



**Universidad Tecnológica Equinoccial**

**Facultad de Comunicación, Artes y Humanidades**

**Escuela de Diseño gráfico publicitario**

Proyecto de titulación previo a la obtención del título de Ingeniería en  
Diseño Gráfico Publicitario

Diseño y conceptualización de personajes estilo manga basados en la  
fauna representativa de la región insular del Ecuador, aplicados a un  
manual de creación para estudiantes de diseño.

Jonathan Andres Quiroz Toscano

**Director:**

Msc. Esteban Vallejo

Quito, 2018

## DECLARACIÓN JURAMENTADA DEL AUTOR

Yo, **JONATHAN ANDRES QUIROZ TOSCANO**, portador de la cédula de identidad No. 172329472-2, declaro que el trabajo aquí descrito es de mi autoría que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional, y, que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en ese documento. La Universidad Tecnológica Equinoccial, puede hacer uso de los derechos correspondientes a este trabajo, según lo establecido por la ley de propiedad Intelectual por su Reglamento y por la normativa institucional vigente.



---

QUIROZ TOSCANO JONATHAN ANDRES

CI:1723294722

**FORMULARIO DE REGISTRO BIBLIOGRÁFICO**  
**PROYECTO DE TITULACIÓN**

DATOS DE CONTACTO	
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1723294722
APELLIDO Y NOMBRES:	Quiroz Toscano Jonathan Andres
DIRECCIÓN:	Cdla Chimborazo Calle H S13-179
EMAIL:	Jonathan.hzz@hotmail.com
TELÉFONO FIJO:	2621125
TELÉFONO MOVIL:	0984945630

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Diseño y conceptualización de personajes estilo manga basados en la fauna representativa de la región insular del Ecuador, aplicados a un manual de creación para estudiantes de diseño
AUTOR O AUTORES:	JonathanAndres Quiroz Toscano
FECHA DE ENTREGA DEL PROYECTO DE TITULACIÓN:	Quito 26 de enero del 2018
DIRECTOR DEL PROYECTO DE TITULACIÓN:	MSc.Esteban Vallejo
PROGRAMA	PREGRADO <input checked="" type="checkbox"/> POSGRADO <input type="checkbox"/>
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Ingeniero en Diseño Gráfico Publicitario
RESUMEN: Mínimo 250 palabras	El Ecuador es un país que consta de una muy abundante, atractiva y única riqueza en fauna y flora además de su basta historia y variada cultura, uno de sus tesoros <i>más preciados</i> son las famosas y reconocidas mundialmente Islas Galápagos, hogar de más de 9000 especies animales, entre estas la tortuga Gigante de Galápagos, la Fregata Magnificens, el Piquero de patas azules y la Iguana terrestre de Galápagos, siendo las más reconocidas nacional e

	<p>internacionalmente.</p> <p>En la actualidad el Ecuador es un país con gran potencial en el diseño y artes que aún no ha podido ser explotado y por ende reconocido a nivel internacional por sus trabajos y obras realizadas. Varios artistas y estudiantes principiantes aplican constantemente sus conocimientos a través de la creación de personajes, sin embargo, el interés se pierde por falta de conocimiento o instrumentos que le ayuden a comprender de mejor manera el proceso de creación de personajes. Por esta razón la propuesta “Dibujando Manga tricolor, manual de creación de personajes basados en la fauna de Galápagos” se proyecta como una útil herramienta de aprendizaje para estudiantes novatos de Diseño gráfico que guiará a estos de la manera más completa posible en el proceso de conceptualización, ilustración y desarrollo de personajes originales bajo el estilo de dibujo oriental manga, a la par de resaltar el talento y riqueza animal del Ecuador entre sus páginas, a través de personajes guía que estarán basados en 4 de los más reconocidos animales de la región insular del Ecuador.</p>
<p><b>PALABRAS CLAVES:</b></p>	<p><b>Manual; Personajes; Ecuador; Galápagos; Manga</b></p>
<p><b>ABSTRACT:</b></p>	<p>Ecuador is a country with a vast amount of flora and fauna, and fascinating history and culture. One of its most precious treasures lies on the well-know Galapagos Islands, where more than 9000 animal species can be found, includes the Galapagos Gigant Tortoise, Magnificens Fregata, the Blue-footed Booby, and terrestrial Iguana of Galapagos.</p> <p>At present, Ecuador is a country whit an enormous potential on arts and design that has not yet been able to exploited, and as result, it has lacked an opportunity to be reorganized internationally for its artworks. An increasingly high number of artist and beginner students constantly apply their art knowledge to create new characters; however, they quickly lose interest on the topic due to a lack of knowledge or absence of material that allows them to better understand the character making process.</p>

	It is because of this, that the art manual “Dibujando manga tricolor, manual de creación de personajes basados en la fauna de Galápagos” (Drawing Manga tricolor, character creation manual based on Galapagos fauna) is a project is a project as an important and useful learning tool that will help entry-level Graphic Design students to fully comprehend the process of conceptualization, illustration and development of original characters, while at the same time highlighting the animal richness of Ecuador with its pages.
<b>KEYWORDS</b>	<b>Manual; Characters; Ecuador; Galapagos; Manga</b>

Se autoriza la publicación de este Proyecto de Titulación en el Repositorio Digital de la Institución.



f: \_\_\_\_\_

Quiroz Toscano Jonathan Andres

1723294722

## **DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN**

Yo, **Jonathan Andres Quiroz Toscano**, CI1723294722 autor del proyecto titulado: **Diseño y conceptualización de personajes estilo manga basados en la fauna representativa de la región insular del Ecuador, aplicados a un manual de creación para estudiantes de diseño** previo a la obtención del título de **Ingeniero en Diseño Gráfico Publicitario** en la Universidad Tecnológica Equinoccial.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las Instituciones de Educación Superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la BIBLIOTECA de la Universidad Tecnológica Equinoccial a tener una copia del referido trabajo de graduación con el propósito de generar un Repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Quito, 26 de enero del 2018



f: \_\_\_\_\_

Quiroz Toscano JonathanAndres


1723294722



Quito, 22 de enero de 2018

### CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Yo en mi calidad de tutor de tesis de grado certifico que el presente trabajo que lleva por título Diseño y conceptualización de personajes estilo manga basados en la fauna representativa de la región insular del Ecuador, aplicados a un manual de creación para estudiantes de diseño para estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario de la Universidad Tecnológica Equinoccial, para aspirar al título de Ingeniería en Diseño Gráfico Publicitario fue desarrollado por **Jonathan Andres Quiroz Toscano**, bajo mi dirección y supervisión, en la Facultad de Comunicación, Artes y Humanidades; y que dicho trabajo cumple con las condiciones requeridas para ser sometidos a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

  
MSC. ESTEBAN VALLEJO  
DIRECTOR DEL PROYECTO

## **I. DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mis padres y mis abuelos, quienes me han guiado e iluminado el camino a seguir, de igual manera han apoyado y brindado su confianza en mí a pesar de los altibajos de la vida.

A todos los artistas que han servido de inspiración y motivación durante mi proceso de aprendizaje, de igual manera, a los futuros artistas que necesitarán de una fuente de inspiración e información para crecer como tales.



## II. AGRADECIMIENTO

Este proyecto no es tan solo el fruto de lo aprendido a lo largo de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario, es la culminación de una etapa de mi vida, etapa que he podido conllevar gracias a la ayuda de muchas personas.

En primer lugar, brindo mi mayor agradecimiento a mi Madre, quien siempre ha estado a mi lado apoyándome con gran fortaleza incluso en los momentos más difíciles, a mi padre, por siempre creer en mí y contribuir en todo sentido posible al desarrollo de mi lado creativo.

Agradezco a mis compañeros de clase, tanto a los que iniciaron conmigo brindándome su amistad y apoyo como a los que culminaron la carrera a mi lado, después de un vasto camino lleno de experiencias buenas y malas que nos ayudaron a formarnos como equipo, amigos y confidentes.

Mis agradecimientos sinceros a Esteban Vallejo e Ivonne Jara por ayudarme a llevar a cabo este proyecto brindando su apoyo incondicional que en varias ocasiones superó la frontera entre un maestro y su estudiante.

Finalmente estaré siempre en deuda con mi tía, quién en vida dio el máximo sacrificio por mí y el resto de mi familia, brindándonos un hogar, una familia y una oportunidad de cumplir nuestras metas.

### III. RESUMEN

El Ecuador es un país rico en fauna y flora además de su historia y cultura, uno de sus tesoros más preciados son las famosas Islas Galápagos, hogar de más de 9000 especies animales, entre estas La tortuga Gigante de Galápagos, la Fregata Magnificens, el Piquero de patas azules y la Iguana terrestre de Galápagos.

En la actualidad el Ecuador es un país con gran potencial en el diseño y artes que aún no ha podido ser explotado y por ende reconocido a nivel internacional por sus trabajos y obras realizadas. Varios artistas y estudiantes principiantes aplican constantemente sus conocimientos a través de la creación de personajes, sin embargo, el interés se pierde por falta de conocimiento o instrumentos que le ayuden a comprender de mejor manera el proceso de creación de personajes.

Por esta razón la propuesta “Dibujando Manga tricolor, manual de creación de personajes basados en la fauna de Galápagos” se proyecta como una útil herramienta de aprendizaje para estudiantes novatos de Diseño gráfico que guiará a estos de la manera más completa posible en el proceso de conceptualización, ilustración y desarrollo de personajes originales, a la par de resaltar el talento y riqueza animal del Ecuador entre sus páginas.

#### IV. ABSTRACT

Ecuador is a country with a vast amount of flora and fauna, and fascinating history and culture. One of its most precious treasures lies on the well-know Galapagos Islands, where more than 9000 animal species can be found, includes the Galapagos Gigant Tortoise, Magnificens Fregata, the Blue-footed Booby, and terrestrial Iguana of Galapagos.

At present, Ecuador is a country whit an enormous potential on arts and design that has not yet been able to exploited, and as result, it has lacked an opportunity to be reorganized internationally for its artworks. An increasingly high number of artist and beginner students constantly apply their art knowledge to create new characters; however, they quickly lose interest on the topic due to a lack of knowledge or absence of material that allows them to better understand the character making process.

It is because of this, that the art manual “Dibujando manga tricolor, manual de creación de personajes basados en la fauna de Galápagos” (Drawing Manga tricolor, character creation manual based on Galapagos fauna) is a project is a project as an important and useful learning tool that will help entry-level Graphic Design students to fully comprehend the process of conceptualization, illustration and development of original characters, while at the same time highlighting the animal richness of Ecuador with its pages.

## V. ÍNDICE DE PÁGINAS

I.	Dedicatoria.....	vii
II.	Agradecimiento.....	vii
III.	Resumen.....	ix
IV.	Abstract.....	x
V.	Índice de páginas.....	xi
VI.	INTRODUCCIÓN.....	1
VII.	Tema general del proyecto.....	2
VIII.	Título del proyecto.....	2
IX.	Justificación del problema.....	2
X.	Definición del problema.....	3
XI.	Objeto de estudio.....	3
XII.	Campo de acción de la investigación.....	3
	Lenguaje visual.....	4
	Diseño gráfico.....	4
	Diseño editorial.....	4
	Ilustración.....	4
	Personaje.....	4
	Manga.....	5
	Género shonen.....	5
	Islas Galápagos.....	5
	Manual.....	5
	Anatomía humana.....	5
	Color.....	6
XIII.	Objetivos.....	6
	Objetivo general.....	6
	Objetivos específicos.....	6
XIV.	Idea a defender.....	7
XV.	Marco metodológico.....	8
	Métodos teóricos de investigación.....	9
	Lógico.....	9
	Inductivo.....	9
	Deductivo.....	9
	Sistemático.....	9
	Métodos empíricos de investigación.....	10
	Observación.....	10
	Experimentación.....	10
	Técnicas de investigación.....	10
	Encuesta.....	10
XVI.	Población y muestra.....	10
	Muestra.....	11
XVII.	Resultados.....	11
XVIII.	Novedad.....	11
XIX.	Viabilidad.....	12
	Viabilidad Legal.....	12
	Viabilidad social.....	12

Viabilidad Tecnológica.....	13
Viabilidad académica.....	13
Viabilidad económica.....	14
CAPÍTULO 1.....	15
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	15
1.1.  lenguaje visual.....	15
1.1.1.  Forma.....	15
1.1.2.  Color.....	15
1.1.3.  Textura.....	15
1.1.4.  Iluminación.....	15
1.2.  Diseño gráfico.....	15
1.3.  Ilustración.....	16
1.4.  Personaje.....	16
1.4.1.  Ilustración de personajes en el Ecuador.....	17
Inicios.....	17
Juan Pueblo.....	18
El capitán Escudo.....	19
1.5.  El manga.....	20
1.5.1.  Historia.....	20
1.5.2.  Evolución.....	20
1.5.3.  Actualidad.....	21
1.5.4.  Tipos de manga.....	21
Kodomo.....	22
Shonen.....	22
Ecchi.....	23
Kemono.....	24
1.6.  Creación de personajes.....	25
1.6.1.  Aspectos fundamentales.....	25
1.6.2.  Anatomía y proporción.....	26
1.6.3.  Proceso de creación.....	29
Concepto.....	29
Bocetaje.....	30
Estructura corporal.....	30
Elementos de vestuario y accesorios.....	31
Sábana de expresiones.....	31
1.7.  Teoría del color.....	31
1.7.1.  Combinación de colores.....	34
Combinación complementaria.....	34
Combinación por triadas.....	34
Combinación análoga.....	34
Combinación complementaria por separado.....	34
Tétrada.....	34
Cuadrado.....	35
1.8.  Diseño editorial.....	35
1.8.1.  Manual.....	35
1.8.2.  Libro.....	36
1.8.3.  Tipos de libro.....	37
Libro de lectura prolongada.....	37

Libros de arte.....	37
Libros informativos o de divulgación.....	37
Libros científicos.....	37
Libros escolares.....	37
1.8.4. Formato académico.....	37
1.8.5. Compisición.....	38
Retícula.....	38
Tipografía.....	38
Imágenes resolución.....	38
1.9. Fauna de Galápagos.....	38
1.9.1. Tortuga gigante de Galápagos.....	39
1.9.2. Fregata magnificens.....	40
1.9.3. Piquero de patas azules.....	40
1.9.4. Pingüino de Galápagos.....	41
1.9.5. Iguana terrestre de Galápagos.....	42
CAPÍTULO II.....	43
DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA.....	43
2.1. Macroambiente.....	43
2.1.1. Dibujo de anatomía artística.....	43
2.1.2. Anatomía para dibujantes de fantasía.....	44
2.1.3. Técnicas de ilustración de fantasía.....	44
2.1.4. El dibujo publicitario.....	45
2.1.5. Diseño de comic y novela gráfica.....	45
2.1.6. Tabla de libros, costos y casas de venta.....	46
2.1.7. Matriz FODA de cada libro.....	46
2.1.8. Trabajos universitarios similares.....	48
2.2. Microambiente.....	49
2.2.1. Tabulación de datos.....	49
2.1. Análisis general e interpretación de resultados.....	62
CAPÍTULO III.....	63
PROPUESTA.....	63
3.1. Introducción.....	63
3.2. Esquema de la propuesta.....	64
3.3. Objetivos de la propuesta.....	64
3.4. Caracterización de la propuesta.....	65
3.4.1. Estructura de los contenidos.....	67
3.4.2. Matriz FODA del producto.....	68
3.5. Desarrollo y conceptualización de la propuesta.....	68

3.5.1. Formas utilizadas.....	68
Tortuga gigante de Galápagos.....	69
Fregata magnificens.....	70
Piquero de patas azules.....	71
Iguana terrestre de Galápagos.....	72
Portada del manual.....	73
Síntesis primer capítulo.....	74
Síntesis segundo capítulo.....	75
Síntesis tercer capítulo.....	76
3.5. Memorias técnicas y descriptivas del producto.....	77
COSTOS GENERALES DEL PROYECTO.....	79
VALIDACIÓN DEL PROYECTO.....	80
Validación del G.O.....	80
Análisis de resultados de validación al G.O (estudiantes).....	81
Validación a expertos.....	82
Análisis de resultados de la validación a expertos (Docentes).....	85
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	86
4.1. Conclusiones.....	86
4.2. Recomendaciones.....	87
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	88
ANEXOS.....	90

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1: Primeros mangas de la historia .....	21
Figura 2: Taichi Yagami (Tai).....	22
Figura 3: Sasuke Uchiha.....	23
Figura 4: Yami.....	23
Figura 5: Ahri.....	24
Figura 6: Cánones del cuerpo humano.....	27
Figura 7: Canon masculino de 8 cabezas.....	28
Figura 8: Canon femenino de 8 cabezas.....	29
Figura 9: Colores luz vs colores pigmento.....	32
Figura 10: Colores cálidos vs colores fríos.....	33
Figura 11: Tortuga gigante de Galápagos.....	39
Figura 12: Fregata magnificens.....	40
Figura 13: Piquero de patas azules.....	41
Figura 14: Pingüino de Galápagos.....	41
Figura 15: Iguana terrestre de Galápagos.....	42
Figura 16: Portada del libro Dibujo de anatomía artística.....	43
Figura 17: Portada del libro Anatomía para dibujantes de fantasía.....	44
Figura 18: Portada del libro Técnicas de ilustración de fantasía.....	44
Figura 19: Portada del libro El dibujo publicitario.....	45
Figura 20: Portada del libro Diseño de comic y novela gráfica.....	45
Figura 21: Pastel de resultados pregunta 1.....	50
Figura 22: Pastel de resultados pregunta 2.....	51
Figura 23: Pastel de resultados pregunta 3.....	52
Figura 24: Pastel de resultados pregunta 4.....	53
Figura 25: Pastel de resultados pregunta 5.....	54
Figura 26: Pastel de resultados pregunta 6.....	55
Figura 27: Pastel de resultados pregunta 7.....	56
Figura 28: Pastel de resultados pregunta 8.....	57



Figura 29: Pastel de resultados pregunta 9.....	58
Figura 30: Pastel de resultados pregunta 10.....	59
Figura 31: Pastel de resultados pregunta 11.....	60
Figura 32: Pastel de resultados pregunta 12.....	61
Figura 33: Esquema de la propuesta.....	64
Figura 34: Personajes Basados en la tortuga gigante de Galápagos.....	69
Figura 35: Personajes Basados en la fregata magnificens.....	70
Figura 36: Personajes Basados en la el piquero de patas azules.....	71
Figura 37: Personajes Basados en la la iguana terrestre de Galapagos.....	73
Figura 38: Portada del manual Dibujando manga tricolor.....	74
Figura 39: Muestra del diseño del capítulo 1 del manual.....	75
Figura 40: Muestra del diseño del capítulo 2 del manual.....	76
Figura 41: Muestra del diseño del capítulo 3 del manual.....	77

**INDICE DE TABLAS**

Tabla 1. Marco metodológico.....	8
Tabla 2. Libros, costos y casas de venta Quito.....	46
Tabla 3. Matriz FODA de los libros selectos.....	46
Tabla 4. Resultados pregunta 1.....	50
Tabla 5. Resultados pregunta 2.....	51
Tabla 6. Resultados pregunta 3.....	52
Tabla 7. Resultados pregunta 4.....	53
Tabla 8. Resultados pregunta 5.....	54
Tabla 9. Resultados pregunta 6.....	55
Tabla 10. Resultados pregunta 7.....	56
Tabla 11. Resultados pregunta 8.....	57
Tabla 12. Resultados pregunta 9.....	58
Tabla 13. Resultados pregunta 10.....	59
Tabla 14. Resultados pregunta 11.....	60
Tabla 15. Resultados pregunta 12.....	61
Tabla 16. Matriz FODA del manual Dibujando manga tricolor.....	68
Tabla 17. Memorias técnicas y descriptivas del manual Dibujando manga tricolor.....	77
Tabla 18. Costos del proyecto.....	79

**ÍNDICE DE ANEXOS**

Anexo 1. Modelo de encuesta.....	90
Anexo 2. Modelo de matriz de Validación (Estudiantes).....	91
Anexo 3. Modelo de matriz de Validación (Expertos).....	92
Anexo 4. Ficha de registro ISBN .....	93
Anexo 5. Comprobante de pago de registro ISBN.....	94
Anexo 6.Código de barras ISBN del manual .....	94

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto se enfoca en el arte de la ilustración, específicamente a la creación de personajes estilo manga - anime, los mismos que están basados en los conceptos visuales que se despliegan de la fauna más representativa de la región insular del Ecuador; con el propósito de ser aplicados en un manual básico que contenga la información necesaria y explicada de manera simple, para encaminar e incentivar a los artistas ilustradores novatos a la creación de personajes de este tipo.

Para lograr los objetivos planteados en presente proyecto se han tomado distintas metodologías y técnicas de la investigación en donde se fundamenta la propuesta; partiendo de distintas fuentes bibliográficas se ha investigado acerca de los conceptos inherentes al campo de conocimiento del diseño gráfico que son referentes para la ilustración y la creación de personajes, tales como el color, la anatomía, el estilo manga y demás.

Así también mediante fuentes bibliográficas se ha logrado investigar e identificar a la fauna más representativa de este ecosistema tan diverso, y a partir de esta identificación realizar el análisis gráfico, visual y simbólico de los elementos significativos de la misma.

Otra fuente fundamental para la recopilación de información y la validación del proyecto ha sido la toma de datos a través de encuestas, tanto a estudiantes y docentes de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario de la Universidad Tecnológica Equinoccial. Dicha información revelará las técnicas, estilos, problemas y vacíos más comunes que los jóvenes ilustradores atraviesan, que a partir del manual se intentarán solucionar posibilitando así un mejor desarrollo artístico en ellos.

Dando uso de la información obtenida, tanto de encuestas como bibliográficas, se da paso a la conceptualización, bocetaje y creación de los personajes correspondientes para su respectiva aplicación dentro del manual.

### **I) Tema general del proyecto**

Los códigos gráficos e iconográficos de la comunicación visual en el Ecuador.

### **II) Título del proyecto**

Diseño y conceptualización de personajes estilo manga basados en la fauna representativa de la región insular del Ecuador, aplicados a un manual de creación para estudiantes de Diseño.

### **III) Justificación del problema**

Se ha identificado que un gran índice de estudiantes de la carrera de diseño gráfico tiene una inclinación hacia la ilustración y la creación de personajes, sin embargo en el proceso de enseñanza no se cuentan con los instrumentos bibliográficos necesarios, suficientes y accesibles, tales como guías, manuales o textos de enseñanza que faciliten el aprendizaje técnico y conceptual de este tema.

La implementación de un manual de creación de personajes es una herramienta necesaria en la formación del diseñador-ilustrador ya que impulsa, motiva y guía al lector en el proceso de ilustración y creación aportando conocimientos y bases importantes tales como, anatomía, proporción, técnicas de ilustración y demás que engloban la realización de un personaje y la imagen conceptual que refleje.

Esta guía de ilustración y creación será un aporte de información presentada de manera simple, de fácil entendimiento y contenido resumido de la mejor manera ya que se pretende dirigir tanto a estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario ya familiarizados en el tema, como a ilustradores principiantes con poco o nada de conocimiento al respecto.

A lo largo del manual se explican de manera simple pero precisa los conceptos básicos de ilustración y conceptualización de personajes tomando como modelo guía a los animales más icónicos de Galápagos para su posterior representación en personajes de estilo manga; creando así un sentimiento de familiaridad, valor agregado y de rescate de la belleza natural del Ecuador de una forma innovadora, atractiva y moderna dirigida a un grupo objetivo joven e interesado por nuevas visualidades.

Los personajes serán ilustrados bajo el estilo manga ya que es un estilo de dibujo reconocido a nivel mundial por sus características y rasgos, además de tener buena acogida entre los artistas e ilustradores contemporáneos, el mismo que en muchas ocasiones se transforma en su estilo preferido de ilustración. Además es un estilo que se apoya en el estudio de la figura humana sus proporciones y que despierta el interés por el desarrollo de distintas técnicas de ilustración tanto manuales como digitales.

#### **IV) Definición del problema**

¿Qué tipo de información necesitan los estudiantes Ecuatorianos novatos de diseño gráfico en un manual para aprender sobre conceptualización e ilustración de personajes?

#### **V) Objeto de estudio**

Para la realización del presente proyecto se tomará datos a través de la investigación de varios criterios de ilustración y la fauna más representativa de la región insular del Ecuador, los mismos que serán utilizados para el diseño de un manual de creación de personajes bajo el estilo de ilustración manga dirigido a estudiantes de diseño e ilustradores novatos.

#### **VI) Campo de acción de la investigación**

Se estudiarán temas relacionados a la creación de personajes, al anime y a la fauna de galápagos y con gran importancia la comunicación visual, ya que con la creación de los personajes se desea transmitir al lector la esencia o idea del concepto en el cual ha sido basado ( fauna de la región insular) a través del cual se puede también se pueden expresar sentimientos y emociones, y a su vez a través de estas ilustraciones, instruir de una manera simple pero precisa sobre los parámetros y pasos básicos que se tuvieron que seguir para llegar al producto final, que en este caso vendría a ser el personaje con las características del animal ya aplicadas, tanto en vestimenta como en rasgos físicos.

También será tomado en cuenta el proceso de ilustración, que abarca técnicas, estilos, lineamientos y parámetros que serán esenciales para llegar a realizar un trabajo refinado y profesional que satisfaga las expectativas del lector, para ello el estilo de dibujo utilizado será el manga, ya que este se encuentra en un

punto intermedio de complejidad de ilustración, lo suficientemente versátil para representar de manera satisfactoria un concepto tal como la fauna de Galápagos y cumplir las leyes de anatomía humana y proporción de cuerpo.

### **Lenguaje visual**

El lenguaje visual es la manera en la que se interpretan las imágenes captadas por la vista, este tiene como objetivo transmitir mensajes a través de las imágenes como se explica en el libro El lenguaje visual, este está conformado por forma, color, textura e iluminación.

### **Diseño gráfico.**

El diseño y el diseño gráfico, como se explica en el libro Diseño de cómic y novela gráfica, son aspectos omnipresentes en la vida cotidiana moderna que se encuentra presente en casi todo lo que podemos observar, desde el diseño de los componentes de un envase hasta la misma publicidad que yace impresa en este.

### **Diseño editorial.**

El diseño Editorial, como se explica en el libro, Diseño Editorial: Periódicos y Revistas, es una ramificación del Diseño gráfico que está destinada a la maquetación de una variedad de publicaciones que pueden ser libros, periódicos, revistas, y más.

### **Ilustración.**

Se denomina ilustración a una imagen o dibujo que representa una realidad o producto de la imaginación, a menudo son utilizadas para adornar o documentar el texto de un libro como se explica en la página educativa Wikipedia.

### **Personaje.**

Los personajes son un fuerte canal de comunicación e influencia que han existido desde tiempos inmemorables, a través de estos se puede expresar ideales, emociones, información, etc.

## **Manga.**

El término manga ha sido introducido en nuestro vocabulario haciendo referencia al dibujo y arte de la cultura japonesa que se caracterizan entre los demás estilos de dibujo por los rasgos faciales, especialmente los ojos, de sus personajes, existen varios géneros de manga- anime, cada uno satisfaciendo a un grupo objetivo particular, como explica Mauricio Gil en su conferencia en la Universidad Tecnológica Equinocial el 2017.

## **Género Shonen.**

Es un género del manga y anime destinado a un público adolescente y joven como la traducción de su nombre “chico” en japonés, su temática engloba la acción, batallas épicas y personajes llamativos como se explica en la página educativa Wikipedia.org.

## **Islas Galápagos.**

Las Islas Galápagos son un conjunto de islas que pertenecen al Ecuador, están han sido llamadas “laboratorio de la evolución” ya que es uno de los pocos lugares del mundo donde se puede encontrar gran variedad de fauna y flora con varios grados evolutivos, como se explica en el libro Galápagos: Ocen, Earth & Fire de Jonathan. R.

## **Manual.**

Un manual, como se explica en la página educativa significados.com, puede ser un libro, folleto o documento, ya sea físico o digital, en el que se reúnen los aspectos básicos o esenciales sobre un tema o materia para así facilitar el entendimiento sobre el funcionamiento de algo, o acceder, de manera ordenada y concisa, al conocimiento de algún tema o materia.

## **Anatomía humana.**

La anatomía es el estudio y representación correcta del cuerpo humano, en el dibujo, para la correcta representación del cuerpo y sus proporciones se utiliza una unidad de medida base llamada módulo, esta medida se relaciona a la de otras partes del cuerpo encajando a la perfección, como explica Ana Ballester Jimenez en el sexto capítulo de su libro, La figura humana.



## **Color.**

En el libro Curso completo de dibujo y pintura 2007 se explica que el color es el efecto de la luz rebotando sobre un objeto, Newton comprobó esto dejando pasar un hilo de luz en una habitación oscura a través de un prisma lo cual lo descompuso en los 6 colores primarios, actualmente existen 2 modalidades de color, los colores de luz (RGB) y los pigmento (CMYK).

## **VII) Objetivos**

### **Objetivo general**

Diseñar personajes basados en la principal fauna de la región insular y aplicarlos a un manual de conceptualización e ilustración de personajes con el estilo manga para estudiantes de Diseño Gráfico, en base a la investigación de las necesidades y preferencias del grupo objetivo, y la fauna representativa de Galápagos.

### **Objetivos específicos**

- Fundamentar de varias fuentes sobre la elaboración de manuales, historia de los personajes dentro y fuera del país, la fauna de Galápagos y conceptos de diseño gráfico, ilustración y otros.
- Diagnosticar a través de la realización de encuestas a los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario de niveles inferiores e intermedios sobre sus preferencias artísticas y conocimiento de las especies de Galápagos.
- Elaborar en base a los conocimientos adquiridos y preferencias del grupo objetivo personajes masculinos y femeninos basados en la principal fauna de Galápagos al igual que el diseño del manual en el que serán aplicados.
- Validar la calidad de realización de los personajes basados en la fauna de Galápagos y el manual de ilustración con estudiantes del grupo objetivo y expertos en Diseño gráfico.

**VIII) Idea a defender**

Los estudiantes de Diseño Gráfico Publicitario necesitan de una herramienta adecuada para el aprendizaje de la creación de personajes, que no sea muy compleja pero que abarque todos los conceptos básicos que se necesitan para hacerlo de la manera correcta, a su vez que conste de material interesante y novedoso que incentive a la ilustración y aprendizaje, es ahí donde entra la temática y estilo de las ilustraciones para el manual, los personajes modelo basados en la fauna de Galápagos tanto masculinos como femeninos no solo serán una manera novedosa de resaltar la belleza natural que ofrece el Ecuador, también brindarán el sentimiento de pertenencia e identificación con lo nacional a sus lectores, el estilo manga es el más adecuado para este tipo de manuales, pues es un estilo no muy complicado y adecuado para aplicar las leyes de dibujo de figura humana básicas, además de ser un estilo de dibujo reconocido y constantemente modernizado.

## IX) Marco metodológico

Tabla1.

Marco metodológico

ETAPAS	MÉTODOS		TÉCNICAS	RESULTADOS
	teóricos	empíricos		
1. Fundamentación	Método Lógico deductivo	Investigación	Referencias de libros / Internet	En esta etapa se busca información de fuentes verídicas sobre los temas necesarios.
2. Diagnóstico	Método Analítico - sintético	Observación	Encuestas	En esta etapa se analiza y sintetiza la información recolectada a través de encuestas realizadas al grupo objetivo.
3. Propuesta	Métodos Analítico e inductivo	Observación	Boceto Diseño del Producto Maquetación	En esta etapa se crean los personajes y se aplican al manual de ilustración.
4. Validación	Método inductivo deductivo	Observación	Matriz de evaluación	Correcciones y refinamiento del prototipo final.

**Fuente:** Objetivos Específicos del proyecto y metodología de investigación.

**Autor:** Jonathan Quiroz

## **Métodos teóricos de la investigación**

### **Lógico.**

Basándose en hechos e información verídica se conocerá la esencia del objeto de investigación, esta información debe ser autentica y con una relación lógica con el tema a estudiar que contribuya de la manera más efectiva a la investigación y al proyecto en sí.

### **Inductivo.**

Se sacan conclusiones en base a la observación de las características del objeto de estudio.

Este método se utilizará a lo largo de la investigación para recopilar los datos necesarios para la generación del manual, tanto desde el punto de vista del grupo objetivo y sus necesidades como de la información necesaria para armar el contenido del manual.

### **Deductivo.**

A través de este método deduciremos conclusiones a partir de premisas, yendo de lo general a lo particular, en este caso se iniciará tomando en cuenta leyes y principios de ilustración y conceptualización hasta llegar a conceptos más concretos y exactos bajo los mismos temas.

### **Sistémico.**

Este método ayudará a unificar el Diseño gráfico, ilustración, Redacción y diseño editorial con relación a las necesidades académicas del grupo objetivo para lograr así un producto eficaz.

## **Métodos empíricos de la investigación.**

### **Observación.**

Este método se aplicará a lo largo de toda la investigación, empezando desde el comportamiento del grupo objetivo, de donde se analizarán preferencias artísticas, vacíos académicos e insights que compartan; también se observará el contenido que circula por la web destinado a aprendices de dibujo, de igual forma a productos y manuales con temática similar a la que se desarrollará para familiarizarse con la metodología y características de los productos en venta.

### **Experimentación.**

Este método consiste en la aplicación y examinación de resultados del producto aplicando variables del mismo, este se utilizará en la etapa de validación probando variaciones preliminares del manual en busca de mejorar el nivel de redacción, diseño y eficacia del mismo.

### **Técnicas de investigación.**

#### **Encuesta.**

Se tomará un extracto o cantidad total del grupo objetivo al cual, a travez de varias preguntas que engloban los posibles temas y características de personajes y manual, se podrá especificar las más adecuadas para satisfacer las necesidades de este grupo de personas.

## **X) Población y muestra**

Para la realización del proyecto, se tomará como grupo objetivo a los estudiantes de la Universidad Tecnológica Equinoccial de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario de los cuales están cursando las asignaturas de: expresión gráfica, técnicas de ilustración e ilustración publicitaria.

De una manera más específica, el grupo objetivo ajustado a las necesidades que se pretenden cumplir será:

Género: Masculino – femenino

Edad: 19 a 25 años de edad

Nivel socioeconómico: medio, medio alto, alto

Ocupación: Estudiante o docente

Este segmento es tomado en cuenta ya que son estudiantes de Diseño Gráfico con criterio e ideales ya formados al igual que un compromiso más formado con la carrera que estudian al igual que conocimiento adquirido de esta.

Con la finalidad de determinar la muestra de estudio del grupo antes mencionado, la siguiente fórmula será aplicada.

### **Muestra:**

En este caso considerando que el universo es reducido y se lo puede manejar en su totalidad, la encuesta se realizará al total de la muestra, es decir 85 personas de las cuales 24 cursan las asignatura de expresión gráfica, 18 la asignatura de técnicas de representación y 43 la asignatura de ilustración publicitaria.

## **XI) Resultados**

Dentro de los resultados se tomará en cuenta los siguientes puntos importantes

1. Informe del proyecto integrador cumpliendo satisfactoriamente con todos los capítulos requeridos para la realización legal del documento.
2. La generación de un manual de creación de personajes estilo manga basado en la fauna representativa de la región insular del Ecuador
3. Diseño y conceptualización de 8 personajes, 4 masculinos y 4 femeninos, elaborados bajo el estilo manga (japonés) basados en los 4 animales más icónicos de Galápagos, proponiendo así una manera novedosa de dar a conocer sobre la riqueza animal del país hacia el mundo.

## **XII) Novedad**

El manual de diseño está conformado por material inédito que refleja y la riqueza natural del Ecuador (islas Galápagos) representada a través de su fauna más importante transformada y adecuada a la figura humana y con el uso de una técnica no tradicional de dibujo para este tipo de ilustraciones como es el estilo manga; a su vez el manual será redactado de una manera simple y

precisa, explicando paso a paso los procedimientos y consejos a seguir para crear personajes, procurando así hacerlo lo más didáctico posible, y como extra también se agregan datos resaltables de la región Insular, a manera de notas.

### **XIII) Viabilidad**

#### **Viabilidad legal**

La Universidad Tecnológica Equinoccial, mediante la facultad de Comunicación Artes y Humanidades y la Carrera de Diseño Gráfico Publicitario, avalan, el desarrollo de proyectos de carácter integrador, los mismos que mediante su investigación y productos, satisfacen las necesidades y problemáticas de sociedades en donde es necesaria la intervención del Diseñador.

La UTE respalda las investigaciones, protegiendo la propiedad intelectual de estudiantes y docentes en vías de investigación para la generación de proyectos de titulación.

#### **Viabilidad social**

La propuesta de elaboración de un manual de creación de personajes realizada por el estudiante Jonathan Quiroz basados en el estilo manga incentiva a los jóvenes creadores de las carreras de diseño a la profesionalización de la actividad ilustrativa, brindándoles una herramienta potente en cuanto a proceso de creación de personajes que pueden ser adaptados cómics.

### Viabilidad tecnológica

<b>Técnicas ilustrativas manuales</b>	Lápices, Lápices de color, Bolígrafo, Simulador, borrador, betero.
---------------------------------------	--

<b>Software</b>	<b>hardware</b>
Adobe Ilustrador	Windows 7 procesador Intel core i7 CPU @ 3,40GHz 3,40GHz, tableta gráfica Wacom,
Adobe Photoshop	Memoria RAM 16,0 Gb
Paint Tool SAI	Sistema operativo de 64 bits

### Viabilidad académica

<b>Asesor</b>	<b>Actividad</b>
Msc. Esteban Vallejo	Direccionamiento de proyecto de titulación
Msc. Christopher Scott	Asesor en cuanto a la línea gráfica y conceptualización de personajes
Msc. Ivonne Jara	Asesoría en los componentes de estructura del desarrollo.



**Viabilidad económica**

<b>DETALLE</b>	<b>COSTO</b>
Plan de proyecto integrador	\$25,00
Capítulo 1 ( fundamentación teórica)	\$100,00
Capítulo 2 (diagnóstico del problema)	\$150,00
Capítulo 3 (propuesta)	\$500,00
Total	\$775,00

## **1. CAPÍTULO 1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **1.1. Lenguaje visual**

El lenguaje visual es la manera en la que se interpretan las imágenes captadas por la vista, este tiene como objetivo transmitir mensajes a través de las imágenes como se explica en el libro El lenguaje visual.

#### **1.1.1. Forma**

Es la propiedad que define el aspecto de un objeto, esta se reconoce por estar delimitada por un borde y puede constar de color, textura, tamaño, luminosidad. La forma puede ser abstraída de un sin fin de formas gracias a las diferentes técnicas de representación como explica Paidós en su libro.

#### **1.1.2. Color**

Continuando con las palabras de la autora, el color es un elemento esencial de la forma que afecta notablemente a la forma en la que esta es percibida, este suele representarse en un círculo donde se encuentran los colores primarios, secundarios y terciarios.

#### **1.1.3. Textura**

Paidós también explica que esta es un rasgo visual del objeto que a menudo marca la diferencia entre un objeto real y uno representado, estas dan al objeto una sensación ambiental, la textura visual es el producto de la luz sobre objetos, mientras que la textura táctil es perceptible, como su nombre indica, tanto de manera visual como al tacto, este está definido por tamaño, separación y dirección.

#### **1.1.4. Iluminación**

La iluminación es el aspecto del que depende toda forma para poder ser percibida visualmente, la luz es implícita en este aspecto, pero puede ser sugerida a través de la relación de contraste, sombras y demás recursos visuales, como dice el texto.

### **1.2. Diseño gráfico**

Como se explica en el libro Diseño de cómic y novela gráfica del autor Gary Spencer, en la vida moderna el diseño es un aspecto omnipresente que se encuentra en casi todo lo que observamos y con lo que convivimos ya sea de

manera directa o indirecta, desde los embalajes comerciales hasta la misma publicidad visual e impresa pasando por periódicos, páginas web, ropa y más. “En concreto se dice que la comunicación visual y la presentación lo son todo en el diseño gráfico, ya que es una disciplina que combina símbolos, imágenes y/o palabras para expresar ideas o mensajes.” Spencer (2010).

El autor también explica que el diseño gráfico se conforma a partir de la combinación de muchos elementos, que pueden o no ser dispares entre estos, en una composición tanto atractiva como legible; en este sentido el diseño es un aspecto vital para la creación de personajes y cómics, ya que con ilustraciones atractivas o una historia interesante no basta para lograr incentivar al lector a entrar al mundo o sentirse identificado con los personajes creados y mantenerse dentro.

En el caso de los cómics y el manga obviamente, el diseño está ligado a distintos ámbitos tales como el contenido de cada viñeta que a menudo está compuesta con una imagen, elementos gráficos que contienen escritos narrativos, efectos sonoros y demás que son representados por caracteres, todo esto en conjunto con el diseño del personaje que se mantiene en la mayoría de viñetas debe crear un diseño general agradable.

### **1.3. Ilustración:**

La página educativa Wikipedia.com explica que se define a la ilustración, en diseño gráfico, como un dibujo, imagen o representación gráfica de la realidad o la ficción.

Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras, esto significa que podemos producir imágenes que lleven un mensaje, como las pinturas rupestres y los mosaicos religiosos. Un buen punto de partida son los manuscritos medievales, un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión (Wikipedia.com)

### **1.4. Personaje.**

Como se explica en la página web culturacolectiva.com, los personajes son un muy fuerte canal de comunicación e influencia, ya que a través de estos se puede expresar todo tipo de emociones, ideales, culturas, etc. Tomando como

ejemplo de lo anteriormente dicho, se encuentran algunos de los más icónicos y reconocidos como: Santa Claus (ícono de la Navidad para muchos), Rosie the Riveter (imagen del movimiento feminista), Uncle Sam (Personificación nacional de los Estados Unidos durante la guerra), Super Man (reconocido superhéroe Americano que logró “tumbar” al Ku Klux Klan en la vida real), Gokú (personaje ficticio más reconocido de la cultura japonesa a nivel mundial).

El hombre siempre se ve influenciado por los demás, hay líderes en la historia que han definido el rumbo de civilizaciones enteras, pero, en ocasiones, nuestra imaginación es tan poderosa que es capaz de crear personajes con el mismo poder que un ser real, son miles los personajes que han marcado a generaciones enteras y son parte de la imaginación mundial. El poder de Estados Unidos y otros países occidentales sobre el resto del mundo ha provocado que los personajes tradicionales de su cultura se conviertan en íconos mundiales. Fernandez (2015).

#### **1.4.1. Ilustración de personajes en el Ecuador**

##### **Inicios**

En el Ecuador, la creación de personajes no se ha desarrollado tanto como en otros países latinoamericanos, pero aun así consta de una interesante historia. Entre las primeras tiras cómicas del Ecuador se encuentran, Juan pueblo (1918), Juanito el emprendedor (G. Mendoza, 1974) que fue utilizado como instrumento didáctico para dar a conocer el censo nacional de esa época a través de este personaje, Cuando en el Ecuador no se hablaba castellano (Margarita Jaramillo Salazar, 1979, 50pp.) Secreciones del Mojigato (1988) y Venimos de Lejos (Bonil, 1992, 60pp), incluso Paquito el niño policía que nació en el 2005 en Quito por la Dirección Nacional de Tránsito para la campaña de educación van para niños “Corazones Azules” como se explica en la página informativa del ministerio del interior del Ecuador.

En Privatefalia S.A., de Bonil (1993, 74pp), se exploró por primera vez el espacio de la ciencia ficción para reflexionar acerca de la situación política de esa época. Aunque los libros ilustrados no suelen ser considerados historietas, también se puede incluir en este grupo a la publicación de la fundación Kuri Ashpa, El Cóndor Enamorado, (2006, 64pp), en la que Alfonso Toaquiza dibujó

con la técnica y el estilo clásicos de Tigua una tradicional leyenda.

### **Juan Pueblo**

Como se relata en la publicación del diario El universo en el 2008, el origen Guayaquileño, Juan Pueblo fue creado por Jaime Virgilio Salinas en el año 1918 en una columna del editorial El diario El Telégrafo para luego ser publicado también en El universo y La prensa. El personaje constaba originalmente de una fachada vieja, descalzo y una característica gorra negra con una estrella en el centro, normalmente venía acompañado de su leal perro. En sus apariciones en la columna editorial, este personaje solía tener variaciones en su apariencia dependiendo de la situación que se estaba tratando, como por ejemplo a veces llevaba armas para defenderse de la delincuencia o se lo notaba de aspecto deplorable cuando los hospitales no estaban atendiendo, a través de él también se inculcan valores para campañas de limpieza y anti epidemias, en cuento a su personalidad, este se muestra como una persona sencilla, quien a pesar de su pobreza lucha por ganarse la vida y llevar un estilo de vida mejor, es justo y amigable pero se revela y cuestiona ante el sistema cuando surge alguna situación injusta.

Continuando con el relato del diario El Universo, en el año 1992, Juan Pueblo ganó un concurso realizado por el municipio de Guayaquil para escoger al representante de la Ciudad, tiempo después este fue utilizado como símbolo en una importante campaña llamada "Ahora o nunca: ¡Guayaquil vive por ti!" donde su estilo fue cambiado de un guayaquileño indigente a un ciudadano culto, bien vestido con su guayabera blanca y pantalón celeste, representando así los colores de la ciudad. El objetivo de este nuevo atuendo fue el de representar a Guayaquil como una ciudad culta, elegante y sobria, lo cual incentivaría y elevaría el autoestima de los Guayaquileños.

Desde entonces Juan Pueblo ha sido el símbolo de la ciudad, sobre todo en eventos festivos, para las fiestas de julio u octubre se lo puede ver en los carros alegóricos. Durante el año en eventos escolares o culturales la Dirección de Promoción y Cultura presta el traje de este personaje a la institución que lo necesite. El universo (2008)

## El capitán escudo

El capitán escudo es un superhéroe ecuatoriano que lucha ferozmente contra la Liga de la maldad, este personaje fue creado por Israel Pardo ( ilustrador y co-guionista) Quien explica en una entrevista que El súper héroe ecuatoriano dio su primera aparición en el año 2006 a partir de la revista No. 9 de la revista Elé que se llamaba “Cambiar el Ecuador” donde protagoniza una breve tira cómica de 4 viñetas, luego fueron surgiendo más ideas al percatarse de la potencialidad que poseía dicho personaje, a partir de eso, el héroe fue evolucionando tanto en aspectos de personalidad como en su estilo gráfico. Básicamente el deber de este personaje es el de luchar contra los problemas cotidianos del país que son representados como villanos.

El Capitán Escudo empezó peleando con el personaje Chico Coima. Cada enemigo de Capitán Escudo representa un problema que tiene el país, luego salió Impuntual Man, Coyotero, Contaminador, Injusticia, Violento entre otros. Los enemigos siguieron creciendo en número hasta llegar actualmente a 30 enemigos; siendo el principal Corruptus in extremis Pardo (2010)

Con su avance, los comics del Capitán Escudo ganaron fama y mayor demanda, razón por la cual se solicitó mayor amplitud en la revista hacia las historias de este héroe, se logró tener un espacio de 3 hojas y con el tiempo y la aceptación de los niños se subió a 4 hojas y más según explica Pardo.

Continuando con la explicación de Pardo, la aceptación del público hacia el héroe y sus historias fue grande, dándose en algunos casos que las personas obtenían la revista únicamente para leer la sección del Capitán escudo, además este es el único personaje fijo e interactivo de toda la revista ya que bimestralmente se abría una votación electrónica sobre el próximo villano a enfrentar, por lo que la expectativa de los cómics y la historia crecían exponencialmente.

El capitán Escudo además en el especial que salió de dos ediciones y donde parecía que el capitán había muerto, se hicieron preguntas a los lectores sobre cómo pensaban que terminaría la historia, y fue cuando se recibió una lista extensa de mails donde los seguidores escribían diferentes argumentos de

cómo podría terminar la siguiente edición. Pardo (2010)

Después de 10 años de aventuras y comics, el Capitán escudo se había convertido en el primer superhéroe 100% ecuatoriano en ser reconocido y estimado por públicos de todas las edades a lo largo de todo el país.

### **1.5. El manga**

El término manga está introducido en nuestro vocabulario con un significado relacionado al dibujo y el arte japonés con rasgos característicos, como sus ojos, que hacen la diferencia frente a los estilos de dibujo americanos, este término ha ido variando dependiendo del país, como por ejemplo:

Cuadrihos/Brasil; Tebeos/España, Fumetti/ Italia; Bande dessinéé/Francia; Monitos/México y comúnmente en el resto de Latinoamérica se lo conoce popularmente como historieta, como explicó Mauricio Gil en su conferencia Aprendiendo de los Mejores en la Universidad Tecnológica Equinoccial el 2017.

#### **1.5.1. Historia**

Para tener una idea clara de lo que es este peculiar estilo de ilustración remontamos al año 1814 donde este nace con Chōjugiga (dibujos satíricos de animales). Su nombre fue dado por Katsushika Hokusai, y este conformado por dos kanji o ideogramas correspondientes a “man” (“involuntario” o “a pesar de uno mismo”) y “ga” (“dibujo”); este nombre ha tenido varias interpretaciones en occidente tales como “dibujos caprichosos”, “dibujos irresponsables”, “moralmente corrupto”, entre otras según Frederick L.Schodt en su libro “Manga, Manga” en 1983.

#### **1.5.2. Evolución**

Este término se popularizó con el lanzamiento de una serie de libros de ilustraciones publicados en 15 volúmenes entre los años 1814 y 1878, estos contienen alrededor de 4.000 ilustraciones de toda temática a veces iconexas entre sí, que servían para la enseñanza de dibujo. El Manga moderno se originó imitando el esteticismo de estos libros con el estilo de dibujo occidental. Desde la segunda guerra mundial este estilo ha ido evolucionando progresivamente hasta llegar al que todos conocemos actualmente.

### 1.5.3. Actualidad

Hoy en día, con la palabra “manga” se puede referir a expresiones artísticas variadas tales como “caricaturas”, “ilustraciones”, “tiras cómicas”, “comics”, y algunas veces a la “animación” tomando así el significado equivalente al vocablo inglés “cartoon”, a pesar de tener inicialmente connotaciones muy diferentes entre ambos estilos, por esta razón, algunos han optado por usar la palabra “geika” para referirse a los mangas con temática más seria, tal y como referirse a una novela gráfica.

**Figura 1:** Primeros mangas de la historia



**Fuente:** honolulumuseum.org

**Autor:** Nihon Shoki

### 1.5.4. Tipos de manga

En la página web [10 tipos.com](http://10tipos.com), Hector explica que los estilos de dibujo de cada manga varían según el estilo propio de cada mangaka (ilustrador de manga) alterando rasgos, detalles, contrastes, proporciones y demás características, yendo desde lo más caricaturesco a ilustraciones detalladas y realistas. Los mangas y ánimes sin embargo se clasifican por géneros, conteniendo en cada uno de estos, estilos y características de dibujo similares en sus personajes, ya que existen géneros para todo tipo de gustos y edades. Entre los más destacados se pueden resaltar los siguientes.



## Kodomo

kodomomuke es el significado en japonés de “animación infantil” pero se lo llama comúnmente kodomo, este consiste en historias cortas con contenido moral y familiar. El kodomo es un género pensado para un público infantil, aunque atrae la atención del público adulto también, por ello su estilo de dibujo es simple y de facciones exageradas con fin de hacer a los personajes amigables, cómicos o tiernos incluso. Algunos ejemplos de este género son: Doraemon, Sin chan, hamtaro, Digimón como se explica en la página web.

**Figura 2:** Taichi Yagami (Tai)



**Fuente:** <http://digimon-adventure.net>

**Autor:** Akiyoshi Hongō

## Shonen

Hector, en su página web explica también que este género creado para un público objetivo adolescente y joven tal y como la traducción de su nombre “chico” en japonés está centrado en la acción, adrenalina, aventuras e historias donde diferentes conflictos deben ser solucionados con épicas luchas donde el protagonista y antagonista tienen mucho peso, Los personajes bajo este género son representados de manera más seria que los de kodomo resaltando facciones del rostro y detalle en vestimenta, a menudo buscando destacar el atractivo masculino o femenino del personaje. Los más conocidos de este género son: Naruto, Dragon Ball, One piece

**Figura 3:** Sasuke Uchiha

**Fuente:** <http://es.naruto.wikia.com>

**Autor:** Masashi Kishimoto

### **Ecchi.**

Es un género cuyo nombre se puede interpretar como "mañoso", "lascivo" o "sexy" como se explica en la página web, cuya temática se centra en la comedia basada en situaciones incómodas y bochornosas relacionadas a la sexualidad mas no de una manera explícita, este género puede combinarse con diversas situaciones de fantasía y magia. El rasgo característico de los personajes ecchi especialmente los femeninos, es el uso de ropa provocativa y ligera y a su vez cuerpos voluptuosos y con grandes proporciones, la calidad de ilustración se encuentra en un punto intermedio entre kōdōmo y Shōnen pretendiendo crear personajes femeninos adorables y atractivos la mayoría de secundaria. Los mangas más destacadas de este género son. High School DXD, To love ru.

**Figura 4:** Yami

**Fuente:** <http://www.j-toloveru.com/>

**Autor:** Saki Hasemi

### **Kemono.**

Por su traducción al español “bestia” Este es un género cuya particularidad radica en que los personajes presentan rasgos animales o antropomorfos pero actúan, hablan y viven de una forma idéntica o similar a la humana. El término “kemono” se refiere tanto al género original de manga como a los diseños antropomórficos utilizados en dibujo, pintura, manga, anime y videojuegos, su calidad de ilustración varía dependiendo del autor pero siempre resaltando dichos rasgos animales, de los cuales los más comúnmente usados son las orejas de felino y cola. Dos conocidos ejemplares de este género son: Inuyasha del manga Inuyasha y Ahri del videojuego League Of Legends.

**Figura 5:** Ahri



**Fuente:** [las.leagueoflegends.com](http://las.leagueoflegends.com)

**Autor:** Riot games

### **1.6. Creación de personajes**

Un personaje debe transmitir una personalidad, un ideal e incluso una historia mediante sus rasgos visuales, por lo tanto en cuanto a la creación de personajes se refiere, el diseño gráfico es de vital importancia, cubriendo aspectos como vestimenta, concepto, colores utilizados en base a cromáticas y a su vez en base al modelo conceptual que se desea transmitir, como nos explica el autor Christopher Hart en su libro Curso Completo De Dibujo Para Comics, las técnicas de ilustración tales como anatomía humana, luz sombra, proporción corporal, movilidad, al igual que el uso de programas digitales como Adobe Photoshop e Ilustrador son cruciales dentro del proceso de creación y definición del personaje.

### **1.6.1. Aspectos fundamentales**

Christopher Hart Explica que para crear un personaje se debe tomar en cuenta que no es un dibujo suelto, es una persona que vive, siente, tienen una personalidad particular y estas características deben ser evidenciadas visualmente a través de su diseño, temperamento, ropa, postura y demás. Los dos componentes esenciales de un personaje son su físico y su personalidad, mientras que los rasgos secundarios pero no menos importantes vendrían a ser su vestuario, forma de pararse, lugar donde vive, historia y los elementos que lo rodean.

Diseñar un personaje es un proceso en el cual el mismo puede sufrir cambios y mutaciones conforme se va puliendo la idea así que lo más recomendable es partir de lo general a lo específico.

En la creación de superhéroes, por ejemplo, se encuentran varios arquetipos como el héroe submarino, el arquero, el héroe alado, el de tamaño variable, el hechicero y el bolido como se menciona el autor Gary Spencer en su libro *Diseño De Cómic Y Novela Gráfica: La Guía Esencial* .

El uso de animales como base para el diseño de estos personajes también ha sido muy utilizado, de igual manera que los recursos metafóricos como los elementos para los 4 fantásticos, la mitología escandinava también fue objeto base para la creación de algunos héroes como Thor y sus secundarios como Loki y Odín, el origen étnico y la sexualidad también son factores que influyen en la creación de estos personajes. Spencer (2010)

### **1.6.2. Anatomía y proporción**

Para el dibujo de cuerpo humano correctamente proporcionado se utiliza una base llamada módulo, la cual es una unidad de medida que se usa para estructurar una composición y mediante la cual se relacionan las diferentes partes de esta. En el canon, que es una regla que establece las proporciones del cuerpo humano, se toma como módulo una medida del mismo cuerpo humano y se utiliza como referencia para determinar las demás proporciones del cuerpo humano como explica la autora Ana Ballester Jiménez. en capítulo 6 de su libro *La figura Humana*.

En el caso del rostro, como se explica el autor, se toma como módulo a la altura de la oreja y bajo esta medida se encuentran las siguientes especificaciones

- Los puntos externos de la oreja coinciden con la línea de las cejas y la base de la nariz.
- La distancia que separa las cejas del centro de los ojos es  $1/4$  del módulo.
- Un módulo por debajo de la oreja ubica la barbilla y la mitad de esta medida coincide con la parte inferior de los labio
- Un módulo por arriba de la oreja se encuentra el inicio del cabello y la mitad de esta medida más arriba se encuentra la parte superior del cráneo
- Desde el tope superior de la oreja un módulo horizontal coincide con el inicio del ojo y este mide a su vez medio módulo
- La nariz mide lo mismo que la oreja, su ancho es el mismo que separa a los ojos y poco menos de la medida de los labios, también es la medida de la barbilla.

En el caso del cuerpo existen algunas variantes, en caso de los egipcios, para sus representaciones escultórica del cuerpo humano no utilizaban la cabeza como módulo como se hace comúnmente, sino el puño, de tal manera que los cuerpos estaban conformados por 19 medidas de puño de altura.

El canon griego, estableció que la altura perfecta del cuerpo humano era de 7 cabezas, en el siglo siguiente las figuras aparecen más esbeltas, como en Hermes de Olimpia este es utilizado comúnmente en el estilo manga. Apolo Sauróctono, corresponde a un canon que llega hasta las 8 cabezas, finalmente Doríforo de Policleteo o mayormente conocido como la escultura del portador de la lanza concretó el canon de belleza, de 7 cabezas, considerada como el modelo de proporciones del cuerpo humano y la plasmación práctica del sistema de proporciones. La obra más importante de Lisipo, Apoxyómeno, creó otro canon más esbelto que el de Policleteo, aumentándolo a siete cabezas y media como explica la autora en su libro. “Cuando el canon sobrepasa la

medida de las 8 cabezas para la altura total del cuerpo humano determina unas proporciones más propias de héroes y semidioses, que de gente normal tal y como se nota en la estatua Apolo Belvedere” Jiménez (2012)

**Figura 6:** Cánones del cuerpo humano



**Fuente:** Anatomía dibujada (2009)  
**Autor:** A. Oliveretti

En el libro Curso de dibujo y pintura, Parramón dice que en base a un canon de 8 cabezas la vista frontal y posterior del cuerpo se encaja dentro de las siguientes proporciones:

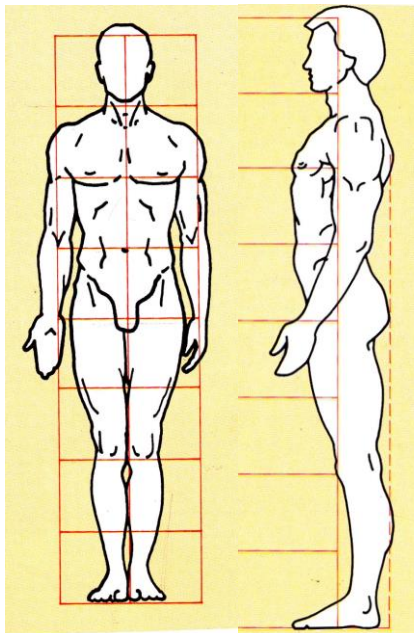
“Base: dos veces la altura de la cabeza, altura: ocho veces la altura de la cabeza, el rectángulo queda dividido, en el sentido de la anchura, por un eje de simetría y en el de la altura, por siete líneas horizontales con una separación igual a la altura de la cabeza, que determinan ocho módulos” Parramón (2007)

Según el autor, para el cuerpo masculino se cumplen las siguientes especificaciones:

- Los hombros se ubican  $\frac{1}{3}$  por debajo del primer módulo.
- Las tetillas coinciden con el segundo módulo.
- La separación entre ambas tetillas es igual a un módulo.
- El ombligo queda un poco por debajo del tercer módulo.
- Los codos y los puntos de máxima inflexión de la cintura están sobre el tercer módulo.
- El pubis está en el centro del cuerpo, es decir en el cuarto módulo.
- Las rodillas están por encima del sexto módulo.

- El pliegue inferior de los músculos de las nalgas está a  $\frac{1}{3}$  aproximadamente del cuarto módulo.
- En vista de perfil, la pantorrilla pasa por la misma vertical que el omóplato.

**Figura 7:** Canon masculino de 8 cabezas

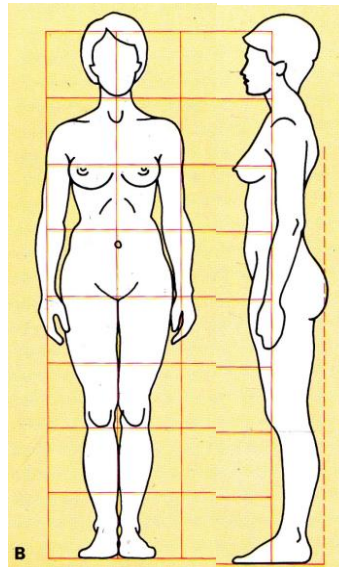


**Fuente:** Curso completo de dibujo y pintura (2004)  
**Autor:** José Parramón

Para el cuerpo femenino se cumplen las siguientes especificaciones:

- El cuerpo femenino suele ser más bajo que el masculino, por lo general con una diferencia de 10 cm.
- Los hombros son algo más estrechos.
- Los pezones se sitúan por debajo del segundo módulo .
- El ombligo se sitúa más abajo que el masculino.
- La cintura es más estrecha.
- Las caderas son más anchas.
- De perfil, la nalga sobresale de la vertical de la pantorrilla y el omoplato.

**Figura 8:** Canon femenino de 8 cabezas



**Fuente: Curso completo de dibujo y pintura (2004)**  
**Autor: José Parramón**

### 1.6.3. Proceso de creación

Como explica Antonio Durán en el libro de dibujarte, un buen personaje debe tener la capacidad de transmitir emociones y conceptos al espectador tal que éste trascienda de ser un dibujo o un conjunto de píxeles a ser un personajes que quede grabado en la mente del individuo.

#### Concepto

Duran agrega que para la creación de un personaje se debe saber sobre que temática va a tratar o en que se basarán sus rasgos, para ello se hace una toma de datos e investigación sobre el tema y todos sus componentes que puedan afectar a la hora de la conceptualización del personaje, a la mano de esto se debe adoptar un estilo de ilustración como referencia para especialmente si se trata no solo de un personaje, sino de varios.

En el documental “Everything is a remix” se resalta que nadie empezó siendo original, todos los artistas, entre otros más tipos de creadores empezaron a través de la copia, forjando sus conocimientos para luego aprender a combinarlos y así crear cosas” nuevas” como por ejemplo en la mitología Egipcia y en muchas otras, los dioses eran seres antropomorfos como el Dios Abraxas que es una combinación de humano, gallo y serpientes.



La creación se basa en 3 simples elementos, explica Kirby Ferguson en su documental, copiar, transformar y combinar.

Y el ejemplo perfecto de la combinación de todo esto es la historia de los dispositivos que usamos actualmente, Xerox inventó la PC moderna (Star) en los años 70 con un mouse e interfaz gráfica de usuario tomando como metáfora un escritorio con carpetas, documentos y demás, tiempo después Apple se fijó en esto y creó 2 computadoras similares copiando todas y cada una de estas ideas, pero fue la incorporación de esa primera combinación la que lanzó a Mac hacia un largo camino al éxito volviéndola una computadora de uso simple con menos dificultades que Star Ferguson (2010)

### **Bocetaje**

En esta etapa se empieza a dar forma a la idea conceptual obtenida de manera simple y sin entrar a detalle, también se realizan varias opciones para el mismo personaje evolucionando y mezclando características de los bocetos ya hechos, sin olvidar ni salirse de los esquemas del concepto que se quiere transmitir. Para bocetar es bueno partir de formas básicas tales como círculos y líneas y figuras como explica el autor.

Los personajes basados en una forma rectangular dan una sensación de seriedad y fortaleza, los basados en óvalos o círculos suelen ser inofensivos y graciosos mientras que los que se basan en formas triangulares suelen ser peligrosos y antagónicos.

### **Estructura corporal**

Continuando con la explicación del autor, al alcanzar un boceto convincente es fundamental dibujar al personaje desde varios puntos de vista y poses, en el proceso se pueden pulir detalles tales como la ropa, facciones del rostro, cabello, anatomía, etc. Los conceptos gráficos y conocimiento de anatomía y proporción humana son esenciales para este proceso, donde se define gran parte de la esencia del personaje al igual que lo que este reflejará al público.

### **Elementos del vestuario y accesorios**

En el libro Diseño de comic y novela gráfica se relata que el nombre y vestimenta del personaje deben estar relacionados con su base conceptual

utilizando para ello colores, como por ejemplo el capitán América que está vestido con los colores de la bandera Estadounidense, los símbolos como el logo de Batman que junto a sus orejas puntiagudas y su capa semejante a las alas del murciélago hacen referencia clara a este animal y características tales como la fuerza y habilidades arácnidas de Spiderman. El vestuario del personaje puede estar acompañado de sus accesorios que ayudan a reforzar la imagen de este y muchas veces como herramientas de apoyo, algunos personajes heroicos poseen armas que sirven tanto para atacar y defender como el escudo del Capitán América, otros contienen equipamientos con varias herramientas como el cinturón multiusos de Batman, objetos ornamentales con utilidad como el amuleto de Dr. Strange y demás, incluso esta indumentaria pueden caracterizar a un personaje sin traje como por ejemplo el agente Nick Fury a quien se lo reconoce por su parche negro, su gran arma y un puro que habitualmente usa.

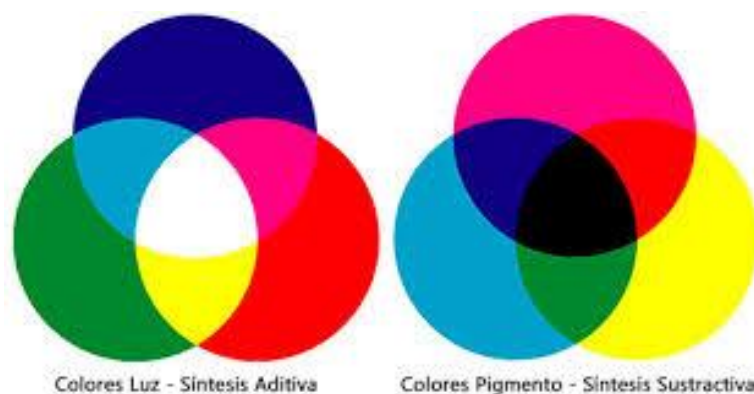
### **Sábana de expresiones**

Volviendo a la explicación del libro Dibujarte, conocida como "Expression sheet" por su traducción al inglés, es la representación visual de las diferentes expresiones del personaje creado lo que ayuda a fortalecer la personalidad de este y su reacción visual de las diferentes emociones que fundamentalmente suelen ser alegría, tristeza, ira, sorpresa y neutral.

#### **1.7. Teoría del color**

En el libro Curso completo de dibujo y pintura 2007 se explica que el color es el efecto de la luz rebotando sobre un objeto, Newton comprobó esto dejando pasar un hilo de luz en una habitación oscura a través de un prisma. Lo cual lo descompuso en los 6 colores primarios.

Existen 2 tipos de colores, como se explica en el texto, los colores de luz y los de pigmento, y en teoría se puede representar cualquier color del espectro visual con el uso de tan solo los 3 colores de pigmento primarios que son amarillo, azul Cyan y magenta, además del tono (CMYK); mientras que para los colores de luz estos colores primarios son rojo, verde, azul (RGB), una gran diferencia entre los colores de luz y los de pigmento es que la unión de todos, en el primer caso, da blanco y en el segundo da el negro.

**Figura 9:** Colores luz vs colores pigmento

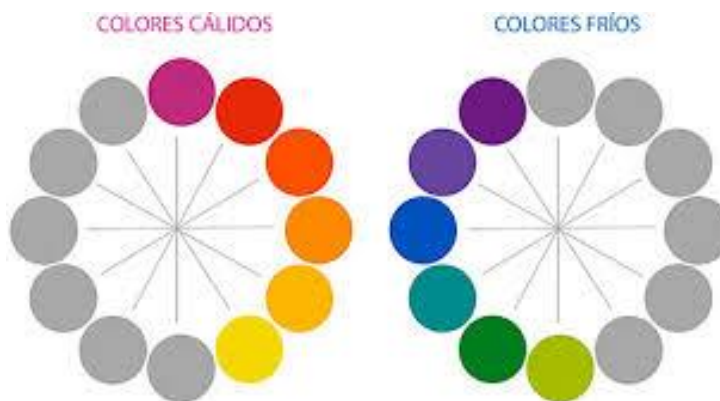
**Fuente: Diseño de Comic y novela gráfica (2010)**

**Autor: Gary Spencer**

El color es capaz de estimular o deprimir, puede crear alegría o tristeza. Así mismo, determinados colores despiertan actitudes activas o por el contrario pasivas. Con colores se favorecen sensaciones térmicas de frío o de calor, y también podemos tener impresiones de orden o desorden. Edward (2006)

En el texto se explica las diferentes sensaciones que los colores generan en las personas, empezando con los colores claros o calientes, el color blanco se asocia a la luz, la bondad, la inocencia, la pureza y la virginidad. Se le considera el color de la perfección. El color amarillo simboliza la luz del sol, representa también la alegría, la felicidad, la inteligencia y la energía y es muy útil para atraer la atención. El naranja representa el entusiasmo, la felicidad, la atracción, la creatividad, la determinación, el éxito, el ánimo y el estímulo, es un color que encaja muy bien con la gente joven, por lo que es muy recomendable para comunicar con ellos. El color rojo es el del fuego y el de la sangre, por lo que se le asocia al peligro, la guerra, la energía, la fortaleza, la determinación, así como a la pasión, al deseo y al amor, también se utiliza para provocar sentimientos eróticos, Símbolos como labios o uñas rojos, zapatos, vestidos, etc., son arquetipos en la comunicación visual sugerente.

**Figura 10:** Colores cálidos vs colores fríos



Fuente: Diseño de Comic y novela gráfica (2010)

Autor: Gary Spencer

Entre los colores fríos más comunes están el púrpura, que aporta la estabilidad del azul y la energía del rojo y se asocia a la realeza y simboliza poder, nobleza, lujo y ambición, este sugiere riqueza y extravagancia de igual manera. El azul es el color del cielo y del mar, por lo que se suele asociar con la estabilidad y la profundidad, el contrario de los colores emocionalmente calientes como rojo, naranja y amarillo, el azul es un color frío ligado a la inteligencia y la consciencia. El verde es el color de la naturaleza por excelencia, representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura y su tono oscuro se asocia con la riqueza y el dinero. El negro representa el poder, la elegancia, la formalidad, la muerte y el misterio, hace resaltar mucho más a los colores vivos, combinado con el naranja o el rojo, produce un efecto agresivo y vigoroso.

### 1.7.1. Combinación de colores

Como se explica en la página web educativa “Guía súper para combinar colores” existen varios tipos de combinaciones de colores, toda en base el círculo cromático.

#### Combinación complementaria

Los colores complementarios, adicionales o contrastes, son los que están ubicados, según el círculo cromático, en sus extremos opuestos, dando como resultado una combinación llena de energía y animada, más aún si se combinan colores de saturación alta.

### **Combinación en triadas**

La combinación en triadas se refiere a la unión de tres colores ubicados a la misma separación entre sí según el círculo cromático, por lo general este tipo de combinaciones generan armonía en la imagen al mismo tiempo que un alto contraste en la misma, esto puede funcionar con colores saturados y pálidos.

### **Combinación análoga**

Este tipo de combinación engloba de 2 a 5 colores que estén uno al lado del otro en el círculo cromático, aunque lo ideal es combinar solo 2 o 3 de esta manera para generar un ambiente tranquilo, calmado y amigable.

### **Combinación complementaria por separado**

Este tipo de combinación es una variación de la antes mencionada combinación complementaria, en este caso, en vez de juntar los colores opuestos, se usan los colores que se encuentran a sus lados, esta se aplica mayormente para un color base y dos adicionales.

### **Tétrada**

Este esquema de colores está formado por un color básico, dos adicionales y otro que pone acentos, por ejemplo: azul verdoso, azul morado, rojo anaranjado, amarillo anaranjado.

### **Cuadrado**

Este tipo de combinación consta de 4 colores que se encuentren separados a la misma distancia en el círculo cromático.

## **1.8. Diseño editorial**

El diseño Editorial, como se explica en el libro, Diseño Editorial: Periódicos y Revistas, es una ramificación del Diseño gráfico que está destinada a la maquetación de una variedad de publicaciones que pueden ser libros, periódicos, revistas, y más. Estas tienen el objetivo de comunicar una narración o idea a través del uso de imágenes y párrafos correctamente organizados dándole así una personalidad al contenido que retenga la atención del lector.

La maquetación, una parte muy importante en el estilo y creatividad de revistas, periódicos y libros, está basada en un rejilla base la cual nos sirve para delimitar los márgenes del área y donde se justifica el texto y las imágenes. Gili (2014)

### **1.8.1. Manual**

Un manual, como se explica en la página educativa [significados.com](http://significados.com), puede ser un libro, folleto o documento, ya sea físico o digital, en el que se reúnen los aspectos básicos o esenciales sobre un tema o materia para así facilitar el entendimiento sobre el funcionamiento de algo, o acceder, de manera ordenada y concisa, al conocimiento de algún tema o materia.

Existen, por ejemplo, manuales para el estudio de las matemáticas, la literatura, la historia, o la geografía. Hay, asimismo, manuales técnicos, que permiten comprender el funcionamiento de diferentes aparatos o dispositivos electrónicos. Del mismo modo, hay manuales empleados para describir y explicar el funcionamiento de una empresa u organización (manual de procedimientos, de organización, de calidad, etc.), así como otro tipo de manuales, también relacionados con el campo organizacional, como los manuales de identidad corporativa, de convivencia o administrativos, entre otros ([significados.com](http://significados.com), 2013)

Existen varios tipos de manuales, en el caso de la y creación de personajes, la más adecuada será la de aplicación, ya que la intención de esta es la de dar apoyo en la práctica de algún concepto o procedimiento a través de textos, actividades e imágenes, donde el ejercitar con práctica los conocimientos plasmados llevará a ir adquiriendo mayor conocimiento y dominio del tema deseado.

Otra opción para el manual podía ser perfectamente de aprendizaje.

Es la más común de las guías, presenta nuevos conceptos a alumnos, requiere de la ayuda del profesor para explicar y aclarar conceptos, cuenta generalmente con textos, imágenes y ejercicios, puede ser evaluada en la medida que se considere que los alumnos están por primera vez frente a los contenidos. Concepción, (2011)

### 1.8.2. Libro

Continuando con la explicación de Gili, Un libro es una publicación impresa que conste de 49 o más páginas de carácter no periódico lo cual quiere decir que se edita un solo volumen o varios de manera no periódica, este consta de:

- Anteportada o portadilla
- Lomo
- Contraportada
- Prefacio, introducción y/o presentación.
- Cuerpo de la obra
- Glosario.
- Cubiertas
- Índices y Listados
- Apéndices o anexos
- Índices y Listados
- Solapa
- Guardas
- Hojas de respeto o cortesía
- Frontispicio o frontis
- Página legal o de derechos

### 1.8.3. Tipos de libros

Gili nos explica que existe una variedad de tipos de libro, dependiendo de la importancia del contenido gráfico o escrito, el tamaño de estos y el público al que queramos dedicar.

#### **Libro de lectura prolongada (Novelas y cuentos)**

En estos casos el libro debe ser de un formato compacto y estrecho como para sostenerlo con una mano, el papel debe ser suave y no de un blanco deslumbrante, la letra legible y un espacio intermedio entre palabras y líneas.

#### **Libros de arte**

Estos deben tener el tamaño adecuado para que el lector pueda apreciar los detalles, o sea estos libros suelen tener dimensiones considerables.

### **Libros informativos o de divulgación**

Estos llevan texto, fotografías, ilustraciones y demás, el texto suele tener la misma relevancia que las imágenes, más estas no deben ser tan grandes como las de un libro de arte ni tan pequeñas como las de un libro de texto.

### **Libros científicos**

Es un texto destinado a las personas cuyo tiempo es precioso, contiene división en tomos, capítulos, secciones, folios explicativos, resúmenes introductorios, bibliografía entre otros, en estos es importante diferenciar las partes y elementos usando los recursos visuales.

### **Libros escolares**

Requiere de una tipografía llamativa y legible para volver al texto atractivo para la lectura de público menor apoyándose en uso de formas, imágenes, misceláneas y espacios que vuelvan a la lectura una experiencia más amena e interesante.

#### **1.8.4. Formato académico**

Este formato es el más utilizado para textos educativos, académicos que requieran demasiado contenido, es práctico y fácil de transportar por su tamaño, este es ideal para contenido que venga acompañado de gráficos. Sus medidas van desde 17cm x 24cm al 20cm x 28cm.

#### **1.8.5. Composición**

Continuando con la explicación de Gili en su libro, la composición es la distribución y acomodado de los elementos tales como texto, imágenes, formas y colores a fin de lograr una combinación armónica.

### **Retícula**

Es el conjunto de líneas y guías que determinan el espacio donde se van a colocar los componentes en el espacio gráfico como el texto, imágenes y formas con el fin de conseguir un orden y estética entre los elementos.



## **Tipografía**

El tipógrafo Stanley Morison la definió como: Arte de disponer correctamente el material de imprimir, de acuerdo con un propósito específico: el de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vistas a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto escrito verbalmente.

Existen factores que hacen a un texto más legible además de la tipografía como el ancho de las columnas, tamaño de caracteres, color, espacio entre líneas y más

Las tipografías serif son las que se utilizan en textos impresos extensos, como libros, periódicos y revistas, ya que facilitan la lectura porque crean en el ojo la ilusión de una línea horizontal, que es la línea por la que se desliza la vista al leer. Por el contrario, en las páginas web, por ejemplo, se prefiere el uso de las tipografías sans serif porque se aprecian mejor sobre una pantalla. Gili (2014)

## **Imágenes resolución**

La resolución de una imagen es el número de píxeles que contiene esta, en el caso de imágenes a imprimir es recomendable utilizar imágenes a una resolución de 300 ppi o incluso utilizar imágenes vectoriales.

### **1.9. Fauna de Galápagos**

En el libro Galápagos: Ocean, Earth, Wind & Fire el autor Jonathan .R expone que las Islas Galápagos han sido a menudo llamadas "laboratorio de la evolución" Hay muy pocos lugares del mundo donde es posible encontrar una gran variedad de especies, plantas y animales que muestran tantos grados de cambios evolutivos en un área tan restringida. Las islas oceánicas pueden tener las especies que, aunque relacionadas con las formas del continente, han evolucionado de forma que difieren de sus parientes debido a su aislamiento en un entorno nuevo y diferente. Este es el factor clave en la evolución de las islas.

### 1.9.1. Tortuga gigante de Galápagos.

La página web educativa Descubriendo galápagos explica que esta es la tortuga terrestre más grande a nivel mundial cuyo peso puede superar los 200 kg de peso, su caparazón está conformado por una serie de escudos negros y anillados, esta especie puede medir 1.3m de longitud y vivir alrededor de 150 años o más, tienen una corta y gruesa cola, sus patas tienen gran parecido con las de los elefantes presentándose gruesas, con dedos cortos y escamosas, su cuello es largo y sus ojos situados a los lados de la cabeza, su piel es dura y de un color oscuro. Pueden sobrevivir meses sin comida ni agua, en las mañanas salen a recibir el sol, son de movimientos muy lentos.

**Figura 11:** Tortuga gigante de Galápagos



**Fuente:** [www.descubriendogalapagos.ec/](http://www.descubriendogalapagos.ec/)  
**Autor:** descubriendogalapagos

### 1.9.2. Fregata magnificens.

Estas peculiares aves que habitan las islas Galápagos poseen un amplio plumaje que puede ser de color negro o blanco y negro, sus alas extendidas pueden llegar a medir 1.80 metros mientras que su peso promedio rodea los 114 gramos, por ello esta especie puede planear ágilmente sobre el mar, los machos tienen una peculiar bolsa de color rojo en la parte delantera cuyo fin es el de atraer a las hembras en época de apareamiento inflándola, la hembra no posee esta, en su lugar consta de plumaje blanco, poseen un pico largo y blanco que les facilita la búsqueda de comida, su cola es larga y bifurcada, a menudo esperan que otra ave pesque para ambientarse y robarle su comida como se explica en la página web.

**Figura 12:** Fregata magnificens



**Fuente:** [www.descubriendogalapagos.ec/](http://www.descubriendogalapagos.ec/)  
**Autor:** descubriendogalapagos

### **1.9.3. Piquero de patas azules.**

Llamado mejormente piquero camanay según la página web “descubriendo Galápagos”, piquero patiazul o alcatraz patiazul, esta ave que habita en Galápagos y las costas entre Perú y el golfo de California se caracteriza por el curioso color azul claro de sus patas, producto de pigmentos carotenoides que proceden de su dieta, su cuerpo emplumado mide en promedio 81cm de alto y hasta 1.60m de envergadura, su plumaje es de color blanco y negro con combinaciones de estas en la parte del cuello, sus picos tienen un tono similar a l de sus patas en el inicio tornándose gris hasta la punta.

**Figura 13:** Piquero de patas azules



**Fuente:** [www.descubriendogalapagos.ec/](http://www.descubriendogalapagos.ec/)  
**Autor:** descubriendogalapagos

#### 1.9.4. Pingüino de Galápagos.

Continuando con la información brindada por la página web, esta especie de ave terrestre y marina es muy escasa ya que se cuenta con alrededor de 2000 ejemplares nada más, es la tercera clase de pingüino más pequeña del mundo midiendo solo 50cm de altura, su cuerpo está cubierto por un plumaje fino blanco y negro en la parte delantera y negro en la trasera, poseen pequeñas patas negras y un par de aletas del mismo color, sus picos son pequeños y de color blanco y negro de igual manera que su cuerpo, esta especie de pingüino es la que vive más al norte del mundo.

**Figura 14:** Pingüino de Galápagos



**Fuente:** [www.descubriendogalapagos.ec/](http://www.descubriendogalapagos.ec/)

**Autor:** descubriendogalapagos

**Iguana terrestre de Galápagos.**

Esta especie de reptil herbívoro, como se explica en la página web, se puede encontrar en varias islas de la región insular del Ecuador, pueden llegar a medir hasta 1m su cuerpo se encuentra completamente cubierto de piel escamosa de colores amarillentos y marrones, la parte superior de estos consta de una cresta que se extiende hasta su cola, la cual es larga y ocupa aproximadamente la mitad de su tamaño total.

**Figura 15:** Iguana terrestre de Galápagos



**Fuente:** [www.descubriendogalapagos.ec/](http://www.descubriendogalapagos.ec/)  
**Autor:** descubriendogalapagos

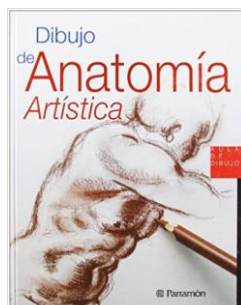
## 2. CAPÍTULO II DIAGNÓSTICO

### 2.1. Macroambiente

El presente proyecto tiene como objetivo el diseño de personajes basados en la fauna representativa de la región insular del Ecuador aplicados a un manual de ilustración y conceptualización de personajes estilo manga, para ello se analizan los productos que ofrezcan contenido similar al que se propone, tanto a nivel nacional como internacional, que en este caso vendrán a ser los manuales de creación e ilustración de personajes. Actualmente y gracias al internet y su facilidad de compartir documentos existen varios manuales de ilustración de todo tipo que se puede obtener fácilmente y sin costo, también existen manuales impresos de autores o ilustradores reconocidos que se pueden encontrar en librerías; el valor promedio que encontramos de estos textos oscila entre 30 y 60 dólares dependiendo la calidad y autor de este. Se ha podido concluir de manera general que la mayoría de estos manuales de ilustración no son creados por autores ecuatorianos ni toman como referencia a la biodiversidad del país.

#### 2.1.1. Dibujo de anatomía artística

**Figura 16:** Portada del libro Dibujo de anatomía artística



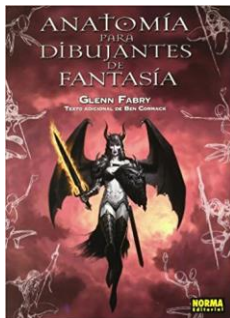
**Fuente:** [www.casadellibro.com](http://www.casadellibro.com)

**Autor:** David Sanmiguel

Este libro del autor David Sanmiguel expone que la figura humana, al día de hoy, continúa siendo el centro indiscutible de toda creación plástica, razón por la que el estudio de figura humana, anatomía y proporción es ineludible para cualquier artista en formación. Este libro expone de manera clara las nociones y pautas necesarias para conseguir una representación correcta de la figura desnuda, a lo largo del libro se encontrarán varias representaciones del cuerpo.

### 2.1.2. Anatomía para dibujantes de fantasía

**Figura 17:** Portada del libro Anatomía para dibujantes de fantasía

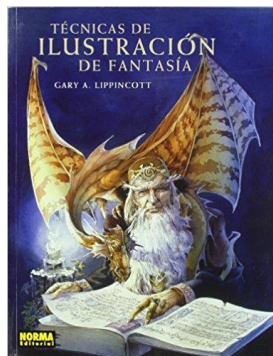


**Fuente:** [www. www.casadellibro.com](http://www.casadellibro.com)  
**Autor:** Glenn Fabry

El autor de este libro, Glenn Fabry es reconocido entre los artistas por ser el portadista de la serie Predicador, en su obra se ve recopilado todo su conocimiento dedicado a la creación de personajes de fantasía heroica, empezando desde el esqueleto y los músculos hasta llegar a las posturas más habituales del género, todo acompañado de referencias de varios artistas.

### 2.1.3. Técnicas de ilustración de fantasía

**Figura 18:** Portada del libro Técnicas de ilustración de fantasía

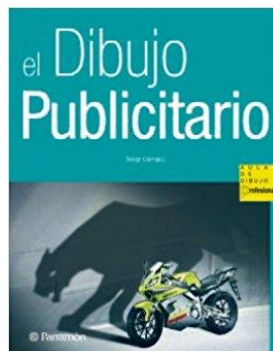


**Fuente:** [www. www.casadellibro.com](http://www.casadellibro.com)  
**Autor:** Gary A. Lippincott

El autor Gary A. Lippincott presenta en su libro técnicas, consejos y trucos para poder realizar ilustraciones de alto nivel relacionado a trolls, hadas, gnomos, elfos, brujo, dragones, caballeros y demás criaturas del mundo de la fantasía.

### 2.1.4. El dibujo publicitario

**Figura 19:** Portada del libro El dibujo publicitario



**Fuente:** [www. www.casadellibro.com](http://www.casadellibro.com)  
**Autor:** Cámara, Sergi

El dibujo publicitario es un libro del autor Cámara, Sergi en el que se enseña sobre la publicidad en medios impresos, audiovisual, interactiva, etc., las maneras de impactar al cliente con el contenido visual, las relaciones entre objetos y referencias para creación de piezas publicitarias sin presedentes y todo lo que necesita un dibujante publicitario.

### 2.1.5. Diseño de cómic y novela gráfica

**Figura 20:** Portada del libro Diseño de comic y novela gráfica



**Fuente:** [www. www.casadellibro.com](http://www.casadellibro.com)  
**Autor:** Gary Spencer

Este llamativo libro de Gary Spencer es una excelente guía de creación de personajes bajo diferentes estilos gráficos, viñetas de comic y estilos del mismo, este libro consta además de varias referencias artísticas de varios autores y personajes conocidos de los comics americanos.



### 2.1.6. Tabla de libros, costos y casas de venta

Tabla 2.

Libros, costos y casas de venta Quito

Libro/Librería	Librimundi	librería española	Lobo lunar
<b>Dibujo de anatomía artística - Parramón editorial</b>	60.00	60.00	
<b>Anatomía para dibujantes de fantasía - Gary Lippincott</b>			43.80
<b>Técnicas de ilustración de fantasía-Gary A. Lippincott</b>			43.80
<b>El dibujo publicitario</b>	47.00		
<b>Digital painting techniques Vol 1/7</b>	49.99		50.00
<b>Diseño de cómic y novela gráfica</b>	45.00		

Fuente: Investigación de campo.

Autor: Jonathan Quiroz

### 2.1.7. Matriz FODA de cada libro

Tabla 3.

Matriz FODA de los libros selectos.

Libro	Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
<b>Dibujo de anatomía artística - Parramón editorial</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Detalles gráficos de anatomía.</li> <li>• Ejemplos artísticos detallados</li> <li>• Lenguaje formal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dedicado a artistas con experiencia el dibujo básico.</li> <li>• Precio Accesible para su G.O.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No contiene referencias externas de apoyo como sitios web.</li> <li>• Se centra solo en anatomía.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Requiere conocimientos previos.</li> <li>• Otros textos abordan contenidos de figura humana en otras actitudes, no solo desnudos.</li> </ul>
<b>Anatomía</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autor reconocido por su trabajo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dedicado a artistas que</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gran parte de su contenido no</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Otros libros explicados de</li> </ul>

<p><b>para dibujantes de fantasía</b> - Gary Lippincott</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se centra en figuras fantásticas en movimiento</li> <li>• Contenido completo.</li> </ul>	<p>deseen aprender de 0 la creación de personajes fantasía</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Precio Accesible para todo público.</li> </ul>	<p>es de su autoría.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejemplos de calidad inferior a lo que se pretende enseñar.</li> </ul>	<p>manera más conveniente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El libro empalidece en comparación a otros para artistas iniciados.</li> </ul>
<p><b>Técnicas de ilustración de fantasía</b> - Gary A. Lippincott</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autor reconocido por su trabajo.</li> <li>• Calidad de ilustración alta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dedicado a Artistas con experiencia en ilustración</li> <li>• Precio Accesible para todo público.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parte de las ilustraciones no son de su autoría.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No recomendado para artistas principiantes.</li> </ul>
<p><b>El dibujo publicitario</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Redacción y ejemplificación bien explicadas.</li> <li>• Contenido útil y ejemplos claros</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dedicado a Diseñadores gráficos publicitarios.</li> <li>• Precio accesible para el G.O.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Engloba de manera intermedia el dibujo junto a la publicidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Requiere conocimientos previos.</li> <li>• Contenido poco didáctico en comparación a otros.</li> </ul>
<p><b>Digital painting techniques</b> Vol 1-7</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contenido completo para ilustración digital.</li> <li>• Calidad alta de ilustración</li> <li>• Ejemplificación y técnicas prácticas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consta de 7 volúmenes a diferencia de otros menos completos.</li> <li>• Dedicado a artistas con conocimiento profesional.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Idioma del libro natal (inglés).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Precio en conjunto muy elevado (\$350)</li> <li>• No recomendado para ilustradores novatos y sin conocimiento del inglés.</li> </ul>

<b>Diseño de cómics y novela gráfica</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Engloba varios estilos de dibujo y referencias de artistas famosos.</li> <li>• Amplio contenido sobre ilustración y concepto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Precio accesible para todo público</li> <li>• Dedicado para ilustradores profesionales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza ilustraciones de terceros en la mayor parte del texto.</li> <li>• El contenido es conceptual, no tiene metodología ni técnicas explicadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El formato y las dimensiones del texto son demasiado grandes para el uso cómodo de estudiantes.</li> <li>• Contenido y términos confusos para ilustradores novatos.</li> </ul>
--	---	---	--	---

**Fuente:** investigación web y de campo.

**Autor:** Jonathan Quiroz

### 2.1.8. Trabajos universitarios similares

Tras una búsqueda en la base de datos del repositorio académico de la Universidad Tecnológica Equinoccial se ha encontrado que en la carrera de Diseño Gráfico Publicitario se han realizado proyectos similares al que se pretende crear en el presente proyecto tales como:

- “Creación de personajes principales basados en las leyendas urbanas de Quito en función de la cromática e iconografía de la época” por Jefferson David Sarango Molina en el año 2015
- “Creación de personajes de fantasía inspirados en los nevados Cotopaxi, Ilinizas, Cayambe, Pichincha, para la construcción de historias de leyendas ancestrales mediante el comic” por Angelo Mauricio Carvajal Flores en el año 2015
- “Creación de mascotas como aporte para identidad visual” por Michael Mauricio Murillo Maldonado en el año 2015.

## **2.2. Microambiente**

Con el fin de validar el presente proyecto “Diseño y conceptualización de personajes estilo manga basados en la fauna representativa de la región insular del Ecuador, aplicados a un manual de creación para estudiantes de diseño” se ha aplicado encuestas a 83 personas conformadas por estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario de la Universidad Tecnológica Equinoccial de tercer, cuarto y quinto semestre que se encuentren cursando las materias de expresión gráfica, técnicas de representación e ilustración publicitaria, para obtener de una manera más exacta y de acuerdo al grupo establecido, las necesidades y características más importantes que influenciarán en la creación del producto final, de igual manera se consideran tanto los pros como contras que representan la creación del producto

### **2.2.1. Tabulación de datos**

Se realizaron encuestas a estudiantes de la Universidad Tecnológica Equinoccial de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario que cursan las asignaturas de: expresión gráfica, técnicas de ilustración e ilustración publicitaria, entre los semestres 3ro y 5to, el modelo de esta se puede encontrar en Anexo 1.

En total se encuestaron 83 personas lo que corresponde al 100% del grupo objetivo Escogido, de los resultados de las encuestas se puede observar los siguientes datos y resultados concluyentes.

## Pregunta 1. Género

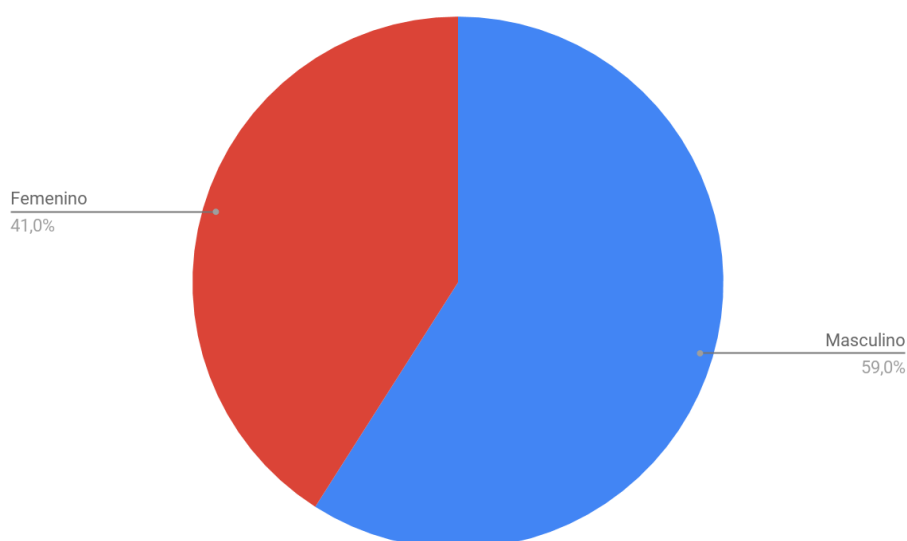
**Tabla N4.** Resultados pregunta 1

Variable	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Masculino	49	59,03%
Femenino	54	40,96%
Total	83	100%

**Fuente:** Encuestas realizadas a estudiantes de Diseño Gráfico Publicitario UTE.

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Figura 21:** Pastel de resultados pregunta 1



**Fuente:** Tabla 4

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Interpretación:** De acuerdo a los datos obtenidos por las encuestas se puede notar que el 59.03% de la personas encuestadas son hombres, mientras que el 40.96% son mujeres resaltando que hay un número casi balanceado entre ambos sexos interesados en el diseño gráfico e ilustración, razón por la que el manual contendrá el mismo número de ejemplos masculinos y femeninos.

**Pregunta 2. ¿Qué nivel en la carrera de Diseño Gráfico se encuentra cursando?**

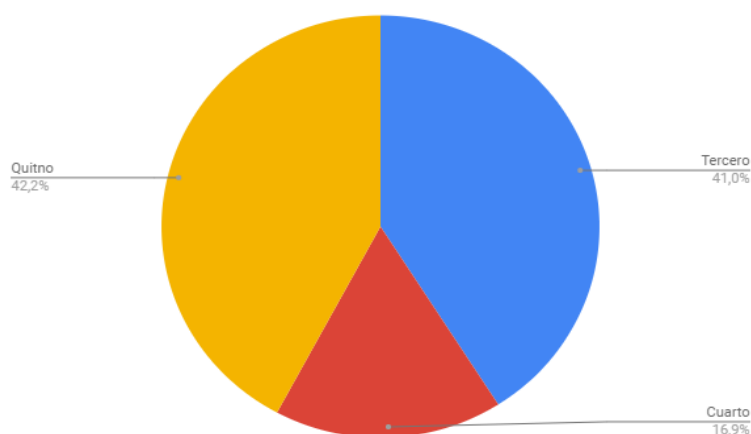
**Tabla 5.** Resultados pregunta 2

Variable	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Tercero	34	40,96%
Cuarto	14	16,87%
Quinto	35	42,16%
Total	83	100%

**Fuente:** Encuestas realizadas a estudiantes de Diseño Gráfico Publicitario UTE.

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Figura22:** Pastel de resultados pregunta 2



**Fuente:** Tabla 5

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Interpretación:** De los 83 estudiantes encuestados, la mayoría cursan tercero y quinto semestre ocupando el 40,96% y 42,16% respectivamente, mientras que el 16,87% restante corresponde a estudiantes de cuarto nivel, por esta razón el producto a realizar se debe acoplar tanto para estudiantes con poca experiencia en el campo ilustrativo como a estudiantes de medianos conocimiento en el área referida.

### Pregunta 3. ¿Conoce sobre el estilo de dibujo manga o anime?

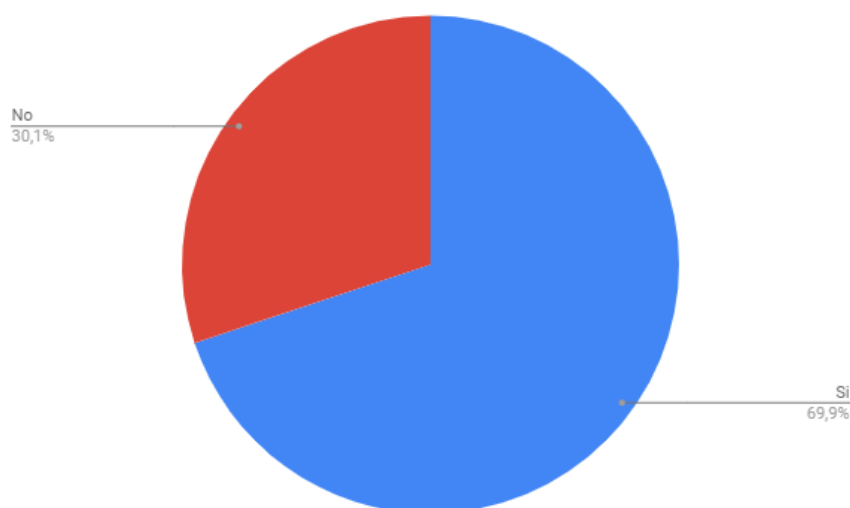
Tabla 6. Resultados pregunta 3

Variable	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Si	58	69,87%
No	25	30,12%
Total	83	100%

**Fuente:** Encuestas realizadas a estudiantes de Diseño Gráfico Publicitario UTE.

**Autor:** Jonathan Quiroz

Figura 23: Pastel de resultados pregunta 3



**Fuente:** Tabla 6

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Interpretación:** De acuerdo a la información obtenida, se observa que la mayoría de los encuestados si conoce o está familiarizado con el estilo de dibujo manga con un 69,87% y el 30,12% desconocen del estilo de ilustración, por lo cual se puede concluir que el estilo manga será reconocido y aceptado dentro del manual de ilustración.

**Pregunta 4. ¿Con cuál de estos tipos de manga se siente más identificado?**

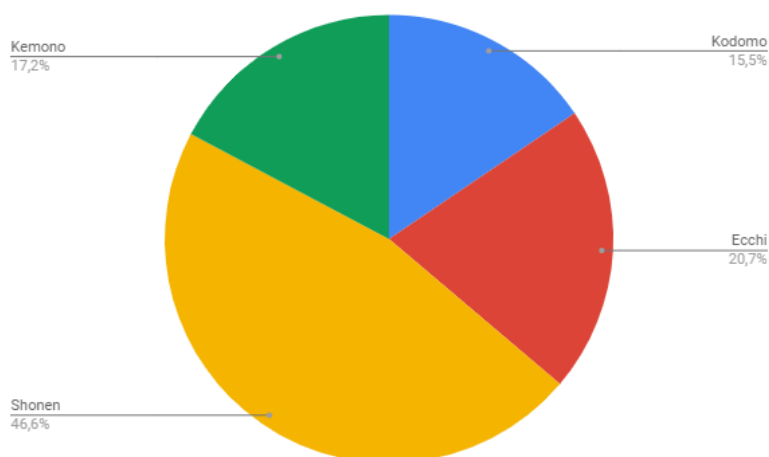
**Tabla 7.** Resultados pregunta 4

Variable	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Kodomo	9	15,5%
Ecchi	12	20,7%
Shonen	27	46,6%
Kemono	10	17,2%
Total	58	100%

**Fuente:** Encuestas realizadas a estudiantes de Diseño Gráfico Publicitario UTE.

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Figura 24:** Pastel de resultados pregunta 4



**Fuente:** Tabla 7

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Interpretación:** de las 83 personas encuestadas 58 de ellas afirmaron conocer el estilo manga; de este nuevo universo (58 personas) el 46,6% tienen preferencia por el género shonen abarcando casi la mitad del grupo, mientras que los géneros ecchi, kemono y kodomo ocupan el 20,07%; 17,02% y 15,5% respectivamente, razón por la que el estilo de manga utilizado para la creación de personajes estará inclinado hacia el género shonen.



**Pregunta 5. ¿Conoce sobre publicaciones de cómic (y sus personajes) producidos en el Ecuador?**

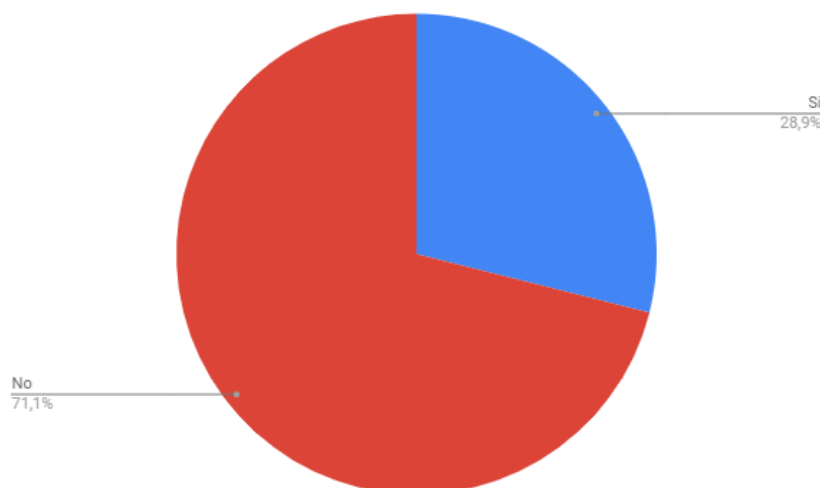
**Tabla 8.** Resultados pregunta 5

Variable	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Si	24	28,92%
No	59	71,08%
Total	83	100%

**Fuente:** Encuestas realizadas a estudiantes de Diseño Gráfico Publicitario UTE.

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Figura25:** Pastel de resultados pregunta 5



**Fuente:** Tabla 8

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Interpretación:** Según los datos obtenidos, existe un marcado desconocimiento en cuanto a los cómics y novelas gráficas producidas en el Ecuador al igual que sus personajes ocupando un 71,08% de la población mientras que el 28,92% si conocen comics y/o personajes del país; por ello es necesario el lanzamiento del manual de creación de personajes hecho en Ecuador y dar a conocer así más el talento nacional, revalorizando la actividad del ilustrador en nuestro medio.

**Pregunta 6. Entre las publicaciones de cómic, ¿usted prefiere las realizadas en el Ecuador?**

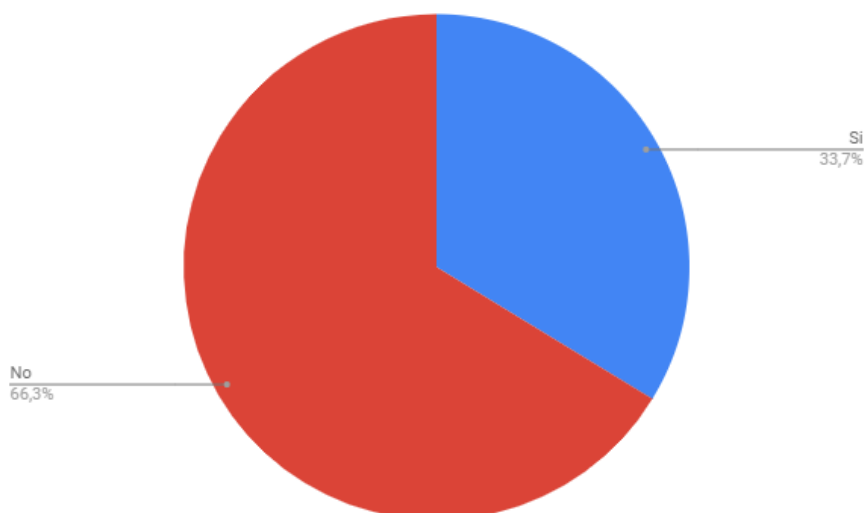
**Tabla 9.** Resultados pregunta 6

Variable	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Si	28	33,73%
No	55	66,27%
Total	83	100%

**Fuente:** Encuestas realizadas a estudiantes de Diseño Gráfico Publicitario UTE.

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Figura 26:** Pastel de resultados pregunta 6



**Fuente:** Tabla 9

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Interpretación:** De acuerdo con los datos obtenidos, el 66,27% de la población no prefiere los productos ecuatorianos en cuanto a comics y por ende personajes ecuatorianos, mientras que un 33,73% si los prefiere; esto refleja una falta de identificación entre la población y los personajes ecuatorianos, evidenciando así la necesidad de crear material ilustrativo donde además de impartir conocimientos, se destaquen personajes nacionales que puedan generar una relación de identificación con el lector ecuatoriano.

**Pregunta 7. Dentro de las competencias que un diseñador gráfico debe aprender, ¿considera usted que es importante la creación de personajes?**

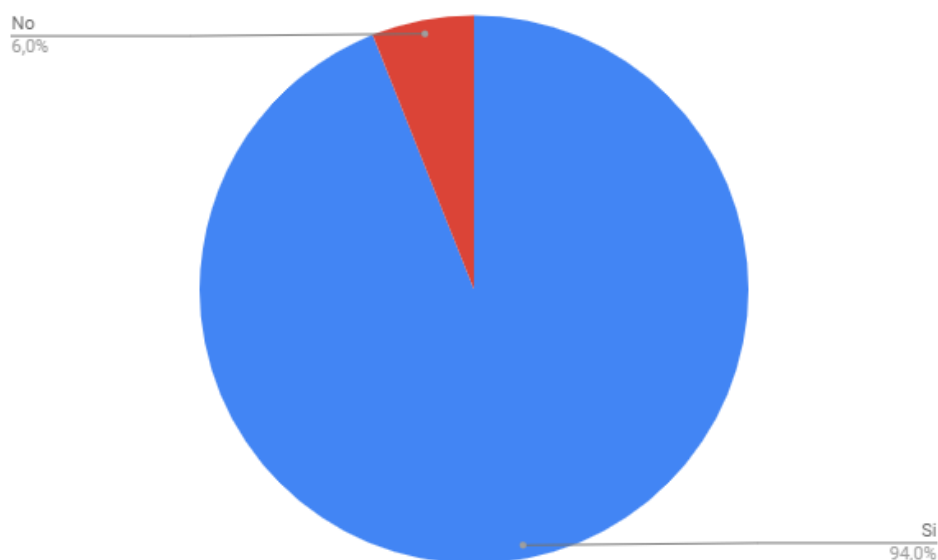
**Tabla 10.** Resultados pregunta 7

Variable	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Si	78	93,97%
No	5	6,02%
Total	83	100%

**Fuente:** Encuestas realizadas a estudiantes de Diseño Gráfico Publicitario UTE.

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Figura 27:** Pastel de resultados pregunta 7



**Fuente:** Tabla 10

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Interpretación:** Los datos obtenidos dicen que la gran mayoría de los encuestados (93,97%) consideran que la creación de personajes es un factor importante a aprender a lo largo de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario y el 6,02% restante no cree que sea necesario, por lo que se puede concluir que la práctica de generación de personajes es un imperativo en la formación de las competencias y del perfil profesional del diseñador.

**Pregunta 8. ¿Considera usted que un manual de creación de personajes es una herramienta útil para la formación de un diseñador en el campo de la ilustración?**

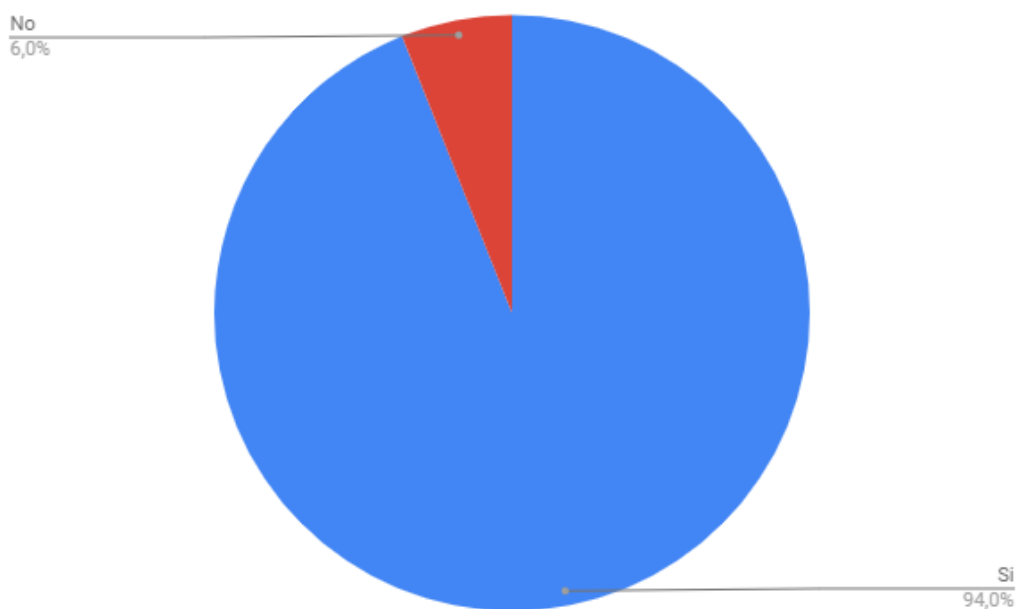
**Tabla 11.** Resultados pregunta 8

Variable	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Si	78	93,97%
No	5	6,02%
Total	83	100%

**Fuente:** Encuestas realizadas a estudiantes de Diseño Gráfico Publicitario UTE.

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Figura 28:** Pastel de resultados pregunta 8



**Fuente:** Tabla 11

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Interpretación:** Los datos arrojados por las encuestas muestran que el 93,97% de la población está de acuerdo con que la herramienta más óptima y útil para aprender sobre ilustración es un manual, mientras que el 6,02% no concuerdan con esta idea, por esta razón la implementación de un manual de creación de personajes tendrá gran acogida de parte del grupo objetivo.

**Pregunta 9. ¿Conoce sobre alguna metodología que le permita ilustrar representaciones de figura humana, proporción, movimiento, entre otras?**

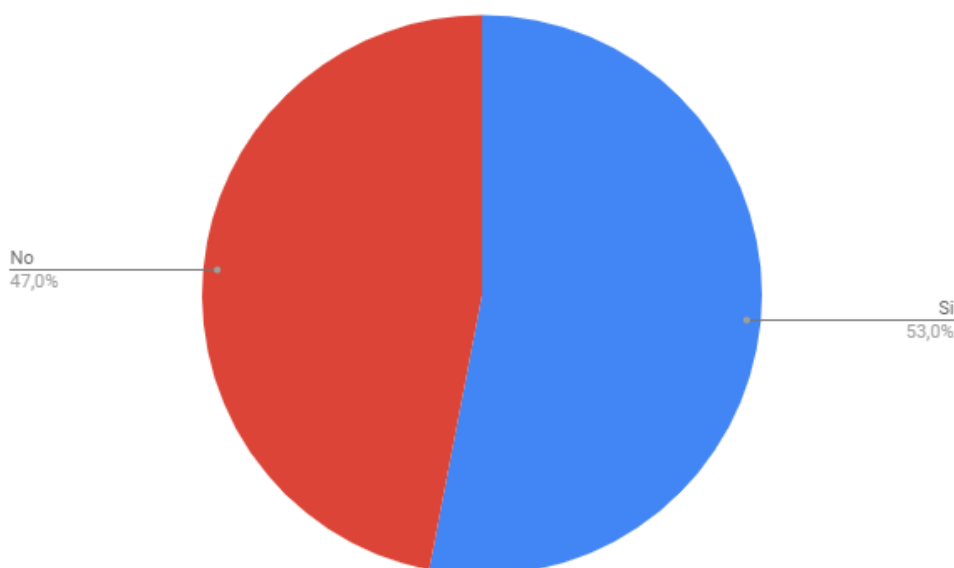
**Tabla 12.** Resultados pregunta 9

Variable	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Si	44	53,01%
No	39	46,68%
Total	83	100%

**Fuente:** Encuestas realizadas a estudiantes de Diseño Gráfico Publicitario UTE.

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Figura 29:** Pastel de resultados pregunta 9



**Fuente:** Tabla 12

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Interpretación:** del 100% de la población, el 53,01% conoce y está al tanto de alguna metodología que permita aprender figura humana, movimiento y demás, y un 46,68% que no conoce ningún método para hacerlo, tomando en cuenta que es casi la mitad de la población la que desconoce sobre esto, se evidencia la necesidad de un manual con los métodos y procedimientos necesarios para crear figura humana y la creación de personajes.

**Pregunta 10. Evalúe el nivel de importancia de los siguientes elementos de un manual de ilustración (1 poco importante, 5 muy importante).**

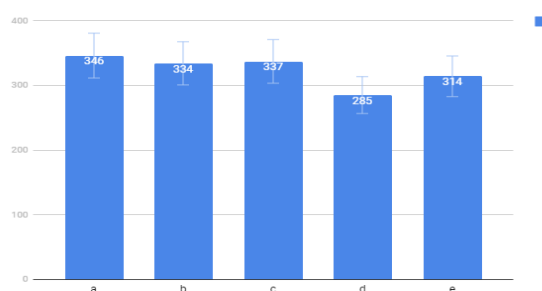
**Tabla 13.** Resultados pregunta 10

Variable	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
a) Proceso creativo y conceptualización de la representación del personaje	346	83,37%
b)Uso de técnicas análogas y digitales para la representación del personaje	334	80,48%
c)bocetaje	337	81,20%
d)Consejos y Experiencias	285	68,67%
e)Aplicaciones	314	75,66%
Total	415	100%

**Fuente:** Encuestas realizadas a estudiantes de Diseño Gráfico Publicitario UTE.

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Figura 30:** Barras de resultados pregunta 10



**Fuente:** Tabla 13

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Interpretación:** Los datos exponen que La mayoría de las temáticas ofrecidas son de interés común para la población, siendo la más acertada con un 83,37% de aceptación el proceso creativo y conceptualización del personaje, después a este proceso encontramos la temática de bocetaje con un 81,20%, el uso de técnicas análogas y digitales le sigue con un 80,48%, La temática de aplicaciones fue señalada por el 75,66% de la población y como último punto se señaló la temática de consejos y experiencias, cuya aceptación fue del 68,67%.

**Pregunta 11. ¿Conoce personajes basados en la fauna del Ecuador, cuáles?**

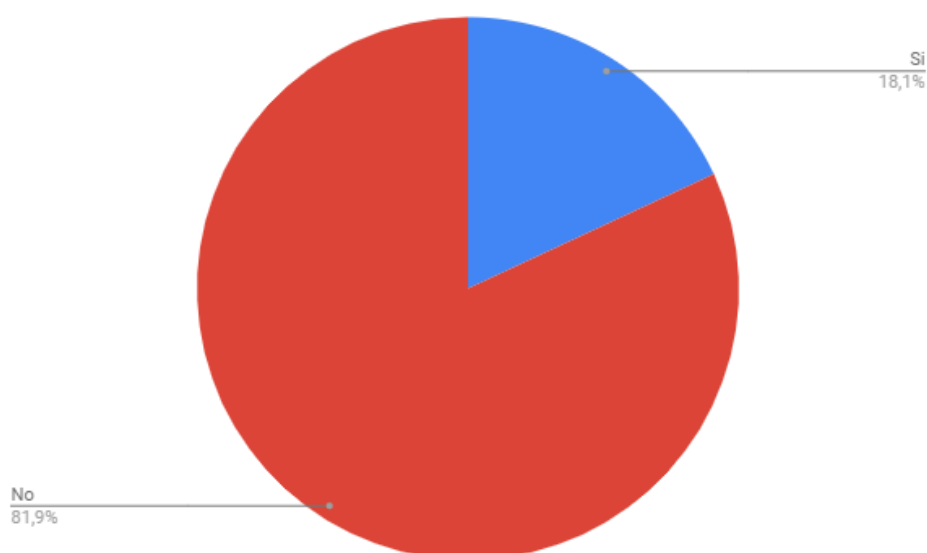
**Tabla 14.** Resultados pregunta 11

Variable	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Si	15	18,07%
No	68	81,92%
Total	83	100%

**Fuente:** Encuestas realizadas a estudiantes de Diseño Gráfico Publicitario UTE.

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Figura 31:** Pastel de resultados pregunta 11



**Fuente:** Tabla 14  
**Autor:** Jonathan Quiroz

**Interpretación:** De las personas encuestadas, el 81,92% no conoce ningún personaje basado en la fauna del Ecuador, mientras que el 18,07 restante afirma saber de alguno, mencionando a personajes de libros infantiles, personajes de alguna tira cómica y personajes ilustrados para publicidades. Esto revela que crear personajes de este tipo será novedoso y atractivo para la población.

**Pregunta 12. De la siguiente lista de animales de la región insular del Ecuador, señale 4 que según su criterio son los más representativos.**

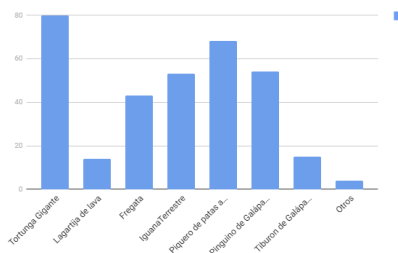
**Tabla 15.** Resultados pregunta 12

Variable	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Tortuga Gigante de Galápagos	80	96,38%
Lagartija de lava	14	16,86%
fraqata	43	51,80%
Iguana Terrestre de Galápagos	53	63,85%
Piquero de patas azules	68	81,92%
Pingüino de Galápagos	54	40,96%
Tiburón de Galápagos	15	18,07%
Tortuga Gigante de Galápagos	80	96,38%

**Fuente:** Encuestas realizadas a estudiantes de Diseño Gráfico Publicitario UTE.

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Figura 32:** Barras de resultados pregunta 12



**Fuente:** Tabla 15

**Autor:** Jonathan Quiroz

**Interpretación:** Según los datos obtenidos, existe una gran parte de la población conoce a la Tortuga gigante de Galápagos 96,38%, después se encuentra el piquero de patas azules con 81,92%, le sigue la iguana terrestre con 63,85%, la fragata ocupa el siguiente lugar con un 51,80%, estos 4 animales serán los modelos en los que se basarán los personajes ilustrados, entre los menos conocidos se encuentra el pingüino de Galápagos con un 40,96%, el tiburón de Galápagos con 18,07%, la lagartija de lava con 16,86% y finalmente el 4,81% de la población optó por otras especies como el delfín de Galápagos, el cóndor y la iguana marina.



### **2.3. Análisis general e interpretación de resultados**

Tras el análisis de los datos obtenidos se puede señalar que tanto hombres como mujeres en su trayectoria de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario entre tercer y quinto nivel tienen la necesidad de aprender sobre el proceso de creación de personajes ya que en este periodo se imparte esta temática. La implementación de un manual de ilustración de personajes, según la opinión de los encuestados, resultaría ser una útil herramienta de aprendizaje, donde se toparán los temas más solicitados como el proceso creativo y conceptualización de la representación del personaje, bocetaje y uso de técnicas análogas y digitales, el grupo siente mayor aceptación hacia el estilo manga género shonen como bases para el manual. La falta de conocimiento y preferencia hacia trabajos nacionales de ilustración ha generado la necesidad de utilizar elementos que identifiquen al manual con el Ecuador y así con el lector, esto se logrará a través de personajes repartidos por este que serán basados en los 4 animales de Galápagos más conocidos por el grupo, que son La tortuga gigante, fragata, Pingüino de Galápagos y Piquero de patas azules, estos también compensan la falta de conocimiento sobre personajes basados en la fauna local y su apreciación.

### 3. CAPÍTULO III PROPUESTA

#### 3.1. Introducción

La creación de un manual de ilustración de personajes tiene el fin de satisfacer las necesidades del grupo objetivo ajustándose a estas lo más posible, por lo que este será hecho bajo el estilo manga Shonen y contendrá personajes masculinos y femeninos basados en los 4 animales más conocidos de Galápagos, a través de estos y a lo largo de todo el manual se enseñaran temáticas como el proceso creativo y conceptualización de la representación del personaje, bocetaje y uso de técnicas análogas y digitales, aplicaciones y experiencias o consejos, dando prioridad a las tres primeras.

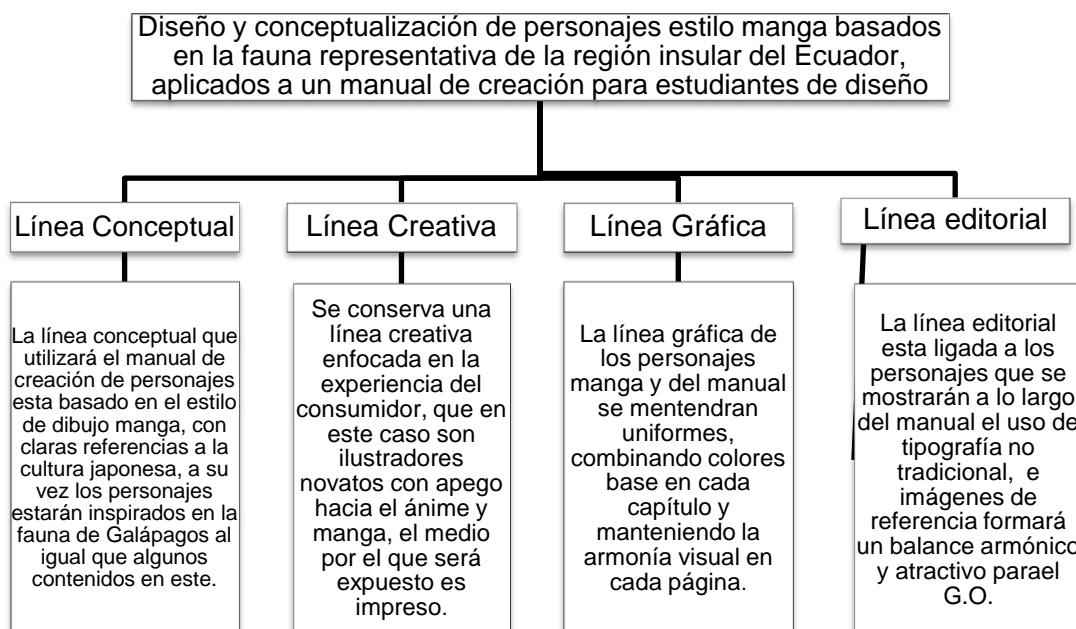
Es importante tomar en cuenta y resaltar que el estilo a ilustrar dentro del manual será el manga y su género shonen, género enfocado en un público joven razón por la que su representación es de manera más seria y cercana a la realidad tanto en detalles del rostro como en proporciones anatómicas, la vestimenta juega un papel importante dentro de este género, se realizarán 2 personajes, uno masculino y uno femenino basados en los 4 animales más conocidos de Galápagos, cada uno de estos con rasgos y características diferentes: La tortuga gigante es un reptil terrestre de grandes proporciones, la fragata es un ave ágil, la iguana es un reptil pequeño, piquero de patas azules es un ave llamativa.

Los temas fundamentales a enseñar serán la descomposición del canon anatómico griego para establecer las estructuras base que den pie a la generación de personajes en el estilo gráfico propuesto, consultado y validado por nuestro grupo objetivo, el estilo manga de tipo Shonen; así también se explicará el proceso paso a paso del bocetaje hasta llegar al producto ilustrativo final pasando por la conceptualización y el análisis de los elementos que se usarán en el personajes, es decir todos estos aspectos que comprenden la conceptualización gráfico visual de la creación del personaje. Otro aspecto importante que será revisado en el presente manual de creación de personajes serán las técnicas tanto manuales como digitales más eficientes para ilustrar bajo este estilo, cómo generar trazos limpios y sombras rectas serán parte de las temáticas atendidas en el manual, se contarán también con

un plus donde se expondrán consejos y tips basados en experiencias y trabajos de terceros que ayuden al ilustrador a manejar de mejor manera el estilo de dibujo y el proceso de conceptualización de personaje.

### 3.2. Esquema de la propuesta

Figura 33: Esquema de la propuesta



**Fuente:** Análisis de la fundamentación teórica, macroambiente y microambiente del proyecto.

**Autor:** Jonathan Quiroz

### 3.3. Objetivos de la propuesta

- La finalidad de este manual de creación de personajes es facilitar el aprendizaje sobre ilustración y conceptualización de personajes de una manera simple pero completa, que pueda ser entendido en su totalidad por estudiantes de diseño con o sin conocimientos relacionados al tema, además el texto brindará información sobre la fauna de galápagos de manera indirecta y a través de los personajes incluidos en el texto.
- Generar una relación de apego e identificación entre el lector y el manual a través de los personajes y la interacción que hay entre estos y a su vez con

el usuario, ya que se trata de un manual hecho en Ecuador e inspirado en Ecuador.

- Generar una alta expectativa a los lectores sobre el trabajo nacional, de tal manera que se empiece a crear y consumir más productos, no solo editoriales, de autores nacionales.

### **3.4. Caracterización de la propuesta**

El manual de creación de personajes estará diseñado para atraer la máxima atención posible del lector, utilizando contenido visual y didáctico en la mayor parte de este, la presencia de ilustraciones tanto a manera de ejemplos como infografías y gráficos explicativos ocupará la mayor parte del manual. Por otro lado las explicaciones textuales se harán presentes de manera constante pero puntual sin quitar atención y priorizando la comunicación visual del manual con el espectador.

En base a lo analizado en publicaciones de esta índole como: “Curso Completo De Dibujo Y Pintura”, “Dibujarte 5 Libro virtual de dibujo”, “Diseño De Cómic Y Novela Gráfica: La Guía Esencial”, y libros educativos de diversas temáticas se ha determinado lo más adecuado para la producción de esta guía de creación de personajes estará basado en las siguientes características

La cantidad de páginas aproximadamente será de 50 a 60, para evitar profundizar en temas sin relevancia pero dar la importancia correspondiente a cada uno de estos, considerando también que es una herramienta de apoyo para estudiantes, esta debe ser ligera, fácilmente manejable y transportable en una mochila o cartera.

La diagramación de este producto estará conformada por 3 columnas para optimizar el espacio de una manera armónica donde se podrá dar espacio considerable a las ilustraciones y uno justo a los textos y explicaciones, también gracias a esta diagramación se podrá dar espacios especiales a consejos u opiniones personales entre las ilustraciones.

El manual será dividido por capítulos, siendo cada uno de estos representado por un color principal y una especie animal de Galápagos: Tortuga gigante por

el verde, piquero de patas azules por el azul, Iguana terrestre por el naranja y fragata por el rojo.

La tipografía a utilizar será moderna y sobria para captar la atención sin perder el aire de seriedad del manual, para ello se utilizarán 3 diferentes tipografías siendo la primera de estas la Futura light para textos en general, pies de fotos y créditos, los títulos y subtítulos usarán una tipografía fuerte tal como Lemon/Milk, y finalmente la tipografía utilizada para los cuadros de diálogo e interacción de los personajes será Komika axis.

El manual será redactado en primera persona para crear un lazo más personal e informal hacia el lector, además se contará con ilustraciones auxiliares de los personajes creados en el mismo manual para que guíen el proceso de enseñanza aprendizaje del mismo.

Los personajes protagonistas del manual tendrán interacción con los demás personajes dentro de este y con el lector, también irá evolucionando y mutando conforme el manual avanza, además de esto las imágenes utilizadas a lo largo del manual serán inéditas y originales del autor, a excepción de material genérico y ejemplos referenciales de terceros, los cuales serán correctamente citados al final del manual.

Las formas y figuras utilizadas en el manual serán sencillas, utilizando cuadros de diálogo tanto de colores fuertes y letras blancas como colores pastel con letra negra, el uso de texturas opacas se dará en cuadros de anotaciones importantes y detalles en las páginas, la combinación de colores por capítulo será monótona para así resaltar el color clave de cada uno de estos.

El formato Del manual será formato académico (200 x 280 mm) de orientación vertical ya que este está destinado a estudiantes y dicho tamaño es el más adecuado tanto para poder resaltar los detalles de ilustración en sus páginas de manera legible y ser compacto para llevar en una maleta o mochila estándar.

El manual será denominado de la siguiente manera: “Dibujando manga tricolor” (Manual de creación de personajes manga inspirados en la fauna de Galápagos).

El manual a demás estará registrado en la cámara ecuatoriana del libro y tendrá su respectivo código ISBN, documentos que se pueden encontrar en anexos 4,5 y 6.

#### **3.4.1. Estructura de los contenidos:**

- Prólogo
- Introducción
- Capítulo 1 Anatomía del manga
- Análisis del canon estándar de 8 cabezas
- Análisis del canon de la cabeza del estilo manga (cabeza)
- Análisis del canon de la figura humana del estilo manga
- Capítulo 2 Conceptualización
- Introducción
- Análisis de elementos de referencia para la creación del personaje
- Creación de ficha de personaje
- Proceso de bocetaje y estructura corporal
- Interpretación de elementos y generación de elementos de vestimenta y ornamentos
- Creación de sabana de expresiones
- Capítulo 3 Técnicas de ilustración
- datos fundamentales
- Herramientas de ilustración digital
- Técnicas de ilustración digital para piel
- Técnicas de ilustración digital para ojos y tipos de ojos
- Técnicas de ilustración digital para ropa y texturas
- Técnicas de ilustración para cabello
- Retoques finales y exportación de documentos
- Información de los personajes

### 3.4.2. Matriz FODA del producto

En base a los parámetros escogidos para la evaluación de los textos analizados anteriormente se han tomado las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas del manual “Dibujando Manga tricolor”.

**Tabla 16.**

Matriz FODA del manual Dibujando manga tricolor

<b>DIBUJANDO MANGA TRICOLOR</b>	
<b>Fortalezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El contenido gráfico es inédito y original del autor</li> <li>● Lenguaje informal y moderno de fácil entendimiento</li> <li>● Los ejemplos gráficos van acorde a lo explicado en el texto</li> <li>● El tamaño del texto es adecuado para uso estudiantil</li> <li>● El manual no es netamente teórico ya que interactúa con el lector a través de sus personajes</li> <li>● El manual contiene consejos útiles y enlaces externos para complementar y apoyar el aprendizaje.</li> </ul>
<b>Oportunidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El manual está dedicado a estudiantes de diseño con baja experiencia en el campo ilustrativo.</li> <li>● EL precio del manual (\$30) es accesible para el G.O y en comparación a la competencia es más económico.</li> <li>● El manual es de autoría 100% nacional</li> <li>● A diferencia de otros manuales, este inicia desde lo más básico que son líneas y círculos.</li> </ul>
<b>Debilidades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● No se explican algunos conceptos a fondo.</li> <li>● El manual está dirigido únicamente a la creación de personajes bajo el estilo manga.</li> </ul>
<b>Amenazas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● El manual es muy corto a comparación de otros.</li> <li>● El contenido del texto es limitado para artistas con basto conocimiento en ilustración digital.</li> </ul>

**Fuente:** Análisis del macro y microambiente.

**Autor:** Jonathan Quiroz

## 3.5. Desarrollo y conceptualización de propuesta

### 3.5.1. Formas utilizadas

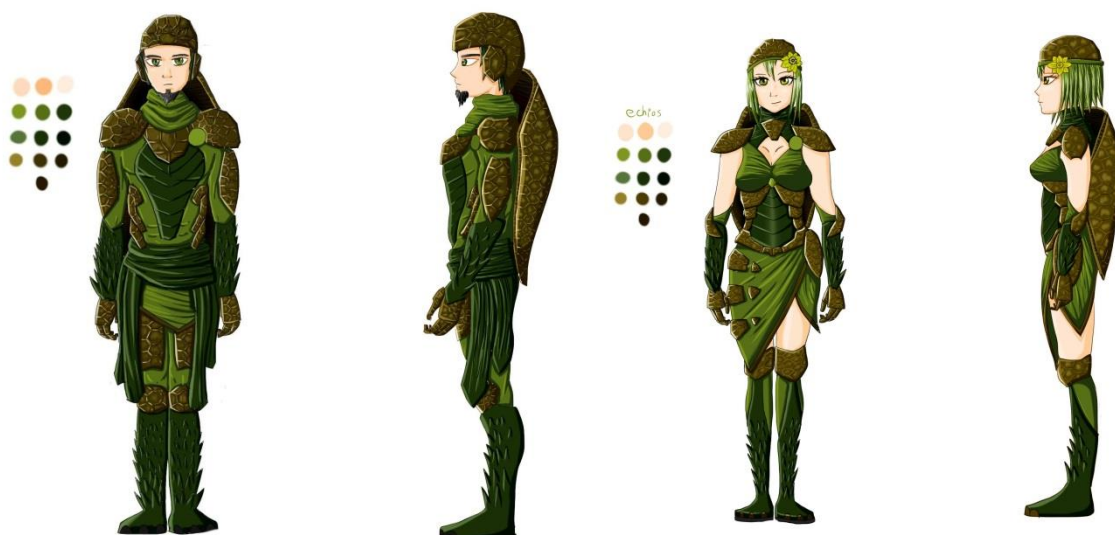
Ya que el manual está basado en personajes estilo manga anime se han escogido 4 animales icónicos de Galápagos y a través de sus representaciones personificadas de forma masculina y femenina con el estilo antes mencionado

guiar y formar parte de la herramienta de aprendizaje, los animales escogidos son La tortuga gigante de Galápagos, la fragata magnificens, El piquero de patas azules y La iguana terrestre.

### Tortuga gigante de Galápagos

Para la creación de estos personajes se tomaron en cuenta rasgos físicos de la tortuga gigante tales como: el color de la piel aplicado a prendas de brazos y piernas principalmente, color textura y forma del caparazón en forma de una armadura y caparazón que llevan los personajes en la espalda, el “cuello de tortuga se materializó en una bufanda para el hombre y una prenda de cuello largo para la mujer, la textura escamosa de las patas del animal se visualiza en brazos y piernas de ambos personajes, el color clave para esta pareja es el verde, un color característico de tortugas y también expresa su naturaleza pacífica y alimentación vegetariana, como agregado, la tortuga mujer lleva en su cabeza una flor nativa de Galápagos.

**Figura 34:** Personajes Basados en la tortuga gigante de Galápagos



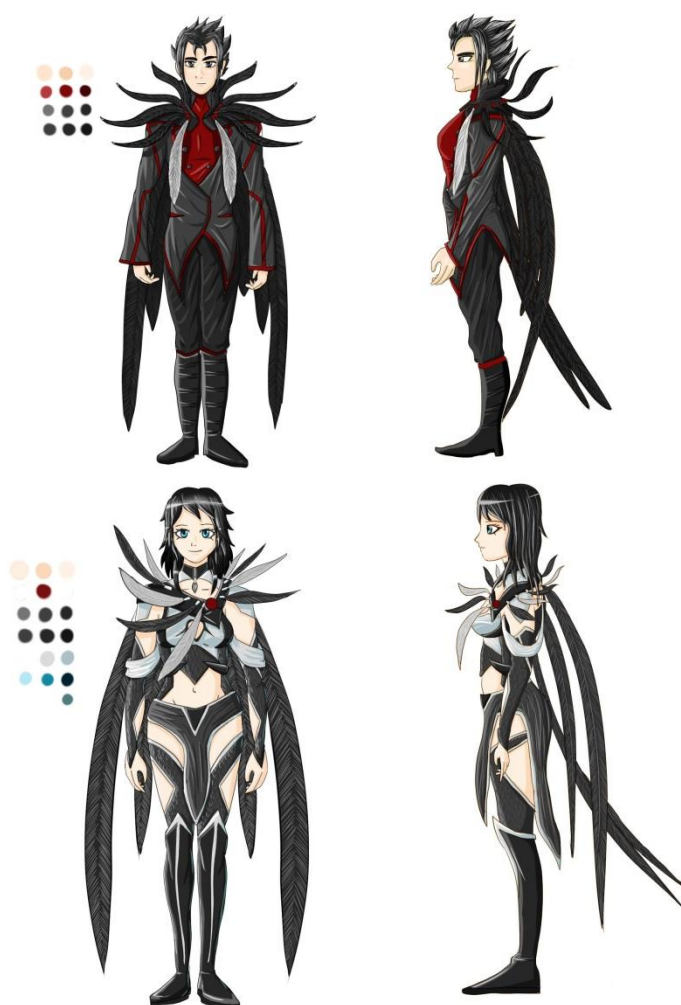
**Fuente:** Personajes basados en la tortuga Gigante de Galápagos  
**Autor:** Jonathan Quiroz



## Fragata magnificens

Estos personajes serán los protagonistas del manual y nos guiarán a lo largo de todo este, las características de personaje están basadas en el color del plumaje del ave, negro en caso del macho y blanco y negro la hembra, la bolsa roja característica de la especie se verá reflejada en el traje del hombre, la textura de plumas y forma de estas serán representadas en la vestimenta y plumas que lleven estos de adorno, además del color y forma del cabello, los hábitos de vuelo rápido también se pueden notar en la ligereza corporal de ambos, especialmente la mujer.

**Figura 35:** Personajes basados en la fregata magnificens



**Fuente:** Personajes basados en la fregata magnificens  
**Autor:** Jonathan Quiroz

### Piquero de patas azules

Esta pareja de personajes cuentan con las características principales del piquero, como son el color y forma del plumaje reflejado en sus prendas y plumas decorativas, el plumaje decorado de sus cuellos representado en una bufanda y cabello, el color de ojos es similar al del ave y ambos tienen prendas de color azul en las piernas asemejándose así a la peculiar característica que destaca a esta especie voladora.

**Figura 36:** Personajes basados en el piquero de patas azules

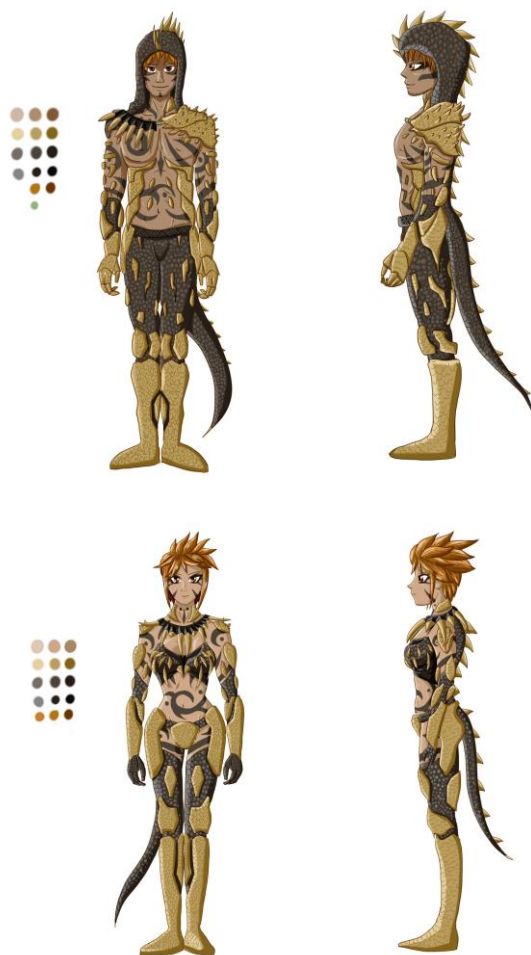


**Fuente:** Personajes basados en el piquero de patas azules  
**Autor:** Jonathan Quiroz

### Iguana terrestre de Galápagos

Los personajes basados en la iguana se presentan con prendas muy ligeras con textura similar a la piel escamosa del reptil y de color crema claro tal y como la iguana tiene, estas también presentan terminaciones en picos, como algunas zonas del cuerpo del animal, la piel de ambos personajes es oscura y con tatuajes curvilíneos que hacen referencia a el aspecto oscuro de la iguana y a la flexibilidad del animal respectivamente, ambos personajes tienen una cola decorativa con textura escamosa y oscura que da relación directa a los reptiles, el hombre tiene además una capucha con una cresta similar a la de la iguana.

**Figura 37:** Personajes basados en la iguana terrestre de Galápagos



**Fuente:** Personajes basados en la iguana terrestre de Galápagos

**Autor:** Jonathan Quiroz

### Portada del manual

La portada pretende ser llamativa e informativa al mismo tiempo, usando colores fuertes en los extremos, donde también se pueden apreciar a los personajes basados en la fauna de Galápagos que protagonizarán el manual. Un personaje principal que ocupa la mayor parte de la portada, esta chica ilustrada bajo el estilo manga esta vestida con los colores de la bandera del Ecuador, colores que también son visibles en su cabello y adornos, dando razón al nombre del manual “Dibujando manga tricolor” que se ubica al extremo de la portada en forma de lettering, al mismo tiempo la vestimenta de este personaje es moderna, haciendo referencia a la indumentaria de los personajes del manga Shonen. Detrás del personaje se puede apreciar de manera leve pero explicativa el procedimiento de creación de personajes, esto con el fin de generar curiosidad y expectativa al lector sobre el contenido del manual.

**Figura 38:** Portada del manual Dibujando manga tricolor



**Fuente:** Portada del manual “Dibujando manga tricolor”  
**Autor:** Jonathan Quiroz

## Síntesis primer capítulo

El primer capítulo del manual de creación de personajes estará a cargo de las tortugas gigantes de galápagos y su color principal será el verde, utilizado para la portada y barra de título, globos de diálogo, cuadros de información importante, pies de fotos, líneas y formas, encabezado y numeración de página y títulos, el color secundario será el verde a opacidad del 20% que será utilizado en algunos cuadros de texto.

Figura 39: Muestra del diseño del capítulo 1 del manual



Fuente: Realización del proyecto  
Autor: Jonathan Quiroz

## Síntesis segundo capítulo

El segundo capítulo del manual estará a cargo de los piqueros de patas azules y su color principal será el azul, utilizado para la portada y barra de título, globos de diálogo, cuadros de información importante, líneas y formas, pies de fotos, encabezado y numeración de página y títulos, el color secundario será el azul a opacidad del 20% que será utilizado en algunos cuadros de texto.

Figura 40: Muestra del diseño del capítulo 2 del manual



Fuente: Realización del proyecto

Autor: Jonathan Quiroz

## Síntesis tercer capítulo

El tercer capítulo del manual estará representado por las iguanas terrestres de Galápagos y su color principal será el rojo, utilizado para la portada y barra de título, globos de diálogo, cuadros de información importante, líneas y formas, pies de fotos, encabezado y numeración de página y títulos, el color secundario será el rojo a opacidad del 20% que será utilizado en algunos cuadros de texto.

Figura 41: Muestra del diseño del capítulo 3 del manual



Fuente: Realización del proyecto  
Autor: Jonathan Quiroz

### 3.6. Memorias técnicas y descriptivas del producto

Tabla 17

Memorias técnicas y descriptivas del manual Dibujando manga tricolor

PRODUCTO	MEMORIAS TÉCNICAS	MEMORIAS DESCRIPTIVAS
Pedro y Marina (Tortuga gigante)	Medidas: (Imagen) 13,93cm x 9,9cm. Cromática: Base piel: C: 0% M: 41% Y: 53% K: 0% Base color 1: C: 89% M:71% Y:95% K:57% Base Color 2 C: 79% M:45% Y:100% K:9% Base Color 3 C: 72% M: 78% Y: 100% K: 49%	Esta pareja de personajes están basados en la tortuga gigante de Galápagos, en su vestimenta prima el color verde, seguido por un marrón que se ocupa en los caparazones de ambos y algunas piezas de sus armaduras, su apariencia es de mayor edad que los demás personajes del manual.
Dane y Sula (Piquero de patas azules)	Medidas (Imagen) 13,93cm x 9,9cm. Cromática: Base piel: C: 0% M:18% Y: 20% K: 0% Base color 1: C: 96% M:38% Y:42% K:0% Base Color 2 C: 20% M:16% Y:16% K:0% Base Color 3 C: 25% M: 27% Y: 100% K: 0% Base color 4: C: 81% M: 78% Y: 69% K: 42%	Estos personajes están basados en el piquero de patas azules, su vestimenta está conformada por ropa semi-formal, chompa de cuero negra con el cuello emplumado, camiseta blanca y pantalones o mallas azules, también constan de plumas ornamentales en sus espaldas.
Fernando e Isa (Iguana terrestre de Galápagos)	Medidas (Imagen) 13,93cm x 9,9cm. Cromática: Base piel: C: 33% M: 50% Y: 60% K: 0% Base color 1: C: 28% M:40% Y:72% K:0% Base Color 2 C: 71% M:73% Y:76% K:0% Base Color 3 C: 29% M: 65% Y: 99% K: 0%	Estos personajes están basados en la iguana terrestre de Galápagos, su color de piel es más oscuro que el resto de personajes, esta está marcada con tatuajes y su tono va de la mano con el resto de colores de su vestimenta que está conformada únicamente por piezas de armadura marrón claro
Winter y Freya (Fregata magnificens)	Medidas (Imagen) 13,93cm x 9,9cm. Cromática: Base piel: C: 0% M: 27% Y: 34% K: 0% Base color 1: C: 79% M:75% Y:67% K:33% Base Color 2 C: 39% M:100% Y:100% K:15% Base Color 3 C: 17% M: 14% Y: 13% K: 0% Base color 4: C: 83% M: 81% Y: 72% K: 59	Estos personajes están basados en la fregata magnificens, son los protagonistas del manual y sus vestimentas no son tan uniformes entre sí como el resto de personajes, Winter tiene un traje negro con el pecho rojo, mientras que Freya tiene un ligero traje oscuro con el pecho blanco, ambos tienen plumas en sus espaldas y en colgantes de sus cuellos.
	Medidas: 28 cm x20cm.	



<p>Portada del manual "Dibujando manga tricolor"</p>	<p>Temática: Manga – comic Tipografía: Franklin Gothic Heavy Colores: Papel: coche grueso (Empastado) Impresión: Laser Base color 1: C: 7% M:4% Y:96% K:0% Base Color 2 C: 96% M:51% Y:7% K:0% Base Color 3 C: 13% M: 98% Y: 93% K: 0% Base color 4: C: 0% M: 42% Y: 48% K: 0% Base color 5: C: 0% M: 89% Y: 91% K: 0% Base color 6: C: 81% M: 77% Y: 70% K: 42% Base piel del personaje: C: 0% M:21% Y:20% K:0% Base color extra: C: 74% M:0% Y:21% K:0%</p>	<p>La portada es llamativa con el uso de colores fuertes en las viñetas donde se muestran los personajes que conforman el manual, los colores que más resaltan son el amarillo, azul y rojo, los colores de la bandera del Ecuador y a su vez tres colores primarios, esto hace referencia al nombre de Manga tricolor, el personaje que se muestra en la portada es una abstracción de los colores de la bandera del Ecuador combinado con la temática manga Shonen y el estilo moderno de vestimenta en ese tipo de ánimes o mangas.</p>
<p>Manual "Dibujando manga tricolor"</p>	<p>Medidas: 28 cm x20cm. Número de páginas: 56 Tipografías: Futura light, Lemon Milk, Komika Axis Papel: Couche liviano. Impresión: laser Temática: Anime-manga Colores: Colores Capítulo 1 C: 93% M:58% Y:100% K:32% C: 93% M:58% Y:100% K:32% (Opacidad al 20%) Colores Capítulo 2 C: 98% M:74% Y:18% K:0% C: 98% M:74% Y:18% K:0% (Opacidad al 20%) Colores Capítulo 3 C: 33% M:100% Y:100% K:4% C: 33% M:100% Y:100% K:4% (Opacidad 20%)</p>	<p>El manual se divide en 3 capítulos, cada uno está dirigido por un par de personajes y por ende todo el capítulo está estilizado con el color representativo de esa pareja, primer capítulo Tortuga gigante de Galápagos (verde), segundo capítulo piquero de patas azules (azul), tercer capítulo iguana terrestre de Galápagos (rojo) este último es un caso especial ya que el marrón no es un color compatible con la tipografía que se está utilizando y es poco llamativo.</p>

**Fuente:** Elaboración de la propuesta.

**Autor:** Jonathan Quiroz

## COSTOS DEL PROYECTO

**Tabla 18**

Costos del proyecto

<b>COSTOS VARIABLES</b>				
<b>DETALLE</b>	<b>ESPECÍFICO</b>	<b>COSTO</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>TOTAL</b>
Transporte	Pasajes	\$1	30	\$30
Impresiones	Color	\$25	10	\$250
	B/N	\$10	3	\$30
	Plotter	\$12	1	\$12
Empastados		\$10	10	\$100
Material bibliográfico	Fotocopias	\$5	1	\$5
			<b>TOTAL</b>	<b>\$427</b>
<b>COSTOS PRODUCCIÓN</b>				
<b>DETALLE</b>	<b>ESPECÍFICO</b>	<b>COSTO</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>TOTAL</b>
Licencia Adobe		\$20	7	\$210
Diseño gráfico	Ilustración	\$5	200	\$1000
	Editorial	\$5	125	\$625
	General	\$5	50	\$250
			<b>TOTAL</b>	<b>\$2085</b>
<b>COSTOS FIJOS</b>				
<b>DETALLE</b>	<b>ESPECÍFICO</b>	<b>COSTO</b>	<b>CANTIDAD</b>	<b>TOTAL</b>
Internet		\$20	7	\$210
Luz		\$15	7	\$105
Agua		\$5	7	\$35
Teléfono		\$10	7	\$70
			<b>TOTAL</b>	<b>\$420</b>
			<b>TOTAL FINAL</b>	<b>\$2932</b>

**Fuente:** Elaboración del proyecto.

**Autor:** Jonathan Quiroz

## VALIDACIÓN DEL PROYECTO

Validación al G.O

Se realizó la validación con estudiantes de la carrera de Diseño gráfico publicitario que cursan el quinto semestre de la carrera, mostrándoles el producto en formato digital y con un plazo de 10 días para su revisión se tomaron en cuenta los siguientes aspectos:

MATRIZ DE VALIDACIÓN

Indicadores	Descripción	Categoría		
		MS	SA	PS
Título del proyecto	"Diseño y conceptualización de personajes estilo manga basados en la fauna representativa de la región insular del Ecuador, aplicados a un manual de creación para estudiantes de diseño"			
Objetivo	Diseñar personajes basados en la principal fauna de la región insular y aplicarlos a una guía básica de e ilustración de personajes con el estilo manga para estudiantes de Diseño Gráfico, en base a la investigación de las necesidades y preferencias del grupo objetivo, y la fauna representativa de Galápagos.			
Concepto	Los animales se reflejan correctamente en sus personajes	✓		
Diseño	Qué tal le pareció la calidad ilustrativa de los personajes	✓		
Calidad	Qué tal le pareció la calidad estética del manual de creación de personajes	✓		
Efectividad	La explicación de los procesos expresada en el manual de creación de personajes la considera adecuada y completa	✓		
Funcionalidad	Que tan prácticos han sido los resultados después de aplicar lo aprendido en el manual	✓		
Diseño Editorial	La tipografía, colores y formas del manual se acomodan correctamente con el concepto del mismo	✓		

Observaciones:.....

.....

Sofía Lanchimba  
Nombre y Apellido

[Firma]  
Firma

Instrumento de validación, elaborado por: Jonathan Quiroz

### **Análisis de resultados de la validación al G.O (estudiantes)**

En vista de los parámetros evaluados por los estudiantes a lo largo del proceso de validación se puede concluir que el manual cumple las expectativas del grupo objetivo de manera muy satisfactoria; según la opinión mayoritaria, los personajes reflejan correctamente a los animales en los cuales están basados, la calidad ilustrativa de estos es muy satisfactoria, la calidad estética a nivel de manual resultó ser excelente, la explicación de los procesos a lo largo del manual fue adecuada y completa, los resultados obtenidos aplicando lo aprendido en el manual han sido muy satisfactorios y la tipografía, colores y formas utilizados en el manual se acomodan de una manera correcta con el concepto de este.

Algunas observaciones apuntan a que se debe reforzar algunas características del manual como la tipografía y colores del manual para mejorar su legibilidad y armonía visual.

## Validación de expertos

Se realizó la validación con 3 docentes de la Universidad Tecnológica Equinoccial, especialistas en Diseño gráfico, ilustración, Diseño Editorial demás campos, se les entregó el producto y con un plazo de 10 días para su respectiva revisión se procedió a aplicar la matriz de validación

MATRIZ DE VALIDACIÓN

Indicadores	Descripción	Categoría			Observaciones
		MS	SA	PS	
Título del proyecto	"Diseño y conceptualización de personajes estilo manga basados en la fauna representativa de la región insular del Ecuador, aplicados a un manual de creación para estudiantes de diseño"				
Objetivo	Diseñar personajes basados en la principal fauna de la región insular y aplicarlos a una guía básica de e ilustración de personajes con el estilo manga para estudiantes de Diseño Gráfico, en base a la investigación de las necesidades y preferencias del grupo objetivo, y la fauna representativa de Galápagos.				
Concepto	¿Los personajes reflejan las características de sus respectivos animales de manera correcta?	X			
Diseño	¿Qué tan buena es la calidad ilustrativa y de los personajes bajo el estilo manga-ánime?	X			
Calidad editorial	¿La tipografía, tamaño, color y diagramación usados en el manual están correctamente utilizados?	X			
Efectividad	¿El lenguaje y redacción utilizados en el manual explican de manera clara y completa el contenido del manual?		X		Revisar sintaxis y corrección ortográfica. De ser posible solicitar revisión de estilo en la edición.
Funcionalidad	¿El material visual se acomoda y complementa al texto de cada sección y capítulo?	X			
Diseño Editorial	¿Las formas, colores, tipografía e ilustraciones están correctamente utilizados de acuerdo a cada capítulo?	X			
Aplicabilidad	¿El conocimiento adquirido ha funcionado correctamente para sus aplicaciones propias?	X			

Observaciones:.....

Patricia Castañeda Quiroz

Nombre y Apellido

Ci.

1710014539

Patricia Castañeda Quiroz

Firma

Instrumento de validación, elaborado por: Jonathan Quiroz

## MATRIZ DE VALIDACIÓN

Indicadores	Descripción	Categoría			Observaciones
		MS	SA	PS	
Título del proyecto	"Diseño y conceptualización de personajes estilo manga basados en la fauna representativa de la región insular del Ecuador, aplicados a un manual de creación para estudiantes de diseño"				
Objetivo	Diseñar personajes basados en la principal fauna de la región insular y aplicarlos a una guía básica de e ilustración de personajes con el estilo manga para estudiantes de Diseño Gráfico, en base a la investigación de las necesidades y preferencias del grupo objetivo, y la fauna representativa de Galápagos.				
Concepto	¿Los personajes reflejan las características de sus respectivos animales de manera correcta?	✓			
Diseño	¿Qué tan buena es la calidad ilustrativa y de los personajes bajo el estilo manga-ánime?	✓			
Calidad editorial	¿La tipografía, tamaño, color y diagramación usados en el manual están correctamente utilizados?	✓			
Efectividad	¿El lenguaje y redacción utilizados en el manual explican de manera clara y completa el contenido del manual?	✓			
Funcionalidad	¿El material visual se acomoda y complementa al texto de cada sección y capítulo?	✓			
Diseño Editorial	¿Las formas, colores, tipografía e ilustraciones están correctamente utilizados de acuerdo a cada capítulo?	✓			
Aplicabilidad	¿El conocimiento adquirido ha funcionado correctamente para sus aplicaciones propias?	✓			

Observaciones: Excelente trabajo

Gabriela García M

Nombre y Apellido

Ci. 171306980-3

Gaby García M

Firma

Instrumento de validación, elaborado por: Jonathan Quiroz

## MATRIZ DE VALIDACIÓN

Indicadores	Descripción	Categoría			Observaciones
		MS	SA	PS	
Título del proyecto	"Diseño y conceptualización de personajes estilo manga basados en la fauna representativa de la región insular del Ecuador, aplicados a un manual de creación para estudiantes de diseño"				
Objetivo	Diseñar personajes basados en la principal fauna de la región insular y aplicarlos a una guía básica de e ilustración de personajes con el estilo manga para estudiantes de Diseño Gráfico, en base a la investigación de las necesidades y preferencias del grupo objetivo, y la fauna representativa de Galápagos.				
Concepto	¿Los personajes reflejan las características de sus respectivos animales de manera correcta?	X			
Diseño	¿Qué tan buena es la calidad ilustrativa y de los personajes bajo el estilo manga-ánime?	X			
Calidad editorial	¿La tipografía, tamaño, color y diagramación usados en el manual están correctamente utilizados?	X			
Efectividad	¿El lenguaje y redacción utilizados en el manual explican de manera clara y completa el contenido del manual?	X			
Funcionalidad	¿El material visual se acomoda y complementa al texto de cada sección y capítulo?	A			
Diseño Editorial	¿Las formas, colores, tipografía e ilustraciones están correctamente utilizados de acuerdo a cada capítulo?	A			
Aplicabilidad	¿El conocimiento adquirido ha funcionado correctamente para sus aplicaciones propias?	A			

Observaciones: FEUTACIONES ES UN PRODUCTO QUE DEBE

SER COLABORADO

WILSON MIERZA A.

Nombre y Apellido

Ci. 1719565019

Firma

### **Análisis de resultados de la validación de expertos (docentes)**

Tras la validación de los docentes, se concluye que los personajes están correctamente ilustrados y conceptualizados en base a sus respectivos animales, los componentes del manual tales como la tipografía, formas y colores utilizados son agradables y armónicos, la redacción es moderna y explica de manera correcta las temáticas del manual, sin embargo se ha recomendado hacer ciertas correcciones de estilo, la calidad de ilustración y las referencias utilizadas se ajustan correctamente al texto, y el manual en si ha resultado una herramienta práctica a la hora de aprender sobre el tema.



## 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 4.1. Conclusiones

El proyecto “Dibujando manga tricolor” se ha realizado satisfactoriamente gracias al proceso creativo, proceso sustentado en bases de diseño gráfico, editorial, ilustración y demás, aparte de información relevante sobre la fauna de las islas Galápagos, que ha ayudado a dar solución al problema inicialmente planteado.

El manual está centrado en la creación de personajes, explicado de una manera simple pero puntual, partiendo de lo más simple hasta llegar a conceptos avanzados de ilustración haciendo énfasis en el estilo de dibujo manga género shonen, el proceso creativo y conceptualización de la representación del personaje, que se acomoda a las necesidades del grupo objetivo.

El manual de creación de personajes se ha realizado en base a las necesidades del grupo objetivo con alta calidad de ilustración, material gráfico inédito y original del autor y redactado de manera que exista una relación de proximidad entre el documento y el lector, lo que evita que se pierda el interés conforme avanza el manual.

Los costos necesarios para la ejecución del proyecto son adecuados y accesibles, tomando en cuenta el balance entre inversión-ganancia y el precio intermedio de libros y manuales con temática similar.

La realización del proyecto debe estar correctamente sustentada con bases bibliográficas fiables que resuelva eficazmente el problema planteado y cumpla con los objetivos establecidos, por ende que se acomode a las necesidades del grupo objetivo, para corroborar esto, el producto requiere de una validación tanto del grupo de consumidores potenciales como de expertos en el área de Diseño gráfico.

## 4.2. Recomendaciones

Mantener una constante revisión tanto del comportamiento del grupo objetivo como de la información disponible sobre el tema del manual para la posible actualización o lanzamiento de un segundo volumen del manual, que puede abarcar temas o estilos de ilustración más complejos.

Tomar en cuenta la posibilidad de crear contenido similar al del manual de creación de personajes, enfocándose en otros grupos objetivos, es decir, ahondar en el tema o extenderlo de manera que sea útil para ilustradores con más experiencia en el campo.

Buscar auspiciantes para la generación en masa del manual de creación de personajes y así disminuir los costos a la mínima cantidad posible, la opción de venta del mismo en formato digital a través de plataformas web conocidas también debe ser tomada en cuenta ya que el manual es versátil para ambas versiones.

El manual resulto una herramienta útil para estudiantes novatos de Diseño gráfico, pero gracias a su versatilidad, redacción simple y amigable se recomienda probar con diferentes grupos objetivos como jóvenes y adolescentes aristas novatos o iniciados, independientemente de que formación académica se encuentren recibiendo, o incluso personas sin conocimiento alguno del tema con interés en aprender de 0 sobre el tema.

## 5. Bibliografía

- Acaso, María. 201. El Lenguaje Visual. Barcelona. Paidós, Print.
- Caldwell, Cath, and Yolanda Zappaterra. Diseño Editorial: Periódicos Y Revistas: Medios Impresos Y Digitales. Barcelona: Gustavo Gili, 2014. Print.
- "Comunicamos." Ministerio Del Interior. Web. 15 Aug. 2017.
- Curso Completo De Dibujo Y Pintura. España: Parramón, 2007. Print.
- Dabner, David, Sandra Stewart, and Eric Zempol. Diseño Gráfico: Fundamentos Y Prácticas. Barcelona: Blume, 2015. Print.
- "Definición De Ilustración." Definición ABC. Web. 24 July 2017.
- Durán, Antonio Bautista. Dibujarte 5: Libro Virtual De Dibujo. Santiponce, Sevilla: Asociación Cultural A. Bautista, 2012. Print.
- Edwards, Betty. El Color: Un Método Para Dominar El Arte De Combinar Los Colores. Barcelona: Ediciones Urano, 2006. Print.
- "El Capitán Escudo Contra Los Enemigos Del Ecuador." Go Toons. Web. 22 June 2017.
- Green, Jonathan R. Galapagos: Ocean, Earth, Wind & Fire. Quito, Ecuador: Jonathan Green, 2002. Print.
- Hart, Christopher, and Brigid Mast. Curso Completo De Dibujo Para Comics. Barcelona: Martinez Roca, 1998. Print.
- Millidge, Gary Spencer, and Dave Gibbons. Diseño De Cómic Y Novela Gráfica: La Guía Esencial. Barcelona: Parramón, 2010. Print.
- Schodt, Frederik L., and Osamu Tezuka. Manga! Manga!: The World of Japanese Comics ; Includes 96 Pages from Osamu Tezuka's "Phoenix", Reiji Matsumoto's "Ghost Warrior", Riyoko Ikeda's "The Rose of Versailles", Keiji Nakazawa's "Barefoot Gen". Tokyo: Kodansha Internat., 1988. Print.
- "Un Recurso Educativo Del GCT." Descubriendo Galápagos. Web. 24 July 2017.
- "Watch." Everything Is a Remix. Web. 05 Sept. 2017.
- De, Buen Unna Jorge. Manual De Diseño Editorial. Gijón: Ediciones Trea, 2014. Print.
- De, Buen Unna Jorge. Manual De Diseño Editorial. Gijón: Ediciones Trea,

2014. Print.

Eluniverso.com. "Juan Pueblo, Un Guayaquileño De 90 Años Que No Envejece - OCT. 07, 2008 - El Gran Guayaquil - Históricos - EL UNIVERSO." Inicio - EL UNIVERSO - Noticias Del Ecuador Y Del Mundo. Web. 22 June 2017.

Kirby1. "Everything Is a Remix Part 1: Watch It Now." YouTube. YouTube, 27 Oct. 2010. Web. 05 Sept. 2017.

#### Works Cited

"Súper Guía Para Combinar Colores." Genial - Inspiración. Creación.

Admiración., 18 Aug. 2017, [genial.guru/creacion-hogar/super-guia-para-combinar-colores-132905/](http://genial.guru/creacion-hogar/super-guia-para-combinar-colores-132905/).

"Tipos De Animé." *Tipos De*, [10tipos.com/tipos-de-anime/](http://10tipos.com/tipos-de-anime/)

## 6. ANEXOS

### Anexo 1. Modelo de encuesta

#### Encuesta.


Un cordial saludo, soy estudiante de la Universidad Tecnológica Equinoccial de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario y me encuentro realizando mi proyecto de titulación por lo que requiero de su información con respecto a la siguiente temática. El objetivo de esta encuesta es la toma de datos sobre las capacidades de ilustración e información sobre la fauna local de Galápagos, los datos son de carácter académico y confidencial, le agradezco su tiempo respondiendo las preguntas.

1. Género a. masculino  b. femenino
2. ¿Qué nivel en la carrera de Diseño Gráfico se encuentra cursando?  
a. 3ro b. 4to c. 5to
3. ¿Conoce sobre el estilo de dibujo manga o anime? (si la respuesta es no, siga a la pregunta 4)  
a. Si b. No
4. ¿Con cuál de estos tipos de manga se siente más relacionado?  
a. Kodomo b. Ecchi c. Shonen d. Kemono
5. ¿Conoce sobre publicaciones de cómic (y sus personajes) producidos en el Ecuador?  
a. Si b. No
6. Entre las publicaciones de cómic, ¿usted prefiere las realizadas en el Ecuador?  
a. Si b. No
7. Dentro de las competencias que un diseñador gráfico debe aprender, ¿considera usted que es importante la creación de personajes?  
a. Si b. No
8. ¿Considera usted que un manual de creación de personajes es una herramienta útil para la formación de un diseñador en el campo de la ilustración?  
a. Si b. No
9. ¿Conoce sobre alguna metodología que le permita ilustrar representaciones de figura humana, proporción, movimiento, entre otras?  
a. Si b. No
10. Evalúe del 1 al 5 el nivel de importancia de los siguientes elementos de un manual de ilustración (1 poco importante, 5 muy importante)
 

a. Proceso creativo y conceptualización de la representación del personaje	(3)
b. Uso de técnicas análogas y digitales para la representación del personaje	(4)
c. Bocetaje	(5)
d. Consejos y Experiencias	(4)
e. Aplicaciones	(5)
11. ¿Conoce personajes basados en la fauna del Ecuador, cuáles?  
a. Si b. No
12. De la siguiente lista de animales de la región insular del Ecuador, señale 4 que su criterio son los más representativos.
 

a. Tortuga gigante	(x)
b. Lagartija de lava	( )
c. Fragata	( )
d. Iguana terrestre de Galápagos	(x)
e. Piquero de patas azules	(x)
f. Pingüino de Galápagos	(x)
g. Tiburón de Galápagos	( )
h. otro _____	

Firma del encuestado



## Anexo 2. Modelo de matriz de validación (Estudiantes)

MATRIZ DE VALIDACIÓN

Indicadores	Descripción	Categoría		
		MS	SA	PS
Título del proyecto	"Diseño y conceptualización de personajes estilo manga basados en la fauna representativa de la región insular del Ecuador, aplicados a un manual de creación para estudiantes de diseño"			
Objetivo	Diseñar personajes basados en la principal fauna de la región insular y aplicarlos a una guía básica de e ilustración de personajes con el estilo manga para estudiantes de Diseño Gráfico, en base a la investigación de las necesidades y preferencias del grupo objetivo, y la fauna representativa de Galápagos.			
Concepto	Los animales se reflejan correctamente en sus personajes	✓		
Diseño	Qué tal le pareció la calidad ilustrativa de los personajes	✓		
Calidad	Qué tal le pareció la calidad estética del manual de creación de personajes	✓		
Efectividad	La explicación de los procesos expresada en el manual de creación de personajes la considera adecuada y completa	✓		
Funcionalidad	Que tan prácticos han sido los resultados después de aplicar lo aprendido en el manual	✓		
Diseño Editorial	La tipografía, colores y formas del manual se acomodan correctamente con el concepto del mismo		✓	

Observaciones:.....

.....

Camila Ospina S.

Nombre y Apellido



Firma

### Anexo 3. Modelo matriz de validación (Expertos)

MATRIZ DE VALIDACIÓN

Indicadores	Descripción	Categoría			Observaciones
		MS	SA	PS	
Título del proyecto	"Diseño y conceptualización de personajes estilo manga basados en la fauna representativa de la región insular del Ecuador, aplicados a un manual de creación para estudiantes de diseño"				
Objetivo	Diseñar personajes basados en la principal fauna de la región insular y aplicarlos a una guía básica de e ilustración de personajes con el estilo manga para estudiantes de Diseño Gráfico, en base a la investigación de las necesidades y preferencias del grupo objetivo, y la fauna representativa de Galápagos.				
Concepto	¿Los personajes reflejan las características de sus respectivos animales de manera correcta?	✓			
Diseño	¿Qué tan buena es la calidad ilustrativa y de los personajes bajo el estilo manga-ánime?	✓			
Calidad editorial	¿La tipografía, tamaño, color y diagramación usados en el manual están correctamente utilizados?	✓			
Efectividad	¿El lenguaje y redacción utilizados en el manual explican de manera clara y completa el contenido del manual?	✓			
Funcionalidad	¿El material visual se acomoda y complementa al texto de cada sección y capítulo?	✓			
Diseño Editorial	¿Las formas, colores, tipografía e ilustraciones están correctamente utilizados de acuerdo a cada capítulo?	✓			
Aplicabilidad	¿El conocimiento adquirido ha funcionado correctamente para sus aplicaciones propias?	✓			

Observaciones: Excelente trabajo

Gabriela García M

Nombre y Apellido

Ci. 171306980-3

Gaby García M

Firma

## Anexo 4. Ficha de registro ISBN



FICHA REGISTRO DE ISBN  
INTERNATIONAL STANDARD BOOK NUMBER  
Cámara Ecuatoriana del Libro, Núcleo de Pichincha  
Cámara Ecuatoriana del Libro, Núcleo de Pichincha  
Av. Eloy Alfaro N29-61 e Inglaterra, 9 Piso  
200.25.180.75/isbn\_site/

No Radicación 86870

Fecha de Solicitud: 2017-12-11

Tipo de Obra	Información del Título
ISBN Obra Independiente:	Título: Dibujando manga tricolor
ISBN Volumen:	Título:
ISBN Obra Completa:	Título:
Sello Editorial:	

Subtítulo
Subtítulo Obra Independiente: Manual de creación de personajes manga basados en la fauna de Galápagos
Subtítulo Obra Volumen:
Subtítulo Obra Completa:

Tema		
Materia: Dibujo y dibujos	Tipo de Contenido: Libros Universitarios	
Colección:	No Contenido:	Serie:
<b>IDIOMAS</b>		
Español		

Colaboradores y Autor(es)		
Nombre	Nacionalidad	Rol
Quiroz Toscano, Jonathan Andres	Ecuador	Autor

Traducción			
Traducción: no	Del:	Al:	Idioma Original:
Título Original:			

Información de Edición			
No de Edición: 1	Ciudad de Edición: Quito	Departamento, Estado o Provincia: Pichincha	Fecha de aparición: 2017-12-11
Coedición: si		Coeditor: Msc. Esteban Vallejo	

Comercializable	
No De Ejemplares Oferta Nacional: 20	Precio en moneda local: 30.00
No De Ejemplares Oferta Externa: 0	Precio en dólares: 30.00
Oferta Total: 20	

Descripción Física - Impresión en Papel			
Descripción Física: Libro impreso en papel	No Páginas: 56	Tipo de Impresión: Digital	No Tintas: 4
Tipo de Encuadernación: Pasta	Tipo Papel: Esmaltado, couche	Gramaje: 90 en adelante	Tamaño: 28x20

Descripción Física - Medio Electrónico o Digital		
Medio Electrónico o Digital:	Formato:	Tamaño:

Editorial o Autor-Editor: Quiroz Toscano, Jonathan Andres			
Número de identificación tributaria o de ciudadanía: 1723294722		Teléfono: 0984945630	
Representante Legal:			
Responsable ISBN:		e-mail: jonathan.hzz@hotmail.com	Teléfono:

Control de Agencia



## Anexo 5. Comprobante de pago de registro ISBN



**CAMARA DEL LIBRO**  
 CAMARA ECUATORIANA DEL LIBRO NUCLEO DE PICHINCHA  
 Matriz: Av. Eloy Alfaro N29-61 e Inglaterra Piso 9  
 Quito-Ecuador  
 Teléfono: 2553-311  
 E-mail: info@celibro.org.ec Web: www.celibro.org.ec  
 R.U.C. 1791317742001

Institución sin fines de lucro, exenta de Retención en la Fuente según artículo 9, numeral 5 de la L.R.T.I.

<b>FACTURA</b> 001-002-000009681		<b>R.U.C.</b> 1791317742001	Obligado Llevar Contabilidad: SI			
		Contribuyente Especial Nro.:				
Cliente: JONATHAN ANDRES QUIROZ TOSCANO						
Dirección: CDLA. CHIMBORAZO, CALLE H S13-179						
Emisión: 3-ene-2018 11:23	Vencimiento: 11-ene-2018	Forma de pago: CREDITO 8 DÍAS				
Ciudad: QUITO	CI/RUC: 1723294722	Teléfono: 0984945630	Vendedor: OFICINA			
AUTORIZACIÓN Y CLAVE DE ACCESO:  0301201801179131774200120010020000096810019422410			Estado: AUTORIZADO			
			Ambiente: PRODUCCION			
			Tipo de emisión: NORMAL			
CODIGO	DESCRIPCIÓN	PREC. ORI	% desc	CANTIDAD	PRECIO	TOTAL
0010	ISBN	20.00	0.00	1.00	20.00	20.00

ISBN-978-9942-30-541-1  
 CODIDGO DE BARRAS

## Anexo 6. Código de barras ISBN del manual

ISBN: 978-9942-30-541-1

