



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

CARRERA:

TECNOLOGÍA EN DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIA

TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA:

“DISEÑO DE UNA PLATAFORMA DIGITAL MÓVIL QUE SIRVA COMO GUÍA
EN EL DESARROLLO DE PERSONAJES DE CARICATURAS”

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

AUTOR(A):

REYES BRIONES BRYAN ROBERTH

TUTOR:

LCDA. EVELYN JANETH LUCAS PROAÑO

GUAYAQUIL - ECUADOR

2021 - 2022

RECONOCIMIENTO DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Bryan Roberth Reyes Briones**, declaro bajo juramento que el presente Trabajo de titulación, válido para optar por el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico, titulado: **“Diseño de una plataforma digital móvil que sirva como guía en el desarrollo de personajes de caricaturas”**, 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.

Bryan Reyes Briones

C.C. 1316722519

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Lic. EVELYN JANETH LUCAS PROAÑO, 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 una plataforma digital móvil que sirva como guía en el desarrollo de personajes de caricaturas”**, fue elaborado por el Sr. José Maximiliano Rodríguez Erazo, 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.

Lic. Evelyn Janeth Lucas Proaño
Profesión del tutor
Tutor de Trabajo de Titulación

DEDICATORIA

La siguiente tesina se la dedico a mis padres ya que ellos han permitido que pueda estudiar, enseñándome valores y apoyándome de manera emocional y económica, los cuales son fundamentales en mi día a día, han permitido que siga luchando es este largo camino que es el de aprender, dedico también este proyecto a mis demás familiares que me han comprendido y apoyado en cada nueva aventura en la que me enfrasco.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por permitirme realizar este trabajo de titulación, agradezco a mis padres y mis hermanos, ya que me han apoyado en cada paso que voy dando, que siempre están en los momentos más importantes de mi vida, donde este es uno de ellos.

INDICE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	13
CAPITULO I. FUNDAMENTACIÓN	17
1.1. MARCO HISTÓRICO	17
1.2.2. Historia del Diseño	17
1.2.3. Historia del Diseño Grafico	18
1.2.4. Historia de la Iluminación	19
1.2.5. Historia del Dibujo	20
1.2.6. Historia Escuela de Educación Básica Particular Nuestra Señora de la Merced.....	21
1.2. MARCO TEÓRICO	23
1.2.1. Diseño	23
1.2.2. Diseño Gráfico.....	24
1.2.3. Dibujo	25
1.2.4. Diseño de Personaje.....	26
1.2.5. Color	27
1.3. MARCO CONCEPTUAL	28
1.3.1. Ilustración	28
1.3.2. Boceto	28
1.3.3. Dibujo	28
1.3.4. Creación de Personaje.....	29
1.3.5. Plataformas Digitales.....	30
1.3.6. Plataformas Digitales Educativas	30
1.3.7. Caricatura.....	31
1.3.8. Dibujos Animados	31
1.3.9. Illustrator.....	32

1.3.10. Photoshop	33
1.4. MARCO JURIDICO	33
1.4.1. Constitución de la República del Ecuador	33
1.4.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural	33
1.4.3. Plan Nacional de Desarrollo (2017 - 2021) Toda una vida	34
1.4.5. Ley de Propiedad Intelectual	34
CAPITULO II. FUNDAMENTACIÓN	36
2.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN	36
2.1.1. Descriptiva	36
2.1.2. Explicativa	36
2.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	36
2.2.1. Enfoque Cualitativo	36
2.2.2. Enfoque Cuantitativo	36
2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	37
2.3.1. Métodos Teóricos	37
2.3.2. Métodos Empíricos	37
2.3.3. Métodos Estadísticos	39
2.4. ANALISIS DE LOS RESULTADOS	40
2.4.1. Análisis de la observación	40
2.4.2. Análisis de los resultados de encuestas	40
2.4.3. Análisis de los resultados de entrevistas; Error! Marcador no definido.	
2.5. HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS	46
2.5.1. Análisis PEST	46
2.5.2. Análisis DAFO (FODA)	47
2.5.3. Modelo CAPA	47
CAPITULO III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA	48

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA	48
3.2. OBJETIVO DE LA PROPUESTA.....	48
3.3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.....	49
3.3.1. Estado inicial de proyecto.....	49
3.3.2. Requerimientos de desarrollo	49
3.3.3. Planificación de desarrollo.....	51
3.3.4. Fase 1: Planteamiento de Idea	52
3.3.5. Fase 2: Desarrollo de personajes	53
3.3.6. Fase 3: Implementación	59
3.4. FACTIBILIDAD DE APLICACIÓN	59
3.4.1. Factibilidad administrativa	59
3.4.2. Factibilidad económica	59
3.4.3. Factibilidad legal	59
3.4.4. Factibilidad ecológica	60
3.5. FORMAS DE SEGUIMIENTO DE LA PROPUESTA.....	60
3.6. RESULTADOS ESPERADOS EN LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA	60
CONCLUSIONES	61
RECOMENDACIONES.....	62
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	63
Referencias	63
ANEXOS	65

INDICE DE TABLAS

INDICE DE GRÁFICOS

INDICE DE IMAGENES

INDICE DE ANEXOS

ANEXOS	65
ANEXO 1. Encuesta	66
ANEXO 2. Porcentaje a encuestar.....	67
ANEXO 3. Boceto.	68
ANEXO 4. Contenido.....	69
ANEXO 5. Personajes	79
ANEXO 6. Maquetación de la aplicación	81
ANEXO 6. Logo de la aplicación.....	82
ANEXO 7. Color	83

RESUMEN

La elaboración del presente proyecto tiene como finalidad el desarrollar el diseño de una aplicación digital móvil de ayude a los estudiantes de la Escuela Nuestra Señora de la Merced a tener las bases para crear personajes de caricaturas, mostrando así un beneficio para la misma y generando una alternativa de enseñanza para la materia de educación artística, para el docente que imparte esta materia será de gran ayuda ya que se podrá manejar de manera virtual y los estudiantes podrán practicar sea en la clase, o en la casa en el momento en el que ellos deseen. La información sobre cómo crear personajes es muy amplia, pero en este trabajo, lo que se busca es encontrar un forma rápida y sencilla para que los estudiantes se mantengan de manera activa en la práctica constante y presenten un avance más progresivo debido a la facilidad y libertad que presenta dibujar o crear un personaje de caricatura.

ABSTRACT

The purpose of the elaboration of this project is to develop the design of a mobile digital application to help the students of the Nuestra Señora de la Merced School to have the bases to create cartoon characters, thus showing a benefit for it and generating a Teaching alternative for the subject of artistic education, for the teacher who teaches this subject it will be of great help since it will be able to be served in a virtual way and the students will be able to practice either in the class, or at home at the moment in which they wish. The information on how to create characters is very extensive, but in this work, what is sought is to find a quick and easy way for students to stay actively in constant practice and present a more progressive advance due to the ease and freedom featuring drawing or creating a cartoon character.

INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo investigativo, busca analizar, compilar información, deducir criterios profesionales, y contrastar datos que nos ayuden en el desarrollo y diseño del proyecto innovador, para generar alternativas de desarrollo local a nivel educativo.

(Wong, 1991) reglas que se siguen para tener una buena comunicación visual, sin importar la época en la que se encuentre. Para el ser humano no existe una comunicación más influyente que la que percibe la vista, esto es algo que un diseñador siempre tiene que comprender a su máxima expresión. Además, hay que considerar que actualmente los medios y espacios donde se puede adquirir información para poder crear un personaje de caricatura son muchos, sin embargo, tienen una característica en común y es la “organización visual”, ya que como se mencionó esta es el punto clave que permite captar la atención. Bajo este contexto, para que los estudiantes de la Escuela Nuestra Señora de la Merced en el cantón Paján, tengan un aprendizaje efectivo en cuanto al diseño de caricaturas, es importante que ellos se apropien y sigan algunas reglas replicables en la elaboración de cualquier trabajo artístico, de esta forma podrán tener mayor efectividad en la realización de sus artes.

En las últimas décadas el dibujo se ha presentado como una clase secundaria en las diferentes instituciones educativas, públicas y privadas, sin contar además con las herramientas suficientes o adecuadas para poder sustentar dichas clases. También, en algunos casos los que imparten la materia que hoy se conoce como educación artística u otras que se vinculen con la misma, son docentes de otras áreas esto debido a la falta de especialistas en la rama del arte. (Codero, 2019)

Vale añadir que esta falta de conocimientos en el área es una de las mayores problemáticas al momento de realizar un taller o clase vinculada al dibujo y creación de personajes. El desconocer cómo comenzar el trazado, donde terminar, puntos, parámetros claves, reglas y normas que son esenciales al momento de dibujar, causa preocupación y estrés, tanto a estudiantes y docentes, por ende, el interés en el desarrollo de su actividad disminuye.

Este proyecto además se realiza con la finalidad de contribuir a un proceso enseñanza-aprendizaje más efectivo, ante la falta de una guía tecnología en el área artística. Ya que, estudiantes y docentes en esta era están vinculados de una u otra

manera a la tecnología, y tener un espacio digital donde se brindan las pautas básicas para realizar trabajos artísticos, crea una conexión más personal y permite desarrollar y explorar la parte más creativa de los estudiantes.

Ante lo expuesto, esta tesina está enfocada en plantear una nueva herramienta de trabajo y de apoyo para los docentes y estudiantes de la Escuela Nuestra Señora de la Merced ubicada en el cantón Paján, provincia de Manabí.

La razón por la cual se realiza el desarrollo de esta plataforma digital móvil es para que cada estudiante del nivel de básica media aprenda y desarrolle sus capacidades artísticas correspondientes al área de dibujo, enfocándose en la creación de personajes de caricaturas. Esta herramienta orienta al estudiante en como comenzar a realizar los primeros trazados, respetar las partes fundamentales de la creación de un personaje y el entendimiento de porque todo parte de puntos, líneas y círculos.

En el caso de los docentes esta herramienta les permitirá enseñar de una manera diferente, didáctica y entretenida. A su vez, es de valor señalar que en el cantón Paján ninguna institución cuenta con este tipo de herramientas o parecidas, por ende, la Unidad educativa la Merced sería la pionera en adquirir e implementar su propia plataforma digital móvil enfocada en desarrollo de personajes de caricaturas.

Con base a lo expuesto, se puede inducir que tanto estudiantes y docentes al contar con una herramienta adicional y propia en su proceso de enseñanza-aprendizaje, adquirirán una ventaja cognitiva importante, más aun teniendo en consideración los cambios tecnológicos actuales, en los que el uso de plataformas y herramientas digitales son parte de la cotidianidad.

Es de valor hacer énfasis en que esta herramienta trasciende la modalidad de clases impartida, es decir sea presencial, virtual o semi-presencial, se podrán ejecutar las tareas sin inconvenientes. Además, al ser una aplicación que muestra los pasos esenciales para realizar dibujos de caricaturas, los estudiantes podrán practicar con los dibujos que ellos prefieran, es decir, los personajes de sus programas favoritos, no limitando su creatividad, sino que dando la facultad de desarrollar su imaginación y crear sus propios personajes.

Existen muchos estudiantes dentro del plantel que poseen conocimientos empíricos y que denotan gran habilidad para dibujar. La plataforma propuesta en esta

investigación permite desarrollar y complementar estos conocimientos con técnicas y principios básicos para elaborar figuras con una mejor estética.

Sin dejar de lado, que la relevancia de esta aplicación radica en que no solo ayudará a quienes ya tienen un conocimiento empírico, sino que brinda las facilidades necesarias para quienes no tienen ningún conocimiento previo. Por otro lado, al contar el docente con la misma plataforma sabrá cómo guiar a sus estudiantes dándoles una orientación más detallada y personalizada de cómo funciona cada elemento, la ubicación de cada punto, línea, círculo hasta que cree el personaje, de esta manera ningún estudiante del plantel educativo se quedará sin saber cómo realizar o experimentar la creación de un personaje.

Esta plataforma digital móvil también otorgará la facultad a los estudiantes de mejorar sus conocimientos, permitiéndoles debatir en cómo realizar un personaje de caricatura o ser críticos de lo que observan en la televisión o internet. Asimismo, desarrollarán una mejor capacidad de respuesta ya que su cerebro estará en constante actividad, creando un ambiente en las aulas de eficiencia, en las diferentes materias o actividades que ellos realicen.

Esta herramienta también permitirá conocer a los estudiantes de una manera más personal y sentimental, ya que la plataforma le dará las herramientas necesarias para que ellos expresen cómo se sienten o ven las diferentes situaciones que suceden a su alrededor, sirviendo de ayuda a los docentes a que tengan una interacción más personal con cada uno de ellos, empatizando y guiándolos en lo que esté a su alcance como maestros.

La forma de aplicación de esta herramienta permite una mejor integración y entendimiento tanto para docentes y estudiantes, ya que cuenta con sus guías respectivas, mismas que tendrán que ser respetadas para una mejor comprensión. Seguir los pasos que están establecidos ayudará a comprender la secuencia de los procesos, debido a que cada uno de estos está conectado con el anterior y el saltarse uno o varios elementos crearía problemas a futuro, al quedar vacíos en los estudiantes al momento de elaborar o realizar un personaje.

En un contexto general, vale señalar que la aplicación tiene una funcionalidad sencilla y de fácil comprensión. Está constituida por 4 niveles diferentes, mismos que convergen información práctica y teórica. Por tanto, la ejecución correcta de esta

aplicación es importante, puesto que así se tendrá un seguimiento de los avances y destrezas de los estudiantes de una manera asertiva.

Por otro lado, si no se siguen las instrucciones o la implementación correcta de la aplicación se generarían problemas a corto, mediano o largo plazo, esto debido a la falta de información de elementos necesarios para el desarrollo de las diferentes actividades. Además, se generaría confusión y desinterés en el aprendizaje y en la enseñanza, al tener que retroceder pasos para corregir o aprender lo que se obvió en primera instancia, lo que implicaría también un retraso en la ejecución de las tareas o actividades.

Cabe señalar que la implementación de este material no constituye un proceso complejo. Al ser una aplicación solo se requiere descargarla desde la tienda virtual, y al ser de propiedad de la institución educativa no tendrá precio para sus estudiantes. De igual manera, esta herramienta no requiere de conexión a internet por lo que los estudiantes podrán acceder a los materiales desde el dispositivo móvil en cualquier lugar y en todo tiempo.

Bajo este contexto, el estudiante y el docente podrán hacer de esta aplicación una herramienta de acompañamiento en su diario vivir, al poder ilustrar lo que observan en su entorno, o bien lo que su mente puede imaginar. Esta característica, además, permitirá que la aplicación se constituya como una herramienta de comunicación, mediante la cual se proyecten las ideas.

Diseñar una plataforma digital móvil que sirva como guía en la creación de personajes de caricaturas en la Escuela Nuestra Señora de la Merced del Cantón Paján provincia de Manabí.

Analizar nuestro objeto de estudio a partir de recolección de datos, levantamiento de información, generando resultados que ayuden en la búsqueda de resultados y/o soluciones.

Plantear alternativas idóneas en la cual se puedan desarrollar las capacidades motrices en los niños y a su vez la adaptabilidad con los medios digitales generando innovación como método de enseñanza.

En primera instancia para cumplir con el objetivo mencionado se procedió a investigar las diferentes fuentes bibliográficas, con el fin de recopilar la información pertinente que permita esclarecer aspectos teóricos y metodológicos que sustenten esta investigación.

Toda esta recopilación teórica una vez analizada permitió determinar la forma más viable para la ejecución de esta propuesta en beneficio de los estudiantes y docentes de la unida educativa Nuestra Señora de la Merced.

CAPITULO I. FUNDAMENTACIÓN

1.1. MARCO HISTÓRICO

1.2.2. Historia del Diseño

El diseño tiene sus orígenes junto con el dibujo esto quiere decir que es cuando el hombre empezaba a comunicarse a través del dibujo ya que este permitía tener una mejor integración entre las demás culturas o personas prestando información para los demás, esto nos hace entender de manera clara que el diseño es mucho más antiguo que la misma escritura, el diseño se lo puede llegar a ver incluso como una de las mejores formas de expresión humana que pudo existir. El diseño se puede entender a la humanidad gracias a las diferentes formas de pictogramas, jeroglíficos, etc. Que se fueron creando a lo largo del tiempo.

Fue evolucionando a lo largo de la historia, pero en sus inicios de los que se tiene registro se podría decir que sería desde el paleolítico hasta el neolítico, donde se puede apreciar que se usaba lo que se tiene a la mano en aquel tiempo para hacer estos diseños donde los trazados eran toscos con líneas muy simples. Pasando el tiempo donde se puede llegar a notar un cambio significativo fue en los egipcios los cuales llegaron a tener un sistema de comunicación basados en símbolos y figuras los cuales eran para representar sus Dioses o deidades.

La iconografía cumple un papel muy fundamental es esta historia, la misma se puede apreciar gracias la unión de culturas donde se tiene registro que fue hace aproximadamente dos mil años en china, en este mismo país nace la idea de la imprenta la cual muestra la caligrafía.

El cambio que da apertura a muchas cosas es la caída del imperio romano donde se establece la iglesia católica, la cual usa al diseño como un medio de adoración a un Dios, esta misa comienza establecerse por el mundo y con ella se van las nuevas formas de mostrar el diseño. se puede llegar a ver que el Diseño cumplido un papel importante en los cambios que presentó la humanidad, generando la educación a través de emitir información de una manera más comprensible para los demás.

1.2.3. Historia del Diseño Grafico

Cuando se habla como tal del diseño gráfico es un poco complicado tratar de darle una fecha exacta ya que el diseño gráfico que hoy conocemos es el resultado de múltiples cambios y adaptaciones de otras ramas pero esto no quiere decir que no se le puede encontrar un punto de partida, ya que el diseño gráfico como tal se comienza a notar más a finales del siglo XIX donde se ven cambios muy grandes con la industrialización donde para que se generara un mayor incremento de ingresos se tenía que optar por una comunicación visual, aparecen personas como Peter Behrens pionero en la creación de carteles y diseño de logos donde ya se trataba de crear una comunicación más directa que tuviera un diseño más limpio y personal.

Una aparición notable que se le da al diseño gráfico es gracias a la Bauhaus una escuela la cual se dedicaba a el estudio de las diferentes formas que se podían representar, los colores que se denotaban, el espacio y las diferentes composiciones los cuales eran llevados para utilizarlos principalmente en el sistema industrial que en ese momento estaba teniendo un gran apogeo, pero Alemania no era el único país que presentaba nuevas opciones, en otras partes del mundo se podía notar un gran cambio que se dejaba el arte lleno de detalles formas, colores para pasar a un estilo estético, simple, que mostraba trazos más rectos y estudiados para crear una mejor reacción en las personas que lo vieran.

Los años transcurren y el diseño gráfico comienza a tener un mayor protagonismo en las guerras, problemas políticos, manifestaciones o comerciales las cuales eran usadas como una forma de dar un mensaje o expresar algo que en ese momento acontece. El diseño no deja de adaptarse a los cambios que se presentan donde la creación de nuevas tecnologías lleva a que este se convierta en un arte digital,

creando así un mayor alcance y convirtiéndolo en una herramienta esencial para cualquier cosa que se quiera decir en el mundo.

1.2.4. Historia de la Iluminación

Es bien sabido que la ilustración se remonta muchos años en el pasado y que esta permitió varias cosas, como las ayuda en el entendimiento de lo que se escribía, es por ende que al hablar de la historia de la ilustración desde el punto en el que comenzó como hoy la conocemos sería a partir del siglo XV cuando se crea la imprenta que da paso a una abertura que permite colocar una imagen acompañando el texto con la finalidad de ayudar al entendimiento del libro o mostrar otra perspectiva.

(Guantes, 2009) “la Ilustración en sujetos individuales es mediante la educación es relativamente sencillo.” Entre el XVII - XVIII muchos acontecimientos pasaron pero para la ilustración fue algo bueno ya que se establecen las primeras bases para su uso en los textos es acá donde aparece un protagonista como Jan Amos el cual es conocido como el padre de la pedagogía moderna, ¿pero qué tiene que ver esto con la ilustración? en realidad mucho ya que es donde se aplica el pensamiento de Kant que en otras palabras la ilustración ayuda y facilita el entendimiento, haciendo que la ilustración que aun en esa época recién está comenzando ya tenía una base por donde establecerse para luego crecer y tomar protagonismo, lo cual nos lleva a finales del siglo XIX donde la revolución industrial comienza a crecer de una manera rápida e eficiente, permitiendo que la imprenta también crezca aumentando el contenido que esta traía de la cual formaba parte la ilustración, donde incluso se convirtió en medio de entretenimiento. Pero esto solo era el comienzo de algo aún mucho más grande ya que en 1851 se le pueden implementar colores a las ilustraciones, llegando a tener una mejor forma de visualización para los consumidores y para las empresas dando posibilidad de crear carteles que les ayudarían a mejorar su publicidad, para finales de este siglo ya la ilustración había cumplido un rol fundamental en muchos acontecimientos donde las más notorias eran las guerras que se manifestaron en aquellas épocas donde se creaban infinidad de carteles con diferentes mensajes visuales, crear una ilustración y pegarla por todos lados era la forma más fácil de dar un mensaje. Cuando llega el siglo XX la ilustración se enfoca más en temas publicitarios de las empresas o también lo social y político, pero para estos nuevos tiempos no solo se quedó la ilustración el papel, ya que

se la pudo adaptar a medios como la televisión, cine o tiras de entretenimiento, los cuales era muy acogidas por el público, a partir de este punto la ilustración comenzó a crecer de manera muy eficiente dando paso a proyectos visuales realmente grandes que cambiarían la forma de ver el mundo, donde el límite solo era la imaginación del ilustrador, de manera que la tecnología avanzaba la forma de hacer ilustración también, hasta llegar a crear ilustraciones digitales las cuales se pueden encontrar al solo hacer un clip.

1.2.5. Historia del Dibujo

Hablar de la historia del dibujo no es remontarse a la época de los grandes como Miguel Ángel y Leonardo Da Vinci, es ir muchos años más atrás, ya que el dibujo tiene un nacimiento muy peculiar. (Blumer, 2018) “Se puede considerar que el dibujo es el origen de todas las artes. A través de los años, pasó de ser un importante recurso de comunicación, a ser considerado y valorado también como un arte” en tiempos antiguos sólo se veía el dibujo como un medio de comunicación para las personas de las diferentes culturas, pero el tiempo fue avanzando permitiendo dejar que esta forma de comunicación se pudiera ir perfeccionando para que tenga un mayor alcance donde se pueda apreciar.

(Millar & Vial, 2008) “tiene que manifestar algo más para provocar el interés del observador sensible.” el dibujo no solo son la unión de rayas y puntos los cuales llegan a formar algo donde se le buscó dar sentido, este a lo largo del tiempo ha demostrado que tiene que ser lo mejor posible a tal punto de buscar la perfección donde se representen cosas grandes como lo fue en la edad medio por parte de la iglesia católica, la cual usó al dibujo como una herramienta para provocar este interés en las personas de acudir o llegar a la iglesia de otra manera. Luego tiene un renacimiento el mismo que en otras partes del mundo muestra nuevas técnicas e ideas de trabajar y expresar tanto que lleva a al dibujo a creación de diferentes personajes y se vuelve independiente.

En la era moderna se muestra con un realce más industrial y arquitecto, pero sin dejar a un lado las faces nuevas como el cubismo, futurismo, expresionismo, surrealismo hasta llegar a la época actual que se ve como arte digital, sin perder la esencia principal de mostrar algo de llevar un mensaje que sea cada vez más claro para

los críticos actuales que serían las personas comunes entiendan el por qué se realiza ese dibujo.

1.2.6. Historia Escuela de Educación Básica Particular Nuestra Señora de la Merced.

La Escuela de Educación Básica Particular Nuestra Señora de La Merced fue creado el 25 de Mayo de 1951, narra la historia que cuando Paján todavía pertenecía a Jipijapa como Parroquia, Monseñor Gavilanes envió a nuestro Cantón al Padre Arcentales que pertenecía a la Orden Mercedaria, luego de algunos años llegó el Reverendo Fray Gerardo Suárez Paredes, quien era muy joven y recién ordenado Sacerdote, siendo quien se convertiría más tarde en el fundador de la Escuela Católica La Merced, otorgándole dicho nombre porque en esa época era una necesidad imprescindible de educar a los niños pensando siempre que con la protección de la Santísima Virgen de la Merced sean fuertes en la fe y sobresalientes en la caridad, para que puedan dar testimonio con su vida de cristianos, enseñándoles con sus reglas a ser humildes y creyentes de Dios y es cuando se empieza construir aulas de caña con techo de ramas de palma y para hacer el ambiente acogedor sembraba con los estudiantes árboles de almendras y la llamada flor de verano.

La escuela funcionaba en donde es el patio y una parte de grados en la Casa Parroquial, con una disciplina sumamente estricta. El uniforme diario era blanco con tabloncitos y una presilla en la cintura, llevaba el escudo de la Escuela dibujado en la pechera de la blusa y el uniforme de parada era de color blanco con solapa y puño rojo.

En época de los 80 asumió la Dirección de la escuela el Reverendo Manuel Espín, quien gestionó por medio de la Federación de establecimientos católicos de Manabí, a través de su presidenta de aquel entonces Madre María Elena Jaramillo la construcción del edificio que actualmente funciona la escuela y en el año de 1985 retorna al Cantón Paján el Reverendo Suárez como párroco y asume la responsabilidad de director de la escuela, su primera obra hacer el cerramiento del patio y el escenario.

Fue un 23 de abril de 1986 cuando se consigue el permiso de funcionamiento, mediante acuerdo n° 020-DT por disposición del Ab. Magno Intriago Dávila Director Provincial de Educación de aquella época.

A partir del año 1997 hasta el año 2000 asume la función de Directora la profesora Mercy Pincay con el apoyo de la Hnas. Hijas del Oratorio, pilares

fundamentales para el progreso de la educación en el Cantón, quienes gestionaron la construcción de las baterías higiénicas, la cubierta del patio y también logran involucrar al Plantel en los nuevos avances tecnológicos mediante la adquisición de computadoras, para iniciar con la enseñanza de la asignatura de computación.

En los años posteriores estuvieron a cargo de la escuela como directora la Sra. Silvia Piguave y luego la Lcda. Rocío Gómez, quienes contribuyeron con su esfuerzo al progreso y adelanto de la Institución.

Durante el año lectivo 2005-2006 asumió como Directora del Plantel la Hna. Rina Amaini y fue gracias a su gestión que se consigue el permiso de funcionamiento para el Primer Año de educación Básica, el mismo que fue emitido el día 9 de Agosto del 2006, mediante acuerdo N° 065 DP-DECM.

Desde el año lectivo 2006-2007 hasta el año lectivo 2012-2013 estuvo a cargo la Profesora Johanna Martínez Solórzano, logrando consolidar el Proyecto Plan amanecer que actualizó el Laboratorio de Computación con 10 computadoras nuevas, contando con el servicio de internet. Gracias a una gestión decidida de la Directora y el apoyo de toda la comunidad educativa se consiguió mediante Resolución N° 1081 del 8 de noviembre del 2011, convertir a la Escuela en Centro de Educación Básica para que funcione de Primero a Décimo Año de Educación Básica.

Actualmente se tiene el Acuerdo de cambio de denominación a Escuela de Educación Básica. Desde el año lectivo 2013-2014 hasta el año lectivo 2015 - 2016 asumió el cargo la Prof. Sandra Bustillos Alay, con un equipo encaminado a lograr nuevas metas, por el bienestar de la comunidad educativa junto al Párroco Padre Adriano Aguilar Álava como Representante Legal, inaugurando aula para el funcionamiento de 9no. Grado y la adecuación de una bodega para funcionamiento de Nivel Inicial, contando con el apoyo de los señores padres de familia y con una infraestructura acorde con las exigencias del desarrollo tecnológico y humano del mundo actual.

En 2016 por designación del Señor Arzobispo de Portoviejo para Manabí, Mons. Lorenzo Voltoloni, ha nombrado directora a la Hna. Misionera Silvia Cantos Vera acompañada del representante legal P. Luis Morocho Remache y como encargado de la Pastoral Educativa al P. Freddy Morocho Silva, quienes forjan el desarrollo institucional y la excelencia académica, proyectando cambios pedagógicos, de infraestructura,

organización y convivencia armónica institucional acorde a las leyes y las exigencias del nuevo milenio.

En la actualidad el plantel sigue siendo regentado por la Arquidiócesis de Portoviejo en la persona del Arzobispo Mons. Eduardo Pino Castillo y como Representante Legal y Directora la Misionera, Lic. Silvia Jazmín Cantos Vera, de la comunidad de Misioneras Laicas Santa María de La Esperanza del Santuario Blanca Estrella de La Mar de Olón.

1.2. MARCO TEÓRICO

En este apartado se ilustrará los diferentes conceptos referentes a nuestro objeto de estudio de manera pormenorizada, organizada y delimitada para comprender de mejor manera los diferentes acontecimientos en los que se basa nuestro análisis y documentación de investigación.

1.2.1. Diseño

Cada línea, cada punto, parte de una idea que se desplaza por la mente que busca plasmar de alguna forma un objeto, personaje o animación con el fin generar comunicación.

(Costa, 2014) “El diseño no es un adorno del mundo, ni un conjunto de artefactos superpuestos que están ahí para ayudar.”

Según lo expuesto por el autor Costa induce que el diseño no es solo un adorno que podemos colocar para que algo se vea bonito o que sirva. Solo para decir que tengo un diseño propio, es más complejo de lo que parece es una forma de conexión que establece una comunicación directa con algo o alguien, llegando así a convertirse en parte de nuestra sociedad y cultura, bajo este contexto nos permite tener un crecimiento y avance de la misma que establece un desarrollo constante y adaptación a los diferentes cambios que se presenten.

(Wong, 1991) ” El diseño debe buscar la mejor forma posible para que ese “algo” sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente.”

Cada cosa u objeto que se diseña posee un propósito final la cual alude a ser usado y entendido por quien lo utilice o adquiera, no se crea nada al azar, la intención es que ese “algo” aporte en el crecimiento de la sociedad, en el caso de crear un personaje este mismo diseño que sale de una pequeña idea, se visualiza en la mente de la persona teniendo una intención, que es contar algo, tratar de demostrar o expresar ese “algo”, ya que la proyección que se debe de tener al diseñar un personaje para la sociedad en la que se vive o por la cultura en la que se rodea el diseñador, él mismo busca aportar en torno a su experiencia con alternativas innovadoras, donde siempre será un mensaje que se plasme a lo largo de la historia.

Partir de una idea en el diseño no es tan fácil como parece, no sólo es el hecho de pensarlo y ya, es buscar cómo construirlo, pero antes plasmarlo para que todos lo vean ¿y cómo se puede lograr esto? se puede lograr primero en la construcción de los elementos principales que al principio o por separados pueden no tener sentido, pero cuando estos se unen de tal forma, pueden llegar a mostrar el diseño que queremos construir. Analizado desde otro punto de vista, cuando una persona hace el diseño de una escalera, mesa, juguete, tv, etc. La intención no sólo es que ese producto se vea agradable a la vista, si no que el mismo sea estable, funcional.

1.2.2. Diseño Gráfico

El diseño gráfico no es únicamente saber cómo manejar un programa o tener un concepto, ya que este requiere de múltiples conocimientos, puede ser en programas los cuales ayudan a mejorar o visualizar las ideas, se tiene que saber de las tendencias o lo que sucede a su alrededor trata de comprimir todo esto junto con los conocimientos, y cualidades en torno a colores, formas, figuras, tipografía, ilustración, etc. Para buscar el modo correcto de dar el mensaje.

(Frascara, 2004) “Se ocupa de la construcción de mensajes visuales, con el propósito de afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente” El diseño gráfico es una acumulación de varios conocimientos pero la pregunta es: ¿para qué o qué se emplea? la respuesta a esto nos lo dice claramente Frascara en su enunciado, aludiendo que sirve para afectar en muchos sentido, pero que no se malinterprete esta palabra ya que en el área de diseño la intención principal es hacer que las personas entiendan el contenido, que el mensaje sea lo más claro posible y por ende

se busca la mejor manera de darle a los usuarios este conocimiento para que así sus actitudes y pensamientos también de acuerdo al mensaje que se le quiere transmitir, es de conocimiento general que un buen mensaje puede generar una ola de caos o de paz por eso se tiene que pensar con claridad y suficiente tiempo qué es y qué mensaje se quiere transmitir.

(Cordero, Soledad, López, & Camilo, 2017) “El diseño funciona en todos los aspectos de la vida y en los tres campos en los que interviene directamente (el usuario, la necesidad y el contexto.)” En la actualidad cada accionar que realizamos, compramos, o miramos está casi planeada por el cerebro y lo realiza automáticamente, en el diseño paso lo mismo se busca que el cerebro de la persona consuma un producto de manera natural o haga algo que crea que él lo hace por su cuenta en su totalidad. Pero para lograr todo esto se tiene que primero estudiar a los usuario que son los protagonistas que van a comparar a quién se quiere llegar, para lograr esto se tiene que analizar cada detalle de él, su forma de comportarse, lo que hace, lo que no realiza, su comportamiento en diferentes situaciones, pero en la actualidad toda esta información la puedes encontrar en los diversos medios digitales de información o bajo una encuesta masiva para obtener la información necesaria, luego se ve que necesidades tiene el usuario, lo que mayor busca o anhela tener (es muy importante saber la necesidad del usuario ya que esta permitirá tener la información necesaria para realizar el siguiente punto de manera correcta) pero si no existe una necesidad el diseño gráfico se encarga de crearla especialmente para el usuario, para finalizar estos parámetros básicos pero muy esenciales encontramos el contexto que en otras palabras no es más que el producto o el mensaje que se le quiere dar al usuario, pero este producto está pensado exclusivamente para el o los usuarios en caso de que sea a gran escala y una vez que esté cumplido todo esto, la persona consumirá el producto de manera tan natural que se convertirá en parte de su día a día.

1.2.3. Dibujo

(Martinez, 2021) “Es la representación gráfica formada por líneas, trazos, figuras, sombras, plasmada sobre una superficie plana, realizada con distintas técnicas” Cuando se habla de dibujo son muchos los conceptos que se le plantean, diferentes definiciones, entre otras acciones. Pero todos coinciden desde un punto principal sin

importar cuántos formas de describirlo existan, basado en el criterio de Martínez nos infiere que son línea, trazos etc, con la finalidad de plasmar ideas sobre diferentes superficies las cuales han sido previamente examinados por el artista, al momento de dibujar tiene que tener el conocimiento mínimo de como formar las figuras y aplicar las sombras, no es sólo tomar el lápiz y hacer rayones porque sí, ya que cada una de estas partes conlleva un complejo de conocimiento mayor que facilita la forma de expresar o lo que se quiera plasmar por parte del artista.

Para dibujar de manera profesional y crear un entendimiento mejor hacia las personas que van a observar el trabajo, se necesita un tiempo de preparación ya sea basados en pasatiempo, estudio del dibujo como carrera entre otros, que luego ayudarán a mejorar cada vez más el trabajo final ya que para dibujar de manera profesional se tiene que ser detallista y cuidadoso de donde se coloquen las figuras, formas, sombras ya que estas mismas serán las que darán el mensaje que se quiera transmitir.

1.2.4. Diseño de Personaje

La creación de un personaje es un punto muy favorable tanto para empresas que van desde los videojuegos, instituciones educativas, hasta una casa comercial, debido a que tener un personaje representativo de la misma ayuda mucho a la identificación de la marca.

(Dondé, 2020) “Y es que el correcto diseño de personajes puede hacer la diferencia a la hora de que tu proyecto se convierta en un gran éxito.” Como lo infiere el autor diseñar un personaje requiere de varios conocimientos previos para poder llegar a tener un gran éxito.

Primero para lograr este objetivo se tiene que tener la idea clara de que es lo que se quiere dibujar y para quién es el trabajo, luego de estudiar a la empresa con la que se va a trabajar o si es un trabajo independiente sucede lo mismo, se procede a hacer; primero bocetos para plantear cómo se vería el personaje donde implica la forma que va tener, las características básicas, habilidades, pequeños detalles, una vez realizado el boceto final se empiezan a dibujar el personaje con líneas más limpias y estéticas, cuando el personaje logra estar plasmado sobre el papel o de manera digital se comienzan hacer las correcciones de los detalles de donde van a ir las sombras, luces, volumen y vestimenta. La parte de los colores es crucial ya que esta va a definir la

reacción que tengan los espectadores del personaje, sea alegría, tristeza, miedo, etc. Cuando el diseño del personaje ya está casi finalizado se le crean las diferentes expresiones o movimientos que este puede tener, los detalles se definen y una pequeña sinopsis se le añade para que tenga una identidad y pueda crear una compatibilidad con los usuarios.

En pocas palabras el diseño de un personaje comienza mucho antes de poder dibujarlo y se crean toda la ambientación donde este se va a desarrollar y una vez plasmada la idea tiene que aplicarse en la diferentes plataformas o lugares previamente establecidos con la finalidad de otorgar un aporte ya sea de entretenimiento, identidad, o como un mensaje más directo.

1.2.5. Color

Para definir sobre el color se tiene que entender desde el punto de la psicología de la misma, debido a que cada color contempla un mensaje diferente y una reacción distinta.

(Ricupero, 2007) “El color no es un simple atributo que recubre la forma de las cosas en busca de la fidelidad reproducida. El color puede llegar a ser la traducción visual de nuestros sentidos, o despertar estos mediante la gama de colores utilizados.” Los colores no son para adornar una creación o aceptar un gusto visual, en realidad el color está encargado de crear emociones las cuales nos promueven a realizar acciones o a cambiar el estado de ánimo de una persona, por lo mismo cada color que se emplea es muy importante ya que cada uno tiene su definición junto con un propósito de acuerdo al lugar, momento o mensaje que se quiera dar.

Los colores pueden asumir diferentes representaciones o planteamientos como un significado predeterminado, usando metáforas acordes a sentimientos que fueron provocados en alguna parte de la vida de una persona, es decir son metáforas o expresiones que usa el ser humano para tratar de definir lo que siente en algún momento de su vida. De manera que metafóricamente hablando se pueden diseñar tonalidades provocadas por la luz del sol que luego las absorbe un cuerpo material donde son percibidas por el reflejo que provocan en las pupilas del ojo humano proporcionando emociones en el cerebro del mismo, para después tratar de replicarlo en alguna parte.

1.3. MARCO CONCEPTUAL

1.3.1. Ilustración

Se denomina ilustración al accionar de plasmar, estampar, grabar, etc; un dibujo sobre algún material sea físico o de manera virtual, el cual está basado en una narración sea oral o escrita.

Es poder demostrar algún punto de la escritura con imágenes o con algún otro tipo de referencias visuales, la ilustración es una forma de enseñanza, que ocupa la educación para fortalecer el entendimiento de cualquier lector, en otras palabras, también se la puede definir como una forma de dar luz a su entendimiento al momento de leer.

La ilustración es una forma de expresar y distribuir el pensamiento, criterios o emociones a través de la colocación de diferentes tipos de imágenes las cuales están llenas de detalles con colores o diferentes formas, donde se comprende como un movimiento o criterio de la filosofía, la ciencia, o muestra de la literatura.

1.3.2. Boceto

Su funcionalidad se enfoca en mostrar las primeras partes que va tener un dibujo, son los primeros trazos que se crean para definir cómo se va a realizar o diseñar el proyecto al cual se ha subyugado. Es un bosquejo que se encarga de demostrar cómo se verán los primeros detalles y la forma que va tomar el trabajo, pero se tiene que tener en cuenta que este solo es una parte encargada de recopilar información o plasmar las ideas iniciales para comenzar después a dibujar.

El boceto se realiza comúnmente a lápiz y papel el cual no está lleno de detalles específicos ya que es la primera parte para la definición de lo que se piensa crear, también es considerado como un estudio de anticipación en cualquier clase de trabajo o proyecto

1.3.3. Dibujo

Proviene el verbo “deboissier” cuyo significado es “dibujar”, se realiza comúnmente sobre papel o cualquier superficie similar a esta, los materiales a utilizar pueden ser muchos, pero los más comunes son el lápiz y crayón, la finalidad de dibujar

puede variar de acuerdo al artista, pero en común es poder transmitir algo que ha visto o sentido.

Se utiliza como una forma de expresión artística que se plasma a través de diferentes trazados, donde varía su textura y forma dando la visualización de notar un objeto normal como tridimensional. La principal característica del dibujo es copiar algo que yace en la realidad sobre un papel, y al momento de replicarlo se puede hacer con todos los detalles posibles que existen en ese objeto o lugar, como mostrar modificaciones que lleve a un concepto diferente de lo que se ve.

También se lo puede definir como un arte gráfico el cual puede ser trabajado de manera física como virtual donde se muestran objetos, personajes, o un sinnúmero de cosas las cuales pueden ser reales como ficticias, el cual puede llegar a contener color o quedarse en blanco y negro, por lo tanto, también se ha considerado a éste como una expresión cultural.

El dibujo también puede ser expresado bajo conceptos surrealistas o de manera abstracta poniendo en práctica las técnicas de perspectivas, donde se emplea la ubicación y distancia que va a tener para la visualización del observador.

1.3.4. Creación de Personaje

La creación de un personaje es una parte fundamental en la escritura ya que permite jugar con el texto y darle una mayor importancia para los lectores, pero para esto primero se tiene que imaginar cómo se vería el personaje, las diferentes características que éste cumpliría, la forma, el color, los detalles, todo esto para luego poder darle vida y que se convierta en una parte crucial de la historia.

Al momento de crear un personaje no se puede definir un proceso estable el cual se digne a decir que es de esta manera, lo único que se puede dar son consejos de diferentes métodos los cuales ayuden al desarrollo del mismo, esto quedaría bajo los principios y criterios de su creador, pero esto no quiere decir que no se tiene que seguir ciertas reglas con puntos claves para la creación de un personaje, se define la apariencia que debe tener, las características (tímido, miedoso, malvado, justo etc.) Son algunas de las que se le puede dar, esto pasaría a colocar el nombre que va a adoptar y este tiene que ser muy vinculado a las características que posee, la biografía del mismo ya está definida en el texto en caso de no ser así se le crea una, estos son algunos de las bases

principales que se tiene que cumplir para la creación de un personaje ya sea para videojuegos, para una institución educativa, entidad privada o gobierno.

La creación de un personaje requiere la claridad de qué y cómo se va trabajar en el mismo, que su finalidad esté junto con el entorno donde se va desempeñar.

1.3.5. Plataformas Digitales

Al hablar de plataformas digitales serían todas aquellas que se encuentran en diferentes partes del internet, las cuales cumplen la funcionalidad de retener o almacenar la información de una entidad corporativa, en la cual todos los usuarios de la misma pueden adquirir dicha información, esto se realiza mediante cuentas personales que establece la plataforma, donde encontrarán información detallada de la empresa. Estas plataformas digitales son manipuladas por algoritmos que ya están establecidos en algún programa los cuales están encargados de emplear su uso en diferentes términos del sistema operativo, esto debido a la definición que se le dé a la plataforma sobre el contenido que vaya a poseer dónde podríamos encontrar, imágenes, videos, textos entre otras cosas.

Las plataformas digitales han dejado de ser algo exclusivo para cierta personas a pasar a ser un espacio público para cualquier tipo de usuario interesando en su contenido convirtiéndose en una medio de comunicación de gran importancia y relevantes tanto para las empresas como para los usuarios ya que facilita la capacidad de extraer información ilimitada, en el caso empresarial información de quiénes estén dentro de la misma, de esta manera se emplea de una mejor forma el área conocida como recursos humanos.

1.3.6. Plataformas Digitales Educativas

Tiene una función principal que es prestar información, la cual sea de utilidad al momento de la investigación y se pueda utilizar estos datos como una herramienta la cual permite que el usuario pueda estudiar y recibir la información de manera correcta. Este tipo de plataformas suelen tener las características de ambientarse en sentidos escolares o universitarios los cuales prestan el servicio que se conoce como clases a distancia.

Estas plataformas tratan de lo más que se pueda en crear un ambiente lo más parecido a un salón de clases para que el usuario tenga una mayor comodidad, pero esto sería un poco más por el tradicionalismo que existe en la forma de educarse ya que dichas plataformas también actualizan constantemente la información y presentan nuevas formas tanto de educar como de servir después de terminar la preparación en ellas.

1.3.7. Caricatura

Se enfoca principalmente en alterar o distorsionar las facciones físicas de un cuerpo humano para crear un concepto humorístico, pero esto no solo se realiza con un cuerpo estático también se puede representar las acciones que este realiza o se le crea una. En los rasgos de la cara es donde se suele enfocar en una mayor medida haciendo exageraciones muy notorias.

Este tipo de trabajos se emplean a través del dibujo creando un estilo único y muy característico ya que se realiza de manera rápida, es bien visto que grandes empresas usen este método para expresar algún mensaje con otro punto de vista, pero donde mayor mente se pueden encontrar este este estilo artístico es en las calles o parques. Para este tipo de arte no se encuentra una definición clara ya que cada artista se enfoca en el mensaje que quiere dar o vender, los periódicos son un medio donde se puede ver con mayor frecuencia este tipo de contenido con el fin de mostrar una noticia o un criterio basándose en el humor que este arte le puede brindar.

1.3.8. Dibujos Animados

Considerado también como caricaturas o personajes cartoon, pero estas solo son una forma de decirles ya que existen múltiples estilos que encajan en la definición de los dibujos animados pero este concepto busca que se comprenda que la elaboración de estos personajes entra en esta área gracias a que pueden llegar a tener su propia secuencia de imágenes haciendo la ilusión de movimiento en dos dimensiones.

Para lograr un dibujo animado se tiene que empezar a dibujar cada fotograma de la literatura, cuento, historia, o guion que se esté dirigiendo, empezando a crear una secuencia de imágenes que dan al ojo humano la perspectiva de movimiento. a este

método de animación considerado como uno de los primeros y más antiguos para ejercer movimiento se la conoce como animación en 2D, pero de esta misma manera en la actualidad esta animación puede progresar hasta encontrar un nuevo rumbo que se llamaría 3D.

Los géneros que este posee son amplios, pero todos buscan una finalidad que no solo es de entretener con sus múltiples técnicas, sino también de dar un mensaje o varios a la vez, estos dibujos se enfocan mucho más en los niños los cuales se ven persuadidos por las forma y colores que estos poseen, pudiendo ser esto un acto de gran ayuda ya que prestaría transmitir buena información a los niños. pero se tiene que saber que existen dibujo animados los cuales no son aptas para menores que se los tiene clasificados en otras áreas.

1.3.9. Illustrator

Es un softwares de diseño el cual permite realizar gráficos de manera vectorial, es un programa muy requerido por empresas ya que facilita en muchos trabajos, con el tema de la composición de algún producto o publicidad que se quiera realizar, debidos a que su sistema cuenta con la facilidad de crear varias medidas para las diferentes plataformas o impresiones que existen, la principal razón por la cual se llega a utilizar este programa suele ser para la creación de logotipos, isotipo, imagotipos, entre otros que luego sirvan como identidad principal para la empresa, se puede diseñar como se vería una aplicación móvil ya que ésta permite trabajar con las medidas exactas que las diferentes plataformas digitales que existen.

Para comenzar a trabajar en el programa primero se definen las medidas del trabajo luego nos presta una hoja en blanco donde se procede a realizar el diseño, la infinidad de contenido que se puede crear es mucha y esto queda a la imaginación del diseñador, una de la más destacadas también está el arte digital, la edición de imágenes, editar contenido único, debido a que cada cierto tiempo se crea una actualización del mismo se le añaden herramientas se sirven para mejorar el trabajo.

Su facilidad de exportación de contenido permite que los elementos implicados puedan servir para otros proyectos como videos o montajes y tener compatibilidad con otros programas de adobe ampliando así la capacidad de trabajo.

1.3.10. Photoshop

Sin duda es el programa de adobe más usado del mundo ya que es utilizado para diversas actividades que impliquen el arte digital, donde los que más destacan son los fotógrafos que la utilizan para hacer los retoques de sus fotografías, y para algunos ilustradores empezar a crear vida. Al igual que el tiempo pasa y todo va cambiando este programa también se va actualizando permitiendo tener cada vez más nuevas herramientas para el proceso de edición de imágenes.

En la modificación de imágenes o fotografías permite alterar las gracias a sus diversas herramientas de edición logrando crear contenido único que solo se puede imaginar. la capacidad de poder añadir o quitar luces, colocar colores, fondos y darles a imágenes textura permitiendo tener un trabajo de mejor calidad y más ahora en un mercado muy competitivo.

Para la Fotografía Permite crear y colocar filtros con diferentes tonalidades para crear contenido único con característica únicas que le pueda dar el diseñador, se puede generar desenfoces de movimientos, empezar a distorsionar la imagen para soltar nuevas ideas creando una nueva composición dentro de otro trabajo.

1.4. MARCO JURIDICO

1.4.1. Constitución de la República del Ecuador

Basados en el artículo 16 de la constitución de la república del Ecuador menciona que todas las personas, en forma individual o colectiva, poseen derecho a:

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.

1.4.2. Ley Orgánica de Educación Intercultural

Secuenciando la ley orgánica de educación Intercultural en su artículo 26 hace referencia a la educación como un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del estado. Constituye un área prioritaria de la política

pública de inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable del buen vivir.

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 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.

Analizando el artículo antes mencionado nos deja un contexto de la educación como un derecho, pero además con características esenciales que ayuden al crecimiento personal y a desarrollar capacidades en conjunto.

1.4.3. 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 responde al objetivo 5 del plan nacional de desarrollo, en la medida que los personajes con fines publicitarios aportan al desarrollo productivo, creando competitividad entre empresa, trabajadores, instituciones y sociedad en general.

1.4.5. Ley de Propiedad Intelectual

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

La propiedad intelectual comprende:

1. Los derechos de autor y derechos conexos.
2. La propiedad industrial, que abarca, entre otros elementos, los siguientes:
 - a) Las invenciones;
 - b) Los dibujos y modelos industriales;
 - c) Los esquemas de trazado (topografías) de circuitos integrados;
 - d) La información no divulgada y los secretos comerciales e industriales;

- e) Las marcas de fábrica, de comercio, de servicios y los lemas comerciales;
- f) Las apariencias distintivas de los negocios y establecimientos de comercio;
- g) Los nombres comerciales;
- h) Las indicaciones geográficas; e,
- i) Cualquier otra creación intelectual que se destine a un uso agrícola, industrial

3. Las obtenciones vegetales.

Art. 21. La reproducción consiste en la fijación o réplica de la obra en cualquier medio o por cualquier procedimiento, conocido o por conocerse, incluyendo su almacenamiento digital, temporal o definitivo, de modo que permita su percepción, comunicación o la obtención de copias de toda o parte de ella.

Art. 32. Las excepciones al derecho de autor establecidas en los artículos 30 y 31 son las únicas aplicables respecto a los programas de ordenador.

Las normas contenidas en el presente Parágrafo se interpretarán de manera que su aplicación no perjudique la normal explotación de la obra o los intereses legítimos del titular de los derechos

Art. 37. El adquirente de un objeto material que contiene una obra de arte tiene, salvo pacto en contrario, el derecho de exponer públicamente la obra, a cualquier título

CAPITULO II. FUNDAMENTACIÓN

La siguiente investigación tiene por objetivo obtener resultados acordes a la misma, ante las diferentes problemáticas y situaciones que conllevan a la falta de conocimiento, en creación de un personaje de caricatura, que se presenta como una guía en una plataforma digital móvil.

2.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN

2.1.1. Descriptiva

La presente investigación es descriptiva. Basada en la recopilación de información que se presentan en los hechos tangibles, los cuales son obtenidos mediante la observación detallada de los estudiantes de manera minuciosa y pormenorizada debido al contacto en el afán de obtener resultados idóneos y fidedignos.

2.1.2. Explicativa

La información obtenida es decodificada mediante la investigación descriptiva, que ayuda a un mejor entendimiento del problema, el cual facilita la obtención de información relevante que ayude a la creación de la propuesta establecida.

2.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

2.2.1. Enfoque Cualitativo

El enfoque cualitativo en este proyecto de tesis es de gran importancia, ya que permite un enfoque bajo la observación o entrevista a los estudiantes o docentes del plantel para comprender de una mejor manera su capacidad de dibujar o interés de aprender y enseñar.

2.2.2. Enfoque Cuantitativo

Tiene la finalidad de demostrar mediante una estadística los resultados de la encuesta aplicada a una muestra de la población escolar, que participa dentro de este proyecto de tesis permitiendo tener un mejor enfoque de su conocimiento e interés.

2.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

2.3.1. Métodos Teóricos

2.3.1.1. Método de Análisis y Síntesis

El análisis se realizó mediante la observación del problema con el propósito de conocer los elementos relevantes en esta propuesta de investigación. Basados en los resultados de la investigación explicativa se pudo aplicar el método de síntesis, para la estructuración de los hechos antes disociados cuya finalidad es entender y direccionar la investigación a una propuesta que ayude a crecer y formar a los estudiantes y su institución.

2.3.1.2. Método Histórico- Lógico

Mediante este método, se logró establecer una dirección específica para la creación de una guía que ayuden a los estuantes en la creación y desarrollo de personajes, tomando como base investigaciones y estudios anteriormente realizados, aplicando los conocimientos obtenidos en los años de preparación académica. Toda la información adquirida fue recopilada y analizada, para una mejor aplicación de la investigación, que conlleva a la ejecución de la propuesta.

2.3.1.3. Método Inductivo - Deductivo

Considerando los antecedentes y tomando en cuenta las premisas de manera particular del tema de investigado, a través de los resultados adquiridos en la encuesta aplicada y entrevistas realizas se logra obtener las concreciones del tema.

2.3.2. Métodos Empíricos

2.3.2.1. Observación no Participativa

(Herrera & Lópe, 2020) “El investigador se enfoca en obtener información sin interactuar de manera directa o profunda con los miembros de la comunidad”.

(Berroeta, 2016) “Es un tipo de técnica que se aplica especialmente a la observación de los espacios públicos, en los que el número de miembros no se puede limitar o definir”.

La relevancia que tiene el uso de este tipo de observación es de vital importancia para el desarrollo del presente proyecto, debido a que no es suficiente con el hecho de tener una iniciativa para colaborar, permite ver los hechos de manera general, ampliando la visión que nos ayuda a entender y manejar las necesidades de manera correcta del objeto de estudio, para posteriormente centrarse de manera específica en la problemática.

2.3.2.2. Entrevista

(Raffino, 25 de septiembre de 2020) Una entrevista es un intercambio de ideas u opiniones mediante una conversación que se da entre dos o más personas. Todas las personas presentes en una entrevista dialogan sobre una cuestión determinada.

Se aplica el método de la entrevista con la finalidad de recopilar datos e información del entrevistado y de esta manera analizar las respuestas de las preguntas planteadas dentro de este proceso.

2.3.2.3. Encuesta

(Raffino, 2021) Se ofrecen al público cuya opinión desea conocerse o cuyos conocimientos desean someterse a evaluación, y una vez respondidos pueden ser analizados para obtener conclusiones individuales o, dependiendo de su naturaleza, para proyecciones grupales o estadísticas.

Es un punto de gran importancia el que cumple la encuesta en el desarrollo de la tesis, debido a que de esta manera se podrá verificar y evidenciar de manera cuantificada el interés y necesidades que tengan los estudiantes al momento de presentarles la propuesta del presente proyecto.

2.3.3. Métodos Estadísticos

2.3.3.1. Universo

El universo o población está conformada por los estudiantes de la Escuela Nuestra Señora de la Merced que en la actualidad son 200 estudiantes.

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:

$$n = 168$$

$$N = 200$$

$z = 2,58$ para una confiabilidad del 99%.

$$p = 168$$

$$e = 4\%$$

Dentro de la aplicación de la encuesta, este se desarrollará a 168 estudiantes de la Escuela Nuestra Señora de la Merced, la cual será ejecutada mediante la plataforma digitales de Google forms.

2.4. ANALISIS DE LOS RESULTADOS

2.4.1. Análisis de la observación

Los análisis obtenidos mediante la observación, han permitido evidenciar que la Escuela Nuestra Señora de la Merced, efectivamente no cumple con una guía que ayude a los estudiantes en el desarrollo correcto de como dibujar y en un mayor caso la elaboración y creación de personajes.

Los estudiantes presentan una deficiencia notable y un interés en aprender a dibujar de una forma correcta, pero no solo ellos, ya que por parte de las autoridades del plantel también se ven interesados por la propuesta establecida, por ende, mediante la observación se pretendió encontrar los puntos clave y deficiente que presenta la institución al momento de guiar o enseñar a los estudiantes a dibujar.

Otro problema que se pudo notar fue la falta de un docente preparado o de una carrera que se encargue de la parte artística y cultural algo que ya se había mencionado en párrafos anteriores, no como un problema solo de la institución si no como algo que se evidencia en todos los planteles del Cantón Paján.

2.4.2. Análisis de los resultados de encuestas

Mediante la plataforma de Google Form se logró realizar la encuesta donde se buscaba encestar a un total de 168 estudiantes del plantel educativo, a los cuales se los envió el enlace del banco de preguntas para que le pudieran responder acorde a la situación en la que ellos se encuentran, a partir de este punto se procede el análisis de las preguntas elaboradas.

¿Te gustaría aprender a dibujar?

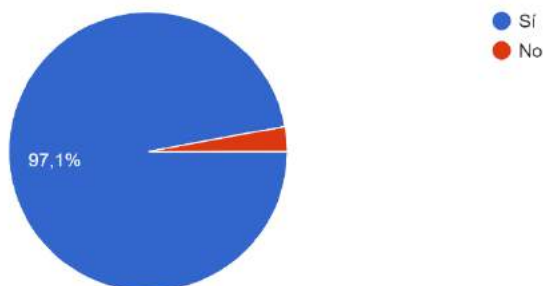
¿Te gustaría aprender a dibujar?
173 respuestas



Una pregunta clave para saber el interés de cada estudiante encuestado, ya que esta pregunta será la parte inicial para la base del proyecto a elaborar mostrando la curiosidad de los estudiantes por comenzar a trabajar, en la encuesta realizada mostro que el 93,3% de los estudiantes del plantel educativo si quiere aprender a dibujar, mientras que solo un 6,7% dio una respuesta negativa, viéndolo desde un punto estadístico los resultado arrojados muestran el interés de querer aprender a dibujar por parte de los encuestados.

¿Quisieras saber cómo se dibuja una caricatura?

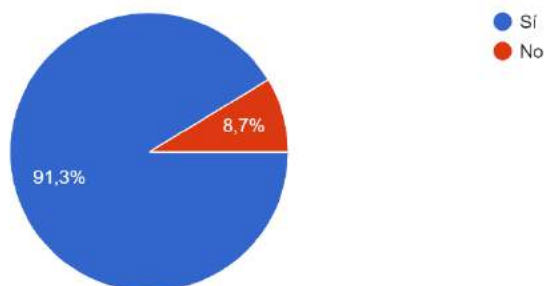
¿Quisieras saber cómo se dibuja una caricatura?
173 respuestas



Esta pregunta es más directa para los estudiantes y va más enfocada el tema de la tesis, las respuestas obtenidas fueron las siguientes un 97, 1% dice que si quiere saber cómo dibujar una caricatura mientras que solo el 2,9% dice que no quiere saber cómo se realizan, existe una variante con esta pregunta ya muestra una evidencia clara de que a temas específicos los estudiantes se logran sentir más atraídos.

¿Crees que una aplicación móvil te ayudará a mejorar tus dibujos?

¿Crees que una aplicación móvil te ayudará a mejorar tus dibujos?
173 respuestas



Para esta pregunta el 91,3% respondió que si cree que una aplicación móvil le ayudaría a mejorar sus dibujos mientras que el 8,7% dio una respuesta negativa sobre el interés de una aplicación con este fin.

¿Te gustaría crear tus propios personajes de caricaturas?

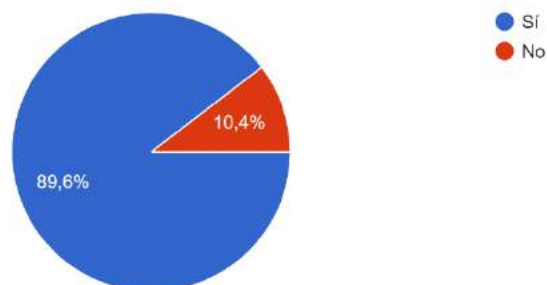
¿Te gustaría crear tus propios personajes de caricaturas?
173 respuestas



El resultado de esta pregunta es favorable en muchos aspectos para la ejecución de la propuesta planteada en el presente proyecto, debido a que se puede visualizar el interés por parte del estudiante de crear sus propios personajes de caricaturas mostrando un resultado de un 98,3% que está de acuerdo y el 1,7% respondió que no está interesado.

¿Crees que a través del dibujo le ayudará a entender mejor las demás materias?

¿Crees que a través del dibujo le ayudará a entender mejor las demás materias?
173 respuestas

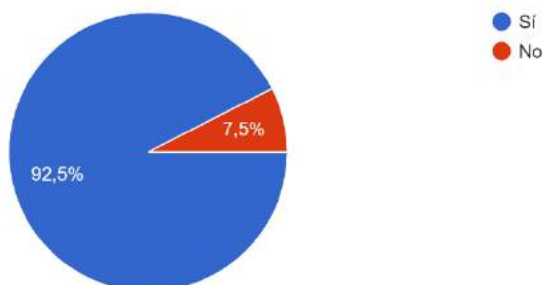


Para esta pregunta los resultados obtenidos fueron los siguientes el 89,6% dijo que si le ayudaría a comprender las demás asignaturas de estudio mientras que el 10,4% respondió que no.

¿Piensa usted que la aplicación sería útil para sus clases?

¿Piensa usted que la aplicación sería útil para sus clases?

173 respuestas

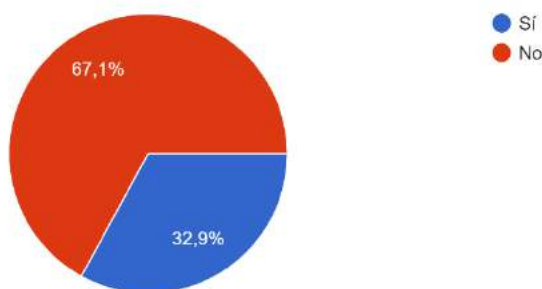


Basado en el resultado obtenido es decir que la respuesta dada es favorable con un 92,5% y el restante dice que no le sería útil en sus clases donde el resultado es el 7,5%

¿Tiene conocimiento de alguna aplicación que enseñe a los niños a dibujar personajes de caricaturas?

¿Tiene conocimiento de alguna aplicación que enseñe a los niños a dibujar personajes de caricaturas?

173 respuestas

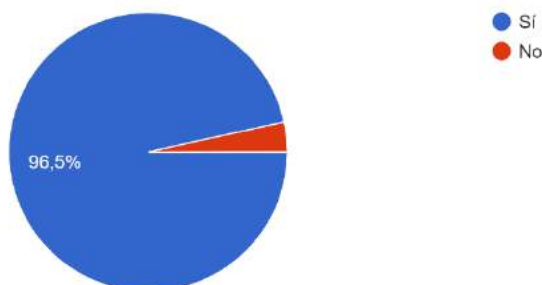


Existen un sin número de aplicación relacionadas a temas similares a este y tener conocimiento sobre ellas de gran utilidad y más a un si se diseñara una aplicación especifica con las bases esenciales para niños, por ellos la población respondió con 67,1% que no tiene conocimiento mientras que el 32,9% dice que si conoce alguna aplicación que le enseñe a dibujar.

¿Te gustaría mejorar tu estilo en caricaturas, cómics o dibujos en general?

¿Te gustaría mejorar tu estilo en caricaturas, cómics o dibujos en general?

173 respuestas

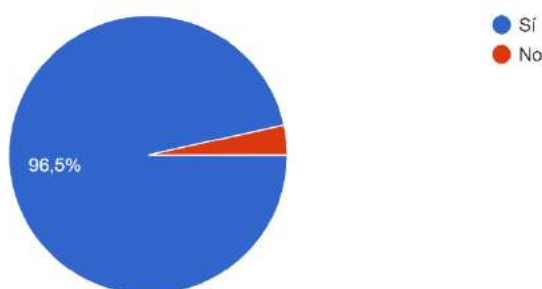


Sin dudar alguna cuando existe un interés por entender también se da por mejorar y por ende esta pregunta ese esencial para saber la proyección que tiene los educandos, donde se refleja con un 96,5% en un sí, mientras que el 3,5% respondió que no.

¿Te gustaría saber anatomía para que tus dibujos tengan una mejor composición y se vean con una buena forma?

¿Te gustaría saber anatomía para que tus dibujos tengan una mejor composición y se vean con una buena forma?

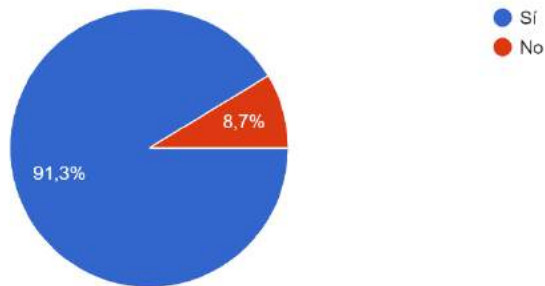
173 respuestas



La importancia que tiene la anatomía en la elaboración de personajes es muy relevante y a pesar de ser algo básico suele pasar por alto, por lo tanto, para este proyecto es de gran importancia realizar esta pregunta para tener el conocimiento de interés que presentan los estuantes, donde sus repuesta da un resultado de un 96,5% diciendo que sí y el 3,5% respondiendo con un no.

¿Cree que esta app le ayudará a dibujar bien desde cero?

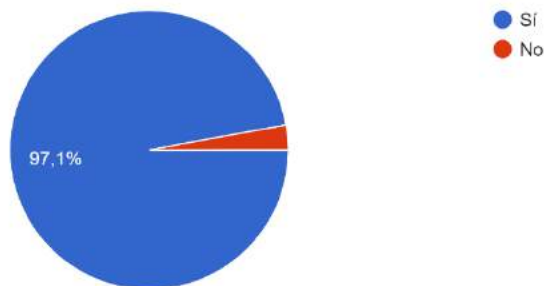
¿Cree que esta app le ayudará a dibujar bien desde cero?
173 respuestas



Existen muchas formas de aprender a dibujar, pero las funciones y técnicas suelen ser las mismas sin importar el tiempo, aunque estas también se van acoplado a los cambios que se presentan como la creación de apps que muestren como dibujar y la población encuestada da su respuesta de manera favorable con un 91,3% mostrando confianza en la propuesta de este proyecto, pero también existe un parte que respondió de manera negativa como un 8,7%.

¿Quieres saber cómo pintar de mejor manera tus dibujos?

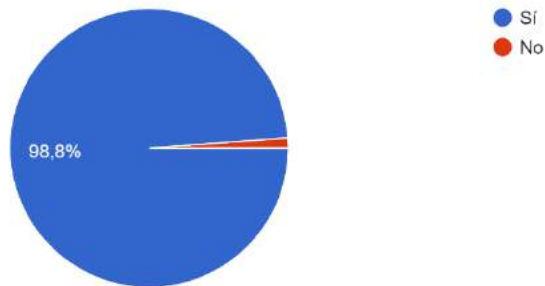
¿Quieres saber cómo pintar de mejor manera tus dibujos?
173 respuestas



Con tan solo dibujar no lo es todo ya que los colores cumplen un papel fundamental dentro de la creación y desarrollo de un personaje y los estudiantes parecen presentar este interés de querer saber cómo aplicar estos colores con una muestra de un 97,1% que respondió con un sí y el 2,9% dijo que no.

¿Te gustaría descubrir cuál es tu estilo de dibujo?

¿Te gustaría descubrir cuál es tu estilo de dibujo?
173 respuestas



Cada persona tiene una forma diferente de pensar o de imaginar las cosas y descubrir cual es el estilo que puede llegar a crear o por el cual pueda llegar a guiarse el estudiante, donde los mismo presentan un gran interés con un 98,8% por llegar a desarrollar esta parte y solo el 1,2% no muestra un interés.

2.5. HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS

2.5.1. Análisis PEST

Políticos

- ✓ Cambio de gobierno
- ✓ Reforma educativa
- ✓ Problemas económicos
- ✓ Decreto presidencial propuesto del COE nacional

Económicos

- ✓ Reducción de salarial
- ✓ Falta de empleo
- ✓ Incremento de impuestos
- ✓ Recesión económica

Social

- ✓ Consumo de drogas licitas e ilícitas
- ✓ Fala de seguridad ciudadana

- ✓ Pobreza

Tecnológicos

- ✓ Cobertura de banda ancha
- ✓ Falta de equipos tecnológicos
- ✓ La falta de innovación de productos o servicios
- ✓ Carencia de plataformas digitales educativas

2.5.2. Análisis DAFO (FODA)

Fortalezas

- ✓ Predisposición por parte de la comunidad educativa.
- ✓ Conocimiento básico sobre dibujo y pintura.
- ✓ Acceso a internet en el plantel educativo.
- ✓ Interés por parte de los estudiantes sobre proyectos de dibujo y pintura.

Oportunidades

- ✓ El país implante nuevos métodos para una mejor capacidad en el desarrollo educativo.
- ✓ Facilidad y adaptación de herramientas tecnológicas.
- ✓ Presentación de una nueva reforma educativa.
- ✓ Accesibilidad a las clases virtuales

Debilidades

- ✓ No contar con equipamientos tecnológicos.
- ✓ Falta de personal capacitado para el área de educación artística.

Amenazas

- ✓ Falta de interés por implementar el proyecto
- ✓ No usar debidamente los contenidos propuestos.

2.5.3. Modelo CAPA

Corregir la debilidad

- ✓ Realizar una auto gestión para adquisición de equipos tecnológicos

- ✓ Solicitar ayuda por parte del estado
- ✓ Capacitar al personal docente actualizándolo en el área de educación artística y tecnología

Afrontar las amenazas

- ✓ Motivar a la comunidad educativa mediante muestras concretas de lo que se puede lograr desarrollando este proyecto.
- ✓ Concienciando a los docentes y estudiantes de la importancia y uso correcto que debe tener esta plataforma.

Potenciar las fortalezas

- ✓ Presentar seminarios y talleres que mejore las perspectivas que tiene este proyecto.
- ✓ Capacitando al personal docente con información actualizada con respeto a la rama.
- ✓ Incrementando los megas, para una mejor cobertura y velocidad de navegación.
- ✓ Elaboración de concursos internos que fomente la participación activa de los mismos.

CAPITULO III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Diseño de una plataforma digital móvil que sirva como guía en el desarrollo de personajes de caricaturas.

3.2. OBJETIVO DE LA PROPUESTA

Crear una plataforma digital que permita el desarrollo de las destrezas y habilidades en los niños, para garantizar un aprendizaje motriz e intelectual en los niños comprendidos en las edades de 9 a 11 años.

3.3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

3.3.1. Estado inicial de proyecto

El presente proyecto no cuenta con una versión anterior o planteada por parte de la instrucción educativa, debido a la falta de recursos económicos y conocimientos que requiere la elaboración y creación de la misma, pero esto no quiere decir que dentro del mercado digital no se encuentren plataformas que tengan una finalidad similar o parecida la propuesta, podemos encontrar una plataforma llamada How to Draw – Easy Lessons la cual se encarga de enseñar a dibujar de manera selectiva a través de figuras sencillas, esta plataforma cuenta con algunos módulos de pago pero no enseña a dibujar desde la base fundamental.

La siguiente aplicación es Papercolor, la cual es más como una plataforma donde puedes dibujar de manera digital, claro que contiene la bases para hacer muchos de los trabajos, pero no de manera ordenada y completa.

Otra aplicación conocida que en su descripción ofrece enseñar a dibujar se llama Aprender a Dibujar paso a paso, esta aplicación cuenta con listado de servicios que ofrece, donde uno de ellos es aprender a dibujar caricaturas, pero solo muestran videos lo cuales no logran ser de total comprensión por parte de los consumidores los cuales se reflejan de manera inconforme por la falta de información básica,

Estas son las plataformas que más se asemejan a la propuesta establecida ya que si se busca más a fondo encontraremos muchas aplicaciones que no prometen generar contenido pero que no llegan a cumplir la descripción que los acompaña.

Para esto la propuesta del proyecto, busca colocar toda la información necesaria y de manera ordenada para una mejor comprensión por parte de los estudiantes los pasos para llegar a crear un personaje de criatura serán presentado de manera digital para una mejor visualización y atracción para la comunidad estudiantil.

3.3.2. Requerimientos de desarrollo

Para la ejecución de un proyecto se requiere de un correcto desarrollo técnico, el cual será planteado en los siguientes parámetros

3.3.2.1. Requerimientos técnicos

Cantidad	Ítem	Descripción
1	Computadora	Laptop Procesador Core i7 Memoria RAM de 8Gb Tarjeta Gráfica de 2Gb Mouse, Teclado
1	Tableta Grafica Wacom	Intuos pen and touch small
1	Browser	Google Chrome Mozilla Firefox Microsoft Edge
1	Internet	Velocidad de 10Mbps
1	Paquete de Adobe	Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.
1	Software de ilustración	Clip Studio

3.3.2.2. Requerimientos operativos

Cantidad	Descripción	Función
1	Diseñador Grafico	<ul style="list-style-type: none"> • Adjuntar la información correspondiente para la plantación de la elaboración de personajes de caricaturas. • Elaborar los puntos iniciales para creación de personajes. • Plasmear los bocetos iniciales con los cuales se va a trabajar • Digitalizar todo el contenido • Diagramar el contenido dentro del diseño de la aplicación. • Exportar y mostrar la muestra de cómo se vería el diseño con el contenido respectivo.

3.3.2.3. Requerimientos económicos

Recursos	Descripción	Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
Computadora	Laptop	1	\$800.00	\$800.00
	Procesador Core i7			
	Memoria RAM de 8Gb			
	Tarjeta Gráfica de 2Gb			
	Mouse, Teclado			
Internet	Velocidad de 10Mbps	1	\$30.00/mes	\$150.00
Paquete de Adobe	Adobe Photoshop, Adobe Illustrator	1	80/mes	\$240.00
Tableta Grafica Wacom	Intuos pen and touch small	1	\$86.00	\$86.00
Software de ilustración	Clip Studio	1	Gratis	Gratis
Browser	Google Chrome	1	Gratis	Gratis
	Mozilla Firefox			
	Microsoft Edge			

3.3.3. Planificación de desarrollo

Fase 1: Proposición de idea	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Investigación del proyecto				
Elaboración de ideas				
Elaboración de bocetos				

Fase 2: Desarrollo	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8
Conversatorio con docentes				
Investigación interna de la institución				
Planificación de Estructura inicial				
Investigación y ordenamiento del contenido				

Fase 3: Implementación	Semana 9	Semana 10	Semana 11	Semana 12
Digitalización del primer contenido				
Creación de los primeros personajes				
Elaboración de encuesta				
Culminación de la investigación previsualización del contenido				

3.3.4. Fase 1: Planteamiento de Idea

La idea parte en consecuencia a la necesidad que presenta la institución de no tener un docente que sea especialista en el área de la educación artística, donde se muestra las falencias que se tiene al intentar crear un personaje debido a no contar con una guía que les pueda ayudar a desarrollar esta área del dibujo, como, por ejemplo, saltándose putos básicos en el dibujo que serían practicar líneas y círculos.

Boceto

Se realizó un boceto a lápiz de como sería la aplicación y el contenido que tendría dentro de la misma, para poder visualizar cómo se vería la información que se quiere replicar.

Contenido

Se hace la recopilación de la información, con la intención de tener todo el contenido de una manera clara, para que su desarrollo proceda de la mejor manera., se procede hacer una investigación lo más detallado posible acerca de la situación de

enseñanza en la que se encuentra la institución y más específico sobre el área de educación artística, donde se ve vinculada la materia de dibujo.

Mondejo del contenido

La intención principal del desarrollo del diseño de aplicación es que la misma contenga información que ayude a los estudiantes a desarrollar o mejorar sus habilidades al momento de elaborar o crear un personaje sea o no de caricatura. Pero que esto le sirva como base para ampliar sus conocimientos.

Caricaturas

Se elige la línea de las caricaturas por varias razones las cuales serían que permiten tener una mayor facilidad al momento de dibujarlos, también no limita a los estudiantes dejando que su imaginación se exprese sin ningún límite, les deja exagerar en expresiones o dimensiones del personaje al momento de estarlo elaborando.

3.3.5. Fase 2: Desarrollo de personajes

Se puede manifestar como una situación emocional para crear un personaje de dibujo animado, la estructuración del desarrollo de un personaje no solo se basa en dibujar figuras algar, debido a la cantidad de formas que puede existir cada personaje tiene una forma en particular y mucho más las que son de caricaturas.

Aquel que vaya a dibujar tiene que tener en cuenta estas características de los personajes, como sus combinaciones de ser lindos pero maniáticos, o tímidos, etc. Solo es cuestión de pensar correctamente cual va hacer la característica que va tener el personaje al momento de diseñarse.

Figuras y líneas

Antes de comenzar a realizar un personaje se tiene que practicar primero lo más básico, en este caso serían las figuras y líneas que nos enseñan desde los primeros años de escuela. Esto para muchos puede llegar hacer tedioso, pero es de mucha importancia, ya que son las mismas que permiten que los personajes se desarrollen de manera natural, de esta manera, para crear un personaje se a su cuerpo sus extremidades o su cabeza primero se tiene que hacer algunas figuras, pero por lo general la más básica en la cabeza es el círculo, debido a que este permite darle la forma que el dibujante desee.

Las líneas en sus diferentes ángulos o curvaturas se transforman en las guías para saber en dónde van a estar ubicadas las partes o divisiones de todo el personaje.

El desarrollo de estas partes es fundamental si el personaje que se desea crear es de rasgos humanos, para dejarlo más claro también aplicaría si a un animal o un objeto inanimado se le quiere dar vida.

Objetos comunes

Este es un paso simple, pero muy eficaz, da la oportunidad de darle a los estudiantes o a las personas que quieran empezar a realizar un personaje visualizar todo a su alrededor como puede cobrar vida, tan solo añadiendo pequeños elementos que van formando una cara con alguna expresión, esto deja que al realizar el desarrollo de un personaje se dé a partir de todo lo que ven. Para una mejor contextualización se le pediría al estuante que dibuje un objeto cualquiera para que luego le añada un rostro, para el rostro no necesita que salga perfecto al contrario esto ayudara al maestro a medir cuál es nivel de en el que se encuentra el estudiante en el área del dibujo, porque a medida que se vaya practicando se le va pidiendo que le vayan dando mayores detalles a los objetos que ellos ya dibujaron

Cabe recalcar que lo que se busca es que se realicen bocetos simples que luego se le vaya generando mayores detalles para conseguir el resultado mejor planteado. Al estar trabajando con objetos simples estaría poniendo en práctica las figuras y líneas que ya anterior mente habían realizado.

Expresiones

Llegado a este punto muchos podrían comenzar a trabajar con diferentes partes o dimensiones del cuerpo, pero acá se busca que primero los estudiantes tengo una idea de que todo puede tener un rostro y para esto se comienza a practicar algunas expresiones, en el paso a paso se puede ir visualizando de cómo se va creando una expresión facial con elementos muy simples, esto ayudara a que el estudiante tenga o no conocimiento previo sobre cómo crear un personaje le ayude a ir visualizando como se vería el rostro que ellos quisieran plasmas.

Las expresiones permiten que el personaje tenga una empatía con aquellos que lo a ver o pase todo lo contrario, pero para esto se le da las indicaciones básicas con elementos directos, ya que los estudiantes suelen buscar los más rápido y directo posible para realizar un trabajo.

Cabeza y rostro

La forma principal para poder comenzar hacer una caricatura es partiendo de un círculo, donde se pueden definir las diferentes proporciones que tendrá el personaje. Cuando se encuentre ya realizado el círculo, se crean las líneas guías en una forma horizontal y una vertical las cuales se las colocan en centro.

Se procede a crear dos círculos pequeños en la parte central de cualquiera de los dos lados que pasa la línea vertical y se realiza lo mismo el siguiente lado. Un poco más arriba de donde han ubicado los ojos se colocan dos líneas un poco gruesas para que se vayan formando las cejas y estas comienzan a dar la primera forma de expresión.

Toca decidir cuál va a hacer la forma final de la cabeza, cuando se llega a este punto el dibujante en este caso el estudiante puede colocar la forma que él quiera para poder darle forma al rostro, siempre teniendo en cuenta de cómo se visualiza la mandíbula y parte del cuello. Agregar la nariz y las orejas va a permitir que el rostro del personaje comienza a coger forma de una manera más clara en estos parámetros, se puede exagerar o impeler hacer lo más conveniente a la imaginación de cada estudiante, para finalizar se estará colocando el cabello del personaje, el mismo podrá cubrir parte del rostro y la parte superior del cráneo del personaje, es tilo que se le dé eso queda en cada dibujante.

Manos y pies

Para crear las manos y los pies también se comienza a trabajar con figuras geométricas y líneas las cuales ayudan a que se vaya formando una idea de cómo serían las manos o los pies que quiere que muestre el personaje a realizar, se puede formar unas manos a partir de una forma geométrica en la posición que se quiere que el personaje tenga ubicado estos elementos o solo luego puede generar las líneas guías a través de estas figuras, pero en el caso de las manos se suele usar más seguida línea que ayudan de una mejor manera a saber cómo podrían ubicarse él dobles de los dedos en caso de tener la necesidad de que encuentre de esta manera. Para los pies que se conforma de un amenera más simple en dedos, centro y talón también pueden ser trazando con figuras geométricas, donde lo más seguro de ver suelen ser círculos en el caso de los personajes de caricaturas, al menos que el personaje pensado muestre otras características, estos personajes en el caso de los pies suelen tener zapatos al finalizar el

diseño, pero para esto una vez que se tiene aprendido de cómo está proporcionado los pies la ubicación de la forma de los zapatos será mucho más fácil de comprender.

Proporciones

Las proporciones, es un parte muy importante si no es más que decir que es la más importante al momento de crear un personaje, debido a que estas mismas varía mucho. No existe una proporción exacta de como son los personajes o dibujos de caricaturas, ya que etas cambia de acuerdo como se lo imagine el estudiante, pero si es bueno que se conozca como está proporcionado el cuerpo de un personaje de caricatura para encontrar donde está ubicado cada elemento, en el caso de los personajes que se los visualiza como superhéroes, esto suelen tener pechos muy grandes la cabeza a pequeña, brazos y piernas lo mejor definido posible.

En el caso de querer dibujar un bebe la forma de la proporción cambia totalmente ya que su cabeza muestra una gran diferencia con su cuerpo ya es que es mas grande y redonda. La recomendación que se presenta metro del contenido es de que realicen estas proporciones desde figuras básicas, donde puede ser uno de los elementos más usado el ovalo.

Color

Los colores que se ubiquen para el personaje pueden ser acordes a su personalidad, pero antes de esto se tiene que tener mucho en cuenta que cada color expresa algo diferente, desde un tranquilidad hasta una inquietud, pero en el caso de los niños puede llegar a utilizar colores que les llame la atención y que al mismo tiempo los mantenga tranquilos al momento de entretenerse en la elaboración de los personajes.

- **Celeste:** es un color etéreo, fresco y ligero que se asocia al lado más emocional de una persona. El cian representa la tranquilidad y el relax. Esta tonalidad nos recuerda elementos como el agua y el cielo y por eso se asocia fácilmente a sensaciones de serenidad y pureza. Por estas razones se escogió como el color principal de la aplicación para que los estudiantes y maestros puedan manejar en una forma armónica los elementos que se encuentran en ella.
- **Verde:** el color verde es el color que el ojo humano puede procesar más fácilmente y se suele correlacionar a elementos de la naturaleza. Encierra matices más cálidos (amarillo) y fríos (azul) y puede transmitir

sensaciones de renovación, relax, esperanza, pero también voluntad de autoafirmación. Debido a estos conceptos se puede manifestar una combinación entre el celeste y el verde de en una tonalidad baja para que este cree un complemento que cause una sensación de armonía momento de trabajar y mantenga a los estudiantes atento a lo que están haciendo.

- **Azul:** color frío por excelencia, normalmente recuerda el mar o el cielo y transmite confianza y seguridad, tranquilidad y bienestar. Tiene un efecto calmante y confidencial, por lo tanto, es el color más empleado para campañas publicitarias y sitios web de bancos u organizaciones políticas. Los personajes que se presentan al final de la aplicación contienen este color en uno de los elementos principales de su vestimenta para poder permitir esta seguridad de lo que están realizando los estudiantes.
- **Naranja:** comunica energía, equilibrio, amistad, coraje, ambición y comprensión. Se puede utilizar cuando se quiere comunicar amigablemente y se quiere transmitir un mensaje de optimismo. Se busca poder manejar este color y sus variaciones de tonos en los niños ya que es un color que en los niños muestra un mejor acercamiento a sus compañeros mostrando que tiene una afinidad de sociabilidad.
- **Amarillo:** es el color vivaz por antonomasia y suele asociarse al sol. Un logo amarillo quiere ser llamativo y comunicar positividad, energía mental y física, extroversión y creatividad. Es adecuado para logotipos o páginas web que se dirigen a un público joven. Por ende, se trata de color este color también de manera sutil en ciertas partes para que el niño pueda presenciar una variedad de lo que está realizando.
- **Magenta:** el color rosado es universalmente asociado a la esfera femenina y a la idea de romanticismo. El mensaje que subyace al uso de estas tonalidades es una mezcla de delicadez e inocencia. Por lo tanto, este color casi siempre se encuentra en productos o publicidades dedicadas a un público femenino (ya sean niñas, chicas o mujeres). Justamente este color se ubica un aparte donde las líneas que los estudiantes tiene que realizar, los lleve a una práctica constante y bien

definida para que sus trazos en los diferentes ángulos sean directos y precisos.

Diseño de la app

El diseño de la aplicación está pensado de tal manera que este sea fácil de entender pero que al mismo tiempo mantenga un atractivo para los estudiantes y el maestro, se usaron elementos claves como el círculo, ya que en muchos conceptos este es representado como la forma perfecta para trabajar y lo podemos presenciar de manera directa en la el logo que se le va creando para la aplicación la letra (M) haciendo alusión al nombre de la institución y este se encuentra dentro del ciclo pero se puede visualizar un corte en los lados, esto se crea con la intención de que jugué con la mente de los estudiantes y desde el momento en el que entren ellos comiencen a terrajar todo desde su cabeza manifestándose esto bajo la famosa ley de cierre, que ayuda a que el individuo se mantiene activo y pensante.

En la parte superior o inferior podemos encontrar elementos curvos, con la intención de demostrar que la aplicación se mantiene en constante flujo de conocimiento, haciendo una alusión que el progreso es constante y que todo se mantiene un crecimiento, pero para lograr este crecimiento en el flujo de los elementos muestran bajadas y subidas para denotar que no siempre se puede mantener en un mismo nivel y que la práctica puede llevarte a cosas muy grande, pero también así mismo que si deja de practicar se puede olvidar de algunas cosas importantes, aunque si se retoma esta severa manifestada otra vez en un crecimiento.

Software

Adobe illustrator CC 2019: Se utiliza para la creación del diseño de la aplicación y la vectorización de algunos elementos importantes al momento de facilitar su edición digital.

Clip Studio: Se manejo este programa para poder dibujar y pintar a los personajes y generar algunos trazos que podrían ser mejores visibles para los estudiantes.

3.3.6. Fase 3: Implementación

Acorde a la probación que manifestó con el presente proyecto se ve venenciada la Escuela de Educación Básica Particular Nuestra Señora de La Merced, donde se procederá a la ejecución de la aplicación dentro de las aulas de clases, con la intención de que los estudiantes puedan sacarle el mayor provecho posible para poder mejorar sus clases.

Debido a que es una aplicación que se va encontrar en los teléfono o tabletas digitales de los estudiantes permitirá una mayor facilidad a la adquisición de conocimiento en el área del dibujo y diseño de personajes de caricaturas, puesto a que en la actualidad los móviles son algo del diario vivir.

Para la actualidad que las clases virtuales se han vuelto una forma de seguir estudiando, para los docentes y estudiantes se muestra esta aplicación como una forma de mas factible de poder impartir, recibir y practicar las clases que se den la materia de educación artística.

3.4. FACTIBILIDAD DE APLICACIÓN

3.4.1. Factibilidad administrativa

El presente proyecto no afecta en las actividades planteadas dentro de la institución educativa.

3.4.2. Factibilidad económica

De acuerdo con el presunto establecido en el presente proyecto la institución educativa tendría que adquirir algunos elementos importantes como seria el diseñador con presupuesto de \$200, el programador que maneja un presupuesto de \$300 y el costo de la publicación dentro de una plataforma con Play Store es de \$100, eso quiere decir que el monto total seria de \$600 mostrando que el precio que se establece si es asequible en comparación de las ganancias que tiene la institución.

3.4.3. Factibilidad legal

El desarrollo del proyecto no infringe ninguna ley local o nacional ya que el estudio realizado es de autoría propia del investigador, el contenido que se encuentra en

la aplicación si fue apoyado bajo estudios similares, pero la estructuración del contenido y manejo de la misma se encuentra en autoría propia.

3.4.4. Factibilidad ecológica

El proyecto si se presenta como factibilidad ecológica debido a que todo el contenido se encuentra en una plataforma digital.

3.5. FORMAS DE SEGUIMIENTO DE LA PROPUESTA

El seguimiento que se le dará al presente proyecto será de 10 meses, periodo que dura un año lectivo, durante este tiempo se estarán dando indicaciones básicas de cómo se podría manejar el contenido y el desarrollo propio de cada parte en la que se encuentren para que así su progreso se vea de manera efectiva.

3.6. RESULTADOS ESPERADOS EN LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

Con la implementación de la aplicación que ayude a los estudiantes a mejorar sus dibujos y a crear personajes, se espera que estos estudiantes vayan desarrollando sus habilidades poco a poco a tal grado que se pueda generar una competencia de talento y estos mismos tengan la capacidad de poder debatir sobre el desarrollo de los diferentes contenidos que visualizan a su alrededor.

Se espera poder aligerar las falencias que tiene los estudiantes y la institución de no contar un docente que sepa dibujar o que les pueda ir indicando lo básico al momento de crear o replicar un dibujo y que el desarrollo que se presenta al momento de elaborar un personaje, les permita a los estudiantes definir de manera correcta cual va hacer lineamiento en el arte o con el que se sientan identificados.

CONCLUSIONES

En conclusión, la elaboración del diseño esta aplicación móvil marcará una gran diferencia en la forma de enseñar o apoyarse en los contenidos digitales, facilitando y mejorando la imagen junto al rendimiento académico de la institución y mucho más en área de educación artística. En otros aspectos se tiene que tener en cuenta que a medida que pasan los años la forma de educarse va cambiando y que existen contenidos que están pasando desapercibidamente y se busca adaptar estos contenidos que son indispensable a plataformas digitales donde instituciones le apoyen al desarrollo de esta información en app móviles.

El contenido del proyecto busca que esto se tome como un punto de partida en el conocimiento del dibujo y en la forma de generar la información en una plataforma a la que todos los estudiantes tengan acceso de manera fácil y rápida. También que esta información genere competencia entre los estudiantes para que vayan desarrollando sus habilidades y cada vez la puedan ir mejorando con información más avanzada en un futuro.

RECOMENDACIONES

Una vez culminado el proyecto se manifiesta que se puede presentar la posibilidad de ir mejorando el contenido del proyecto junto a más profesionales o con iniciativas de los estudiantes, con la finalidad de que estos mismo generen una mejor información para sus compañeros que recién estarían comenzando o muestren un avance más progresivo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Referencias

- Berroeta. (2016). *Usos y significado del espacio público comunitario*. *Revista Interamericana de Psicología*. Obtenido de <http://ciencia.uaq.mx/index.php/ojs/article/view/65/42>
- Blumer, N. (2018). *moot*. Obtenido de <https://mott.pe/noticias/conoce-la-historia-del-dibujo-en-sus-distintas-etapas/>
- Codero, M. P. (2019). La Educación Artística y sus problemas: consieraciones. *Revista de investigación y pedagogía del arte*(6).
- Cordero, G., Soledad, M., López, B., & Camilo, Y. (2017). Modelo pedagógico de pensamiento complejo en diseño gráfico. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología*, vol. 8(2), 16. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5177/517754056011.pdf>
- Costa, J. (2014). *El Nuevo Paradigma* (Vol. 2). Obtenido de <https://raco.cat/index.php/Grafica/article/view/283809/371754>
- Dondé, E. (27 de 08 de 2020). *Industria Animacion* . Obtenido de <https://www.industriaanimacion.com/2020/08/creacion-y-diseno-de-personajes-originales/>
- Frascara, J. (2004). *Diseño y Comunicacion*. (E. infinito, Ed.) Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=hGTy0RXXRuGsC&oi=fnd&pg=PA19&dq=jorge+frascara+2004+dise%C3%B1o+para+la+gente+&ots=z0s4xljeggx&sig=9xYJm1VPJ7vTfrGOcJcraOljJLM#v=onepage&q=jorge%20frascara%202004%20dise%C3%B1o%20para%20la%20gente&f=false>
- Guantes, K. M. (2009). EL PROYECTO EDUCATIVO-ILUSTRADO. 13. Ruel. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rhel/n13/n13a13.pdf>
- Herrera, O. A., & Lópe, G. I. (2020). *OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE Y ELEMENTOS INSERTOS EN EL CONTEXTO: UNA APROXIMACIÓN PARA OBTENER INFORMACIÓN PARA EL DISEÑO DEL ESPACIO PUBLICO. DIGITAL CIENCIA*. Obtenido de <http://ciencia.uaq.mx/index.php/ojs/article/view/65/42>

- Martinez. (2021). *Dibujo*. Obtenido de CONCEPTO DEFINICION:
<https://conceptodefinicion.de/dibujo/>
- Millar, P., & Vial, M. (2008). *El dibujo de desnudo* (Vol. 1). RIL® editores. Obtenido de <https://www.digitaliapublishing.com/visor/29721>
- Natalia, B. &. (s.f.).
- Raffino, M. E. (25 de septiembre de 2020). Argentina.: Concepto.de. Recuperado el 26 de 05 de 2021, de <https://concepto.de/entrevista/>.
- Raffino, M. E. (2021). Argentina: Concepto.de. Recuperado el 2021, de <https://concepto.de/cuestionario/>
- Ricupero, S. (2007). *Diseño gráfico en el aula: guía detrabajos prácticos*. (Vol. 1). noboku. Obtenido de <https://www.digitaliapublishing.com/visor/34121>
- Wong, W. (1991). *Fundamentos de Diseño bi y tri-dimensional*. Gustavo Gili. Obtenido de https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf
- Wong, w. (1991). *Fundamentos del diseño bi-y tri- dimencional*. Bogota : Gustavo Gili, S.A. Obtenido de https://centroculturalhaedo.edu.ar/cch/actualizacion_permanente/Fundamentos%20del%20Diseno%20Bidimensional%20y%20tridimensional,%20Wucius%20Wong.pdf

ANEXOS

ANEXO 1. Encuesta

Diseño de una plataforma digital móvil que sirva como guía en el desarrollo de creaciones personajes de caricaturas.

Descripción del formulario

¿Te gustaría aprender a dibujar? *

Sí

No

¿Gustaría saber como se dibuja una caricatura? **

Sí

No

¿Crees que una aplicación móvil te ayudaría a mejorar tus dibujos? **

Sí

No

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

¿Te gustaría crear tus propios personajes de caricaturas? *

Sí

No

¿Crees que a través del dibujo te ayudaría a entender mejor las demás materias? **

Sí

No

¿Piensas utilizar que la aplicación como útil para sus clases? **

Sí

No

¿Tiene conocimiento de alguna aplicación que enseñe a los niños a dibujar personajes de caricaturas? **

Sí

No

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

¿Tiene conocimiento de alguna aplicación que enseñe a los niños a dibujar personajes de caricaturas? **

Sí

No

¿Te gustaría mejorar tu estilo en caricaturas, cómics o dibujos en general? **

Sí

No

¿Te gustaría saber técnicas para que tus dibujos tengan una mejor composición y se vean con una buena forma? **

Sí

No

¿Crees que esta app te ayudaría a dibujar bien desde cero? **

Sí

No

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

ANEXO 2. Porcentaje a encuestar

The image shows a screenshot of the SurveyMonkey sample size calculator. The browser address bar shows the URL es.surveymonkey.com/mp/sample-size-calculator/. The page features three input fields: "Tamaño de la población" (Population size) with the value 200, "Nivel de confianza (%)" (Confidence level) with a dropdown menu set to 99, and "Margen de error (%)" (Margin of error) with the value 4. Below these fields, the "Tamaño de la muestra" (Sample size) is displayed in large green text as 168. A green button labeled "SUSCRIPCIÓN GRATUITA" (Free subscription) is positioned below the sample size. The page also includes a navigation menu with "Productos", "Soluciones", "Recursos", and "Planes y precios", along with "Inicia sesión" and "Suscríbete" buttons. The Windows taskbar at the bottom shows the search bar, task view, and system tray with the time 13:38 and date 26/5/2021.

SurveyMonkey

Productos Soluciones Recursos Planes y precios Inicia sesión Suscríbete

Tamaño de la población 200

Nivel de confianza (%) 99

Margen de error (%) 4

Tamaño de la muestra

168

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

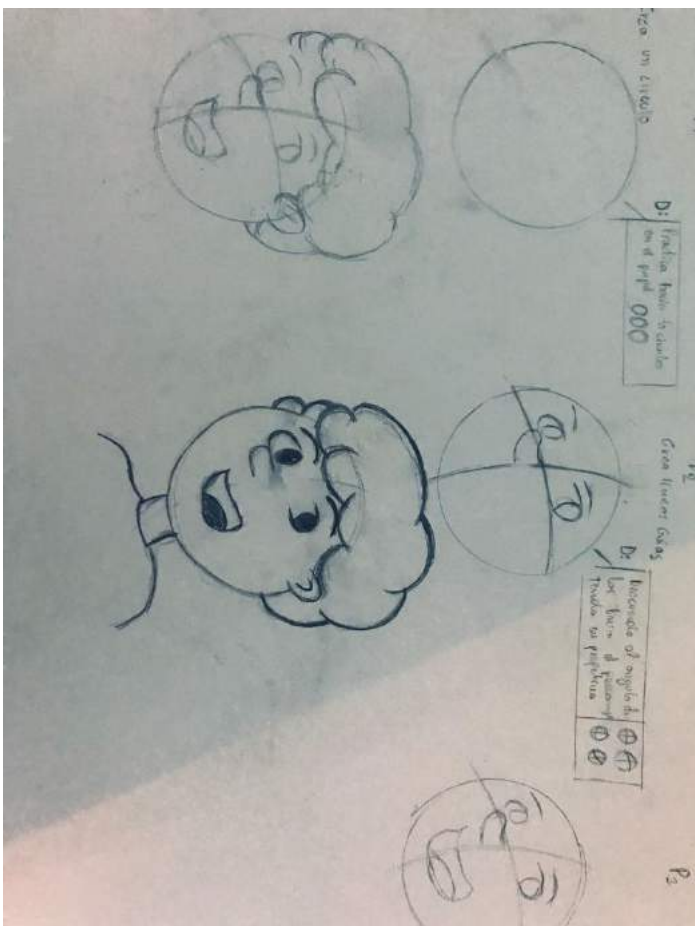
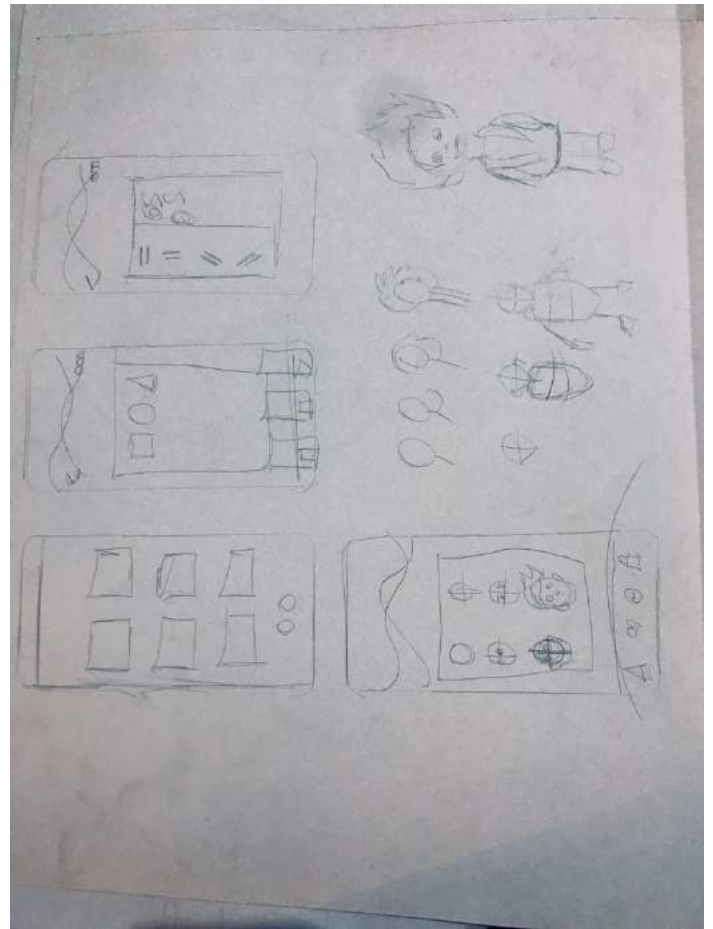
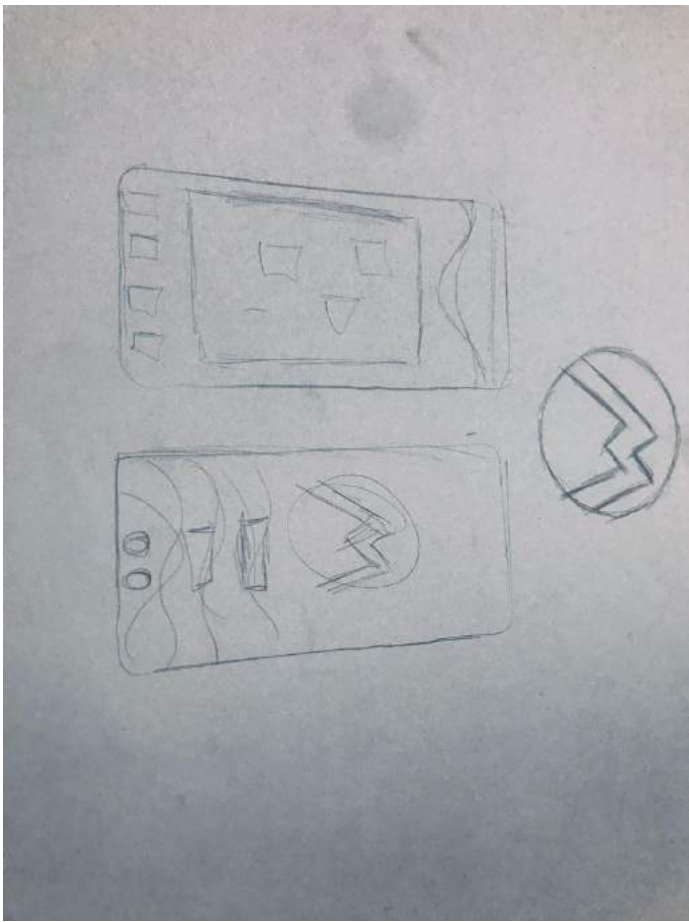
SUSCRIPCIÓN GRATUITA

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

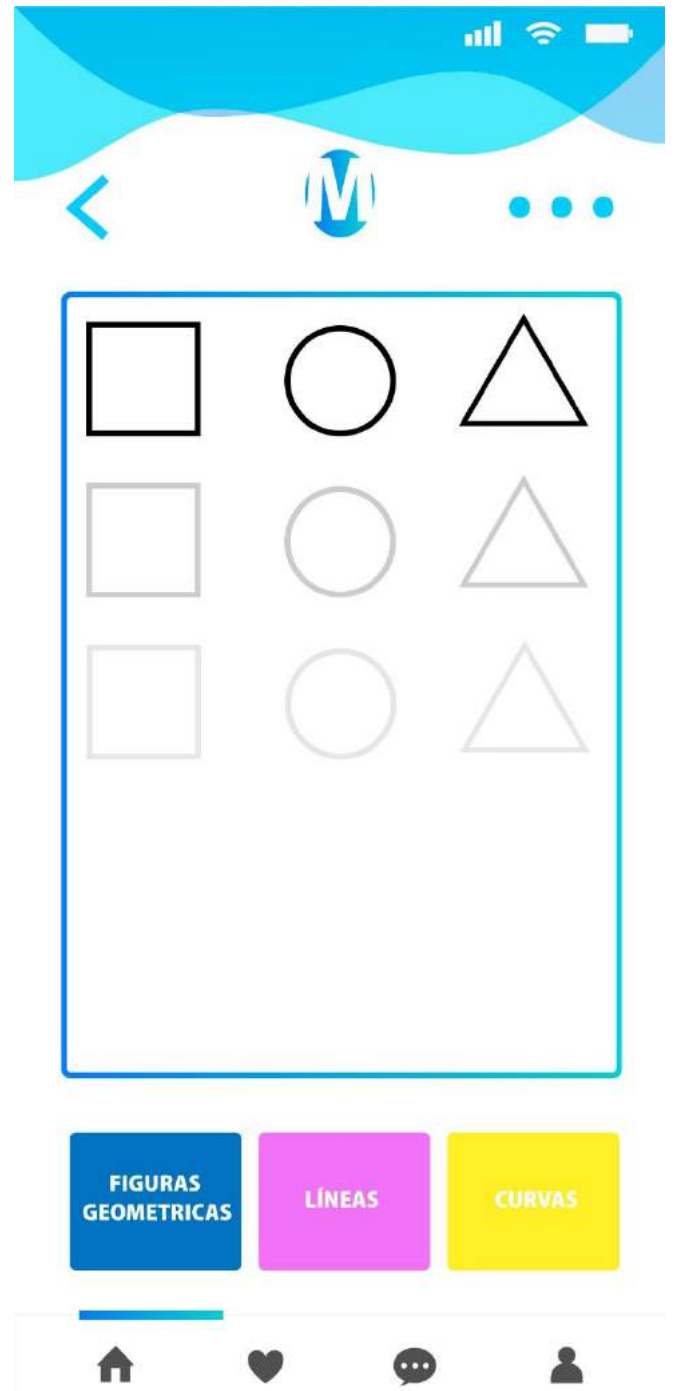
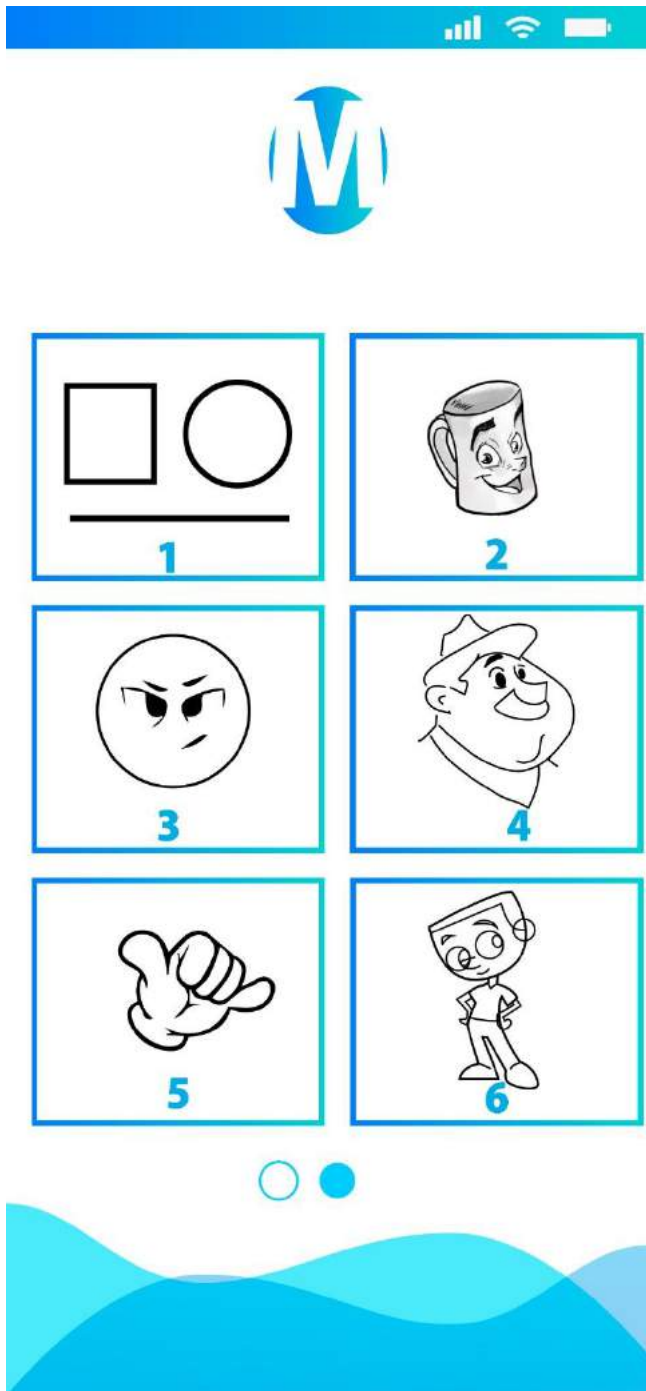
Escribe aquí para buscar

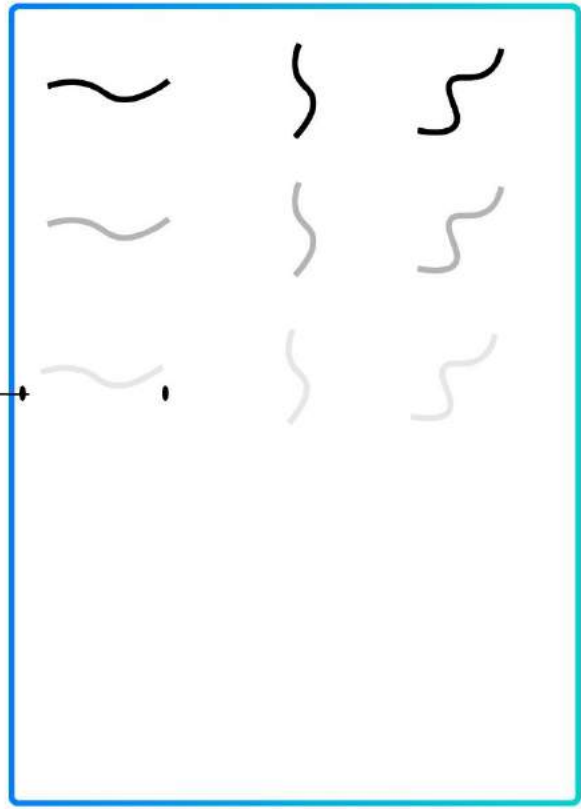
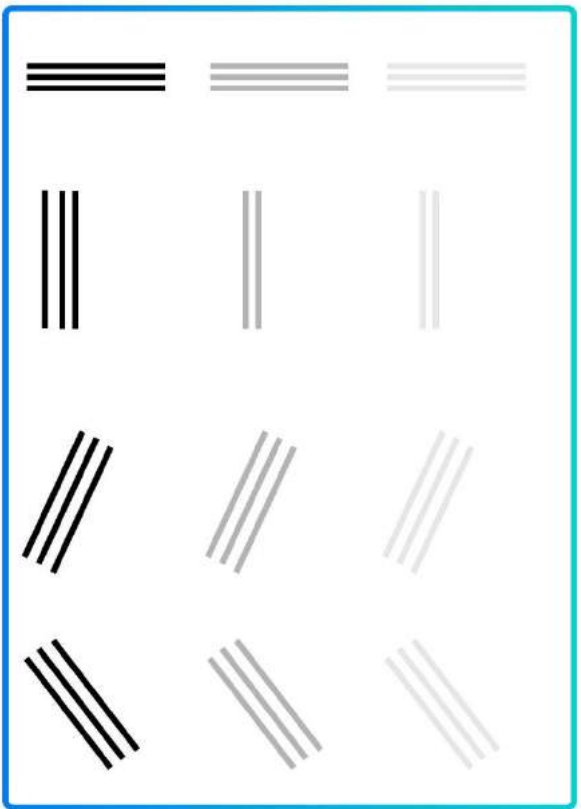
13:38 26/5/2021

ANEXO 3. Boceto.



ANEXO 4. Contenido





FIGURAS GEOMETRICAS

LÍNEAS

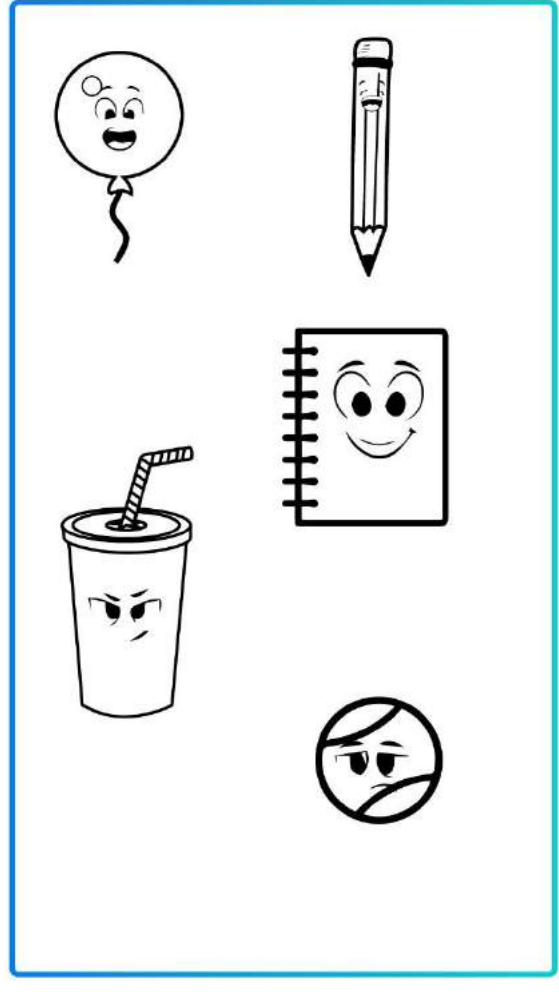
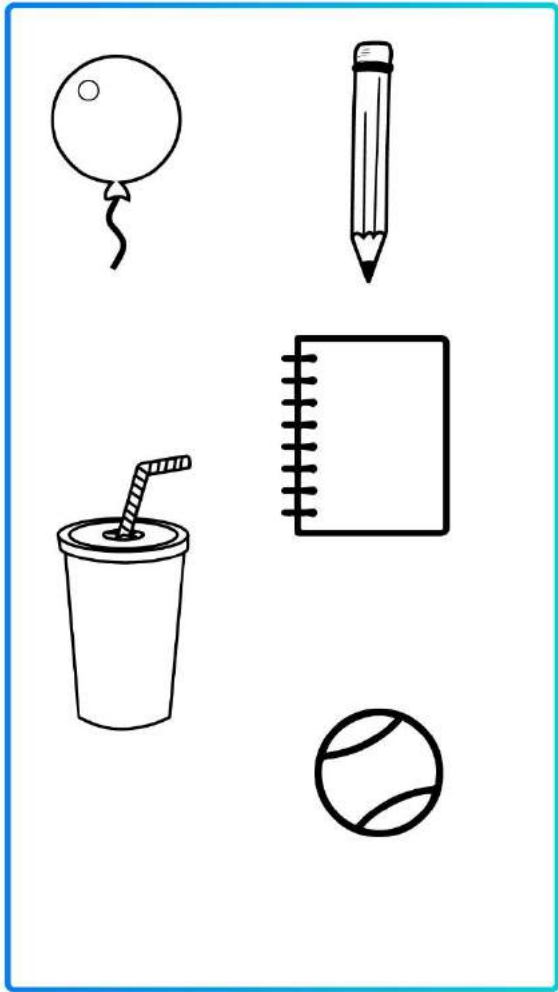
CURVAS

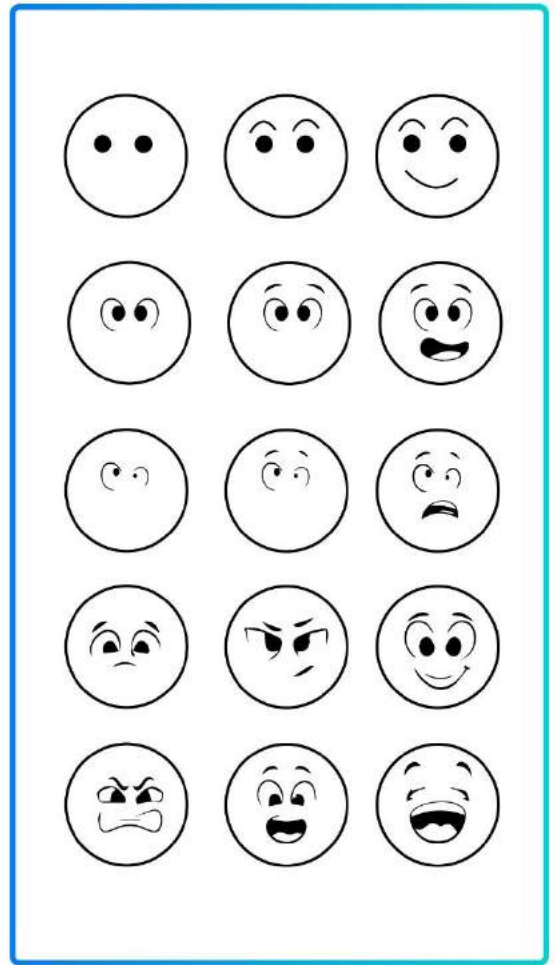
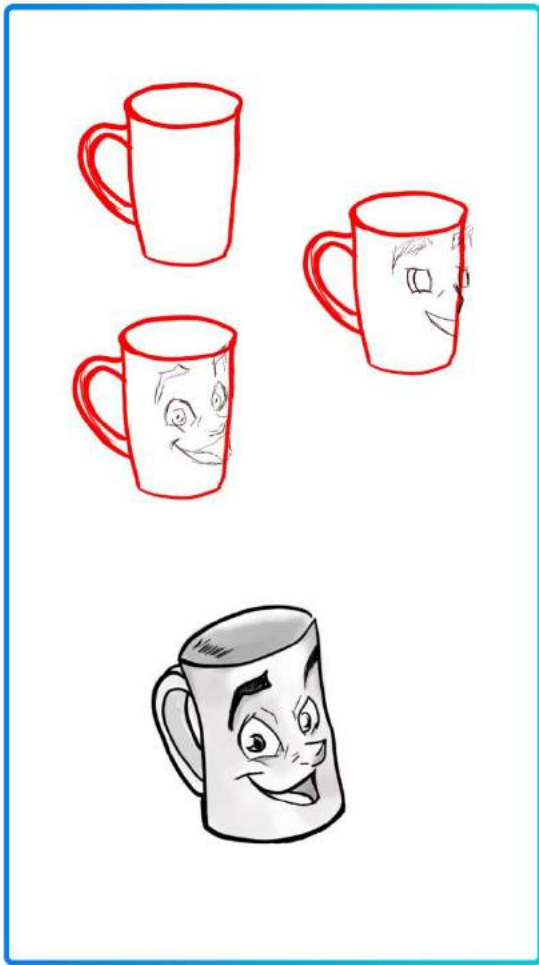
FIGURAS GEOMETRICAS

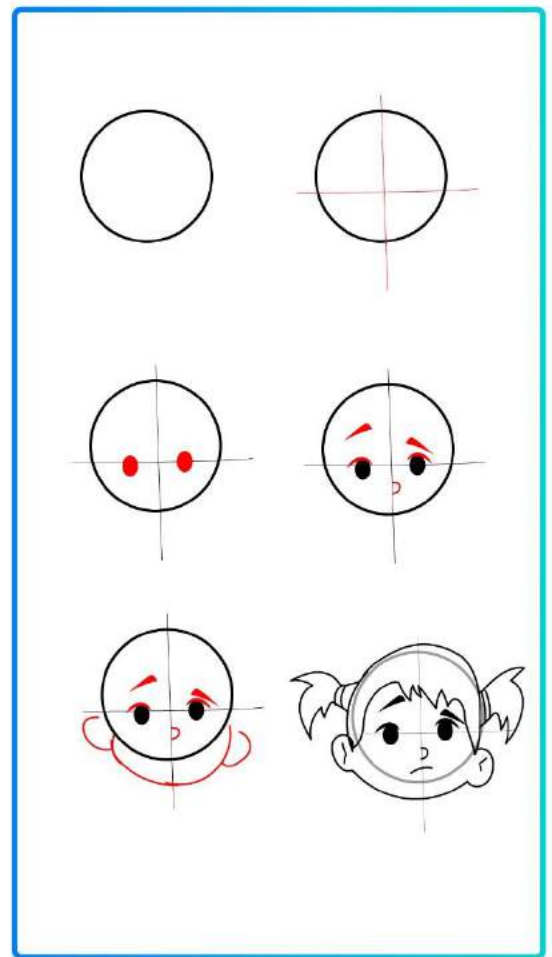
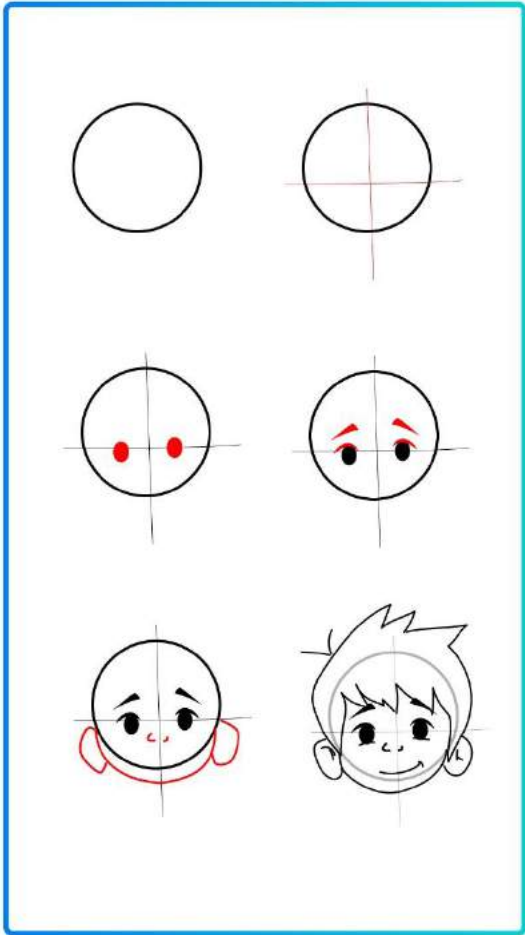
LÍNEAS

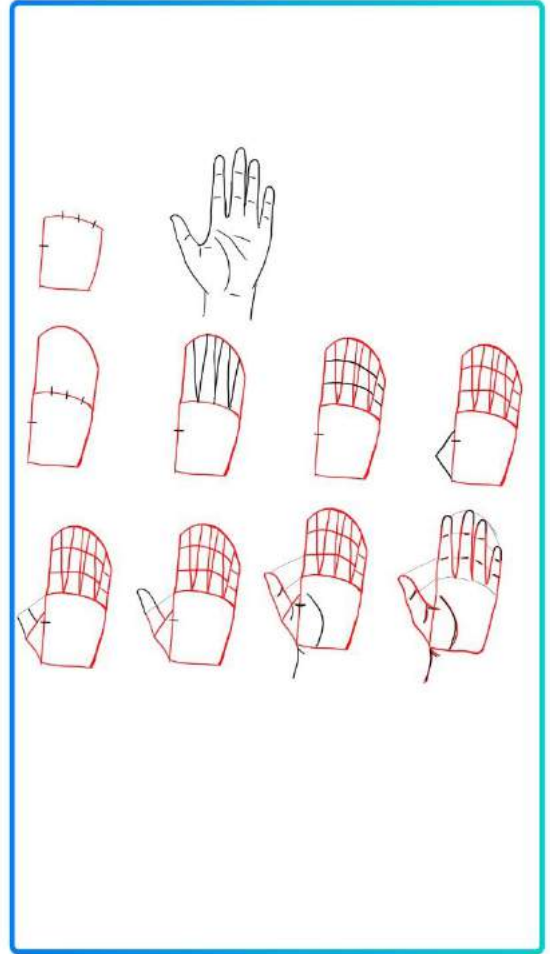
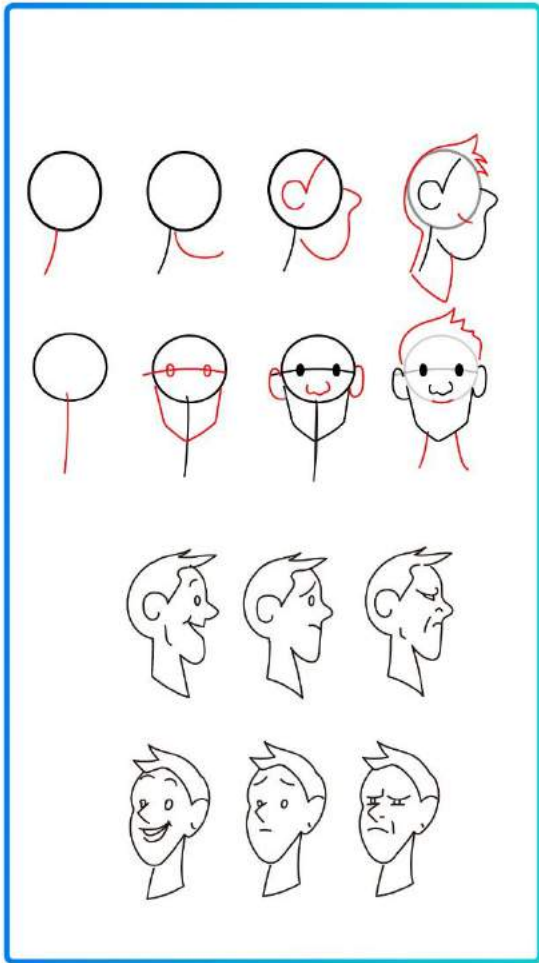
CURVAS

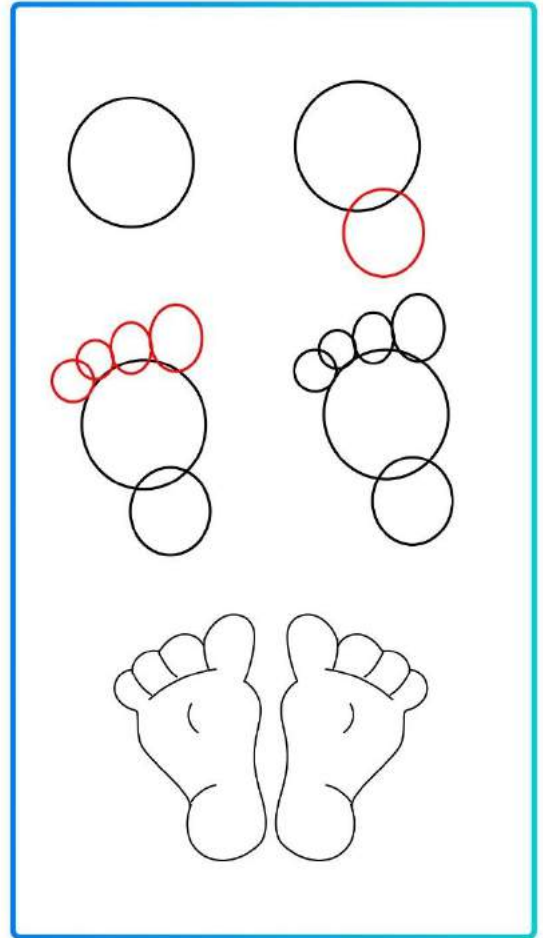
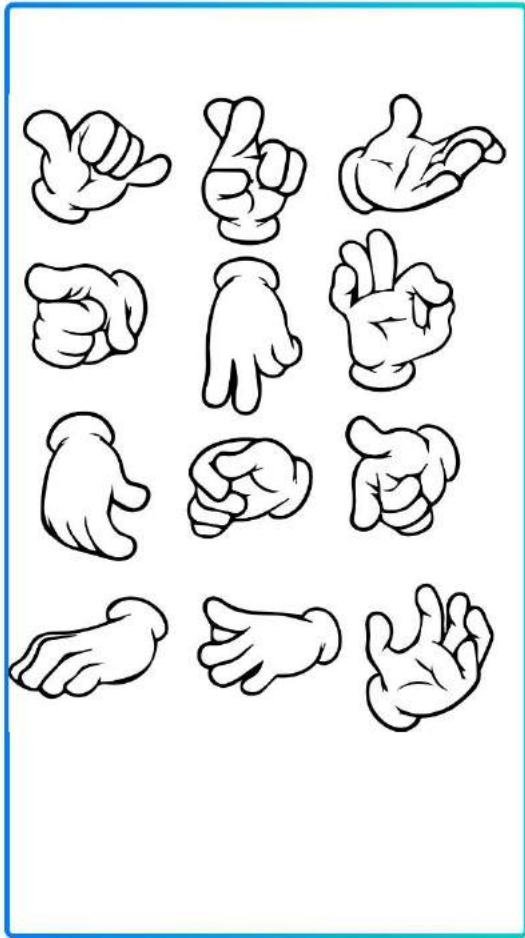


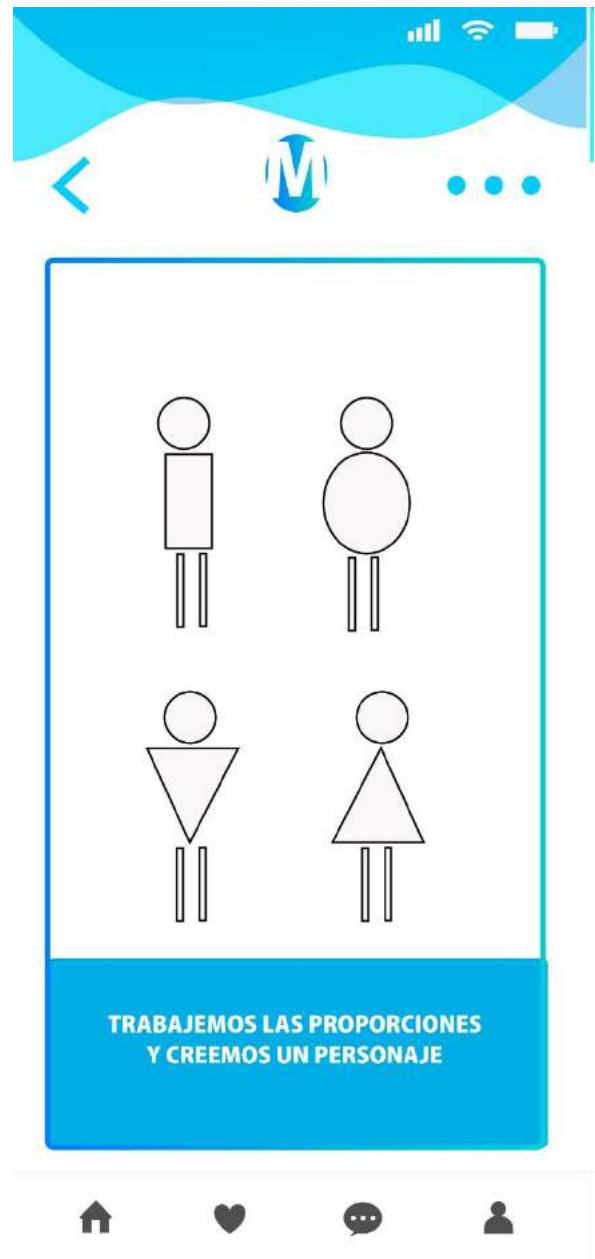
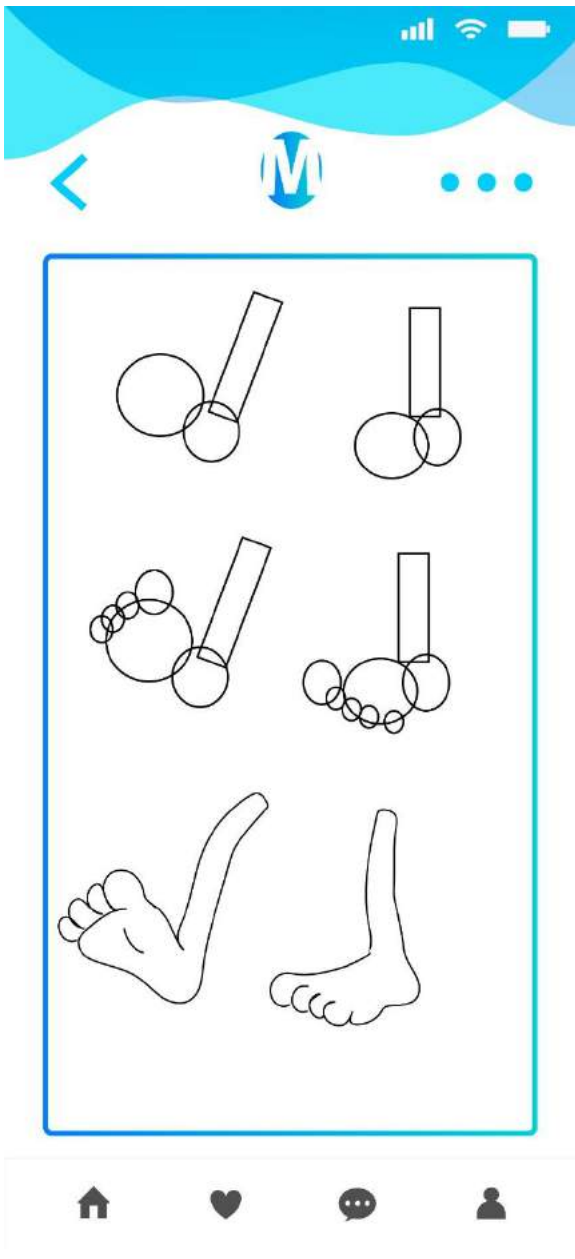


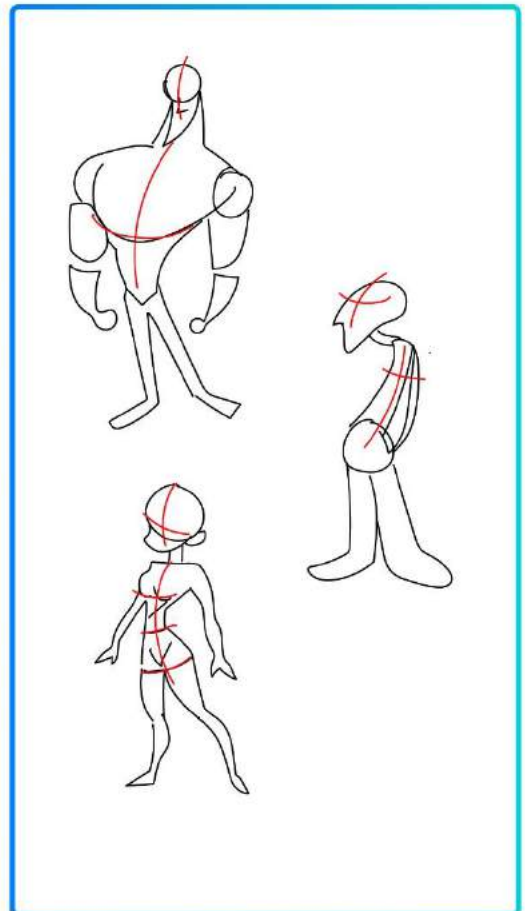
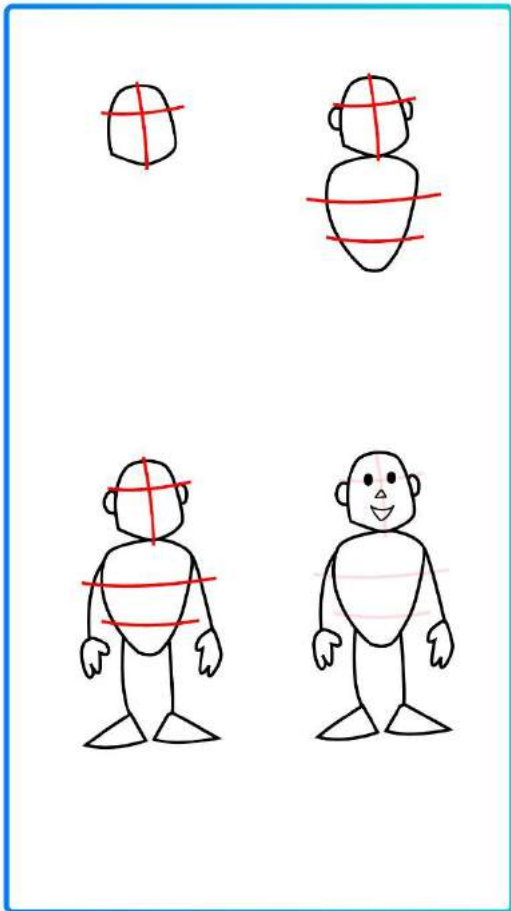


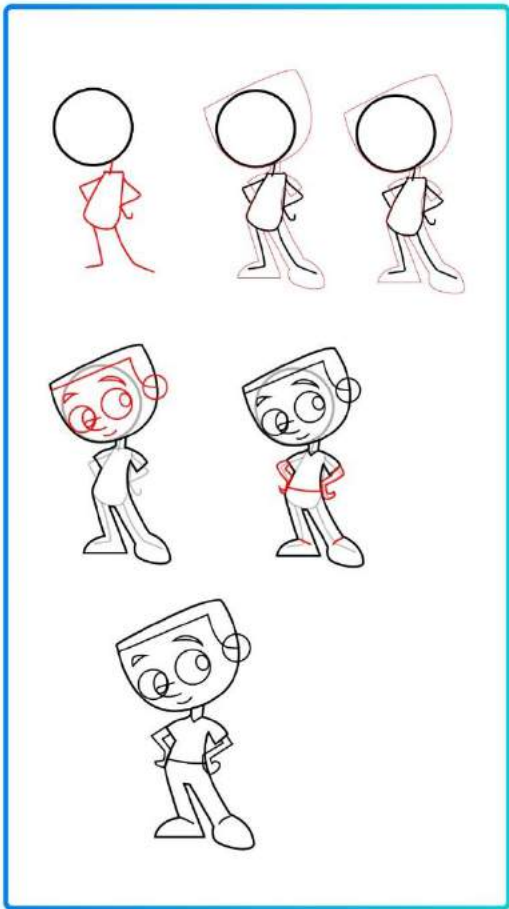






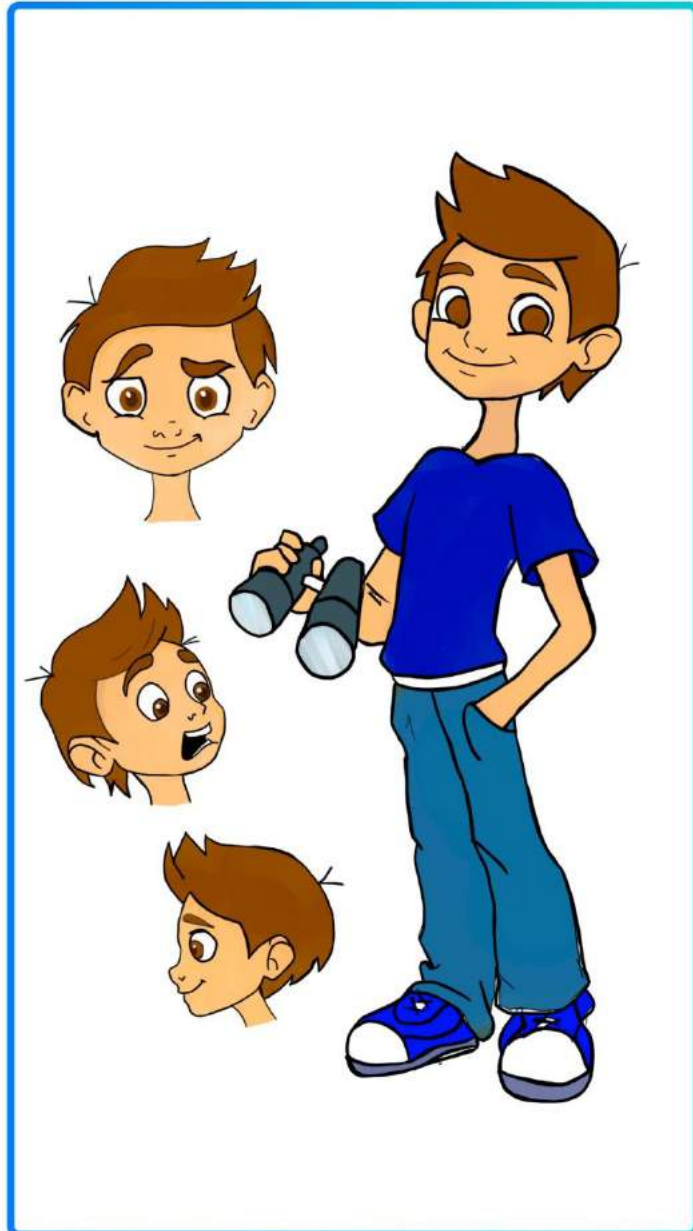




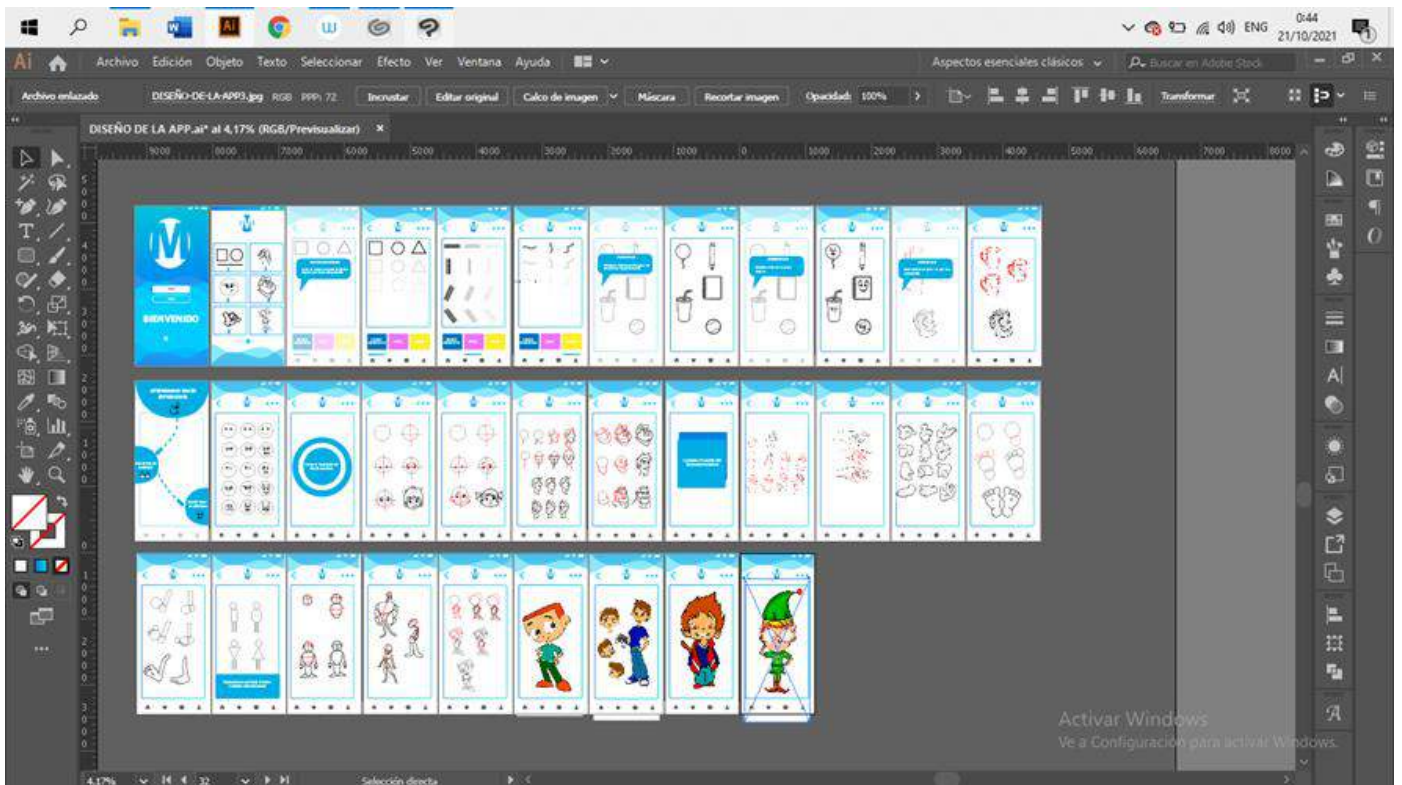


ANEXO 5. Personajes





ANEXO 6. Maquetación de la aplicación



ANEXO 6. Logo de la aplicación



ANEXO 7. Color

