

**UNIVERSIDAD  
DEL AZUAY**

**FACULTAD DE DISEÑO  
ARQUITECTURA Y ARTE**

**ESCUELA DE DISEÑO  
GRÁFICO**

DISEÑO DE UN PRODUCTO  
EDITORIAL INTERACTIVO QUE  
APORTE AL APRENDIZAJE EN  
NIÑOS ACERCA DE LA MITOLOGÍA  
ECUATORIANA.

PROYECTO DE GRADUACIÓN  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE:

**DISEÑADOR GRÁFICO**

AUTOR:  
JUAN CARLOS QUEZADA SAGBAY

DIRECTORA:  
DIS. TOA TRIPALDI

CUENCA-ECUADOR  
2019



**DISEÑO DE UN  
PRODUCTO EDITORIAL  
INTERACTIVO QUE  
APORTE AL APRENDIZAJE  
EN NIÑOS ACERCA DE LA  
MITOLOGÍA ECUATORIANA.**

**Autor:**  
Juan Carlos Quezada Sagbay

**Tutor:**  
Dis: Toa Tripaldi

**Fotografías e ilustración:**  
Todas las imágenes han sido realizadas por el autor, excepto aquellas que se encuentran con su crédito respectivo.

**Diseño y diagramación:**  
Autor  
**Cuenca- Ecuador 2019**

# DEDI CATO RIA

Dedico este proyecto a mi familia por haber sido mi apoyo a lo largo de toda mi vida y carrera universitaria. Mis padres, abuelos, hermanos y tíos, así como también a mi pareja, mis amigos y todas las personas especiales que me acompañaron en esta etapa de mi vida, aportando a mi formación tanto profesional y como ser humano, si bien la tesis ha requerido de esfuerzo y mucha dedicación, no hubiese sido posible su finalización sin la cooperación desinteresada de todas y cada una de las personas que me acompañaron en el recorrido laborioso de la misma.

También a mi tutora y mis docentes que con su amplia experiencia y conocimientos me orientaron al correcto desarrollo y culminación con éxito, mil veces gracias.

# INDICE

DE IMAGENES

imagen 1.  
<http://www.acerca.org/wp-content/uploads/2018/02/Los-monstruos-de-la-mitolog%C3%ADa-griega.jpg>  
 imagen 2  
<https://literatura1bgu.files.wordpress.com/2012/10/la-creacion-3b3n-adan.jpg>  
 imagen 3  
<https://3.bp.blogspot.com/-wEknXN-NJT0/U9maf3ucnoI/AAAAAAAd-U/BN8v2fo0mpA/s1600/mitos-escatologicos-agua-fuego-unmitocorto.jpg>  
 imagen 4  
<http://k33.kn3.net/taringa/7/D/F/1/4/4/angelinejs/0C9.jpg>  
 imagen 5  
<https://www.colombian.com.co/wp-content/uploads/2018/12/origen-tierra-1024x989.jpg>  
 imagen 6  
<http://leyendasmitosecuador.blogspot.com/2013/12/la-triste-princesa-de-santa-ana.html>  
 imagen 7  
<https://static.guiainfantil.com/uploads/educacion/estudiosG.jpg>  
 imagen 8  
<http://www.chiquiwiki.com/Imágenes/ninos-leyendo-un-cuento-infantil.jpg>  
 imagen 9  
[http://noticiasdelurtdf.com.ar/media/k2/items/cache/c007c612d1a7bd5bb4ee26732134555b\\_XL.jpg](http://noticiasdelurtdf.com.ar/media/k2/items/cache/c007c612d1a7bd5bb4ee26732134555b_XL.jpg)  
 imagen 10  
<https://static.guiainfantil.com/pictures/articulos/12511-las-marionetas-como-recursos-educativo-para-ninos.jpg>  
 imagen 11  
<https://mine-clas.com/wp-content/uploads/2015/08/La-educacion-C3%B3n-online-y-los-nativos-digitales.png>  
 imagen 12  
<http://www.tiragraffi.it/wp-content/uploads/2014/10/brokmann.jpg>  
 imagen 13  
[https://66.media.tumblr.com/8acaeaedec5bfe15fac9a8b0e5b752b/tumblr\\_o8p6pjNcef1smttizo1\\_1280.jpg](https://66.media.tumblr.com/8acaeaedec5bfe15fac9a8b0e5b752b/tumblr_o8p6pjNcef1smttizo1_1280.jpg)  
 imagen 14  
<https://ariex.cl/wp-content/uploads/2018/05/Impresi%C3%B3n-offset.jpg>  
 imagen 15  
<https://diseñoimpresionpastorrebca.files.wordpress.com/2012/02/picnik-collage2.jpg>  
 imagen 16  
<http://contextotraducciones.es/wp-content/uploads/2015/11/textosimpresos.jpg>  
 imagen 17  
[https://i.blogs.es/e4a1af/captura-de-pantalla-2018-06-09-a-las-11.24.50-squashed/450\\_1000.jpg](https://i.blogs.es/e4a1af/captura-de-pantalla-2018-06-09-a-las-11.24.50-squashed/450_1000.jpg)  
 imagen 18  
<https://i.pinimg.com/originals/c7/20/9d/c7209d7d6e001ecade576073b344dc17.jpg>  
 imagen 19  
<http://www.portaldelolleria.es/wp-content/uploads/2015/10/app.jpg>  
 imagen 20  
<https://crehana-files.s3.amazonaws.com/projects/url/2017/10/03/bdc7571c16ad49aaa98a6419916ee7aa.jpg>  
 imagen 21  
[https://assets2.domestika.org/project-items/001/863/752/Family\\_martian\\_proyecto\\_final-big.jpg?1486999868](https://assets2.domestika.org/project-items/001/863/752/Family_martian_proyecto_final-big.jpg?1486999868)  
 imagen 22  
<https://rey3d.com/wp-content/uploads/2018/06/Creando-a-Hulk-Vol.-3-Rigging.jpg>  
 imagen 23  
[http://conceptartworld.com/wp-content/uploads/2013/12/Ryse\\_Concept\\_Art\\_KR\\_Heavy\\_Barbarian.jpg](http://conceptartworld.com/wp-content/uploads/2013/12/Ryse_Concept_Art_KR_Heavy_Barbarian.jpg)  
 imagen 24  
<https://i.pinimg.com/originals/a9/7e/42/a97e42f2886f7b4aa4b139adf9011e03.jpg>  
 imagen 25  
<https://cdn.conceptartempire.com/images/08/2621/05-orc-concept-warrior.jpg>  
 imagen 26  
[https://wallup.net/wp-content/uploads/2016/01/273346-Ciri-The\\_Witcher-video\\_games-artwork-concept\\_art-women-sword-white\\_hair-The\\_Witcher\\_3\\_Wild\\_Hunt-748x441.jpg](https://wallup.net/wp-content/uploads/2016/01/273346-Ciri-The_Witcher-video_games-artwork-concept_art-women-sword-white_hair-The_Witcher_3_Wild_Hunt-748x441.jpg)  
 imagen 27  
<https://i.pinimg.com/originals/8b/24/64/8b24647aa599a0666da0599d81bb0cc1.png>  
 imagen 28  
<https://i.pinimg.com/originals/23/c7/53/23c7536351a32949448b7bf7438149ee.jpg>  
 imagen 29  
[https://newsweekespanol.com/wp-content/uploads/2019/01/netflix-3733812\\_1920.jpg](https://newsweekespanol.com/wp-content/uploads/2019/01/netflix-3733812_1920.jpg)  
 imagen 30  
[https://yourspanishcorner.com/4472-thickbox\\_default/choco-flakes-duo-cuetara.jpg](https://yourspanishcorner.com/4472-thickbox_default/choco-flakes-duo-cuetara.jpg)  
 imagen 31  
<http://www.imagine3dminiatures.com/Imágenes/Referencias/GrandeJpg/MO007000000197.jpg>  
 imagen 32  
<https://web.palmaactiva.com/wp-content/uploads/2017/11/PalmaActiva-Jornada-selecci%C3%B3n-personal-Enterprise-Rentacar.jpg>  
 imagen 33  
<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/61IDSM40UML.jpg>  
 imagen 34  
<http://a5.mzstatic.com/eu/r30/Purple/v4/5b/f4/a4/5bf4a45f-2227-4743-8ca1-157e36b53b31/screen480x480.jpeg>  
 imagen 35  
[https://i.blogs.es/9a926e/monstruario\\_2\\_292014/450\\_1000.jpg](https://i.blogs.es/9a926e/monstruario_2_292014/450_1000.jpg)  
 imagen 36  
<https://lh4.googleusercontent.com/-YQKV0-guQqc/Uh0XOcu5U2I/AAAAAAAANQ/nBKmWO9L5M8/s640/blogger-image-354569709.jpg>  
 imagen 37  
[https://http2.mlstatic.com/bestiaro-de-seres-fantasticos-mexicanos-barronmunoz-ledo-D\\_NQ\\_NP\\_641074-MLA26266853055\\_102017-F.jpg](https://http2.mlstatic.com/bestiaro-de-seres-fantasticos-mexicanos-barronmunoz-ledo-D_NQ_NP_641074-MLA26266853055_102017-F.jpg)  
 imagen 38  
<https://i.pinimg.com/originals/8b/bf/88/8bbf88cab7b0dee8a05773b81bc81be1.jpg>  
 imagen 39  
<https://frax3d.com/wp-content/uploads/2015/10/imagen-Mia-corazon.jpg>  
 imagen 40  
<https://api.women-talk.com/uploads/201810185bc8af8940278.jpg>  
 imagen 41  
[https://pm1.narvii.com/6166/eecd890aa2a4c8fd76e754960836d30b722716402\\_hq.jpg](https://pm1.narvii.com/6166/eecd890aa2a4c8fd76e754960836d30b722716402_hq.jpg)

# INDICE

Resumen	010
Objetivos	012
Introducción	014
<b>Capítulo 01</b>	<b>016</b>
1.1 Mitología	018
1.2 Aprendizaje Y Educación Infantil	020
1.3 El Cuento	021
1.4 Valores Educativos Del Cuento Popular	022
1.5 Recursos Pedagógicos	023
1.6 Aprendizaje Para Nativos Digitales	024
1.7 Diseño Editorial	026
1.8 Diseño Interactivo	030
1.9 Diseño 3D	032
1.10 Diseño De Personajes	034
1.11 Investigación De Campo	038
1.12 Homólogos	042
Conclusiones Capitulo 01	046
<b>Capítulo 02</b>	<b>048</b>
2.1 Segmentación- Niños	050
2.2 Segmentación- Adultos	052
2.3 Persona Desing- Niños	054
2.4 Persona Desing- Adultos	055
2.5 Partidos De Diseño- Forma	056
2.6 Partidos De Diseño- Función	058
2.7 Partidos De Diseño- Tecnología	059
2.8 Plan De Negocios	060
<b>Capítulo 03</b>	<b>062</b>
3.1 Ideación- 10 Ideas	064
3.2 Ideación- 3 Ideas	066
3.3 Ideación- Idea Final	070
3.4 Bocetación	074
3.5 Bocetación Digital	077
3.6 Diseño Final	097
3.7 Validación	102
3.8 Aplicaciones	106
<b>Capítulo 04</b>	<b>110</b>
4.1 Conclusiones	111
4.2 Recomendaciones	112
4.3 Bibliografía	114
4.4 Anexos	114

# RE SU MEN

La mitología ecuatoriana es vasta, sus personajes, historias y leyendas son parte de nuestra identidad cultural, la cual se está perdiendo debido a la falta de difusión e interés actual de las nuevas generaciones.

Esta tesis propone generar un producto infantil el cual combina el diseño editorial y la tecnología multimedia con una estética apegada a lo contemporáneo, la creación de imágenes 2d y 3d e información narrativa y descriptivas de los personajes de la mitología ecuatoriana.

Como resultado se obtuvo un bestiario mitológico, con el cual los usuarios pueden conocer e interactuar con los personajes, buscando así el interés y conservación de nuestra cultura.

# ABS TRA CT

Ecuadorian mythology is extensive, its characters, stories and legends are part of our cultural identity, which is being lost due to the lack of dissemination and current interest of the new generations.

This thesis aims at creating a child's product, which combines editorial design and multimedia technology, with an aesthetic that is linked to the contemporary, the creation of 2D and 3D images as well as narrative and descriptive information of the characters of Ecuadorian mythology.

As a result, a mythological bestiary was obtained, so that users can meet and interact with them to enhance the interest and conservation of our culture.

**Keywords:** mythology, editorial design, identity, 3D modelling, bestiary, character design.

Translated by  
Magali Arteaga, MA

# OB JETI VOS

## OBJETIVO GENERAL    OBJETIVO ESPECIFICO    ALCANCES

Ayudar a desarrollar un mayor interés de la mitología ecuatoriana en niños, mediante un producto editorial multimedia interactivo que fomente el desarrollo de su identidad cultural.

Diseñar un producto editorial multimedia interactivo, reinterpretando y adaptando los personajes de la mitología ecuatoriana con tendencias y estilos contemporáneos para niños de corta edad.

Desarrollo a nivel de prototipo de un producto editorial interactivo basado en la mitología ecuatoriana con elementos 3D enfocado a un target infantil.

# INTRO DUCCIÓN

En la actualidad el conocimiento sobre la identidad ecuatoriana y su cultura ha ido decayendo significativamente, especialmente en la mitología y su abanico de historias y leyendas, ya que no se mantienen presentes en la sociedad actual y mucho menos en los más pequeños.

Con la globalización y los estándares sociales actuales la pérdida de identidad cultural desvincula en gran medida a nuevas generaciones a conocer las historias, su cultura y los elementos que conllevan. "La cultura es el conjunto de valores, costumbres, creencias y prácticas que constituyen la forma de vida de un grupo específico" (Eagleton, 2001, p.58).

Por esto es importante implementar y crear nuevos métodos para transmitir esta información a los más pequeños, con medios más didácticos e interactivos que atraigan su interés y a su vez les ayude a comprender y aprender con más facilidad su mitología y las historias del imaginario ecuatoriano.

Para poder atraer a este público objetivo hay que tener en cuenta un conjunto de características que estos demandan en los medios visuales que consumen actualmente.

El adaptar y evolucionar estos elementos que nos representan, a estilos y tendencias actuales, permitirá a la cultura mantenerse en vigencia y siempre presente. "La cultura es dinámica, para el cumplimiento de su función como satisfactor de necesidades, la cultura debe evolucionar continuamente, de manera que sus funciones trabajen en el mejor interés de la sociedad." (Schiffman, Kanuk, 2005, p.116).

¿Cómo el diseño gráfico puede ayudar a nuestra cultura a adaptarse a tiempos actuales y atraer a los niños a conocer la mitología ecuatoriana?

**CAPÍ  
TU  
LO**

**01**

# 1.1

## Mitología

### ¿QUÉ ES LA MITOLOGÍA?

Es el conjunto de mitos y creencias que describen el entorno de un pueblo y se relaciona directamente con la cultura y la religión del mismo. "Viene del griego Mythos, que significa fábula, leyenda o cuento y ha permitido al hombre explicar una realidad de manera irracional" (Sevilla, 2006, p.123). Desde la antigüedad la mitología nos ha permitido explicar e interpretar la creación del mundo, la naturaleza, los seres vivos, actos u objetos de nuestra vida cotidiana por medio de mitos que describen hechos o historias protagonizados por seres divinos, fantasmas o demonios.

### IMPORTANCIA DE LA MITOLOGÍA

Es importante para conocer la identidad de un pueblo a través de esta se puede dar respuesta y explicar ciertos aspectos que hacen que las comunidades sean diferentes en cuanto a su creencia, tradición y cultura. Gracias a la mitología el hombre ha podido representar sus miedos, emociones, nostalgia, presentimientos y profecías aun no siendo estas racionales, gracias a esto el mito toma fuerza de cohesión social creando representaciones de temas permanentes e identificables para un grupo cultural.

Imagen 01



Imagen 02



Imagen 03



Imagen 04



Imagen 05



Imagen 06

## TIPOS DE MITOS

### ETIOLÓGICOS

Estos relatan el origen del hombre y de las cosas que se encuentran en el mundo. Por otro lado, intentan explicar los porqués de las situaciones presentes.

### MORALES:

De alguna manera u otra, estos circulan en la mayoría de las comunidades y tienen que ver con la lucha entre ángeles y demonios o entre el bien y el mal. Y lo que buscan es dar lecciones a quienes los reciban o bien, prevenir ciertos comportamientos.

### TEOGÓNICOS:

en estos mitos se narra la historia y origen de los distintos dioses. Estos dioses no necesariamente surgieron primero que el hombre, por lo que muchos mitos hablan de los humanos transformándose en dioses. La concepción que se tiene de estos es bastante humanizada, son muy similares al hombre y pueden ser sus héroes o víctimas.

### COSMOGÓNICOS:

Por medio de estos se trata de explicar cómo fue creado el mundo y son los más comunes y numerosos. Muchas veces los protagonistas de este tipo de relato son gigantes, dioses o bien, el origen del mundo deviene de algún océano. Con respecto a la explicación del origen del hombre, se menciona muchas veces que proviene de las plantas, un puñado de tierra, un animal o árbol.

### HISTÓRICO-CULTURALES:

Aquí se encuentran todas las creencias que existen en una determinada sociedad, que se transmiten de manera vulgar y se basan en interpretaciones subjetivas sobre la historiografía. Este tipo de narraciones no pueden considerarse veraces, esto es porque carecen de incertidumbres. Por el contrario, presenta una serie de pruebas que por sí mismas evidencian falsedad de la narración. A estos mitos también se los conoce bajo el nombre de leyendas urbanas.

# 1.2

## Aprendizaje Y Educación Infantil

Bruner (1995) señala que, inicialmente los niños identifican he interactúan con el mundo exterior por medio de campos sensoriales y motores, hasta que aparece el lenguaje como medio de comunicación, entre los 3 y 5 años en la fase de lectura, los niños tienen la capacidad de comprender y relacionar situaciones con el entorno, esta es una edad en la cual los niños logran identificarse más con las historias y personajes, lo que les permite crear escenarios donde ellos son los protagonistas, además fortalece su nivel social ya que en esta edad acuden a prescolares, jardines, etc. y se sienten como parte de un grupo específico.

Imagen 07

# 1.3

## El Cuento

El cuento es una narración breve de sucesos simples basados en hechos reales o imaginarios, que aportan en el aprendizaje de los niños, es un recurso que despiertan la imaginación y creatividad. Para los niños/as el cuento será el primer contacto con su cultura, ya que a través de generaciones estos han transmitido un contexto cultural que permite a los infantes recrear situaciones y experiencias que le ayudaran a integrarse y formar parte del mundo que los rodea.

Sandoval (2005) afirma que:  
Los cuentos infantiles son los motivadores más relevantes en la etapa de adquisición de la lectura y la escritura, y uno de los medios más eficaces para crear y estimular el placer por los libros.

Imagen 08



Imagen 09

# 1.4

## Valores Educativos Del Cuento Popular

El cuento popular es un recurso educativo que sirve como base para desarrollar diversas actividades que aportan al aprendizaje y desarrollo del niño desde temprana edad, pues ayuda al infante a desarrollar ámbitos tanto sociales como emocionales, contribuye al desarrollo del lenguaje como al aprendizaje de nuevas palabras. "El cuento se convierte en una herramienta de transmisión de valores, su carácter lúdico lo convierte en un instrumento de disfrute y placer que potencia la imaginación y creatividad" (Padial, Sáenz, 2014, p.35)

A continuación, Padial, Sáenz (2014) nombran algunos aspectos importantes del cuento popular:

- Actitud de sensibilidad hacia la belleza.
- Sirve para poner en relieve la capacidad de creación del menor.
- Motiva al niño/a a dominar la propia forma de expresión
- Capacidad gradual de desarrollar un lenguaje figurativo, con recursos expresivos.
- La comunicación y adquisición de las capacidades lingüísticas precisas.
- Amplía el lenguaje de los discentes con un vocabulario amplio, claro, conciso y sugestivo.
- Aumento de la afectividad del niño/a, partiendo de la base de la nobleza, la bondad y la belleza.

# 1.5

## Recurso Pedagógico

Los recursos pedagógicos son elementos que mediante su uso y manipulación proporcionan aprendizaje, comunican, estimulan y dirigen el proceso de la enseñanza cumpliendo diversas funciones. Permite organizar la información que se desea transmitir, aporta al desarrollo de habilidades, impulsan a la creatividad y generan interés por la información que estos elementos contienen. Sara, A. S. Arango. (2014).

- \*Hábitos de sensibilidad artística mediante imágenes atrayentes para el alumnado.
- \*Sirve para divertir y entretener a la vez que transmiten conocimientos ricos y complejos.
- \*Conecta con las características cognitivo-afectivas de niños y niñas.
- \*La narración del cuento enlazará rápidamente con el mundo interno del niño/a, contribuyendo al desarrollo de su capacidad simbólica.
- \*Es un elemento socializador que favorece las relaciones.
- \*Facilita la superación del egocentrismo al ponerse en el lugar de los diferentes protagonistas, considerando los diversos puntos de vista.
- \*Prepara para la vida ofreciendo modelos de comportamiento, sentimiento y valores.



Imagen 10

# 1.6

## Aprendizaje Para Nativos Digitales

La nueva generación de nativos digitales tiene la facilidad de relacionarse con la tecnología ya que nacieron en una era digital, he interactúan con esta de una forma innata, por lo que se tiene que crear nuevos estímulos creativos que generen curiosidad y lograr la indagación fuera del tema. Igualmente se plantea que las herramientas tecnológicas se convierten en un insumo clave para las pedagogías emergentes. cuentos infantiles interactivos, le ofrecen al niño una herramienta que, por medio de la vista, el oído y el tacto debe inferir e interactuar con ella, mostrándole imágenes en movimiento que él mismo puede manipular. (Padial, Sáenz, 2014).



# 1.7

## Diseño Editorial

### ¿QUÉ ES EL DISEÑO EDITORIAL?

Se encarga de la composición y la maquetación de publicaciones impresas, así como también ya concepción del interior y exterior de los textos e imágenes, siempre teniendo en cuenta la estética definida previamente para la publicación y los elementos de impresión con los que se cuenta.

"El diseño editorial busca por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente a la publicación"  
(Ghinaglia,2009, p.3)

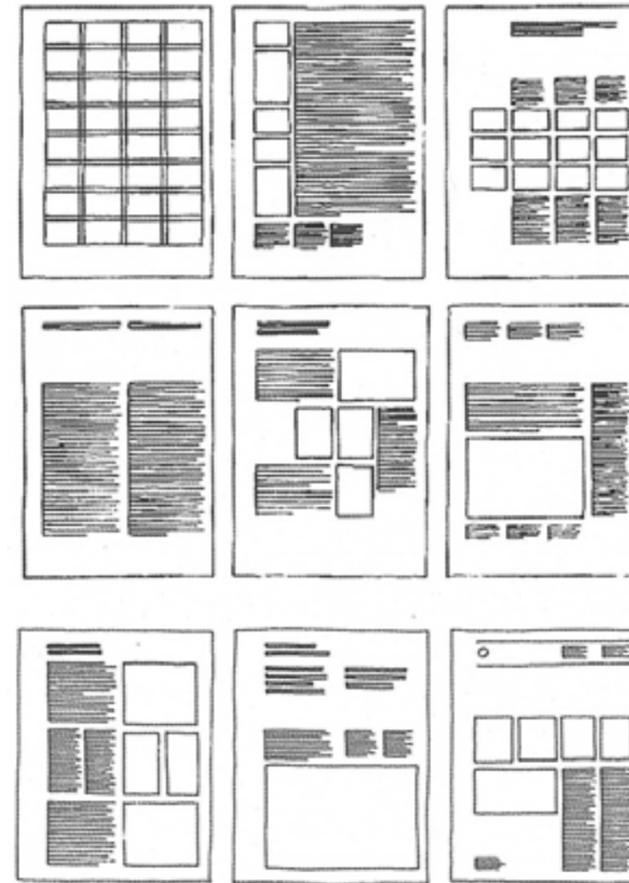


Imagen 12

### LA MAQUETACIÓN

El ordenar los elementos informativos en las páginas y lograr armonía entre estos implica que sea más fácil recorrer y leer la información, así como también que sea interpretado con el mensaje correcto que se quiere transmitir.

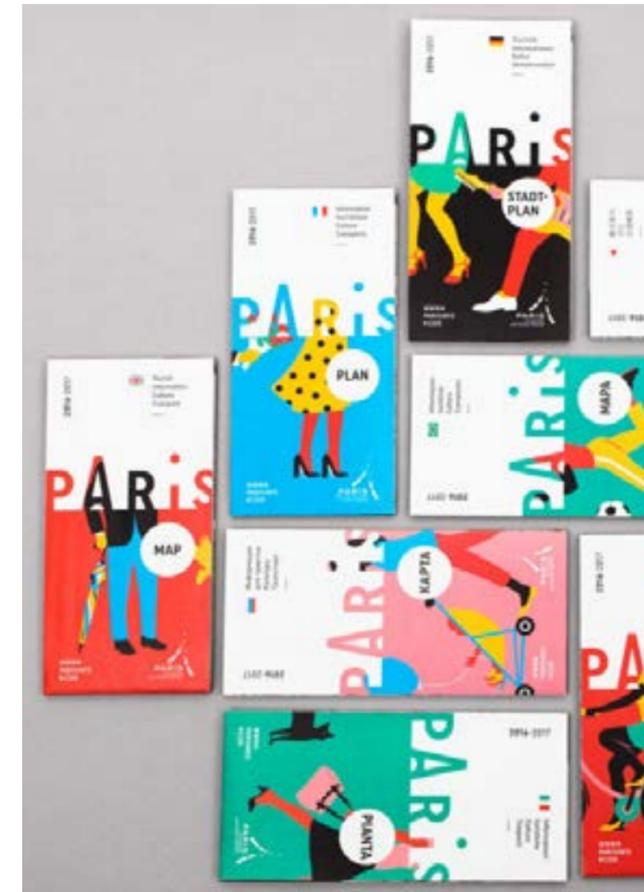


Imagen 13

### EL ESTILO GRÁFICO

Cada publicación debe tener una personalidad propia que lo diferencie de las demás publicaciones y que además sea coherente con el estilo editorial que tienen los textos.



Imagen 14

### CONDICIONES DE IMPRESIÓN

"Lo más importante es diseñar una publicación que sea funcional en su aspecto técnico, es decir que se pueda reproducir, o que el diseño se adapte al sistema de impresión final que se utilizará para la reproducción de la publicación" (Ghinaglia,2009, p.5)

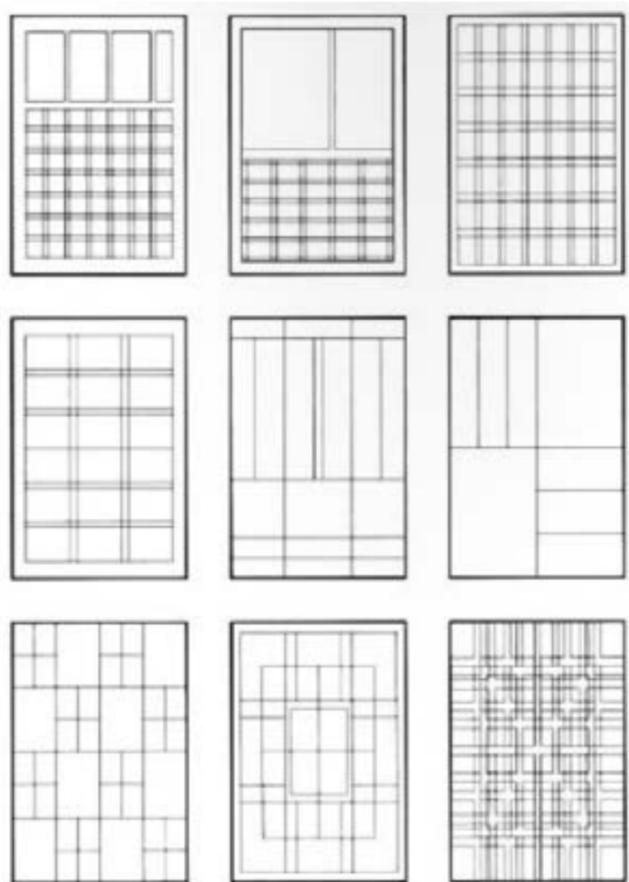


Imagen 15

## LA RETÍCULA

La retícula es un elemento que aporta a la maquetación, da orden, precisión y facilita la lectura de los textos. Puede ser una retícula de columnas o una retícula de módulos. Es un sistema que separa el soporte en módulos los cuales ayudan a ordenar la información, se comprende como un espacio organizado mediante columnas de diagramación separadas por un medianil.

"La retícula supone una innovación a la hora de maquetar, nos ayuda a dinamizar y posibilita una forma de trabajo rápido para productos seriados. Unifica, equilibra las páginas y da coherencia a una publicación. (Zanon, 2007,p.24)



## TIPOGRAFÍA

Es un elemento utilizado en el diseño editorial que transmite emociones y sensaciones que influyen en el mensaje que se desea transmitir.

"Se tiene que tener en cuenta, el tamaño del soporte, tipo de impresión, la cantidad de texto o jerarquía del mismo, factores de legibilidad, la cromática, tamaño del punto, etc, para elegir a la tipografía" (Ghinaglia,2009, p.10)



Imagen 16

## IMÁGENES

Mediante la imagen se puede comunicar de dos maneras, una en el cual no se puede modificar ya que representa un hecho noticioso o pretende mostrar una copia de la realidad y otra en donde existe un proceso creativo y la cual es modificada digitalmente para comunicar un mensaje. (Ghinaglia,2009).



## COLOR

El color brinda sensaciones y emociones que expresan o tiene como objetivo destacar y separar la información comunicando el mensaje que se quiere transmitir.

# 1.8

## Diseño Interactivo

### ¿QUÉ ES EL DISEÑO INTERACTIVO?

Según Herrera (2014). La interacción se define por el intercambio de mensajes y por la oposición a una comunicación unidireccional. El proceso dialéctico de exploración, control, selección, retorno..., de la interactividad, ofrece una herramienta aparente para consolidar acciones con cualidades cognitivas, productivas y emocionales (p.220).



Imagen 19

### OBJETIVO DEL DISEÑO GRÁFICO Y LA INTERACTIVIDAD

La interacción y contacto físico que se componen entre el usuario y el objeto gráfico ayuda positivamente a la intención e interés que muestra el usuario al contenido dado. (Herrera, 2014).



Imagen 17

### INTERACCIÓN Y USUARIO

La interacción y contacto físico que se componen entre el usuario y el objeto gráfico ayuda positivamente a la intención e interés que muestra el usuario al contenido dado. (Herrera, 2014).

# 1.9

## Diseño 3D

Según Fernández (2011). El diseño 3D es el proceso de crear imágenes en 3D requiere que se modelan objetos en una escena, se les asigne color y luz, y se renderice por medio de una cámara virtual para crear una imagen. En lugar de trabajar sobre una superficie bidimensional, se opera en un espacio 3D, un área abierta en la que se definen y se sitúan objetos, se configuran sus colores y texturas y se posicionan las luces. La escena final indicará al ordenador qué objetos están en qué lugar, qué colores y texturas tienen, cuál es la iluminación, y qué cámara utilizar para dar lugar a la imagen final.

A continuación, Fernández (2011) nombra las fases del proceso de modelado:

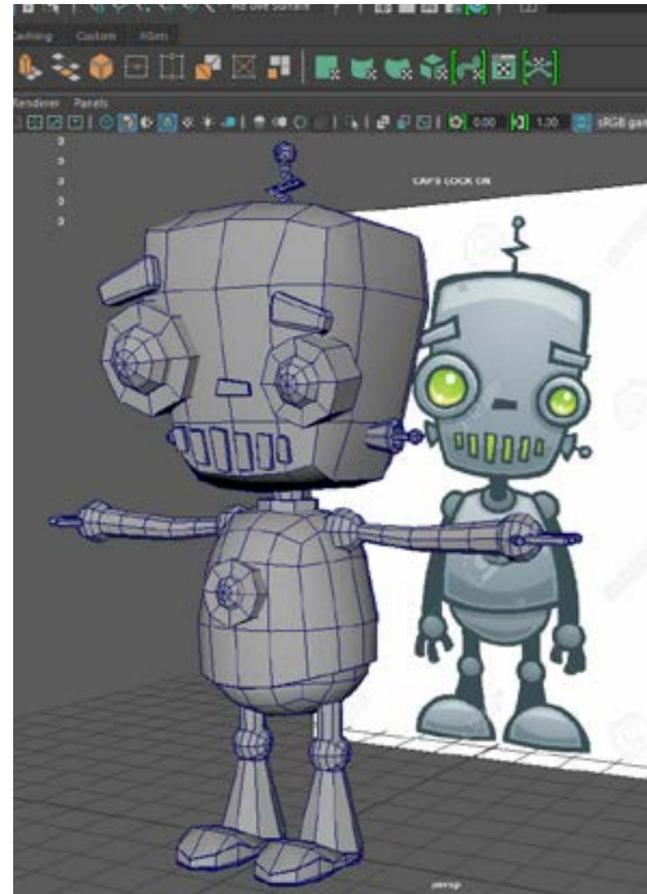


Imagen 20

### FORMAS DE MODELAR EN 3D

Las técnicas básicas más extendidas son el modelado a partir de formas, el modelado de geometrías y la malla poligonal editable.



Imagen 21

### TEXTURIZADO

El texturizado no sólo permite añadir color al modelo, sino que también permite simular diferentes materiales (metal, madera, etc.) y dar mayor detalle a determinadas formas.

Los principales procedimientos de texturizado se llevan a cabo mediante materiales, sombreadores y mapas.

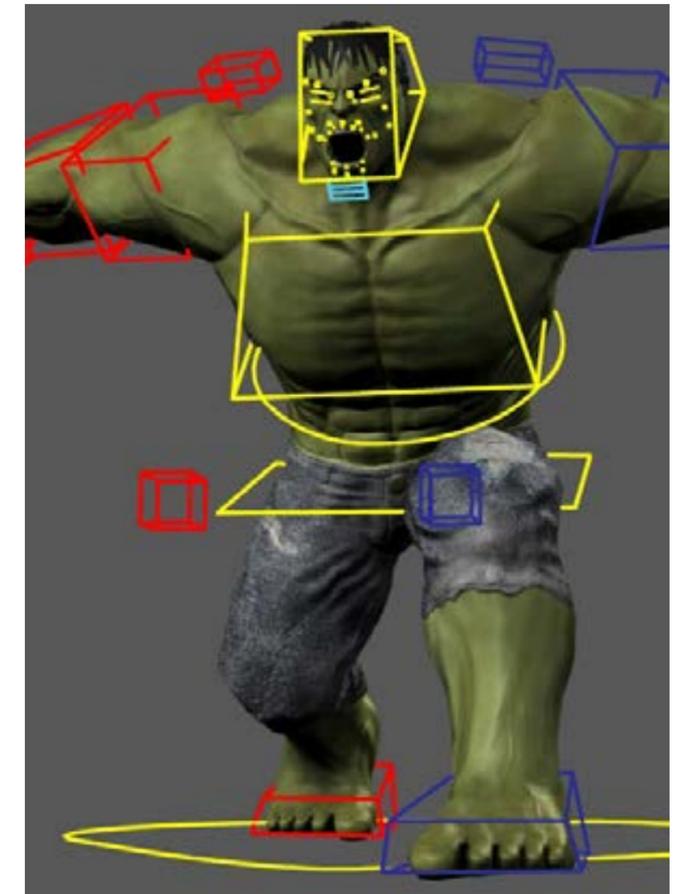


Imagen 22

### RIGGING Y PESADO DE MALLA

Los personajes modelados y texturizados son únicamente bloques sólidos como una estatua, no pueden moverse.

Para poder animarlos, es necesario colocar una estructura de huesos en su interior. El proceso de crear estructuras de huesos para animar personajes es conocido como rigging.

# 1.10

## Diseño De Personajes

### CREACIÓN DE PERSONAJES DESDE EL DISEÑO DE CONCEPTO

Para el inicio de conceptualización de personajes se tiene que generar sistemas de desarrollo y de producción que nos dé como resultado que el proyecto sea factible y genere viabilidad de tal modo que cumpla las necesidades reales que se plantearon al comienzo. (Guzmán, 2016)

Imagen 23

### Heavy barbarian



One of four barbarian enemy types. The variations were following the silhouette restrictions, and keeping in mind the reusability between all variations of this character class.

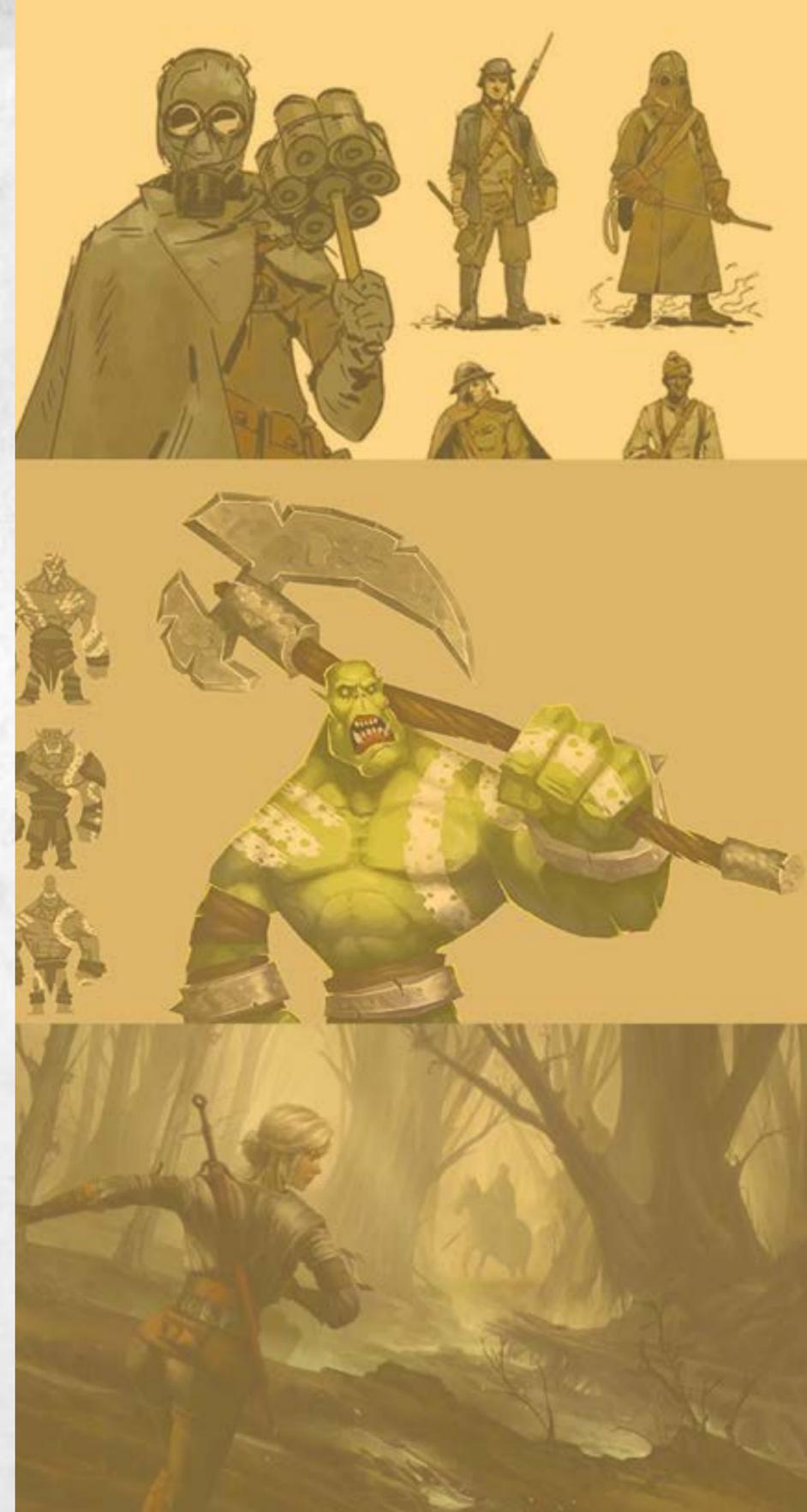


Imagen 24

Imagen 25

Imagen 26

## ASPECTOS REPRESENTATIVOS

### 1. REPRESENTACIÓN FORMAL DEL PERSONAJE

Son los elementos formales y físicos que den como resultado identificar al personaje desde su silueta, ente incluye su vestimenta, accesorios, fenotipos, arquetipos etc (Guzmán, 2016)

### 2. REPRESENTACIÓN INTERNA DEL PERSONAJE

Es el comportamiento del personaje, lo que hace, sus respuestas ante hechos tanto espirituales, mentales, sentimentales, es el carácter del mismo que influye en su forma de ser. (Guzmán, 2016)

### 3. REPRESENTACIÓN CONTEXTUAL DEL PERSONAJE

Esto es el concepto en donde el personaje vive y convive, su universo, afecta la parte emocional ya sea por su cultura u otras condiciones en las que gira su día a día, se ve en esta parte el fondo conceptual y como todo esto marca su personalidad. (Guzmán, 2016)

## FACTORES

Según Patmore (2006) existen diversos factores con los que se puede desarrollar a un personaje como:



Imagen 27

### LA PERSONALIDAD

Se deben proponer unas series de cuestiones para que poco a poco se vaya determinando su carácter. ¿Cuál es su pasado, su presente y su futuro? ¿Cómo se llama? ¿Qué edad tiene? ¿Tiene alguna meta? ¿Es humano? ¿Hombre o mujer? ¿De dónde es? ¿Tiene familia? ¿Qué le gusta y que no? Se pueden plantear tantas preguntas como se quieran, cuantas más, mejor se conocerá al personaje.



Imagen 28

### AUDIENCIA

Se debe analizar a quién irá dirigido el personaje, esto hará que tenga un tono más oscuro si está pensado para los adultos, por ejemplo, o más amigable si es para niños.



Imagen 29

### MEDIO DE DIFUSIÓN

También se debe tener en cuenta en qué plataforma se presentará



Imagen 30

### OBJETIVO

Un personaje puede tener diferentes funciones, como vender un producto, entretener, enseñar, etc.



Imagen 31

### ORIGINALIDAD

Es uno de los factores más difíciles de conseguir, ya que depende en gran medida de la imaginación o creatividad de cada uno.

# 1.11

## Investigación De Campo

### PERFIL PROFESIONAL

Profesionales con una alta experiencia en la enseñanza a niños pequeños o titulados en pedagogía parvularia que conozcan los métodos, medios visuales y recursos educativos necesarios para ayudar a la comprensión y enseñanza.

### ENTREVISTA A PROFESORES

¿Cuál cree es el mejor método de enseñanza para que un niño retenga la información impartida en clases?

¿Cuales son los recursos pedagógicos que utiliza para interactuar con sus alumnos?

¿Ha utilizado recursos multimedia o interactivos para impartir clases?: SI NO  
¿Cuáles? ¿Porqué?

¿Cómo cree que ayuda o ayudaría a la educación implementar recursos multimedia y la interactividad en los métodos de enseñanza?

¿Cuáles cree que serían los beneficios del alumno al estar en contacto con la información mediante plataformas digitales por medio de recursos tecnológicos?

¿Cree que la implementación de elementos lúdicos ayuden al desarrollo y el mejor aprendizaje a los niños?





## Estefanía Campoverde DIRECTORA Y EDUCADORA

12 años de experiencia  
Institución (pública): CDI  
Edad promedio de alumnos: 1- 5 años

A esta edad son más receptivos para recibir información, cualquier material que se le muestre y sea llamativo va a influir en gran medida en el aprendizaje del niño.

El mejor método de enseñanza es a través del juego y que el niño se divierta aprendiendo

Utilizamos videos, música, pintura, para la enseñanza de los niños

Los libros son fundamentales para que ellos aprendan y tenemos nuestro propio salon de lectura con libros pop up, cuentos, para colorear, etc

El uso de la tecnología es la realidad actual e implementarlo para la educación es una ventaja que hay que aprovecharlo, los niños aprenden interactuando con los objetos, los niños muestran mucho interés cuando se pueden manipular los objetos

Para los niños las formas redondeadas y colores vivos son más llamativos combinado con información sintetizada hacen que sea más sencillo y viable el aprendizaje.

## Tania Cabrera DIRECTORA Y EDUCADORA

20 años de experiencia  
Institución (privada): Caricias  
Edad promedio de alumnos: 1- 6 años

Mediante el juego, los libros ilustrados y cuentos tenemos nuestro principal método de enseñanza ya que ellos se dejan influenciar fuertemente de estos, los cuentos generan expectativas y ayudan crear expectativas y estimulan su imaginación, es importante saber compartir la tecnología con nuestros hijos de forma responsable para que esta sea una ayuda para el aprendizaje, me gustaría rescatar el tiempo que los padres comparten con los niños por medio de el cuento.

Nuestra educación depende también de la tecnología y canales que nos permiten tener material didáctico, musica y videos.

Los niños les atrae mucho las texturas, colores vibrantes, o formas redondeadas pero también en esto influye mucho la edad.

Los niños tienden a interesarse mucho por los personajes de superhéroes o princesas, y nosotros tenemos que acoplarnos enseñándoles que para ser super héroes tienen que portarse bien y enseñarle valores, normas y reglas, ect.

Es importante que cualquier material que llegue a las manos de los niños sea resistente, y duradero, y con pocas páginas y que no canse ya que dependiendo de la edad los niños tienen un límite de atención.



# 1.12

## Homólogos

### DATOS GENERALES

#### NOMBRE DEL PROYECTO:

Conoce los animales

#### NOMBRE DEL AUTOR:

BooksARalive

#### USUARIO:

Niños

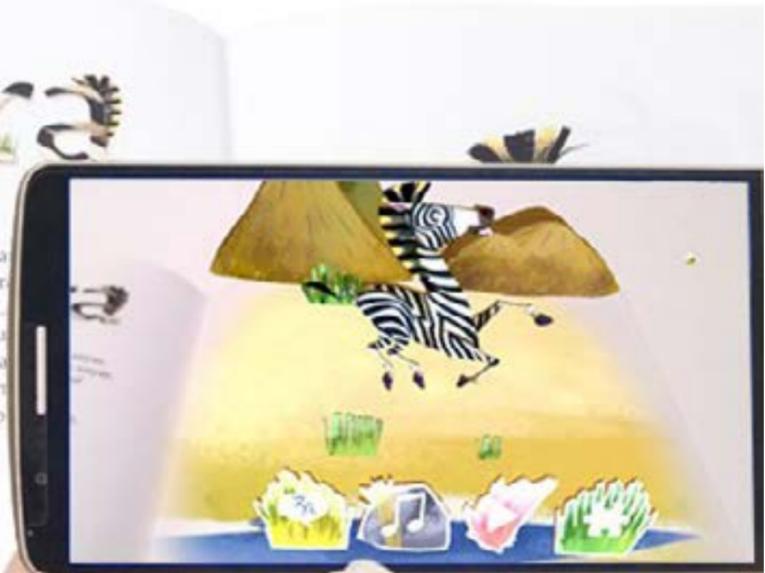
#### DESCRIPCIÓN.

"Conoce a los animales" es una colección compuesta de cinco volúmenes ilustrados con poemas e ilustraciones sobre los animales. Los libros están destinados a niños/as a partir de los dos años. Cada libro va acompañado de una aplicación móvil gratuita, que una vez instalada en nuestra tablet o smartphone, otorga nuevas posibilidades al libro a través de música, narraciones en varios idiomas, juegos.

#### ANÁLISIS DE FUNCIÓN Y TECNOLOGÍA

Los usuarios interactúan fácilmente con la combinación de tecnologías con una tableta y un producto editorial, ayudándolos así a tener una experiencia más inmersiva, esto lleva a que la información que se quiere transmitir llegue de una manera más dinámica y eficaz así el usuario logra aprender con más facilidad.

Imagen 33



### DATOS GENERALES

#### NOMBRE DEL PROYECTO:

"Mounstruario", bestiario infantil del siglo xxi

#### NOMBRE DEL AUTOR:

Makupipe

#### USUARIO:

Niños

#### DESCRIPCIÓN

"Mounstruario" es una aplicación de lectura, un cuento digital al estilo de aquellos bestiarios. Lo aquí se presenta es un auténtico escaparate de misteriosas criaturas, a las que ellos mismos definen como un "fauna estridente casi existente".

#### ANÁLISIS DE FUNCIÓN.

Ayuda a los usuarios de una manera interactiva a conocer sobre personajes y lo que hacen así también como varias características, esto hace que los usuarios conozcan por completo a el personaje que están viendo además de interactuar con el.

Imagen 34

Imagen 35

Imagen 36





# 1. 12

## Homólogos

### DATOS GENERALES

#### NOMBRE DEL PROYECTO:

"Bestiario de seres fantásticos mexicanos"

#### NOMBRE DEL AUTOR:

Norma Muñoz Ledo y Israel Barrón.

#### USUARIO:

Todo público

#### DESCRIPCIÓN:

El mundo sutil de México está poblado por una gran cantidad de seres. Aunque la mayoría son monstruos, algunos son extraordinariamente bellos y otros espantosos. Al toparse con uno lo importante es saber qué hacer, pues algunos te darán regalos y otros un buen susto", advierte la edición del "Bestiario de seres fantásticos mexicanos". Por el impactante bestiario de pronto aparecen seres de algunos estados del país populares o incluso otros olvidados y rescatados de las leyendas de diversos rincones.

#### ANÁLISIS DE FORMA, FUNCIÓN Y TECNOLOGÍA.

Es un producto editorial el cual relata de manera corta historias del imaginario mitológico de México ayudando así a conocer de manera más directa y rápida estas historias, cuenta con ilustraciones con un estilo pensado para todo público abriendo la posibilidad de que llegue a más personas.

Imagen 37

### DATOS GENERALES

#### NOMBRE DEL PROYECTO:

Mis palabras y yo

#### NOMBRE DEL AUTOR:

Combel

#### USUARIO:

Niños

#### DESCRIPCIÓN:

Un libro para que los más pequeños empiecen a disfrutar con los libros. Tiene páginas de cartón grueso y solapas de tela para ayudarlo a pasar las hojas sin desesperarse (ni romperlas). Además es del tamaño justo (tirando a pequeño) para que pueda manejarlo sin que le pese demasiado.

Es un imaginario donde el bebé podrá reconocer palabras y acciones fáciles en cada página.

#### ANÁLISIS DE FORMA, FUNCIÓN Y TECNOLOGÍA.

Es un producto editorial pensado para niños por lo que cuenta con páginas rígidas las cuales permiten un mayor tiempo de vida en manos de estos usuarios, contiene información sencilla y directa para la mejor comprensión, así como también ilustraciones cartoon que son más amigables con los niños hechas con formas fáciles de entender.

Imagen 38



# CON CLUSI ONES

CAPÍTULO 1

## MARCO TEÓRICO

Conservar la identidad cultural de los niños

Combinación de tecnologías para un producto final interactivo

Uso de estilos contemporáneos para una mejor integración del producto con los usuarios.

## INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Poco conocimiento de la identidad cultural

Falta de material sobre la mitología dirigida a niños pequeños

Información sintetizada para una mejor comprensión de los niños

## HOMÓLOGOS

Estética

Interactividad con el usuario para una mejor experiencia

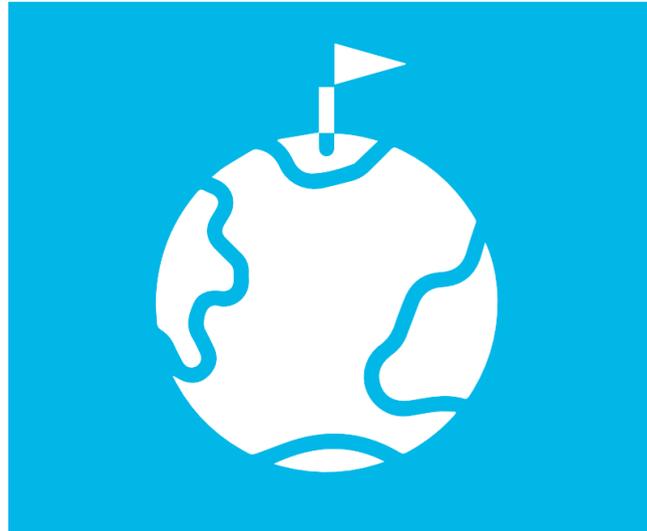
Uso de materiales pensados para una mayor durabilidad y calidad

**CAPÍ  
TU  
LO**

**02**

# 2.1

## Segmentación NIÑOS



### SEGMENTACIÓN GEOGRÁFICA

**PAÍS:**  
Ecuador

**CIUDAD:**  
Cuenca

**PROVINCIA:**  
Azúay

**ZONA:**  
Urbana



### SEGMENTACIÓN DEMOGRÁFICA

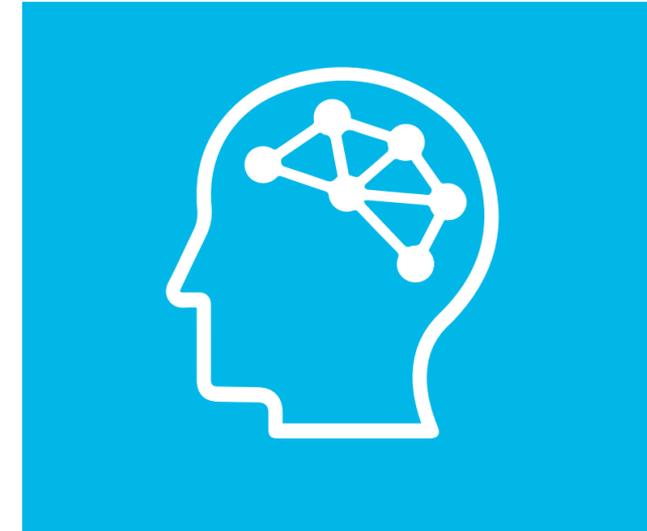
**SEXO:**  
MASCULINO -FEMENINO

**EDAD:**  
4 a 6 años

**OCUPACIÓN:**  
Estudiantes

**EDUCACIÓN:**  
Inicial

**STATUS**  
Nivel medio



### SEGMENTACIÓN PSICOGRÁFICA

Niños y Niñas receptivos a conocer historias.

Imaginativos.

Aprendiendo a leer.



### SEGMENTACIÓN CONDUCTUAL

Apegados con la tecnología y materiales didácticos.

Consumen animaciones y programas actuales.

Gusto por historias con personajes poderosos.

# 2.2

## Segmentación

ADULTOS



### SEGMENTACIÓN GEOGRÁFICA

**PAÍS:**

Ecuador

**CIUDAD:**

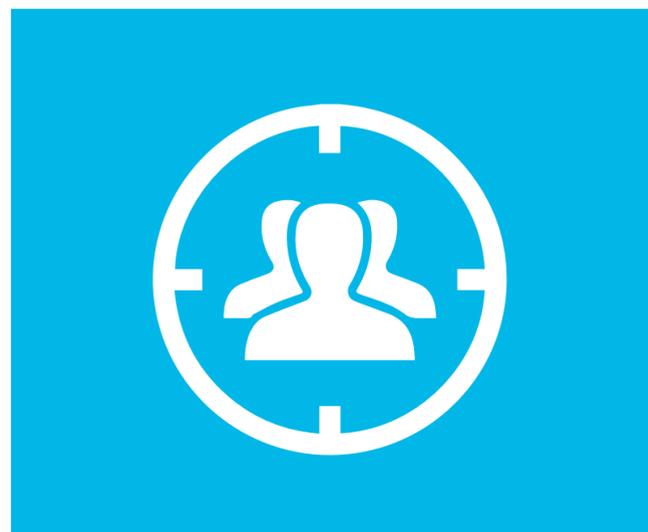
Cuenca

**PROVINCIA:**

Azuay

**ZONA:**

Urbana



### SEGMENTACIÓN DEMOGRÁFICA

**SEXO:**

MASCULINO -FEMENINO

**EDAD:**

Entre 30 a 45 años, Padres de niños pequeños.

**OCUPACIÓN:**

Trabajadores, Profesores.

**EDUCACIÓN:**

2, 3 nivel

**STATUS**

Nivel medio



### SEGMENTACIÓN PSICOGRÁFICA

Padres primerizos.

Les interesa el desarrollo de su hijo o hija.

Hijos aprendiendo a leer o identificar personajes.



### SEGMENTACIÓN CONDUCTUAL

Compra en línea o en locales comerciales.

Apegados con la tecnología y materiales didácticos.

Interesado en material didáctico para la enseñanza o desarrollo de sus hijos



Imagen 39

# 2.3

## Persona Design

### NIÑOS

Mayra Ramos es una niña que va a preescolar en el cual está en contacto con diversos métodos de educación para incentivar su aprendizaje, valores, etc. Le gusta mucho los cuentos, películas, juegos, etc. Ella tiene amistades con las cuales comparte sus gustos, sus alegrías, tristezas, preocupaciones, emociones. Sus padres son personas que trabajan por lo que pasa la mayor parte del día en este establecimiento, en la noche y fines de semana ella comparte su día con sus padres los cuales suelen dedicarle mucho tiempo.

**EDAD:**  
5 años

**EDUCACIÓN:**  
Preescolar

**OCUPACIÓN:**  
Estudiante

**STATUS:**  
Soltera

**LOCALIZACIÓN:**  
Cuenca/ Ecuador

**INTERESES:**  
Jugar  
Películas Animadas  
Sus papás y amigas

**PERSONALIDAD:**  
Curiosa, Alegre, Expontanea, Amistosa.

Imagen 40



# 2.4

## Persona Design

### ADULTOS

Gabriela Mendoza es una empleada pública, casada y con un hijo de 5 años el cual está en una etapa inicial de educación iniciando a la lectura, Maneja bien la tecnología, apps, juegos, etc. Ella está interesada en poder ayudar al proceso de aprendizaje de su hijo, es la que se encarga de ayudar y revisa tareas o trabajos junto a él, generalmente no tiene inconvenientes para adquirir material didácticos o juegos para su hijo.

**EDAD:**  
32 años

**EDUCACIÓN:**  
3 nivel

**OCUPACIÓN:**  
Empleado Público

**STATUS:**  
Casado

**LOCALIZACIÓN:**  
Cuenca/ Ecuador

**HIJOS:**  
Si

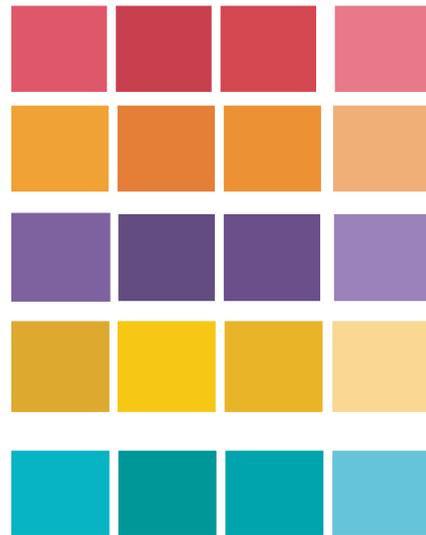
**INTERESES:**  
Bienestar de su familia  
Aprendizaje de su hijo  
Su trabajo

**PERSONALIDAD:**  
Social, Amistosa, Exigente, Intelectual.

# 2.5

## Partidos De Diseño

FORMA



**Point Soft**  
(Familia completa)

**Semi bold**  
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, Ñ, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, ñ, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

**Book**  
A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, Ñ, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, ñ, o, p, q, r, s, t, u, v, w, x, y, z.  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9



### CROMÁTICA:

Colores bribrantes y vivos con sus variantes de tono.

Permite contraste facilidad.

Ayuda a que sea mas facil reconocer formas.

Da un efecto de dinamismo a los niños.

### TIPOGRAFÍA:

Sans Serif: Point Soft (Familia completa)

Por la facilidad de lectura.

Formas reconocibles y simples.

Aprenden a leer con circulos y lineas.

### ILUSTRACIÓN:

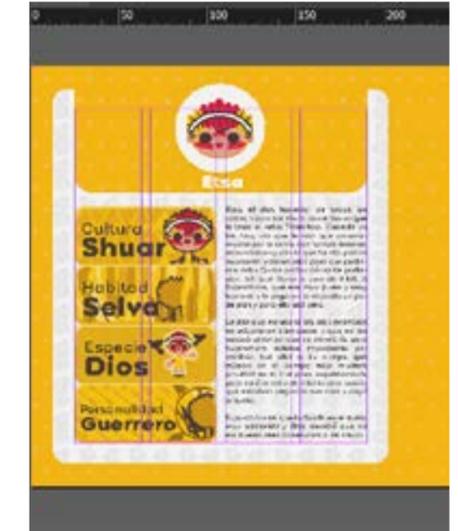
Tierno cartoon/ Modelado 3D:

Ayudan a que les llegue el mensaje de la mejor manera ya que conecta con ellos por el estilo actual de animación y en general medios visuales que consumen día a día.

# 2.5

## Partidos De Diseño

FORMA



### ESTILO:

3D Cartoon:

Dirigido a un público infantil se maneja formas circulares y sencillas creando personajes amistosos y joviales.

### ESTÉTICA:

Limpia y sencilla:

Se utilizó colores planos y contrastantes ayudando a distinguir cada elemento, esto con el objetivo de que los niños puedan diferenciar con mayor facilidad cada personaje.

### DIAGRAMACIÓN:

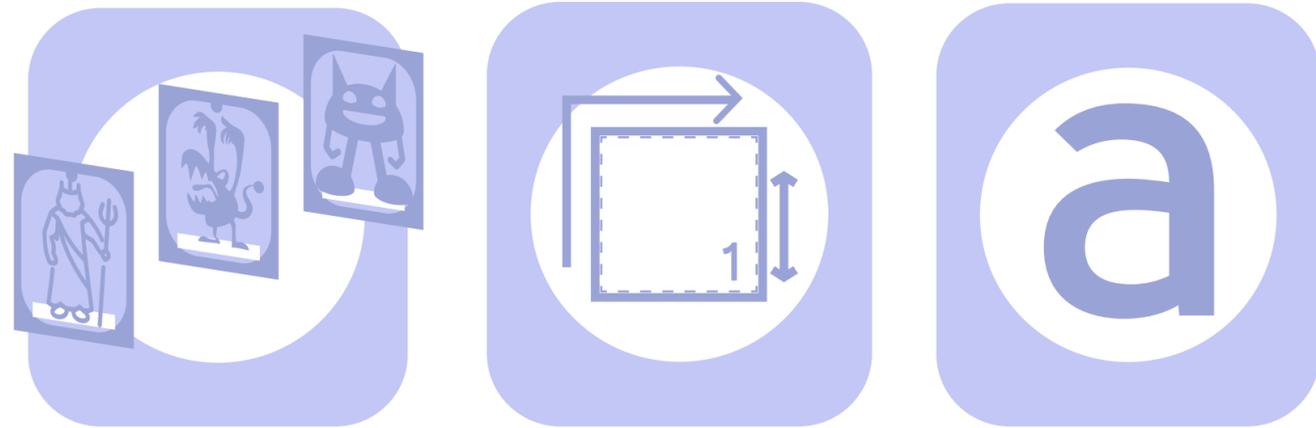
distribucion de elementos:

Se utilizó 4 columnas que ayudan a la distribución de los elementos, y nos permite más dinamismo en el documento.

# 2.6

## Partidos De Diseño

### FUNCIÓN



#### POCAS PÁGINAS

Número de páginas reducido:24

El número de páginas para un niño es importante ya que tienen un periodo de interés corto.

#### FORMATO ADECUADO.

24x24

Para el formato se tiene pensar en el usuario y su facilidad de manejar el material así como también el espectro de visión que queremos que tenga.

#### INFORMACIÓN DIRECTA

Historias fáciles de comprender

Para un niño se tienen que acoplar historias y mostrar un desarrollo sencillo y directo así podrá tener mayor posibilidad que el niño comprenda y recuerde la información otorgada.

# 2.7

## Partidos De Diseño

### TECNOLOGÍA



#### PÁGINAS GRUESAS

La tecnología pensada para la realización del producto es con páginas gruesas realizadas con cartón y recubiertas de un adhesivo el cual contiene la impresión del documento, para la mayor durabilidad y calidad del mismo ya que este va dirigida a niños y el cuidado es menor.

#### IMPRESIÓN DIGITAL

Debido al número de ejemplares que se realizará la impresión digital es la mejor opción tanto en costo como calidad, ya que permite de una manera rápida obtener un producto final.

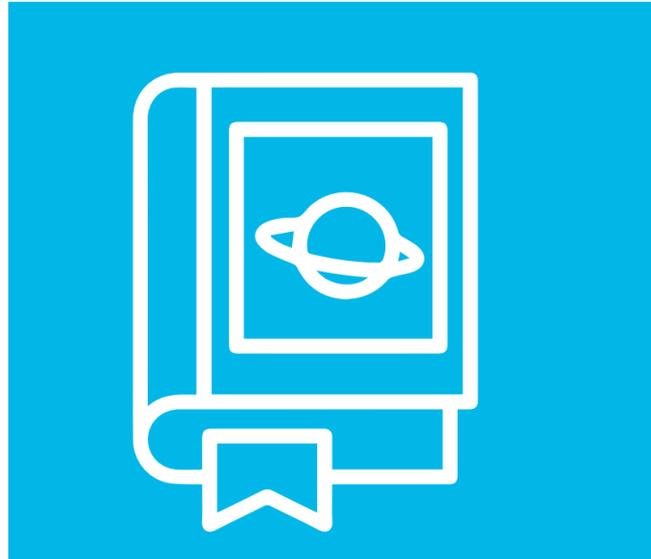
#### INTERACTIVIDAD AR

La realidad aumentada aporta interactividad multimedia al soporte editorial, esto permite que haya mayor interés en este y ayuda a comprender de mejor manera la información. Para esto la app Augment soporta y hace la proyección del objeto 3d.



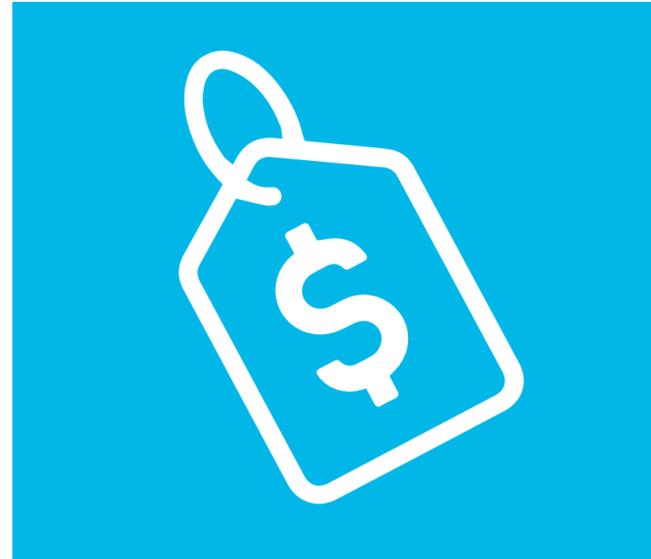
# 2.8

## Plan De Negocios



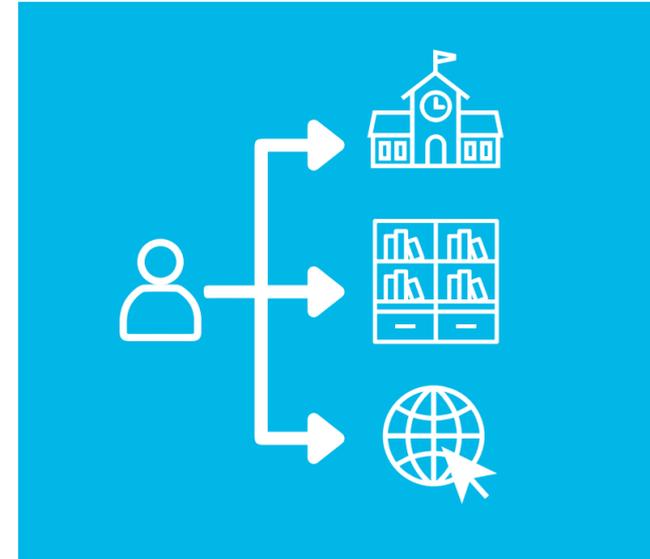
### PRODUCTO

Libro interactivo, con personajes modelados en 3d e ilustraciones dirigido para un público infantil, que habla de varios personajes mitológicos de Ecuador, su origen, forma, poderes, región, cultura, etc.



### PRECIO

Pensando en los compradores el precio será medianamente alto, debido a la tecnología que tiene (Realidad aumentada), los materiales, los acabados, etc.



### PLAZA

Ventas directas en escuelas y librerías. Fuerza de ventas en escuelas y guarderías. además de que estará disponible en librerías y online.



### PROMOCIÓN

Se plantea usar publicidad dirigida a padres en redes sociales, librerías, bibliotecas, además de ventas personales, Campañas promocionales con elementos extras por tiempo limitado para ayudar a captar interés en el producto, además se facilitará la compra en línea.

**CAPÍ  
TU  
LO**

**03**

# 3.1 IDEACIÓN

CREACIÓN DE 10 IDEAS

# 10

## IDEAS

para un producto editorial

Para este proyecto se generó una serie de características las cuales deben cumplir las ideas y ayudarán a tomar una decisión.

Características:

1. Transferencia información objetual
2. Interacción con los personajes
3. Reconocimiento de los personajes
4. Actividad dual entre padres e hijos
5. Durabilidad del producto
6. Siempre utilizable

6	5	4	3	2	1	
●	●	●	●	●	●	1. Bestiario Ilustrado
●	●	●	●	●	●	2. Libro Con Realidad Aumentada
●	●	●	●	●	●	3. App (Catalogo Digital)
●	●	●	●	●	●	4. Paper Toys Coleccionables
●	●	●	●	●	●	5. Libro Pop Up
●	●	●	●	●	●	6. Libro Para Dibujar Y Colorear
●	●	●	●	●	●	7. Juego De Mesa
●	●	●	●	●	●	8. Posters Coleccionables Con R.A.
●	●	●	●	●	●	9. Juego Cartas Coleccionables
●	●	●	●	●	●	10. Álbum De Cromos

● Si  
● No

# 3.2

## IDEACIÓN

3 IDEAS SELECCIONADAS



IDEA 1

Bestiario Ilustrado con personajes de la mitología Ecuatoriana



IDEA 2

Libro armable de Paper toys.



IDEA 3

Posters coleccionables de los personajes de la mitología Ecuatoriana con realidad aumentada



## Bestiario Ilustrado Con Personajes De La Mitología Ecuatoriana

PROPUESTA QUE PERMITE CONOCER DE UNA MANERA RAPIDA Y EFECTIVA LA MITOLOGÍA ECUATORIANA

### Ventajas

Estimula la dualidad entre padre e hijo.

Muestra de forma directa los personajes y sus características

Esta siempre a la mano de la persona interesada

### Ventajas

Se necesita el apoyo de un adulto para su completa interpretación.

La estimulación se limita la imaginación del niño

## LIBRO PARA RECORDAR Y ARMAR (PAPER TOYS)

PROPUESTA QUE PERMITE DESARROLLAR LA MOTRICIDAD AL CONOCER PERSONAJES DE LA MITOLOGÍA ECUATORIANA.

### Ventajas

Estimula la dualidad entre padre e hijo.

Muestra de forma directa los personajes y sus características

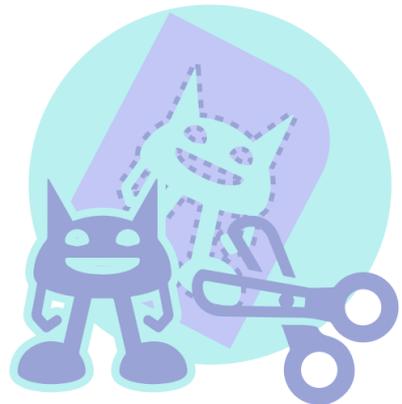
Activa la destreza motriz de los niños

El personaje final se podrá utilizar como juguete

### Ventajas

Se necesita el apoyo de un adulto.

El producto tiene una vida utilizable limitada.



## POSTERS COLECCIONABLES CON REALIDAD AUMENTADA

PROPUESTA QUE PERMITE CONOCER DE UNA MANERA EMOCIONANTE Y MODERNA LA MITOLOGÍA ECUATORIANA.

### Ventajas

Se utiliza la tecnología para el mejor entendimiento de los personajes

Una manera de tener siempre presente el personaje y su información

No se limita solo con la tecnología

### Ventajas

Solo se conoce a un personaje a menos que se quiera utilizar pas espacio

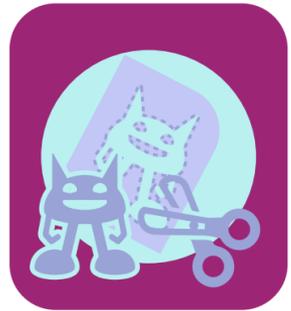


# 3.3 IDEACIÓN

IDEA FINAL



+



+



IDEA FINAL

## BESTIARIO MITOLÓGICO 3D CON REALIDAD AUMENTADA

PROPUESTA QUE PERMITE LA COMBINACIÓN DE LA TECNOLOGÍA Y LO ANÁLOGO PARA AUMENTAR EL INTERÉS DE MITOLOGÍA ECUATORIANA.

### Ventajas

Estimula la dualidad entre padre e hijo.

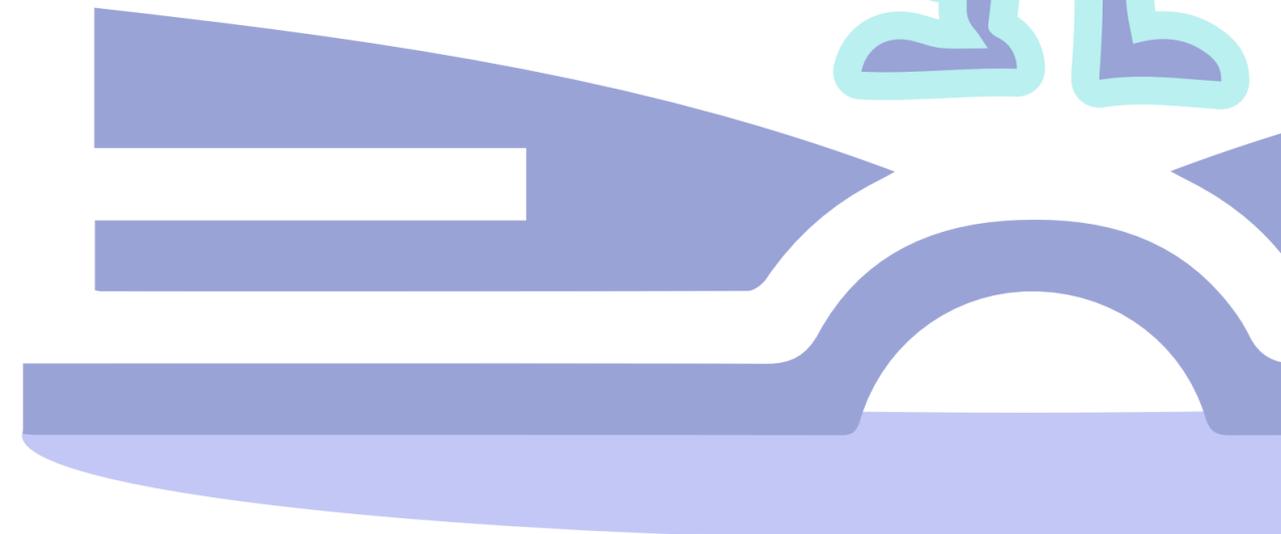
Se utiliza la tecnología para el mejor entendimiento de los personajes.

Una manera de tener siempre presente el personaje y su información.

No se limita solo con la tecnología.

### Ventajas

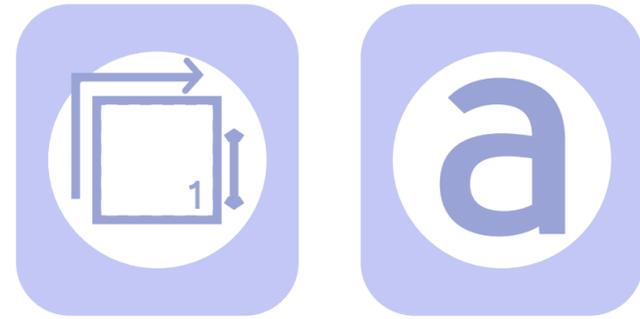
No se tiene la experiencia completa sin un dispositivo



# 3.4

## BOCETACIÓN

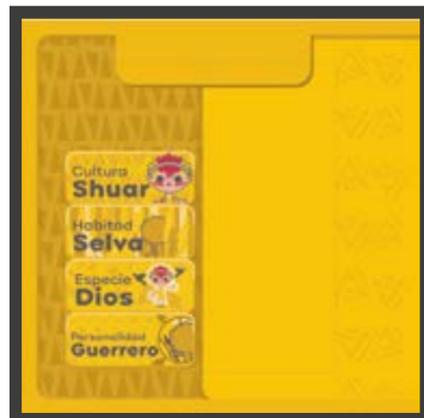
### DIAGRAMACIÓN Y FORMATO



Formato: 24x24  
Número de páginas: 28  
Tipografía: Point Soft

Diagramación:  
Márgenes y Columnas:  
Margen Superior: 25mm  
Margen Interior: 25mm  
Margen Exterior: 25mm

Columnas:  
Número de columnas: 4  
Medianil: 5 mm  
Interlineado: 12pt



# 3.4

## BOCETACIÓN

### ELECCIÓN DE PERSONAJES



### Número de Personajes: 6

Basado en el libro:  
Mitología Ecuatoriana  
Oswaldo Encalada Vazques

**1.Pag.107- Asla Uhmu:**  
Cultura: Chachi  
Especie: Criatura  
Hábitat: Selva  
Personalidad: Agresiva  
Región: Costa del Ecuador

**2.Pag.215-Pacha mama:**  
Cultura: Inca  
Especie: Diosa(Madre tierra)  
Hábitat: ----  
Personalidad: Bondadosa  
Región: Zamora chinchipe

**3.Pag.222-Pillallau:**  
Cultura: Puruhá  
Especie: Dios  
Hábitat: Rural-Bosques  
Personalidad: Agresivo  
Región: Zamora chinchipe

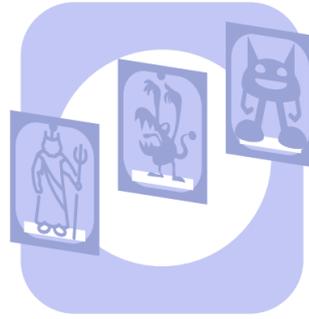
**4.Pag.244- Supay:**  
Cultura: Shuar  
Especie: Demonio  
Hábitat: Rural  
Personalidad: Agresiva  
Región: Sierra del Ecuador

**5.Pag.140-Etsa:**  
Cultura: Shuar  
Especie: Dios  
Hábitat: ----  
Personalidad:Guerrero----  
Región: Sierra

**6.Pag.174-Iwia:**  
Cultura: Shuar  
Especie: Demonio  
Hábitat: Bosques  
Personalidad: Agresivo  
Región: Sierra

# 3.4

## BOCETACIÓN INICIAL DE PERSONAJES



Para la realización de los bocetos se hizo un estudio de cada cultura y características, tanto estéticas como simbólicas, así como también su vestimenta y entorno.

Sumado al estudio de homólogos contemporáneos que los usuarios de este target consumen actualmente, sus formas, cromática, texturas, entornos y tonos de contar historias.

Esto en conjunto con las descripciones previas que se tenía de cada personaje se complemento para el desarrollo del bocetaje y posteriormente el diseño final del las piezas gráficas.

Se utilizó mayormente formas circulares o figuras simples fácilmente reconocibles y una figura caricaturesca.

### BOCETOS INICIALES





# 3.5

## BOCETACIÓN

DIGITAL  
DE PERSONAJES



# 3.5

## BOCETACIÓN DIGITAL DE PERSONAJES

Para los bocetos digitales se planeó una línea gráfica que ayuden a los personajes a conservarse en un estilo único con variantes y constantes:

### Constantes:

La misma estructura en:  
Cabeza  
Cuerpo  
Ojos  
Manos  
Pies

### Variantes:

Gama cromática  
Dimensiones corporales  
Expresiones  
Vestuario  
Complementos



# 3.5

## BOCETACIÓN DIGITAL DE PERSONAJES

### PROPORCIONES

Las proporciones utilizadas tienen como objetivo que los personajes se vean como niños queriendo así que los usuarios se vean identificados con ellos.

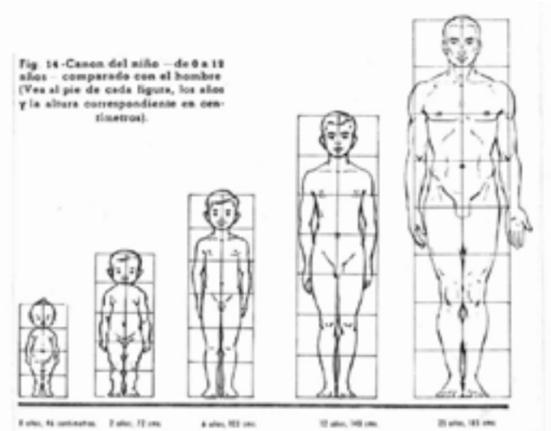


Imagen 18

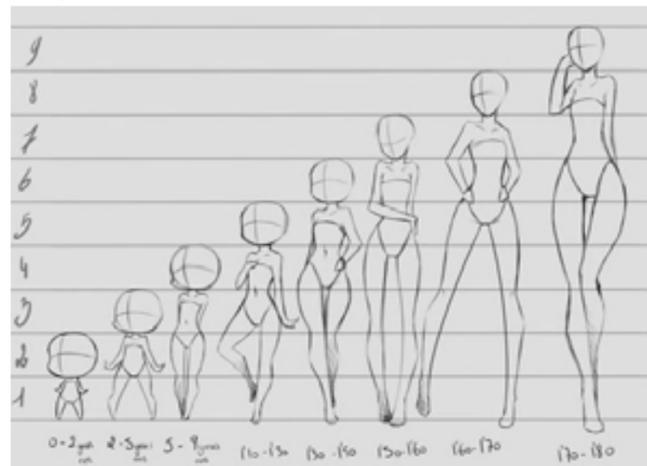


Imagen 41

2 1/2

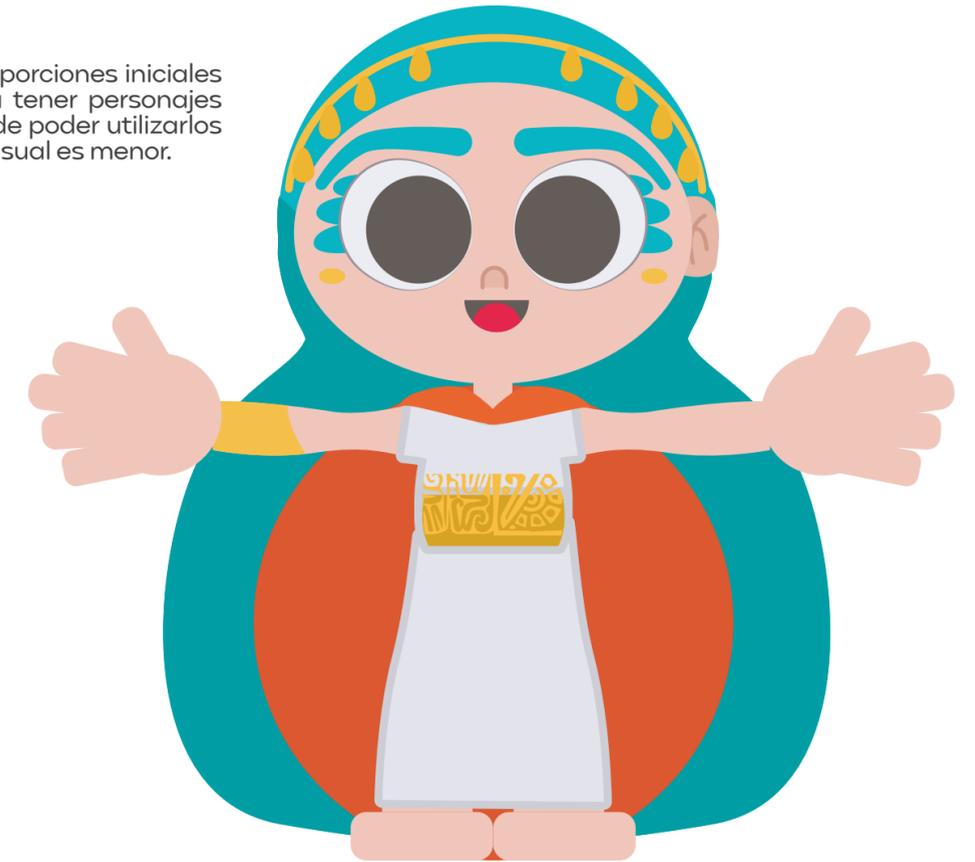


2



### SIMPLIFICACIÓN

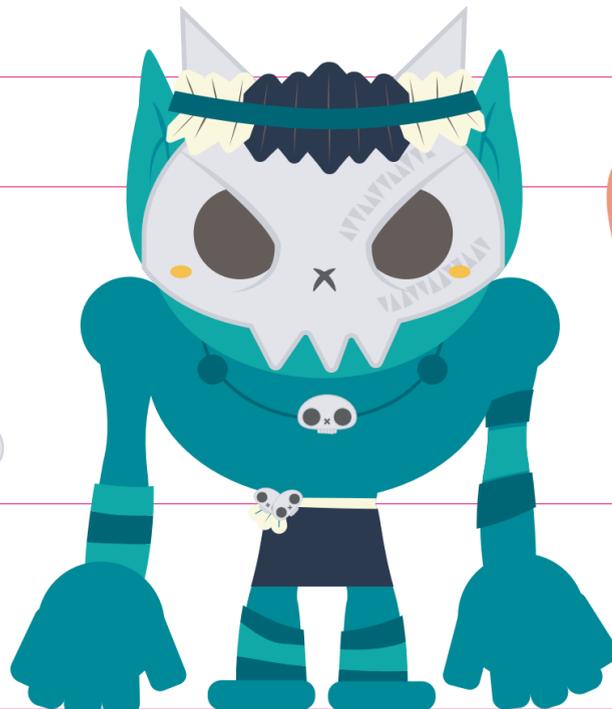
La simplificación de la forma y proporciones iniciales en las ilustraciones nos ayudan a tener personajes más tiernos y amigables además de poder utilizarlos como iconografía ya que su peso visual es menor.



# 3.6

## DISEÑO FINAL

PERSONAJES



# 3.6

## DISEÑO FINAL ICONOS Y CROMÁTICA

#f9d991

#9b82bb

#aec74d

#e9b427

#6a4f8a

#13a750

#f7c716

#634c80

#089b4a

#ddaa2f

#7e619f

#6eb748



#e8788a

#f1af77

#65c4d9

#d54751

#ed9234

#00a4ad

#c83f4e

#e57e37

#009799

#df5869

#f0a235

#06b4c4



# 3.6

## DISEÑO FINAL

### DIAGRAMACIÓN



### Etsa

**Cultura Shuar**

**Habitad Selva**

**Especie Dios**

**Personalidad Guerrero**

Etsa, el dios creador de todas las cosas, hizo a los shuar con el barro que le trajo el veloz Tikinshap. Cuando ya los hizo, vio que tenían que caminar mucho por la selva, con tantos árboles, se cansaban y pensó que tal vez podría ayudarles y darles alas para que pudieran volar. Quiso probar cómo se portarían, así que llamó a uno de ellos, a Kujancham, que era muy joven y muy travieso y le pegó en la espalda un par de alas y para ello usó cera.

Le dijo que no usara las alas mientras no estuvieran bien secas y que no las sacará al sol porque se derretiría, pero Kujancham estaba impaciente por mostrar sus alas a su amigo, que estaba en el campo, hizo muchas piruetas en el aire para impresionarlo, pero salió el sol y derretió la cera con la que estaban pegadas sus alas y cayó al suelo.

Kujancham se quedó tirado en el suelo, muy adolorido y Etsa decidió que no era buena idea darles alas a los shuar.



### Pacha Mama

**Cultura Inca**

**Región Oriente**

**Especie Dios**

**Personalidad Bondadosa**

Etsa, el dios creador de todas las cosas, hizo a los shuar con el barro que le trajo el veloz Tikinshap. Cuando ya los hizo, vio que tenían que caminar mucho por la selva, con tantos árboles, se cansaban y pensó que tal vez podría ayudarles y darles alas para que pudieran volar. Quiso probar cómo se portarían, así que llamó a uno de ellos, a Kujancham, que era muy joven y muy travieso y le pegó en la espalda un par de alas y para ello usó cera.

Le dijo que no usara las alas mientras no estuvieran bien secas y que no las sacará al sol porque se derretiría, pero Kujancham estaba impaciente por mostrar sus alas a su amigo, que estaba en el campo, hizo muchas piruetas en el aire para impresionarlo, pero salió el sol y derretió la cera con la que estaban pegadas sus alas y cayó al suelo.

Kujancham se quedó tirado en el suelo, muy adolorido y Etsa decidió que no era buena idea darles alas a los shuar.



### Pullallau

**Cultura Puruhá**

**Habitad Bosques**

**Especie Dios**

**Personalidad Agresivo**

Etsa, el dios creador de todas las cosas, hizo a los shuar con el barro que le trajo el veloz Tikinshap. Cuando ya los hizo, vio que tenían que caminar mucho por la selva, con tantos árboles, se cansaban y pensó que tal vez podría ayudarles y darles alas para que pudieran volar. Quiso probar cómo se portarían, así que llamó a uno de ellos, a Kujancham, que era muy joven y muy travieso y le pegó en la espalda un par de alas y para ello usó cera.

Le dijo que no usara las alas mientras no estuvieran bien secas y que no las sacará al sol porque se derretiría, pero Kujancham estaba impaciente por mostrar sus alas a su amigo, que estaba en el campo, hizo muchas piruetas en el aire para impresionarlo, pero salió el sol y derretió la cera con la que estaban pegadas sus alas y cayó al suelo.

Kujancham se quedó tirado en el suelo, muy adolorido y Etsa decidió que no era buena idea darles alas a los shuar.



### Iwia

**Cultura Shuar**

**Habitad Selva**

**Especie Demonio**

**Personalidad Agresivo**

Etsa, el dios creador de todas las cosas, hizo a los shuar con el barro que le trajo el veloz Tikinshap. Cuando ya los hizo, vio que tenían que caminar mucho por la selva, con tantos árboles, se cansaban y pensó que tal vez podría ayudarles y darles alas para que pudieran volar. Quiso probar cómo se portarían, así que llamó a uno de ellos, a Kujancham, que era muy joven y muy travieso y le pegó en la espalda un par de alas y para ello usó cera.

Le dijo que no usara las alas mientras no estuvieran bien secas y que no las sacará al sol porque se derretiría, pero Kujancham estaba impaciente por mostrar sus alas a su amigo, que estaba en el campo, hizo muchas piruetas en el aire para impresionarlo, pero salió el sol y derretió la cera con la que estaban pegadas sus alas y cayó al suelo.

Kujancham se quedó tirado en el suelo, muy adolorido y Etsa decidió que no era buena idea darles alas a los shuar.



### Elsa Uhmu

**Cultura Puruhá**

**Habitad Bosques**

**Especie Gigante**

**Personalidad Agresivo**

Etsa, el dios creador de todas las cosas, hizo a los shuar con el barro que le trajo el veloz Tikinshap. Cuando ya los hizo, vio que tenían que caminar mucho por la selva, con tantos árboles, se cansaban y pensó que tal vez podría ayudarles y darles alas para que pudieran volar. Quiso probar cómo se portarían, así que llamó a uno de ellos, a Kujancham, que era muy joven y muy travieso y le pegó en la espalda un par de alas y para ello usó cera.

Le dijo que no usara las alas mientras no estuvieran bien secas y que no las sacará al sol porque se derretiría, pero Kujancham estaba impaciente por mostrar sus alas a su amigo, que estaba en el campo, hizo muchas piruetas en el aire para impresionarlo, pero salió el sol y derretió la cera con la que estaban pegadas sus alas y cayó al suelo.

Kujancham se quedó tirado en el suelo, muy adolorido y Etsa decidió que no era buena idea darles alas a los shuar.



### Supay

**Cultura Shuar**

**Habitad Selva**

**Especie Demonio**

**Personalidad Malvada**

Etsa, el dios creador de todas las cosas, hizo a los shuar con el barro que le trajo el veloz Tikinshap. Cuando ya los hizo, vio que tenían que caminar mucho por la selva, con tantos árboles, se cansaban y pensó que tal vez podría ayudarles y darles alas para que pudieran volar. Quiso probar cómo se portarían, así que llamó a uno de ellos, a Kujancham, que era muy joven y muy travieso y le pegó en la espalda un par de alas y para ello usó cera.

Le dijo que no usara las alas mientras no estuvieran bien secas y que no las sacará al sol porque se derretiría, pero Kujancham estaba impaciente por mostrar sus alas a su amigo, que estaba en el campo, hizo muchas piruetas en el aire para impresionarlo, pero salió el sol y derretió la cera con la que estaban pegadas sus alas y cayó al suelo.

Kujancham se quedó tirado en el suelo, muy adolorido y Etsa decidió que no era buena idea darles alas a los shuar.

# 3.6

## DISEÑO FINAL

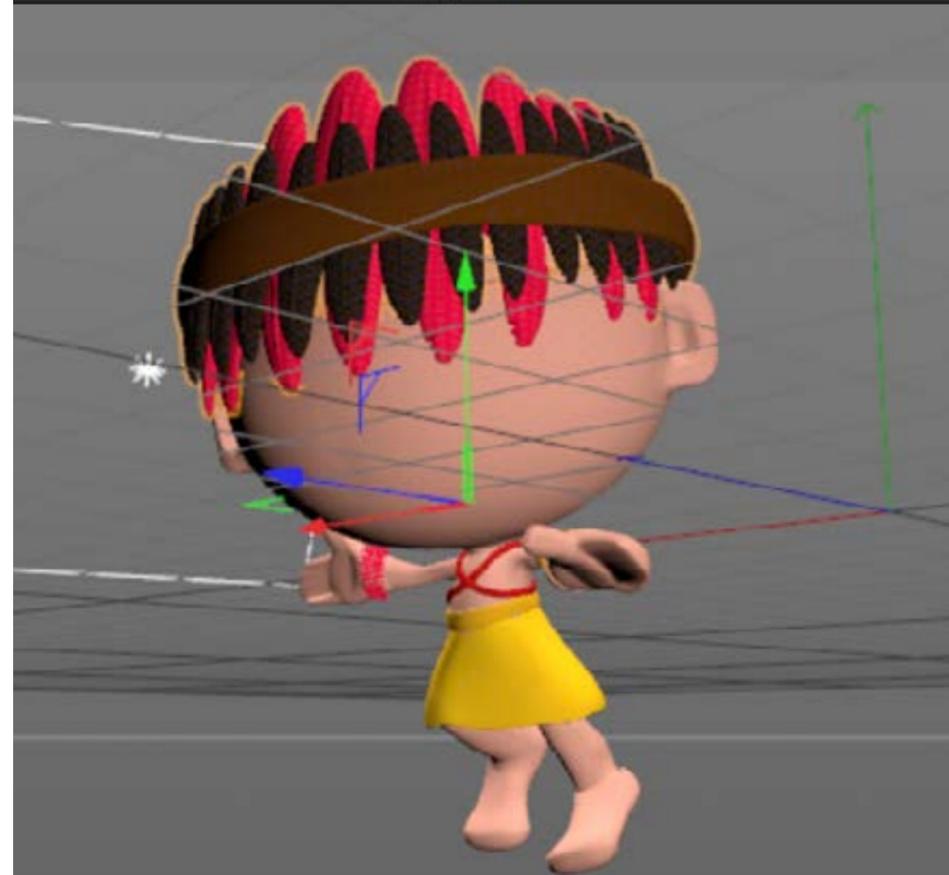
### MODELADO 3D

El proceso de modelado que se utilizó para este proyecto combina dos programas Zbrush y Cinema 4d

Con Zbrush se modela y define la forma del personaje, su vestimenta y la pose final.

Una vez con esto se transfiere el archivo con todos sus objetos a Cinema 4D, este nos permite dar color y textura al personaje así como también poner luces y una cámara para el posterior renderizado.

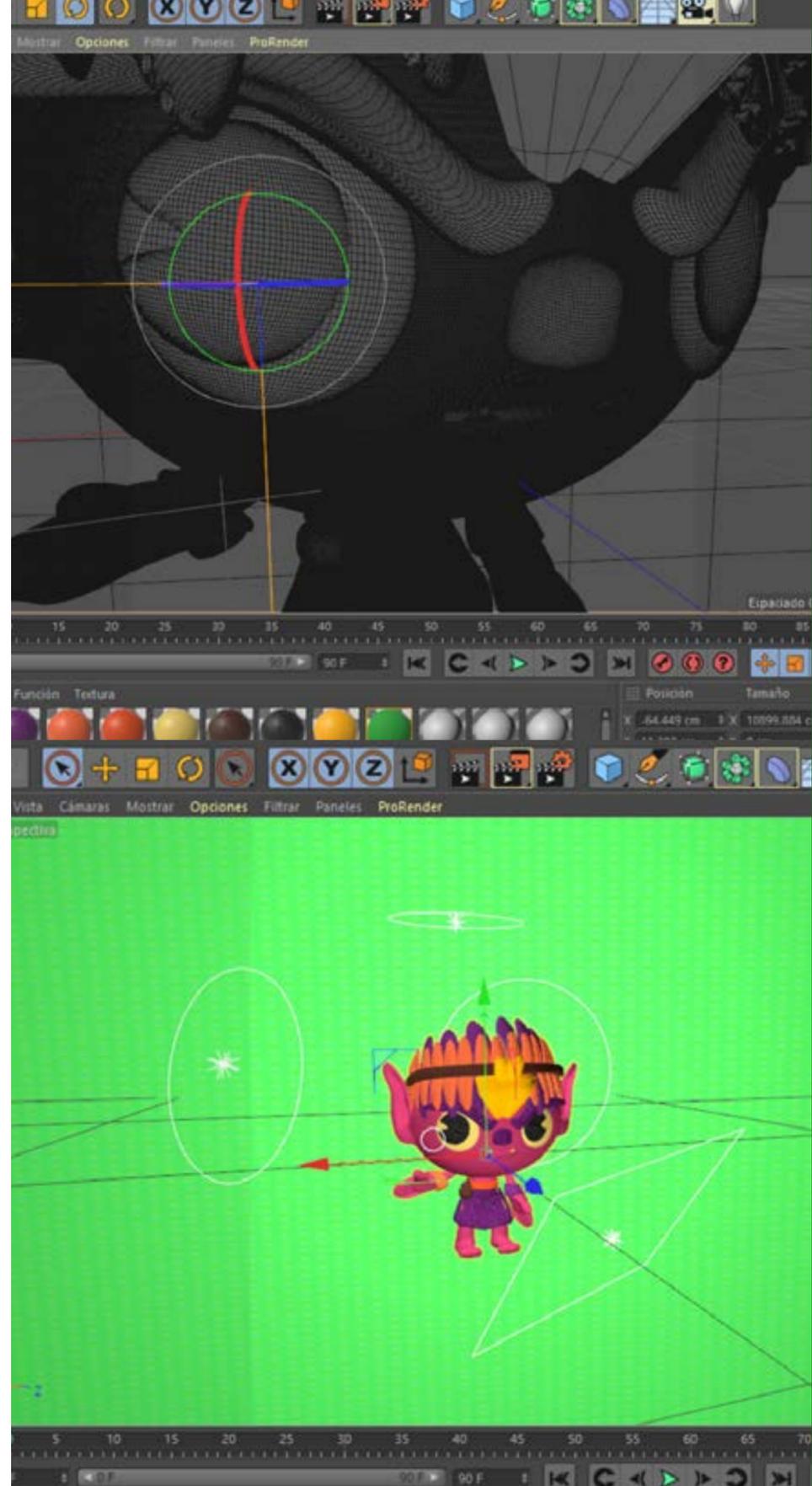
El renderizado final se hace también en Cinema 4D con el plugin Octane Render el cual nos permite un acabado final con una alta definición y calidad.



# 3.6

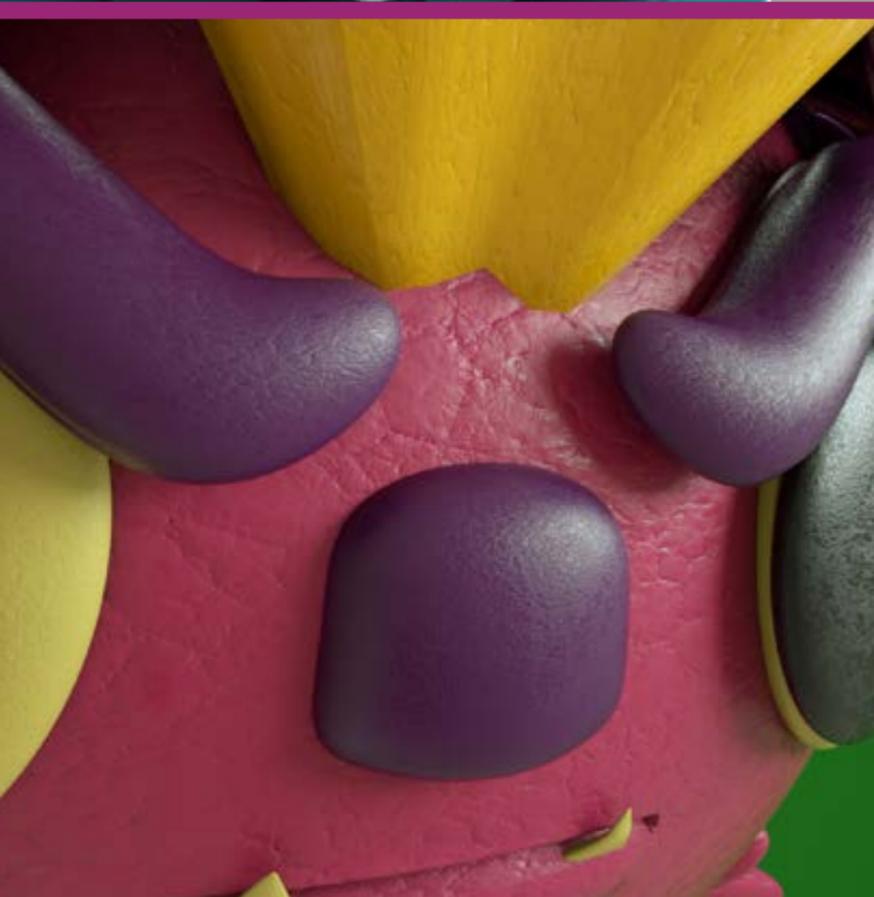
## DISEÑO FINAL

MODELADO 3D









# 3.5

**DISEÑO FINAL**  
MODELADO 3D-RENDERS

# 3.6

## DISEÑO FINAL

### REALIDAD AUMENTADA

Generado con la aplicación Augment que permite visualizar objetos 3D que se encuentran en sus librerías y nos ofrece proyectarlos a través de un código QR.



# 3.5

## DISEÑO FINAL

### REALIDAD AUMENTADA



# 3.6

## DISEÑO FINAL

ACTIVIDADES



# 3.5

## BOCETACIÓN

DIGITAL  
DE LOGO



MITOLOGIA ECUATORIANA

B E S T I A R I O  
MITOLOGIA ECUATORIANA

MITOLOGIA ECUATORIANA  
BESTIARIO

B E S T I A R I O  
MITOLOGIA ECUATORIANA

B E S T I A R I O  
MITOLOGIA ECUATORIANA

MITOLOGIA ECUATORIANA

**Bestiario**  
Mitología Ecuatoriana

# 3.7

## VALIDACIÓN

Se enseñó el producto final tanto los personajes, historias, juegos del libro a la coordinadora del centro educativo "CARICIAS", la cual avaló el producto y dio paso a la muestra del resto de los docentes y niños. El producto que resultó de su agrado y tuvo gran acogida por parte de los mismos, puesto que existió interactividad e interés de ambas partes.



# 3.7

## VALIDACIÓN

Se logró captar la atención de los usuarios gracias a la implementación de la gráfica 3d y la alianza de tecnologías, impresas y digitales como la realidad aumentada y su soporte de impresión, así como también la cromática implementada y su combinación de ilustraciones.

Gracias a la realidad aumentada existió una gran acogida por parte de la maestra con los niños, pues al momento de relatar las historias, los usuarios se mostraron con gran interés y asombro por las ilustraciones presentadas, de esta manera se pretende que los adultos se interrelacionen con los niños de una forma más dinámica y creativa.



# 3.8

## APLICACIONES

Como parte de la promoción del producto se ideó una serie de artículos por ediciones especiales de cada personaje los cuales vienen incluidos en la compra del producto.

### SOBRE EDICIÓN ESPECIAL



# 3.8

## APLICACIONES

### POSTERS



FRONTAL

TRASERA

# 3.8 APLICACIONES

TOY



STICKERS



# 3.8 APLICACIONES

POSTALES



FRONTAL



TRASERA

# 4.1

## CONCLUSIONES

Este proyecto se realizó con el fin de fomentar el interés en niños sobre la mitología ecuatoriana, mostrando a personajes autóctonos de nuestra cultura, de manera que los padres, educadores y niños se puedan relacionar.

El estilo contemporáneo y la aplicación de estas en tecnologías como la realidad aumentada ayudan en gran medida a dar un impacto mayor en el interés y conocimiento de las nuevas generaciones sobre la mitología del Ecuador, es por esta razón que es de gran importancia tener en consideración que nuestra identidad cultural es única e irreplicable.

Es así que este libro trata de enfocarse en la educación infantil para que tanto adultos como los niños sepan de la mitología ecuatoriana, además podemos incentivar de manera creativa e innovadora el aprendizaje de nuestro imaginario cultural.



# 4.2

## RECOMENDACIONES

Es recomendable plantear un tema con un objetivo específico y realizable tomando en cuenta la tecnología a usar y su aplicación posterior así como también las ventajas y desventajas que conlleva realizar un proyecto de esta magnitud.

El conocimiento de las técnicas que se van a implementar es fundamental para que el proceso de este proyecto sea viable y ameno para el desarrollador.

Además, se debe tener en consideración el costo del producto, los gastos e implementos que conlleva y el tiempo de diseño de cada aplicación que tiene el libro para la finalización de este.

# 4.3

## BIBLIOGRAFÍA

Sevilla, M. S. María, Tovar, L. T. Liuval, & Arráez Belly, M. A. B. Morella. (2006). El mito: la explicación de una realidad. *Laurus*, 12(21), 122–137.

Enciclopedia de Clasificaciones (2017). "Tipos de mitos". Recuperado de: <https://www.tiposde.org/lengua-y-literatura/224-tipos-de-mitos/>

BRUNER, J. S. B. JEROME S.. (1995). *Desarrollo cognitivo y educación* (2ª ed.). Madrid, España: EDICIONES MORATA.

Sara, A. S. Arango. (2014). *Cuentos Infantiles Interactivos Herramientas lúdico-didácticas para niños entre 3 y 5 años* (78701). Recuperado de [http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/blog/docentes/trabajos/22011\\_74995.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/22011_74995.pdf)

Jean, J. P. Piaget. (1982). *La formación del Símbolo en el niño*. Ciudad de Mexico, Mexico: Editorial Fondo de Cultura económica.

Padial Ruz, R. P. R. Rosario, & López Buñuel, P. S. L. B. Pedro Sáenz. (2014). LOS CUENTOS POPULARES/ TRADICIONALES EN EDUCACIÓN INFANTIL. UNA PROPUESTA A TRAVÉS DEL JUEGO. *Motricidad e Investigación*, 1(2), 34–47.

Ghinaglia, D. G. Daniel. (2009). TALLER DE DISEÑO EDITORIAL. *Entre corondeles y tipos*, , 1–24.

Herrera Fernández, E. y Fernández Iñurritegui, L.(2014): *Diseño de objetos gráficos-interactivos*, Icono 14, volumen (12), pp. 219-243. doi: 10.7195/ri14.v12i1.656

Fernández, M.(2011):"Modelado, texturizado y ajuste de malla". Madrid: E-Archivos Universidad Carlos III de Madrid.

Guzmán Ramírez, J. R. Jesús Alejandro. (2016). Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto. *Iconofacto*, 12(18), 97–104. <https://doi.org/10.18566/iconofac.v12n18.a06>

Patmore, C. (2006) *Diseño de personajes*. Barcelona: Norma Editorial

SANDOVAL, Constanza. El cuento infantil: una experiencia de lenguaje integral. En: *Revista ieRed: Revista Electrónica de la Red de Investigación Educativa [en línea]*. Vol.1, No.2 (EneroJunio de 2005)

**Design of an interactive editorial product that contributes to the learning of  
Ecuadorian mythology in children**

**Abstract**

Ecuadorian mythology is extensive, its characters, stories and legends are part of our cultural identity, which is being lost due to the lack of dissemination and current interest of the new generations. This thesis aims at creating a child's product, which combines editorial design and multimedia technology, with an aesthetic that is linked to the contemporary, the creation of 2D and 3D images as well as narrative and descriptive information of the characters of Ecuadorian mythology. As a result, a mythological bestiary was obtained, so that users can meet and interact with them to enhance the interest and conservation of our culture.

**Keywords:** mythology, editorial design, identity, 3D modelling, bestiary, character design.

---

Student's Signature

---

Toa Tripaldi, Des

Thesis Supervisor Signature

Student's name: Juan Carlos Quezada



Juan Carlos Quezada  
Dpto. Idiomas



Magali Arteaga  
Translated by  
Magali Arteaga, MA

