upm: [http://www.upm.es/sfs/E.T.S.I.%20Montes/Sub.%20Calidad/Recursos%20Competencias/Archivos/Ficha\\_analisis-sintesis.pdf](http://www.upm.es/sfs/E.T.S.I.%20Montes/Sub.%20Calidad/Recursos%20Competencias/Archivos/Ficha_analisis-sintesis.pdf)
- VALQUI VIDAL, R. V. (2009). *La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI).
- Wong, W. (1991). *Fundamentos del Diseño Bi- y Tri-dimencional* (Septima ed.). Barcelona: Gustavo Gilli.

## **ANEXOS**

## ANEXO 1. 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" (1624), "Nivel de confianza (%)" (85), and "Margen de error (%)" (5). The calculated sample size is displayed as "184". Below the result, there is a promotional message and a "SUSCRIPCIÓN GRATUITA" button.

SurveyMonkey

Productos ▾ Soluciones ▾ Recursos ▾ Planes y precios

Inicia sesión [Suscríbete](#)

### Calcula el tamaño de la muestra

Tamaño de la población ⓘ

1624

Nivel de confianza (%) ⓘ

85 ▾

Margen de error (%) ⓘ

5

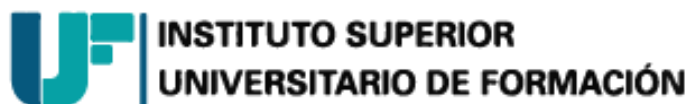
Tamaño de la muestra

# 184

Envía en solo unos minutos una encuesta de 10 preguntas gratis y observa las primeras 100 respuestas.

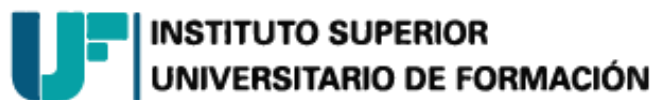
[SUSCRIPCIÓN GRATUITA](#)

## ANEXO 2. FORMATO FICHA DE OBSERVACIÓN



<b>FICHA DE OBSERVACIÓN</b>			
<b>DATOS INFORMATIVOS:</b>			
<b>EMPRESA:</b>			
<b>NOMBRE DEL GERENTE/DIRECTOR:</b>			
<b>INVESTIGADOR:</b>			
<b>OBJETIVO:</b>			
Esta observación se desarrollará a estudiantes de la Unidad de Arte del UF			
N°	Información observada	CATEGORÍA	
		SI	NO
1	Se les enseña en clase lo que es un proceso creativo		
2	Tienen definido bien lo que es un proceso creativo		
3	Toman el tiempo para desarrollar una idea creativa		
4	Tienen una buena educación visual		
5	Consultan a referentes artísticos		
6	Tienen preferencia hacia un estilo creativo		
7	Se esfuerzan para crear una propuesta original		
8	Sienten frustración o desánimo, por no alcanzar el nivel creativo que desean		
9	Consideran importante un proceso creativo		
10	Buscan maneras o ejercicios que los ayuden a mejorar el proceso creativo que desarrollan		
<b>OTROS ASPECTOS OBSERVADOS:</b>			

### ANEXO 3. FORMATO DE LA ENTREVISTA



#### ENTREVISTA

Dirigida al Diseñador \_\_\_\_\_ con la finalidad de obtener información que contribuya al desarrollo de la propuesta.

**TEMA:** “DISEÑO DE GUIA SOBRE EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE ARTE DEL INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO DE FORMACION DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL”

**Fecha** \_\_/\_\_/\_\_

**Nombre del Entrevistado:**

**Empresa:**

#### PREGUNTAS:

• ¿Considera Usted que el proceso creativo es importante, para toda persona que se dedique al arte?

---

---

---

• ¿Considera Usted que un buen proceso creativo, ayuda a que el producto final tenga más valor artístico?

---

---

---

• ¿Considera Usted que los buenos procesos creativos, ayudan a la confianza de un artista?

---

---

---

• ¿Qué idea o propuesta plantearía usted, para ayudar a desarrollar mejor el proceso creativo de un artista?

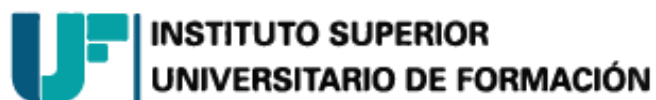
---

---

---

**ENTREVISTADO POR** \_\_\_\_\_

## ANEXO 4. FORMATO DE LA ENCUESTA



### ENCUESTA

Dirigida a \_\_\_\_\_ con la finalidad de obtener información que contribuya al desarrollo de la propuesta.

**TEMA:** “DISEÑO DE GUIA SOBRE EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE ARTE DEL INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO DE FORMACION DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL”

Fecha \_\_/\_\_/\_\_

#### PREGUNTAS:

- ¿Conoce lo que es la creatividad?

SI	
NO	

- ¿Conoce lo que es un proceso creativo?

SI	
NO	

- ¿Conoce los procesos creativos de algún artista?

SI	
NO	

- **¿Usted emplea algún proceso creativo antes de realizar una propuesta grafica?**

SI	
NO	

- **¿Siente frustración por no lograr un buen proceso creativo?**

SI	
NO	

- **¿Tiene alguna preferencia sobre un proceso creativo?**

SI	
NO	

- **¿Si se le presenta una ayuda, para poder mejorar su proceso creativo, usted lo aceptaría?**

SI	
NO	

- **¿Que tan importante le parece la idea, de que se desarrolle una guía sobre el desarrollo de la creatividad para los estudiantes de la Unidad de Arte del UF?**

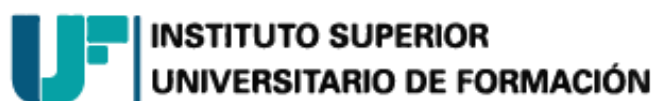
Muy importante	
Importante	
Poco Importante	
Sin relevancia	

## ANEXO 5. RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN



FICHA DE OBSERVACIÓN			
<b>DATOS INFORMATIVOS:</b>			
<b>EMPRESA:</b> Instituto Superior Universitario de Formación			
<b>NOMBRE DEL GERENTE/DIRECTOR:</b> Dra. Belinda Lema Cachinell			
<b>INVESTIGADOR:</b> Kevin Josue Baquero Jurado			
<b>OBJETIVO:</b>			
Esta observación se desarrolla a estudiantes de la Unidad de Arte del UF			
N°	Información observada	CATEGORÍA	
		SI	NO
1	Se les enseña en clase lo que es un proceso creativo	✘	
2	Tienen definido bien lo que es un proceso creativo	✘	
3	Toman el tiempo para desarrollar una idea creativa	✘	
4	Tienen una buena educación visual		✘
5	Consultan a referentes artísticos		✘
6	Tienen preferencia hacia un estilo creativo		✘
7	Se esfuerzan para crear una propuesta original	✘	
8	Sientes frustración o desanimo, por no alcanzar el nivel creativo que desean	✘	
9	Consideran importante un proceso creativo	✘	
10	Buscan maneras o ejercicios que los ayuden a mejorar el proceso creativo que desarrollan		✘
<b>OTROS ASPECTOS OBSERVADOS:</b>			
A pesar de que tienen todos los conocimientos necesarios, para desarrollar una buena propuesta creativa, la frustración nace por no tener una buena educación visual y más que nada, porque no siguen educándose sobre procesos creativos, fuera de las aulas de clases.			

## ANEXO 6. RESULTADO DE LA ENTREVISTA APLICADA #1



### ENTREVISTA

Dirigida a la estudiante **Dayana Guerrero** con la finalidad de obtener información que contribuya al desarrollo de la propuesta.

**TEMA:** “DISEÑO DE GUIA SOBRE EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE ARTE DEL INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO DE FORMACION DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL”

**Fecha 13/05/2021**

**Nombre del Entrevistado: Dayana Karen Guerrero Bermeo**

**Empresa:**

#### **PREGUNTAS:**

• **¿Considera Usted que el proceso creativo es importante, para toda persona que se dedique al arte?**

Si, debido a que es en el proceso creativo donde surgen las ideas que darán forma al arte o al diseño. En el proceso creativo se encuentra la inspiración para plasmar lo que se desea mostrar al mundo.

• **¿Considera Usted que un buen proceso creativo, ayuda a que el producto final tenga más valor artístico?**

Si, ya que un buen proceso creativo permitirá definir de forma más clara las ideas que queremos expresar a través del arte o el diseño, esto a su vez conlleva un análisis que a la final hará que el producto terminado se encuentre bien desarrollado.

• **¿Considera Usted que los buenos procesos creativos, ayudan a la confianza de un artista?**

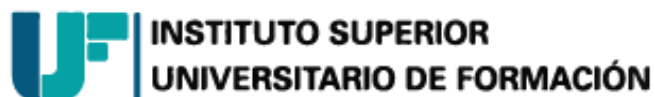
Si, ya que el proceso creativo es la base del arte o diseño, si se es consciente de que el trabajo no se realizó al azar, sino que partió de una base como lo es el proceso creativo el artista estará más confiado e inclusive podrá defender su arte.

**• ¿Qué idea o propuesta plantearía usted, para ayudar a desarrollar mejor el proceso creativo de un artista?**

En lo personal considero que la mejor manera de desarrollar el proceso creativo es a través de la búsqueda de inspiración, ya sea a través de la lectura, de una película o una caminata por un lugar agradable. Son este tipo de actividades las que deberían de realizarse para mejorar el proceso creativo y podrían implementarse de forma creativa en el ITF.

**ENTREVISTADO POR:** Kevin Josue Baquero Jurado

## ANEXO 7. RESULTADO DE LA ENTREVISTA APLICADA #2



### ENTREVISTA

Dirigida al Diseñador **Ing. Diego Fuentes Ibarra** con la finalidad de obtener información que contribuya al desarrollo de la propuesta.

**TEMA:** “DISEÑO DE GUIA SOBRE EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE ARTE DEL INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO DE FORMACION DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL”

**Fecha:** 18/05/2021

**Nombre del Entrevistado:** Ing. Diego Fuentes Ibarra

**Empresa:** Limón Comunicación

#### PREGUNTAS:

• **¿Considera Usted que el proceso creativo es importante, para toda persona que se dedique al arte?**

Vivimos en un mundo el cual corre a mil por horas, pero considero que si es muy importante detenerse en el proceso creativo ya que es la parte inicial para ejecutar y proyectar la idea como tal. Ya sea una está una inspiración del momento o algo que se venga pensando desde hace algún tiempo.

• **¿Considera Usted que un buen proceso creativo, ayuda a que el producto final tenga más valor artístico?**

Todo depende a quien dirigimos ese producto, no es lo mismo hacer un producto final a una empresa institucional netamente que hacerla para una fundación inclusiva la cual priorizan mucho la inserción del arte y la participación de sus artistas. Mas que valor artístico considero que tendría un valor agregado.

**• ¿Considera Usted que los buenos procesos creativos, ayudan a la confianza de un artista?**

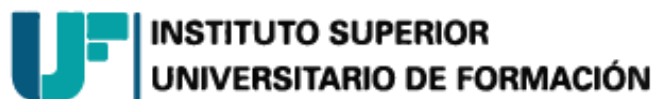
Desde luego ya que al realizar un buen proceso creativo tienes las herramientas y los objetivos claros los cuales son necesarios para poder implementarlo en los proyectos que realizaremos,

**• ¿Qué idea o propuesta plantearía usted, para ayudar a desarrollar mejor el proceso creativo de un artista?**

Para desarrollar el proceso creativo es muy dinámico ya que depende de todo creativo, ya sea como recopilar información como dinámicas propias o el manejo de un entorno calmado para poder así desarrollar las ideas. Pero principalmente sea la investigación parte fundamental del desarrollo del proceso creativo.

**ENTREVISTADO POR: Kevin Josue Baquero Jurado**

## ANEXO 8. RESULTADO DE LA ENTREVISTA APLICADA #3



### ENTREVISTA

Dirigida al Diseñador **Ing. Mauricio Alfonso Toala Riasco** con la finalidad de obtener información que contribuya al desarrollo de la propuesta.

**TEMA:** “DISEÑO DE GUIA SOBRE EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE ARTE DEL INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO DE FORMACION DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL”

**Fecha:** 20/05/2021

**Nombre del Entrevistado:** Ing. Mauricio Alfonso Toala Riasco

**Empresa:** LA ELITE ESTUDIO CREATIVO

#### PREGUNTAS:

• **¿Considera Usted que el proceso creativo es importante, para toda persona que se dedique al arte?**

Mi criterio en 9 años en el mercado es que la parte principal de toda idea, proyecto o campaña que tenga que ver con un fin artístico parte de una sola cosa un buen proceso creativo, puesto que este primer paso es la antesala a las obras de arte. Contar con un proceso que le de bases a lo que se quiere proyectar es importante para que se conceptualice cada elemento que se toque en el proyecto.

• **¿Considera Usted que un buen proceso creativo, ayuda a que el producto final tenga más valor artístico?**

Puesto que tiene como base un proceso creativo, esto dará como resultado un producto final atractivo, creativo, artístico con una belleza que transmitirá seguridad, motivación, inspiración y toda el alma propia que conlleva ese proceso creativo inicial.

• **¿Considera Usted que los buenos procesos creativos, ayudan a la confianza de un artista?**

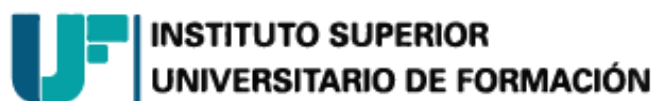
Los procesos dan seguridad al artista ya que el resultado de este ejercicio creativo es igual a proyectos con bases firmes que consolidan la confianza del artista ya que proyectan un conjunto de habilidades aplicadas, pensadas y que transmiten lo que el artista quiere expresar.

**• ¿Qué idea o propuesta plantearía usted, para ayudar a desarrollar mejor el proceso creativo de un artista?**

Lo que propondría yo, sería a que adicional de lo que los docentes imparten, sería genial contar con empresarios que transmitan estas experiencias de campo, ejemplos cotidianos de los diferentes proyectos que se manejan dando, así como resultado una cultura de aplicación de PROCESOS CREATIVOS a los estudiantes y generaciones venideras haciendo de estos proyectos firmes y adaptables a cada mercado.

**ENTREVISTADO POR: Kevin Josue Baquero Jurado**

## ANEXO 9. RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA TABULADOS Y GRAFICADOS



### ENCUESTA

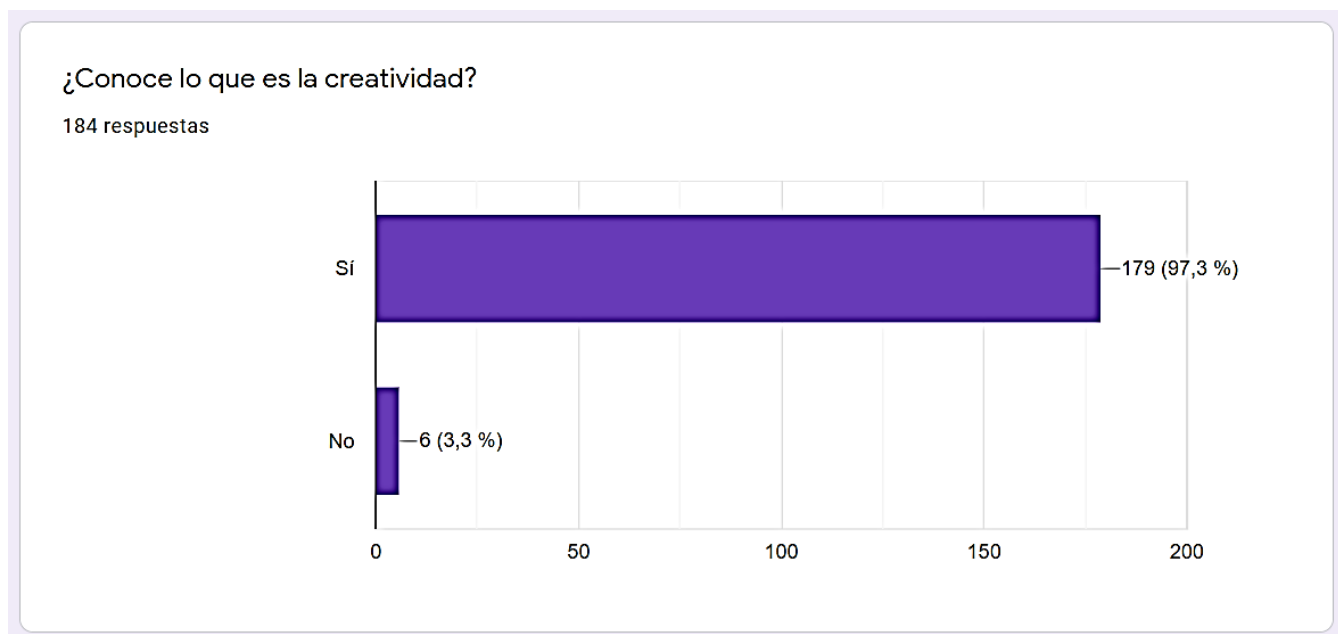
Dirigida a **estudiantes del Instituto Superior Universitario de Formación** con la finalidad de obtener información que contribuya al desarrollo de la propuesta.

**TEMA:** “DISEÑO DE GUIA SOBRE EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE ARTE DEL INSTITUTO SUPERIOR UNIVERSITARIO DE FORMACION DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL”

**Fecha:** 13/05/2021

#### PREGUNTAS:

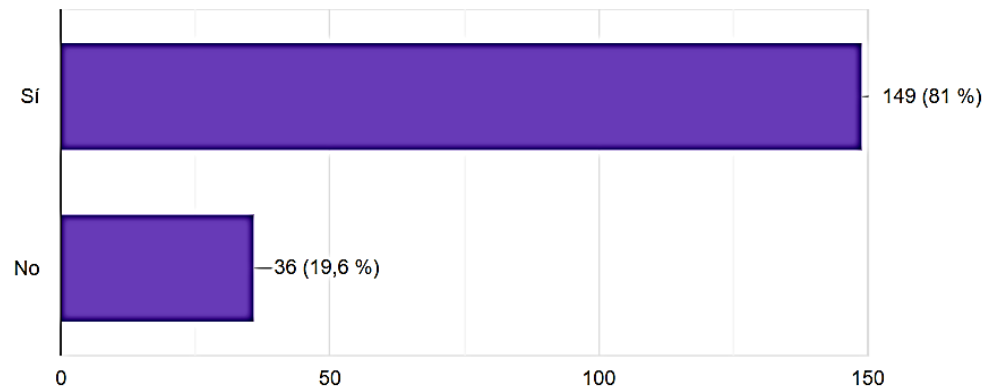
- ¿Conoce lo que es la creatividad?



- **¿Conoce lo que es un proceso creativo?**

¿Conoce lo que es un proceso creativo?

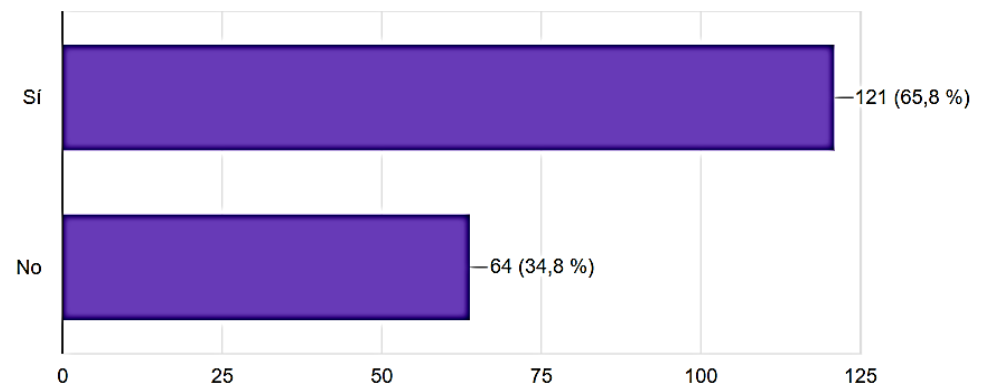
184 respuestas



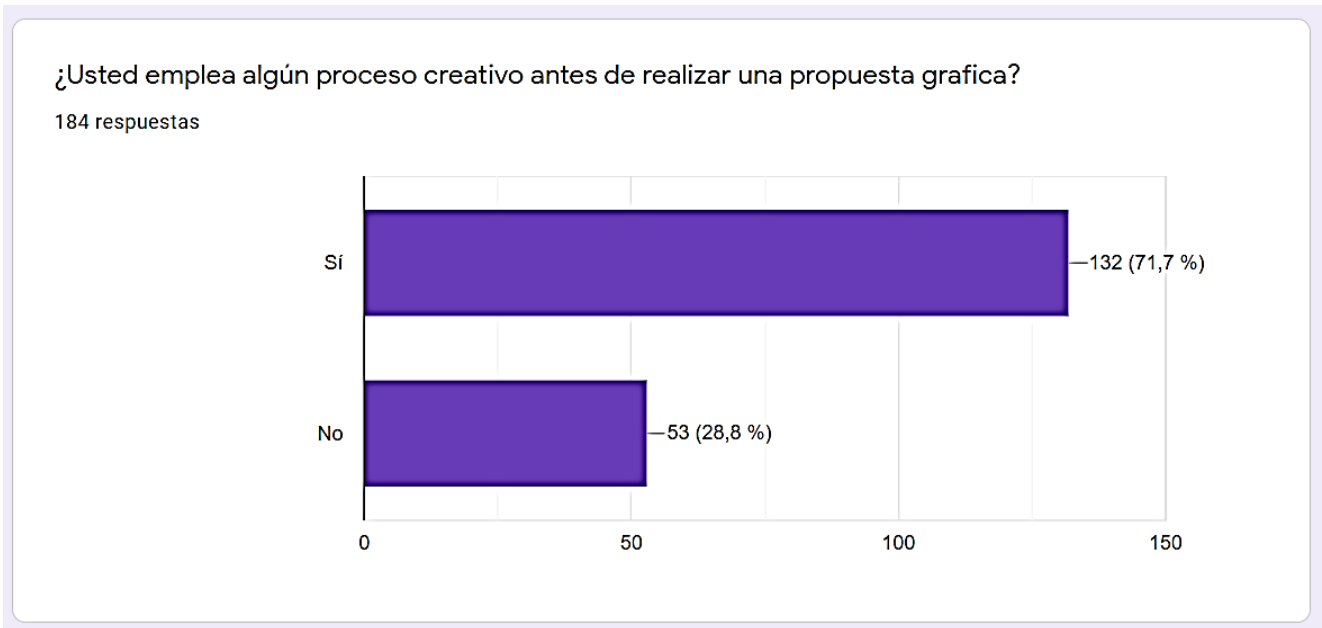
- **¿Conoce los procesos creativos de algún artista?**

¿Conoce los procesos creativos de algún artista?

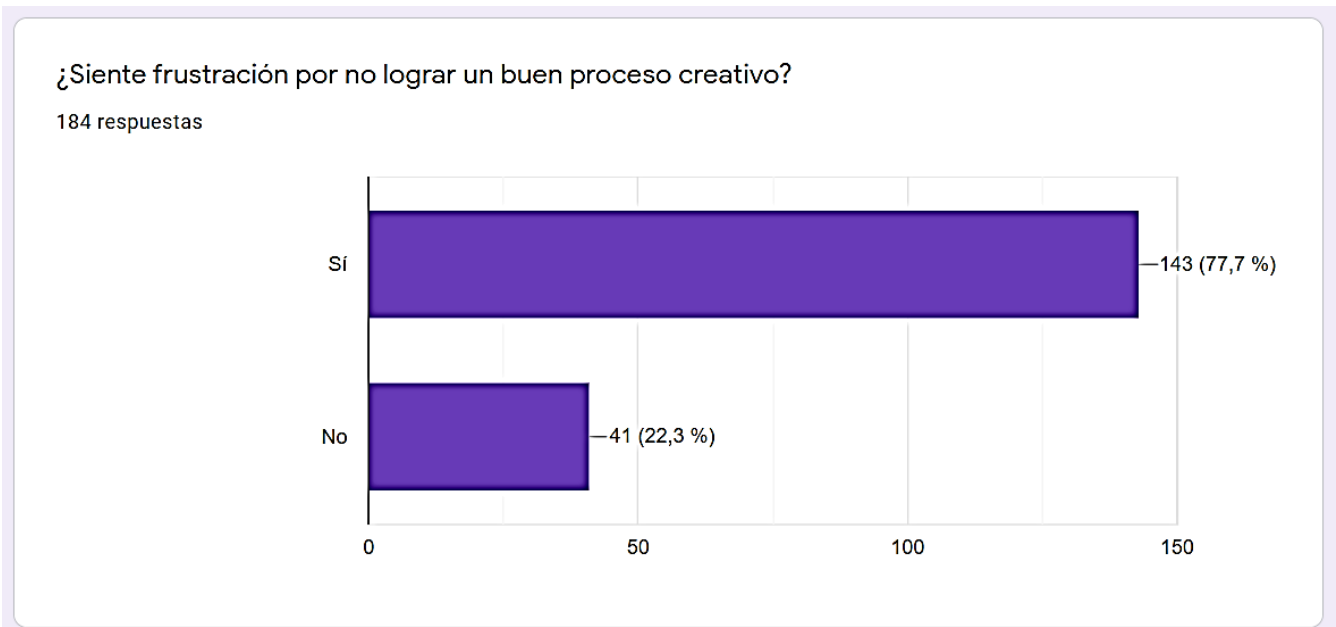
184 respuestas



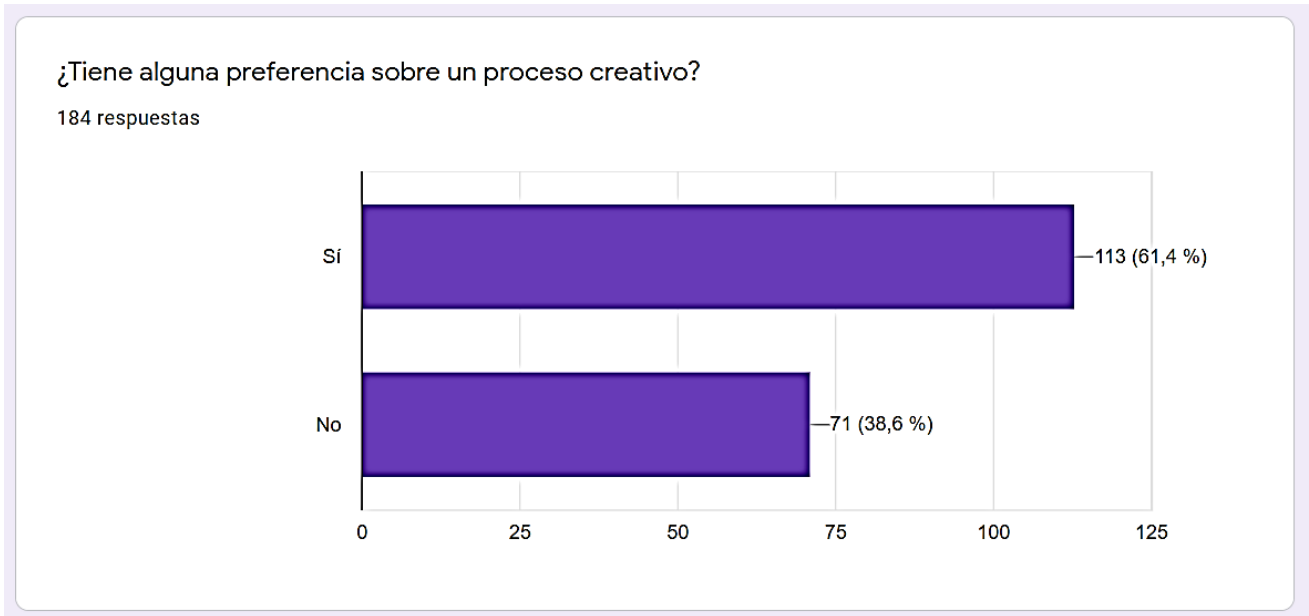
- **¿Usted emplea algún proceso creativo antes de realizar una propuesta grafica?**



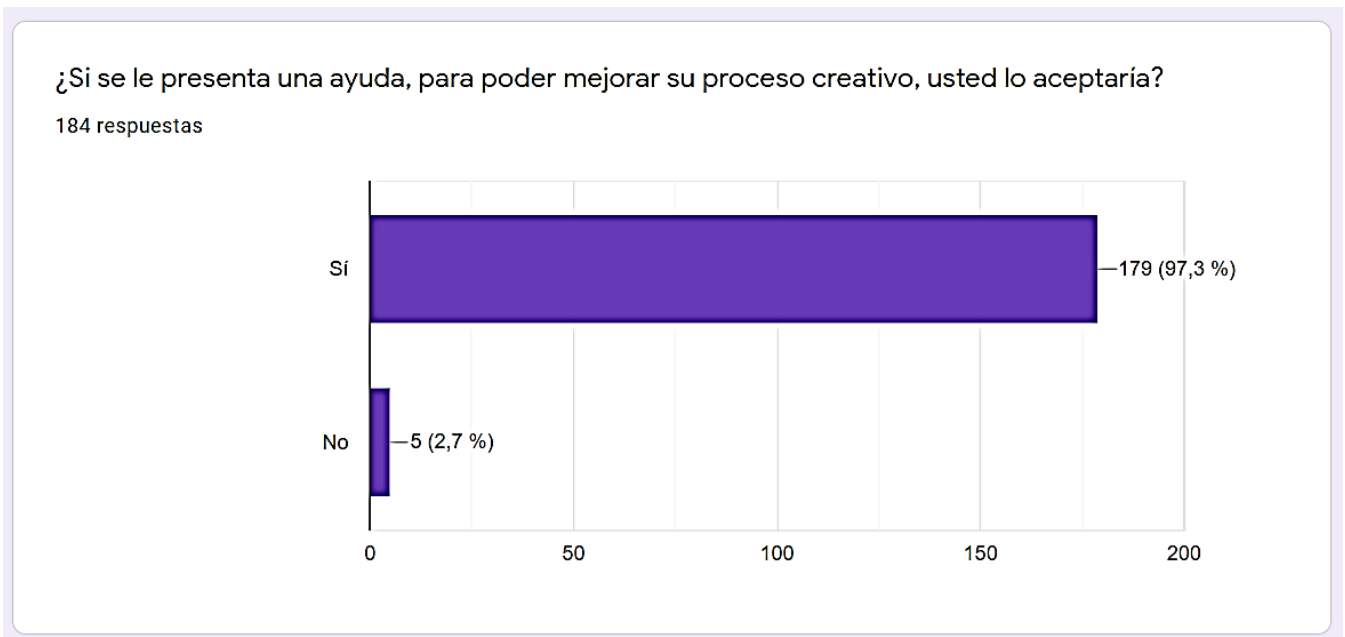
- **¿Siente frustración por no lograr un buen proceso creativo?**



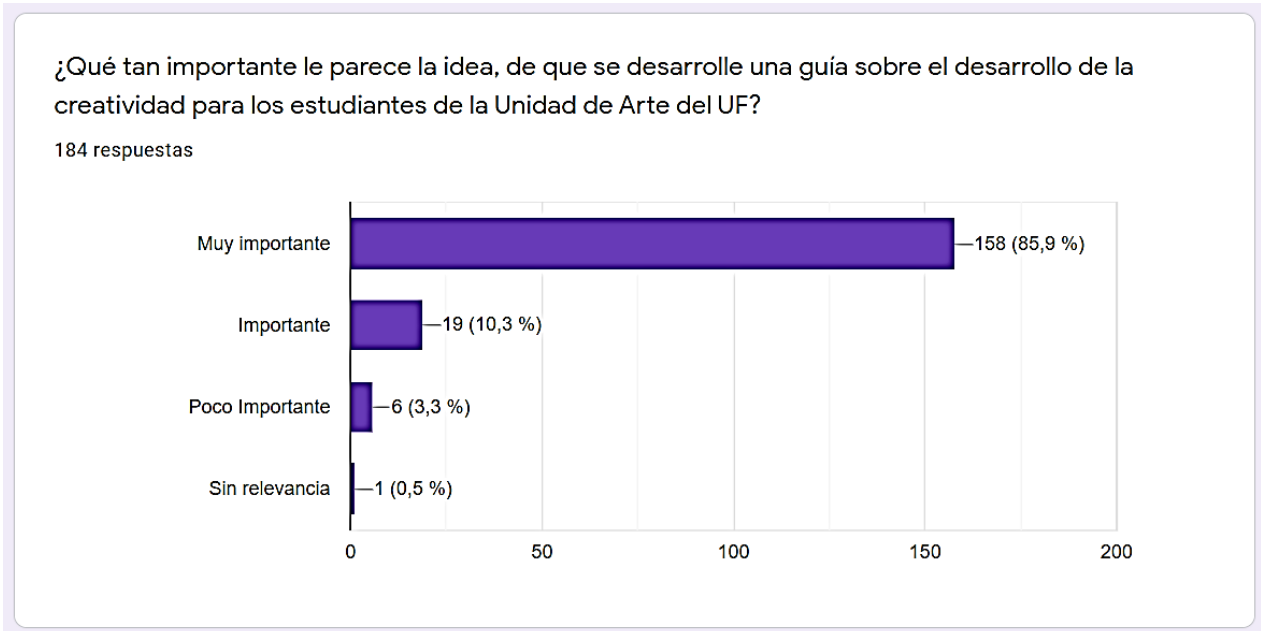
- **¿Tiene alguna preferencia sobre un proceso creativo?**



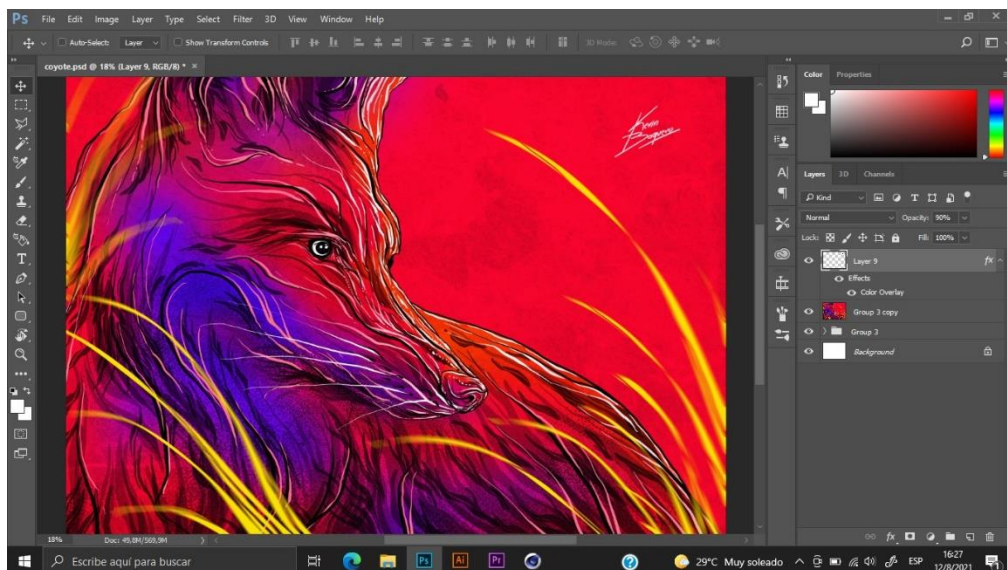
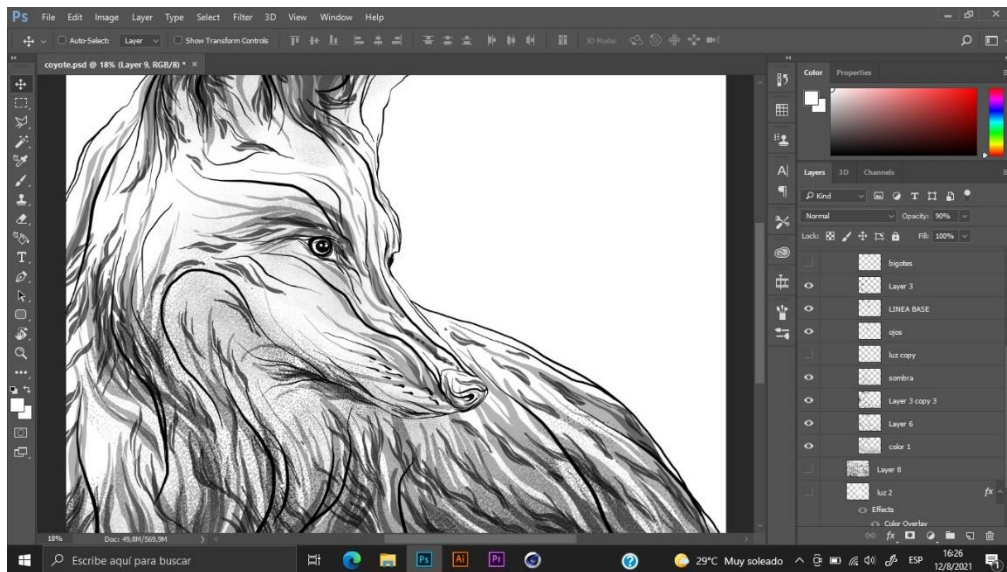
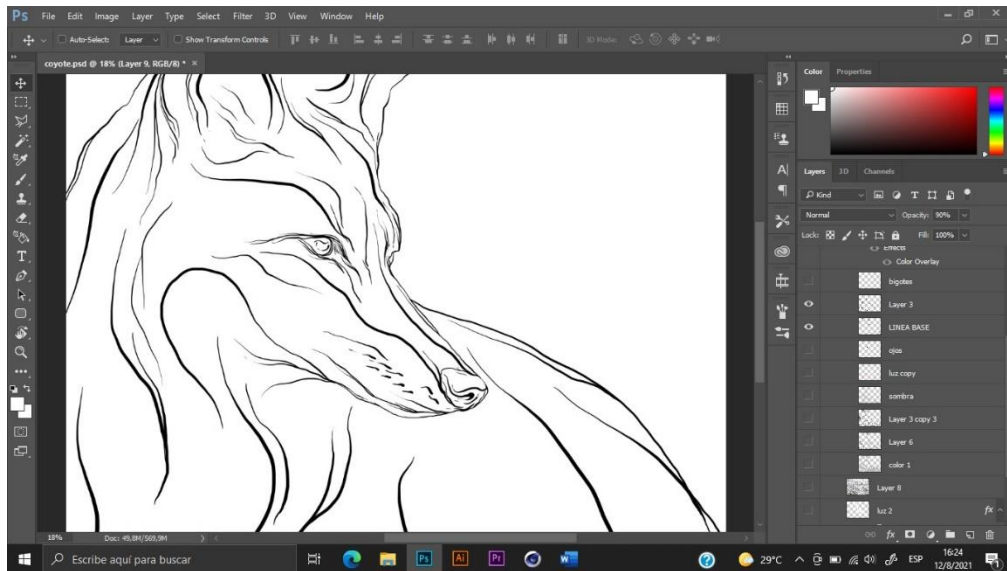
- **¿Si se le presenta una ayuda, para poder mejorar su proceso creativo, usted lo aceptaría?**



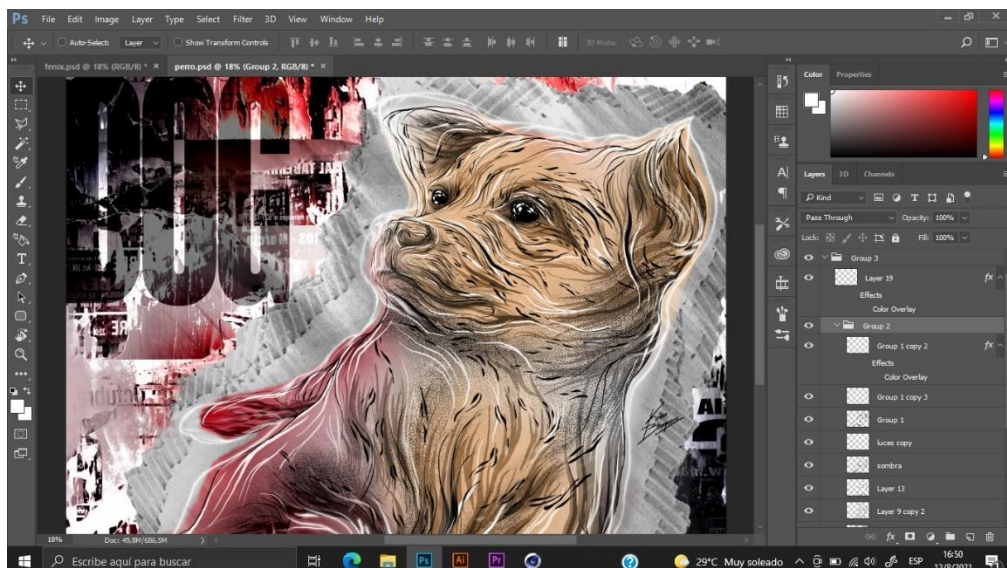
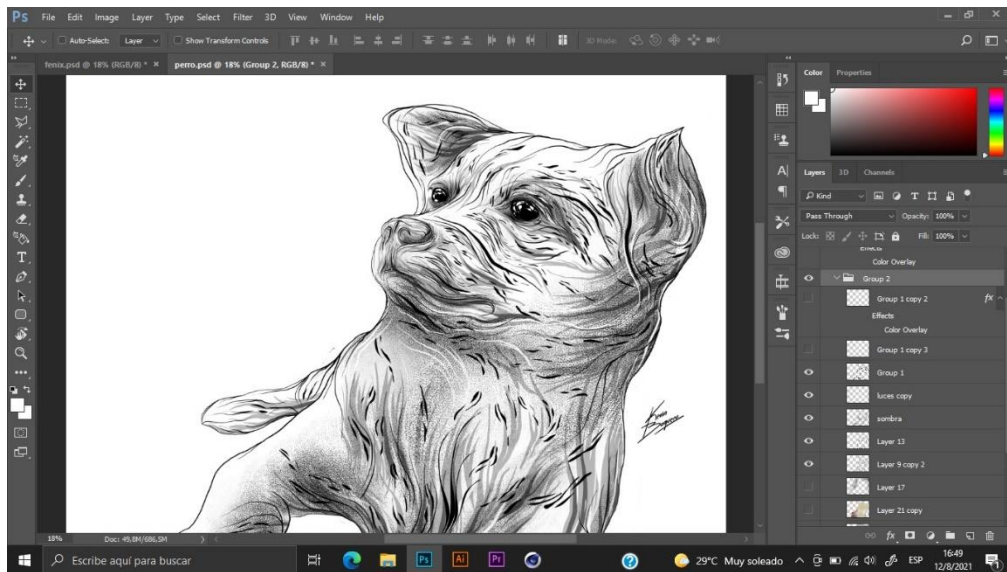
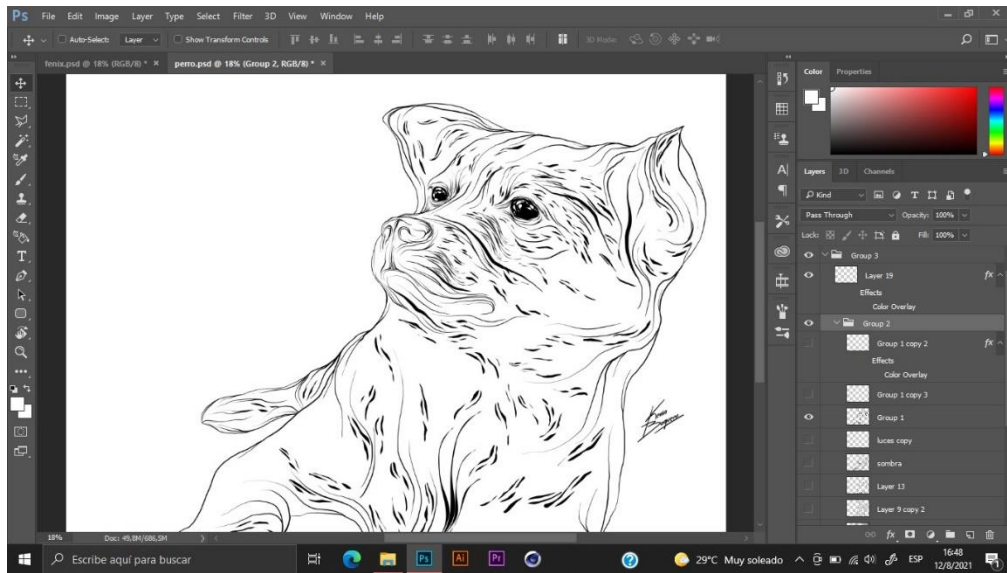
- **¿Que tan importante le parece la idea, de que se desarrolle una guía sobre el desarrollo de la creatividad para los estudiantes de la Unidad de Arte del UF?**



## ANEXO 10. BREVE PROCESO DE ILUSTRACIÓN DE GRAFICO COYOTE



## ANEXO 11. BREVE PROCESO DE ILUSTRACIÓN DE GRAFICO PERRO



## ANEXO 12. BREVE PROCESO DE ILUSTRACIÓN DE GRAFICO PHOENIX

