



Universidad del Azuay  
Facultad de Diseño  
Escuela de Diseño Gráfico

DISEÑO DE UN CORTOMETRAJE  
ANIMADO QUE FOMENTE RESPETO  
HACIA EL AMBIENTE EN EL ECUADOR

Tesis previa a la obtención del Título de:  
Diseñador Gráfico

Autor: Abel Patiño M.  
Director: M.sc. Esteban Torres Díaz  
Cuenca - Ecuador 2016





DISEÑO DE UN CORTOMETRAJE  
ANIMADO QUE FOMENTE  
EL RESPETO HACIA  
EL AMBIENTE EN EL ECUADOR



## DEDICATORIA

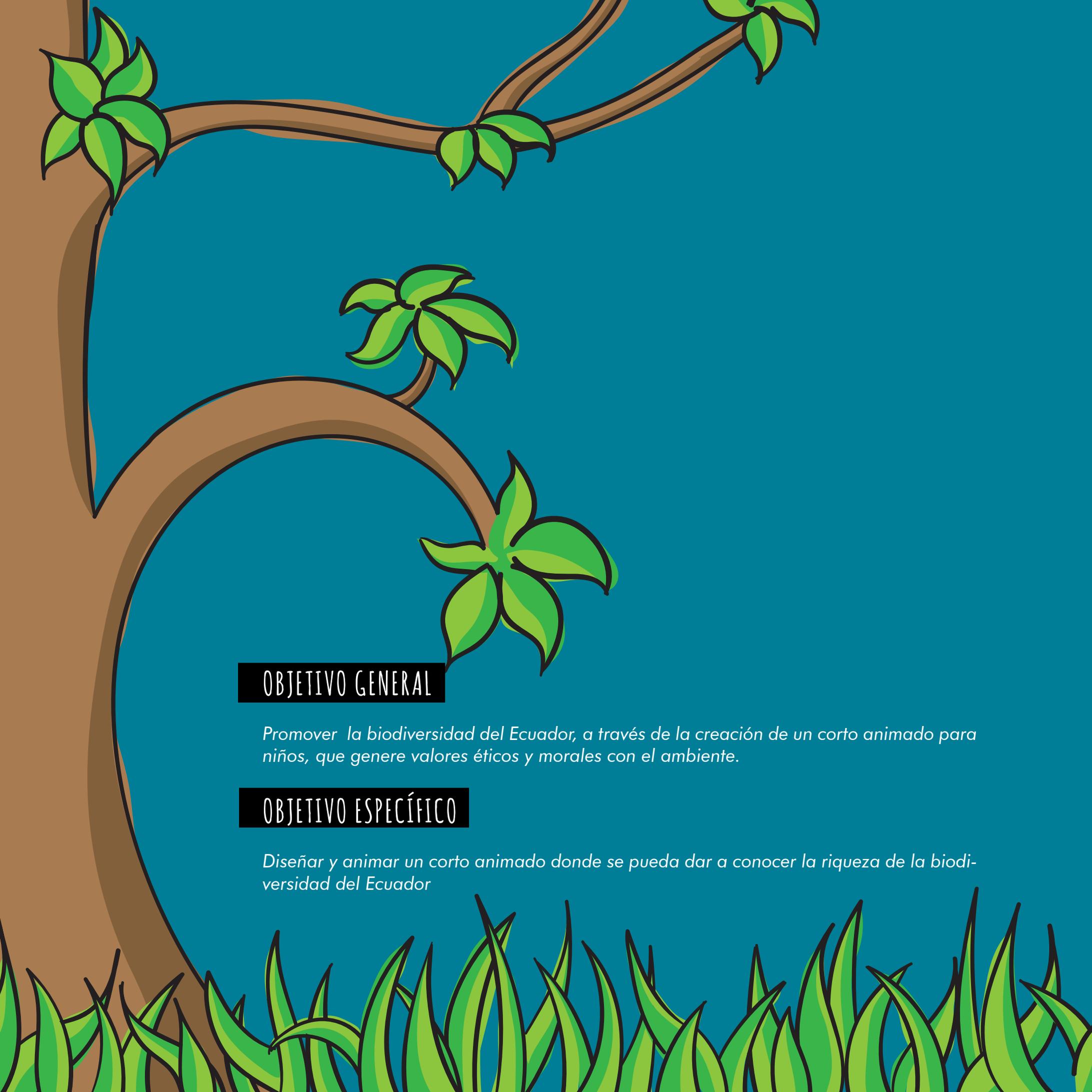
*Todo el esfuerzo puesto en este proyecto va dedicado a mi familia, a mis padres Nicolás y Rosa que siempre me brindaron su apoyo, a mi esposa Diana que con su amor incondicional me ha llenado de fuerzas y ha estado en los momentos más difíciles de esta carrera y en especial a mi hijo Raúl quien fue la motivación para iniciar esta carrera que llega a su fin. A mi hermano Marcelo que siempre estuvo cuando lo necesitaba y se preocupaba del día a día en mis estudios, con todo mi amor y cariño para ustedes.*



## AGRADECIMIENTO

*Agradezco inmensamente a Paúl, Danilo, Dianola, Jhon y Esteban Torres mi tutor ya que sus conocimientos fueron de gran apoyo para el desarrollo de este proyecto, a mis amigos y compañeros que me brindaron su confianza Adri, Vero, Jhonny, Adrián y a mi Tio Pachi que siempre me prestó su ayuda, también a todas las personas que colaboraron directa e indirectamente en la investigación.*





## OBJETIVO GENERAL

*Promover la biodiversidad del Ecuador, a través de la creación de un corto animado para niños, que genere valores éticos y morales con el ambiente.*

## OBJETIVO ESPECÍFICO

*Diseñar y animar un corto animado donde se pueda dar a conocer la riqueza de la biodiversidad del Ecuador*

ABSTRACT



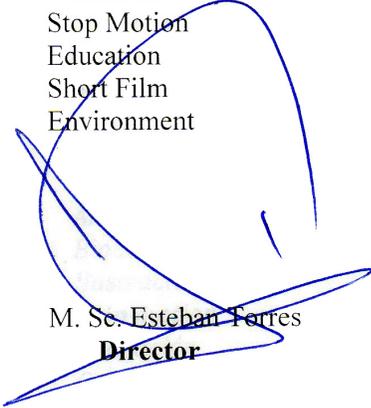
## **Design of an animated short film that promotes respect for the environment in Ecuador**

### **ABSTRACT**

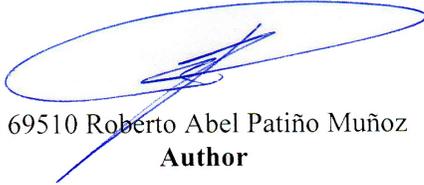
Ecuador is a diverse country with greater wealth in biodiversity on the planet; it hosts very different ecosystems and representative species that are essential to our country. At present nationwide, there are a high percentage of people who are unaware of it, which contributes to its aggression and destruction. The lack of citizen participation allows the environment to be destroyed without calculating the underlying losses; therefore, ignorance is considered a serious problem for its sustainability. The following project proposes the creation of a short animated film aim to publicize, rescue, value, and raise awareness about the flora and fauna, which through theoretical references of visual communication, animation and illustration, reaches the audience in an effective way, and reports about the natural resources that Ecuador owns.

#### **Keywords:**

Animation  
Biodiversity  
Illustration  
Stop Motion  
Education  
Short Film  
Environment



M. Sc. Esteban Ferrer  
**Director**



Code 69510 Roberto Abel Patiño Muñoz  
**Author**



Translated by,  
Lic. Lourdes Crespo

## RESUMEN

El Ecuador es un país mega diverso con mayor riqueza en biodiversidad en el planeta, alberga diferentes ecosistemas y especies muy representativas que son fundamentales para nuestro país. En la actualidad a nivel nacional existe un alto porcentaje de personas que desconocen lo cual contribuye a su agresión y destrucción, la nula participación ciudadana permite que se destruya el medio ambiente sin calcular las pérdidas subyacentes que conllevan, por ese motivo se considera al desconocimiento como un serio problema para su sustentabilidad. El siguiente proyecto propone la generación de un corto animado con el propósito de dar a conocer, rescatar, valorizar, concientizar sobre la flora y fauna, que con referencias teóricas de comunicación visual, animación e ilustración, llegue de una manera efectiva al público e informe sobre las riquezas naturales que posee el Ecuador.



# ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria  
Agradecimiento  
Objetivos  
Abstract  
Resumen

## Capítulo I Contextualización

Introducción  
Importancia de la biodiversidad  
Extinción de las especies  
Biodiversidad en el Ecuador  
Problemática  
¿Qué se ha hecho por solucionar?

### Marco Teórico

#### La televisión

El diseño y la multimedia  
La multimedia y la educación  
La animación  
Proceso de la animación  
El concepto  
La técnica  
La animación tradicional  
La animación stop motion  
La animación digital

#### La narración

El dibujo narrativo

#### El diseño gráfico y la educación

La ilustración y la educación

#### Guion gráfico

4 Movimiento de cámara dentro del guion gráfico 25  
5 El guion gráfico y la narración 25  
6 El guion gráfico y la composición 25

8

9 **Investigación de campo** 27

Entrevista a profesional de biología 28  
Entrevista a profesional en la educación 29  
Entrevista a cineastas 30  
Focus group a niños de cuarto año 31

16

17 **Homólogos** 33

18

19 Desde adentro 34  
20 Equilibrium 36  
The maker 38  
Conclusiones 40

21

## Capítulo II Planificación

22

22

22

22

22 **Público objetivo** 46

23 **Persona design** 47

23 **Plan de Mercado** 49

23 Desarrollo estratégico 50

23 Desarrollo y producción 51

24 Mercadotecnia 4p 51

24 Producto 51

24 Precio 52

24 Plaza 52

24 Promoción 52

25

## Partidas de diseño

Forma  
Función  
Tecnología

## Capítulo III Ideación

Ideación  
10 ideas  
Idea final

## Guionización

Idea dramática  
Idea temática  
Sinopsis  
Guion literario  
Guion gráfico

## Bocetación

Sistematización y bocetación  
Bocetación personaje  
Bocetación escenarios

## Digitalización

Personaje  
Escenarios

54	<b>Condicionantes</b>	90
	Constantes	
54	Variables	
55		
56		
	<b>Marca - logotipo</b>	91
	Secuencia del cortometraje	93
	Animación constantes y variables	101
	Manual del experimento	102
	<b>Conclusiones</b>	104
62	<b>Recomendaciones</b>	105
62	<b>Bibliografía</b>	108
66		
67	<b>Índice de &lt;IMG&gt;</b>	
68	Las imágenes corresponden a los siguientes videos	
68	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=WfEaCfiqylc">https://www.youtube.com/watch?v=WfEaCfiqylc</a>	34-35
68	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=uOSwPz-vX1M">https://www.youtube.com/watch?v=uOSwPz-vX1M</a>	36-37
71	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=YDXOioU_OKM">https://www.youtube.com/watch?v=YDXOioU_OKM</a>	38-39
77		
78		
80		
82		
83		
84		
85		





---

CAPÍTULO I  
CONTEXTUALIZACIÓN



## Contextualización

La importancia de la biodiversidad  
Extinción de especies  
Biodiversidad en Ecuador

## Problemática

¿Qué se ha echo por solucionar?

## Marco teórico

Televisión  
Diseño multimedia  
La animación  
Procesos de la animación  
El concepto  
La técnica  
La animación tradicional  
La animación Stopmotion  
La animación 3D  
Narración  
El dibujo narrativo  
La ilustración y la educación  
Guion gráfico  
Guion gráfico y la narración  
Guion grafico y la composición

## Investigación de campo

Biología  
Educación  
Cineasta  
Grupo focal

## Homólogos

Desde adentro  
Equilibrium  
The maker

## Conclusiones

# Capítulo I contextua- lización



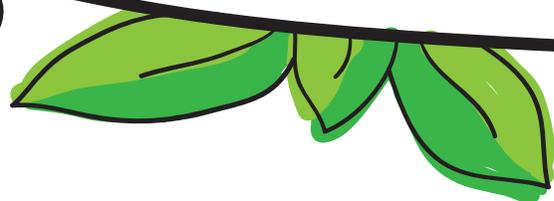


## 1. INTRODUCCIÓN

La biodiversidad es la variedad o diversidad de especies que existen en el planeta ya sean estos vegetales o animales, y que viven en un cierto espacio determinando; en algunos lugares existe una mayor cantidad de biodiversidad que en otras, a Ecuador a pesar de ser un país pequeño se le considera como uno de los más grandes en lo que a biodiversidad se refiere, y por lo cual se lo reconoce como mega diverso. Uno de los principales problemas que aqueja actualmente el Ecuador y el planeta entero, ya sea por la necesidad del ser humano que utiliza estos ecosistemas para obtener recursos o los espacios que este brinda creando ciudades, campos de siembra, etc.

Sin embargo uno de los principales problemas es el desconocimiento de la biodiversidad puesto que existe un sin número de especies las cuales no llegan a ser conocidas por el ser humano, y este a su vez las ha destruido con facilidad, en algunos casos provocando la extinción. Es por eso que a través de este proyecto se busca dar a conocer los beneficios que estos seres vivos nos brindan a los seres humanos, tanto para nuestra supervivencia, salud y desarrollo. También se pretende infundir, educar, y concientizar a niños de etapa escolar sobre el respeto y los beneficios que nos brinda la biodiversidad. Para ello, en este proyecto vamos a animar un cortometraje para atraer la atención a los estudiantes, pues es un medio directo por el cual se puede enviar mensajes de prevención esperando que cambien su percepción sobre la biodiversidad, formando a los estudiantes con responsabilidad ambiental y con afecto hacia el ambiente ayudaremos a que se consiga el equilibrio en la naturaleza, pues necesitamos ser recíprocos.

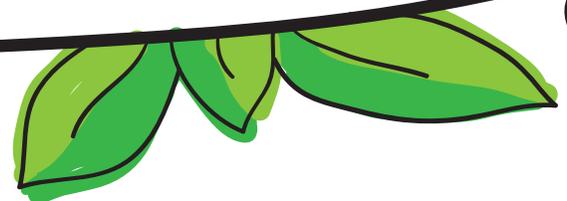
En el presente proyecto se pretende alcanzar la sensibilización, ya que el ser humano tiene en sus manos el futuro de las próximas generaciones, y es un proceso que debemos ir fomentando a estas. En el siguiente proyecto se mostrará un breve estudio de como está actualmente la biodiversidad en el Ecuador, que métodos de estudios se han aplicado en busca de salvar los ecosistemas, como se proyecta y el alcance que se busca obtener a través del cortometraje.





## 2. LA IMPORTANCIA DE LA BIODIVERSIDAD

La biodiversidad es una variedad de organismos vivos que se encuentran en todo nuestro planeta, de allí se derivan en especies como las plantas que son de mucha importancia para la salud. Según Gil (2011) dice que la medicina tradicional proviene de las plantas y animales en un 80% y la gente de la Amazonía emplea para la salud entre 2000 a 3000 mil especies, y esto va en desarrollo. Además la biodiversidad genera servicios y bienes que son utilizados para satisfacer nuestras necesidades como: la alimentación, materiales de construcción, ropa y protección. También es utilizado por el ser humano para su recreación y da gran aporte a la sustentabilidad económica de las familias enteras. Entonces el aporte que tiene la biodiversidad con el ambiente y el ser humano es de suma importancia para su desarrollo, por ese motivo se debe conservarla y en algunos casos de deterioro, restaurarla.





### 3. EXTINCIÓN DE ESPECIES, CAUSANTES Y MOTIVOS

La vida del ser humano se ha puesto a prueba debido a la desaparición de masivos ecosistemas, pues no se ha contribuido de alguna manera a su mantenimiento o recuperación, causándole daños irreparables, pérdidas irremediables y en algunos casos pérdidas absolutas. Sobre todo se debe recordar que los ecosistemas no se pueden recuperar porque son procesos evolutivos de miles y millones de años. La extinción de especies es tomada desde el momento que se conoce que ha muerto el último sobreviviente de la especie o cuando este necesite reproducirse sexualmente; y solo quede uno o varios del mismo sexo, esto es difícil de comprobar ya que pueden existir en cualquier parte del mundo con ecosistemas de iguales características algunos sobrevivientes. Pocos son los casos que se pueden determinar si existe extinción. Así mismo uno de los factores de la extinción es la evolución, pues como es característico de los seres vivos tienen la necesidad de adaptarse a cualquier tipo de situación para sobrevivir, y se vuelve sencillo; adaptación o extinción, sacrificar lo que está a tu lado sin importar las consecuencias que estas traerán, de esta manera la evolución de especies es el factor fundamental de la extinción, porque la victoria de unas es la derrota de otras. También existen varios tipos de extinciones que a continuación se detallan:

**EXTINCIÓN LOCAL.** No es más que la migración de los seres vivos de un ecosistema a otro ya sea por el reemplazo de otras especies o porque ya no existen suficientes alimentos. También se podría catalogar a la extinción local por el crecimiento de la población humana.

**EXTINCIÓN TERMINAL.** Se la considera a las especies que no dejan ningún tipo de descendencia evolutiva así como no dejan huellas de su propio ADN, en este grupo se consideraba a los dinosaurios pero se han encontrado características similares en los reptiles.

**EXTINCIÓN MASIVA.** Es aquella en la que desaparecen sin descendencia y que sirven para marcar el principio y fin de las eras geológicas. Y se supone que una extinción masiva se puede dar cuando exista un cambio considerable en toda la biósfera.

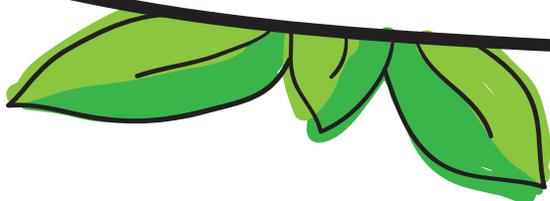
**ALTERACIÓN Y DESTRUCCIÓN DE ECOSISTEMAS.** Son aquellas en la que el hombre ha intervenido destruyendo gran parte de los ecosistemas y corales, incluso secando pantanos para la creación de tierra para la labor, creando puertos y ciudades. Son en estos ecosistemas donde se encuentra la mayor afluencia de especies que han tenido que migrar o desaparecer.

**LA PRÁCTICA AGRÍCOLA INADECUADA.** Algunas de las prácticas modernas utilizadas para el mantenimiento de las siembras son causantes directos para otros tipos de organismos puesto que se le da total prioridad a la producción y cosecha dejando en un segundo plano las cuestiones ambientales, según la (FAO,2005) alrededor de 30 mil toneladas de pesticidas tóxicos contaminaban el suelo de Sudamérica.

**CAZA, EXTERMINIO Y EXPLOTACIÓN DE ANIMALES.** Este es uno de los principales depredadores de especies, y que ha contribuido para bien o para mal, en algunos casos se ha visto en la obligación de eliminar especies para salvaguardar otras, también la caza de animales para obtener recursos económicos de sus pieles, huesos o por brutalidad de conservar especies como adornos o trofeos.

**INTRODUCCIÓN DE ESPECIES NUEVAS.** Este tipo de extinción es principalmente por el ser humano que ha introducido especies de otros habitat a ecosistemas diferentes ya sea por la necesidad de luchar contra plagas o por gustos y aficiones. Y en otros casos son desplazamientos involuntariamente que han sufrido estas especies. Generando conflicto de supervivencia donde el más fuerte predomina y extingue especies endémicas.

Y existen otros tipos de extinciones que están afectando gravemente a nuestro planeta. Pero estamos pasando por una situación crítica donde no se respeta el medio ambiente y se prioriza la parte económica de los grandes países, que supuestamente buscan encontrar soluciones, siendo pocos los que se involucran en la naturaleza. La actividad que el hombre realiza es la de obtener la mayor fuente de recursos de la naturaleza y a cambio reponiendo muy poco. Su desinterés en colaborar con el medio ambiente hace que el calentamiento global sea muy evidente en los últimos años, comenzando a sentir los estragos más fuertes. Puede ser que el fin de una era este por venir, pero mientras podamos aportar con un granito de arena para rescatar nuestro planeta existirá esperanza. (M. Baddi, 2015)





## 4. BIODIVERSIDAD EN EL ECUADOR

Las organizaciones ambientales internacionales para la conservación de la naturaleza en sus 8 categorías; incluye a los parques nacionales, y los describe como; lugares extensos para conservar, proteger la biodiversidad y promover la educación y uso recreativo. Por ese motivo Ecuador cuenta con 11 parques, los cuales cubren un alrededor de 4'344.465,26 hectáreas que representan un 17,49% de la superficie de nuestro país. Y están clasificados de la siguiente manera: patrimonio natural de la humanidad (Galápagos y Sangay), cinco son reservas de la biósfera (El cajas, Podocarpus, Sangay, Sumanco Napo-Galeras y Yasuní) todos estos ubicados en diferentes zonas climáticas. (El Universo, 2014)

Además **EN FLORA** cuenta con el 10% de plantas existentes en todo el planeta. De estas la mayoría crecen en los Andes y la Amazonía entre ellas tenemos: vegetales 8.200 especies, orquídeas 2.725 especies y más de 25 mil especies de árboles como son: la chinchona, balsa, alcanfor, ceiba, tagua o marfil vegetal, productores de caucho, canela, vainilla, zarzaparrilla, verbasco e ipecacuana, y árboles productores de madera, como el cedro y el nogal.

**EN FAUNA** se cuenta con el 8% de animales y el 18% de aves del total existente en el planeta. Divididas de la siguiente manera: 3.800 vertebrados, 1.550 mamíferos, 350 reptiles, 375 anfibios, 800 peces de agua dulce, 450 de agua salada, y tiene el 15% del total de especies endémicas de aves en el mundo todas estas divididas en todas las regiones del país, en insectos sobrepasan el millón y en mariposas un aproximado de 4.500 especies. De las especies más conocidas tenemos: pumas, venados, gatos monteses, monos, loros, papagayos, guacamayos, tucanes y diversas aves rapaces como el cóndor, cernícalo, águila, etc.

**MAMÍFEROS** existen 320 especies de mamíferos y la tercera parte son murciélagos que se alimentan de frutas, peces, ranas, insectos o de sangre. También tenemos 17 especies de monos entre los más conocidos se encuentran: monos araña, capuchinos, titi, aulladores y chichicos.

**Aves** existen alrededor de 1.600 especies de aves, un número

mayor al existente en todo el planeta solo por detrás de Colombia y Perú, entre estos tenemos: cóndor, 115 especies de colibríes, 19 especies de tucanes (el tucán andino pechigris especie única en los andes ecuatorianos), 45 especies de papagayos, loros y pericos, 22 especies de búhos, 14 especies de tinamúes, 22 de garzas, 67 especies de aves de presa, 110 de hormigueros, 167 especies de atrapa moscas. Mientras Galápagos cuenta con 26 especies endémicas.

**REPTILES** existen 350 especies de reptiles. La mitad de estas son serpientes y el resto se divide en caimanes en la Amazonía, cocodrilos en la costa, varias especies de tortugas y varias iguanas marinas y terrestres.

**ANFIBIOS** existen 375 especies pero este dato no es real porque cada vez aparecen nuevas especies entre estas tenemos a la rana curare (venenosa).

**PECES** existen 1.250 especies de los cuales 800 son de agua dulce. (Aguirre Duran, 2013)

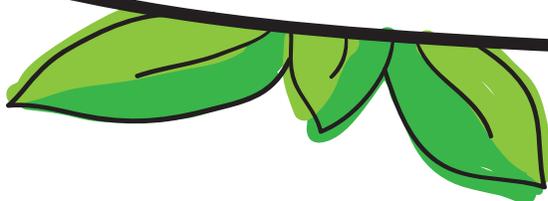


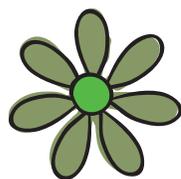
## 5. PROBLEMÁTICA

La biodiversidad en los últimos años se ha visto afectada drásticamente, esto ha generado varios cambios climáticos y en algunos casos la desaparición de especies; todos estos provocados por el hombre ya sea el desconocimiento o la necesidad de seguir expandiéndose, por ese motivo es de suma importancia dar a conocer la biodiversidad existente en el Ecuador, sabiendo que este es un país privilegiado en recursos naturales poseedor de ecosistemas y especies únicas de flora y fauna, muchas de estas son endémicas (Mena, 2005). Además es considerado mega diverso por su ubicación tropical, aportando en su desarrollo de ecosistemas ideales para su conservación en vista de que ha sido un suministro estable y sostenible de bienes y servicios. Se estima que hay entre 50.000 a 70.000 especies de plantas utilizadas solo para la medicina. (Cambrollé, 2012), un ejemplo es El Parque Nacional Podocarpus el cual mantiene en Flora: Entre 3.000 y 4.000 especies de plantas. En Fauna: Más de 800 especies de aves registradas; mamíferos, como el puma, osos de anteojos, tapires e innumerables especies de anfibios y reptiles. (El Universo, 2013). La sociedad Ecuatoriana y mundial desconoce de esta biodiversidad, lo cual contribuye a su agresión y destrucción, la nula participación ciudadana permite que se destruya el medio ambiente sin calcular las pérdidas subyacentes que conllevan, por ese motivo se considera al desconocimiento como un serio problema para su sustentabilidad. (Mena, 2005)

### 5.1 QUE SE HA HECHO POR SOLUCIONAR LA PROBLEMÁTICA

Uno de los medios más utilizados para solucionar esta problemática ha sido la educación ambiental a través de esta se busca enseñar a las nuevas generaciones de estudiantes de una manera didáctica sobre la conservación biológica, por medio de conceptos, valores, procesos y técnicas; buscando educar desde la realidad de las personas y para que estos consigan comprensión cabal y sistemática, esto debe verse como un proceso de vínculos entre lo intelectual y afectivo para llegar al futuro con madurez y responsabilidad. También por medio de la capacitación, difusión, sensibilización, educación y alfabetización logrando que el estudiante comprenda los procesos sociales históricos y ecológicos. Y además que desarrolle una sensibilidad ambiental en búsqueda de soluciones, fortalezca los valores y actitudes. (Javier García, 2010)





Marco  
teórico



## 6. LA TELEVISIÓN

Una de las maneras directas con la cual se puede llegar a difundir o dar a conocer acerca de los beneficios que posee nuestra biodiversidad, es a través de la televisión para ello según: Rojas (2012) “La televisión es una ventana al mundo que les permite a los niños desarrollar una gran sensibilidad y conocimiento, como por ejemplo por la ecología y el mundo animal; es parte integral de nuestra sociedad, y no solamente es informativa sino que también entretenida y permite además entregar educación ya sea directa o indirectamente”. Entonces es a través de la televisión o un sitio de alojamiento de vídeo que se pretende sensibilizar a niños y niñas en etapa escolar y que aporte a fomentar los valores éticos y morales con el ambiente.

### 6.1 EL DISEÑO MULTIMEDIA

Diseño multimedia: es un sistema que junta múltiples medios de expresión ya sean físicos o digitales para comunicar cierta información, por medio de varios soportes como son: el texto, sonido, imagen, fotografía, animación gráfica y vídeo. Genera interactividad participativa con el usuario (Behocaray, 2010) entonces el diseño multimedia es el medio apropiado para comunicar o lograr un acercamiento directo con el estudiante donde se entretenga y se auto eduque en sus espacio de ocio. La multimedia con todos sus recursos genera diferentes tipos de proyectos como: el cine, la música, la animación, etc. Además de ser una de las herramientas que más se está utilizando en los últimos años para la educación y entretenimiento. Es por eso que el diseño y la multimedia pueden llegar a generar gran impacto a la hora de concientizar y sobre todo en niños.

### 6.2 LA MULTIMEDIA Y LA EDUCACIÓN

La multimedia ayuda a los alumnos a organizar sus ideas, relacionarlas y confrontar hipótesis, por su flexibilidad permite que haya un aprendizaje auto-guiado y auto-iniciado donde va construyendo su conocimiento individual o colectivamente ade-

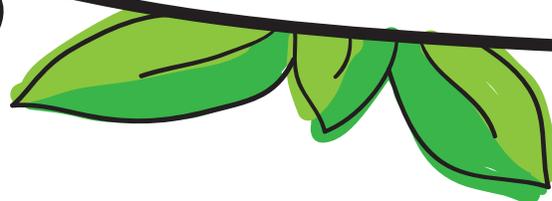
más que aumenta la motivación, y la efectividad del proceso de enseñanza y aprendizaje. (Moral Ferrer, 1995). Además es donde el alumno generará mayor interés al interactuar, despertando su curiosidad por experimentar nuevas sensaciones lo que lleva a que haya mayor oportunidad de enseñar, ya sea a través de un mensaje directo o indirecto. La multimedia es una herramienta de gran aporte a la educación ya que el uso de esta se puede volver un auxiliar eficaz en los procesos de enseñanza tanto grupales como individuales permitiendo actuar no solo en el aprendizaje sino que adquiere determinadas actitudes, habilidades y destrezas que son de suma importancia para entender y desenvolverse en nuestro entorno informacional. Mediante la multimedia se puede conseguir simulaciones muy reales que lleven al estudiante a palpar la vida tal y como es.

### 6.3 LA ANIMACIÓN

Partamos de el porqué de la utilización de la animación y no una imagen real pues la animación ofrece un método de expresión distinto a lo real y mayor libertad creativa además de que la animación puede relacionarse con el mundo físico y material pero sobre todo lo imaginable es factible, para generar un corto de dibujos animados debemos tener en cuenta que es una animación: “es un sistema técnico creado para provocar movimientos en objetos inanimados y por ende lograr los efectos visuales donde la vida de los objetos no es real más bien es ficticia, y el alcance es limitado. La animación junta tres componentes físicos que son: los objetos, las alucinaciones o ilusiones y el dibujo animado. (Marín, 2007) es así que la mezcla de estos tres componentes hacen que la animación tome vida a través de recursos tecnológicos, sonoros o visuales, iluminación, ambientación y estas producen sensaciones diversas, ideales para llamar la atención de nuestro público, cabe recalcar que un trabajo minucioso nos brinda grandes posibilidades expresivas. (Wells, 2009)

#### 6.3.1 PROCESOS DE LA ANIMACIÓN

La animación tiene un proceso como todo proyecto que parte desde la idea hasta el producto final, es un proceso mediante el cual se puede estructurar de una forma organizada, para esto se nombrará los de mayor importancia.





El concepto, plan de trabajo, recursos, investigación, historia, diseño formal, storyboard, guion literario, guion técnico, análisis estético, layout, banda sonora, construcción, proyección (Wells, 2009). Todos estos procesos se deben desarrollar, claro está que todo va a depender del director como los quiera utilizar. para el proyecto del cortometraje se podría utilizar de la manera en la cual se fueron describiendo al parecer es una de las maneras correctas de aplicar estos procesos.

## 6.4 EL CONCEPTO

Una de los mayores problemas a la hora de generar una animación es el concepto pues nadie podría generar una escena sin tener la mínima idea de lo que se quiere plasmar, y si bien el concepto no está solo en la animación sino en gran parte de los proyectos, es el punto de partida para poder realizarlo. Para esto se podrá tomar diferentes recomendaciones según Driesen: “simplemente hay que imaginarse una cabaña puesta en una vía de ferrocarril en medio de la nada. A continuación, hay que confeccionar una lista de todas las cosas relacionadas con el ferrocarril, la época de las locomotoras, cualquier cosa que nos pase por la cabeza, y las historias y los gags comenzaran a partir de estas imágenes”. Entonces tenemos que tomar en cuenta como este va a ser realizado técnicamente, a continuación mencionaremos algunos métodos:

Métodos de grabación. Es en donde se comienza a generar una historia, dependiendo del artista, este podrá escribir, realizar esbozos, o tomar ideas anotadas durante un tiempo. Este es el punto de partida donde la historia fluye y se visualiza en un texto, pero en algunos casos se suele realizar dibujos o rasgos para que ayude a dar un estilo y al final se termina realizando un storyboard que es el borrador donde se definen aspectos de la animación o vídeo.

También el uso de hechos personales generan fuentes de inspiración ya que nosotros podemos contar historias que hayamos tenido o ficticias generadas desde nuestra imaginación, y es muy factible porque al conocer nuestra historia los detalles son de mejor calidad. El uso de experiencias, el recuerdo sensorial,

los años de formación y el uso de comparaciones y contraposiciones pueden ayudar a tener una idea más clara de lo que se quiere realizar y al final obtenemos una idea general y por ende el concepto que se le va a dar al corto animado. (Wells, 2009)

### 6.4.1 LA TÉCNICA

En muchos de los casos la técnica dependerá del artista puesto que deberá realizar según su habilidad o su mayor aptitud, entre los tipos de animación encontramos las tradicionales que son dibujos realizados uno a uno para generar movimiento, también tenemos el stop motion que son realizados con objetos de arcilla, plastilina, muñecos de plástico y otros materiales, y por último la generada por computador con la ayuda de diferentes softwares. (Wells, 2009)

### 6.4.2 LA ANIMACIÓN TRADICIONAL

La animación tradicional o más conocida como 2D nació en 1911 de la mano de Winsor McCay, quién a través de experimentos descubrió la manera de dar movimiento a las imágenes para luego desatar un gran avance en la animación, pues fue la partida de lo que actualmente conocemos como las caricaturas, estos se dibujaban uno a uno en hojas transparentes de acetato es decir dibujo tras dibujo con una pequeña variación para dar movimiento, luego estas se superponían en fondos fijos mediante una barra de pivotes y se obtenía una animación con un fondo. (Wells, 2009)

### 6.4.3 LA ANIMACIÓN STOP MOTION

La animación stop motion se basa en dar movimiento a objetos como puede ser muñecos de arcilla, plastilina, plástico entre otros materiales. Según Cosgrove Hall, la animación en stop motion es más atractiva para los niños puesto que al existir un



mundo real y atractivo los personajes son atractivos y divertidos, sobre todo si logran llamar la atención de los niños con la implicación plena del relato. Para trabajar en una serie infantil en concepto tiene que ser más sencillo que sea de fácil comprensión. El stop motion se realiza por medio de fotografías que son tomadas uno por uno a cada personaje, a este se le da movimiento en cada fotografía y estas fotografías a su vez con velocidad generan movimiento. (Wells, 2009)

#### 6.4.4 LA ANIMACIÓN DIGITAL

La animación digital ha tomado la batuta del cine, hoy en día existe un sin número de software que son utilizados para crear películas y dibujos. Pero, esta se ha convertido solo en una herramienta pues la tradición de hacer los dibujos con técnicas de ilustración no han cambiado, más bien la animación digital ayuda a que estos se realice en un menor tiempo. Así mismo estos software han creado interfaces que permiten tener mejores efectos especiales y aplicar sonidos. (Wells, 2009)

## 7. NARRACIÓN

Debe ser una diferencia sustancial con la literatura, es aquí donde se cuenta una historia y el espectador capta los códigos que se genera tanto en la animación como el contenido audiovisual. La narración difundirá mensajes indirectos o directos sobre la conservación de la biodiversidad contando historias imaginarias pero que a la vez involucre la educación, generando sensibilización y que además el espectador se divierta y de rienda suelta a su imaginación. Por ese motivo es de mucha importancia que la narración se deba involucrar al tiempo, el orden, la velocidad o duración temporal, la frecuencia, el modo, la distancia, la perspectiva, la voz, el tiempo de la narración, los niveles narrativos y la persona, todos estos recursos del relato fortalecerán una narración funcional que con la ayuda de una imagen transmitirá mensajes que lleguen de mejor manera. (Marín, 2007) Si bien lo que se busca es educar a través de un corto animado el diseño tendrá que influir de la mejor manera, es por eso que la comunicación gráfica es un baluarte interviniente en la producción de material didáctico, sin embargo la eficacia didáctica no es solo lo gráfico sino el conocimiento propio del usuario,

necesidades y el tiempo. Entonces la mejor forma de enseñar a través del lenguaje de las imágenes es la función educativa: documental, analítica, poética, que brinda posibilidades de expresión y a su vez interpretación. (Arroyo,C)

### 7.1 EL DIBUJO NARRATIVO

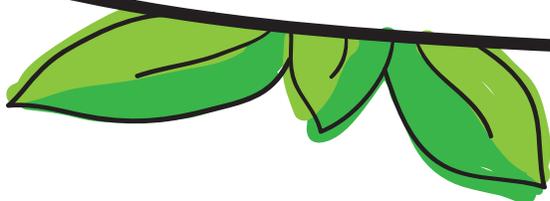
Es la acción de dibujar donde se permite ver al mundo de otra manera, fragmentarlo y reconstruirlo. El dibujo permite a su creador plasmar memorias visuales, y tiene mucha relación con el texto pues en una narración el dibujo tiene que expresar lo mismo que tiene escrito; sus reglas básicas en la construcción son: la gramática (hacer marcas), el sintaxis (el layout), el significado (contenido y el tema). (Wells, 2009) Ya que el dibujo va más allá de lo que se pueda hacer con una cámara, permite al artista la libertad de expresar más allá de su mente, analizar de forma original y diversa, probar ideas y planificar composiciones y sobre todo pensar visualmente en voz alta.

## 8. EL DISEÑO GRÁFICO Y LA EDUCACIÓN

Están ligados de una manera que proporcionan intercambios de interacción comprensiva. Se dice que muchos educadores prefieren utilizar los medios audiovisuales, pues garantizan un proceso de aprendizaje eficaz y de calidad. Además tanto el diseño gráfico como la educación tienen un papel muy importante a la hora de comunicar, ya que lo visual ayuda a reforzar la idea que un educador desea transmitir a sus alumnos y estos a su vez comprendan el mensaje. Por otro lado la comunicación visual ha creado su propia escuela paralela donde los medios de comunicación visual generan una relación reflexiva entre la realidad que este da, como también la que la educación en las aulas se imparte. Pero queda en claro que los medios de comunicación visuales no podrán reemplazar a la educación tradicional, pero si podrán servir como instrumento de pensamiento y reflexión. (Aparici, 1998)

### 8.1 LA ILUSTRACIÓN Y LA EDUCACIÓN

La manera de educar y de generar interacción con nuestro público objetivo es la ilustración según Duran (2005) la ilustración merece especial atención. Podríamos definir la ilustración como





una imagen narrativa particularmente persuasiva. Su lenguaje, sus elementos, códigos, sintaxis y propiedades secuenciales, están plenamente capacitados para transmitir mensajes narrativos completos y eficaces. La ilustración es el método con el cuál se puede dar información acerca de determinado tema y la forma correcta de dar un mensaje, para poder llegar a educar sobre varios temas haciendo énfasis en dar a conocer o difundir temas ecológicos.

## 9. GUIÓN GRÁFICO

Es un conjunto de imágenes mostradas en secuencia, con el fin de pre-visualizar una animación o cualquier otro medio gráfico o interactivo. Básicamente es donde se desglosa al corto animado en pequeños fragmentos y se determina como se plantea las ideas principales, además cada escena queda detallada con un boceto y narración. (Burbano, 2013) si bien el storyboard pasaría a ser el esqueleto de nuestro corto y detallará paso a paso, también proporcionará notas de cámaras y la configuración general. También cada toma llevará viñetas según la narración y el tiempo que durará cada escena.

### 9.1 MOVIMIENTO DE CÁMARA PARA REPRESENTACIÓN DENTRO DEL GUIÓN GRÁFICO

Este es un procedimiento para dejar en claro cuales serían los movimientos que se realizarán con la cámara. Para esto tenemos los siguientes: paneo izquierda y derecha, tilt up, tilt down, Dolly/travelling hacia delante, atrás, izquierda, derecha, abajo, arriba, zoom in, zoom back (alejamiento con el lente), (Verdugo, 2012)

### 9.2 GUIÓN GRÁFICO Y LA NARRACIÓN

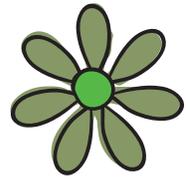
Si bien el proceso para desarrollar un storyboard está compuesto en 3 fases las cuales son: los thumbnails que son dibujos pequeños los cuales desarrollan la secuencia; la versión de referencia es la que tiene una estructura provisional pero consensuada con los dibujos más grandes y detallados; y una versión fija es un estructurado que se utiliza en el story real. Para comenzar a crear una narración y armar un storyboard se debe jugar

con los personajes, se arma un juego donde a través de objetos se comienza a crear un historia y darle voz a los personajes, los efectos especiales y estos se graban en vídeo para luego pasarlos a limpio. (Wells, 2009)

### 9.3 EL GUIÓN GRÁFICO Y LA COMPOSICIÓN

La composición dentro del storyboard es de suma importancia, pues es aquí donde se da el espacio o toma que se va a realizar con la cámara, se organizan los elementos desde el más importante al menos importante dentro del campo, ya que la pantalla o el encuadre es esencial para comunicar de una mejor manera al espectador la intención del cineasta y el propósito de la obra. Al organizar bien los elementos la composición será más efectiva, comunicará el sentido visual y por supuesto dirige el ojo del espectador hacia los elementos que se busca resaltar. (Wells, 2009)





Investigación  
de campo



## 10. INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Se realizó entrevistas a profesionales en temas relacionados con el proyecto que se pretende realizar para ello se buscó a un profesional en el ámbito de la biología, educación, cine, además de realizar un grupo focal con niños.



Foto: Maritza Maza

### 10.1 ENTREVISTA A PROFESIONAL EN BIOLOGÍA

*Bióloga Maritza Maza*

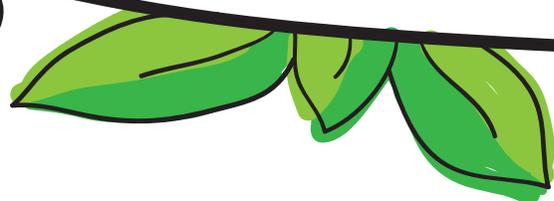
*Profesora de Ciencias Naturales*

*Unidad Educativa Particular Corazón de María*

*(Oblatas)*

La biodiversidad no comprende solo los bosques y animales que ahí habitan, sino que es aun mas grande es todo lo que nos rodea desde el hogar hasta lugares en donde las personas pasan largas horas al día. La importancia de esta es fundamental para la vida y el desarrollo de las mismas, entonces se recomienda que exista un uso sustentable y sostenible, así también el uso correcto de los recursos naturales ayudará a su conservación. Debemos tomar en cuenta que existen animales y plantas en peligro de extinción a los cuales se les debe dar mayor importancia, a pesar que todas las especies se merecen el mismo trato existen otras que son prioritarias para mantener la cadena alimenticia y en lo posterior no exista extinción de especies, consideradas en libro rojo como animales y plantas en peligro son las siguientes: oso de anteojos, el puma, búho, la lechuza del campanario, el tigrillo, el delfín rosado, la vaquita marina, huanta, tapir amazónico, águila arpía, caimán negro, mono de bolsillo, oregia amarilla, musgos entre otros.

El Ecuador es un país mega diverso donde su emblema principal es un cóndor el cual también a parece en el la lista de peligro, pero uno de los principales problemas que llevan a la destrucción y deterioro de los ecosistemas es el desconocimiento de los habitantes del Ecuador y otro es la mala utilización de los recursos. Estos son por falta de educación y concientización en los estudiantes, sobre todo desde el hogar, lo ideal es que se enseñe in situ para que los alumnos experimenten y comprendan, lo mejor sería enseñar desde temprana edad y que mejor si es a través de vídeos animados pues se genera doble interés educar y entretener.





## 10.2 ENTREVISTA A PROFESIONAL EN EL ÁMBITO DE LA EDUCACIÓN.

Arq. Diego Cevallos

M.Sc en Ciencias de la Educación.

Rector de la Unidad Educativa Inmaculada

La biodiversidad o más conocida como medio ambiente se comienza a ver como materia a partir del cuarto de año básica antes de eso se ve la materia de Entorno Social y Natural, pero lo que se ve dentro de estas materias no se llega a profundizar, esta materia viene en la malla curricular dada por el Ministerio de educación y sobre todo lo que el maestro planifica para la clase, los métodos utilizados son: analítico sintético, método experimental, método de observación, estos señalados como los más básicos y empleados en este caso pero lo que se recomienda es aprender en situ donde los estudiantes tengan contacto con la naturaleza, además debe existir un lenguaje asertivo, motivacional en el cual el niño sienta y despierte el interés por conocer el tema de que se este hablando, el lenguaje tiene que ser simple y a la vez introduzca a un contexto imaginario, la tecnología juega también un papel importante para la educación es a través de este que se puede enseñar sobre la biodiversidad existente siempre y cuando estos sean bien utilizados, además consideremos que lo que entra por la vista tiene más pregnancia, aplicar un video animado para niños cumplirá dos funciones que es enseñar y entretener y la edad ideal es a niños de cuarto año de básica que están en edades de 8 a 9 años además de que a esa edad se comienza con la materia de Ciencias Naturales y con un lenguaje directo, claro sin metáforas o analogías se podría sembrar bases para la concientización.



Foto: Abel Patiño



### 10.3 ENTREVISTA A PROFESIONAL EN EL ÁMBITO DEL CINE.

Abg. Lcdo. Christian Narváez  
Cineasta y Abogado

#### ENTREVISTA 2

Lcdo. Sebastián Sánchez O.

Cineasta

En el medio de las artes cinematográficas existen un sin número de técnicas de animación de las cuales se puede considerar el stop motion por las facilidades de producción y posibilidades de rodaje, así mismo se puede utilizar al documental como medio para exponer al público bajo una mirada mucho más crítica, directa.

Además el guión debe estar apegado al contenido el cual debe ser sencillo pero no menos interesante, el tema principal debe ser creativo y encontrar el método idóneo para los niños y mantener una progresión sin que se pierda el interés del público. Los cortometrajes deben ser breves que relaten un solo evento para que no exista confusión, se podría partir desde el punto de la imaginación y el juego, también el de la aventura, siempre relacionando éstos con la educación, algo muy importante a los niños les gusta verse reflejados y un niño como actor principal aseguraría la atención.



Fotografía: Christian Narváez



Fotografía: Sebastián Sánchez

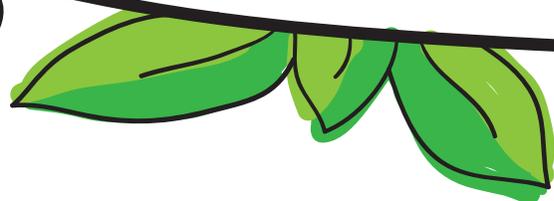




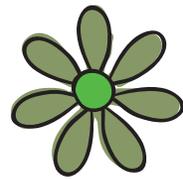
Foto: Abel Patiño

#### 10.4 GRUPO FOCAL A NIÑOS DE CUARTO AÑO DE BÁSICA.

*Edades entre 7 a 9 años.*

La reunión realizada a niños de cuarto año de básica ayudó a indagar y comprender su comportamiento frente a los problemas ambientales y sobre todo a escoger el tipo de animación que se utilizará para el proyecto de tesis, se presentó dos cortos animados con el tema del ambiente uno con la estética de stop motion y el otro de animación 2D. Los resultados fueron los siguientes. de el grupo de niños entrevistado se pudo conocer ciertos aspectos en los que se refiere a como actualmente ellos prefieren sus personajes de televisión y sus gustos, sabiendo que son nuestro público objetivo. Reunir información y sobre todo me ayudo a escoger el tipo de animación que se va a realizar, en esta reunión pude observar que es una edad idónea para comenzar a concientizar de una forma directa es decir los niños están mas conscientes y lo toman como un deber y obligación, tras de las cosas importantes que se pudo obtener es como y porqué les gusta ciertos personajes, qué les gusta de estos, y también cual es el medio que más utilizan, así también cuanto saben de la naturaleza aunque su conocimiento es poco pero tienen mucha curiosidad.





Análisis  
de  
*homólogos*



## 11. HOMÓLOGOS

<https://www.youtube.com/watch?v=WfEaCfiqylc>

### 11.1 DESDE ADENTRO

Es un cortometraje donde podemos apreciar la utilización de la técnica del stop motion donde los autores proponen el tema del calentamiento global, si bien los personajes utilizados son de plastilina lo cual no permite que exista una fluidez en los movimientos. Los escenarios en los cuales se presenta carecen de estética pero se muestran con cierta armonía con los personajes, cabe resaltar que existe ciertas falencias en la velocidad de la animación, la idea planteada como mensaje está muy bien trabajada se comprende la historia y su mensaje. No está por demás decir que la animación al ser realizada con mayor tiempo entre fotograma y fotograma hace que se vuelva lenta la animación y por ende se pierde el interés. El manejo de las cámaras y perspectiva es lo más importante de este cortometraje ya que facilitará contar la historia, al no haber sonido de voces se desplaza de tal manera que la comprensión es simple para el espectador. Aquí también podemos apreciar que existe una narración a través de movimientos y gestos que realizan los personajes.

Es muy interesante saber que se pueden contar historias solo con movimientos, de este trabajo se pueden tomar ideas que se podrían aplicar en el proyecto para generar mayor interés.

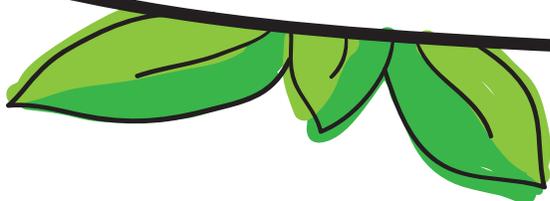
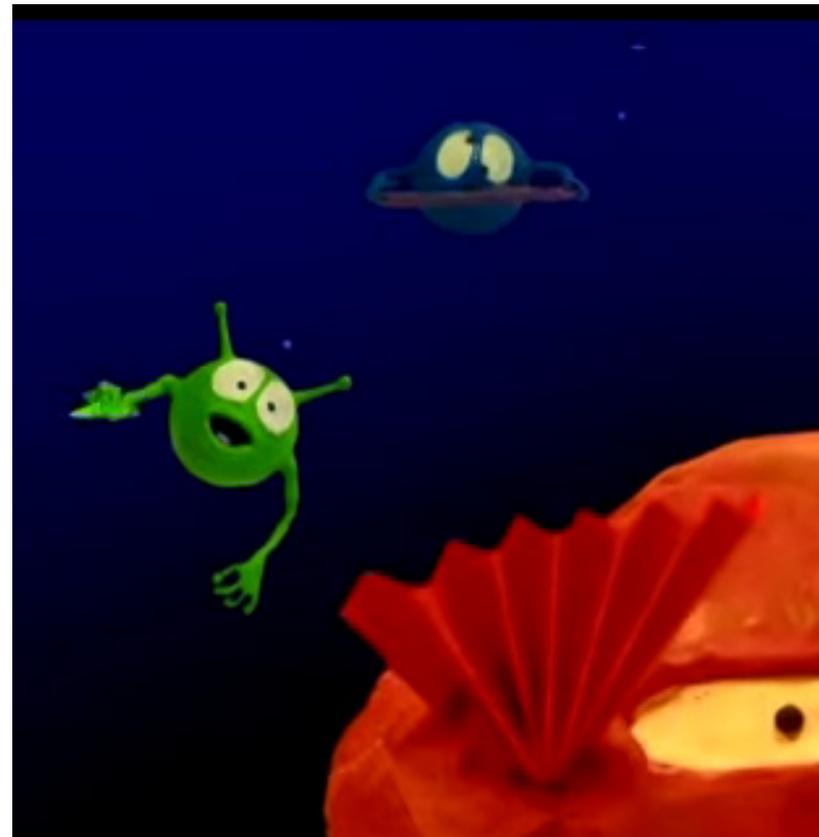
#### 11.1.1 FORMA

*Estética Stop motion;* los rasgos estéticos utilizados dentro de este cortometraje no son los mejores pero hacen que se vea que existe una armonía.

*Personajes estéticos, formas orgánicas, colores;* se utiliza formas orgánicas para dar forma a los personajes y escenarios dando la idea del contexto, los colores se asemejan apoyando a la idea general de el cortometraje

*Rasgos característicos del entorno, aplicados a la gráfica;* si tomamos en cuenta que los rasgos y colores aplicados en el cortometraje dan una certeza directa. Al utilizar plastilina forma su propia característica.

*Movimientos fluidos, realizados fotograma a fotograma;* los movimientos que se pueden observar en la animación no son del todo fluidos provocando que existan movimientos bruscos, y el trabajo realizado fotograma a fotograma tiene un espacio de tiempo muy largo.





### 11.1.2 FUNCIÓN

*Entretenimiento, representación artística;* la idea principal desde mi punto de vista es que este cortometraje fue creado como una representación artística para la comunicación, hago referencia a su trama en la cual podemos ver que la idea principal es enviar un mensaje de concientización.

Interés para todo público; el cortometraje pudiera llegar a ser captado por todo público pero en este caso el público meta son los niños, no existen escenas que puedan ser censuradas por tal motivo se puede clasificar apto.

*Animación: funcional y contenido interesante.* El mensaje y la historia tras la animación hacen de este un material funcional e interesante. Captan la atención y envían un mensaje.

*Personajes y escenarios adecuados;* los personajes creados en plastilina; así como los escenarios tienen una intención muy favorable, porque a través de estos se ven reflejados.

### 11.1.3 TECNOLOGÍA

*Visualización y calidad, stop motion;* se puede apreciar que el cortometraje es trabajado con la técnica de stop motion que no es más que la utilización de fotografías secuencialmente. La calidad del producto final no es la mejor pero cumple su objetivo.

*Fotografía;* cada parte del video fue una fotografía capturada en movimiento tras movimiento.

*Animación realizada con ayuda de un software (Adobe After Effects, Premiere, etc.);* En este proyecto no se sabe con certeza que programa de animación se utilizó pero podemos especular que fue realizado con uno de los antes mencionados. Por el dinamismo que estos ofrecen para trabajar con fotografías, pero, también se pudo haber utilizado algún software menos sofisticado.

*Efectos de sonido;* los efectos de sonido ayudan a los movimientos reforzando la idea que el escritor quiere transmitir, siendo de fácil comprensión para el espectador. Las voces ayudan a que sea más comprensible la historia.



Imagen 1, imagen 2: Video\_Desde adentro



## 11.2 EQUILIBRIUM

<https://www.youtube.com/watch?v=uOSwPz-vX1M>

En este cortometraje se puede apreciar lo dinámico de la animación realizada con stop motion podemos observar mayor fluidez y un mayor interés por parte del espectador, además la estética utilizada dentro del cortometraje se presenta de una manera sencilla, sin muchos detalles en los escenarios pero muy bien logrado, los colores utilizados dentro de este cortometraje hacen referencia a los objetos reales y cotidianos manteniendo similitud. Otro punto a destacar es el uso de la luz y escenario para la fotografía, esta aplicación correcta hizo que exista una mayor calidad para el vídeo final, así mismo los movimientos de la cámara y tomas, conjuntamente con los movimientos corporales brindan una narración comprensiva y fácil para el espectador provocando en él, su atracción.

La historia contada hace referencia al equilibrio que debe existir entre las personas y ambiente, esta historia nos muestra como las personas con responsabilidad podemos convivir con los productos que causan cierta destrucción. Referente a la animación la técnica es la fotografía que luego con ayuda de un software genera movimiento.

Este trabajo es muy interesante por que nos muestra lo bien que se puede generar movimiento de personajes a través de muñecos de plastilina, además de brindarnos ideas que aportarán en mi proyecto.

### 11.2.1 FORMA

*Estética / personajes y escenarios contruidos y fotografiados;* en este cortometraje podemos ver escenarios y personajes con formas orgánicas, estéticamente bien logradas, así también la correcta aplicación de la luz genera una fotografía de calidad. *Personajes forma estética y colores;* El personaje principal es realizado en plastilina lo que permite que exista flexibilidad además del correcto uso de materiales que simulan la realidad.

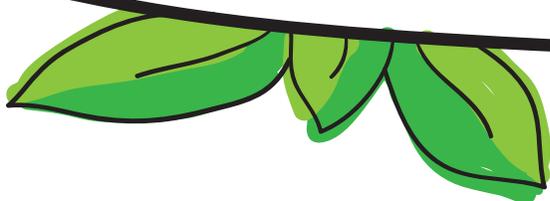




Imagen: Internet

*Movimientos fluidos;* Lograr que exista una fluidez en la técnica de stop motion es muy compleja y sobre todo de mucha paciencia pues los directores van generando movimiento tras movimiento para conseguir una secuencia.

### 11.2.2 FUNCIÓN

*Entretenimiento, obras artísticas;*

El cortometraje es una obra artística donde el escritor busca dar un mensaje y genera entretenimiento cumpliendo con una de las principales funciones para el cuál fue creado.

*Interés para todo público;* se puede catalogar de interés para todo público pues no tiene mensajes fuertes, sexistas o racistas. Y esto hace que toda persona lo pueda ver y disfrutar.

*Animación funcional, contenido interesante;* el escritor genera a través de su historia cierto interés y provoca que el espectador lo vea hasta el final.

*Personajes y escenario adecuado;* los personajes nos transmiten varios mensajes, en este caso poniendo a un grupo de pirañas en el mar generan un mensaje claro, si se hacen las cosas mal hay consecuencias.

### 11.2.3 TECNOLOGÍA

*Visualización de alta calidad;* en el vídeo se puede observar calidad fotográfica que por ende genera una visualización de calidad en el vídeo.

*Efectos de sonido;* los efectos de sonido que se han utilizado para este cortometraje ayudan en cierta forma a comunicar o que sea de fácil comprensión los sucesos que en ese momento se están desarrollando.



### 11.3 THE MAKER / CORTOMETRAJE ANIMADO / TÉCNICA

[https://www.youtube.com/watch?v=YDXOioU\\_OKM](https://www.youtube.com/watch?v=YDXOioU_OKM)



Imagen: Internet



Imagen: Internet



Imagen: Internet



Imagen: Internet

Es un cortometraje sin duda realizado con la técnica de animación stop motion donde se puede apreciar la versatilidad, fluidez, escenarios estéticamente bien conceptualizados además de movimientos de cámara que se desplazan por el escenario con una sola finalidad, enfocarse en los personajes principales y narrar la historia que se va desarrollando. Además se puede apreciar en el cortometraje que no existe el salto de fotograma a fotograma, los personajes que son seres imaginarios y creados por el autor se ven estéticamente bien y la composición del escenario da un mayor realce. Los colores utilizados y la poca luz llevan al espectador a una época y a un lugar en el pasado. La narración de la historia se lleva a cabo a través de los movimientos corporales del personaje, el sonido de fondo acompaña a la historia haciéndola entendible y sobre todo entretenida. Queda en claro que el stop motion causa más curiosidad o mayor atracción para espectadores y si bien este cortometraje no tiene voces nos contó una historia realmente fantástica, por ese motivo es algo que busco implementar en mi proyecto. Que sea de interés a mi público objetivo y sobre todo que llegue a dar un mensaje claro y conciso.

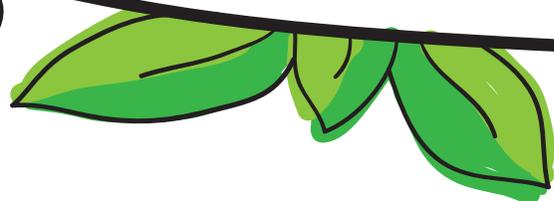
#### 11.3.1 FORMA

*Estética / personajes, escenarios contruidos y fotografiados;* la técnica del stop motion que se aplica en este cortometraje está construido por los personajes que son creados al igual que el escenario, para esto se utilizó materiales que simulen o que presenten el mismo efecto de uno real, pues estos son de pequeño tamaño para reducir costos y sobre todo para poderles dar el movimiento que se necesite, para luego ser fotografiados movimiento por movimiento.

*Personajes forma estética, colores oscuros para dar una idea de la época;* si bien los colores, la forma y la estética entre escenario y personajes nos llevan a una época donde se desarrolla esta historia. Llena de magia donde los libros tenían toda la verdad además de mostrar la habitación que sin duda es como se veían en la antigüedad.

*Los rasgos se adecuan a una cierta época de la historia; personajes irreal-* les; los personajes para este cortometraje no aparentan cierta similitud con los seres humanos pero al igual que nosotros tienen sentimientos. Los rasgos de una biblioteca vieja nos lleva al pasado donde los libros tenían toda la verdad.

*Movimientos fluidos;* pese a que la técnica de stop motion es un poco brusca y sobre todo difícil de lograr, la fluidez en este cortometraje que podemos apreciar no tiene cambios bruscos entre fotograma y fotograma.





### 11.3.2 FUNCIÓN

*Entretenimiento, y representación artística;* El stop motion es una representación artística por todo lo que conlleva y en este cortometraje podemos apreciar los detalles en el escenario y en los personajes. Haciendo que sea atractivo y que cumpla su función de entretenimiento.

*Interés para todo público;* la historia de este cortometraje atrae y no tiene algún aspecto que impida que sea visto por niños y adultos. Considerándola apta para todo público.

*Personajes y escenario transmiten una idea, mensaje;* transmite un mensaje de época, la historia relata la idea principal de su autor.

*Animación funcional contenido atractivo;* puedo decir que la animación y la historia que se relata son totalmente funcionales. Porque generan interés y al final podemos apreciar un trabajo bien logrado.

### 11.3.3 TECNOLOGÍA

*Visualización de alta calidad fotográfica/ stop motion;* en el trabajo se puede observar la calidad de fotografías producidas de alta calidad, haciendo que el vídeo tenga una visualización perfecta.

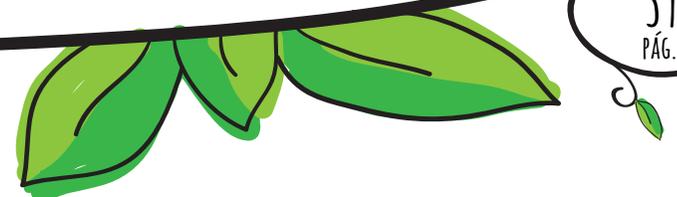
*Animación realizada fotograma a fotograma por medio de la fotografía;* en el cortometraje podemos ver que se hizo un trabajo donde no se omitió ningún detalle cada movimiento es minucioso para generar un fotograma.

*Efectos y luces;* las luces y efectos especiales dan muestra de lo esencial que se vuelven en un escenario ya que generan la armonía y calidez.

*Animación realizada por software (Adobe After Effects, Premiere, etc.);* Desde mi punto de vista para generar los efectos y corregir luces se tuvo que utilizar un software dedicado a este tipo de trabajos y estos pudieron ser los antes mencionados.



Imagen: Internet

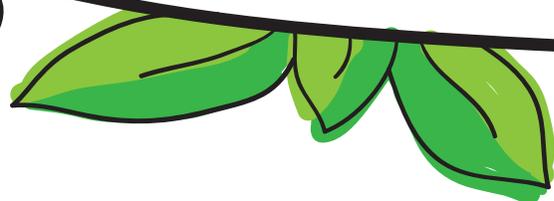




## 12. CONCLUSIONES

Luego de realizar las investigaciones bibliográficas, de campo, el marco teórico y homólogos. He podido determinar que mi proyecto puede tener un alcance favorable en los objetivos expuestos anteriormente, ya que la problemática es de interés y necesidad actual, hoy en día la desaparición de ecosistemas es más evidente en el planeta y en nuestro país; la educación ecológica para las nuevas generaciones abrirá nuevas posibilidades para superar estos inconvenientes, como hacerlo desde el punto de vista educativo sin que este llegue a ser aburrido.

Para esto se ha propuesto aplicar cortos animados que difundan con mensajes directos críticos sobre el rescate y conservación del ambiente. El dialogar con personas profesionales que día a día están inmiscuidos con los problemas que les da su profesión hacen que nos brinden experiencias la cual genera mayor información para aplicar en mi proyecto, al final las cosas que uno tiene como ideas pueden variar radicalmente al saber que no son como nos imaginamos y debemos tomarlas desde otro punto de vista, el de los niños, pues son ellos a quienes por medio de este proyecto se quiere acercar con un mensaje, debemos entenderlos y buscar el medio ideal. En los análisis de homólogos he podido despejar algunas de las inquietudes que trae consigo un cortometraje como por ejemplo: el alcance, tiempo, su función, su concepto, tecnología que se puede aplicar, entre otros. En general este proceso investigativo me está ayudando a comprender el alcance que puede obtener un proyecto final para que sea satisfactorio para todos los involucrados.









---

# CAPÍTULO II

## PLANIFICACIÓN



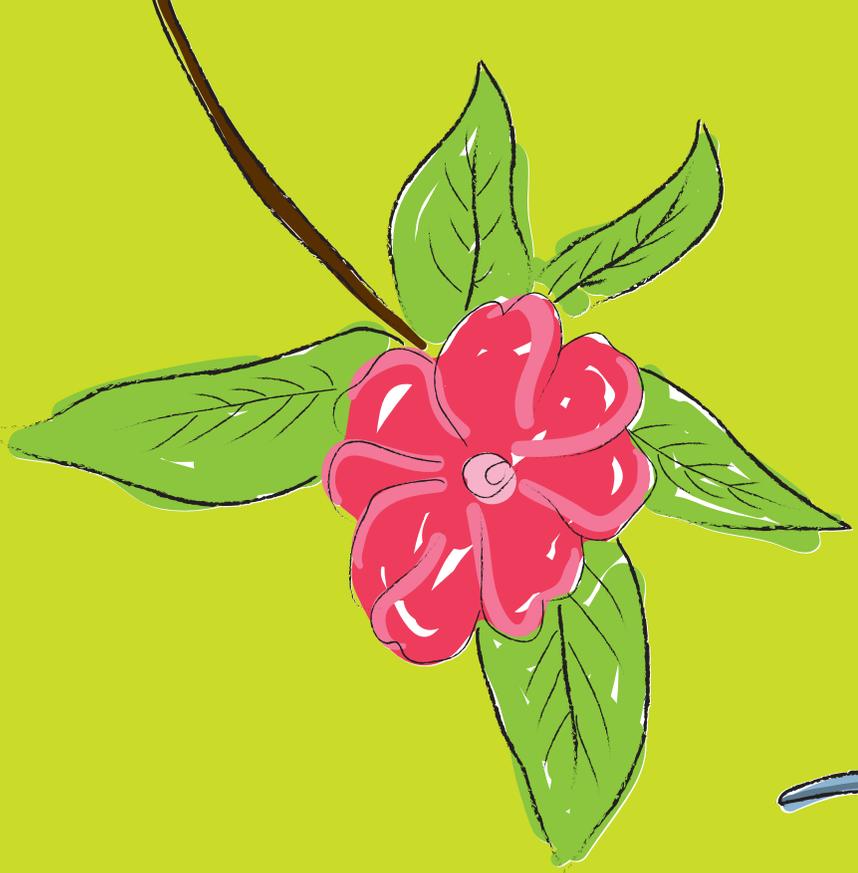
**Público Objetivo**  
Usuario  
Características

**Persona desing**  
Juan Diego  
María Angélica

**Plan de mercado**  
Resumen Ejecutivo  
Desarrollo estratégico  
FODA  
Desarrollo y producción  
Mercadotecnia

**Partidas de diseño**  
Forma  
Función  
Tecnología

## **Capítulo II Planifica- ción**





## 13. PÚBLICO OBJETIVO

### 13.1 USUARIO

El cortometraje animado está dirigido a niños de entre 7 a 9 años, edad en la cual se empieza a demandar en ellos más responsabilidad, control, capacidad de planificación, etc., Además de que están en su etapa escolar donde cursan el Cuarto Año de Básica y comienzan su preparación en la materia de las Ciencias Naturales. La mayor parte de su tiempo libre pasan frente a un televisor, computador, o Smartphone ya sea viendo sus películas o caricaturas favoritas.

### CARACTERÍSTICAS DEL USUARIO

#### VARIABLES GEOGRÁFICAS.

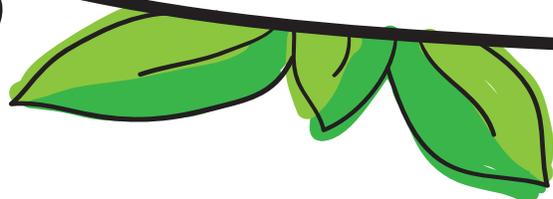
*País:* Ecuador  
*Provincia:* Azuay  
*Ciudad:* Cuenca

#### VARIABLES DEMOGRÁFICAS.

*Edad:* Niñas y niños entre 7 a 9 años.  
*Género:* Masculino y Femenino.  
*Nacionalidad:* Ecuatorianos.  
*Institución Educativa:* pública y privada.  
*Nivel Económico:* Indistinto.  
*Intereses:* Televisión (dibujos animados como: Dragón Ball, Pitufos, El Chavo Animado, La Princesa Sofía, Dora, Bob Esponja, etc.), cine (Intensamente, Minions, Toy Story, Home, Madagascar.), internet(videos, novelas), juegos(Angry Birds, Avengers, Minions, etc.), amigos, familia.

#### VARIABLES PSICOLÓGICAS

*Personalidad:* Sociables, curiosos, extrovertidos, alegres, sencillos, inocentes.  
*Estilo de vida:* son libres, les gusta la televisión y video juegos que son su forma de entretenimiento tecnológica, les encanta explorar, sueñan con crear cosas nuevas, y todo lo que realizan es como una hazaña que la comparten con sus amigos.





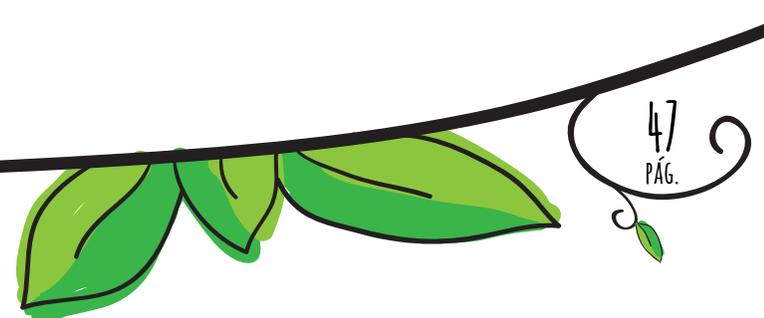
## 14. PERSONA DESIGN.

Juan Diego tiene 8 años es estudiante de la Unidad Educativa Sinincay, y está en Cuarto Año de Básica, no le gusta mucho los estudios pero en su tiempo libre le gusta: dibujar, ver televisión y jugar video juegos, lee muy poco, sus tareas escolares las hace con su mamá en la noche, su dinero lo guarda para jugar Halo en las computadoras cerca de su escuela dice que es muy bueno para jugar, le gusta el fútbol, su equipo favorito es la Liga de Quito y en las tardes acude a la escuela de fútbol del barrio, los fines de semana hace sus tareas, ayuda en casa, si todo esta correcto mira televisión, le gustan mucho los dibujos animados, entre sus favoritos están: Los Transformers, Scooby Doo, le gusta el programa Veo Veo porque hacen adivinanzas, jugar en el celular de su mamá, salir a los parques a jugar fútbol y hace apuestas con sus amigos, su comida favorita es el arroz con pollo frito, la sopa no le gusta pero tiene que comer a la fuerza porque su mamá le reprende, su forma de vestir favorita es ponerse las camisetas con personajes de la lucha libre y pantalones cortos para poder jugar, lo más importante para él son su mamá y papá, son lo más lindo que tiene.



Fotografía: Abel Patiño

*Juan Diego Andrade Quizphe  
9 años de edad  
Unidad Educativa Sinincay*





Fotografía: Abel Patiño

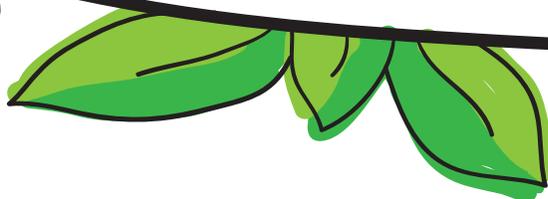


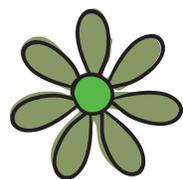
María Angélica Loja Parra  
8 años de edad  
Unidad Educativa Inmaculada

#### 14.1 PERSONA DESING

María Angélica tiene 9 años, es estudiante de Unidad Educativa Inmaculada, actualmente está en Cuarto Año de Básica, le gusta estudiar, sus materias favoritas son Computación y Matemáticas ; pasa la mayor parte de su tiempo con su amiga y vecina Jéssica, en la tarde pasan en su computadora con internet buscando vídeos de música y las telenovelas, su música favorita es el reggaeton, dice que le encanta jugar en su Tablet que le envió su papá de New York, ella vive en la casa de su abuelita con su hermana mayor que tiene 15 años, cuando tiene permiso para mirar la televisión le gusta ver las películas de La Princesita Sofía, El Chavo Animado, My Little Pony y también le gusta ver en las noches los cortometrajes de La Virgen de Guadalupe, le gustaría hacer deporte porque ella es muy buena corriendo y ya ha participado en la competencia Huar-mi Runner, los fines de semana hace con su hermana y abuelita las compras en el Coral Centro y ahí compra helados, su favorito es el de chocolate, además le gusta las hamburguesas de McDonald's, algunos fines de semana se va a dormir en la casa de una prima y ahí ven películas.

Sin duda entre estos perfiles existen diferencias en gustos de comida, estudios, deportes, etc. Pero tienen algo en común que es la tecnología sobre todo la televisión y video juegos, donde pasan la mayor parte de su tiempo.





# Plan de mercado



## 15. PLAN DE MARKETING O VENTAS.

### RESUMEN EJECUTIVO.

En este presente proyecto se va a desarrollar un cortometraje animado para dar a conocer la biodiversidad existente en nuestro país, a través de este se pretende enseñar a niños y niñas de Cuarto Año de Básica de las todas las Instituciones Educativas de la Ciudad de Cuenca. El cortometraje será difundido en las plataformas de video como YouTube o Vimeo estas entre las más conocidas y gratuitas, se pretende que el costo del cortometraje animado no tenga ningún valor económico para nuestro público meta.

Para eso se planteará un plan de ventas donde se describe el desarrollo estratégico, FODA, y Marketing Mix para establecer ciertos parámetros que sean de ayuda para desarrollar este proyecto.

### 15.1 DESARROLLO ESTRATÉGICO.

**Misión:** Ser el elemento multimedia líder en educación y concientización sobre la importancia de la biodiversidad y el ambiente.

**Visión:** Ser el cortometraje que mayor aporte tenga en la sociedad sobre la educación y concientización de la biodiversidad.

**Objetivo:** Promover la biodiversidad del Ecuador, a través de la creación de un cortometraje para niños, que genere valores éticos y morales con el medio ambiente.

### 15.2 FODA

#### **Fortalezas:**

Cortometraje animado diferente en el ámbito de la biodiversidad en el país.

Contenido de interés actual.

Entretiene y Educa.

#### **Oportunidades:**

Actualmente se fomenta la educación, valores, y respeto en los medios de comunicación.

La tecnología esta inmiscuida con el pasatiempo de los niños.

Se usa métodos de educación en las escuelas a través de las Tics.

Apoyo de los entes gubernamentales como: Ministerio de Educación, Ministerio de Cultura, entre otros.

#### **Debilidades:**

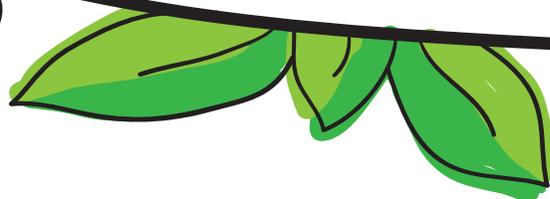
Producto nuevo.

No contar con el apoyo financiero.

Pocos medios de difusión.

#### **Amenazas:**

Cambios de reglamentación en los medios de comunicación.





### 15.3 DESARROLLO Y PRODUCCIÓN.

El cortometraje animado se pretende desarrollar de la siguiente manera:

Planteamiento de un tema para construir una historia que sea referente a la biodiversidad, esta podría ser tomada de leyendas, cuentos, o a su vez de una historia creada, donde a través de un guion se plantea los tópicos de la historia, como este se va a desarrollar, ejemplo escenarios, personajes y a continuación el Storyboard, donde la idea del guion se detalla de una manera más minimizada se tratan los elementos más importantes que van a ser fotografiados, luego la construcción de maquetas y personajes para esto necesitaremos materiales como: madera, cartón, papel, pintura, látex, etc., el rodaje del cortometraje se realizará mediante las fotografías de los elementos según el Storyboard y una vez terminado se prosigue a la edición fotográfica por medio del Photoshop, finalmente la animación y efectos se realizará con los programas: After Effect y Adobe Premiere con lo que se procederá a la animación final.

El proyecto final se presentará en un formato mpeg4 de 1920 x 1080 píxeles y será subido a un canal de vídeos gratuitos en la red.

Los problemas que se pueden presentar en el desarrollo del cortometraje animado serían la falta de tecnología por los costos elevados de esta, así como conseguir los materiales apropiados, para contrarrestar estos problemas se fabricarán mediante métodos artesanales, los elementos como el traveling, iluminación, armaduras, Toolkit Rig-It, etc., que nos otorguen las facilidades para que esta animación pueda desarrollarse, todo esto puede influir en la calidad final del proyecto.

El cliente meta en este caso serán las Instituciones Públicas como: El Ministerio de Educación, Ministerio de Cultura, Gobiernos Autónomos, Prefecturas u ONG. Que son los llamados a invertir en la educación y sobre todo en el rescate de la naturaleza, al ser un producto de educación social que pretende ser expuesto en diferentes instituciones educativas, con el objetivo de ser difundido para concientizar y educar.

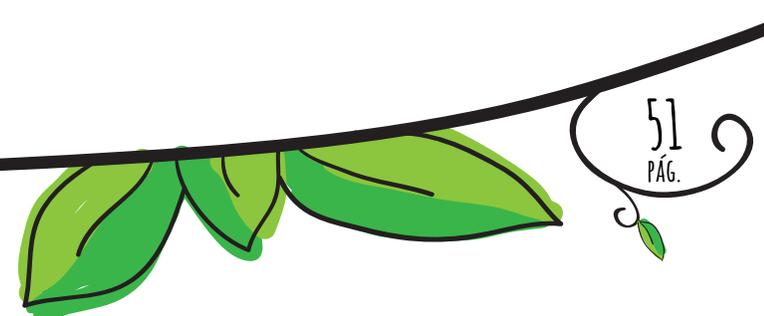
### 15.4 MERCADOTECNIA(4P)

#### 15.4.1 PRODUCTO

Cortometraje animado con contenido diferente sobre la biodiversidad en el Ecuador para niños en etapa escolar que inician su aprendizaje en las Ciencias Naturales y que por medio de este conozcan sobre el respeto, conservación, y concientización.

Beneficios de un producto simbólico:

- Entretenimiento y educación.
- Accesible para todo público a través de los canales de video en internet.
- La calidad del contenido y del formato.





## 15.4.2 PRECIO

En este proyecto se busca que tenga calidad como contenido, desarrollo y funcionalidad, para esto se va a necesitar la construcción de personajes, ambientación, y rodaje. Estos valores son referenciales.

Productos	Detalle	Precio
Luces	Iluminación de escenario	80.00
Escenario	Ambientación, construcción de maquetas, etc.	150.00
Personajes	Un aproximado de 6 personajes principales y secundarios	200.00
Traveling, soportes para personajes (realizados artesanalmente)	Implementos para las cámaras y soportes para los personajes.	50.00
Gastos de grabación y diseño	Proceso y realización del cortometraje además del identificador para el cortometraje	3,500.00
	TOTAL	3,980.00

El costo que tendrá para el beneficiario será \$ 0,00 ya que el usuario podría obtener estos videos gratis a través de los canales de vídeo gratuitos. Estos serán financiados por cualquiera de los Ministerios ya sea el de Educación o Cultura, Gobiernos Autónomos, Prefecturas u ONG.

## 15.4.3 PLAZA

El cortometraje animado tiene como meta ser difundido en las instituciones educativas a través de las aulas de audiovisuales donde serán proyectadas a los niños y niñas de Cuarto Año de Básica, además de que este cortometraje estará en los principales canales de video como YouTube y Vimeo por ser las más conocidas entre nuestro público meta.

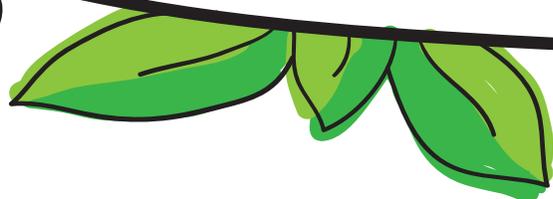
## 15.4.4 PROMOCIÓN

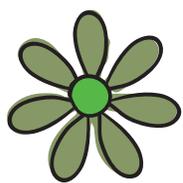
Plan de promoción para las Instituciones Públicas donde se les indica el cómo, para qué y el porqué de nuestro producto, un cortometraje animado puede ser financiando.

Plan de promoción público meta: la difusión y promoción del cortometraje animado se realizará a través de varios soportes publicitarios:

- Anuncios televisivos.
- Cuñas radiofónicas.
- Inserciones en prensa, revistas y redes sociales.
- Material P.O.P.
- Campañas B.T.L.
- Campaña de guerrilla.

El mensaje debe suscitar atención, interés y deseo de conocer o tener información de lo que se está promocionando.





Partidas  
de diseño



## 16. PARTIDAS DE DISEÑO

Uso del diseño multimedia para generar un cortometraje animado con el método de animación stop motion sobre la biodiversidad del Ecuador dirigida a un público infantil, con la finalidad de aportar conocimiento, generar concientización y respeto sobre el mismo a través de las Instituciones Educativas y las plataformas de video.

### 16.1 FORMA.

**Formato.**- El video del cortometraje será en formato Mpeg4 en una resolución en pixeles, entre las más utilizadas tenemos: 720x480 HC  
1280x720 HD  
1920x1020 Full HD  
y 24 fps(fotogramas por segundo) pues es considerada una velocidad estándar dentro del campo de videos animados y cinematográficos, sobre todo por la compatibilidad que se tiene con las plataformas de video

**Tipografía.**- La tipografía a utilizarse en este proyecto para visualizarse en pantallas ya sean estas de televisor o de Smartphone será sans serif o palo seco asegurando una correcta visualización por parte del espectador según Christian Narváez, cineasta "las tipografías sans serif son apropiadas, ya que se adaptan a la resolución de las pantallas y existe una mejor legibilidad". También debemos recordar que el público que va a leer está compuesto de niños entonces de acuerdo a eso se buscará una tipografía sans serif que se asemeje a su escritura.

**Cromática.**- Al ser un producto digital,



se manejaran los denominados colores luz, conocidos como colores RGB, esto a su vez nos permitirá que exista una gran variedad de tonos. Además que se deben utilizar colores contrastantes y saturados en los escenarios y personajes para que exista mayor detalle entre estos dos, asegurando la óptima visualización de los contenidos, que los niños no pierdan el interés, una combinación de colores cálidos y fríos generará mayor experiencia de sensaciones y estímulos en el público infantil.

**Gráfica.**-La gráfica a utilizarse serán de tipo caricatura en moldeado asemejando a la realidad de las cosas y sobre todo tomando en cuenta características de los personajes favoritos del público meta, para esto se puede utilizar diferentes materiales para el modelado entre los que encontramos la plastilina, arcilla, caucho, papel, etc. Existe la posibilidad de ocupar un solo material o combinarlos esto irá definiendo en el desarrollo del proyecto.



dimensiones de los dispositivos de última generación para asegurar una óptima adaptación entre los mismos

**Tipografía.-** El uso de una tipografía sans serif servirá para que exista una mayor visualización de los caracteres en la pantalla de los televisores, monitores o dispositivos. Además de que la mayoría de textos educativos de los primeros años de básica utilizan ya sea para una mejor legibilidad y/o porque se asemeja a su escritura.

**Cromática.-** La cromática tiene su función específica ya que a través de esta se puede diferenciar y reconocer a los elementos que estén dentro de la animación, además de generar sensaciones y emociones en el público, así como a jerarquizar y organizar la información.

**Gráfica.-** El uso de la gráfica de caricaturas moldeadas ayudará en el proceso de animación para mostrar un estilo simple y sencillo sobre todo que se asemeje a lo natural de las cosas y este a su vez permita una mayor fluidez en los movimientos.

**Estilo.-** El estilo que se determine a utilizarse en el proyecto generará la estética del mismo, esto se detallará más adelante en el guion.

**Contenido.-** El contenido de la historia tiene que ser comprensible, claro, directo y cómico esto para que no se pierda el interés del público y para esto existen un sin número de propuestas en la animación, entre las que podemos encontrar la narrativa ya sea esta en *on* u *off* que acompaña de una manera sincronizada con la animación y a su vez los efectos de sonido para la ambientación.

**Elementos.-** Se trabajará con elementos básicos de diseño como son la línea, textura, contorno, volumen, plano, tamaño, color dirección, espacio, gravedad, etc.

**Estilo.-** Se mantendrá un estilo de personajes y escenarios simples y sobrios para que los niños puedan reconocer con mayor facilidad sin perder su forma natural y no exista confusión. Esto se irá desarrollando según se vayan definiendo los bocetos posteriormente.

## 16.2 FUNCIÓN.

Tendrá la función de dar a conocer sobre la biodiversidad existente en nuestro país donde forje mayor respeto, concientice, eduque y sensibilice, con el objetivo de que los niños puedan valorar, disfrutar, entretenerse, conocer y compartir experiencias del mismo.

**Formato.-** Para que exista una mayor experiencia visual se propone el formato de 16:9 (HD, FullHD) en función de las



## 16.3 TECNOLOGÍA

### *Fotografía*

El medio con el cual se desarrollará la animación Stop motion estará compuesto por fotos, luces y ambientación.

### *Software*

Los medios a utilizarse en la animación de este presente proyecto serán: Adobe Photoshop para editar las fotografías, Adobe Ilustrador para la generación de identificadores, Adobe After Effects para producir efectos de animación y Adobe Premier Pro para generar la animación de las fotografías además de la colocación de los efectos de sonido.

### *Materiales*

Cuaderno de bocetación (storyboard del guion y creación de personajes).

Computadora personal (captura de fotografías y almacenamiento).

Computadora de escritorio (edición y animación).

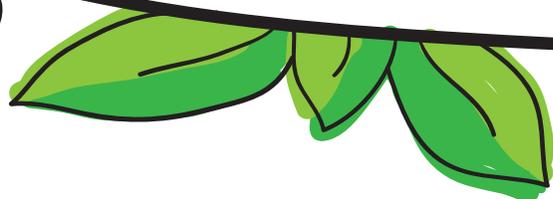
Cámara fotográfica (captura de fotografías).

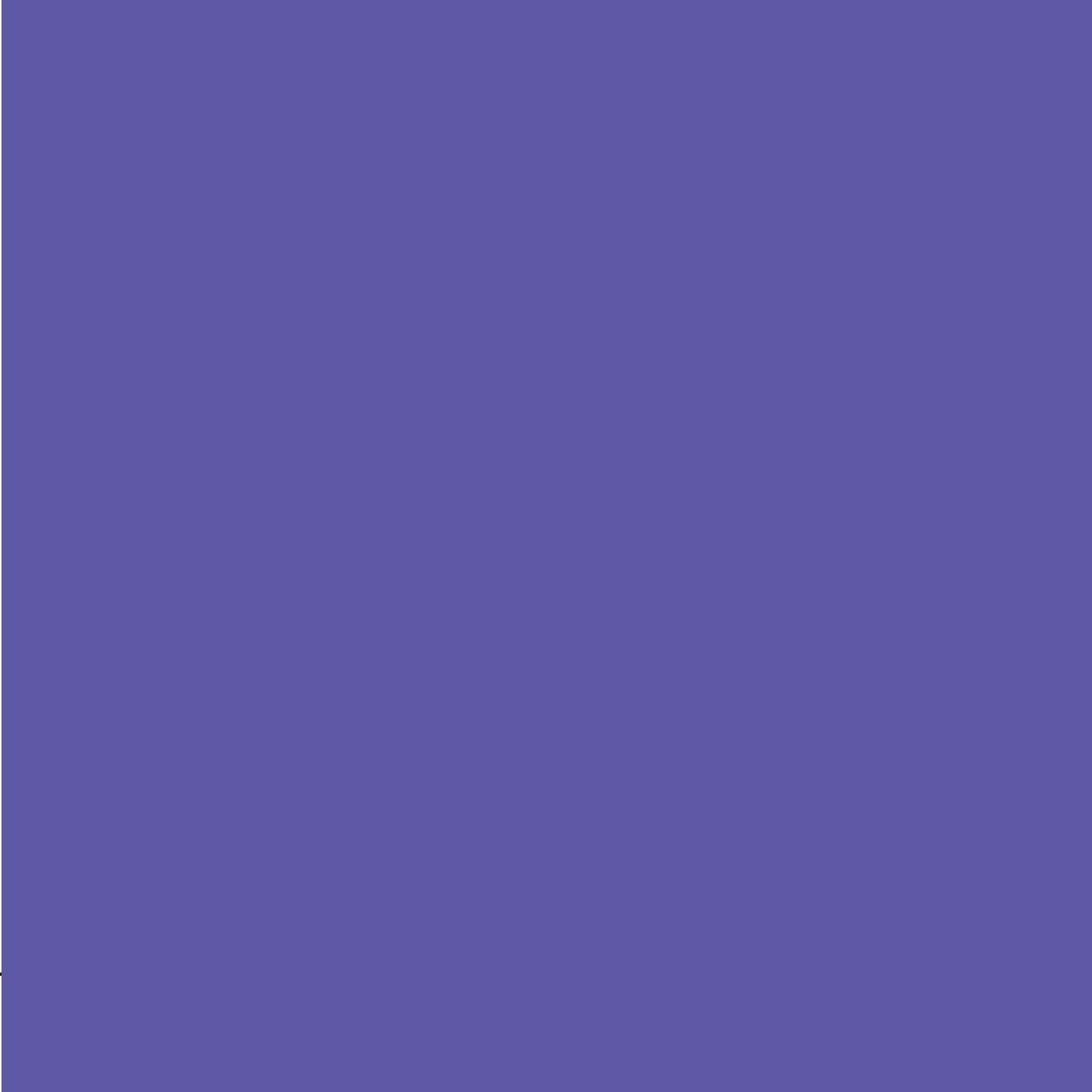
Luces (iluminación del escenario).

Tableta gráfica Wacom (ilustración y edición de fotografías).

Moldes (para el armado de los personajes).

toolkit rig-it.









---

CAPÍTULO III  
IDEACIÓN



## Ideación

10 Ideas  
Idea final

## Guionización

Idea Dramática  
Idea Temática  
Sinopsis  
Guion Literario  
Guion gráfico

## Bocetación

Marca  
Personaje  
Escenarios

## Digitalización

Personaje  
Escenarios

## Condicionantes

Variables  
Constantes

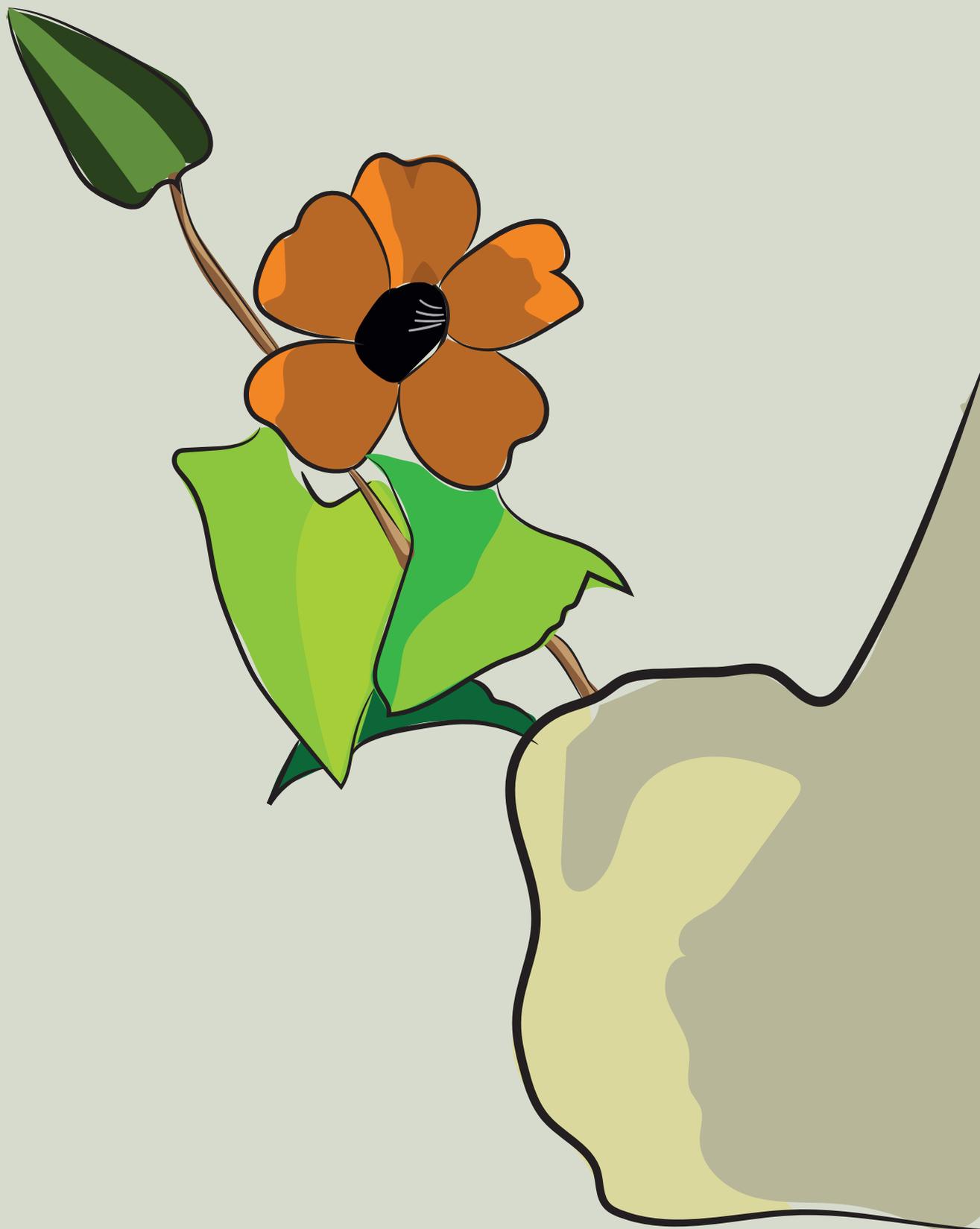
Marca - logotipo

Conclusiones

Recomendaciones

Bibliografía

# Capítulo III Ideación



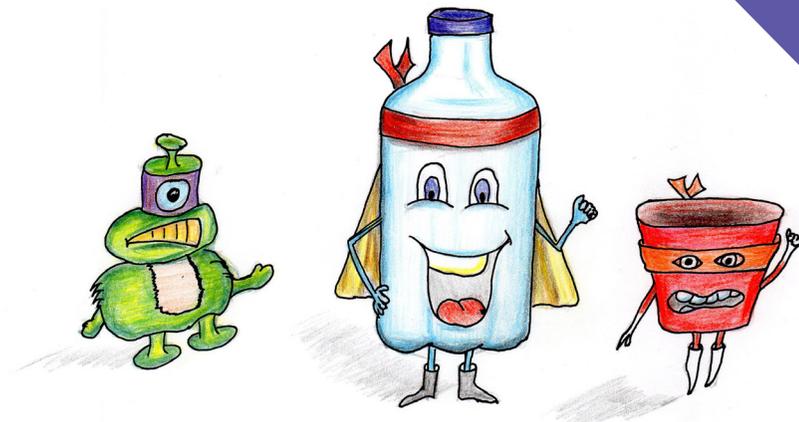


## 17. IDEACIÓN

### 17.1 SERIE ANIMADA

#### *SUPER BASURAS (desechables en acción)*

Se trata de una serie de animada donde los personajes principales son hechos de materiales reciclados, la temática es que son dos súper héroes para ello, se plantea como actores principales a una botella y un vaso, Botello kari y yuki uphiak y un villano llamado atatay nombres en quechua, lo que se pretende es que los súper héroes luchen contra la contaminación ambiental y sobre todo dar a conocer la biodiversidad de nuestro país.



1

2



### 17.2 AVENTURAS

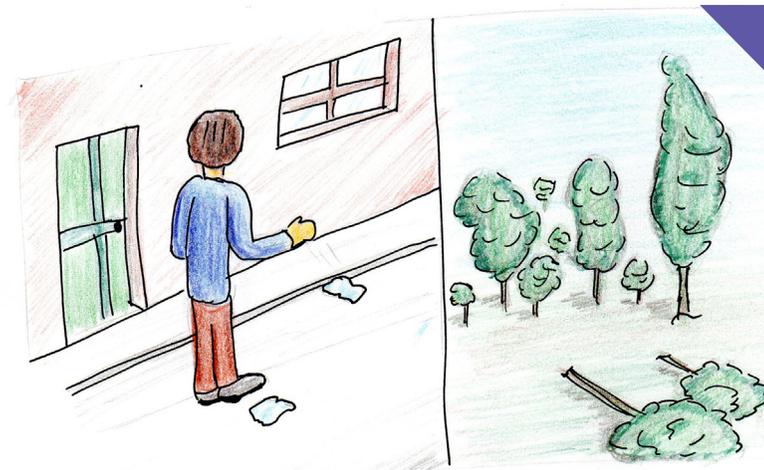
#### *Fuerza especial de la (biodiversidad o natural)*

Es un grupo de animales que busca tener aventuras viajando por todo el Ecuador explorando y dando a conocer sobre la biodiversidad existente, el grupo tiene tecnología y vehículos de última tecnología basados en juegos tradicionales de nuestro país para transportarse de un lugar a otro en cuestión de segundos además para realizar consultas o inquietudes que se puedan presentar, el grupo esta conformado por una rana, cóndor, serpiente y un oso de anteojos, estas aventuras tiene como finalidad interactuar con los niños a través preguntas .

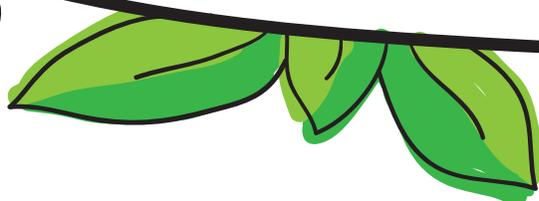
### 17.3 MINI SERIE

#### *Acción reacción karma*

Es un video donde se muestra paralelamente las causas y efectos de las acciones que se realizan diariamente por el ser humano, lo que se pretende es concientizar sobre el cuidado ambiental así como rescatar valores que se están perdiendo en la sociedad y dar un mensaje directo de lo que está bien y mal en nuestro comportamiento con la naturaleza.



3

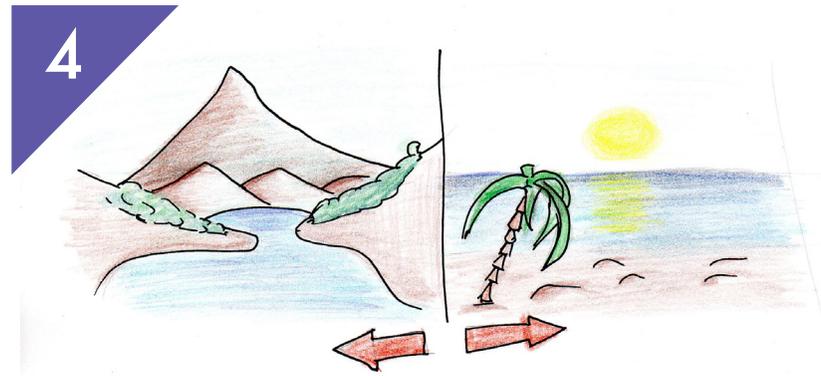
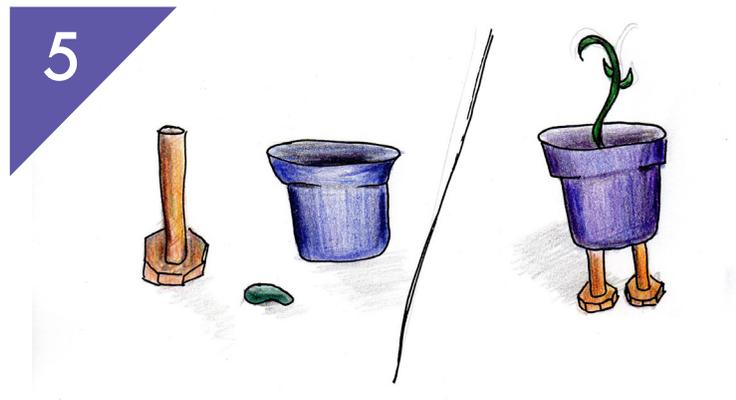




## 17.4 EXPLORADORES

### Explorando mi país

Es un video donde el usuario puede elegir lo que desea explorar, se muestra en la pantalla dos o más opciones de lugares o cosas que se desee ver, este video presenta el desarrollo del ciclo de la vida de plantas así como la cadena de alimenticia de los animales.



## 17.5 MICRO CAPÍTULOS

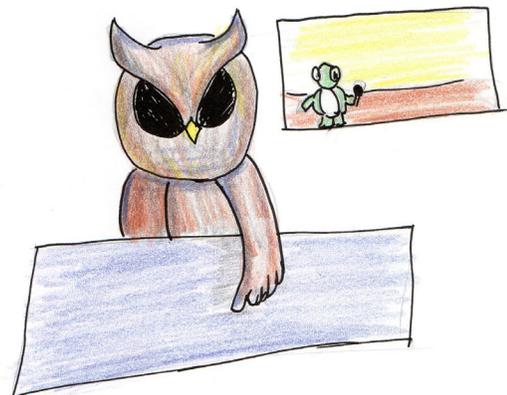
### Descubro y aprendo

A través de este video se pretende generar un equilibrio en la naturaleza con el reciclaje, donde se enseña a hacer objetos de materiales reciclados que pueden ser utilizados para plantas y animales además este video tendrá un link que reenviará a una página web donde encontrarán más información como: materiales, plantillas, etc.

## 17.6 FABULAS

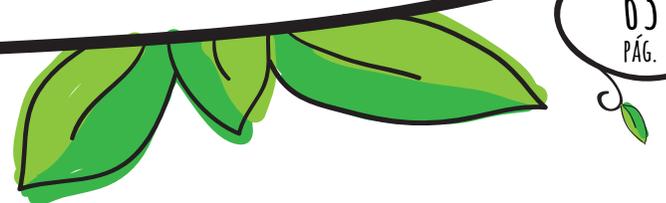
### bio \_ fabulas

Es un video donde se muestran opciones de personajes cada uno de estos esta representado por un animal, al escogerlo se desarrolla una historia con el personaje elegido, cada una de estas historia nos enseña sobre la biodiversidad además de existir una moraleja tras cada historia.



## 17.7 NOTICIAS INFANTILES

Un noticiero infantil donde existe un presentador para esto se escogió al búho al cual se le conoce por su inteligencia, y sus respectivos corresponsales en cada región del Ecuador estos a su vez serán los más representativos de cada región, en este noticiero los niños podrán aprender sobre las necesidades ambientales que tiene cada una de las regiones, además, al final de cada capítulo se hará un banco de preguntas para que los niños respondan lo que se vio durante este mini noticiero infantil.





## 17.8 MITOS Y LEYENDAS

Video donde se representan los mitos y leyendas urbanas de los animales y plantas, que son historias inventadas por las personas y donde el niño puede conocer acerca de los beneficios y en algunos casos las habilidades de los animales, el usuario podrá escoger el final que le quiere dar a su película, es decir los mitos y leyendas tendrán finales diferentes dependiendo del usuario. Dándole libertad de opinión



8

9

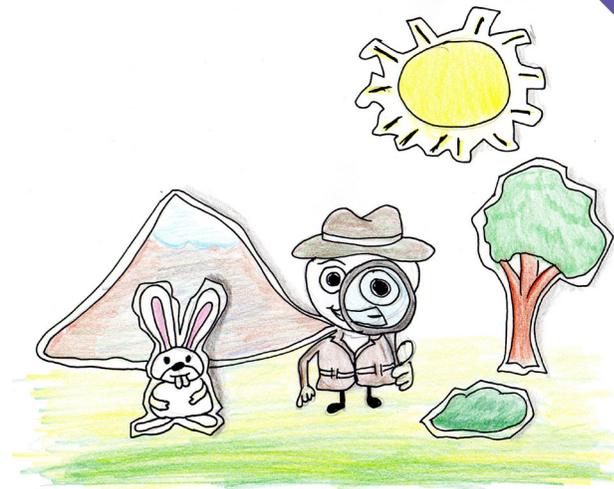


## 17.9 CUENTOS TRADICIONALES

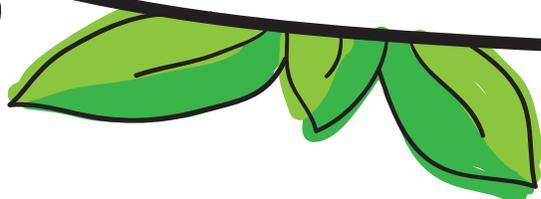
Video donde muestra cuentos tradicionales pero con temáticas ambientales donde se da a conocer sobre la biodiversidad del Ecuador, los temas son lúdicos por que se busca que exista una conexión con los niños donde se llenen de curiosidad por conocer las cosas además de que este video pretende ser realizado con papel para los personajes y escenarios, lo que se pretende es que el usuario pueda tomar conciencia de los malos hábitos ambientales que tenemos los seres humanos.

## 17.10 MISTERIOS

Video donde el actor principal es un ser humano, los personajes secundarios y escenarios son ilustrados, la temática de este video es que el actor principal es un detective y con la ayuda de sus amigos animales busca descifrar misterios que están acabando con la naturaleza, la interactividad con los niños se da cuando el detective pida ayuda a los niños para resolver sus casos como por ejemplo: buscar pistas, encontrar a cierto elemento que se busque, pedir ayuda, etc.



10





## 17.11 3 IDEAS SELECCIONADAS

Micro capítulos (Descubro y aprendo)  
Mini serie (acción reacción karma)  
Exploradores (explorando mi país)

### Factibilidad

Se escogió estas 3 ideas finales las cuales están apegadas al tema del proyecto, además, de que el cortometraje a realizarse es material de apoyo para el libro de Ciencias Naturales de cuarto año de básica y se ajusta a lo planteado, si nos referimos a los videos seleccionados de alguna manera están apegados al objetivo y aún mejor tiene afinidad con los temas tratados en los libros de Ciencias Naturales.

### Exploradores (explorando mi país)

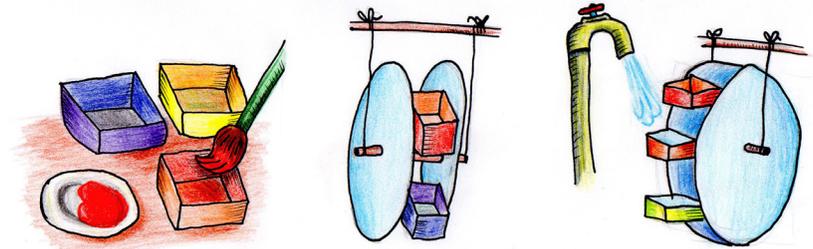
- Busca dar a conocer las regiones del Ecuador de una manera interactiva
- Muestra los hábitats de la flora, fauna y su desarrollo
- Enseña las causas de su destrucción.
- Muestra el funcionamiento de cada especie en el ecosistema que viven.

### Mini serie (acción reacción karma)

- busca crear conciencia de una manera directa
- Enseña las causas y efectos de las acciones.
- Genera valores.

### Micro capítulos (Descubro y aprendo)

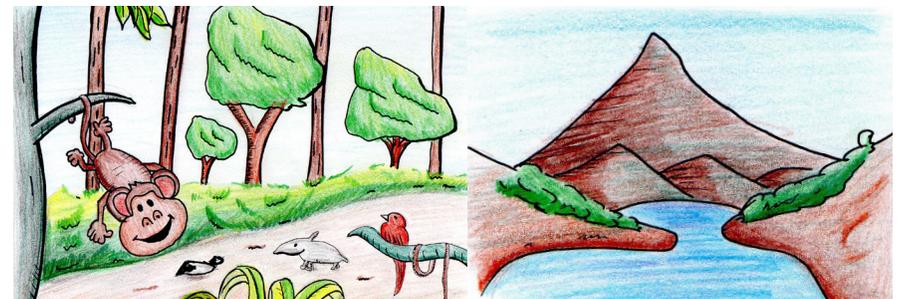
- Interactúa con manualidades y experimentos de acuerdo al tema dado
- Desarrolla mayor interés por los temas tratados.



Micro capítulos (Descubro y aprendo)



Mini serie (acción reacción karma)



Exploradores (explorando mi país)



## 17.12 IDEA FINAL

Esta compuesta por la unión de tres ideas que son: Causa y efecto, exploración y la interacción todas estas se presentarán en un corto animado donde el usuario podrá entender de una manera directa y entretenida, para esto se realizó un personaje el cual servirá como guía dentro del cortometraje, este explicará y enseñará al usuario paso a paso. El personaje tiene las características de un científico con su cabello alborotado, mandil, corbatín además que este personaje es una rana.

La idea de la rana partió en la necesidad de encontrar un personaje que esté en todos los hábitats del Ecuador puesto que es un país mega diverso con cuatro regiones, las ranas y sapos son los animales que comúnmente viven en estas regiones por lo cual se tomó como referencia para la creación del personaje.

Para esto se creó al Dr. Fibio su nombre proveniente de anfibio especie a la que pertenece la rana arborícola, un profesor científico un poco despistado y desordenado por el tiempo que le dedica a la investigación y la enseñanza, El Dr. Fibio tiene su propio laboratorio de investigación desde donde realiza sus experimentos y enseña por medio de la exploración llevando a lugares donde suceden los hechos, todo esto dentro del Ecuador.

Dr. Fibio

Es una rana arborícola convertida en un científico

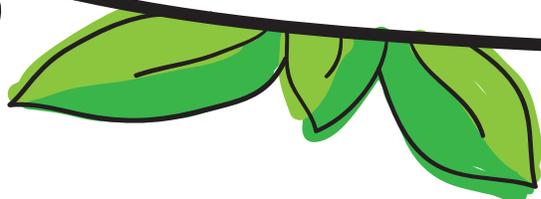
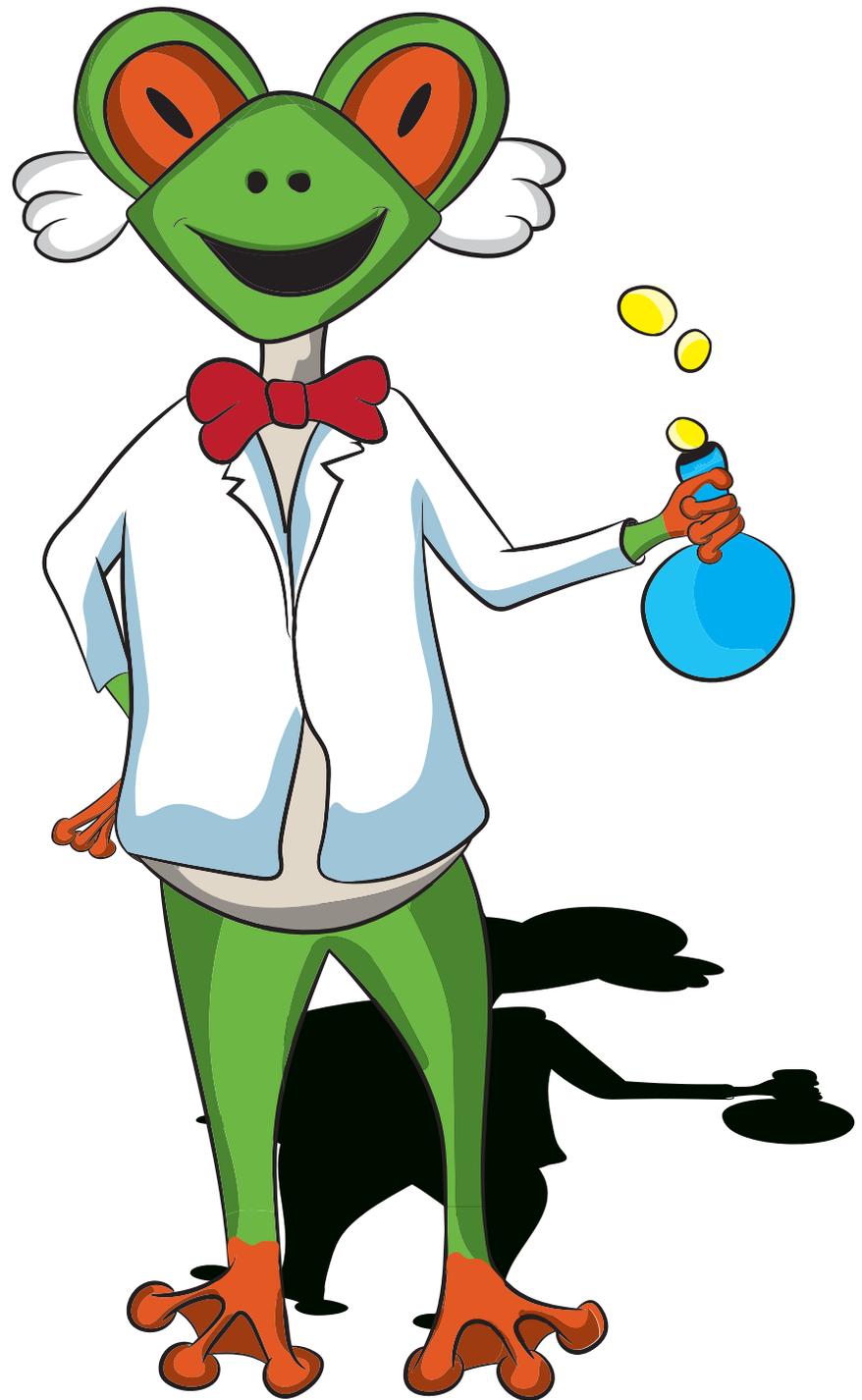
Nombre: Fibio (de anfibio)

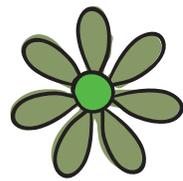
Profesión: científico

Perfil: desordenado, despistado, inquieto.

Vestimenta: mandil y corbatín.

Comida: moscas





Guionización  
y  
Guion gráfico



## 18. GUIONIZACIÓN

### IDEA DRAMÁTICA.

Se basa en dar a conocer sobre la biodiversidad del Ecuador por medio de las Ciencias Naturales, donde el objetivo es dar a conocer, concientizar, valorizar y rescatar nuestros ecosistemas.

### IDEA TEMÁTICA.

Un profesor científico que busca dar a conocer sobre las bio-ciencias mostrando de una manera directa cómo suceden las cosas en la realidad, para esto nos cuenta paso a paso los accionares que suceden dentro de la naturaleza por medio de la exploración, causas/efectos e interactividad a través de manualidades y experimentos.

### SINOPSIS.

El profesor Fibio es un científico, quién desde su laboratorio enseña a los niños sobre los ciclos de la vida, las causas y efectos por la alteración de los mismos, y quién a través de sus experimentos hará más divertida la forma de aprender.

### 18.1 GUION LITERARIO

#### 1. LABORATORIO INT./DÍA

Laboratorio científico, una mesa principal con instrumentos para experimentos, en el fondo se observa botellas con líquidos de colores colocados en una máquina junto a una pantalla donde se muestran resultados de experimentos, al fondo una rana de espaldas buscando entre sus cosas un frasco, este lanza los objetos que no le sirven.

Los sonidos de los objetos que están siendo arrojados.

La rana gira hacia el frente, mira al frasco

Fibio- oh, al fin lo encontré

Se acerca a su mesa de trabajo con la botella en la mano, en la mesa se encuentran algunas botellas y recipientes con manijas.

Fibio - esto va a ser fantástico

Mezcla el líquido con otros componentes, introduce el dedo dentro de la mezcla y se lo lleva a la boca, lo saborea.

Fibio - ¡delicioso! sabe a moscas frescas, a los niños les va a encantar.

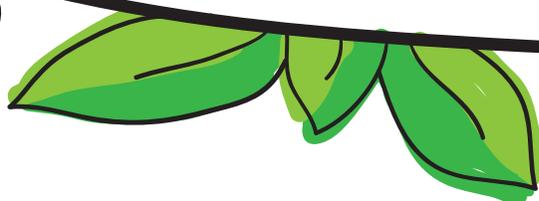
-Oh oh, amigos porque no me habían dicho que ya comenzó mi programa.

Apunta con su dedo hacia la cámara, se acomoda rápidamente la corbata, el mandil y se arregla el cabello, coloca la botella en la mesa.

Fibio - hola pequeños científicos, hoy vamos a aprender sobre "las cadenas alimenticias y la influencia del ser humano". Para esto vamos a viajar hacia la serranía ecuatoriana.

Con su dedo muestra una pantalla que se desplaza al lado izquierdo superior. Una mosca se cruza por su frente y este se la come.

Fibio - sabroso, mmmmm, para comenzar nuestro viaje tienes que repetir conmigo las palabras mágicas "moscas, moscarrones y mosquitos"





La cámara hace un plano detalle hacia la pantalla que se desplaza y se difumina.

## 2. BOSQUE DÍA/EXT.

Plano general del bosque, se muestra desde el piso hacia el cielo generando un plano medio largo.

Bosque la vegetación se puede ver árboles, arbustos, piedras, un fondo celeste difuminado, nubes en movimiento.

Fibio - bien hemos llegado, vamos a conocer más sobre las cadenas alimenticias o tróficas.

La cámara se dirige hacia el sol, este radiante encaja en la mayoría de la pantalla, la cámara se aleja lentamente.

Fibio - aquí es donde comienza todo, el sol produce CO<sub>2</sub> + luz que viaja hacia las plantas.

La cámara se desplaza hacia el piso, una semilla dentro de la tierra esta creciendo hasta convertirse en un planta.

Fibio - está toma los nutrientes del suelo, agua y las convierten en su propio alimento, gracias a la luz que reciben del sol y el anhídrido carbónico del aire y agua.

Un conejo medio timorato sale de los matorrales, se acerca hacia la planta y empieza a comer.

Fibio - las plantas son el alimento de los animales herbívoros, ya que estos no pueden elaborar su propio alimento y dependen de estas para crecer.

Por el cielo un cóndor se acerca volando y posa sobre un árbol mientras el conejo sigue comiendo, este se descuida y el cóndor lo ataca y se lo lleva.

Fibio - los herbívoros son alimento de los carnívoros, debido a que su principal fuente de alimento es la carne.

También existen los omnívoros como el ser humano,

el cerdo y algunos monos se alimentan de plantas y animales.

Bien, mis pequeños científicos, esta es la cadena alimenticia, ahora regresaremos a nuestro laboratorio. "moscas, moscarrones y mosquitos"

Un conejo que se encuentra tras los matorrales se regresa al bosque por miedo del cóndor.

## 3. LABORATORIO DÍA/INT.

Fibio sentado junto a su mesa mirando por su microscopio, escucha un sonido, al alzar su cabeza se golpea con una lámpara y esta se cae.

Fibio - hay, que dolor, quien puso esto aquí.

-Oh oh, otra vez, deberían avisarme que ya estamos al aire.

Se levanta y camina por el laboratorio con las manos hacia atrás y su cabeza agachada, se vuelve hacia el frente.

Fibio - Te has preguntado ¿qué pasa si la cadena alimenticia es alterada?.

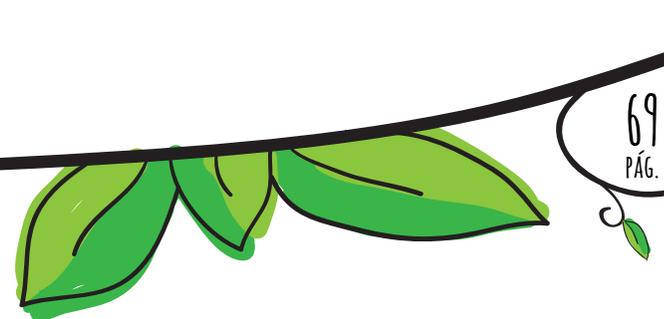
Para que entiendas de una mejor manera volvamos al bosque.

La cámara se dirige hacia la pantalla que se desplaza a la izquierda superior.

## 4. BOSQUE DÍA/EXT.

Un cóndor vuela por el bosque en búsqueda de alimentos, a la derecha de la pantalla una silueta de una arma, esta es disparada, el cóndor cae al piso.

FIBIO- cuando una especie desaparece se la llama extinción y una vez que sucede, la cadena alimenticia es alterada, al no existir una que predomine, la inferior se reproduce fácilmente y como esta no es autosustentable extingue a la especie inferior.





Conejos se presentan en mayor cantidad y desaparecen los alimentos, estos comienzan a morir por no haber alimentos, el bosque se queda desolado.

Fibio - para esto mis pequeños científicos debemos tomar conciencia y mantener el equilibrio.

Un nido de pájaro sobre la rama de un árbol con crías dentro, el sonido del encendido de la motosierra dirige a la cámara hacia la derecha donde en un plano detalle se puede ver una motosierra cortando los árboles, estos caen.

Fibio - de la misma manera al destruir los bosques se ven afectados los animales y especies que ahí viven.

Plano entero, el bosque destruido especies muertas, un ave se acerca y no encuentra su hogar, sorprendida y desesperada busca a sus crías.

Fibio - espero que hayas entendido el mensaje, debemos respetar el hábitat de las especies para que exista un equilibrio ideal.

-Es hora de regresar al laboratorio porque llegó lo más divertido

Las aves se reencuentran en familia y se difumina.

## 5. LABORATORIO DÍA/INTERIOR

Fibio en el laboratorio, en la mesa hay materiales reciclados, este se está tocando un ojo, y mira a la cámara.

Fibio - est vez estaba atento, ahora viene lo más divertido mis pequeños científicos es la hora de la diversión con "descubro y aprendo," hoy les voy a enseñar como preparar el agua para el consumo humano.

-Para esto necesitamos la ayuda de una persona adulta, para que pueda supervisarte. Si lo tienes ya podemos empezar.

Materiales:

Una olla con tapa  
Sal  
Taza con agua  
Cocina

1 hierve media taza de agua y agrégale sal, revuelve y coloca más sal para revolver nuevamente hasta que la sal ya no se disuelva y empiece a sentarse al fondo .

2 coloca una tapa fría encima del recipiente en el que hierve el agua.

3 vuelve a hervir el agua y esperar hasta que el agua se evapore.

4. Yo creo que las gotas de agua formadas en la tapa serán saladas, ¿tu que crees?

Si quieres mas información suscríbete en nuestro canal.

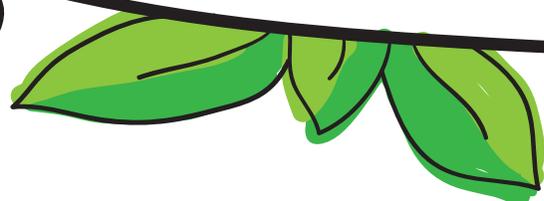
-Para más información de la manualidad en la descripción del video dónde puedes descargarlo e imprimirlo y si quieres ver nuestros próximos videos dale clic aquí.

Señala en la parte superior derecha con su dedo.

Fibio - Llegó la hora de despedirse amigos hasta la próxima.

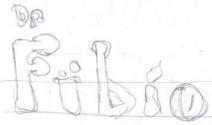
Recuerda que si respetas la naturaleza podrás disfrutar de ella.

Plano general, la rana apaga las luces del laboratorio y sale del mismo.





## 18.2 GUIÓN GRÁFICO

Escena <u>1</u>	Toma <u>1</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input checked="" type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración <u>1:10</u>	Descripción <u>Inicio</u> <u>Animación sobre la imagen</u> <u>del logo se anima</u>
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara <u>P.G / Normal / Fija</u>				
Diálogo				
Sonido <u>Sonido de animación</u>				

Escena <u>1</u>	Toma <u>2</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input checked="" type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración	Descripción <u>Inicio</u> <u>el ojo que forma la</u> <u>O se cierra y abre.</u>
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara <u>P.G / Normal / Fija</u>				
Diálogo				
Sonido <u>Desaparece el sonido</u> <u>y se oírman hasta</u> <u>desaparecer.</u>				

Escena <u>2</u>	Toma <u>1</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input checked="" type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración	Descripción <u>laboratorio</u> <u>buscando objetos de un</u> <u>basil</u>
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara <u>P.D a P.G / cámara fija / Fija</u>				
Diálogo				
Sonido <u>de objetos que caen al</u> <u>piso</u>				

Escena <u>2</u>	Toma <u>2</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input checked="" type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración	Descripción <u>Tolumpa mira la botella</u>
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara				
Diálogo <u>oh, al fin lo encontré</u>				
Sonido <u>movimiento de laboratorio</u>				

Escena <u>2</u>	Toma <u>3</u>	Día <input type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración	Descripción <u>Resaca al líquido</u>
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara <u>P.M / Normal / Fija</u>				
Diálogo <u>Habla solo</u>				
Sonido <u>líquido y voz</u>				

Escena <u>2</u>	Toma <u>4</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input checked="" type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración	Descripción <u>Prueba el líquido</u>
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara <u>P.M / Normal / Fija</u>				
Diálogo <u>Habla solo</u>				
Sonido <u>Sabores.</u>				



Escena <u>2</u>	Toma <u>5</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input checked="" type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción Señala con el dedo hacia la cámara
				Plano/Ángulo/Mov. cámara PM / normal / Fija
				Diálogo Habla a la cámara
				Sonido ambiente

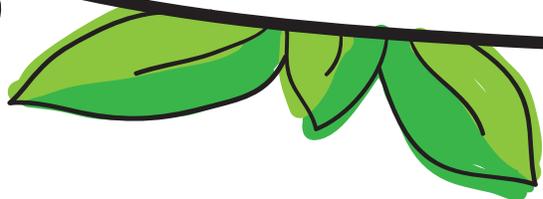
Escena <u>2</u>	Toma <u>6</u>	Día <input type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción Señala a la pantalla y se desplaza y se come la pieza que se cubra por el frente.
				Plano/Ángulo/Mov. cámara PH / Normal / Fija, tilt up
				Diálogo Indica
				Sonido Musica

Escena <u>2</u>	Toma <u>7</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input checked="" type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción Plano detalle hacia la pantalla y se difumina
				Plano/Ángulo/Mov. cámara PHa PD / Picado / Zoom
				Diálogo Indicando las estructuras
				Sonido Cambio de Postallo

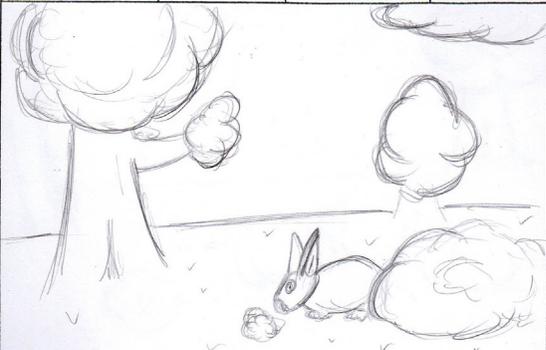
Escena <u>3</u>	Toma <u>1</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input type="checkbox"/> Ext. <input checked="" type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción Plano General del Bosque
				Plano/Ángulo/Mov. cámara PB / Contrapicado / Fijo
				Diálogo Indica sobre lo que se va a tratar
				Sonido Naturalista

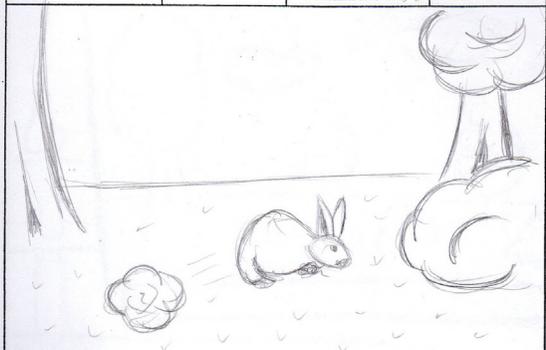
Escena <u>3</u>	Toma <u>2</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input type="checkbox"/> Ext. <input checked="" type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción La cámara se dirige al Sol
				Plano/Ángulo/Mov. cámara PD / Picado / Zoom
				Diálogo Explica lo que produce el sol
				Sonido Voz, ambiente

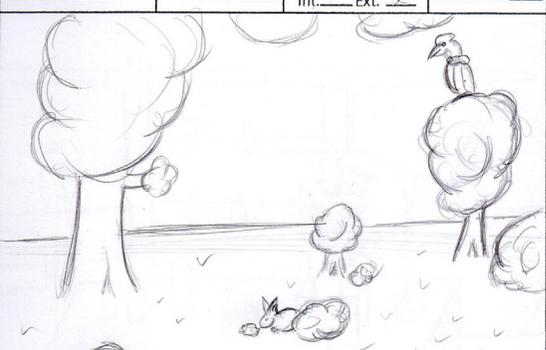
Escena <u>3</u>	Toma <u>3</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input type="checkbox"/> Ext. <input checked="" type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción Describe como se desmenuza una planta
				Plano/Ángulo/Mov. cámara PPP / Contrapicado / Fijo
				Diálogo Explicación
				Sonido Ambiente





Escena <u>3</u>	Toma <u>4</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input type="checkbox"/> Ext. <input checked="" type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción <u>Conejo sale de los materiales a comer</u>
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara <u>PM/normal/Fija</u>				
Diálogo _____				
Sonido <u>Ambiente naturaleza</u>				

Escena <u>3</u>	Toma <u>5</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input type="checkbox"/> Ext. <input checked="" type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción <u>Conejo que estaba afuera del material regresa al bosque</u>
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara <u>PP/normal/Fija</u>				
Diálogo _____				
Sonido <u>Ambiente Naturaleza</u>				

Escena <u>3</u>	Toma <u>4</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input type="checkbox"/> Ext. <input checked="" type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción <u>Escena del ataque del Conder</u>
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara <u>PME/Contenido/Tilt up-tilt down</u>				
Diálogo <u>Explicación</u>				
Sonido <u>Voz y ambiente</u>				

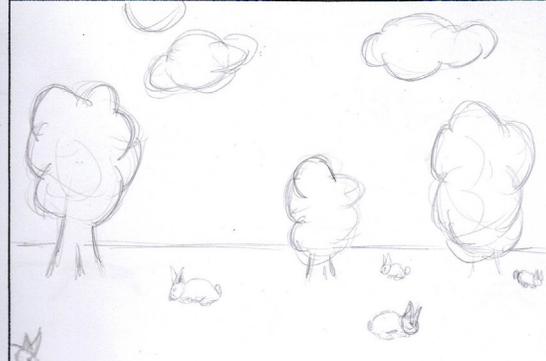
Escena <u>4</u>	Toma <u>1</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input checked="" type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción <u>alza su cabeza y se golpea con la lampara</u>
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara <u>PML/contenido/Fija</u>				
Diálogo <u>luzato</u>				
Sonido <u>Golpe y se cae la lampara mas su luzato</u>				

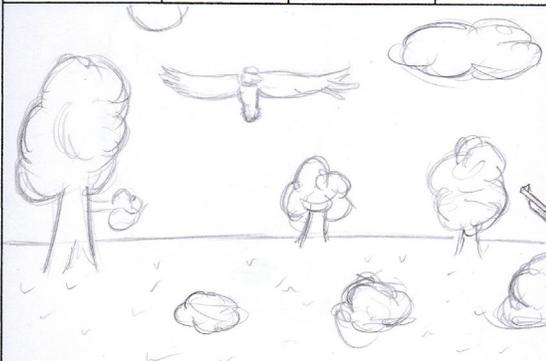
Escena <u>3</u>	Toma <u>5</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input type="checkbox"/> Ext. <input checked="" type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción _____
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara _____				
Diálogo _____				
Sonido _____				

Escena <u>4</u>	Toma <u>2</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input checked="" type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción <u>Cambia pasativo</u>
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara <u>PA/normal/Fija</u>				
Diálogo <u>Se pregunta a si mismo</u>				
Sonido <u>Sus pasos</u>				



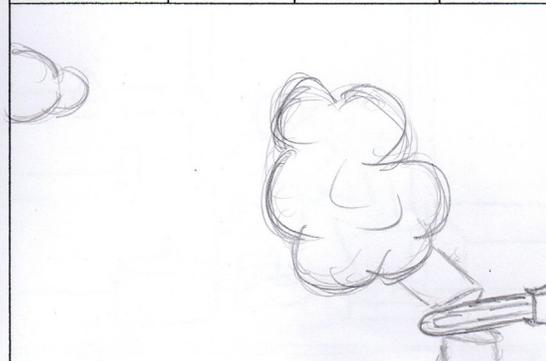
Escena <u>4</u>	Toma <u>3</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input checked="" type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción Movimiento de cámara hacia la pantalla corta pantalla se desplace hacia dcha. Plano/Ángulo/Mov. cámara PP/Picado / tilt up
				
Diálogo				
Explicación				
Sonido				
Cambio de pantalla				

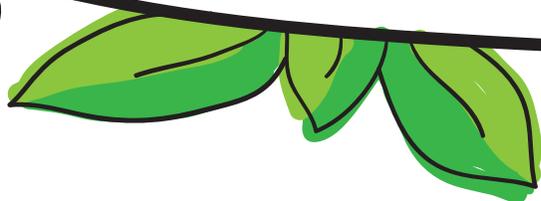
Escena <u>4</u>	Toma <u>5</u>	Día <input type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción Acerca la publicación de Conejos
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara				
PB/normal / fija				
Diálogo				
Explicación				
Sonido				
Ambiente y Voz.				

Escena <u>4</u>	Toma <u>3</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input type="checkbox"/> Ext. <input checked="" type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción Condo vuelva por el bosque
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara				
PB/norma / fija				
Diálogo				
Explicación				
Sonido				
Naturaleza				

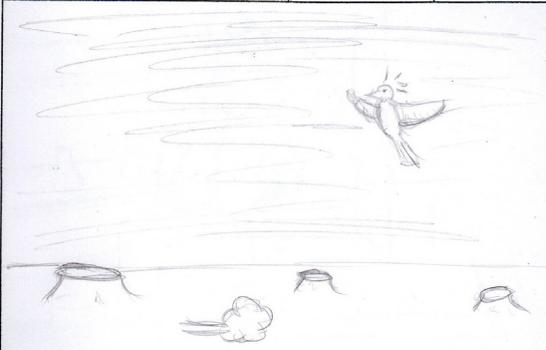
Escena <u>4</u>	Toma <u>6</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input type="checkbox"/> Ext. <input checked="" type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción Mirada con zoom medio de bosque
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara				
PD/Normal / 20mm				
Diálogo				
Explicación				
Sonido				
Sonido de ruidos de aves.				

Escena <u>4</u>	Toma <u>4</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input type="checkbox"/> Ext. <input checked="" type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción Avista de abejas volando al condor que se desplomado
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara				
PML/Picado / Tilt up - tilt down				
Diálogo				
Explicación				
Sonido				
Sonido de aves volando				

Escena <u>4</u>	Toma <u>7</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input type="checkbox"/> Ext. <input checked="" type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción Corte de arboles
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara				
PD/normal / fija				
Diálogo				
Explicación				
Sonido				
Motosierra y Corte de arboles.				





Escena <u>4</u>	Toma <u>8</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input type="checkbox"/> Ext. <input checked="" type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción <u>Bosque destruido con el Roció</u>
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara <u>PE/ Normal/ Fija</u>				
Diálogo <u>Explicación</u>				
Sonido <u>Ambiente y voz.</u>				

Escena <u>4</u>	Toma <u>9</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input type="checkbox"/> Ext. <input checked="" type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción <u>Reencuentro de aves</u>
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara <u>PA/ normal/ Fija Se difumina</u>				
Diálogo				
Sonido <u>aves</u>				

Escena <u>5</u>	Toma <u>1</u>	Día <input type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción <u>De vuelta al laboratorio materiales y se tocan los</u>
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara <u>PA/ Normal/ Fija</u>				
Diálogo <u>Prevenida</u>				
Sonido <u>Voz</u>				

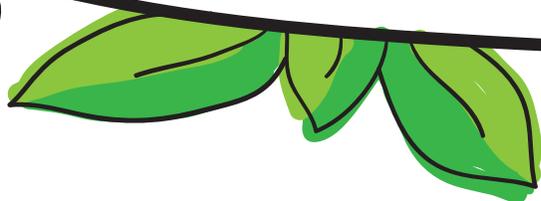
Escena <u>5</u>	Toma <u>2</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input checked="" type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción <u>Escena paso a paso Como realizar el Experimento</u>
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara <u>PA/ Normal/ Fija</u>				
Diálogo <u>Explicación</u>				
Sonido <u>Voz</u>				

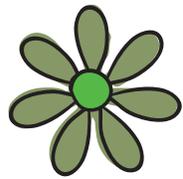
Escena <u>5</u>	Toma <u>3</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input checked="" type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción <u>Indicaciones y Seguridad</u>
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara <u>PA/ Normal/ Fija</u>				
Diálogo <u>Tu propia</u>				
Sonido <u>Voz</u>				

Escena <u>5</u>	Toma <u>4</u>	Día <input checked="" type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input checked="" type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción <u>Salte y se apagan las luces</u>
				
Plano/Ángulo/Mov. cámara <u>PA/ normal/ Fija</u>				
Diálogo				
Sonido <u>Aplauso de luces</u>				



Escena <u>5</u>	Toma <u>5</u>	Día <input type="checkbox"/> Noche <input checked="" type="checkbox"/> Int. <input checked="" type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción <u>Fin del programa</u>																
				Plano/Ángulo/Mov. cámara <u>PB / Normal / fija</u>																
				Diálogo																
				Sonido <u>Caricita</u>																
Escena <u>5</u>	Toma <u>6</u>	Día <input type="checkbox"/> Noche <input type="checkbox"/> Int. <input type="checkbox"/> Ext. <input type="checkbox"/>	Duración _____	Descripción <u>Creditos</u>																
<table><tr><td>Autor</td><td>Tema</td></tr><tr><td>Talapa</td><td><u>~~~~~</u></td></tr><tr><td><u>~~~~~</u></td><td><u>~~~~~</u></td></tr><tr><td><u>~~~~~</u></td><td><u>~~~~~</u></td></tr><tr><td><u>~~~~~</u></td><td><u>~~~~~</u></td></tr><tr><td><u>~~~~~</u></td><td><u>~~~~~</u></td></tr><tr><td><u>~~~~~</u></td><td><u>~~~~~</u></td></tr><tr><td><u>~~~~~</u></td><td><u>~~~~~</u></td></tr></table> 				Autor	Tema	Talapa	<u>~~~~~</u>	Plano/Ángulo/Mov. cámara <u>PB / Normal / fija</u>												
Autor	Tema																			
Talapa	<u>~~~~~</u>																			
<u>~~~~~</u>	<u>~~~~~</u>																			
<u>~~~~~</u>	<u>~~~~~</u>																			
<u>~~~~~</u>	<u>~~~~~</u>																			
<u>~~~~~</u>	<u>~~~~~</u>																			
<u>~~~~~</u>	<u>~~~~~</u>																			
<u>~~~~~</u>	<u>~~~~~</u>																			
Diálogo																				
Sonido <u>Caricita</u>																				

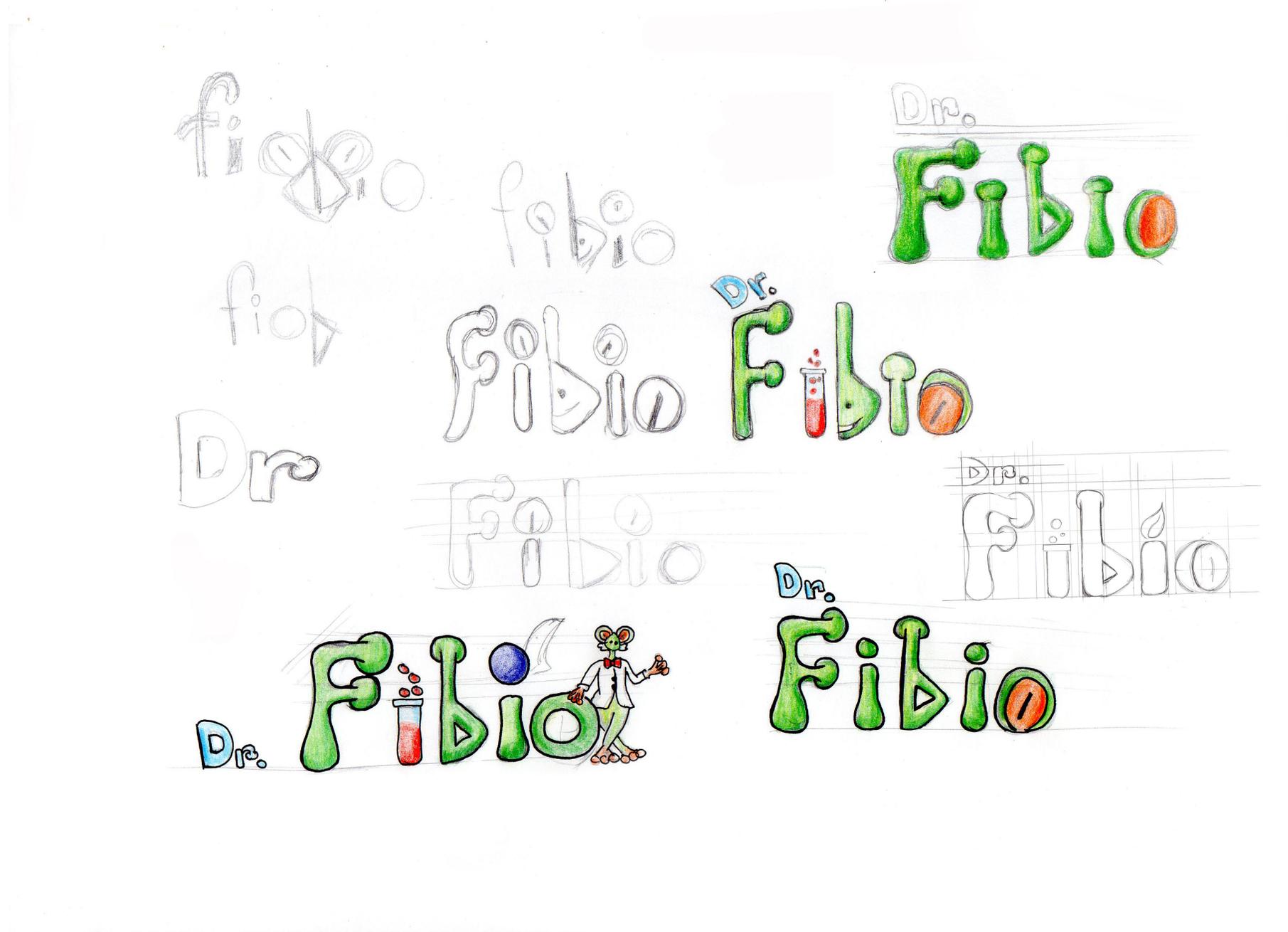


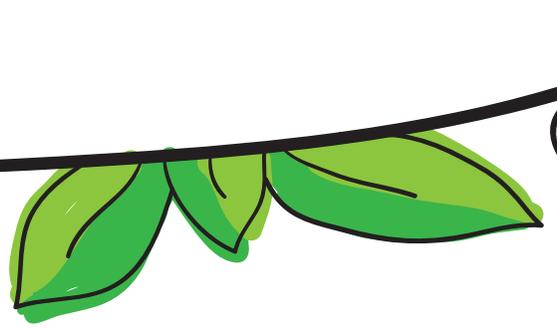
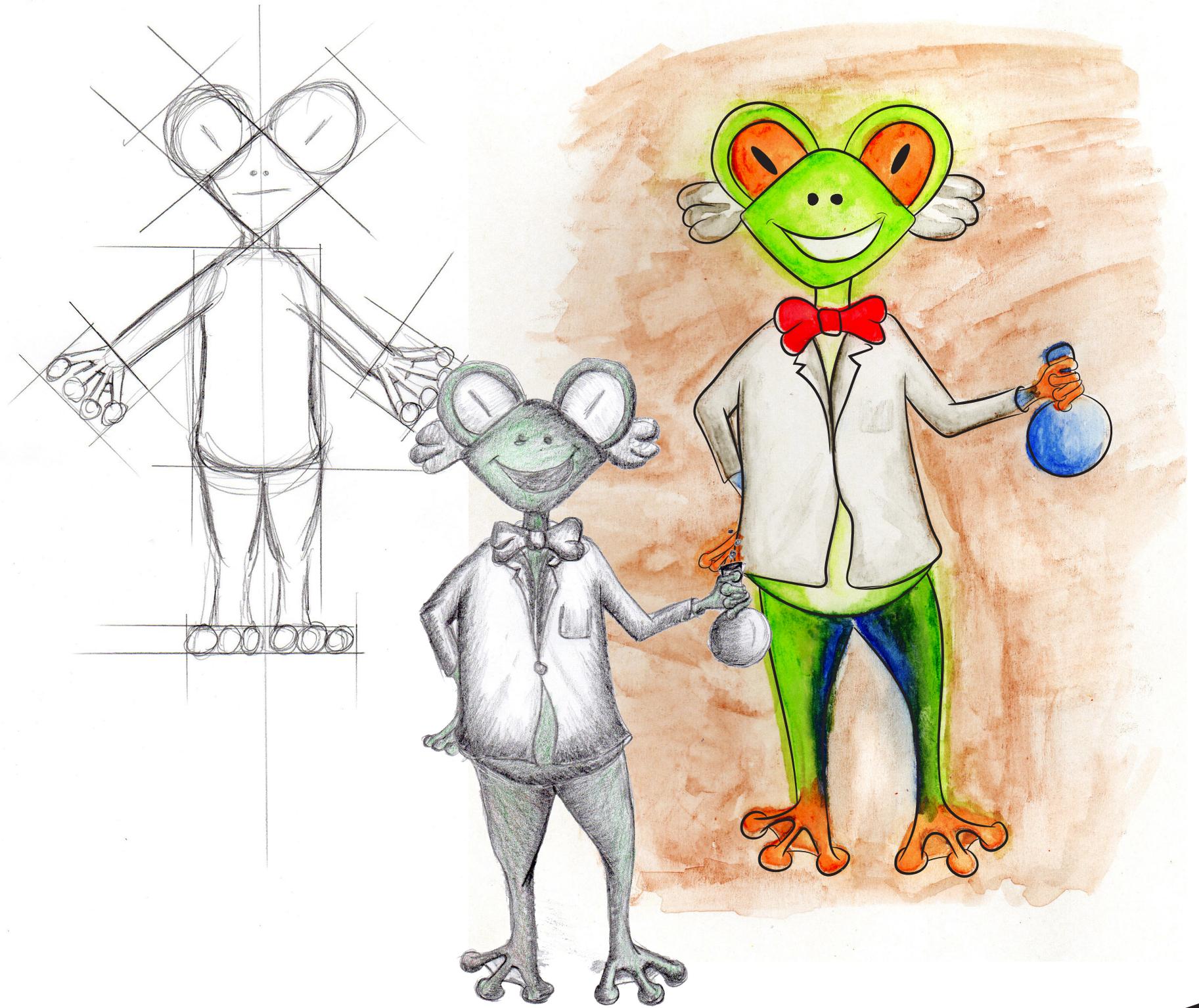


Bocetación



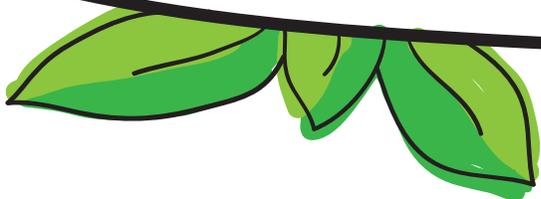
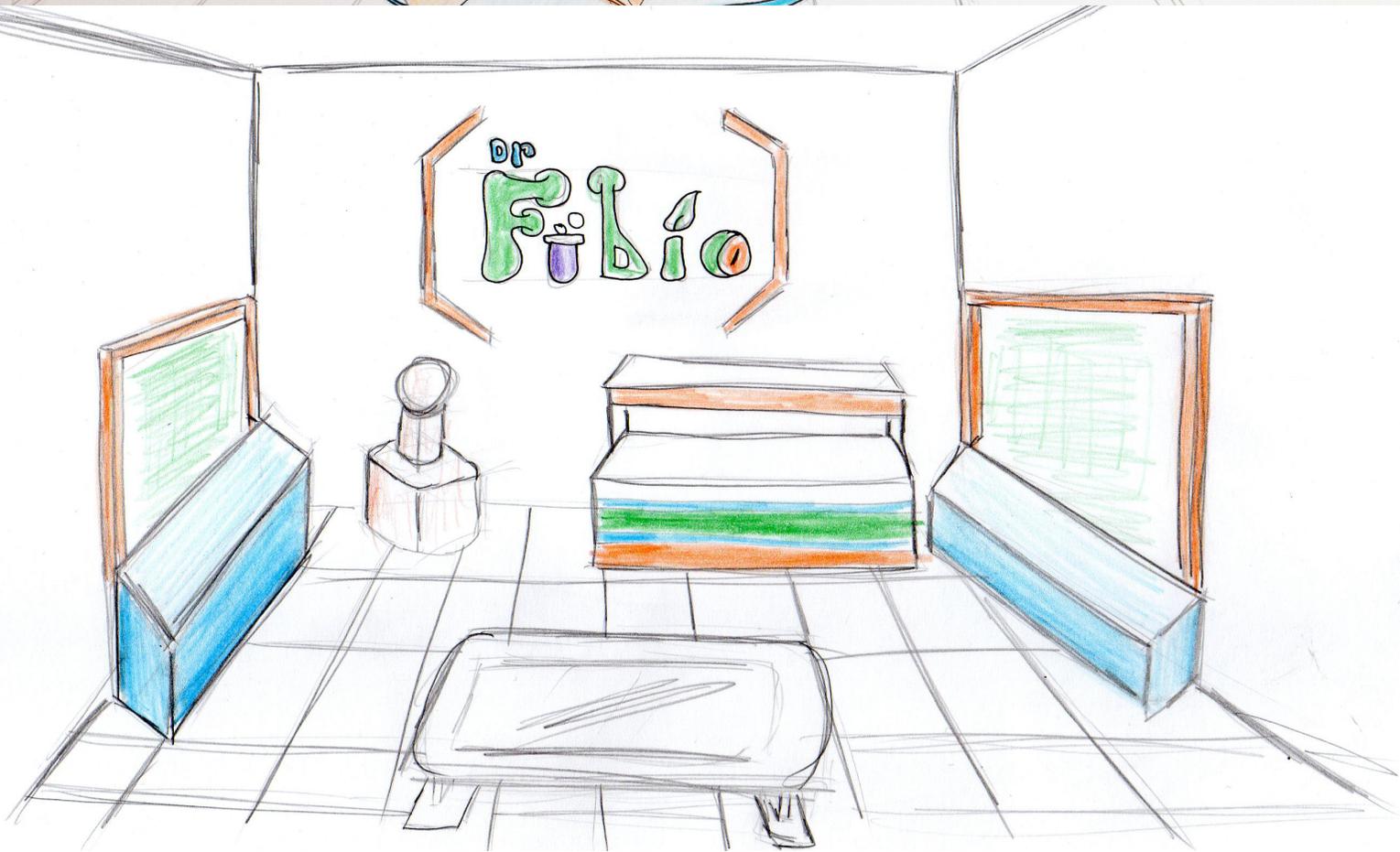
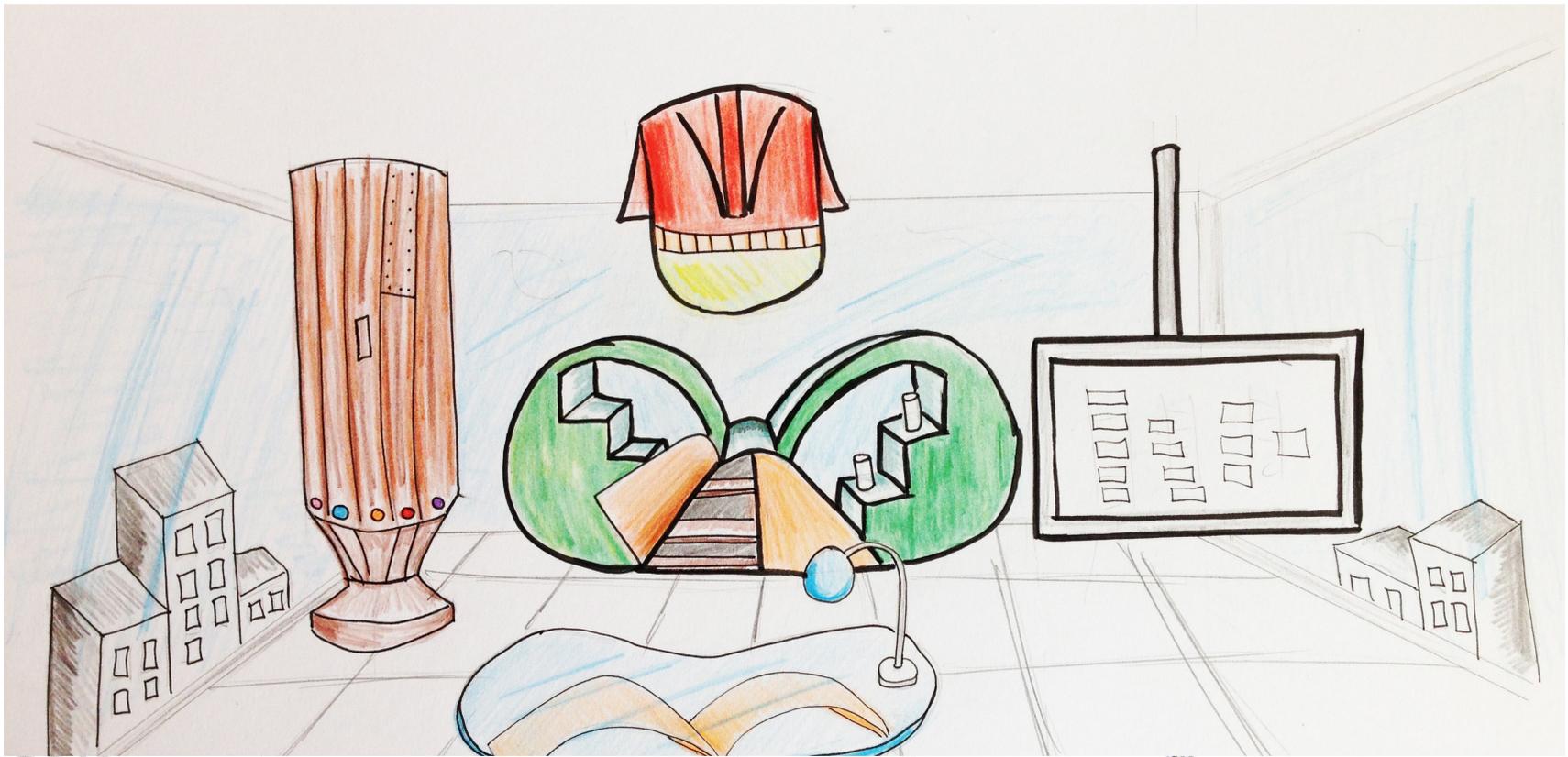
19. SISTEMATIZACIÓN Y BOCETACIÓN

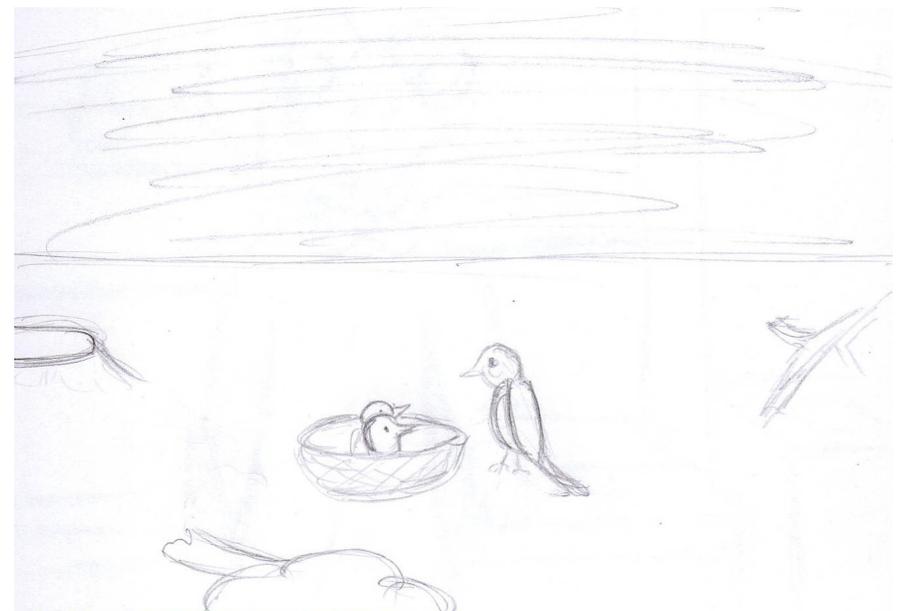




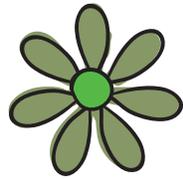


# escola







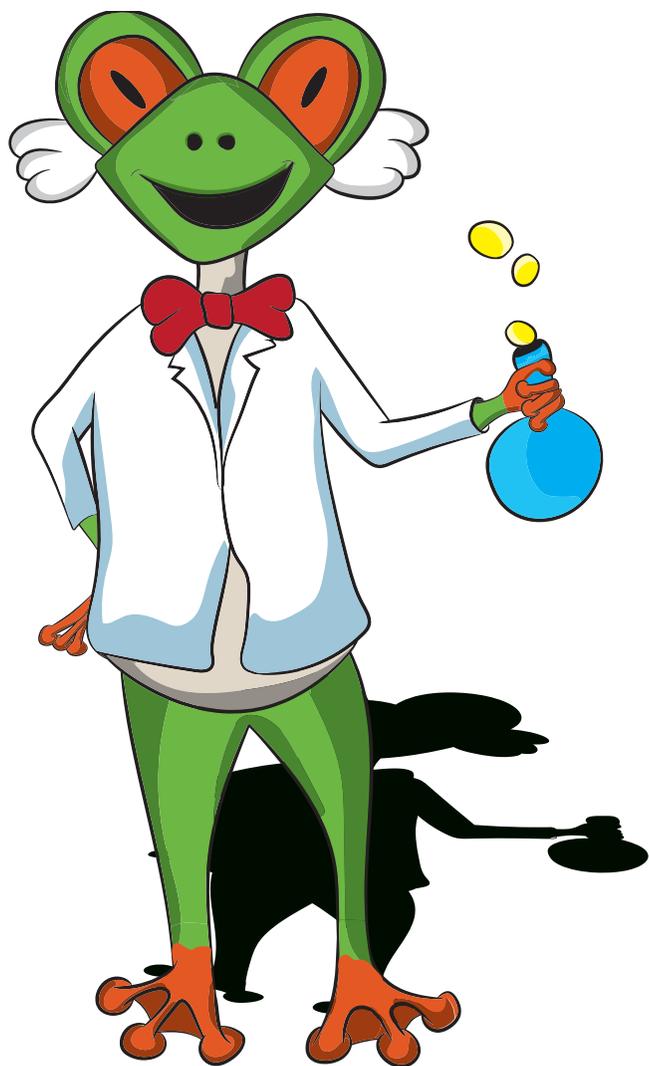


Digitalización

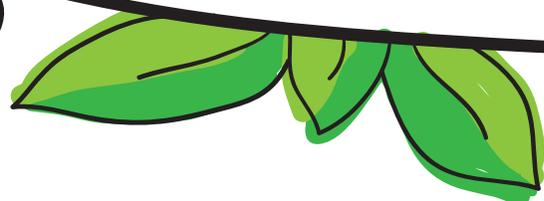


## 19.1 DIGITALIZACION DE PROPUESTAS

### PERSONAJE

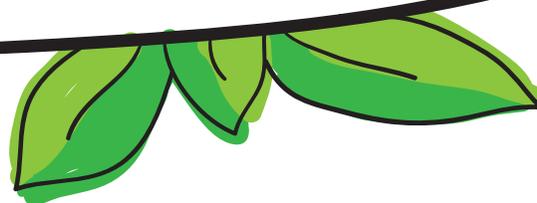
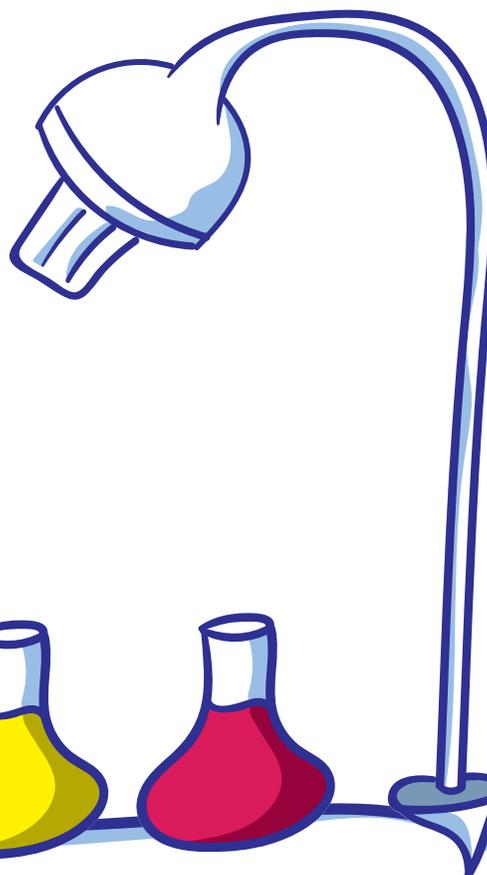
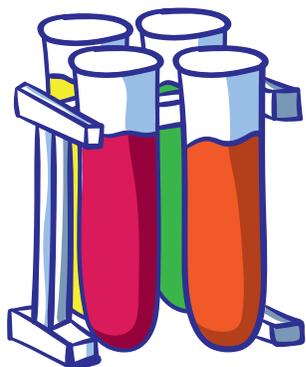
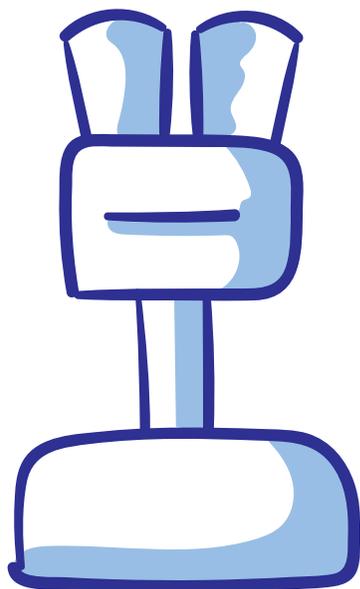


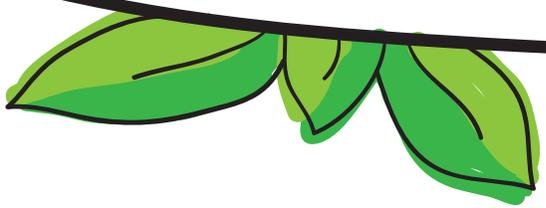
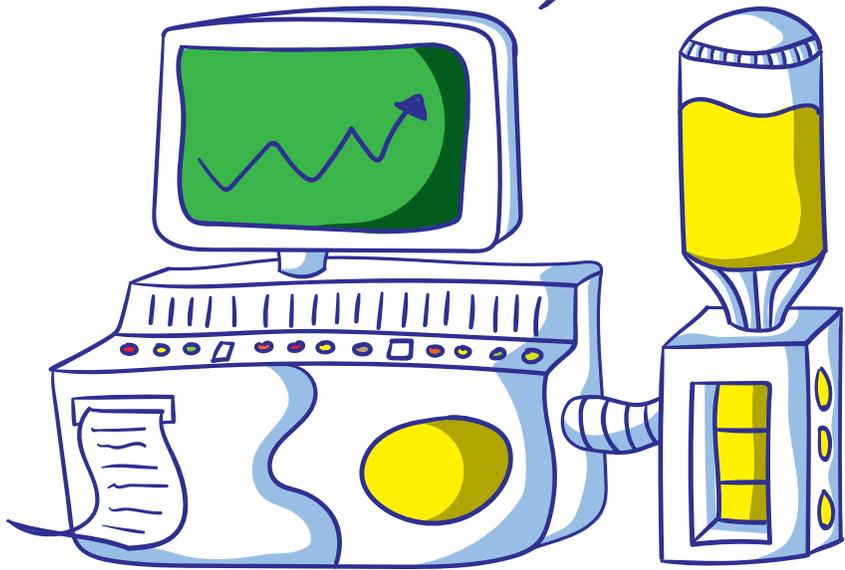
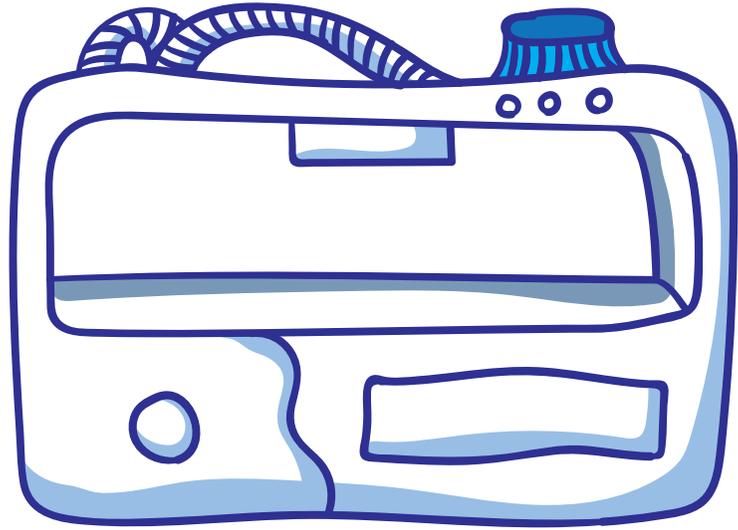
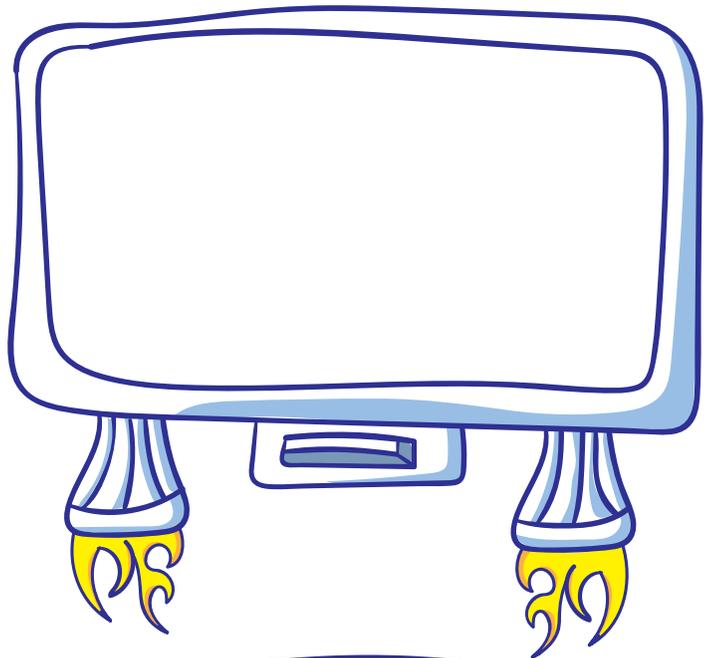
*Prototipo final*

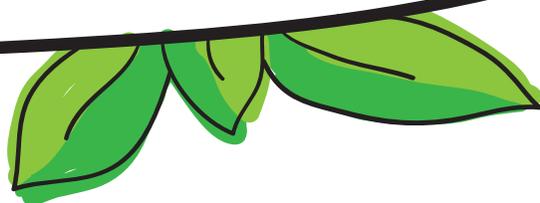


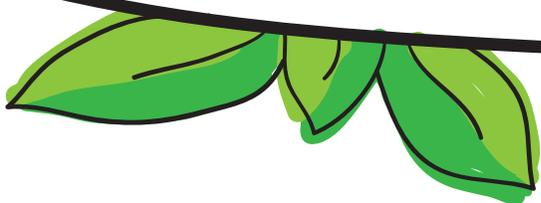
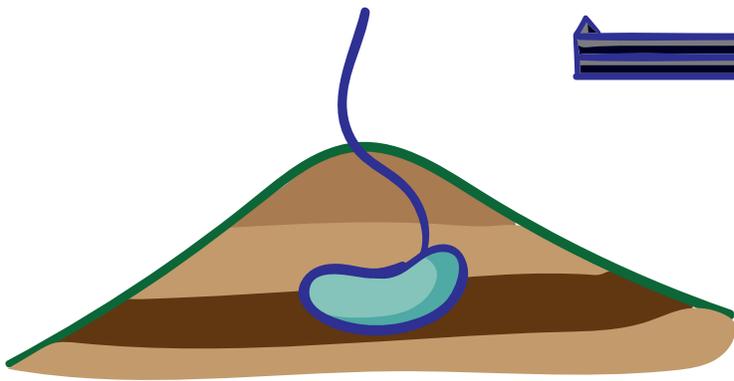
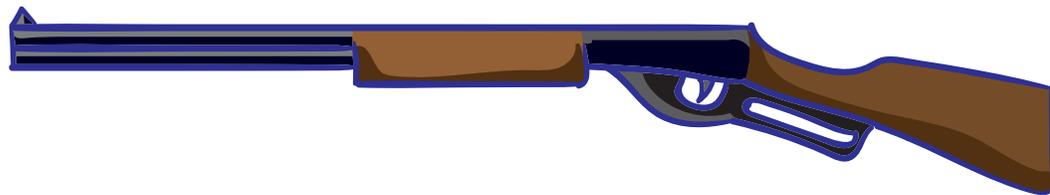
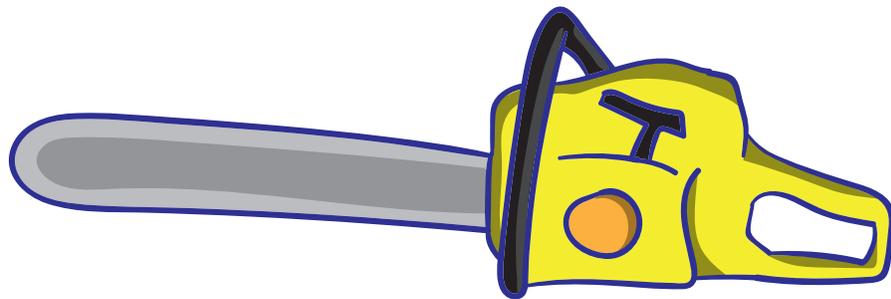
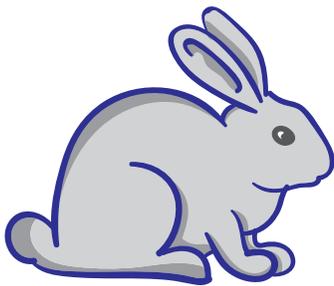
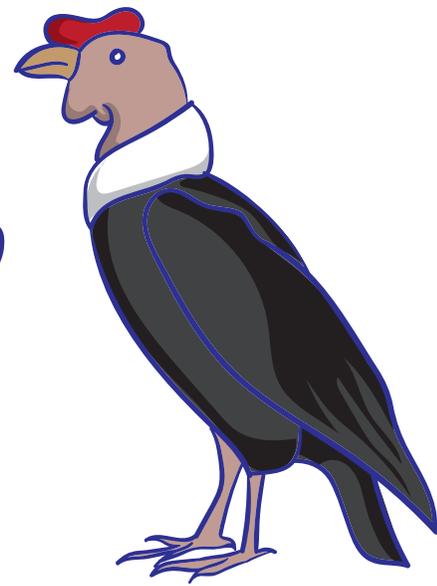
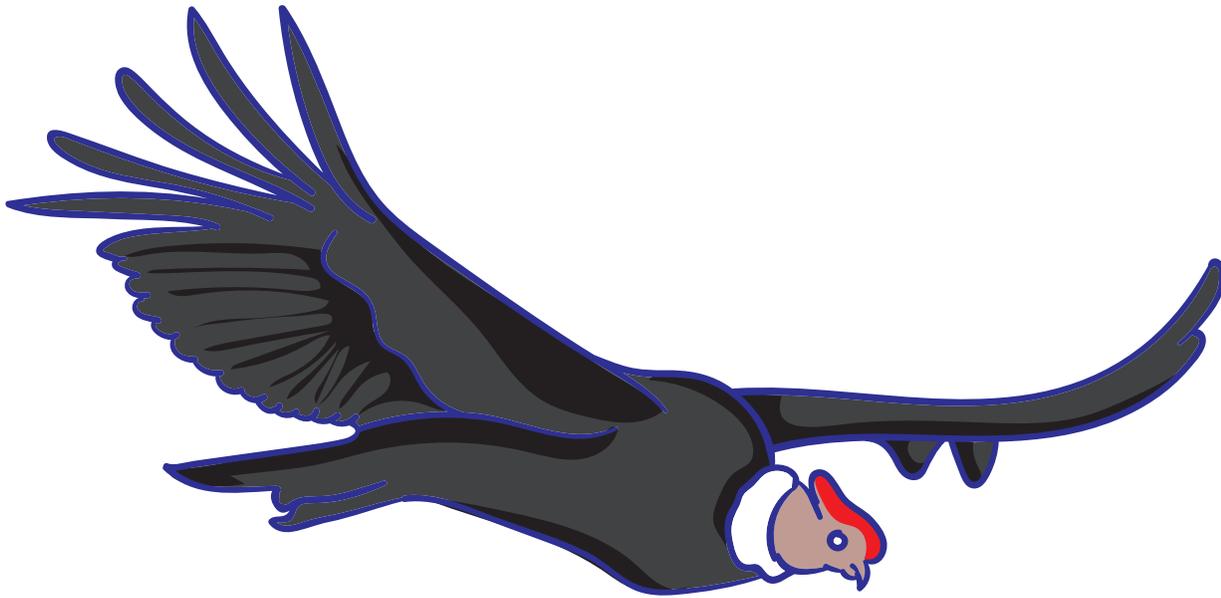


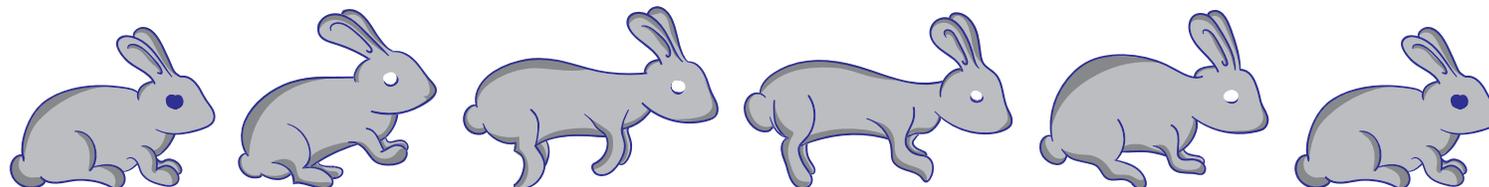
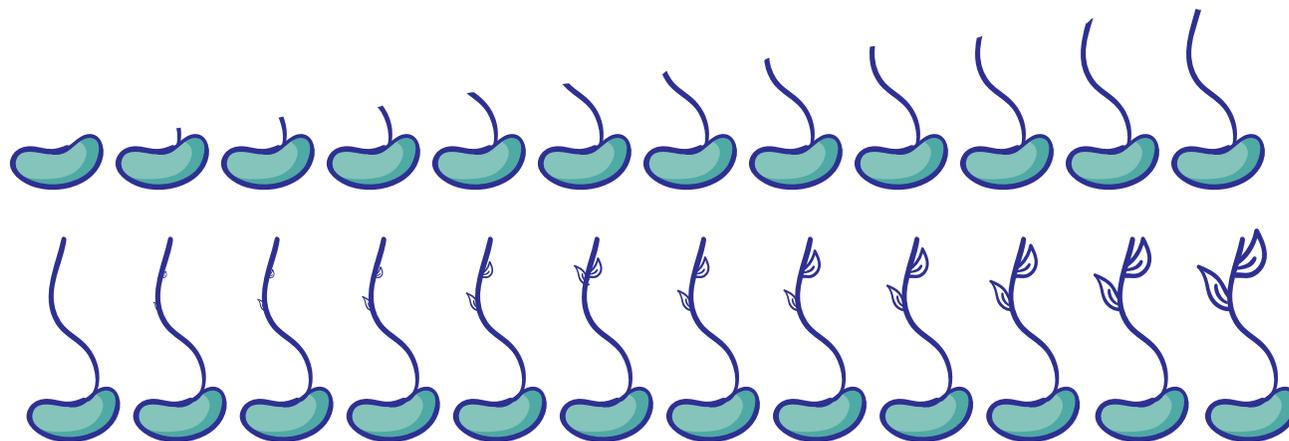
ESCENARIOS













## 19.2 CONDICIONANTES, CONSTANTES, VARIABLES

### CONDICIONANTES

#### Target

Niños y niñas de educación básica en las edades de 7 a 9 años

#### Morfología

El personaje principal, los elementos que acompañen así como los escenarios son ilustraciones con trazos simples con el estilo paper cut out (papel contado y sobre montado) colores planos en la mayoría de dibujos, cromática de acuerdo al elemento usado siempre basado en el original, se mantendrá una línea de contorno azul en la ilustración, escenario con fondo blanco

#### Tecnología

Fotografía

Colores RGB (video)

1920x1080 HD

29,97 fps

Formato MPEG

#### Software

Adobe Illustrator

Adobe After effects

Adobe Premier

Adobe Audition

Adobe Photoshop

Adobe Lightroom

### CONSTANTES

Dentro de la animación lo más importante será el personaje y los escenarios que deben tener relación y coherencia, los escenarios siempre mantendrán una línea gráfica de ilustración donde se representa cada uno de los elementos que se ocupará, así mismo el personaje mantendrá su vestimenta, los trazos de las líneas de contorno también será uno de los recursos que se utilizará para cada ilustración, el estilo de paper cut out y la animación stop motion serán parte esencial de este corto animado.

#### Detalle de constantes

Líneas de contorno azul (en la ilustración)

Estilo paper cut out y personaje de caucho

Animación stop motion

Línea gráfica de ilustración

### VARIABLES

La temática del cortometraje será una variable dependiendo del tema que se quiera dar a conocer, así que la narración, movimientos de cámara podrán ser cambiadas según su necesidad.

#### Detalle de las variables

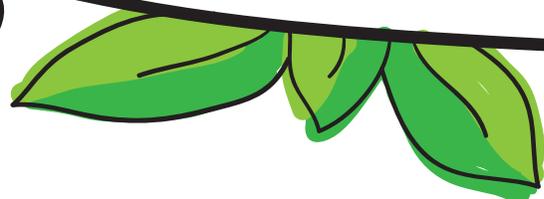
La cromática

La narración

Perspectivas de cámara

Tema del video

Escenarios





## 19.3 MARCA - LOGOTIPO

### LOGOTIPO



### COLORES

C=100	C=48,31	C=72,28	C=75	C=0	C=0	C=86,58
M=100	M=0	M=25,44	M=100	M=40	M=0	M=38,44
Y=0	Y=88,37	Y=0	Y=0	Y=100	Y=0	Y=57,4
K=0	K=0	K=0	K=37	K=0	K=0	K=36,98

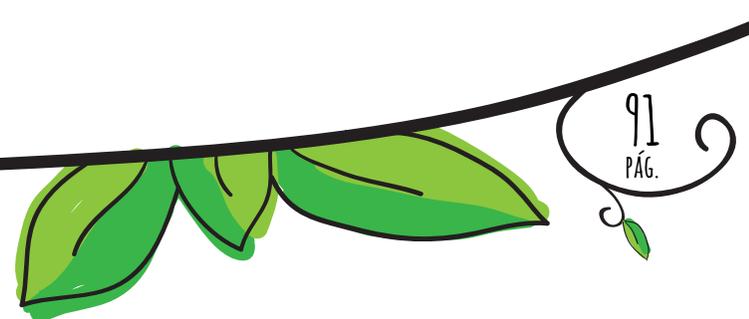
### TIPOGRAFÍA

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890  
 !"·.\$%&/()=?¿\*^¨Ç"  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890

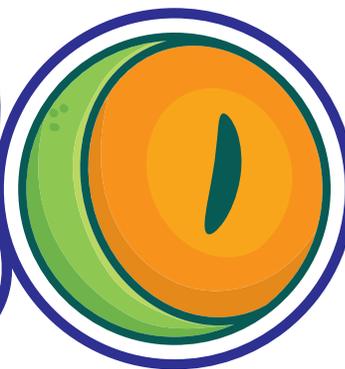
*Logotipo:* basado en la forma, color y características del personaje principal, Dr. Fibio es el nombre que se le dio a la rana derivado de anfibio, los colores característicos de la rana arborícola que se encuentra en la Amazonía Ecuatoriana en especial en el Parque Nacional Yasuní.

*La tipografía:* basada en los dedos en forma de ventosas, además de introducción de elementos como el tubo de ensayo y el ojo de la rana para que tenga mayor pregnancia y comprensión pues se trata de un doctor científico.

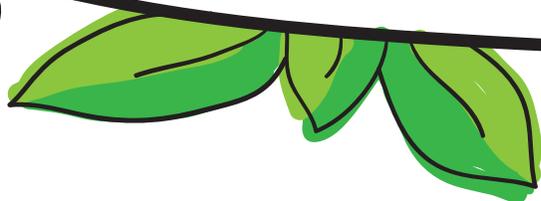
Para el eslogan se propuso la tipografía GeosansLight por las características de similitud que tiene esta con la escritura de los niños.





Dr.  
**F**  **B**  **I** 

Descubriendo las biociencias.





## 19.4 SECUENCIAS DEL CORTOMETRAJE

The image displays two screenshots of a video editing software interface, likely Adobe Premiere Pro, showing the editing process for a short film project named "fibio1\_2".

**Top Screenshot:** Shows the editing of a scene titled "Programa: uno\_de\_cien". The video preview window displays a cartoon frog character with red eyes and a red bow tie, standing behind a counter in a kitchen-like setting. The timeline shows the clip starting at 00:03:36:09 and ending at 00:04:11:00. The interface includes a "Controles de efectos" panel on the left and a "Mezclador del clip de audio" panel at the top.

**Bottom Screenshot:** Shows the editing of a scene titled "Programa: Secuencia 16". The video preview window displays a cartoon illustration of a small green seedling growing out of a mound of brown soil, with a tree trunk and a green bush in the background. The timeline shows the clip starting at 00:00:17:14 and ending at 00:00:45:22. The interface includes a "Controles de efectos" panel on the left and a "Mezclador del clip de audio" panel at the top.

Both screenshots show a "Proyecto: fibio1\_2" window on the left, listing various assets such as "Bandeja 02" through "Bandeja 05", "Secuencia 14" through "Secuencia 16", "escena3", "escena5", and "uno\_de\_cien". The "Mezclador del clip de audio" panel shows multiple audio tracks (V3, V2, V1, A1, A2, A3, Original) and a volume level indicator.



Ensamblaje Edición Color Efectos Audio

Origen: (sin clips) Controles de efectos Mezclador del clip de audio: 4\_2 Metadatos

Original \* 4\_1 4\_2 \* 4\_1

Efectos de vídeo

- fx Movimiento
- fx Opacidad
- fx Reasignación del tiempo

Efectos de audio

- fx Volumen
- fx Volumen del canal
- fx Panoramizador

Programa: 4\_2



00:00:00:00 Ajustar 1/2 00:00:33:14

Proyecto: fibio1\_2 Navegador de medios Información Efectos Marcadores

uno\_de\_cien 4\_1 x 4\_2

00:00:00:00



V3 V2 V1 4\_1 [V]

A1 A2 A3 Original 0,0

Ensamblaje Edición Color Efectos Audio

Origen: (sin clips) Controles de efectos Mezclador del clip de audio: Secuencia 16 Metadatos

(ningún clip seleccionado)

Programa: Secuencia 16



00:00:34:05 Ajustar 1/2 00:00:45:22

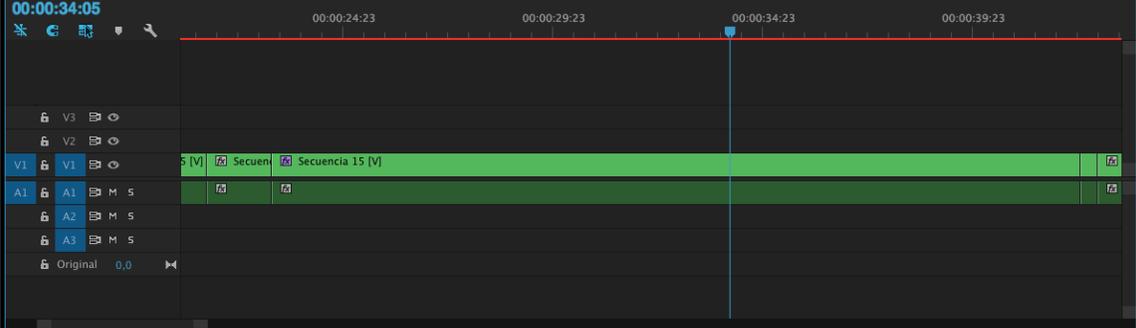
Proyecto: fibio1\_2 Navegador de medios Información Efectos Marcadores

fibio1\_2.prproj 15 elementos

Nombre	ocidad de foto	Inicio de medio	Fin de medio	Duración de m...
escena4				
escena1				
escena2				
Bandeja				
Bandeja 01				
Bandeja 02				
Bandeja 03				
Bandeja 04				
Bandeja 05				
Secuencia 14	,976 fps	00:00:00:00	00:00:41:11	00:00:41:11

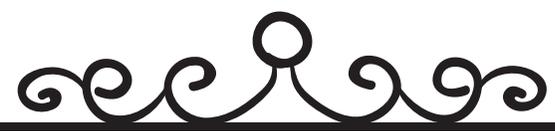
uno\_de\_cien 4\_1 4\_2 x Secuencia 16

00:00:34:05

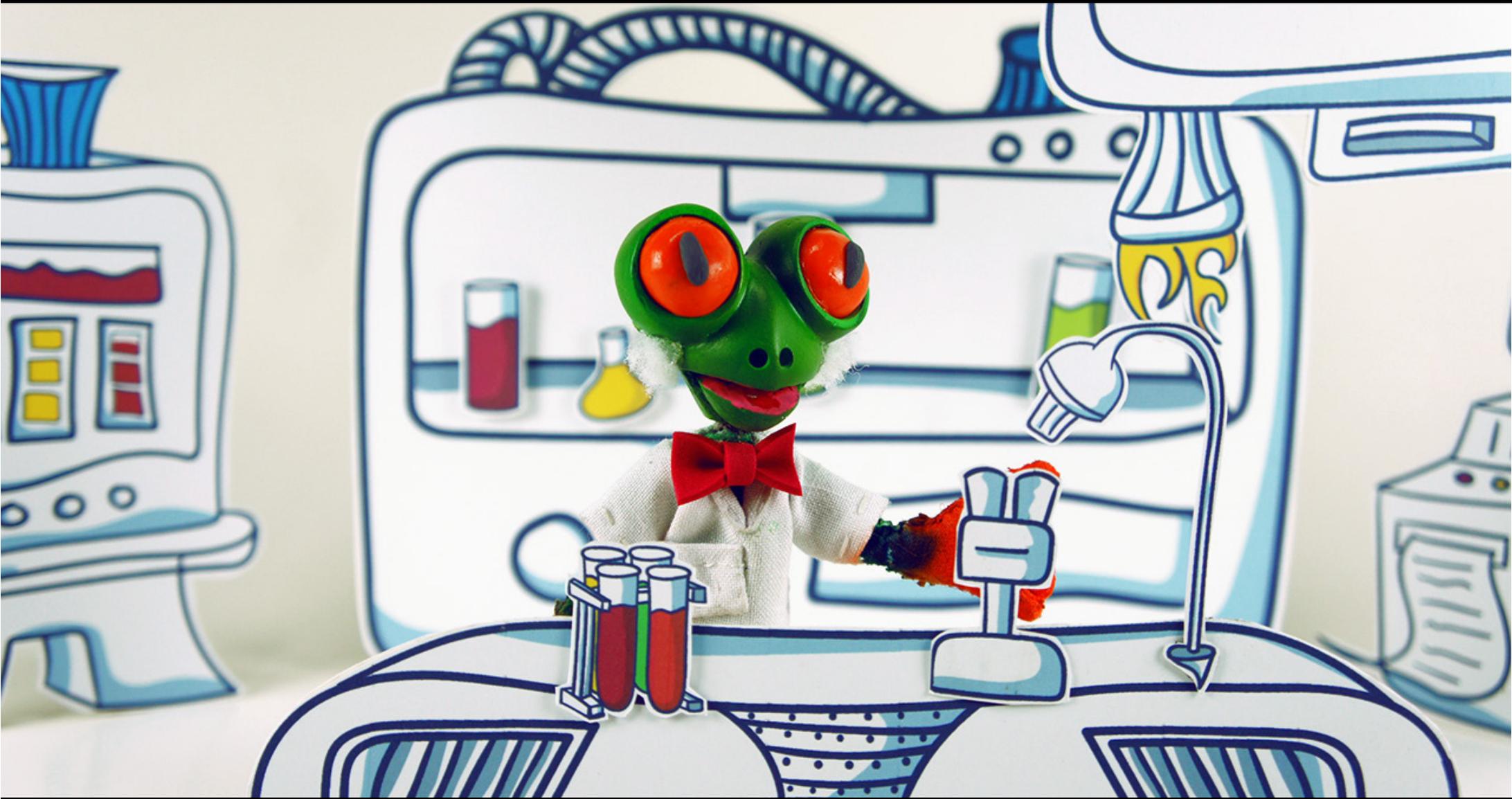


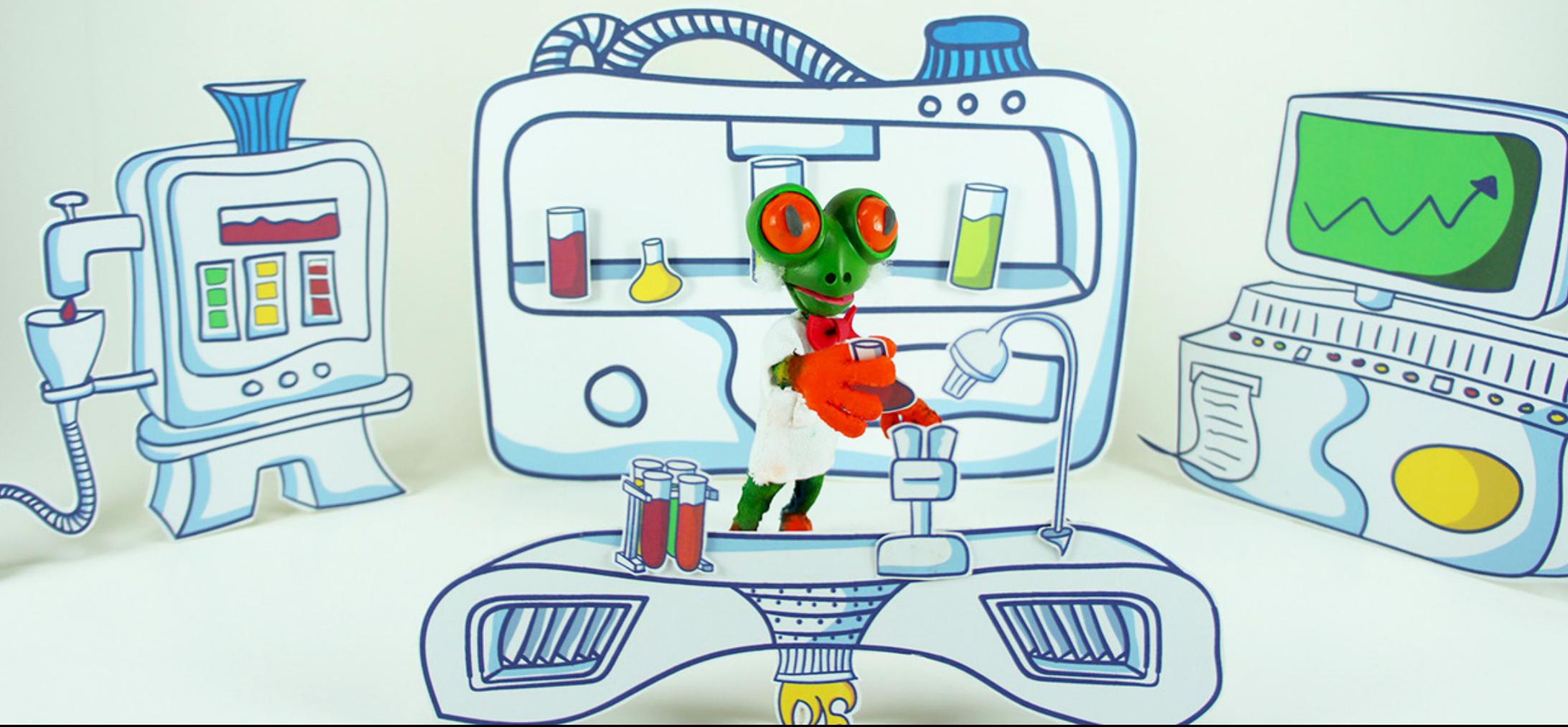
V3 V2 V1 5 [V] Secuen Secuencia 15 [V]

A1 A2 A3 Original 0,0



19.5 ESCENARIOS













## ANIMACIÓN

La decisión de recurrir a programas como After Effects, Premier Pro, es por la facilidad que propinan estos a la hora de animar, dar efectos, colocar sonidos y demás características que nos ayudarán a poder obtener un resultado más atractivo hacia el público objetivo, una vez que se ha realizado la recopilación fotográfica pasamos a uno de estos programas donde poco a poco iremos dando los detalles al cortometraje, para esto se determina cuales son las variables y constantes que tendrá la animación a lo largo del video y para próximos capítulos.

## CONSTANTES

Movimientos de cámara.  
Tamaño de fotograma 1280h, 720v (1,0000).  
Velocidad de fotograma 23,976 fotogramas/segundo.  
Video HD 720p.  
Sonido.

## VARIABLES

Corrección de color.  
Tiempo de duración.  
Uso de desenfocues y escenarios.  
Efectos.  
Estabilizadores.



## 19.6 MANUAL DEL EXPERIMENTO

Este manual contendrá información acerca de los experimentos y manualidades que se realicen dentro del cortometraje animado, servirá como una guía y estará junto al video que será subido a una plataforma de alojamiento donde se podrá descargar desde la descripción del mismo, el niño podrá imprimirla y realizar sus actividades con mayor facilidad.



## Agua para consumo humano



**Objetivo:** Determinar la importancia de hervir el agua como medio para purificarla y evitar enfermedades.



**Materiales:** Tasa con agua, sal, cocina y olla con tapa.



**Procedimiento:** Pide ayuda a una persona adulta.

1



**Hierve** media taza de agua y **agregale** sal, **revuelve** y **coloca** más sal hasta que esta ya no se disuelva y empiece a sentarse en el fondo.

2



**Coloca** una tapa fría encima del recipiente en el que hierve el agua

3

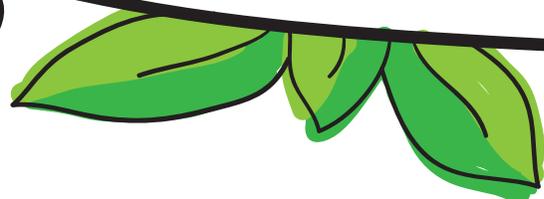


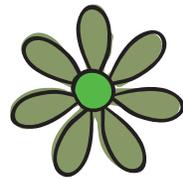
**Vuelve** a hervir el agua y espera hasta que el agua se evapore.

4



**Prueba** las gotas que se forman en la tapa





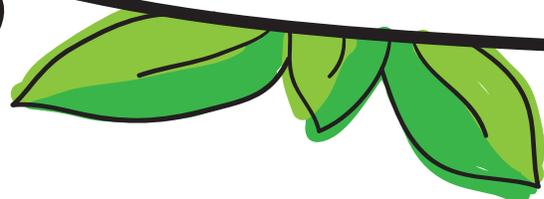
Conclusiones  
y  
Recomendaciones



## CONCLUSIONES

En los últimos años los cambios climáticos han sido cada vez más notorios a tal punto que el ser humano se ha visto en la necesidad de realizar cambios en su comportamiento con el ambiente, puesto que el desconocimiento de la biodiversidad a llevado a la destrucción parcial y en algunos casos total de bosques y especies provocando su extinción, por ese motivo es que a través de este proyecto se busca dar a conocer acerca de la biodiversidad a las nuevas generaciones ya que ellos son el presente y futuro de nuestro planeta, así mismo se busca aprovechar las nuevas tecnologías que son parte ya de nuestro común vivir, los cortos animados no pasarán desapercibidos por los niños pues es algo que se creó para entretenerlos, incluso a los adultos, hoy en día son parte de nuestra infancia con los cuales crecimos e incluso forman parte de nuestra idiosincrasia, los dibujos animados permiten crear historias imaginarias así como se puede partir de los textos, como el ejemplo de un libro de Ciencias Naturales que se utilizan en las escuelas, que a su vez hará mas fácil la comprensión de los temas que sean tratados en las aulas de clase.

El objetivo de este proyecto de diseño fue dar a conocer a los niños la biodiversidad que posee nuestro país, durante el proceso de investigación que se realizó fueron apareciendo nuevos temas con los que se pudieron trabajar como es la educación, el entretenimiento, para lo cual se propuso que el tema se apegue a la necesidad del niño, de esta manera se creó un corto animado donde el niño aprende y se entretiene, a través de la ilustración y animación con contenidos educativos donde se encontró el punto de partida para la realización de este proyecto con temas que se ven diariamente en clase específicamente el la materia de Ciencia Naturales con los niños de Cuarto Año de Básica , al final lo que se obtuvo es una mezcla de acciones donde el niño aparte de observar los videos también realiza actividades aprende sobre temas ecológicos, su importancia y para que sirve.





## RECOMENDACIONES

Lo principal antes de comenzar un proyecto es tener claro lo que te gusta realizar dentro del campo del diseño, si bien existe un sin número de actividades que este ofrece, siempre hay algo en lo cual una persona se destaca, elegir el correcto hará que el proyecto sea loable de una mejor manera, el tema de tesis es algo de suma importancia pues es el punto de partida de lo que se quiere realizar este debe ser de interés colectivo, que sea una necesidad que pueda tener varios alcances, pero si lo que se busca es realizar animación Stop Motion, o si se desea continuar con este proyecto estas son las recomendaciones que se debe tener en cuenta:

- Estar completamente decidido en lo que se quiere realizar y buscar teorías que sean de mucha importancia ya que esto ayudará a que se pueda defender el proyecto en las sustentaciones.
- Elegir el target de una manera correcta ayudará a resolver el proyecto con mayor facilidad.
- Si se va a hacer Stop Motion tomar las siguientes recomendaciones:

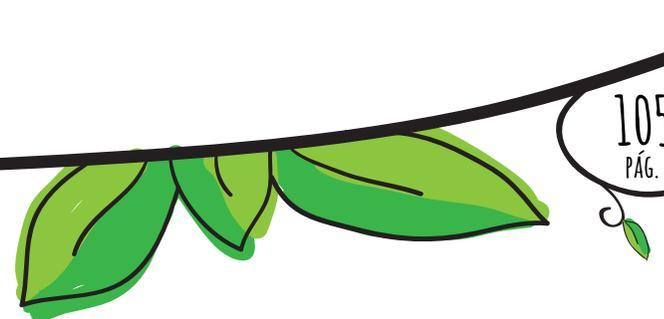
**Materiales.**- No todos los materiales que se utilizan en los tutoriales de otros países se los pueden conseguir en nuestro medio

**El caucho.**- Es uno de los más utilizados para stop motion no se comercializa en nuestro país, el que se vende no acepta ninguna clase de pintura.

**Plastilina.**- Es uno de los materiales más comunes para modelar, pero al querer dar movimiento se deforma por la fuerza de los dedos así mismo se rompe y estropea con facilidad, no permite dar movimiento a pequeños detalles. Se necesita hacer y rehacer a los personajes una y otra vez.

**Masillas plásticas.**- Por su rigidez no permite dar movimientos y si se logran estos son bruscos, quitando la estética al video.

**Estructuras de alambre.**- La manera más fácil y factible de hacer una estructura de un cuerpo es el alambre, debemos tomar en cuenta que este se rompe al hacer varios movimientos, si se utiliza un alambre rígido no permite dar movimientos fluidos y en algunos casos habrá que sacarlo de la escena dañando todo lo que hayamos conseguido.





Conseguir un esqueleto articulado ya que a este se le puede cubrir de tela o materiales similares, rellenarlo con algodón, pero debemos tomar en cuenta que realizar costuras de detalles muy pequeños como dedos en máquinas de coser es muy complicado, así que habrá que hacerlo a mano sin obtener el mismo resultado del que ofrece una máquina.

- **Luces.**- Las luces que se utiliza para un escenario son de mucha importancia pues esto te ayudará a tener un video impecable, es recomendable comprar un juego de luces para escenarios puesto que los caseros no brindan la misma calidad.

- **La estructura del escenario.**- siempre que se vaya a trabajar en Stop Motion es recomendable hacer una estructura lo más grande posible ya que ayuda en los movimientos que la persona tenga que realizar y a si no mover los demás objetos que se encuentren dentro del escenario.

- **La estabilización de la cámara.**- es de suma importancia así se evitará al momento de la animación que exista movimientos inesperados, en los mejores de los casos lo ideal sería trabajar con una cámara profesional que permita conectarse a un computador y realizar las fotografías desde este dispositivo.

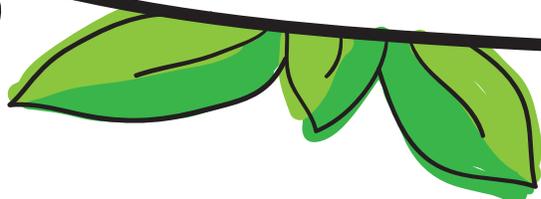
- **El guion tiene que ser pensado de una manera donde no exista movimientos de cámara como los travelling, los desplazamientos horizontales y verticales ya que el movimiento de la cámara hará que exista desplazamientos bruscos.**

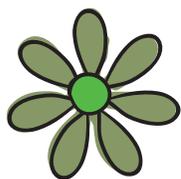
- **A la hora de la animación hay que ser autodidactas, esto es muy importante ya que según se vaya avanzado se podrá ir mejorando además se irán descubriendo nuevos métodos.**

- **La opinión de otra personas es de suma importancia, ser de mente abierta y recibir críticas, ayudará a que el proyecto tenga un buen desenlace.**

- **El tiempo siempre será tu peor enemigo si lo dejas todo para el último.**

- **Y finalmente siempre busca sorprender a los tutores y al target, siempre existe algo más por hacer y si dispones de tiempo hazlo.**





# Bibliografía



## BIBLIOGRAFÍA

Universo, E. (2014 de Agosto de 2014). Vida y Estilo. Recuperado el 2015 de Diciembre de 2015, de El Universo: <http://www.eluniverso.com/vida-estilo/2014/08/24/nota/3521611/11-areas-concentran-biodiversidad-pais>

Durán, T. (7 de Julio de 2005). Ilustración, comunicación, aprendizaje. Recuperado el 28 de Diciembre de 2015, de Revista educación: [http://www.revistaeducacion.mec.es/re2005/re2005\\_18.pdf](http://www.revistaeducacion.mec.es/re2005/re2005_18.pdf)

Aparici, R. A. (1998). Lectura de Imagenes. Madrid: Ediciones de la Torre.

Wells, P. (2009). Fundamentos de la animación (Vol. 1a. ed.). Barcelona: Parramón.

Aguirre Duran, P. M. (17 de Enero de 2013). Flora y Fauna del Ecuador. Recuperado el 28 de Diciembre de 2015, de Blogspot: <http://florayfaunaecu.blogspot.com/p/autores.html>

Behocaray, G. (Mayo de 2010). Conectar igualdad. Recuperado el 24 de Septiembre de 2015, de Competencia en TIC: [http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/recursos/disenomultimedia\\_1.pdf](http://escritorioalumnos.educ.ar/datos/recursos/disenomultimedia_1.pdf)

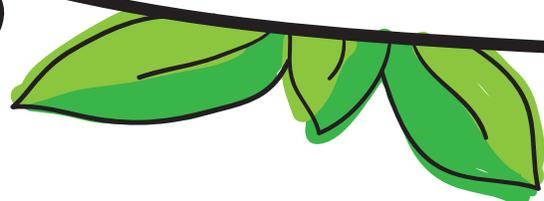
Verdugo, G. (2 de Diciembre de 2012). Movimientos de cámara en el Storyboard. Recuperado el 29 de Diciembre de 2015, de belofilms: <http://www.belofilms.com/?p=370&lang=es>

Javier García, F. M. (2 de Febrero de 2010). Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas. valencia, valencia, españa.

Gil, J. E. (21 de Mayo de 2011). Que es la biodiversidad y cual es su importancia para el desarrollo. Recuperado el 25 de Diciembre de 2015, de Servindi: <http://servindi.org/actualidad/45210>

M. Baddi, G. G. (Abril de 2015). Extinción de especies y su implicación. San Nicolás, UANL, MEXICO.

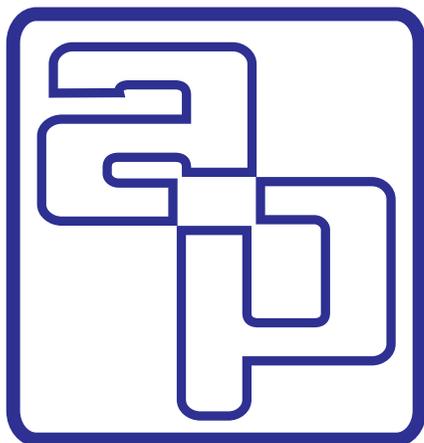
Moral Ferrer, J. (1995). Sistemas multimedia en la enseñanza. Recuperado el 28 de Diciembre de 2015, de LMI: [http://www.lmi.ub.es/te/any95/varis\\_aula/](http://www.lmi.ub.es/te/any95/varis_aula/)





ECUADOR

ABL - 328



**abel patiño**