



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**PROYECTO EDUCATIVO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
INGENIERA EN DISEÑO GRÁFICO**

**ESTRATEGIAS DE ILUSTRACIÓN Y BOCETO Y SU IMPORTANCIA EN
LA COMPOSICIÓN DE ANIMACIONES DIGITALES.**

AUTOR: Adriana Madeleyne Maigua Batioja
TUTOR: MSc. John Alfredo Arias Villamar

GUAYAQUIL, AGOSTO 2018



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

DIRECTIVOS

Lcda. Christel Matute Zhuma, Msc.

DECANA

Lcda. Beatriz Vallejo Vivas, MSc.

VICE DECANA

Lcdo. Alfredo Llerena, MSc.

COORDINADOR ACADÉMICO

Freddy Noboa Belalcázar, MSc.

DIRECTOR DE CARRERA

Ab. Martha Romero Zamora

SECRETARIO GENERAL

Repositorio Nacional de Ciencias y Tecnología



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE GRADUACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Estrategias de ilustración y boceto y su importancia en la composición de animaciones digitales.		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Maigua Batioja Adriana Madeleyne		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	MSc. John Alfredo Arias Villamar		
INSTITUCIÓN:	Universidad de Guayaquil		
UNIDAD/FACULTAD:	Facultad de Comunicación Social		
MAESTRÍA/ESPECIALIDAD:	Ingeniería en Diseño Gráfico		
GRADO OBTENIDO:	Ingeniera en Diseño Gráfico		
FECHA DE PUBLICACIÓN:		No. DE PÁGINAS:	
ÁREAS TEMÁTICAS:	Animación digital, Ilustración y boceto		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Animación, Ilustración, Boceto, Diseño de personajes, Creatividad.		
RESUMEN/ABSTRACT El limitado uso de la ilustración y el boceto en creación y diseño de personajes en la Carrera de Diseño Gráfico fue el tema principal de análisis. Se identificaron los diversos factores presentes en el objeto de estudio, las actividades de rutina que el sujeto comúnmente realiza ya no se enmarcan en técnicas manuales, se diagnosticaron cuáles eran las dificultades que tenían para materializar las ideas. Concluyendo que existen aspectos a mejorar en el proceso de materialización de ideas por parte del objeto de estudio. Se recomienda fortalecer el área de ilustración y boceto, mejorar y aplicar herramientas y técnicas que aporte a la calidad de la enseñanza- aprendizaje; estos son los criterios que fundamentan el diseño y elaboración de la guía propuesta.			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0982218370	E-mail: adrimaiguab@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN:	Nombre: Universidad de Guayaquil		
	Teléfono: (04) 2287072-2284505		
	E-mail: webmaster2@ug.edu.ec		

Certificado Sistema Anti Plagio

CERTIFICADO PORCENTAJE DE SIMILITUD

Habiendo sido nombrado **MSc, John Alfredo Arias Villamar**, tutor del trabajo de titulación, certifico que el presente trabajo de titulación ha sido elaborado por Maigua Batioja Adriana Madeleyne, **C.C.: 094061999-2**, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de INGENIERA EN DISEÑO GRÁFICO.

Se informa que el trabajo de titulación: **“ESTRATEGIAS DE ILUSTRACION Y BOCETO Y SU IMPORTANCIA EN LA COMPOSICION DE ANIMACIONES DIGITALES”**, ha sido orientado durante todo el periodo de ejecución en el programa anti plagio URKUND quedando el 8% de coincidencia.

<https://secure.orkund.com/view/40033248-949211-566225#HZBLbgMxDEPvMmuhsH62lasUWRBEBE8yi2WRZ9O59CmByaJE07Pk9fi7H5VPHGAJpkzV5UzQVpO1qu9qutqvZNEV1vGlDndPO2aZmbzAKRPJNnKSbHEXnMpotqS4WcnHowmJcP5IUFBtiykpQYsZywNYwbYENsBg7YSftxLz3AYg6USfKnrADO7CDcaK5IiUncCeb+Au90Zsqb7HCryXOfJ+ivNSzy1UJ9bkprNS1hpAwZSqxglb1FWO1/14nvfz9vW8fR+X8eGhGsOqMgod8fcP>

TUTOR
C.I. 0923553283

Guayaquil, 9 de agosto del 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Habiendo sido nombrado MSc. John Alfredo Arias Villamar, tutor del trabajo de titulación Estrategias de ilustración y boceto y su importancia en la composición de animaciones digitales certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por Adriana Madeleyne Maigua Batioja, con C.I. No. 094061999-2, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Ingeniera en Diseño Gráfico , en la Carrera de Diseño Gráfico, Facultad de Comunicación Social, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

DOCENTE TUTOR

C.I. No. 0923553283

Guayaquil, 23 de agosto del 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR REVISOR

Habiendo sido nombrado Lcdo. Oscar Vélez Albán, MBA, tutor del trabajo de titulación Estrategias de ilustración y boceto y su importancia en la composición de animaciones digitales certifico que el presente trabajo de titulación, elaborado por Adriana Madeleyne Maigua Batioja, con C.I. No. 094061999-2, con mi respectiva supervisión como requerimiento parcial para la obtención del título de Ingeniera en Diseño Gráfico , en la Carrera de Diseño Gráfico, Facultad de Comunicación Social, ha sido **REVISADO Y APROBADO** en todas sus partes, encontrándose apto para su sustentación.

DOCENTE TUTOR REVISOR

C.I. No. 0918276130

**LICENCIA GRATUITA INTRANSFERIBLE Y NO EXCLUSIVA
PARA EL USO NO COMERCIAL DE LA OBRA CON FINES NO
ACADÉMICOS**

Yo, Adriana Madeleyne Maigua Batioja con C.I. No.094061999-2, certifico que los contenidos desarrollados en este trabajo de titulación, cuyo título es **“Estrategias de ilustración y boceto y su importancia en la composición de animaciones digitales”** son de mi absoluta propiedad y responsabilidad Y SEGÚN EL Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN*, autorizo el uso de una licencia gratuita intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la presente obra con fines no académicos, en favor de la Universidad de Guayaquil, para que haga uso del mismo, como fuera pertinente

ADRIANA MADELEYNE MAIGUA BATIJOA
C.I. No. 094061999-2

*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

PROYECTO

Estrategias de ilustración y boceto y su importancia en la composición de animaciones digitales

APROBADO

.....

Miembro del Tribunal

.....

Miembro del Tribunal

.....

Miembro del Tribunal

.....

Secretario

.....

Alumno / a

Guayaquil, 23 de agosto del 2018

Lcdo. Freddy Noboa Belalcázar, MSc.
DIRECTOR (A) DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
Ciudad. -

De mis consideraciones:

Envío a Ud. el Informe correspondiente a la **REVISIÓN FINAL** del Trabajo de Titulación **“Estrategias de ilustración y boceto y su importancia en la composición de animaciones digitales”** del estudiante **MAIGUA BATIOJA ADRIANA MADELEYNE**. Las gestiones realizadas me permiten indicar que el trabajo fue revisado considerando todos los parámetros establecidos en las normativas vigentes, en el cumplimiento de los siguientes aspectos:

Cumplimiento de requisitos de forma:

- El título tiene un máximo de 14 palabras.
- La memoria escrita se ajusta a la estructura establecida.
- El documento se ajusta a las normas de escritura científica seleccionadas por la Facultad.
- La investigación es pertinente con la línea y sublíneas de investigación de la carrera.
- Los soportes teóricos son de máximo 5 años.
- La propuesta presentada es pertinente.

Cumplimiento con el Reglamento de Régimen Académico:

- El trabajo es el resultado de una investigación.
- El estudiante demuestra conocimiento profesional integral.
- El trabajo presenta una propuesta en el área de conocimiento.
- El nivel de argumentación es coherente con el campo de conocimiento.

Adicionalmente, se indica que fue revisado, el certificado de porcentaje de similitud, la valoración del tutor, así como de las páginas preliminares solicitadas, lo cual indica el que el trabajo de investigación cumple con los requisitos exigidos.

Una vez concluida esta revisión, considero que el estudiante **Adriana Maigua Batioja** está apta para continuar el proceso de titulación. Particular que comunicamos a usted para los fines pertinentes.

Atentamente,

DOCENTE TUTOR REVISOR
C.I. 0918276130

DEDICATORIA

Por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor. A mi madre Jenny Batioja por los ejemplos de perseverancia y constancia que la caracterizan y que me ha infundado siempre, por el valor mostrado para salir adelante y por su amor. A mi hermana Angy por quererme mucho, creer en mi y porque siempre me apoyaste. A mi enamorado Marcos por su incondicional apoyo perfectamente mantenido a través del tiempo. A mi tía Maritza Cardenas (QEPD) en donde quieras que este se que estaría muy orgullosa de mi, por su amor, por sus consejos y apoyo incondicional.

Adriana Madeleyne Maigua Batioja

AGRADECIMIENTO

A Dios por brindarme la oportunidad de vivir una vida llena de aprendizaje y experiencias, darme la fuerza para superarme y seguir adelante, permitirme culminar esta meta con éxito y convertirme en profesional. A mi tutor, por su gran ayuda y colaboración en cada momento de consulta y soporte en este trabajo de investigación, a todos los docentes que de forma profesional me guiaron con sus conocimientos a lo largo de todo este proceso académico que culmina con la obtención de mi título. A mi familia por su apoyo incondicional. A mi enamorado, amigos personales y compañeros de aulas que supieron darme la motivación y apoyo moral en los momentos más difíciles para seguir adelante en el cumplimiento de mis objetivos, a todos ellos mis más sinceros agradecimientos.

Adriana Madeleyne Maigua Batioja

ÍNDICE GENERAL

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA	XI
AGRADECIMIENTO	XII
ÍNDICE GENERAL.....	XIII
ÍNDICE DE CUADROS	XVI
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XVIII
RESUMEN	XXI
Abstract	XXII
INTRODUCCIÓN	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
Ubicación del problema en un contexto	3
Causas y Consecuencias del Problema.	6
Delimitación del Problema.....	6
Formulación del Problema	6
Evaluación del Problema.....	7
Variables de la Investigación	9
Variable Independiente	9
Variable Dependiente.....	9
Objetivos de la Investigación	9
Objetivo General	9
Objetivos Específicos.....	9
Preguntas de investigación.	10
Justificación e Importancia.....	10
Antecedentes Del Estudio.....	12
Fundamentación Teórica	19
Fundamentación Tecnológica.....	30
Fundamentación Legal	33
Diseño de la Investigación.....	40

Modalidad de la Investigación	41
Tipos de Investigación	41
Población y Muestra	42
Población	43
Muestra	44
INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	45
Encuesta	45
TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	47
PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS	47
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA	62
TÍTULO DE LA PROPUESTA	62
Justificación	62
Fundamentación	63
OBJETIVOS DE LA PROPUESTA	67
Objetivo General	67
Objetivos Específicos	67
Importancia	68
Ubicación sectorial y física	70
FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA	70
Factibilidad Técnica	71
Factibilidad Financiera	71
Elaborado por: Adriana Maigua B	72
Factibilidad de Recursos Humanos	72
Alcances	73
DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	73
MISIÓN	82
VISIÓN	83
ETAPAS DE DESARROLLO	83
CONCLUSIONES	92
RECOMENDACIONES	92

BIBLIOGRAFÍA.....	93
Documental.....	93
Digital.....	93

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N.º 1	
Causas y consecuencias del problema	6
Cuadro N.º 2	
Población de estudio	43
Cuadro N.º 3	
Muestra de la población de estudio	45
Cuadro N.º 4	
Dibujo análogo	48
Cuadro N.º 5	
Conocimientos de dibujo análogo	49
Cuadro N.º 6	
Necesidad de aplicar técnicas análogas	50
Cuadro N.º 7	
Aplicación de técnicas análogas	51
Cuadro N.º 8	
Utilización del boceto	52
Cuadro N.º 9	
Dificultades al crear personajes	53
Cuadro N.º 10	
Conocimiento del proceso de Diseño de personajes	54
Cuadro N.º 11	
Cumplimento del proceso de Diseño de personajes	55
Cuadro N.º 12	

Uso del proceso correcto de Diseño de personajes	56
Cuadro N° 13	
Necesidad de una Guía didáctica	57
Cuadro N° 14	
Importancia de adquirir un material didáctico	58
Cuadro N° 15	
Aporte del material didáctico	59
Cuadro N° 16	
Costo de Diseño de Guía didáctica	71
Cuadro N° 17	
Costo de Elaboración de Guía didáctica	72

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1

Población de estudio44

GRÁFICO N° 2

Dibujo análogo48

GRÁFICO N° 3

Conocimientos de dibujo análogo.....49

GRÁFICO N° 4

Necesidad de aplicar técnicas análogas.....50

GRÁFICO N° 5

Aplicación de técnicas análogas.....51

GRÁFICO N° 6

Utilización del boceto52

GRÁFICO N° 7

Dificultades al crear personajes53

GRÁFICO N° 8

Conocimiento del proceso de Diseño de personajes54

GRÁFICO N° 9

Cumplimiento del proceso de Diseño de personajes.....55

GRÁFICO N° 10

Uso del proceso correcto de Diseño de personajes56

GRÁFICO N° 11

Necesidad de crear una guía didáctica57

GRÁFICO N° 12

Importancia de adquirir un material didáctico58

GRÁFICO N° 13

Aporte del material didáctico59

GRÁFICO N° 14

Portada de la guía76

GRÁFICO N° 15

Creación del logotipo77

GRÁFICO N° 16

Tipografía Helvética.....78

GRÁFICO N° 17

Tipografía Futura79

GRÁFICO N° 18

Colores corporativos del logotipo80

GRÁFICO N° 19

Aplicación de la marca.....80

GRÁFICO N° 20

Aplicación de la marca.....81

GRÁFICO N° 21

Grafimetría y proporciones graficas de la marca81

GRÁFICO N° 22

Reducción mínima de la marca81

GRÁFICO N° 23

Adobe Illustrator	82
GRÁFICO N° 24	
Adobe Photoshop	83
GRÁFICO N° 25	
Formato y medida de impresión.....	84
GRÁFICO N° 26	
Portada de la Guía	85
GRÁFICO N° 27	
Modelo de páginas de contenido.....	86
GRÁFICO N° 28	
Modelo de páginas de contenido.....	86
GRÁFICO N° 29	
Modelo de páginas especiales separadoras	87
GRÁFICO N° 30	
Colores corporativos	88
GRÁFICO N° 31	
Tipografía de la Guía	89
GRÁFICO N° 32	
Tipografía de la Guía	89



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ESTRATEGIAS DE ILUSTRACIÓN Y BOCETO Y SU IMPORTANCIA EN
LA COMPOSICIÓN DE ANIMACIONES DIGITALES.

Autor: Maigua, Adriana Madeleyne

Tutor: MSc. Arias Villamar, John

FECHA: agosto 2018

RESUMEN

El limitado uso de la ilustración y el boceto en creación y diseño de personajes en la Carrera de Diseño Gráfico fue el tema principal de análisis. Se identificaron los diversos factores presentes en el objeto de estudio, las actividades de rutina que el sujeto comúnmente realiza ya no se enmarcan en técnicas manuales, se diagnosticaron cuáles eran las dificultades que tenían para materializar las ideas. Concluyendo que existen aspectos a mejorar en el proceso de materialización de ideas por parte del objeto de estudio. Se recomienda fortalecer el área de ilustración y boceto, mejorar y aplicar herramientas y técnicas que aporte a la calidad de la enseñanza- aprendizaje; estos son los criterios que fundamentan el diseño y elaboración de la guía propuesta.

Palabras Claves: Animación, Ilustración, Boceto, Diseño de personajes, Creatividad.



UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ILLUSTRATION AND SKETCH STRATEGIES AND THEIR IMPORTANCE
IN THE COMPOSITION OF DIGITAL ANIMATIONS

Author: Maigua, Adriana Madeleyne

Advisor: MSc. Arias Villamar, John

FECHA: agosto 2018

Abstract

The limited use of illustration and the sketch in creation and design of characters in the Graphic Design Career was the main topic of analysis. The various factors present in the object of study were identified, the routine activities that the subject commonly performs are no longer framed in manual techniques, and the difficulties they had in materializing the ideas were diagnosed. Concluding that there are aspects to improve in the process of materialization of ideas by the object of study. It is recommended to strengthen the area of illustration and sketch, improve and apply tools and techniques that contribute to the quality of teaching-learning; These are the criteria that support the design and development of the proposed guide.

Keywords: Animation, Illustration, Sketch, Character design, Creativity.

INTRODUCCIÓN

Estrategias de ilustración y boceto y su importancia en la composición de animaciones digitales es un trabajo de titulación que tributa al proyecto de investigación científica. El presente estudio se desarrolla en la línea de la investigación social, cultural y tecnológico, delimitándose en las temáticas del diseño de personajes, ilustración y boceto y animación digital.

La investigación analiza las estrategias de ilustración y boceto en la Carrera de Diseño Gráfico y establece los factores a fortalecer en el proceso de materialización de ideas a través de un medio impreso, concluyendo que estas herramientas manuales no son aplicados de manera correcta dentro de la Carrera de Diseño Gráfico, en procesos en donde interviene estudiantes y docentes, o que en su efecto, se aplican pero el objeto de estudio no pone en total práctica los criterios necesarios para el adecuado manejo de estas técnicas.

A través de la metodología cuali-cuantitativa, se corrobora el déficit en el proceso de enseñanza-aprendizaje del objeto de estudio, afecta en el desempeño y aplicación de herramientas manuales, teniendo consecuencias en la vida académica y laboral. Esto ocurre debido a que las rutinas actuales del estudiante ya no se enmarcan en utilizar técnicas de boceto, sino en hacer uso directo de tecnologías, teniendo consecuencias al en el proceso de materializar ideas, perdiendo calidad en sus trabajos académico, puesto que la no utilización del boceto afecta a la composición o animación digital.

El trabajo de titulación está estructurado por cuatro capítulos:

CAPITULO I, EL PROBLEMA. - Comprende la ubicación del problema en el contexto en que se va a manejar la investigación. Delimita, formula y evalúa el problema determinando las variables, objetivo general, objetivos específicos finalizando con la justificación e importancia del estudio.

CAPITULO II, MARCO TEÓRICO. - Presenta la recopilación literaria de temas previos y relacionados a la investigación. En la fundamentación se observan las bases teóricas que sustentan la importancia del estudio, se expone contenido sobre el boceto, creación, diseño, construcción de personajes y animación digital mientras que en la fundamentación legal se encuentran artículos de las Constitución de la República del Ecuador, la Ley de Comunicación, Código Orgánico de la economía social de los conocimientos, creatividad e innovación.

CAPITULO III, METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION. - Se especifica el diseño, modalidad y tipo de investigación. En la encuesta colaboran estudiantes, los resultados fueron medidos utilizando la escala de Likert, concluyendo el capítulo con la discusión de resultados.

CAPITULO IV, FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA. – Se plantea el título de la propuesta, objetivo general, específicos y la teoría sobre la cual se sustenta. Se explica la importancia de utilizar la ilustración y el boceto entorno a la creación y diseño de personajes. Se presentan datos sobre la factibilidad, alcances, descripción de la propuesta, del usuario, misión, visión y etapas de desarrollo mostrando imágenes sobre el diseño elaborado.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Ubicación del problema en un contexto

La enseñanza de la asignatura animación vectorial 2D, se basa en procesos técnicos, aliados con métodos teóricos y prácticos. El proceso de materialización de la creación, construcción y diseño de personajes para animación digital, se desarrolla por medio de acciones experimentales, que están ligados a una o varias necesidades del objeto de estudio.

El procedimiento debe adaptarse tanto a las necesidades del objeto de estudio como de la metodología impartida por el docente, la sinergia entre ambos tipos de comunicación, se compromete a ser universales y humanistas, es decir, comprensible y legible ante el ojo de los demás.

En la enseñanza del diseño y construcción se definen los trazados y características que un personaje puede tener, así también, el uso de la paleta de colores, y, los detalles que se deben tomar en cuenta al momento de animar, los mismos que deben ser previamente explicado por el docente.

Según el sondeo realizado, en la Carrera de Diseño Gráfico de Facultad de Comunicación Social – Universidad de Guayaquil, existen 896 estudiantes, de la cual 45 reciben clases de animación vectorial 2D.

Así mismo, dicha población, presenta dificultades al momento de interpretar la sectorización morfológica en la creación, diseño y construcción de personajes. Si bien es cierto, existen procesos técnicos del bosquejo de personajes que han sido impartidos por el docente, y que, a su vez, se enmarcan en criterios teóricos y experimentales, sin embargo, es necesario gestionar la investigación de campo, para recabar datos acerca de los factores influyentes que producen el bajo desenvolvimiento del educando, al momento de crear, diseñar y construir un personaje para animación digital.

Las actividades de rutina que el objeto de estudio comúnmente utiliza, ya no se enmarcan en técnicas manuales, sino más bien, se enfocan en herramientas tecnológicas, esto hace que su nivel de ilustración análoga presente debilidades.

Para desarrollar la ilustración análoga, es necesario estudiar los factores internos y externos del sujeto de estudio, es decir desde el área de la interpretación de la información, y el entorno de aprendizaje influyente en el que se encuentra.

La presente investigación se desarrolló en la Carrera de Diseño Gráfico perteneciente a la Facultad de Comunicación Social ubicada en la Ciudadela Alborada III etapa, al noroeste del cantón Guayaquil, provincia del Guayas, atrás del Centro Comercial Plaza Mayor entrando por Alameda A herradura 1 entre Isla Plaza e Isla Pinta, tal como se muestra en la figura 1.

Causas y Consecuencias del Problema.

Causas	Consecuencias
Omisión de pasos del proceso creativo.	Pérdida de calidad en el trabajo final
Limitación de habilidades manuales	Utilización de recursos de internet
Desvalorización del boceto	Uso directo de tecnologías y softwares de diseño
Escasa utilización de técnicas	Dificultad para desarrollar una idea.

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado por: Adriana Maigua Batioja

Delimitación del Problema

Campo: Educativo – Social

Área: Diseño Gráfico

Aspecto: Social, Tecnológico, Psicológico y Cultural

Tema: Estrategias de ilustración y boceto y su importancia en la composición de animaciones digitales.

Formulación del Problema

La desvalorización de la ilustración análoga para desarrollar ideas y crear personajes conlleva a que el proceso de diseñar, construir y animar no sea correcto o no alcance los objetivos esperados. La animación vectorial al igual que las distintas asignaturas que se imparten en la carrera de Diseño Gráfico, se fundamentan en el boceto como base para crear historias y personajes auténticos

que luego serán animados, sin embargo, el índice de respuesta frente al proceso que realizan los estudiantes no es el esperado por lo cual, es necesario analizar el modo en el que se gestiona la creación de personajes e historias y las desventajas que puede generar. Por lo tanto, se investigará:

¿Cómo incide el limitado uso del boceto en el diseño y construcción de personajes de animación digital?

Evaluación del Problema

Delimitado: La investigación está basada en la solución de un problema, el cual es visible en los estudiantes del sexto semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, como es el limitado uso del boceto al momento de diseñar y construir personajes para animación digital, para que el objeto de estudio tenga presente que, con una correcta utilización del boceto, la creación y el diseño de personajes será mucho más claro, permitiendo así crear contenido visual de manera inédita.

Claro: Tanto el problema como la propuesta han sido redactados de manera clara y detalladamente, en donde su lectura como su escritura es de fácil comprensión.

Evidente: Las causas del estudio de investigación son claramente percibidas, como las dificultades que presenta el objeto de estudio al momento de crear y diseñar algo desde cero. Gracias a la investigación se podrá aportar una alternativa, que imparta el uso del boceto en sus trabajos.

Concreto: La forma en la que han realizado el planteamiento ha sido de manera precisa y directa.

Relevante: El problema y la propuesta es relevante en el aspecto social, ya que es un soporte para los estudiantes tanto como para la Carrera de Diseño Gráfico, contando con herramientas eficientes para la enseñanza del estudiantado.

Original: Esta investigación explora como la implementación del boceto, puede ayudar en la creación, diseño y construcción de personajes, presentando información de carácter público y de interés para la comunidad de diseñadores gráficos.

Contextual: El problema se desarrolla en el entorno de aprendizaje y en el proceso de crear, diseñar y construir personajes animados. Esto perjudica la calidad final de los personajes de animación digital por parte del objeto de estudio, provocando la desvalorización del boceto en el proceso que facilita la construcción y animación de personajes.

Factible: Es factible porque tiene lo necesario para ser realizado, contando con las herramientas necesarias, tanto técnicas como metodológicas para dirigir este proyecto.

Identifica los productos esperados: Cooperar con una propuesta viable es uno de los objetivos de este estudio, por lo que se considera que, a través de la socialización del problema y presentación de un producto útil, se podrá mejorar la calidad de los trabajos de los estudiantes. Tanto docentes como estudiantes necesitan o requieren

información, sobre las diferentes técnicas o herramientas para crear, diseñar y construir personajes que podrán ser animados.

Variables de la Investigación

Variable Independiente

Ilustración y boceto

Variable Dependiente

Animación Digital

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

- Definir las causas que influyen en la ausencia del boceto en la creación de personajes en los estudiantes de animación digital.

Objetivos Específicos

- Indagar en los estudiantes de la asignatura animación digital para obtener información del procedimiento que ellos realizan al crear, diseñar y construir algo nuevo.
- Analizar los resultados de los datos recabados en las encuestas y en las entrevistas.

- Establecer herramientas o técnicas básicas de la ilustración y boceto de personajes.
- Diseñar y elaborar una Guía didáctica sobre el uso correcto del boceto en la creación, diseño y construcción de personajes.

Preguntas de investigación.

1. ¿Cómo influyen los procesos prácticos limitados, en el bajo rendimiento, al momento de crear, diseñar y construir un personaje animado?
2. ¿Cuál es la reacción del educando, ante el proceso de enseñanza actual de la creación, diseño y construcción de personajes?
3. ¿De qué manera influye el boceto, en el aprendizaje de las nuevas tendencias en la animación digital?

Justificación e Importancia

Es importante realizar dicha investigación debido a la limitada implementación de técnicas, a la hora de crear, elaborar o desarrollar una idea sin depender de la tecnología, a su vez aportar en el proceso de aprendizaje y en la concientización de los futuros diseñadores gráficos para que, a través del uso de boceto puedan definir de manera correcta y clara lo que pretenden exponer, utilizando las destrezas y habilidades, mejorando así la perspectiva de los estudiantes entre el arte y la tecnología.

Del adecuado proceso de creación, diseño y construcción dependen diversos aspectos relacionados a la animación, como la movilidad del personaje, la anatomía, los principios bajo los que será animado, entre otros componentes necesarios para mejorar la calidad de la animación.

Tradicionalmente, los diferentes elementos que intervienen en el proceso de creación, diseño, construcción y animación, sean implementados de manera incorrecta, en el que la mayor parte del tiempo nos conlleva problemas al animar. El uso limitado del boceto es lo que impulsa a analizar la importancia de cumplir paso a paso el proceso para crear, diseñar y construir nuevos personajes, investigación que será parte de las bases que se necesitan para plantear una pauta significativa, sobre el proceso que se debe utilizar para construir personajes tomando en cuenta los detalles al ser animados.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

Antecedentes Del Estudio

Las investigaciones previas permiten conocer el proceso de cambios del tema a través de los años. El dibujo es el arte más antiguo utilizado desde la época primitiva hasta la más moderna, de acuerdo a Rojas-Sola, J., & Fernández-Sora, A., & Serrano-Tierz, A., & Hernández-Díaz, D. (2011) la historia del dibujo esta intrínsecamente ligada a la historia del hombre, desarrollándose, evolucionando y perfeccionándose al mismo tiempo que él. Esta unión es tan fuerte que no necesita palabras y cambia casi en totalidad la historia de la humanidad con tan solo remitirse a las imágenes que se posee desde era primitiva hasta la actualidad. Se podría afirmar que, de no ser por esta manera de manifestación la humanidad no hubiera alcanzado el grado de progreso que muestra hoy en día.

Desde tiempos inmemorables ha existido un lenguaje universal, que ha sido el lenguaje gráfico, la cronología de los primeros pobladores de la tierra surge y nos permite comenzar a entender y conocer en el momento en el que hace su aparición el primer dibujo en las pinturas rupestres de las cuevas de Altamira (Santander, España). “Estas pinturas son la primera representación histórica que se tiene del dibujo. A partir de entonces y, según evoluciona el ser humano, evoluciona también la forma de expresarse”, de los autores Rojas-Sola, J., & Fernández-Sora, A., & Serrano-Tierz, A., & Hernández-Díaz, D. (2011). Dicha evolución lleva a las

carencias y, desde hace tiempo, el hombre afronto el inconveniente de dibujar elementos tridimensionales sobre superficies planas.

En la prehistoria aparecieron las primeras señales de que, la superficie plana fue acogida para dibujar objetos o elementos y graficar los bosquejos de las primeras edificaciones. En Mesopotamia en el año 2200 a.C ya se utilizaban herramientas de dibujo que empleaban para dibujar sobre tablitas de arcilla. En aquellos tiempos el dibujo solo representaba elementos materiales; las ideas abstractas, las imaginadas por la mente, no podían ser graficadas, en consecuencia, de esto surgió el símbolo gráfico, el cual instauro lazos de igualdad y los seres materiales, bosquejando estos para representar aquellos. Entonces, para manifestar un mayor número de ideas, se llegó a combinaciones entre estos signos representativos y simbólicos. De acuerdo a Rojas-Sola, J., & Fernández-Sora, A., & Serrano-Tierz, A., & Hernández-Díaz, D. (2011) El dibujo se presenta como base fundamental de los jeroglíficos egipcios, que dieron lugar al alfabeto fenicio, fuente del griego y del romano. Y que de este se desprende una gran influencia que el dibujo ha tenido a lo largo de la historia de la humanidad.

Los egipcios comenzaron a implementar los papiros para trazar planos de las pirámides y otros monumentos, dando así a lugar a otro medio de superficie plana para la representación escrita, y poco a poco imponiéndose el papel como superficie para graficar los objetos en tres dimensiones. A través de la evolución en la historia del dibujo, nace la necesidad de indagar las características y las medidas de las figuras en el plano, es decir lo que hoy en día se conoce como geometría.

Para los primeros momentos del renacimiento la perspectiva y la profundidad, se marcan a través de líneas oblicuas horizontales y verticales del plano. La perspectiva cónica o lineal hace su aparición tras la primera formulación científica de Leone Battista Alberti y Leonardo Da Vinci, dichas contribuciones fueron muy notables al desarrollo de la perspectiva. En el periodo medieval, se tenían ciertas pruebas de gráficos originales, como la planta-proyecto de la abadía de Saint Gall (S. VIII) o bien los cuadernos de recopilación iconográficos y motivos decorativos, entre los que destacan las de Adómar de Chabannes, el más antiguo (S. XI), y de Villiard de Honnecourt, el más instructivo. Este último se remonta al S. XIII y es un clásico cuaderno de notas de trabajo, que contenía las figuras y los bocetos arquitectónicos de todos los artistas que trabajaban en el taller.

Los citados cuadernos y otros análogos, eran objetos valiosos porque estaban formados por folios de costosos pergaminos y, por tanto, eran conservados en los talleres como un bien que debía ser puesto al día y ampliado continuamente. Luego de la muerte del maestro, el cuaderno pasaba, a sus herederos espirituales: el cuaderno de Villard, por ejemplo, pasó a manos de tres artistas.

Muchos autores opinan que hasta los S. XIII y XIV el dibujo era una simple herramienta de trabajo sin valor propio. En realidad, nuestros conocimientos sobre el periodo anterior a Giotto están demasiado faltos de documentación para poder formular afirmaciones tan tajantes.

Hacia finales del S. XVI, en los escritos de los teóricos manieristas, se cumplió un proceso que iniciado con el “diseño mental” de Leonardo alcanzó gradualmente el

“diseño interno” de F. Zuccari, según el cual el proyecto “la idea” era más importante que su ejecución: este concepto está ligado a la independización social del artista que ya no adquiriría su formación en el taller sino en la Academia.

Los artistas eran cada vez más cultos y conscientes de su papel, hasta el punto de que, en 1615, Guercino decidió organizar, con gran éxito de público, una muestra para exponer sus dibujos. Al mismo tiempo, en la academia fundada por los Carracci en Bolonia, había disminuido el interés por la copia de los modelos de cera o madera, fundamento de los talleres manieristas, privilegiándose el estudio del natural; de este modo se iniciaba una práctica académica destinada a mantenerse intacta hasta el Siglo XIX.

A pesar de ser técnicas análogas, su historia no ha evolucionado de manera paralela, cuando se habla de la historia de la animación, la mente de inmediato hace referencia a la historia de los dibujos animados y al hablar de dibujos animados se hace referencia a Walt Disney, a pesar de ser una referencia de justa importancia en el desarrollo de la animación, no se reconoce el trabajo de los pioneros.

Los dibujos animados surgen de una serie de experimentos con imágenes en movimiento, en 1778, Etienne Robertson creó la *phantasmagoria*, o conocida comúnmente como “linterna mágica”. Para el año de 1833 aparece otro gran invento llamado el *phenakistoscopio* de Plateau y, más adelante, el *zootropo* de Homer en 1834, una serie de inventos a partir de estos años que proyectaban imágenes en movimiento.

Con el desarrollo de dichos aparatos cinematográficos nacen los primeros indicios de animación; al inicio se utilizaban los efectos visuales, como los que consiguió George Mèliès, con el movimiento acelerado de los dibujos al manipular la velocidad de la cámara en el cortometraje Viaje a la Luna. Otros británicos, Albert E. Smith y J Stuart Blackton, pronosticaron el potencial de un tipo específico de animación de películas.

Cabe recalcar que la historia de la animación, origino al cine y que a medida de su evolución ambos crecieron de igual manera, bajo la utilización de herramientas y habilidades manuales, no fue hasta 1908 que la animación 3D stop motion progreso en diferentes países, con la película Fantasmagoría (*fantasmagorie*) de Émile Cohl, a partir de aquí empezaron a crearse las primeras obras de animación de Estados Unidos.

En 1913, John R. Bray y Raoul Barré estaban desarrollando distintos procesos para la producción sistemática e industrial de películas animadas, que terminarían concibiendo el acetato de animación. Sustituyendo cada fase del movimiento y fotografiándolo fotograma a fotograma, creando la continuidad en el movimiento. Ante este nuevo sistema y los nuevos estudios de producción, nace Disney, quien creo la primera película animada sonora, El botero Willie (*Steamboat Willie*), presentado a la primera gran estrella de los dibujos animados: el ratón Mickey.

Luego de 10 años Disney estreno el primer largometraje sonoro filmado en Technicolor, *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the seven Dwards*). Durante esta década Disney produjo una serie de película con el sistema

Technicolor, marcando nuevas pautas estéticas, técnicas y narrativas en el mundo de la animación, creando un legado del que aprendieron muchos productores. En 1941, tras la que quizás acabo la edad de oro de la animación, surgieron nuevos herederos como Chuck Jones, Frank Taslin, Tex Avery, Bob Clampett y Friz Freleng.

Las películas de Warner Bros eran mucho más urbanas y adultas, además de ingeniosas y que redefinieron los gags de las películas de Disney con humor más surrealista y auto reflexivo rompiendo tabúes. Para esta época se mostraba una fuerte tendencia hacia el humor negro por parte de los hermanos Fleischer, Underground y Hanna Barbera apostaban por los contenidos sociales con los incombustibles Tom y Jerry, Warner Bros, Pato Lucas, Bugs Bunny, Porky y Elmer Fudd, los cuales se convirtieron en personajes muy populares durante la guerra de 1940 y las décadas posteriores.

Por su parte la animación por ordenador no tiene orígenes en el sector del entretenimiento, sino en campo de la investigación militar e industrial, puesto que con el uso de la información gráfica para los ejercicios de simulación y adiestramiento. El ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer), ordenador específicamente creado por el ejército de Estados Unidos en la Universidad de Pennsylvania, en 1946. Este fue el primer ordenador electrónico programable del mundo, a pesar de su gran tamaño, su capacidad de procesamiento era mínima. En 1954 con la aparición de los transistores de silicio y de los circuitos integrados en 1958, los ordenadores adquirieron más potencia y su uso se fue

diversificando, aunque entre ellos no se incluía nada relacionado a una empresa creativa.

Según Wells (2007), en este sentido, John Whitney se adelantó a su tiempo con la creación de Motion Graphics Inc y con la producción de los primeros efectos de luz analógicos por ordenador. (p.117) A principios de 1970, Ed Emshwiler experimentó con diferentes sistemas gráficos de video analógicos. Ya para 1979, creó Sunstone, una obra gráfica en 3D por ordenador, la cual duraba 3 minutos.

Los grandes desarrollos llegaron de la mano de George Lucas, creando los primeros equipos que formarían el núcleo de Industrial Light and Magic y PIXAR, esta última creada por Steve Jobs, en 1985. Robert Abel se unió como pionero en las técnicas de motion control, participando en la producción de *La guerra de las galaxias*, en 1977. Este último mencionado empezó a investigar con Evans & Sutherland las aplicaciones de la animación por ordenador en la industria del espectáculo.

En la historia de la animación digital se omite frecuentemente la serie *Reboot* (1993), la primera serie de animación para la televisión la cual fue totalmente generada por ordenador, producida por Ian Pearson, Gavin Blair y Phil Michael. En un principio, la evolución de los sistemas CGI se vio comprometida por sus costos y falta de paquete estandarizado. Sin embargo, en la película de James Cameron, *Terminator II*, demostró que podía utilizarse la tecnología CGI para obtener buenos resultados.

Con la estandarización del software requerido, proliferaron los estudios de producción y el sistema CGI, el cual se convirtió en una herramienta intrínseca de

expresión en el sector comercial. Años después con el abaratamiento de los paquetes de software, cada vez más fáciles de utilizar y el uso del ordenador como herramienta creativa tanto industrial como doméstica.

Fundamentación Teórica

El boceto es básicamente una muestra visual de la realidad, que presenta perspectiva propia del dibujante o del artista digital a través de la creación de imágenes realizadas con puntos, líneas, trazos, “Dibujar es, desde la mirada, intentar atravesar el campo y la trayectoria de eso que vincula la nada que es uno con el todo que es lo demás. Dibujar es indagar el inconsciente en sus reflejos con el exterior” (Mendoza Prieto & Mayoral Molina, 2018, p. 2).

Cuando se realizan un dibujo surgen las preguntas como ¿Qué dibuja? ¿Dibuja una realidad o lo que recuerda, lo que desea? ¿Qué espera del dibujo? Dibujar o bocetar se ejercita con la práctica, no existe otra forma, según Gómez-Molina (2001: 45) citado en Mendoza & Mayoral (2018) un pensamiento más fundamentada sobre la experiencia sobre lo que implica el acto de dibujar o bosquejar, una conducta que permite investigar en “continuar viviendo el sueño de los dibujos como un acto de continuidad de historia personal y colectiva”.

Si el dibujo no es realizado con la intención de exhibirse, de tal modo que sea una parte de la producción cinematográfica, esbozar no es suficiente, es necesario comprender el desarrollo de creación en el arte que también es industria.

Lo más importante es tener la visión [...] Hay que ver y sentir lo que se está pensando. Hay que verlo y asirlo [...] y fijarlo en la memoria y los sentidos [...] De pronto se ve el bosquejo de toda la escena [...] un primer plano en pleno detalle [...] uno se encuentra dibujando con la pluma y tomando notas a lápiz [...] carpetas repletas de dibujos se acumulan en torno a la escritura del guion [...] Algunas veces la sugerencia en el papel será desarrollada y transferida a la pantalla [...] Otras se tachará (Eisenstein, 2005: 126 citado en Ochoa-Guillén, M. 2015).

El dibujo contribuye en la traducción de información en ideas precisas y visibles, sin embargo, este recurso no abarca toda la labor comunicativa que requiere Según Acha (1999) citado en Solano Andrade “por lo general, el artesano, el artista o el diseñador no hace otra cosa que estetizar sus dibujos, pero sin pertenecer estos a un sistema o género artístico propiamente dicho, esto es, con sus propios problemas o fines” (pag.130). En la mayoría de referencias hacen mención al dibujo en el arte, por su figura de función creadora, dimensión en la que concuerda una finalidad en el dibujo, sin embargo, hay pocos escritos sobre el dibujo fuera del aspecto artístico y por esa razón se exploran ciertas analogías donde el dibujo o boceto se exhibe como objeto del arte y no del diseño, condición que se procura incluir en esta parte.

En el diseño, el dibujo tiene relación con la misma definición del diseño y por esta razón existe el acercamiento a valorar el diseño como dibujo y no se da el valor a dibujar como una labor más, no minimizando y restando la importancia al momento de diseñar. Se puede decir cómo, Parramón (1998) citado en Solano Andrade menciona, que “el dibujo es una operación mediante la cual logramos representar

una imagen gráfica sobre una superficie plana [y] es la base indispensable para cualquier obra en el sentido más tradicional del término.” (p.9)

Por otro lado, las definiciones sobre el dibujo en el campo de diseño varía, Lambert (1984) citado en Solano Andrade, hace alusión a un aspecto interesante en la relación dibujo y diseño en donde “La palabra *disegno* significaba dibujo no solo como una técnica distinta de la de colorear sino también como la idea creativa visible en un boceto preliminar”, (p.9), es en dicha relación que inicia la devaluación del diseño como dibujo. De esta manera se observa notoriamente la separación notoria de la labor de dibujar en dos aspectos: la técnica y desempeño creativo. Considerando que esto sea cierto, se descubrirá en la respuesta de ¿Por qué y para que se dibuja?, sobre esto Acha (1999) citado en Solano Andrade responde de una manera amplia, que se dibuja:

para proyectar y representar, para ver la realidad a través de una configuración imitada, inventada o ideada, para traducir la tridimensionalidad a la bidimensionalidad gráfica, registrar y comunicar realidades visibles o mentales, imaginadas (virtuales) o verosímiles, para relacionar la realidad con la visión y la representación de partes seleccionadas de la misma como configuraciones o imágenes gráficas.
(p.16)

haciendo un análisis más profundo de la respuesta que podemos observar los verbos *representar* y *proyectar* que hace referencia a la fase de la técnica, haciendo alusión a la forma en como algo se hace presente, algo que existe en la imaginación. Luego

podemos notar los verbos *traducir* y *comunicar* para el desempeño creativo, buscando la manera en cómo manifestarse o descubrir lo que pretende o es necesario expresar de manera distinta.

Como es mencionado al principio los aspectos del dibujo que fue considerado al inicio, que es una actividad o labor natural del hombre, aunque Acha (1999) considera “lo natural es compartido por toda la humanidad, porque todos gritan o trazan rayas, entretanto lo cultural es la necesidad de aprender a interpretarlo, a pesar de la concreción de lo natural”. (p. 40) es aquí en donde se hace énfasis en la primera diferencia del dibujo humano al dibujo de diseño en tanto boceto. Se aclara porque el diseñador o estudiante de diseño bosqueja cuando sabe del problema o lo que se planifica en la fase de información, no esperando a que empiece la etapa de investigación. De cierta manera existía un cruce de información, de la cual se podía obtener conclusiones tempranas, no obstante, desde De la Puerta (1997) citado en Solano Andrade:

“los primeros bocetos [...] suelen ser manifestaciones personales sobre esos datos” (p.85)

El aspecto del boceto como dibujo se proyecta como una tarea cultural en donde se considera de manera importante la historia de la misma, como menciona Parramón (1998), “las primeras expresiones graficas del ser humano pertenecen al dibujo”. (p. 12) No obstante no ese tipo de dibujo el que importa, sino más bien en donde “el hombre occidental ha valorado al dibujo como la disciplina sobre la que sitúa su actividad creadora, al menos desde el año 1400” (Lambert,1998 p.13). La parte

técnica del dibujo que ha sido ampliamente estudiada y planteada en multitud de textos. No muchos exploran de manera amplia la parte del dibujo como ayuda del proceso creativo humano y en el área de diseño. Encontrar los bocetos que mostraban el proceso creativo en la época anterior al renacimiento era muy complicado, con todo esto Parramón (1998) afirma:

encontrar dibujos anteriores al Renacimiento no es una tarea fácil, muchos se perdieron al carecer de valor propio, pues eran un mero instrumento preparatorio para una obra de mayor envergadura. A partir del siglo XV, se aviva el interés por todas las facetas del dibujo. Los artistas renacentistas lo revalorizan y lo consideran como un arte en sí mismo, otorgándole valor propio. El Renacimiento hizo del dibujo la lengua común de todas las disciplinas artísticas, dando lugar al nacimiento del dibujo preparatorio, proyecto, esbozo o apunte. (p.14)

esta etapa fue muy importante porque nace una nueva época que determina los objetivos *progreso* y *moderno* que empiezan a tomar gran fuerza e impulso en el pensamiento del hombre. Dicha época además de contundente en la historia de la humanidad, lo es para los causantes de este trabajado ya que, según De la Puerta (1997) “en el lapso de un siglo [en el Renacimiento] se pasa del dibujo como lenguaje al dibujo como pensamiento; de la representación y expresión, a la imagen presente de la realidad futura.” (p.18)

A partir de este pensamiento se puede notar que en la actualidad el estudio del boceto ha dominado como expresión y no como una ideología, dicho paso ha sido

tan importante de la técnica a la actividad creadora, en cuanto a la valoración del dibujo y del boceto como producto de dicha acción, por su parte,

El dibujo aparece como una herramienta, una solución creadora de ciertos problemas más allá de la libre expresión humana, el boceto ocurre como una nueva forma de dibujo, en donde es valorado por su capacidad y no por su forma ni técnica que se utilice.

Si Acha (1999), tiene razón “el dibujo nació cuando el hombre percibió las huellas de los animales o de los humanos dejadas en la nieve y aprendió a leerlas y luego reproducirlas”, (p. 63) el boceto nació cuando el dibujo observó las huellas de la razón y lo utilizó como propósito fundamental para su evolución. Así según De la puerta (1997) citado en Solano Andrade, el diseñador:

necesita este nuevo tipo de dibujo, en primer lugar [...] la confección de un documento teórico con que comunicarse que le cambiara el lugar de trabajo, cambiaría también su estatus social. En segundo lugar, que afecta de lleno al boceto o croquis, necesitaba un documento para probar sus ideas sin tener que hacerlo personalmente, «in situ». En tercer lugar, [el diseñador] necesita, en ese nuevo estatus, un lenguaje que le identifique.” (p-18)

Al realizar un boceto ayuda a expresar de manera gráfica las ideas y pensamientos se considera el primer paso al progreso de la premisa gráfica en el que la *inventio*, la *dispositio* y la *elocutio*, de una manera temporal. Esto se toma como un primer sondeo de una idea y muestra sin terminar, mostrando el potencial del argumento que va a ser expresado en el lenguaje visual.

Es el planteamiento de algo nuevo que tiene que irse puliendo y perfeccionando en la *dispositio* para la creación de una composición y en la elocuencia para mejorar su expresión final. De acuerdo Wells (2007), es importante el entorno en el que el animador pretende generar sus ideas, mucho más considerable el método que utiliza para generar y grabar sus apuntes iniciales. (p.10) Normalmente se realizan varios bocetos que ayudan acercarse al objetivo del diseño, así finalmente se seleccionará solo uno, que luego será terminado y ejecutado hasta el final.

Sobre esto Driessen citado en Wells (2007) dice que:

“Yo no dibujo mis historias en esta fase, sino que las escribo. Me imagino cuál será su aspecto de forma muy difusa. La escritura es un proceso abstracto al que no obstaculiza el diseño. Además, escribir es más rápido que dibujar y permite incluir ideas posteriormente y corregir los fallos sin perder tiempo como haciendo dibujos, aunque sean meros esbozos [...] Algunas personas necesitan hacer garabatos, visualizar imágenes para encontrar características. (p.10)

Un boceto se conoce de varios elementos, también incluyen signos lingüísticos que en pocas palabras expresan conceptos. Usualmente se escriben varios conceptos, que en base a ellos se empieza a generar las primeras traducciones del lenguaje escrito al lenguaje visual, para esto se seleccionan signos visuales para una expresión formal de la idea. Según Minichiello citado en Wells (2007), el acto de dibujar o bocetar permite observar el mundo, dividirlo y reconstruirlo, considera también al dibujo como una disciplina que permite al diseñador desarrollar una

memoria visual, posibilitando utilizar experiencias y observaciones del pasado de una manera perspicaz, que a su vez cambia la cualidad de lo que se crea y transmite (p. 22)

El boceto es una de la parte fundamentales hoy en día en varios campos del diseño gráfico, como la animación vectorial 2D, muchos escuchan la palabra animación y rápidamente dan como definición es una serie de dibujos animados, a pesar de no ser la definición correcta de animación no es un concepto tan errado, sin embargo, animación etimológicamente proviene del latín *animatio* que significa “aumento de una tarea o actividad y energía”. *Anima* que es respiración, es decir algo vital haciendo alusión a la vida, y el sufijo *ción* que es la acción y efecto, es decir en pocas palabras animación es darle vida a “algo” que realizará una acción determinada. Por otra parte, definiendo un poco más “algo” puede ser un dibujo, cualquier cosa que se pueda imaginar. Así mismo la animación se cataloga en dos grupos, la animación bidimensional y tridimensional, que pueden ser tanto análoga como digital.

La animación bidimensional se encuentran varias técnicas entre ellas el dibujo animado, siendo esta la más antigua de las técnicas, la más importante y utilizada. En los inicios la utilización de esta técnica traía grandes dificultades ya que los fondos se dibujaban en conjunto con los personajes. Con el paso del tiempo esta técnica se perfeccionó mediante la implementación de la superposición, este proceso ayudo a disminuir los costos de producción, y que cuya industrialización la comenzaron los hermanos Walt y Roy Disney. El aporte de Disney es inmenso, ya

que ha creado un sin número de personajes que han quedado en la memoria colectiva.

A pesar de que el dibujo animado cayó en desuso, algunos animadores mezclan técnicas análogas y digitales para crear lo que hoy en día se llama animación híbrida. Dentro de la producción de una animación existen dos tipos de roles: los creativos y los técnicos, uno de puestos de trabajo en un estudio de animación sin desmerecer la importancia de los demás es el diseñador de personajes el cual se encarga leer la historia, interpretar al personaje y grafica las distintas actitudes.

Según Sáenz Valiente el conocimiento que debe tener el diseñador de personajes debe de ser profundo sobre anatomía y expresiones faciales y corporales. Se encarga de resolver sobre las proporciones del dibujo pensando en la gran cantidad y diversidad de técnicos o dibujantes que harán uso de ellas para que se trabaje de manera sencilla y sin perder la originalidad del diseño. (2008, p. 38)

Un personaje es un grupo de métodos intelectuales, emocionales y nerviosos. Es algo que resulta sencillo y complicado al mismo tiempo, y que en cuanto más seguro se está de conocerlos, más logran sorprendernos, además de ser la materia prima fundamental con la que se da forma a la historia, tienen que ser definidos con mucho cuidado. En esa medida, las categorías de construcción y análisis definidas son las siguientes: representación formal, interna y contextual del personaje.

En cuanto a lo que se define en la representación formal, se comprende las características visuales y físicas, que facilita la identificación exacta y aspectos descriptivos. Dentro de este ámbito, lo relacionado con fenotipos, arquetipos,

características raciales, rasgos conductuales, estatura, vestuario y accesorios. Se define la representación interna como el grupo de actitudes, comportamientos desarrollados y adquiridos, formas de respuesta e insumos cognitivos, sentimentales, espirituales o mentales.

Para la representación contextual, se plantean características que desde afuera del personaje inciden en lo emocional. De acuerdo a esto se puede notar que existen una serie de “dimensiones” de influencia progresiva muy relacionada con la construcción y que dichas “dimensiones” no puede ser desarrolladas sin este punto de partida, ya que son evidentes en el momento de visualización del personaje.

Dentro de este nivel, existen mayores referentes a nivel internacional, que producen textos que caminan entre el saber y el saber- hacer, para desarrollar habilidades que comúnmente convergen en sistemas técnicos de desarrollo. Desde la concepción proceden de los arquetipos particulares de la narrativa aristotélica, planteada por Bryan Tilman (2011) y Gerald Kelsey (2004), pasando a la propuesta de un aspecto más emocional y experiencial del texto de Haitao Su y Vincent Zhao (2011), hasta los escritos técnicos de Francis Tsai (2007) y el colectivo Dota 2 (2012), entre otros tantos.

Al crear personajes se debe pasar por distintas etapas, considerando como importante la investigación y búsqueda, las cual nos ayuda a tener idea sobre la personalidad, actitud y aspecto físico del personaje. De acuerdo a Guzmán Ramírez (2015), para lograr desarrollar una propuesta de creación de personajes es necesario comprender cuáles serán las posibles variables que se deben tener en cuenta al

desarrollar una pieza. Se debe localizar los puntos críticos en el desarrollo de cada etapa, que pueda ser tomado desde la lógica de conceptualización hasta ser llevado a la animación bidimensional. (p. 6)

Ante el pensamiento del autor antes mencionado, se puede comprender que debe tener en cuenta las posibles problemáticas que se pueden presentar y que pueden derivar a la redimensión o un cambio en la propuesta con el objetivo de esta sea realizable. Por su parte Scarfe citado en Wells (2007) explica que:

“Dibujar para la animación es algo muy distinto y cuando empezó, entendió lo que querían decir los novelistas cuando afirmaban que los personajes adquieren vida propia y dictas sus acciones al director. Por ejemplo, el creaba un personaje y de repente sabía que necesitaba moverse u otra acción física. Por lo tanto, siempre se está incitando a los personajes a moverse [...] siempre hay que preguntar que podrá suceder en la siguiente viñeta, para que el personaje y el público intuyan lo que sucederá después” (p. 26)

Si bien es cierto que el desarrollo de personajes para animación, a pesar de seguir una serie de pasos ordenados, tiene un proceso complejo. Se debe tener en cuenta que por regla general que, si un personaje está bien creado, resultará creíble para el público, identificándose con ellos, sin embargo, si el público no se identifica con el personaje y no comparte sus miedos y alegrías, será complicado que las acciones que aparecen en pantalla sean creíbles. (Selby citado en Wells, 2007, p. 39)

Continuando con el proceso, algunas veces suele acumular numerosos dibujos o bocetos sobre el personaje, esto ayuda a comprender no solo al personaje, sino

también a los movimientos y detalles. La clave del proceso es utilizar la imaginación y vincularla de manera creativa a lo que se ha observado, siendo esta la base para crear personajes auténticos. Durante este proceso a veces es necesario repetir ciertas fases, llegando a ser frustrante en los estudiantes, que ya desean pasar directamente a la fase de animación.

Para Plympton citado en Wells (2007) un personaje tiene que ser insípido, normal y corriente, que no destaque en el aspecto físico porque, cuando le pasa algo se emociona, cuando es devorado muere de miedo o le pasa cualquier otra cosa, el contraste es absoluto. Siendo este el secreto de la buena animación: el paso de lo sobrio a los extremos. (p. 41)

Fundamentación Tecnológica

Desde el inicio del uso de los ordenadores a mediados de los años 40 hasta aproximadamente los 80, se han utilizado sistemas de representación muy diferentes para la concepción de gráficos por ordenador, las primeras visualizaciones se realizaban en monitores vectoriales que presentaban la construcción de líneas y curvas. Según Villagrán Arroyal (2018), en 1963 el profesor, informático, hace realidad uno de los proyectos más ambiciosos en la historia de la ingeniería, creando una interfaz gráfica para diseñar objetos en un ordenador, la SketchPad: A man-machine graphical communication system. (p. 3).

Sutherland fue pionero en la búsqueda de una solución para representar gráficos digitalmente, lo que hoy en día consideramos un sistema rudimentario, que atiende

al origen de las pantallas táctiles, utilizando un lápiz óptico. Sutherland (1963) citado en Villagran Arroyal (2018), comentaba que:

“El skecthpad es un sistema que permite a los usuarios dibujar puntos, segmentos de líneas y arcos circulares, directamente en la pantalla mediante un lápiz de luz. Estos elementos se podían mover, redimensionar, borrar y modificar (p. 9)

Por su parte Martín-Prada (2002) menciona que, durante la década de los 60, los usuarios principales de los sistemas de representación gráfica por ordenador eran este tipo de industrias. Se le atribuye, a la Boeing Company ser la primera en utilizar la expresión “Computer graphics” en la descripción de sus proyectos, implementados con software cad (Computer Aided Desing) que fue empleado en máquinas de grandes dimensiones, las cuales ocupaban salas enteras. (p.415)

A finales de los 80 la evolución de los programas de dibujo es dirigidos a empresas y usuarios, para esa fecha nació Adobe Illustrator de la mano de John Warnock, programa creado para los sistemas Apple Macintosh y dirigido a los diseñadores gráficos, ilustradores y todo tipo de creativos gráficos. Hemphill (2012) citando en Villagran Arroyal menciona que:

“Adobe Illustrator proporcionó diseñadores en un nuevo nivel de liberta creativa para que pudieran centrarse en lo que querían crear en vez de como hacerlo. El secreto de su éxito fue el uso de gráficos vectoriales, una manera de dibujar objetos utilizando puntos, líneas, curvas y formas. (p. 4)

En la actualidad, la presencia del ordenador y la implementación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, han generado la posibilidad del desarrollo de metodologías y recursos novedosos. De Pablos (1997) citado Castro & Elorriaga (2010) en, plantea que la tecnología, específicamente la inserción del ordenador al aula de clases, ha marcado una nueva perspectiva en el desarrollo didáctico. (p.4)

En realidad, el dibujo es un sistema de comunicación gráfica que permite a los profesionales de esta rama y a los ordenadores trabajar en conjunto. Si bien es cierto que las tecnologías han evolucionado totalmente en especial en el modo de cómo se almacena, se transmiten, y se imprimen dibujo. Según Pascual (2005):

“La utilización del computador en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el entorno universitario, produce útiles ventajas cuando es acorde con planteamiento metodológico. Entre estas ventajas se puede mencionar la posibilidad de hacer el aprendizaje más práctico, facilitando el acceso a la información actualizada, preparando a los estudiantes para el uso de las aplicaciones de la informática en el entorno de la ilustración. (p. 7)

Sin embargo, Kinzer (2003) señala tres categorías de utilidades que son de interés a la finalidad de la investigación: el ordenador como objeto de aprendizaje, como intermediador del aprendizaje (es decir, haciendo uso en distintas modalidades y aplicaciones didácticas), como técnica de estudio y representación calificada para crear modelos, siendo indispensable para la coordinación de las etapas de construcción y manufactura. (p. 7)

En conclusión, el uso de softwares de dibujo asistido por ordenador, ayuda a los estudiantes a desarrollar la imaginación y capacidad de análisis, que le permite pensar de forma diferente, favorecido por las herramientas gráficas y el conocimiento de los fundamentos del dibujo, obteniendo mayor control sobre las herramientas graficas que se tenga a la mano.

Fundamentación Legal

La elaboración de la presente investigación se acoge al art. 16 numeral 4 de la sección Tercera – Comunicación e información de la Constitución de la República del Ecuador, que manifiesta que todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

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

(Asamblea Nacional, 2008, p. 14)

En las instituciones de educación superior tiene que darle la valoración correspondiente al numeral antes mencionado, ya que se vive en un país democrático, en donde libertad de comunicación responsable tiene que prevalecer la inclusión, la diversidad y la participación ciudadana debe permanecer vigente en el pensamiento de cada persona que forma la comunidad. En el art 19 de la Constitución de la República del Ecuador indica que la ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación

de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente y así mismo:

Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos. (Asamblea Nacional, 2008, p.15)

Cabe recalcar que los futuros profesionales deben tener conocimiento de los contenidos que creen no atente contra los derechos mencionados en la Constitución de la República del Ecuador. En el art 22 de la sección cuarta – Cultura y ciencia de la Constitución indica que:

Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les corresponda por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría. (Asamblea Nacional, 2008, p. 16)

De acuerdo a la Ley Orgánica de Comunicación emitido la Asamblea Nacional y regulada por la Superintendencia de la Información y Comunicación (SUPERCOM) la investigación se ampara en Sección VI – Producción nacional art. 100 indica:

Producción nacional. - una obra audiovisual se considerará nacional cuando al menos un 80% de personas de nacionalidad ecuatoriana o extranjeros

legalmente residentes en el país hayan participado en su elaboración. (Ley orgánica de comunicación, 2013, p.34).

La regulación de esta ley, permite, considera la producción nacional siempre y cuando la elaboración sea dentro del territorio ecuatoriano y por nacionales o residentes legales, así mismo dicha ley regula el contenido audiovisual, en el Título IV – Regulación de contenidos art. 61 indica que el contenido para cualquier medio de comunicación no debe ser discriminatorio tal y como lo describe a continuación.

Contenido discriminatorio.- Para los efectos de esta Ley, se entenderá por contenido discriminatorio todo mensaje que se difunda por cualquier medio de comunicación social que connote distinción, exclusión o restricción basada en razones de etnia, lugar de nacimiento, edad, sexo, identidad de género, identidad cultural, estado civil, idioma, religión, ideología, filiación política, pasado judicial, condición socio-económica, condición migratoria, orientación sexual, estado de salud, portar VIH, discapacidad o diferencia física y otras que tenga por objeto o resultado menoscabar o anular el reconocimiento, goce o ejercicio de los derechos humanos reconocidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales de derechos humanos, o que incite a la realización de actos discriminatorios o hagan apología de la discriminación. (Ley orgánica de comunicación, 2013, p. 23)

Y de igual manera prohíbe la difusión de contenidos discriminatorios que anule el ejercicio de los derechos humanos que han sido reconocidos en la Constitución y en los instrumentos internacionales. Así mismo prohíbe el contenido violento o que

incite a la violencia. La ley recalca que en caso de existir el contenido discriminatorio se tomaran medidas administrativas tal y como indica en el art. 64 numeral 1:

1. Disculpas públicas de la directora o del director del medio de comunicación presentada por escrito a la persona o grupo afectado con copia a la Superintendencia de la Información y Comunicación, la cual se publicará en su página web y en la primera interfaz de la página web del medio de comunicación por un plazo no menor a siete días consecutivos. (Ley orgánica de comunicación, 2013, p.23)

Es válido destacar que, al momento de crear una producción audiovisual como un corto animado, se tenga presente que tipo de contenido se está creando y con qué fin es realizado para no incurrir en ninguna de las prohibiciones ni vulnerar los derechos humanos amparados en la Constitución de la República del Ecuador.

El código orgánico de la economía social de los conocimientos, creatividad e innovación emitido por la Asamblea Nacional (2016) en el que se ampara esta investigación, en el Capítulo III – De los derechos de Sección I Art.102 señala que:

Los derechos de autor nacen y se protegen por el solo hecho de la creación de la obra. La protección de los derechos de autor se otorga sin consideración del género, merito, finalidad, destino o modo de expresión de la obra. (Código orgánico de la economía social de los conocimientos, creatividad e innovación, 2016, p. 24)

Es importante conocer que este código no protege las ideas contenidas en las obras literarias y artísticas, contenido ideológico o técnico de las obras científicas, ni el aprovechamiento industrial o comercial. Así mismo tampoco protege los procedimientos, métodos de operación o conceptos matemáticos.

En la sección II – Objeto art. 104 indica la protección reconocida recae sobre todas las obras literarias, artísticas y científicas, que sean originales y que puedan reproducirse o divulgarse por cualquier forma o medio conocido o por conocerse, entre las obras susceptibles de protección que comprende encontramos en el numeral 5 y 6:

5. Obras cinematográficas y otras obras audiovisuales.
6. Las esculturas y las obras de pintura, dibujo, grabado, litografía y las historietas gráficas, tebeos, comics, así como sus ensayos o bocetos y las demás obras plásticas. (Código orgánico de la economía social de los conocimientos, creatividad e innovación, 2016, p. 25).

Sobre la administración de los derechos de autor en la Sección III, art. 111 indica que los derechos no forman parte de la sociedad conyugal o sociedad de bienes, según el caso podrán ser administrados libremente por el autor, su cónyuge o conviviente o su derechohabiente. Sin embargo, acota que los beneficios económicos que provengan de la explotación de la obra forman parte del patrimonio de la sociedad conyugal o sociedad de bienes.

Este código recalca en el Art 114 sobre los titulares de derechos de obras que fueron creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos, que la

titularidad corresponderá al autor o autores, sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita e intransferible y no exclusiva para el uso comercial de la obra con fines académicos.

En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. (Código orgánico de la economía de conocimientos, creatividad e innovación, 2016, p. 26)

Por otra parte, señala que si la institución superior quiere hacer uso comercial de dicha obra necesitará la autorización de los titulares o el titular y notificación a los autores. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al 40% de los beneficios económicos resultantes de la explotación. Así mismo este beneficio se aplicará a los autores que transfirieron sus derechos a instituciones de educación superior o centros de educación. Este derecho antes mencionado a favor de los autores es irrenunciable.

Para finalizar uno de los beneficios que tiene el código orgánico de la economía de conocimientos, creatividad e innovación en el párrafo tercero – De las medidas tecnológicas para la gestión y protección de derechos, art. 127 que indica:

Los titulares de derechos de autor o derechos conexos, podrán establecer medidas tecnológicas efectivas, como sistemas de cifrado u otros, respecto de sus obras y prestaciones protegidas por derechos de autor y derechos conexos, que restrinjan actos no autorizados por los titulares o establecidos en la legislación. (Código orgánico de la economía de conocimientos, creatividad e innovación, 2016, p. 28)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Diseño de la Investigación

La presente investigación está diseñada con el propósito de responder las preguntas de investigación, cumplir con los objetivos de estudios y determinar una posible propuesta. La metodología utilizada es mixta, se ha utilizado la investigación exploratoria para obtener información de tipo bibliográfico y de instrumentos de recolección de datos, los cuales fueron medidos a través de la escala de Likert y analizados, presentando información considerable y determinar que los factores que se establecieron en el planteamiento de la investigación.

Según (Hernández- Sampieri & Mendoza, 2008), los métodos mixtos que representa un grupo de pasos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación, que implican la recolección y análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su incorporación y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio.

Se emplea los métodos mixtos para agregar un valor al estudio, ya que el problema planteado requiere ser explotado para un entendimiento más profundo. De acuerdo a (Lieber & Weisner, 2010):

“los métodos mixtos “atesoran” la naturaleza complementaria de las aproximaciones cuantitativas y cualitativa. La primera representa los fenómenos mediante el uso de números, variables numéricas y constantes,

graficas, funciones, formulas y modelos analíticos, mientras que la segunda a través de textos, narrativas, símbolos y elementos visuales”. (p. 537)

Por otro lado, (Todd y Lobeck, 2004) afirman, que si se emplean dos métodos con fortalezas y debilidades propias que llegan a los mismos resultados, aumenta nuestra confianza en que estos es una representación fiel, genuina y fidedigna de lo que ocurre con el fenómeno considerado.

Modalidad de la Investigación

La modalidad de investigación está basada en la investigación de campo, ya que ameritaba estudiar el entorno del objeto de estudio, para observar los factores que inciden en el limitado uso del boceto, de esta manera se determinó la necesidad de tener un recurso de apoyo, el cual sería de gran ayuda para fortalecer los conocimientos y el rendimiento académico en los estudiantes, en el área de la ilustración y boceto aplicada a la composición de animaciones digitales, específicamente en la creación, diseño y construcción de personajes de animación digital.

Según (Del Rosario, 2014) dice, que para quienes han seguido la modalidad de investigación cuantitativa, además de representar un proceso recolectar y analítico de datos con pocos márgenes de error.

Tipos de Investigación

Esta investigación es exploratoria debido a la búsqueda de factores que inciden en el limitado uso del boceto en la creación y diseño de personajes, con el objetivo de

obtener información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa en un contexto particular, identificando conceptos o variables para establecer una posible propuesta. Buscando especificar características del objeto de estudio, características del objeto de estudio y procesos que permita recoger o medir información.

Sin embargo, (Hernández - Sampieri & Fernández Collado & Baptista Lucio, 2014), los estudios exploratorios sirven para alistar el terreno y, por lo general, anteceden a investigaciones con alcances descriptivos, correlacionales o explicativos. Es posible que una investigación se inicie como exploratoria, puede ser descriptiva, correlacional, y terminar como explicativa.

Población y Muestra

La unidad de análisis son estudiantes universitarios del sexto semestre de la Carrera de Diseño Gráfico, que están legalmente matriculados a la asignatura Animación Vectorial 2D. Según (Hernández - Sampieri & Fernández Collado & Baptista Lucio, 2015) para seleccionar una muestra, lo primero que se debe hacer es definir la unidad de análisis (si se trata de individuos, organizaciones, periodos, comunidades, situaciones, piezas producidas, eventos, etc.). Una vez definida la unidad de análisis se delimita la población. Sin embargo, en esta investigación el tamaño de la población es menor, lo cual no indica el tipo de muestreo que se realizará, permitiendo comprender el entorno y el problema de investigación de manera profunda.

Población

La población estudiada en la presente investigación, se detalla cuantitativamente en esta parte. “La población objetivo debe quedar delimitada con claridad y precisión en el problema de investigación (interrogante) y en el objetivo general de estudio” (Arias, 2012, p. 82). De esta manera, se muestra que la población está constituida por 45 estudiantes legalmente matriculados al sexto semestre en dos jornadas: matutina y vespertina.

La población es el agregado o una colección de aspectos que poseen características que se desean investigar; como en esta investigación la población es limitada no mayor a 100 afectará la muestra ya que solo se investigará únicamente sobre los elementos estudiados.

Las cantidades antes mencionadas fueron delimitadas gracias a la cooperación del personal administrativo perteneciente a la Facultad de Comunicación Social.

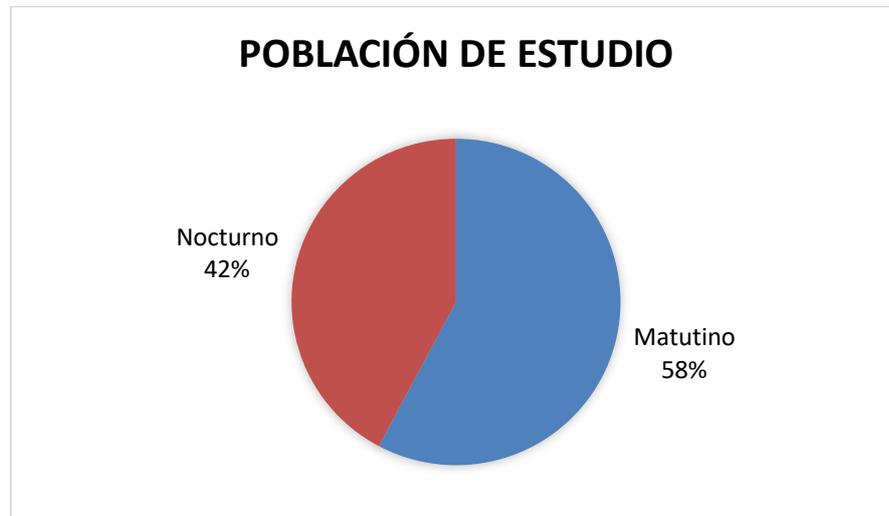
Cuadro N° 2
Población de estudio

N°	Estratos	Población	%
1	Matutino	26	58
	Nocturno	19	42
	Total	45	100

Fuente: Secretaría de la Carrera de Diseño Gráfico - FACSO

Elaborado: Adriana Maigua.

Gráfico N° 1
Población de estudio.



Fuente: Datos de la Secretaría de la Carrera de Diseño Gráfico-FACSO
Elaborado: Adriana Maigua.

Muestra

La muestra de la presente investigación es no probabilística debido al tamaño de la población y a que el objeto de estudio solo aporta información sobre las características mencionadas. Según (Johnson & Hernández - Sampieri & Battaglia 2013), en las muestras probabilísticas, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador.

Este procedimiento no es sistemático y tampoco se basa en fórmulas de probabilidad, motivo por el cual ha sido encuestada por completo la población antes mencionada. Cabe recalcar que elegir una muestra probabilística o no probabilística depende del planteamiento del estudio, del diseño de investigación y de la contribución que se piensa hacer.

De acuerdo con (Hernández Galicia & Daymon, 2010), “los estudios cualitativos son artesanales, trajes hechos a la medida de las circunstancias”. El principal factor es que los casos nos proporcionen un sentido de comprensión profunda del ambiente y el problema de investigación. (p. 385)

A continuación, se ajustan los porcentajes de la población al tamaño de la muestra no probabilística:

Cuadro N° 3
Muestra de la población de estudio.

N°	Estratos	Población	Muestra	Tipo de Muestra
1	Estudiantes	45	45	Muestreo no probabilístico

Fuente: Datos de la investigación

Elaborado: Adriana Maigua.

INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN

Encuesta

Los estudiantes del sexto semestre fueron encuestados personalmente, respondiendo en su totalidad la encuesta realizada en días anteriores. Se diseñó un formulario con preguntas cerradas y con aplicación de la escala de tipo Likert, para que el objeto de estudio marque con una equis las respuestas de la información específica, con la siguiente escala:

5 = Totalmente en desacuerdo

4 = En desacuerdo

3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo

2 = De acuerdo

1 = Totalmente de acuerdo

Para conseguir datos confiables el instrumento será sometido primero a una observación y posterior evaluación de expertos. Según Hernández - Sampieri, este método fue desarrollado por Rensis Likert en 1902, con el objetivo de medir la reacción de los participantes, mediante los números asignados a los ítems. (p. 238)

Esta técnica permite calificar las afirmaciones que tiene del objeto que está siendo medido, estas afirmaciones serán tabuladas para luego obtener la opinión de sujetos expertos en el tema de estudio, lo cual refuerza la validación del instrumento, ya que es sometido a juicio de cada uno de los especialistas en las áreas de estadística e investigación. Ellos harán su aporte para mejorar el instrumento de recolección de datos.

Se procede más tarde a la aplicación del instrumento a los elementos seleccionados.

TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Es importante obtener datos sobre la importancia del boceto en la creación y diseño de personajes en los estudiantes del sexto semestre de la Carrera de Diseño Gráfico. La función dentro de esta parte de la investigación radica en encuestar a estudiantes pertenecientes a las distintas jornadas.

PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS

Para iniciar la interpretación de los resultados de la encuesta realizada, fue imprescindible estudiar de manera individual cada pregunta con respectivos resultados, lo que posibilita observar la conducta en cada una de las alternativas planteadas en las distintas jornadas encuestadas.

Según (Sampieri, 2014), el análisis va más allá de un conteo de casos por categoría, y que estos se llevan a cabo por medio de la computadora u ordenador. En donde se necesita transformar las respuestas en símbolos o valores numéricos.

Dicho esto, cabe recalcar que el instrumento de análisis que se utilizó ya incluía la codificación). Lo cual facilitó la preparación del análisis, resumiéndose y codificándose. En el proceso de codificación se llenó una matriz de datos computarizada, con los valores que se obtuvieron de la recolección.

Cuadro N° 4

Pregunta N° 1: El término dibujo análogo es familiar para usted

Actual sistema de comunicación

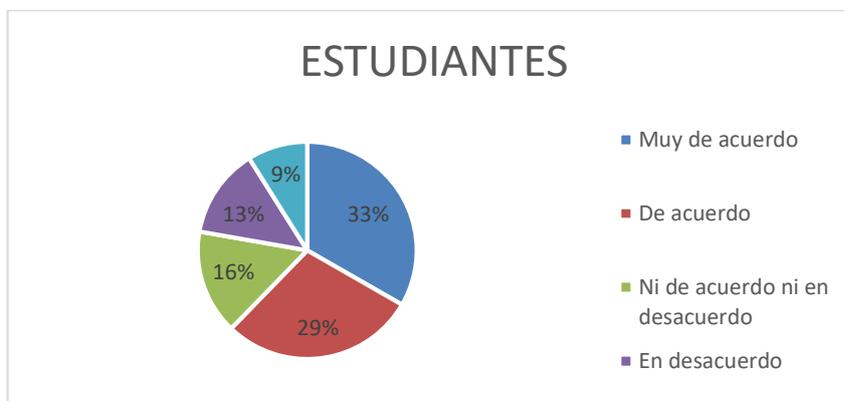
ALTERNATIVAS	Estudiantes	
	F	%
5 Muy de acuerdo	15	33%
4 De acuerdo	13	29%
3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	7	16%
2 En desacuerdo	6	13%
1 Muy en desacuerdo	4	9%
Total	45	100

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B.

Gráfico N° 2

Actual sistema de comunicación



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta de los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B.

Análisis

Los datos del gráfico demuestran que para más de la mitad de la población el término dibujo análogo es familiar, sin embargo, aunque el porcentaje de estudiantes que desconocen el término antes mencionado es mínimo, es de gran importancia ya que muestra una idea más clara sobre el conocimiento de términos básicos.

Cuadro N° 5

Pregunta N° 2: Es necesario tener conocimientos de dibujo análogo para materializar ideas.

Actual sistema de comunicación

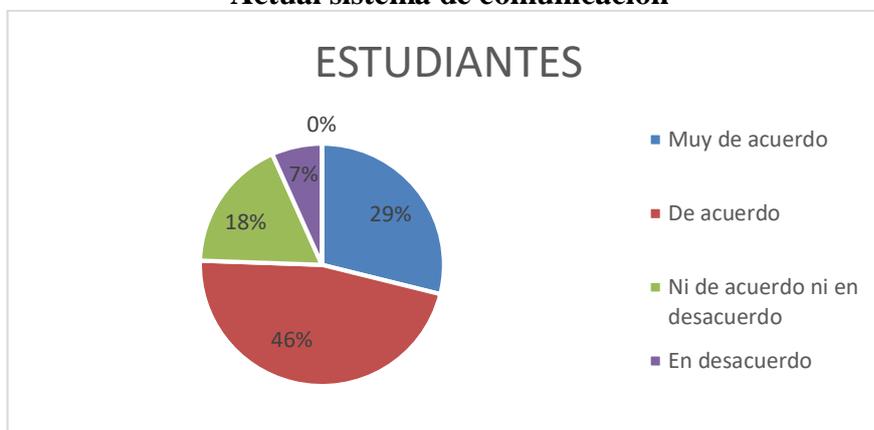
ALTERNATIVAS	Estudiantes	
	F	%
5 Muy de acuerdo	13	29%
4 De acuerdo	21	46%
3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	18%
2 En desacuerdo	3	7%
1 Muy en desacuerdo	0	0%
Total	45	100

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B.

Gráfico N° 3

Actual sistema de comunicación



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta de los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B.

Análisis

El elevado número de estudiantes que consideran necesario tener conocimientos sobre dibujo análogo, sin embargo, las respuestas favorables de este ítem aportan en la investigación, pero no garantiza que el estudiante pone en práctica dicho término.

Cuadro N° 6

Pregunta N° 3: Es imperioso aplicar con frecuencia, técnicas análogas al momento de generar una idea.

Actual sistema de comunicación

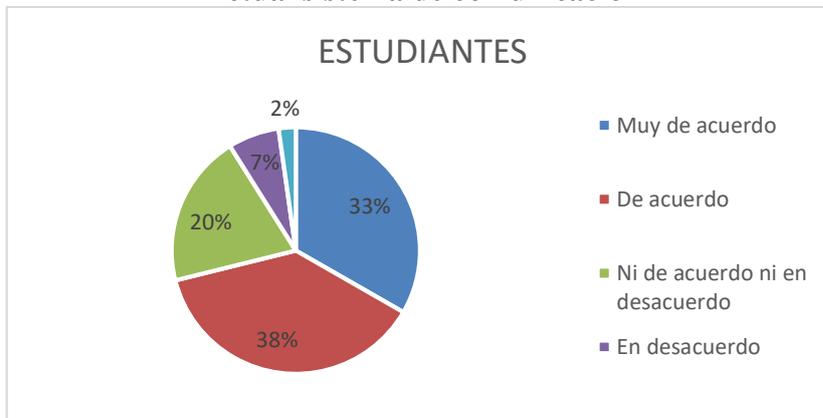
ALTERNATIVAS	Estudiantes	
	F	%
5 Muy de acuerdo	15	33%
4 De acuerdo	17	38%
3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	9	20%
2 En desacuerdo	3	7%
1 Muy en desacuerdo	1	2%
Total	45	100

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B

Gráfico N° 4

Actual sistema de comunicación



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta de los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B.

Análisis

En base a los datos del gráfico se puede notar el desacuerdo de los estudiantes al creer que no es necesario aplicar técnicas análogas, dicho porcentaje a pesar de ser mínimo valida esta investigación, y demuestran la desvalorización del boceto requiriendo de manera inmediata orientar a los estudiantes.

Cuadro N° 7

Pregunta N° 4: Aplica las técnicas análogas para materializar las ideas.

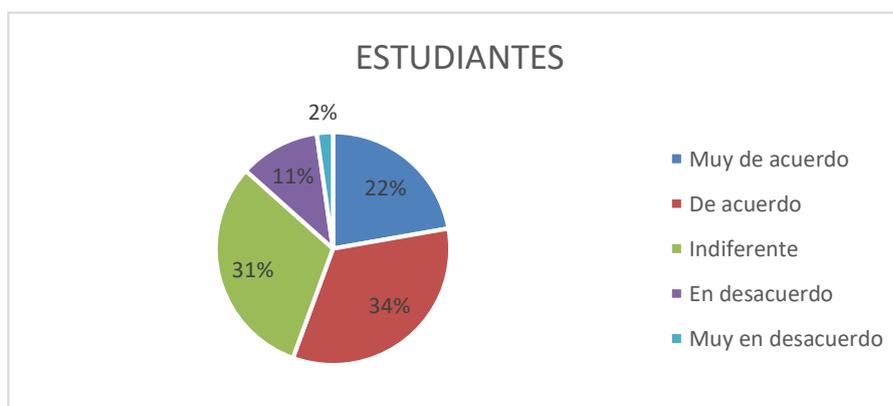
Actual sistema de comunicación

ALTERNATIVAS	Estudiantes	
	F	%
5 Muy de acuerdo	10	22%
4 De acuerdo	15	34%
3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	14	31%
2 En desacuerdo	5	11%
1 Muy en desacuerdo	1	2%
Total	45	100

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B

Gráfico N° 4
Actual sistema de comunicación



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta de los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B.

Análisis

A pesar del alto resultado favorable obtenido en esta pregunta, el porcentaje restante es el más relevante en la investigación ya que de esta manera se puede notar el desinterés por parte del objeto de estudio al proceso que debe implementar al materializar ideas, demostrando que es aquí en donde se debe mejorar.

Cuadro N° 8

Pregunta N° 5: Cree necesario utilizar el boceto para construcción y diseño de personajes.

Actual sistema de comunicación

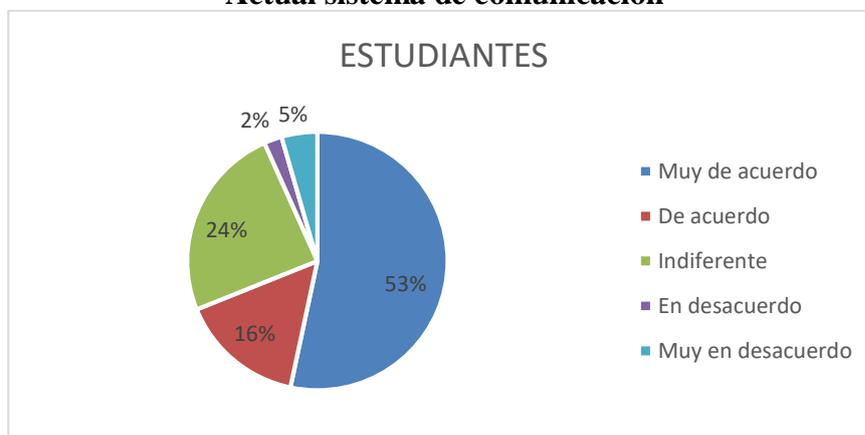
ALTERNATIVAS	Estudiantes	
	F	%
5 Muy de acuerdo	24	53%
4 De acuerdo	7	16%
3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	11	24%
2 En desacuerdo	1	2%
1 Muy en desacuerdo	2	5%
Total	45	100

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B

Gráfico N° 6

Actual sistema de comunicación



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta de los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B.

Análisis

Los resultados obtenidos son relevantes para el estudio ya que los estudiantes no consideran de vital importancia utilizar el boceto al momento de crear personajes, a pesar de ser una pequeña parte de la población, se demuestra que el estudiante se limita en el uso sobre técnicas manuales.

Cuadro N° 9

Pregunta N° 6: Tiene dificultades al crear y diseñar personajes para animaciones digitales.

Actual sistema de comunicación

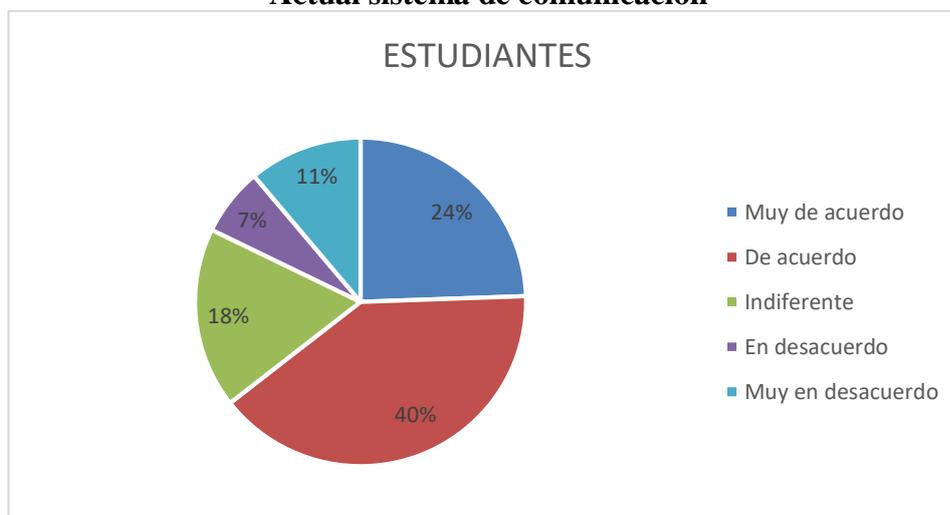
ALTERNATIVAS	Estudiantes	
	F	%
5 Muy de acuerdo	11	24%
4 De acuerdo	18	40%
3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	18%
2 En desacuerdo	3	7%
1 Muy en desacuerdo	5	11%
Total	45	100

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B

Gráfico N° 7

Actual sistema de comunicación



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta de los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B.

Análisis

Con los resultados obtenidos se confirman lo que se estimaba sobre las dificultades que tienen los estudiantes para diseñar personajes. Este resultado es positivo para la investigación ya que demuestra las falencias que tiene el estudiante al momento de generar ideas, al no utilizar el boceto y hacer uso de herramientas tecnológicas.

Cuadro N° 10

Pregunta N° 7: Conoce el proceso que se debe realizar para diseñar personajes.

ALTERNATIVAS	Estudiantes	
	F	%
5 Muy de acuerdo	9	20%
4 De acuerdo	11	24%
3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	18	40%
2 En desacuerdo	5	11%
1 Muy en desacuerdo	2	5%
Total	45	100

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B

Gráfico N° 8



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta de los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B.

Análisis

Los estudiantes su mayoría muestra desinterés o desconoce sobre el proceso que se debe realizar para crear personajes. Lo cual deja en claro el déficit de los estudiantes tanto para materializar y la inmediata solución que necesita el problema de investigación.

Cuadro N° 11

Pregunta N° 8: Considera usted que cumple el proceso de diseño de personajes.

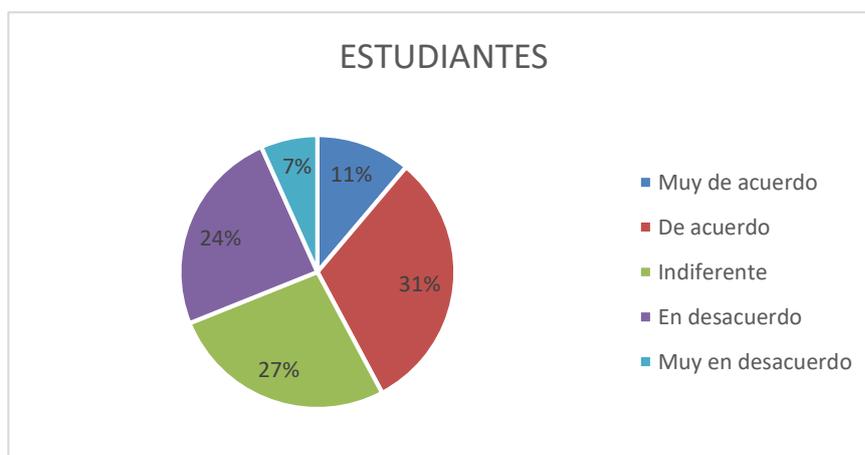
ALTERNATIVAS	Estudiantes	
	F	%
5 Muy de acuerdo	5	11%
4 De acuerdo	14	31%
3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	12	27%
2 En desacuerdo	11	24%
1 Muy en desacuerdo	3	7%
Total	45	100%

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B

Gráfico N° 9

Actual sistema de comunicación



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta de los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B.

Análisis

La mayoría de la población le es indiferente si cumple el proceso o no cree importante utilizar lo cual demuestra la importancia de la investigación realizada y considerarse una posible propuesta que beneficie a los estudiantes mejorando la calidad y sobretodo tratando de cambiar la manera de pensar de ellos.

Cuadro N° 12

Pregunta N° 9: Cree usted que utilizando el proceso correcto el diseño de personajes será más sencillo.

Actual sistema de comunicación

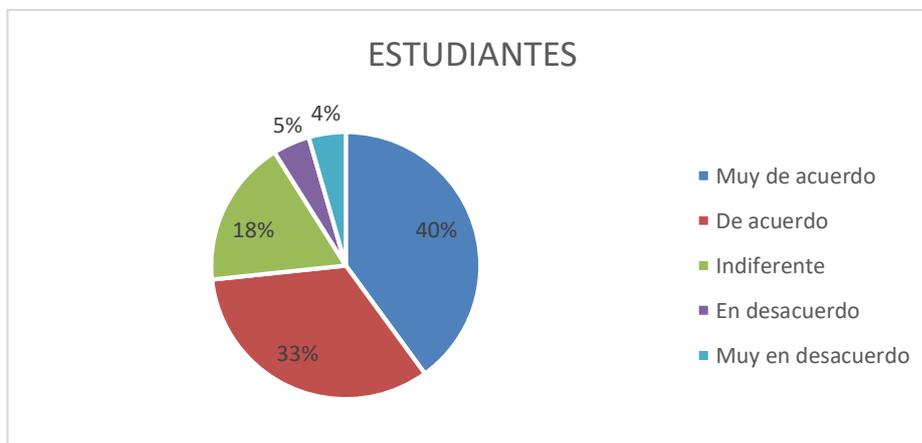
ALTERNATIVAS	Estudiantes	
	F	%
5 Muy de acuerdo	18	40%
4 De acuerdo	15	33%
3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	8	18%
2 En desacuerdo	2	5%
1 Muy en desacuerdo	2	4%
Total	45	100%

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B

Gráfico N° 10

Actual sistema de comunicación



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta de los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B.

Análisis

La mayoría de estudiantes están de acuerdo en que utilizan el proceso de creación correcto, a pesar de que es una mínima parte de la población encuestada muestra desinterés lo cual determina que es fundamental que los estudiantes tengan materiales de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cuadro N° 13

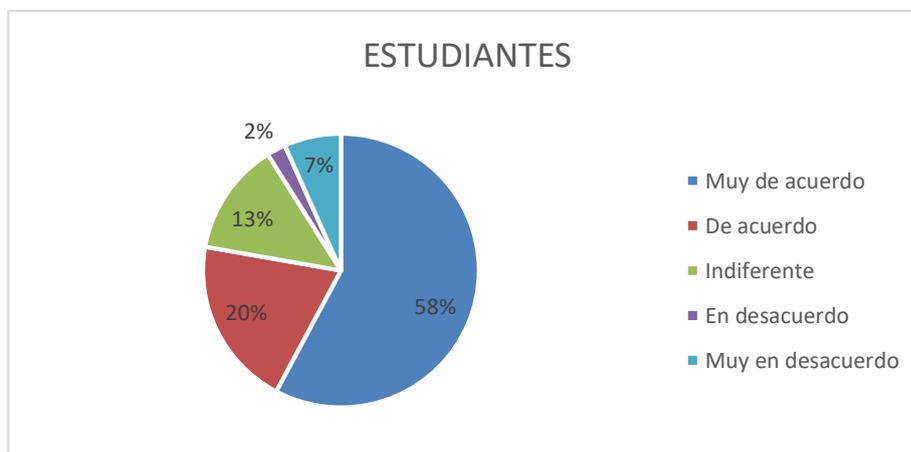
Pregunta N° 10: Cree usted que es necesario diseñar y elaborar un recurso didáctico asociadas a la creación y diseño de personajes.

ALTERNATIVAS	Estudiantes	
	F	%
5 Muy de acuerdo	26	58%
4 De acuerdo	9	20%
3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	6	13%
2 En desacuerdo	1	2%
1 Muy en desacuerdo	3	7%
Total	45	100%

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B

Gráfico N° 11 Actual sistema de comunicación



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta de los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B.

Análisis

La necesidad de tener un material que ayude tanto a estudiantes como docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje es evidente, la mayoría de la población cree dicho material lo cual apoya a los factores que permiten esta investigación y la propuesta.

Cuadro N° 14

Pregunta N° 11: Es importante para usted adquirir material didáctico cuyo contenido sea sobre la creación y diseño de personajes para animación digital.

Actual sistema de comunicación

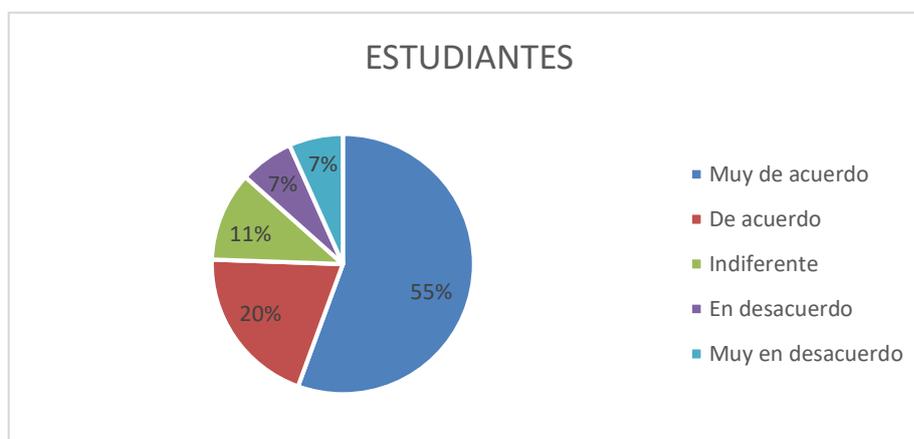
ALTERNATIVAS	Estudiantes	
	F	%
5 Muy de acuerdo	25	55%
4 De acuerdo	9	20%
3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	5	11%
2 En desacuerdo	3	7%
1 Muy en desacuerdo	3	7%
Total	45	100%

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B

Gráfico N° 12

Actual sistema de comunicación



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta de los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B.

Análisis

La mayoría de la población tiene la necesidad de adquirir un material de apoyo en donde se le explique el proceso que se debe realizar para diseñar personajes, esto ayudaría a mejorar el proceso de materialización de ideas, ayudándole a ahorrar más tiempo a los futuros profesionales y creando contenido visual auténtico.

Cuadro N° 15

Pregunta N° 12: Considera que el conocimiento de dicho recurso didáctico aportará de manera significativa en su vida académica y laboral.

Actual sistema de comunicación

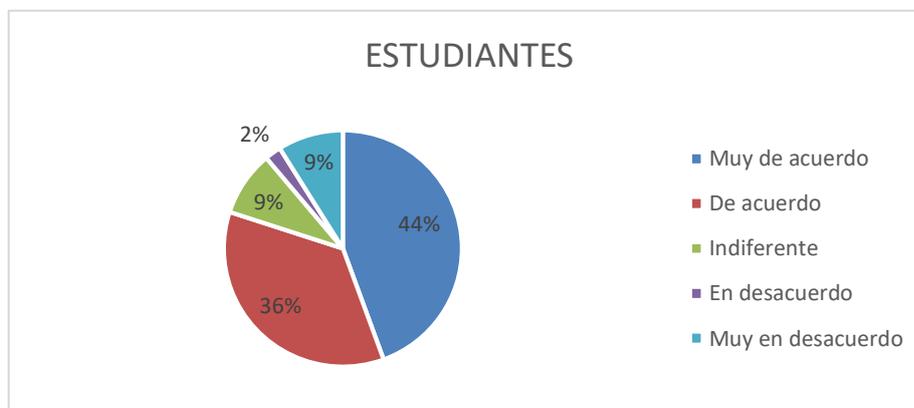
ALTERNATIVAS	Estudiantes	
	F	%
5 Muy de acuerdo	20	44%
4 De acuerdo	16	36%
3 Ni de acuerdo ni en desacuerdo	4	9%
2 En desacuerdo	1	2%
1 Muy en desacuerdo	4	9%
Total	45	100

Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta aplicada en los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B

Gráfico N° 13

Actual sistema de comunicación



Fuente: Matriz de tabulación de la encuesta de los estudiantes de sexto semestre.

Elaborado: Adriana Maigua B.

Análisis

La mayoría de los estudiantes consideran que dicho material de apoyo beneficiará de manera significativa en su vida académica y profesional. Mejorando su nivel de enseñanza-aprendizaje y su rendimiento académico. De esta manera se valida la investigación y se cumple con uno de los objetivos antes planteado.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Estrategias de ilustración y boceto y su importancia en la composición de animaciones digitales es una investigación desarrollada en el campo de las técnicas manuales orientada al área de la animación digital. El limitado uso del boceto en el diseño y construcción de personajes es un problema bajo varios factores que han sido validados a través de la encuesta. De los resultados se puede afirmar que existen diversas percepciones en cuanto a la necesidad de implementar el boceto al materializar ideas, el proceso de diseño de personajes, sobre el proceso que se debe cumplir o que cumplen al crear un personaje, entre otros factores que influyen en las mencionadas estrategias.

El tema del boceto es necesario para el diseño de personajes el cual es tratado en la encuesta, en lo que se refiere al tiempo que conlleva diseñar un personaje en el área de la ilustración análoga y otros procesos imprescindibles para el diseño de personaje, dando como resultado que el 75% considera que el boceto es necesario para el diseño y construcción del personaje. En el enunciado se opera con indicadores como la ilustración, técnicas manuales y animación digital.

El boceto de personajes está relacionado con el diseño de personajes; son procesos que se manejan en el mismo nivel. Si no hay utilización del boceto no va a existir un diseño de personajes positivo por parte de los estudiantes, el nivel de riesgo aumenta y afecta a la calidad final del diseño, por ende, aparecen problemas

que podrían invadir otros procesos como la animación. El 31% de la población encuestada demuestra desinterés por la utilización de técnicas análogas.

En la relación y dinamismo entre los términos ilustración y boceto, animación digital y composición hay indicadores como técnicas de boceto, diseño de personajes, comunicación visual, ilustración digital, validados a través de varios enunciados, estos resultados concluyen que se debe revisar la forma en la que se está llevando a cabo cada uno de los procesos asociados. De acuerdo a las respuestas, se recomienda tomar en cuenta que el 31 % de la población está en desacuerdo o le es indiferente la utilización del boceto para crear personajes y el 69% considera que es necesario utilizar el boceto y técnicas análogas para diseñar personajes.

A través de los resultados se comprobó la existencia del problema, la incidencia de este déficit dentro del uso limitado del boceto, para diseñar personajes destinados a los estudiantes del sexto semestre. en el enunciado 10 de la encuesta se comprueba que el diseño y elaboración de una guía didáctica, basada en la creación, diseño y construcción de personajes puede mejorar la percepción de la calidad académica de los estudiantes. Los datos obtenidos de la encuesta han dado paso a la adecuada orientación del siguiente capítulo de la investigación.

CAPÍTULO IV

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

TITULO DE LA PROPUESTA

Diseño y elaboración de una guía didáctica sobre el uso correcto del boceto en la creación, diseño y construcción de personajes para animación digital.

Justificación

La propuesta presentada nace de los resultados obtenidos a través del desarrollo de la investigación, concluyendo que es indispensable aportar con un material didáctico desde el área de la ilustración y boceto, aplicando conocimientos sobre producción audiovisual, boceto, desarrollo creativo e ilustración digital. “Para crear personajes es muy adecuado contar con valioso y abundante material de referencia, para no copiar sino para disparar nuestra imaginación utilizando distintas formas que usualmente se usan para diseñar, abriendo la posibilidad de combinar proporciones” (Sáenz Valiente, 2006, p. 244).

El pensamiento antes mencionado invita a considerar que se debe buscar material de apoyo para impulsar las ideas que se imaginan y así crear algo de manera auténtica. A pesar de que se ha desarrollado una guía didáctica que contiene el proceso básico para crear, diseñar y construir personajes, se considera que esta no responde a todas las necesidades del estudiante, sino que es un aporte visual para cada estudiante, es decir que la población estudiantil que creará, diseñará y

construirá personajes utilizando las técnicas para bocetar ayudará a mejorar la calidad de los trabajos y las calificaciones.

Por lo tanto, esta investigación indica que la calidad de personajes creados y la accesibilidad a la información básica también ha sido incluida en esta guía didáctica, cumpliendo con el derecho al acceso a información actualizada. La carrera de Diseño gráfico necesita de la implementación y uso de un recurso didáctico que responda a las necesidades de los estudiantes y docentes. “Los personajes son los que le dan fuerza a la historia de una animación digital.” (Sergi Cámara, 2008, p. 59). El boceto es la herramienta principal para desarrollar ideas que están en la imaginación llevándolas al papel.

Este recurso impreso cubre las necesidades del estudiante, ya que a través de esta herramienta se creará, diseñará y construirá personajes desde cero, lo cual permitiría al estudiante desarrollar su creatividad, creando contenido visual que no incumpla la Ley orgánica de Comunicación. De esta manera, se contribuirá a la incorporación y desarrollo del estudiante como también a la calidad de contenido audiovisual, aportando así de manera significativa a la producción audiovisual del país.

Fundamentación

Creación de personajes

Cada arte necesita del artista una cierta preferencia, un talento innato. Para crear personajes ante todo se debe de tener mucha imaginación y sentido común. Ser muy observador e investigar más a fondo sobre las posibles causas detrás de los efectos.

El sentido por el buen gusto y el equilibrio son indispensables, por otro lado, también debemos conocer sobre economía, sociología, psicología y fisiología.

De esta manera, para crear un personaje es necesario producir muchas ideas. ¿Dónde podemos obtenerlas? Las ideas se originan de las mismas fuentes, una y otra vez: películas, televisión, libros, experiencias, diarios, etc. ¿Cómo es posible diferenciar una buena idea de las otras? Resulta imposible distinguirlas en el momento en el que nace una idea, pero lo importante es mantenerlas fluyendo y generando otras. (Sáenz Valiente, 2008)

Una buena manera de generar ideas es a partir de las series, en donde se puede encontrar personajes intensos y eso ayudará a obtener ideas, algunas veces estas ideas muestran nuevas características de los personajes, por ejemplo, si el personaje creció en un pueblo pequeño, será interesante el cambio de escenario al que no está acostumbrado el personaje, causando un cambio en la actitud de personaje al encontrarse en un nuevo lugar.

Es importante asignar a cada personaje una personalidad, de carácter y temperamento adecuados. Para ello, se creará un estándar de su aspecto físico con el fin de lograr que una primera visión del personaje nos acerque a su forma de ser. Las diferentes tipologías, en su mayoría, son determinadas por las dimensiones, deformidades y variaciones que sean aplicadas, mostrando los rasgos estándares que deben destacar a los personajes según sus diferentes tipos, el dibujante creativo experimentará su propias formulas al crear sus personajes. (Sergi Cámara, 2008)

Existen dos formas de empezar a crear: el argumento o personaje. Partiendo de una idea y luego crear los personajes que sean apropiados o crear un personaje y que a partir del surja una necesidad, que produzca la acción y que dé comienzo a una historia. Por otra parte, debemos tener en cuenta evitar crear personajes semejantes entre ellos y que a medida que la historia transcurre los personajes crecerán, cambiarán y se transformarán. También debemos tomar en cuenta que la cantidad de personajes que el espectador puede asimilar es limitada, por tanto, debemos definir de manera clara que tipo de funciones cumplirá cada uno.

De acuerdo a Sáenz Valiente, los personajes están definidos por cuatro categorías distintas: Personajes principales que son aquellos que conducen la historia mediante sus acciones: el protagonista, el antagonista y el interés romántico. Los personajes de apoyo que son necesarios como complemento o ayuda para sostener la historia. Estos pueden estar en contra o de acuerdo con los personajes principales.

Por otra parte, en el mundo de la animación también encontramos en su mayoría los personajes irreales o imaginarios que se dividen en cuatro categorías:

- Personajes simbólicos, que son los personajes mitológicos los cuales están definidos por un solo atributo.
- Personajes no humanos, es el más común dentro del cine de animación: bambi, bugs Bunny, el pato Lucas. Los cuales tienen un espíritu humano pero su forma externa de algún animal.
- Personajes fantásticos, son individuos extraños, cuya existencia avanza en un mundo original, como los nomos, duendes, hadas, brujas y gigantes.

- Personaje mítico, son parecidos a los ya antes mencionados, con un agregado adicional. Son epopeyas en las que el héroe supera todos los obstáculos que se le interponen. Nos ayuda a interpretar el significado de la vida.

Estilo de la animación

Parte importante de la creación de personajes es definir el diseño del contenido que se realizará. Definido en 5 tipos y que pueden ser encontrados en forma pura o en una combinación con alguno de los estilos.

- Realista: Se trabaja con formas fácilmente reconocibles, permitiendo llegar a un grupo más amplio de personas, a pesar del realismo, no se dejan de lado las distorsiones o deformidades.
- Caricaturesco: es una aproximación exagerada y decorativa, siendo reconocibles, pero no realistas.
- Esquemático: Está más cerca del simbolismo, ya que emplea formas muy elaboradas. Se usa en películas de instrucción, para mostrar el funcionamiento de las partes internas de las maquinarias.
- Simbólico: Se utiliza formas graficas puras, teniendo un significado para un determinado grupo.
- No objetivo: es el polo opuesto del naturalista. Trabaja sin ningún vínculo con formas reconocibles o valores estéticos. Es la única rama única dentro de la animación y no tiene un equivalente en ninguna otra forma de arte.

Además de esto la animación dibujada, presenta tres estilos diferenciados: el grafico, el Cartoon y el clásico. En este orden, el diseño pasa de algo primitivo y expresionista hasta el extremo más naturalista.

- El grafico: se anima directamente la representación gráfica bidimensional. Su universo está representado por una serie de dibujos bidimensionales.
- El Cartoon: los personajes y los elementos poseen volumen, por lo tanto, lo que se anima es la modificación de los contornos que producen la acción en sus cuerpos.
- El clásico: es el estilo más cercano a la realidad, ya que los movimientos son muy realistas, se emplea un grado alto de distorsión y exageración.

OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

Objetivo General

- Fomentar el uso de la ilustración y boceto en el proceso de creación, diseño y construcción de personajes de animaciones digitales, impulsando así la producción de propuestas visuales auténticas.

Objetivos Específicos

- Desarrollar destrezas y habilidades técnicas, sobre ilustración y boceto.
- Fortalecer criterios de ilustración para generar un personaje.
- Materializar procesos análogos con criterios digitales.

Importancia

Esta propuesta es importante porque permite dar a conocer al objeto de estudio, el proceso para materializar las ideas y le da nociones básicas para diseñar y construir su propio personaje.

En investigaciones como “La visión interna del diseño de concepto, existen muchas especialidades que definen el norte, en cuanto a cada característica del universo narrativo, en el caso de estudio que aquí se inicia se va a observar el desarrollo del << diseño de personajes>> o Character Design” (Su & Zhao, 2011, p.12), los autores expresan la manera en la que se definen las características cuando se narra una historia dando inicio al diseño de personajes.

Desde la concepción originada de los modelos propios de la narrativa, planteada por Bryan Tillman (2011) y Gerald Kelsey (2004), entre otros tantos, se pueden ver múltiples sistemas para demostrar que requiere conocimiento profundo y que debe estar acompañado de un extenso conocimiento generalizado de elementos de naturaleza diferentes desde los histórico, lo cultural, lo visual, entre otros.

Por otro lado, partiendo de la propuesta de desarrollo de (Francis Tsai, 2007), dice que se consolida una serie de pasos de visualización que permite estructurar un diseño de personaje de manera ordenada, pero sin embargo (Preston Blair, 1999), cree que crear y desarrollar un personaje puede manifestarse como una experiencia inolvidable. Y que no solo se trata de dibujar una figura, sino que cada personaje debe poseer una complejidad, personalidad, fisionomía y gesticulación propias.

El vocablo del personaje comprende, por otro lado, el entorno particular del personaje naturalista, en donde la afirmación más completa la encontramos en el actual drama psicológico. Dicho personaje, detallado en el entorno de la sociología, dueño de una identidad psicológica y moral parecida a la del humano, es un efecto de persona y, así mismo, se trabaja en la cimentación con variantes iguales “realistas”. Cumpliendo así con la declaración de la Teoría del personaje de Aristóteles, contenida en la Poética (trad. 1999)

“Los artistas imitan a los hombres en plena acción” (...) “La acción es lo primero, es el objeto de imitación. Los agentes que realizan la acción van en segundo lugar”.

Ante lo ya mencionado, considerando ya fundamental la idea de lo que se quiere esbozar o crear, se procede a utilizar el boceto para ir bosquejando las ideas que se tienen en la imaginación, sin embargo, uno de los factores importantes que se debe considerar cuando se construyen personajes es la proporción, el animador debe mantener la mente en los tamaños relativos de las partes del cuerpo.

Para (Preston Blair, 1994) los estudios de dibujos animados utilizan frecuentemente el tamaño de la cabeza para medir la altura del personaje. De manera que el animador obtiene información de las proporciones que luego serán animadas. Así mismo Blair afirma que los personajes que se basan en una forma circular hacen la animación más fácil.

Ubicación sectorial y física

La propuesta está dirigida a los estudiantes del sexto semestre de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, institución que funciona en la siguiente dirección:

Cdla. Alborada III Etapa, alameda A Herradura 1 entre Isla Plaza e Isla Pinta (una cuadra atrás de Plaza Mayor).

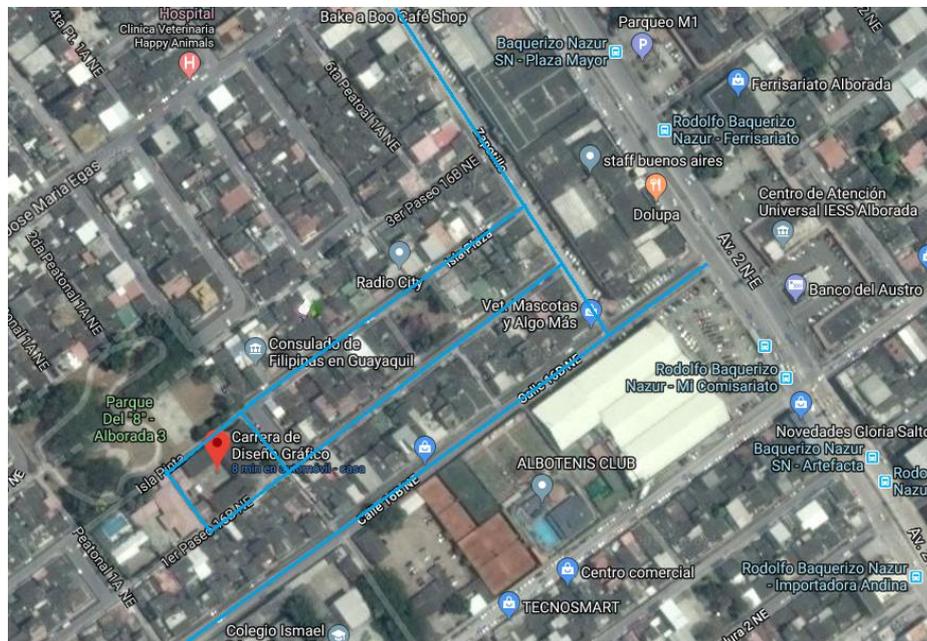


Figura 2. Imagen tomada de Google Maps. Visualización satelital de la Carrera de Diseño Gráfico

FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA

El desarrollo de la propuesta es posible gracias al recurso humano e intelectual y tecnológico, además al acceso a la información. El propósito de desarrollar el diseño y elaboración de una guía didáctica, es mejorar el proceso de creación y diseño de personajes implementando el boceto como parte fundamental, siendo las técnicas de ilustración análoga y fundamentos de la animación lo que hacen posible este aporte.

Factibilidad Técnica

En concordancia a la valoración realizada se señala que se cuenta con los siguientes recursos técnicos y materiales que permiten elaborar el diseño y elaboración de la guía:

- Internet
- Software de escritorio
- Libros
- Computadora
- Papelería

Factibilidad Financiera

La propuesta es un arquetipo que es un aporte gratuito para la Carrera de Diseño Gráfico; según el análisis sobre los costos de diseño dirigido a guía didáctica impresa. Para obtener un valor aproximado se dividió en dos secciones (diseño y elaboración) tomando en cuenta los siguientes aspectos:

Cuadro N° 16

Diseño de Guía didáctica a considerar para definición de costo

Desarrollo de Mockups – Digitalización del prototipo.	
Estructuración de Contenidos	
Valor Aproximado	\$200

Fuente: Datos obtenidos de consulta a diseñadores gráficos que trabajan de modo independiente.
Elaborado por Adriana Maigua.

Para la elaboración de la guía didáctica, la investigadora cuenta con los recursos económicos necesarios. Dentro de los gastos se considera:

Cuadro N° 17

Elaboración de Guía didáctica a considerar para definición de costo:

Recurso	Descripción	Cant	Monto
Equipo	Laptop Core i7	1	\$800
	Internet	1	\$20
	Impresora	1	\$300
	Mouse Inalámbrico	1	\$10,00
Materiales	Papel (Hojas para impresión de borradores y bocetos)	1 paq	\$4,75
	Lápiz de grafito	2	\$2,72
	Goma de borrar	1	\$0,25
	Juego Geométrico	1	\$1,00
	Compás	1	\$1,20
	Encuadernadora	1	\$ 120
	Anillo para encuadernas libros metálico	2	\$8,00
	Cartulina 150 gramos (impresión final)	100	\$8,00
	Piezas de madera de 5mm de 21 cm x 27 cm	2	\$6,00
Servicios	Impresión offset de guías didácticas	1	\$13,57
	Ruteado de portadas y contraportadas	2	\$ 3,00
		Total	\$1,298,49

Elaborado por: Adriana Maigua B

Factibilidad de Recursos Humanos

Para el diseño de la guía didáctica se cuenta con una persona preparada en diseño gráfico que tiene los conocimientos teóricos y técnicos que se requieren. La Carrera de Diseño Gráfico cuenta con talento humano en desarrollo dentro de sus aulas de clases, así como las personas egresadas que está en proceso de titulación que buscan aportar de manera significativa a la institución. El diseño y elaboración de una guía

didáctica por lo general requiere de un diseñador gráfico con conocimientos básicamente en medios impresos e ilustración.

Alcances

El presente trabajo de titulación inicia la investigación y diseño en el ámbito de la creación, diseño, construcción e ilustración análoga de personajes. En relación a la elaboración de la propuesta, no obstante, según el tiempo estimado de investigación se ha propuesto que el alcance del diseño de la guía didáctica será completado en su totalidad, con esto se quiere decir que se va a presentar el proceso desde el bosquejo y diagramación hasta el desarrollo del prototipo digital e impreso.

DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Para la realización de la propuesta recomendada, fue necesario analizar qué información es relevante, para componer la diagramación y concebir la información determinando el objetivo a realizar. Dentro de esta recopilación se comenzará a delimitar el tema y adaptarlo a la forma de cómo se transmitirá el mensaje.

Dicha etapa fue realizada tal y como, Guerrero Reyes & Jaramillo Escobar (2016) afirman que, se debe realizar búsquedas pertinentes antes de concretar la idea y descartar las que se alejen del tema para, así obtener datos más confiables. Para luego representarla mediante un mapa conceptual, donde se pueda comprender gráficamente, de esta manera es mucho más fácil generar ideas sobre la recopilación de datos antes mencionada. (p. 31)

La propuesta se hará a través de la creación de una guía didáctica impresa, en donde se presentará la información de temas como: ¿Qué es ilustración?, ¿Qué es boceto? ¿Qué es animación digital?, ¿Qué es diseño de personaje?, creación de personajes, como construir un personaje, entre otros temas.

Una guía didáctica es un instrumento de orientación técnica para el estudiante, en la que se incluye toda la información necesaria para el correcto desempeño dentro de las actividades académicas. Cada contenido que se ha utilizado para la diagramación de la guía han sido los que a continuación se inscriben:

- Creación del logotipo.
- Implementación de la línea gráfica.
- Diseño de portada y contraportada.
- Diseño de páginas internas.
- Información relevante sobre el proceso de diseñar personajes.
- Diseño de ilustraciones en cada página.

La guía didáctica tiene las siguientes medidas 210 mm de alto y 270 mm, dichas medidas están basadas bajo el estándar de libros como lo cita (Guerrero Reyes & Jaramillo Escobar, 2016), en su libro *Diseño Editorial, aplicado a libros y revistas impresos*, en los formatos más conocidos del papel de la norma DIN que es el A4, utilizada para libros de texto educativo.

La portada y contraportada de madera de 5 mm de grosor, en la portada se ha grabado el logotipo de la guía, con la ayuda de un ruteador laser. El calado del logo en la madera se realizó de manera superficial. El logo se ubicó en a 25 mm del lado

derecho, 40 mm parte inferior, 60 mm parte superior y 75 mm del lomo. Las páginas internas son de cartulina, la encuadernación de la guía se realizó con un anillo de cuaderno de 28 mm.

La idea de realizar este recurso didáctico con las especificaciones ya mencionadas, es por la relación directa con el tema de investigación, dicha idea está basada en las libretas de Sketchbook, por tanto, lo que se quiere lograr a través del desarrollo de dicha idea es que, con solo observar su estructura, se intuya que trata sobre ilustración y boceto. Esta propuesta cuenta con 40 páginas.

Gráfico N° 14

Guía didáctica



Elaborado por: Adriana Maigua

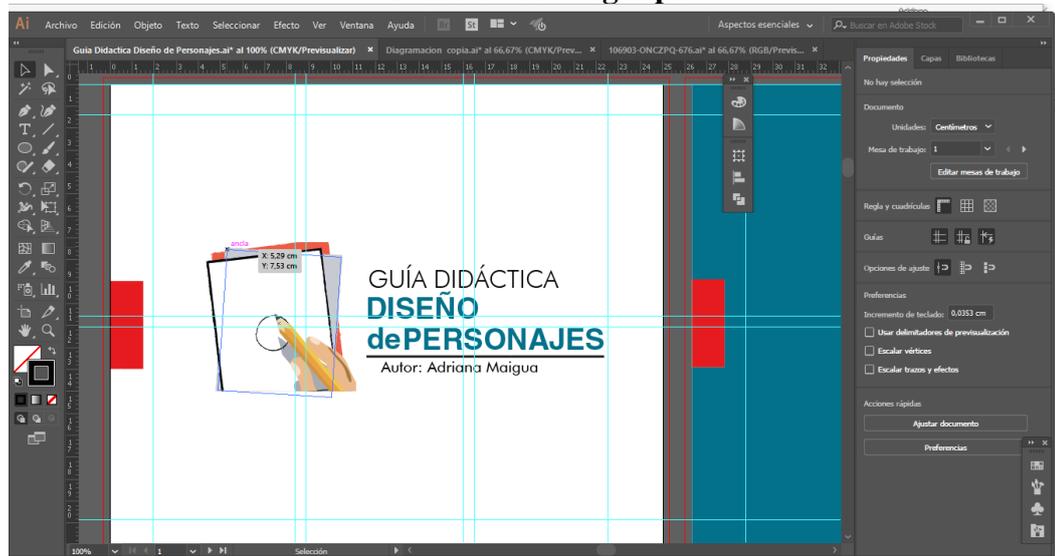
Creación del Logotipo

La creación del logotipo de la propuesta se originó bajo los preceptos del dibujo o esbozos que comúnmente es llamado sketch, se utilizaron elementos muy básicos

como las formas circulares y líneas, para representar la construcción del algo teniendo como base el boceto para luego llegar a un objetivo final. Se utilizó este precepto para conservar una línea de semejanza con el tema que se trató en dicho material didáctico, haciendo referencia al inicio de concebir y materializar, con las formas y líneas, por otra parte, el logo final se representa con líneas más oscuras y marcadas.

Gráfico N° 15

Creación del Logotipo



Elaborado por: Adriana Maigua

Fuentes tipográficas

La tipografía que se utilizó para complementar es Helvética Bold, de 38 puntos. Esta tipografía pertenece a la familia de las Lineales (Grotescas) o de Palo Seco (Grotescas), fue elegida por su alta legibilidad y eficacia. Su trazo es uniforme permite una mayor coherencia visual, su estética rígida brinda un uso flexible. Se

quitó el fondo de la letra dejando solo el borde para mostrar la construcción de las letras.

Helvética es una de las tipografías más populares del mundo, fue diseñada por Max Miedinger bajo el cargo de Edouard Hoffman, de la Fundición Hass, que quería modernizar la tipografía Hass Grotesk. Basada en la Akzidenz Grotesk, de la Fundición Berthold de finales del siglo XIX. El resultado fue la Neue Hass Grotesk. Durante los años de 1957 a 1961, la tipografía conservó su nombre original, pero al hacerse la Fundición Stempel con los derechos de los diseños originales, este le cambia el nombre a Helvética. Hasta que, en 198, Lynotype y Fundición Stempel rediseñan la Neue Helvética. (Koch, 2011)

Gráfico N° 16



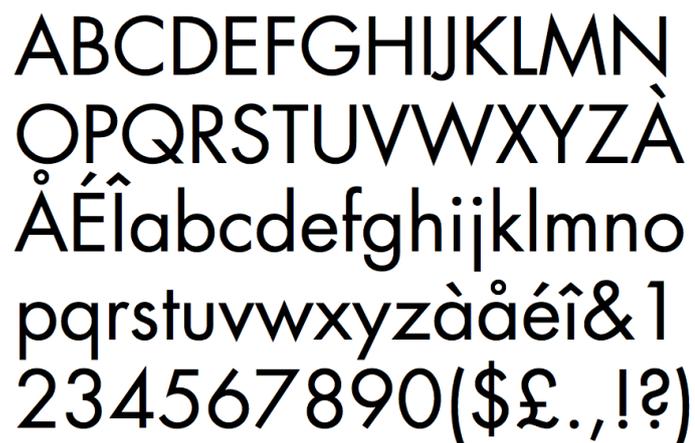
Fuente: Tomada de la Web

Elaborado por: Max Miedinger

Por otra parte, la tipografía de complemento es Futura Light de 32 puntos, utilizada para las palabras “Guía didáctica” y el nombre de la autora, también fue utilizada Futura Bold de 20 puntos, utilizado para las palabras “Autora” y el nombre del autor. Se utilizó como complemento debido a su anatomía constructivista, lo cual es ideal para la línea de semejanza entre el logo y el tema tratado.

En 1927, Paul Renner presento una nueva tipografía para la Fundición Bauer, la cual conquisto el mundo. Futura es una fuente tipográfica de palo seco, basada en formas geométricas básicas como el cuadrado, el círculo o el triángulo. Dispone de una amplia gama de cuerpos y tipos, así como de sus versiones normales ancha y estrecha. Esta versatilidad, junto con el acierto en su dibujo, lo cual posibilito su rápida acogida y gran popularidad. La futura ha conseguido erigirse como uno de los grandes clásicos de la historia universal de la tipografía. (Kane, 2012)

Gráfico N° 17



ABCDEF GHIJKLMN
OPQRST UVWXYZÀ
ÅÊË abcdefghijklmno
pqrstuv wxyzàåéî& 1
234567890(\$£.,!?)

Fuente: Tomada de la Web
Elaborado por: Paul Renner

Colores Corporativos

Los colores que han sido utilizados para la complementación del logotipo, han sido estudiados en su aplicación y significado, así mismo las sensaciones que dichos colores transmiten. Los colores principales que han sido elegidos en una gama de degrade desde el más claro al más oscuro, como el amarillo hasta el naranja rojizo, por otra parte, el azul es otro de los colores principales utilizado en las letras. Como colores complementarios o secundarios como el gris y el negro. La paleta de color utilizada ha sido elegida entre colores cálidos y fríos.

Gráfico N° 18

	C: 87% M: 37% Y: 32% K: 15%	R: 0 G: 113 B: 139 #00718B
	C: 0% M: 76% Y: 71% K: 0%	R: 235 G: 91 B: 71 #EB5B47
	C: 26% M: 18% Y: 14% K: 0%	R: 199 G: 202 B: 210 #C7CAD2

Elaborado por: Adriana Maigua
Software Utilizados

Aplicación de la marca

Gráfico N° 19



Elaborado por: Adriana Maigua

Gráfico N° 20



Elaborado por: Adriana Maigua

Grafimetría y proporciones graficas de la marca

Gráfico N° 21



Elaborado por: Adriana Maigua

Reducción de la marca

Gráfico N° 22

4,6 cm



Elaborado por: Adriana Maigua

Softwares Utilizados

Adobe Illustrator se utilizó para crear icono, diagramar las páginas de la guía, generar portadas y contra portada de la guía, para rasterizar fuentes y todo el material empleado en esta propuesta.

Gráfico N° 23



Fuente:

Elaborado por: Adobe Creative Cloud

El programa Adobe Illustrator es un creador o modificador de gráficos vectoriales las cuales no pierden calidad nunca, se trabaja sobre una mesa de dibujo y la misión de la elaboración del artista del gráfico y pintura del diseño.

Adobe Photoshop se utilizó para la eliminación de fondos, retoque fotográfico de ciertas fotos.

Gráfico N° 24



Fuente:

Elaborado por: Adobe Creative Cloud

Al referirnos al programa adobe hablamos de un editor de gráficos rasterizados, que se utiliza primordialmente o edición de fotos.

DESCRIPCIÓN DEL USUARIO O BENEFICIARIO

Por medio de este recurso didáctico se pretende beneficiar tanto a docentes como a los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico, quienes son los sujetos e estudio, dentro de la metodología de enseñanza-aprendizaje en donde se anhela mejorar la calidad de una ilustración.

MISIÓN

La investigación planifica una propuesta que quiere instaurar técnicas de boceto para crear, diseñar y construir personajes dentro de una guía didáctica impresa con

la determinación de ser un complemento en la enseñanza de la asignatura de Animación vectorial 2D.

VISIÓN

Constituir una investigación concerniente al ámbito del diseño y elaboración de la guía didáctica con el propósito de gracias al resultado del presente trabajo, se logre desarrollar una guía didáctica que permita mediante sus características y utilidad permita ejecutar adecuadamente el boceto, resaltando la importancia del mismo y mejorando el proceso de creación y diseño.

ETAPAS DE DESARROLLO

Especificaciones técnicas

Medidas de Impresión

La guía didáctica se ha diseñado bajo un diferente soporte de impresión, el formato de papel que han sido usados en la propuesta fueron:

Gráfico N° 25



Elaborado por: Adriana Maigua

Sistemas de Seguridad

El sistema de seguridad de la propuesta es muy indispensable, se tomó en cuenta mucho el área de impresión para no cometer errores y que no existan resultados negativos.

Diagramación

La diagramación o maquetación es un término que se utiliza para describir el diseño editorial de una composición gráfica para tener de manera organizada los contenidos del diseño, hacerlo agradable y que exista un equilibrio estético para el lector, a su vez se podrá definir los formatos de impresión, márgenes, estructura y obtener múltiples resultados diagramando correctamente, a continuación, la guía didáctica:

Gráfico N° 26

Portada la guía



Elaborado por: Adriana Maigua

Gráfico N° 27

Modelo de las páginas de contenido

¿QUÉ ES BOCETO?

El boceto es un dibujo rápido y esquemático de las características principales de un dibujo, una ilustración o diseño. Generalmente se utiliza papel y lápiz o tinta para su elaboración, aunque también es posible que desde un comienzo sea un archivo electrónico con la ayuda de una tableta digitalizadora y lápiz óptico, aunque este método no es tan recomendable.



El boceto viene del italiano bozzetto.

También suele utilizarse la palabra esbozo que viene del italiano schizzare, bosquejo que viene de bosquejar, borrador que viene de la palabra borrar o apunte que viene de la palabra punto. Todos estos son términos pictóricos que se utilizan para referirse a las pruebas o primeros trazos que se realizan de un proyecto o de una obra definitiva. También se usa para apoyar una explicación rápida de un concepto o situación.

El bosquejo de personaje significa una representación aproximada y fácil o una representación en miniatura, atributos psicológicos y similares de esa persona. Las descripciones breves a menudo aprovechan los aspectos más inusuales o humorísticos

del personaje de la persona.

Los bocetos de los personajes generalmente se identifican por ironía, humor, exageración y sátira.

Un boceto es un punto de partida. En las artes visuales, los artistas llevan alrededor de boceto para practicar y desarrollar las habilidades fundamentales de su oficio con el objetivo de producir dibujos que parecen saltar del lienzo.

Un autor debe conocer a su personaje a través de esta práctica.

La parte más importante del boceto de personajes, ya sea bueno o malo o antihéroe, necesita algo. Esto también se puede ampliar para incluir pequeños detalles que harán que tu personaje se destaque.

Elaborado por: Adriana Maigua

Gráfico N° 28

Por otra parte, los bocetos pueden ayudar a desarrollar un concepto de manera más rápida y en líneas generales mejora el proceso de diseño. Además, debido a la naturaleza visual de los bocetos, se puede explicar de mejor manera a otras personas. Es de gran utilidad para cualquier tipo de proyecto de diseño y mediante bocetos también es posible ver cómo funciona el proceso de diseño, así como la evolución de la idea inicial.

Los bocetos pueden ser clasificados en tres diferentes categorías dependiendo de su elaboración y complejidad de esquema.

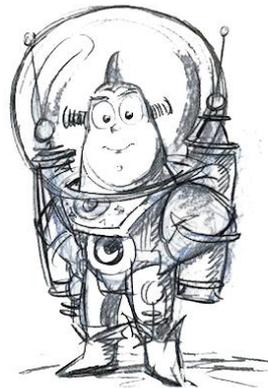
Burdo: Es la primera idea que visualizamos en la mente y la dibujamos a mano sobre cualquier papel y sin ningún contenido técnico. Su finalidad es plasmar las ideas que se tienen acerca del trabajo a desarrollar.



Dummy: Boceto de arte final que alcanza un alto nivel de calidad y composición mecánica de todos los elementos visuales que se usarán en la reproducción, como fotografías, esquemas a color, tipografía sugerida e incluso el papel que se utilizará en la reproducción final.

Compresivo: Aquí las ideas se van ajustando para hacerlas más comprensibles y de mayor calidad, se utilizan para su elaboración instru-

mentos técnicos para delimitar los espacios que ocuparán los textos y las fotografías e ilustraciones.



Elaborado por: Adriana Maigua

Gráfico N° 29

Modelo de páginas especiales separadoras



Elaborado por: Adriana Maigua

Colores Corporativos

Los colores en la elaboración de diseños son de mucha importancia, como la tipografía y demás elementos que componen un diseño, ya que los colores generan un sin número de emociones y sensaciones que indirectamente o directamente contribuyen a la perspectiva de la realidad.

En nuestra paleta de colores, contiene colores fríos y cálidos, en donde predomina el color naranja o anaranjado, siendo este el principal en la guía, este color fue elegido por simbolizar el entusiasmo, por otra parte, Kandinsky afirma que este color suscita sentimientos de fuerza, energía, determinación, alegría y triunfo. Los colores complementarios son el gris y un tono de azul. El gris a pesar de ser un

color triste, fue elegido por el contraste elegancia, equilibrio y armonía. El azul elegido por ser asociado a la inteligencia, el color de los sueños y fantasía.

Gráfico N° 30

	C: 0% M: 76% Y: 71% K: 0%	R: 235 G: 91 B: 71 E85B47
	C: 87% M: 37% Y: 32% K: 15%	R: 0 G: 113 B: 139 00718B
	C: 82% M: 1% Y: 34% K: 0%	R: 0 G: 170 B: 178 00AAB2
	C: 73% M: 55% Y: 45% K: 40%	R: 65 G: 78 B: 88 414E58
	C: 11% M: 8% Y: 9% K: 0%	R: 232 G: 231 B: 231 E8E7E7

Elaborado por: Adriana Maigua

Tipografías de la Guía

Las tipografías utilizadas es la combinación de dos familias tipográficas, Serif y Sans llegando a complementarse y siendo agradable a la vista del lector. La tipografía que se utilizó en los títulos es Futura Heavy, book, ligh y medium.

Mientras que la tipografía secundaria es Bodoni regular, la cual fue utilizada en los textos de conceptos.

Gráfico N° 31

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀÅ
abcdefghijklmnopqrs
tuvwxyzàáéîõøü& 1 2
34567890(\$£.,!?)

48

Fuente: Imagen tomada de la web
Elaborado por: Paul Renner

Gráfico N° 32

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
0123456789
!@#\$%^&*()

Fuente: Imagen tomada de la web
Elaborado por: Giambattista Bodoni

Especificaciones de implementación

Esta propuesta se presentará de manera impresa, para que sea de fácil acceso, el propósito de esta guía es que sea un soporte de ayuda para docentes y estudiantes.

Presentación Física

Se realizará mediante la presentación de manera impresa en la Carrera de Diseño Gráfico, a través de la socialización de dicha guía a los estudiantes del sexto semestre.

Condiciones

Las condiciones donde se va a implementar la propuesta son favorables ya que dicha propuesta es tangible, el lugar es un lugar cubierto, evitando así que el diseño creado no sea deteriorado por la lluvia, humedad u otros factores que causen la pérdida del mismo.

Definición de Términos Relevantes

Ilustración: Dibujo o imagen que adorna o documenta el texto de un libro

Comunicación Visual: Es comunicación a través de un medio visual y se describe como la transmisión de ideas e información en formas que se pueden percibir total o parcialmente con la vista.

Renderizar: Es un proceso que hay que hacer SIEMPRE al finalizar la edición, el montaje o la posproducción, como se quiera llamar.

Fotograma: Es cada una de las imágenes que se suceden en una película cinematográfica y que están consideradas de manera aislada.

Protagonista: Personaje principal de una obra literaria, una película u otra creación narrativa.

Antagonista: Es el personaje o grupo de personajes, e incluso a veces una institución, que interviene en una historia, y que representa la oposición a un protagonista o héroe con el cual debe enfrentarse.

Isologo: Se forma por la unión de un símbolo gráfico y un estímulo textual representado con signos tipográficos.

Sketch: Un dibujo hecho que mantiene definida la idea mucha más que en el bosquejo sólo que durante el sketch no se preocupa por los detalles de la obra.

Técnica: Destreza y habilidad de una persona en un arte, deporte o actividad que requiere usar estos procedimientos o recursos, que se desarrollan por el aprendizaje y la experiencia.

Composición: Formación de un todo o un conjunto unificado uniendo con cierto orden una serie de elementos.

CONCLUSIONES

- Los estudiantes usan de manera limitada la ilustración y el boceto al momento de crear personajes.
- El objeto de estudio tiene dificultades al momento de materializar ideas.
- La población estudiada no cumple con el proceso que se debe aplicar para crear personajes.
- El objeto de estudio muestra desinterés sobre las técnicas manuales existentes.
- Se utilizan las herramientas tecnológicas, las cuales no permiten crear contenido visual auténtico.

RECOMENDACIONES

- El docente debe fomentar la utilización de la ilustración en el proceso de creación previo a la digitalización.
- Desarrollar las destrezas y habilidades del estudiante mediante la implementación de talleres.
- Utilizar material didáctico como apoyo para conocer el proceso que se debe cumplir al crear un personaje.
- Motivar al estudiante a través de las experiencias o charlas con ilustradores o animadores profesionales.
- Promover la creación de contenido visual inédito mediante la utilización de técnicas manuales, lo cual permitirá mejorar la producción nacional y a su vez motivar al estudiante.

BIBLIOGRAFÍA

Documental

Blair, Preston (1994). *“Cartoon Animate”*. Foster, Walter Publishing, Incorporated, Estados Unidos,

Blair, Preston (1999). *“Dibujo animado. El dibujo de historietas a su alcance”* Evergreen. Alemania

Cámara, Sergi (2004) *“El dibujo animado aula de dibujo profesional”* Parramón, Barcelona.

Sáenz Valiente, Rodolfo (2008). *“Arte y técnica de la animación clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva – 2da Edición”* Ediciones de la Flor. Buenos Aires.

Wells, Paul (2007). *“Fundamentos de la animación”*, Parramón. Barcelona.

Digital

Castro, G & Elorriaga, K (2010). *“Estudio diagnóstico sobre el uso del computador en la enseñanza del dibujo en ingeniería”*, Omnia, vol 16, núm. 3. Universidad de Zulia, Maracaibo, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=73716205009>.

Fernández-Sora, A., & Serrano-Tierz, A., & Rojas-Sola, J., & Hernández-Díaz, D. (2011). *“Dibujos Anaglíficos: su optimización y aplicación a la enseñanza técnica universitaria”*. Dyna, 78 (167), 7-16. Universidad Nacional de Colombia, Medellín. Colombia: UNALMED. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=49622358001>.

Galán Fajardo, E (2007). *“Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales”*. CES FELIPE II. Área de Comunicación Audiovisual, Facultad de Humanidades, Comunicación y Documentación, Universidad Carlos III de Madrid. <http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2007b/ElmaGalan.pdf>.

Guzmán Ramírez, J (2016). *“Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto”*. Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia. doi: <http://dx.doi.org/10.18566/iconofav12n18ao6>.

Mendoza Prieto, A., & Mayoral Molina, S. (2018).” *El dibujo como epojé. El Ornitorrinco Tachado*”. Revista de Artes Visuales, (7). Universidad Autónoma del estado de México, Toluca. México: UAEMEX. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=531555314013>.

Ochoa-Guillén, M. (2015). *“El dibujo como insumo de la animación”*. La Colmena, (87), 123-126. Universidad Autónoma de México, Toluca. México: UAEMEX. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=446344307015>.

Ramos Ahijado, S & Botella Nicolás, A & Gómez Jiménez, M (2016). *“El audiovisual como recurso didáctico en el aula: Creación de dibujos animados con Muvizu”*, el artista, núm 13. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Pamplona, Colombia. De <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87449339006>.

Solano Andrade, A (2012). *“La enseñanza del boceto como objeto de diseño”*. Tercer Congreso Latinoamericano de enseñanza del diseño, Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires, Argentina: UP, de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2010/administracion-concursos/archivos_conf_2012/584_52362_741con.pdf.

Villagran Arroyal, I (2018). “*El dibujo vectorial en la revolución gráfica digital*”, El ornitorrinco Tachado, Revista de artes visuales, núm 7. Universidad de Málaga, España. De <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=531555314004>.

ANEXOS

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
CARRERA DISEÑO GRÁFICO
Unidad de Titulación

Guayaquil, 12 de junio de 2018

ANEXO 2

SR. Freddy Noboa Belalcázar MSc.
DIRECTOR CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
FACULTAD COMUNICACIÓN SOCIAL
UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Acuerdo del Plan de Tutoría

Nosotros, Msc. John Arias Villamar, docente tutor del trabajo de titulación, MAIGUA BATIOJA ADRIANA MADELEYNE estudiante de la Carrera de Diseño Gráfico comunicamos que acordamos realizar las tutorías semanales en el siguiente horario 11:00am a 13:00 pm, desde el día lunes 12 de junio del 2018.

De igual manera entendemos que los compromisos asumidos en el proceso de tutoría son:

- Realizar un mínimo de 4 tutorías mensuales.
- Elaborar los informes mensuales y el informe final detallando las actividades realizadas en la tutoría.
- Cumplir con el cronograma del proceso de titulación.

Agradeciendo la atención, quedamos de Ud.

Atentamente,

Estudiante (s)

Docente Tutor

CC: Unidad de Titulación

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR ESTUDIANTES

Encuesta dirigida a: Estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de FACSÓ – Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

Objetivo: Analizar el grado de conformidad, en cuanto a realidad didáctica de animación vectorial impartida en las aulas, para generar datos confiables que reflejen el nivel de funcionalidad en los procesos de enseñanza aprendizaje del área de especialidad.

<p>La escala de valor del instrumento de validación se basa en la escala de Likert con el fin de conocer el grado de conformidad del estudiante según el ítem asignado con su respectiva numeración. En donde el 1 equivale a total conformidad y el 5 a total inconformidad.</p>
<p>(1) Totalmente de acuerdo (2) De acuerdo (3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo (4) En desacuerdo (5) Muy en desacuerdo</p>

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN POR ESTUDIANTES					
ÍTEMS	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
1.- El término dibujo análogo es familiar para usted.					
2.- Es necesario tener conocimientos sobre dibujo análogo, para materializar ideas.					
3.- Es imperioso aplicar con frecuencia, técnicas análogas al momento de generar una idea.					
4.- Aplica las técnicas análogas para materializar las ideas.					
5.- Cree necesario utilizar el boceto para construcción y diseño de personajes.					
6.- Tiene dificultades al crear y diseñar personajes para animaciones digitales.					
7.- Conoce el proceso que se debe realizar para diseñar personajes.					
8.- Considera usted que cumple el proceso de diseño de personajes.					
9.- Cree usted que utilizando el proceso correcto el diseño de personajes será más sencillo.					
10.- Cree usted que es necesario diseñar y elaborar un recurso didáctico asociadas a la creación y diseño de personajes.					

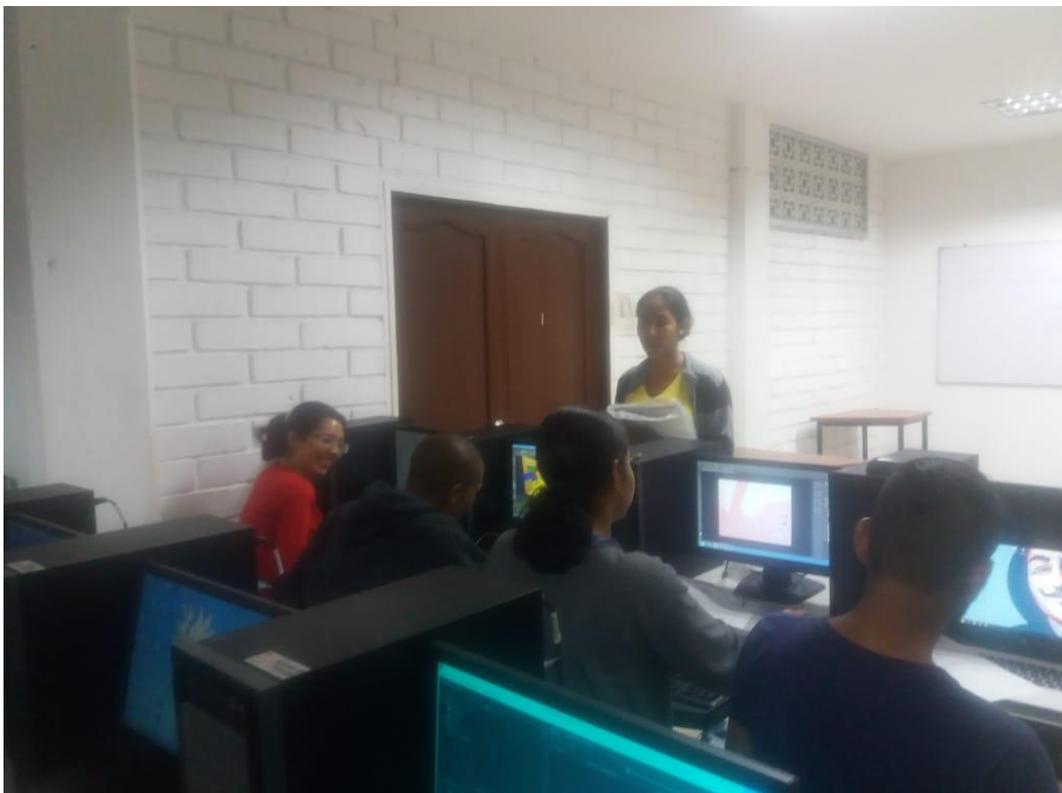
11.- Es importante para usted adquirir material didáctico cuyo contenido sea sobre la creación y diseño de personajes para animación digital.					
12.- Considera que los conocimientos de dicho recurso didáctico aportará de manera significativa en su vida académica y laboral.					

Encuesta realizada por: Adriana Maigua B.

**Encuesta realizada a los estudiantes de Sexto Semestre de la Carrera de Diseño Gráfico
Jornada Matutina**



Elaborado por: Adriana Maigua



Elaborado por: Adriana Maigua

