



INSTITUTO TECNOLÓGICO
“CORDILLERA”

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ELABORACIÓN DE UN CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION
SOBRE LA LEYENDA “EL PADRE ALMEIDA” PARA NIÑOS DE
EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NUEVO MUNDO, PARA
FOMENTAR LA ENSEÑANZA Y LECTURA DE LA CULTURA
ECUATORIANA.

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Tecnólogo en
Diseño Gráfico

Autora: Andrade Vásquez Andrea Cristina

Tutor: Ingeniera Maryori Cortez

Quito, Octubre 2014

CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, el estudiante **Andrade Vásquez Andrea Cristina**, por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el "CEDENTE"; y, por otra parte, el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el "CESIONARIO". Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera de análisis de sistemas que imparte el Instituto Superior Tecnológico Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado "**ELABORACIÓN DE CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION SOBRE LA LEYENDA 'EL PADRE ALMEIDA'**", para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos en su calidad de alumno. **b)** Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Superior Tecnológico Cordillera se desarrolla la creación de la microempresa de publicidad y diseño, motivo por el cual se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.- Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales del Invernadero descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial (código fuente, código objeto, diagramas de flujo, planos, manuales de uso, etc.). El Cesionario podrá explotar el proyecto por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción del programa de ordenador por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública de la microempresa de publicidad y diseño; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler del proyecto; d) Cualquier transformación o modificación del proyecto; e) La protección y registro en el IEPI del proyecto a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica del proyecto; g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

ELABORACIÓN DE CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION, SOBRE LA LEYENDA "EL PADRE ALMEIDA", PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NUEVO MUNDO, PARA FOMENTAR LA ENSEÑANZA Y LECTURA DE LA CULTURA ECUATORIANA.

TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.- El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización de la microempresa de publicidad y diseño que es objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTIA.- La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

QUINTA: PLAZO.- La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.- Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas: a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación; b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral; c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; d) El procedimiento será confidencial y en derecho; e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito; f) El idioma del arbitraje será el español; y, g) La reconvencción, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.- Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses. En aceptación firman a los 24 días del mes de Octubre del dos mil trece.

f) _____
Andrade Vásquez Andrea Cristina
C.C. N° 171939747-1

CEDENTE

f) _____
Instituto Tecnológico Cordillera

CESIONARIO



AGRADECIMIENTO

Primero agradezco a Dios por guiarme por el buen camino, a mis padres que gracias a su apoyo y confianza he logrado cumplir una meta, a mi hijo Thomas por su apoyo y comprensión durante los años de estudio. A toda mi familia por su apoyo incondicional. A mis amigos Romina, Cristian, Byron. A David García por su guía en la pre producción, producción y post producción del producto final.



DEDICATORIA

Este trabajo es dedicado a mi hijo Thomas que gracias a su paciencia y comprensión he podido cumplir con una meta en mi camino de aprendizaje profesional. A mis padres Jorge e Hilda que gracias a su apoyo y confianza he logrado terminar con mi carrera. A mis hermanos Xavier, Johnny y Paola por siempre estar a mi lado cuando lo necesite e igualmente a mi cuñado Rachad y mi cuñada Caty junto con mis sobrinitos Alejandro y Matias.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto tiene por objetivo que los niños en edad escolar encuentren su gusto por la lectura, mediante la realización de un corto animado con técnica StopMotion, sobre la leyenda el Padre Almeida, llegando así a los niños con un medio diferente que llame su atención.

Se ha tomado en cuenta que con el transcurso del tiempo se han dejado a un lado las tradiciones de nuestro país, ya que la influencia extranjera está captando más adeptos, por lo que se ha partido de este punto para generar un producto que resalte a nuestra cultura.

La información obtenida sobre el desarrollo de una animación ha servido para la posterior realización del Marco Lógico, árbol de problemas, árbol de objetivos, árbol de estrategias y los cuadros de involucrados y supuestos, llegando al capítulo V con la propuesta de nuestro proyecto de tesis.



ABSTRACT

This project aims the school children find their love of reading, by making a short animated StopMotion technically, the legend Father Almeida, and reaching children with a different medium to call your attention.

It has taken into account that over time have put aside the traditions of our country, and that foreign influence is attracting more followers, so match this point is to generate a product that highlights our culture.

The information obtained on the development of an animation has served for the subsequent implementation of the logical framework, problem tree, objective tree, tree boxes strategies and assumptions involved and, arriving at the proposed

Chapter V of our thesis project.



ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: ANTECEDENTES	2
1.01 CONTEXTO.....	2
1.02 Justificación.....	4
1.02.01 Del Problema.....	4
1.02.02 Del Proyecto.....	5
1.03 Definición de problema Central (Matriz T)	6
CAPÍTULO II: ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS	8
2.01 Mapeo de los Involucrados.....	8
2.02 Matriz de análisis y selección con los involucrados:.....	8
2.02 Matriz de análisis y selección con los involucrados.	9
CAPITULO III: PROBLEMAS Y OBJETIVOS.....	10
3.01 Árbol de Problemas:.....	10
3.02 ÁRBOL DE OBJETIVOS.....	11
CAPITULO IV: ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS.....	12
4.01 Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones.....	12
4.01.01 Tamaño del Proyecto.	12
4.01.02 Localización del Proyecto.....	13
4.01.03 Análisis Ambiental.....	13
4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos.	14
4.03 Diagrama de Estrategias	15
4.04 Construcción de la Matriz del Marco Lógico.....	16
4.04.01 Revisión de los criterios para los indicadores.	16
4.04.02 Selección de indicadores	17



4.04.03 Medios de Verificación.....	18
4.04.04 Supuestos	19
 CAPÍTULO V: LA PROPUESTA.....	20
5.01 Antecedentes De la Herramienta del Perfil de la Propuesta.	20
5.02 Descripción de la Herramienta	20
5.02.01 Historia de la Fotografía.	20
5.02.02 La fotografía actual.	21
5.02.03 Composición en la Fotografía.	21
5.02.03.01 Centro de interés	21
5.02.04 Iluminación en la Fotografía.	26
5.02.05.07 Iluminación de Contrapicado.	27
5.02.06 Animación.....	28
5.02.07 STOP MOTION.....	30
5.03 Formulación del Proyecto de Aplicación.....	37
5.03.01 Planificación	38
5.03.02 Propósito del Proyecto	38
5.03.03 Usuarios	38
5.03.04 Herramientas	38
5.03.05 Desarrollo.....	39
5.03.06 Story Board Animación El Padre Almeida	42
5.03.07 Contenido.....	47
5.03.08 Mapa de Contenido	48
5.03.9 Marketing y Distribución.	49
 CAPITULO VI: ASPECTOS ADMINISTRATIVOS.....	50
6.01 Recursos.....	50
6.01.01 Técnicos y Tecnológicos.....	50
6.01.02 Recursos Humanos.....	50
6.01.03 Económico.	51
6.02 Presupuesto.	51



6.02.01 Gastos Operativos	51
6.02.02 Aplicación del Proyecto	52
6.3 Cronograma	53
 CAPITULO VII: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	 55
7.01 Conclusiones y Recomendaciones	55
7.01.01 Conclusiones	55
7.01.02 Recomendaciones.....	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 (Análisis de Fuerzas)	6
Tabla 3 (Matriz de análisis y selección de los involucrados	9
Tabla 4 (Matriz de análisis de impacto de los objetivos.....	14
Tabla 5 (Revisión de los criterios para los indicadores.....	16
Tabla 6 (Selección de los indicadores).....	17
Tabla 7 (Clasificación de indicadores).....	18
Tabla 8 (Supuestos).....	19
Tabal 9 (Recursos Económicos).....	50
Tabla 10 (Recursos Operativos).....	51
Tabla 11 (Cronograma).....	52

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mapeo de involucrados.....	8
Figura 2 Árbol de problemas.....	10
Figura 3 Árbol de objetivos.....	11
Figura 4 Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones.....	12
Figura 5 Diagrama de Estrategias.....	15
Figura 6 Fotografía. Google.....	20
Figura 7 Fotografía. Google.....	21
Figura 8 Composición Fotográfica.....	21



Figura 9 Composición Fotográfica	22
Figura 10 Composición Fotográfica	22
Figura 11 Composición Fotográfica	23
Figura 12 Composición Fotográfica	23
Figura 13 Composición Fotográfica	23
Figura 14 Composición Fotográfica	24
Figura 15 Composición Fotográfica	24
Figura 16 Composición Fotográfica	24
Figura 17 Composición Fotográfica	25
Figura 18 Composición Fotográfica	25
Figura 19 Iluminación.....	26
Figura 20 Animación	28
Figura 21 Movimiento.....	30
Figura 22 StoryBoard "Bob el Construtor".....	34
Figura 23 StoryBoard "Bob el Construtor".....	35
Figura 24 Animatic.....	35
Figura 25 Estructura	36
Figura 26 StoryBoard Escena 1 y 2	42
Figura 27 StoryBoard Escena 3 y 4	43
Figura 28 StoryBoard Escena 5 y 6	43
Figura 29 StoryBoard Escena 7 y 8	44
Figura 30 StoryBoard Escena 9 y 10.....	44
Figura 31 StoryBoard Escena 11 y 12.....	45
Figura 32 StoryBoard Escena 13 y 14.....	45
Figura 33 StoryBoard Escena 15 y 16.....	46



Figura 34 StoryBoard Escena 17 y 18.....	46
Figura 35 Animatic.....	47

INTRODUCCIÓN.

El presente proyecto tiene como objetivo informar a los estudiantes de Educación Básica sobre nuestras leyendas y tradiciones, utilizando un medio diferente para llegar con el mensaje. Tomando en cuenta que hoy en día los niños son más propensos a ser influenciados por extranjerismos dejando de lado a nuestra identidad.

Con el avance de la tecnología han surgido diversos medios que ocupan un lugar primordial en cuenta al desarrollo de los niños, pero esta influencia se ha tornado negativa ya que los niños prefieren jugar en la computadora, en la Tablet o ver televisión, dejando de lado actividades que no solo alimentarán su espíritu, sino también su cabecita; este es el caso de la lectura que en la actualidad ha perdido mucho el interés.

Tomando en cuenta lo dicho anteriormente se ha elaborado una herramienta que haga que los niños se sientan interesados por la lectura y por aprender más de nuestras tradiciones, con el soporte de una animación con técnica StopMotion.

CAPÍTULO I: ANTECEDENTES

1.01 CONTEXTO.

La animación se remonta hace muchos años atrás, incluso antes que el cine. La técnica utilizada consistía en una serie de dibujos realizados en papel, que al momento de pasarlos en una sucesión rápida, da la sensación de movimiento. Esta técnica independientemente de los años transcurridos desde su creación, se ha convertido en la base de toda animación hasta la actualidad.

Al momento, se puede animar con todo tipo de objetos, muñecos, papel e incluso con fotografías, todo depende de la creatividad e ingenio de la persona que desea realizar la animación, teniendo como único límite la imaginación.

Existen varias técnicas para realizar animaciones, entre las que tenemos:

Dibujos animados, Animación Flash, Animación 3D, Animación StopMotion.

Esta técnica consiste en dar movimiento a objetos de todo tipo de materiales, como madera, plastilina, etc. Su método se basa en realizar, fotograma a fotograma o cuadro por cuadro, una animación, que al unirlos dará la sensación de movimiento, lo cual se aplica a figuras articuladas o no, que se van moviendo conforme pase la animación.

Este tipo de animación tiene cierta ventaja con respecto a los Dibujos Animados ya que en ellos la profundidad de campo es una ilusión óptica, mientras que en la animación por fotogramas, la profundidad de campo es mucho más certera, puesto que se está trabajando con elementos reales que poseen volumen.

Para empezar con una animación se debe de tener un guión y un Storyboard lo que consiste en contar la historia a través de dibujos, los cuales servirán de guía para la elaboración del trabajo final.

Esta forma de animar se ha vuelto en la actualidad muy llamativa, puesto que no se necesitan de materiales muy sofisticados para poder realizarla. Como principales herramienta tenemos: una cámara fotográfica, personajes a los cuales quiero animar y un ordenador que tenga un programa de edición de video para la posproducción.

En Ecuador la animación está atrayendo muchos más adeptos, puesto que con ella se puede llegar de manera directa a un grupo específico. Estos proyectos están siendo utilizados para cubrir esos espacios en “blanco” que no se puede llegar por medio de la publicidad, pero conforme pasa el tiempo, no solo se han utilizado para medios publicitarios sino también para enviar mensajes positivos a través de historias sencillas, por lo cual esta técnica está avanzando día a día.

Misión.

Crear interés sobre la lectura en los niños de educación básica del Colegio Nuevo Mundo a quienes va dirigido el presente proyecto, para que conozcan más acerca de la cultura y tradiciones ecuatorianas.

Visión.

Llegar a nuevos centros educativos con este proyecto, para dar a conocer o fortalecer los conocimientos adquiridos sobre las tradiciones ecuatorianas e incentivar el gusto por la lectura.

Situación Del Problema.

Desconocimiento de los niños sobre leyendas tradicionales de nuestro Ecuador.

Problemática Actual.

En la actualidad, los niños están rodeados de tecnología desde que nacen, esto tiene como consecuencia la pérdida de interés en actividades que fortalecen su salud emocional e intelectual. Así dejan de leer e ignoran el beneficio que se obtiene con tan enriquecedora actividad.

El presente proyecto se realizará en la ciudad de Quito, sector Norte, ubicado en las calles Francisco Namiña Oe1-187 y Pedro Cando, sector de la Rumiñahui.

El tiempo estimado que se ha tomado en cuenta para la realización de este proyecto está estipulado desde el mes de Junio del 2014 hasta el mes de Septiembre del 2014, en donde se ha distribuido para la producción de la animación los meses de Junio, Julio y Agosto y el mes de Septiembre para la pos-producción de la animación.

1.02 Justificación.

1.02.01 Del Problema.

El problema que se ha evidenciado dentro del presente proyecto es el desconocimiento de las leyendas tradicionales ecuatorianas en los niños de educación básica. Esto conlleva al poco interés que se da a la lectura por ello los niños pierden el entusiasmo por conocer más sobre los diversos temas tradicionales que se desarrollan en el país.

1.02.02 Del Proyecto.

El presente proyecto sobre la realización de un corto animado sobre la leyenda tradicional “El padre Almeida” que se realizará en el Colegio Nuevo Mundo ubicado al norte de la ciudad de Quito, busca obtener la atención de los niños de manera diferente para que se interesen por conocer más a través de la lectura.

Para realizar dicho proyecto se ha utilizado la técnica de StopMotion, la cual en la actualidad está llegando con mucha fuerza, y es de mucho agrado de los niños, a los cuales les llama mucho la atención por la manera de la realización de la animación.

Los niños serán los principales beneficiarios del proyecto, puesto que además de entretenerse con la animación, estarán aprendiendo y conociendo más acerca de las leyendas del Ecuador, sin entrar a los sistemas escolarizados en donde se utiliza la memorización.

1.03 Definición de problema Central (Matriz T)

ANÁLISIS DE FUERZAS T					
Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Niños y niñas no encuentran gusto por la lectura.	Desconocimiento de Leyendas y Tradiciones del Ecuador.				Niños y niñas con gran interés sobre conocer más sobre las leyendas ecuatorianas, a través de la lectura.
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
Maestros impulsan el gusto por la lectura.	3	4	3	4	Los niños y niñas no se sienten atraídos por la lectura.
Apoyo de los padres de familia para incentivar la lectura.	3	5	3	5	Malos hábitos de estudio.
Apoyo en el desarrollo de concursos de libro leído en escuelas y colegios.	3	4	3	5	Poco apoyo de los padres de familia al momento de realizar las tareas.
Proyecto bien realizado.	3	4	3	5	No realización del proyecto.
Expansión del proyecto a nuevos centros educativos.	3	4	3	5	El proyecto no cumple con las expectativas de los niños, padres de familia y maestros.
Buena aceptación del proyecto por parte de los niños, padres de familia y maestros.	3	4	3	4	No existe el apoyo de las autoridades del Colegio para realizar la presentación del proyecto.

Tabla 1
Análisis de Fuerzas T.

Resultados Negativos.

- Niños no encuentran gusto por la lectura.
- Padres de Familia, niños y maestros insatisfechos con el proyecto.
- No cumplir con las expectativas.
- Autoridades no facilitan la distribución del proyecto.

Resultados Positivos.

- Aceptación del proyecto.
- Cumplimiento de expectativas de los niños, padres de familia y maestros.
- Expansión del proyecto a nuevos centros educativos.
- Proyecto bien realizado.

CAPÍTULO II: ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

2.01 Mapeo de los Involucrados.



Figura1. Mapeo de Involucrados

2.02 Matriz de análisis y selección con los involucrados.

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas Percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Investigadora	Conocer el por qué los niños no leen	No existe un ayuda por parte de los padres de familia	Comunicación Diseño Gráfico	Los niños encuentre el gusto por leer	Tiempo no suficiente para la realización del proyecto
Estudiantes de Educación Básica	Mejorar hábitos de lectura	No expanden conocimientos	Colaboración	Conocer más sobre las tradiciones de Ecuador	El proyecto no sea del agrado de los estudiantes
Autoridades del Colegio Nuevo Mundo	Elevar los índices de lectura en los niños	Malas calificaciones	Permisos instalaciones del colegio.	El resultado del proyecto sea del agrado de los niños	No cumplir con el tiempo de entrega
Padres de Familia	Crear un tiempo de lectura sin obligación	Demasiadas actividades y no dedican tiempo a la lectura.	Colaboración	Generar cambio en los niños para que encuentre el gusto por leer	No cumplir con las expectativas
Ministerio de Educación	Capacitación a los docentes para incentivar a los niños a la lectura	Interés de los niños por otras actividades.	Facilitar permisos	Llevar el proyecto a otros centros educativos	No cumplir con las expectativas.

Tabla 3
Matriz de análisis y selección con los involucrados.

CAPITULO III: PROBLEMAS Y OBJETIVOS

3.01 Árbol de Problemas:

ARBOL DE PROBLEMAS

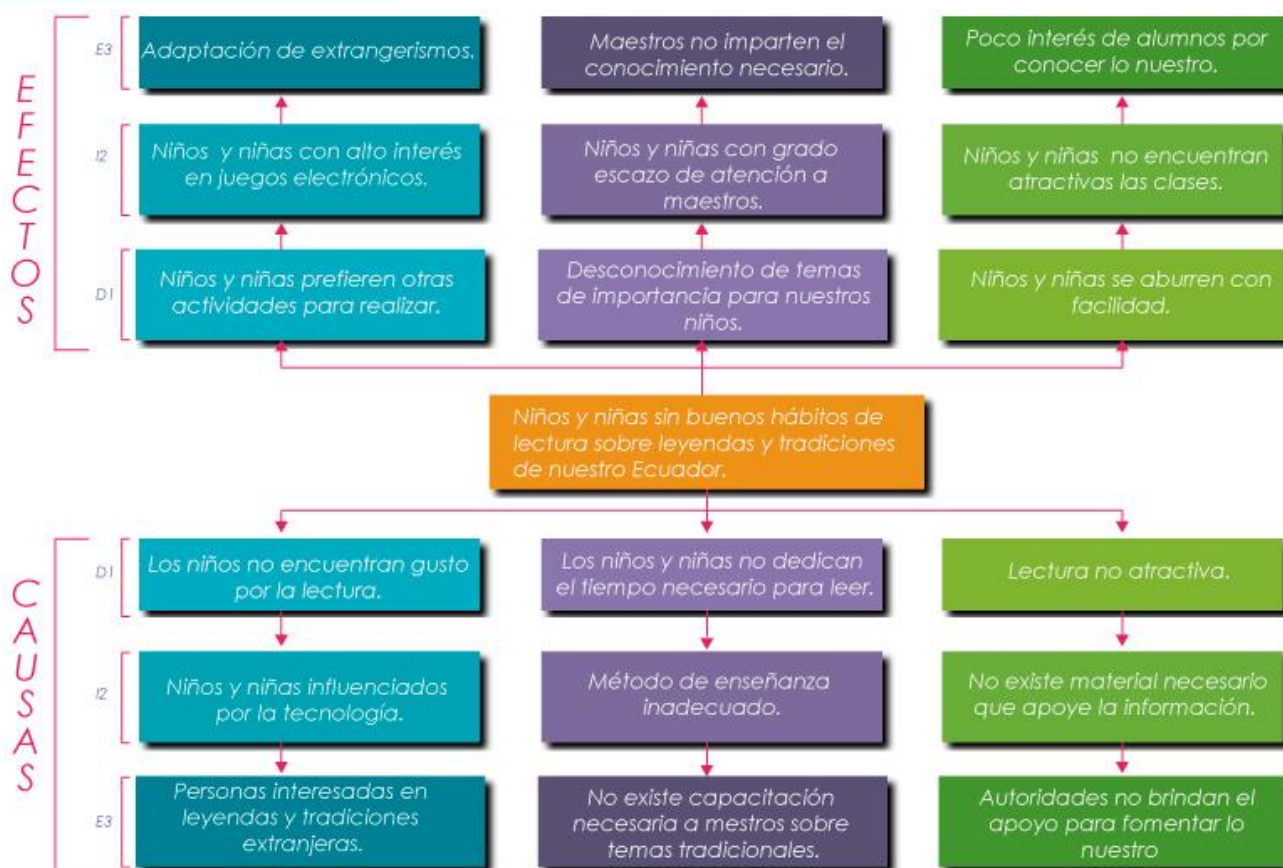


Figura 2. Árbol de Problemas.

3.02 ÁRBOL DE OBJETIVOS

ÁRBOL DE OBJETIVOS

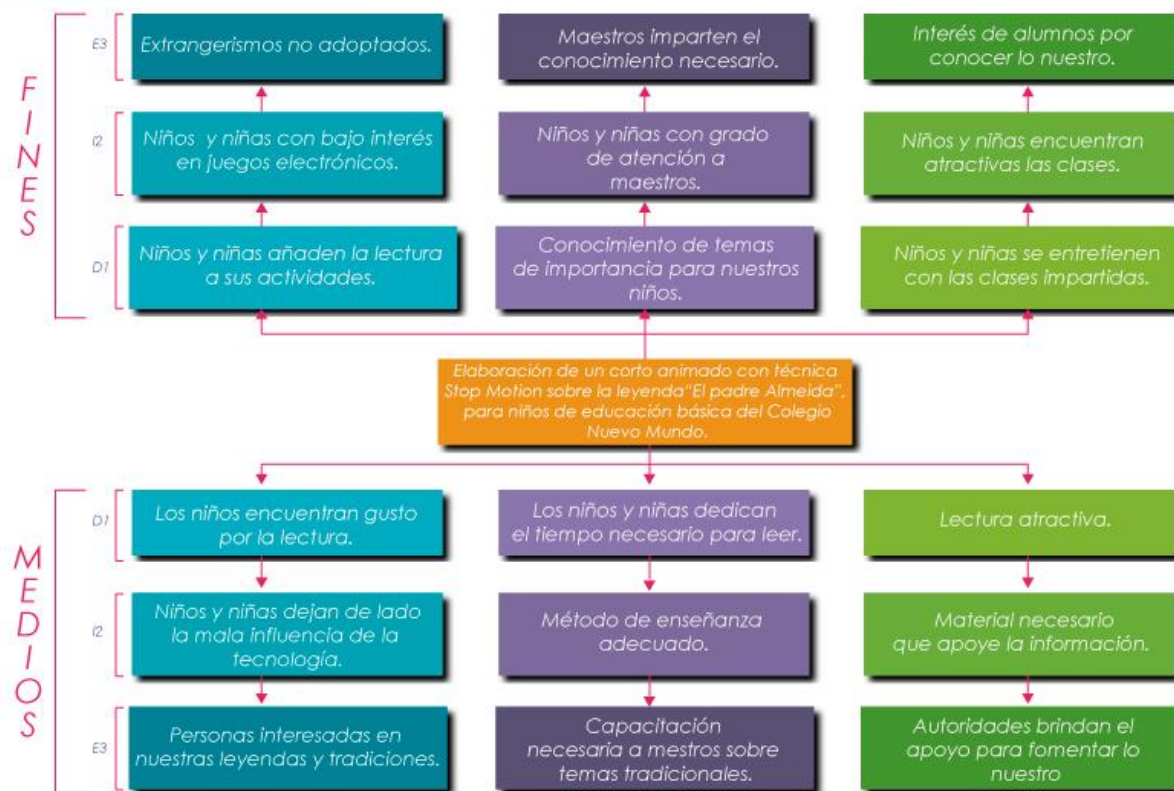


Figura 3. Árbol de Objetivos.

ELABORACIÓN DE CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION, SOBRE LA LEYENDA "EL PADRE ALMEIDA", PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NUEVO MUNDO, PARA FOMENTAR LA ENSEÑANZA Y LECTURA DE LA CULTURA ECUATORIANA.

CAPITULO IV: ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

4.01 Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones.



Figura 4. Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones

4.01.01 Tamaño del Proyecto.

El presente proyecto de elaboración de un corto animado, está dirigido a los estudiantes de educación básica del Colegio Nuevo Mundo, siendo los principales beneficiarios del mismo.

Con el producto lo que se busca es obtener un interés por parte de los estudiantes sobre leyendas tradicionales de nuestro país, mediante el uso de nuevas técnicas de enseñanza y aprendizaje, como es el área audiovisual, puesto

que está brinda una mejor aceptación y captación ya que los niños irán aprendiendo de una manera entretenida.

Los padres de familia y maestros están involucrados dentro del aprendizaje de los niños, ya que ellos serán el medio de mantenimiento de la enseñanza de las leyendas de nuestro país mediante la lectura, incentivando así a los niños a descubrir e imaginar nuevas aventura por medio de tan importante y enriquecedora actividad.

La animación de la leyenda “El padre Almeida” será entregada a las autoridades del Colegio Nuevo Mundo, para la difusión de la misma entre los estudiantes de educación básica de dicho Colegio.

4.01.02 Localización del Proyecto.

El proyecto será localizado como etapa inicial y durante el proceso de producción y pos – producción, en el norte de la ciudad de Quito, en las calles Francisco Namiña Oe1-187 y Pedro Cando, domicilio de la autora de dicho proyecto. Para su etapa de presentación se lo localizará en la dirección del Colegio Nuevo Mundo que se detalla a continuación: De los Cipreses N61-64 y los Helechos, en la ciudad de Quito, provincia del Pichincha.

4.01.03 Análisis Ambiental.

Tomando en cuenta la importancia que se debe dar hoy en día sobre al cuidado del Medio Ambiente, se ha pensado en generar un bajo impacto al mismo en la realización del proyecto Elaboración de corto animado con técnica StopMotion, ya

que no se utilizará material impreso para la difusión del proyecto, evitando así el uso de tintas, ni papel que afecten al Medio Ambiente y a la tala de árboles.

Se tomará en cuenta que para la realización del proyecto en mención, se necesitará el uso de una cámara digital y un ordenador, generando así el uso extra de energía.

4.02 Matriz de análisis de impacto de los objetivos.

OBJETIVOS	IMPACTO SOBRE EL PROPÓSITO	FACTIBILIDAD TÉCNICA	FACTIBILIDAD FINANCIERA	FACTIBILIDAD SOCIAL	FACTIBILIDAD POLÍTICA	TOTAL	CATEGORÍA
Realizar un producto creativo que llame la atención de los niños por conocer más.	5	5	4	4	3	21	ALTA
Realizar una animación con técnica Stop Motion para la enseñanza de leyendas ecuatorianas.	5	5	4	5	3	22	ALTA
Informar a maestros y autoridades, sobre la enseñanza de leyendas ecuatorianas.	4	4	4	4	4	20	ALTA
Realizar un Focus Group con autoridades del establecimiento educativo, para establecer el método de enseñanza de las tradiciones ecuatorianas.	5	4	5	5	4	23	ALTA
Entregar información audiovisual sobre leyendas ecuatorianas.	5	5	4	5	3	22	ALTA
Realizar una observación al producto terminado para su correcta difusión.	5	4	5	5	3	22	ALTA

Tabla 4
Matriz de análisis de impacto de los objetivos.

4.03 Diagrama de Estrategias

DIAGRAMA DE ESTRATEGIAS.

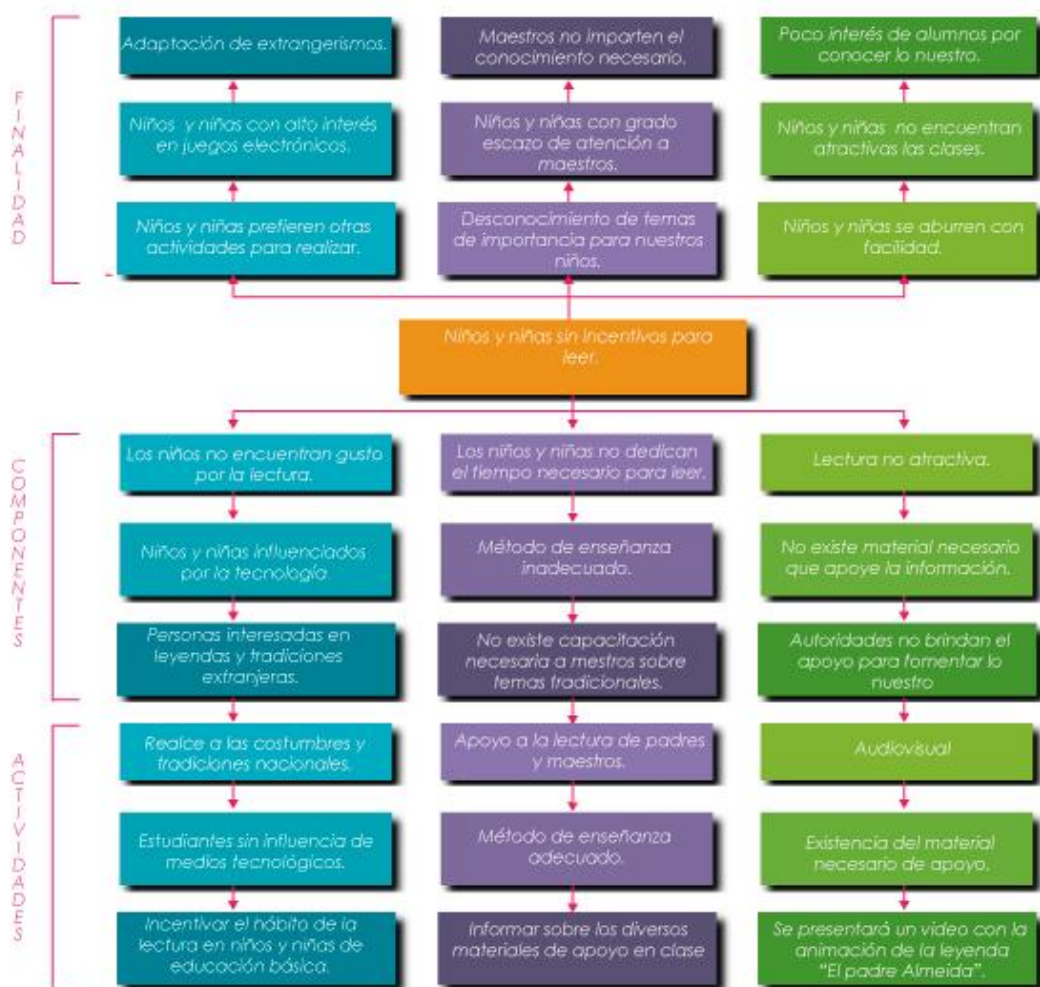


Figura 5. Diagrama de Estrategias.

ELABORACIÓN DE CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION, SOBRE LA LEYENDA "EL PADRE ALMEIDA", PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NUEVO MUNDO, PARA FOMENTAR LA ENSEÑANZA Y LECTURA DE LA CULTURA ECUATORIANA.

4.04 Construcción de la Matriz del Marco Lógico

4.04.01 Revisión de los criterios para los indicadores.

Matriz Marco Lógico

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	Meta				Grupo social
			cantidad	calidad	tiempo	lugar	
Fin	Estudiantes sin influencia de medios tecnológicos.	Reducir en un 30% el uso de los aparatos tecnológicos.	30	Óptima	6 meses	Colegio Nuevo Mundo	- Padres - Maestros - Autoridades
Fin	Método de enseñanza adecuado.	Incremento de 40% el hábito de la lectura.	40	Óptima	6 meses	Colegio Nuevo Mundo	- Padres - Maestros - Autoridades
Fin	Existencia del material necesario de apoyo.	Interés del 50% en conocer más sobre las leyendas.	50	Óptima	6 meses	Colegio Nuevo Mundo	- Padres - Maestros - Autoridades
Propósito	Incremento de la lectura en niños de Educación. B.	70% de resultados positivos.	70	Óptima	6 meses	Colegio Nuevo Mundo	- Padres - Maestros - Autoridades - Estudiantes
Componentes	Realice a las costumbres y tradiciones nacionales.	Incremento 40% de interés sobre leyendas.	40	Óptima	6 meses	Colegio Nuevo Mundo	- Padres - Maestros - Estudiantes
Componentes	Apoyo a la lectura de padres y maestros.	Incremento 60% de apoyo por los padres	60	Óptima	6 meses	Colegio Nuevo Mundo	- Padres - Maestros - Estudiantes
Componentes	Material audiovisual	Crear el 70% de interés sobre conocer más de las leyendas.	70	Óptima	6 meses	Colegio Nuevo Mundo	- Padres - Maestros - Estudiantes
Actividades	Incentivar el hábito de la lectura en niños y niñas de educación básica.	Incremento del 60% en buenos hábitos de lectura.	60	Óptima	6 meses	Colegio Nuevo Mundo	- Padres - Maestros - Estudiantes
Actividades	Informar sobre los diversos materiales de apoyo en clase	Incremento del 50% en participación en clase.	50	Óptima	6 meses	Colegio Nuevo Mundo	- Padres - Maestros - Estudiantes
Actividades	Se presentará un video con la animación de la leyenda "El padre Almeida".	80% de incremento en conocer más sobre nuestras tradiciones.	80	Óptima	6 meses	Colegio Nuevo Mundo	- Padres - Maestros - Estudiantes

Tabla 5
Revisión de los criterio para los indicadores

ELABORACIÓN DE CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION, SOBRE LA LEYENDA "EL PADRE ALMEIDA", PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NUEVO MUNDO, PARA FOMENTAR LA ENSEÑANZA Y LECTURA DE LA CULTURA ECUATORIANA.

4.04.02 Selección de indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	CLASIFICACIÓN DE INDICADORES					Puntaje	Selección
			A	B	C	D	E		
Fin	Estudiantes sin influencia de medios tecnológicos.	Reducir en un 30% el uso de los aparatos tecnológicos.	X	X	X	X	X	5	Alta
Fin	Método de enseñanza adecuado.	Incremento de 40% el hábito de la lectura.	X	X		X	X	4	Alta
Fin	Existencia del material necesario de apoyo.	Interés del 50% en conocer más sobre las leyendas.	X	X		X	X	4	Alta
Propósito	Incremento de la lectura en niños de Educación. B.	70% de resultados positivos.	X	X		X	X	4	Alta
Componentes	Realice a las costumbres y tradiciones nacionales.	Incremento 40% de interés sobre leyendas.	X	X		X	X	4	Alta
Componentes	Apoyo a la lectura de padres y maestros.	Incremento 60% de apoyo por los padres	X	X		X	X	4	Alta
Componentes	Material audiovisual	Crear el 70% de interés sobre conocer más de las leyendas.	X	X		X	X	4	Alta
Actividades	Incentivar el hábito de la lectura en niños y niñas de educación básica.	Incremento del 60% en buenos hábitos de lectura.	X	X		X	X	4	Alta
Actividades	Informar sobre los diversos materiales de apoyo en clase	Incremento del 50% en participación en clase.	X	X	X	X	X	5	Alta
Actividades	Se presentará un video con la animación de la leyenda "El padre Almeida".	80% de incremento en conocer más sobre nuestras tradiciones.	X	X		X	X	4	Alta

Tabla 8
Selección de Indicadores

ELABORACIÓN DE CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION, SOBRE LA LEYENDA "EL PADRE ALMEIDA", PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NUEVO MUNDO, PARA FOMENTAR LA ENSEÑANZA Y LECTURA DE LA CULTURA ECUATORIANA.

4.04.03 Medios de Verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicadores	MEDIOS DE VERIFICACIÓN				
			Fuentes de información	Método de recolección	Método de análisis	Frecuencia de recolección	Responsable
Fin	Estudiantes sin influencia de medios tecnológicos.	Reducir en un 30% el uso de los aparatos tecnológicos.	Primaria	- Internet - Información escuela.	Cualitativa	6 meses	Investigadora
Fin	Método de enseñanza adecuado.	Incremento de 40% el hábito de la lectura.	Primaria	Información escuela.	Cualitativa	6 meses	Investigadora
Fin	Existencia del material necesario de apoyo.	Interés del 50% en conocer más sobre las leyendas.	Primaria	Información escuela.	Cualitativa	6 meses	Investigadora
Propósito	Incremento de la lectura en niños de Educación. B.	70% de resultados positivos.	Primaria Secundaria	-Información escuela. - Encuestas	Cualitativa Cuantitativa	6 meses	Investigadora
Componentes	Realice a las costumbres y tradiciones nacionales.	Incremento 40% de interés sobre leyendas.	Primaria	Primaria	Cualitativa	6 meses	Investigadora
Componentes	Apoyo a la lectura de padres y maestros.	Incremento 60% de apoyo por los padres	Primaria Secundaria	- Internet - Información escuela.	Cualitativa Cuantitativa	6 meses	Investigadora
Componentes	Material audiovisual	Crear el 70% de interés sobre conocer más de las leyendas.	Primaria	- Internet - Información escuela.	Cualitativa	6 meses	Investigadora
Actividades	Incentivar el hábito de la lectura en niños y niñas de educación básica.	Incremento del 60% en buenos hábitos de lectura.	Primaria	- Internet - Información escuela.	Cualitativa	6 meses	Investigadora
Actividades	Informar sobre los diversos materiales de apoyo en clase	Incremento del 50% en participación en clase.	Primaria	- Internet - Información escuela.	Cualitativa	6 meses	Investigadora
Actividades	Se presentará un video con la animación de la leyenda "El padre Almeida".	80% de incremento en conocer más sobre nuestras tradiciones.	Primaria	- Internet - Información escuela.	Cualitativa	6 meses	Investigadora

Tabla 7
Clasificación de Indicadores.

ELABORACIÓN DE CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION, SOBRE LA LEYENDA "EL PADRE ALMEIDA", PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NUEVO MUNDO, PARA FOMENTAR LA ENSEÑANZA Y LECTURA DE LA CULTURA ECUATORIANA.

4.04.04 Supuestos

Nivel	Resumen Narrativo	Supuestos	MEDIOS DE VERIFICACIÓN				
			Financiero	Político	Social	Ambiental	Legal
Fin	Estudiantes sin influencia de medios tecnológicos.	Se reducirá el uso de medios tecnológicos.			X		
Fin	Método de enseñanza adecuado.	Estudiantes y Padres estarán satisfechos.	X		X		
Fin	Existencia del material necesario de apoyo.	Estudiantes estarán predispuestos a aprender.			X		
Propósito	Incremento de la lectura en niños de Educación. B.	Se incrementará buenos hábitos de lectura.			X		
Componentes	Realice a las costumbres y tradiciones nacionales.	Se valorizará lo nacional.			X		
Componentes	Apoyo a la lectura de padres y maestros.	Existirá apoyo de padres y maestros.			X		
Componentes	Material audiovisual	Se aceptará el material presentado.			X		
Actividades	Incentivar el hábito de la lectura en niños y niñas de educación básica.	Se incrementará buenos hábitos de lectura.			X		
Actividades	Informar sobre los diversos materiales de apoyo en clase	Se difundirá información entre maestro y autoridades	X		X		
Actividades	Se presentará un video con la animación de la leyenda "El padre Almeida".	Se entregará del material a los estudiantes	X		X	X	

Tabla 8
Supuestos

ELABORACIÓN DE CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION, SOBRE LA LEYENDA "EL PADRE ALMEIDA", PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NUEVO MUNDO, PARA FOMENTAR LA ENSEÑANZA Y LECTURA DE LA CULTURA ECUATORIANA.

CAPÍTULO V: LA PROPUESTA

5.01 Antecedentes De la Herramienta del Perfil de la Propuesta.

Área Multimedia.

5.02 Descripción de la Herramienta

5.02.01 Historia de la Fotografía.



Figura 6. www.google.com

La historia de la fotografía comienza a finales del siglo XV y principios del siglo XVI, cuando Leonardo Da Vinci inventó una máquina capaz de copiar la realidad (cámara obscura). Pero la fotografía nace en Francia con la revolución industrial, los primeros que la usaron fueron los burgueses ya que acostumbraban a tomarse retratos para mostrar status.

En 1990 nace la fotografía digital gracias a Kodak, a partir de ese momento se inició la era digital. Hoy en día la fotografía hace parte de la vida cotidiana, utilizada como medio de expresión artística en donde ya no solo se capta la realidad de las cosas, sino también se la transforma y se demuestra un punto de vida diferente del que se quiere mostrar.

5.02.02 La fotografía actual.



Figura 7. www.google.com

La fotografía digital se la realiza de la misma manera que la fotografía análoga, con la diferencia que en la digital las imágenes quedan grabadas en una memoria, mientras que la fotografía análoga se registraba en una película. Así mismo con respecto la impresión, ahora se las puede realizar a través de un ordenador, lo cual facilita y agiliza el proceso para la obtención de las fotografías.

Existen diversos géneros para expresarse mediante la fotografía, así tenemos: La fotografía documental, el fotoperiodismo, fotografía de paisajes, retrato, fotografía artística y fotografía de moda.

5.02.03 Composición en la Fotografía.

Existen varias reglas relevantes al momento de componer una fotografía y estas son:

5.02.03.01 Centro de interés.

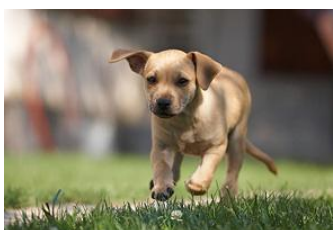


Figura 8. <http://www.dzoom.org.es/reglas-de-composicion-fotografica/>

Es lo que queremos mostrar en nuestras fotografías, resaltando un objeto o a una persona, se debe tomar en cuenta que este centro de interés no necesariamente tiene que ir al centro de la fotografía.

5.02.03.02 Encuadre.

Enfocarnos en lo que se quiere mostrar en la fotografía, que sea el centro de atención, para que no existan elementos que distraigan.

5.02.03.03 Apoyo en las líneas



Figura 9. <http://www.dzoom.org.es/reglas-de-composicion-fotografica/>

Si al momento de tomar fotografías encontramos líneas, éstas nos pueden servir para dirigir la mirada del espectador de un punto a otro.

5.02.03.04 El Flujo

Se puede crear la ilusión de movimiento, mediante el uso de líneas, las cuales llevan a la mirada del espectador a desplazarse de una parte de la fotografía a otra.

5.02.03.05 Juega con la dirección.



Figura 10. <http://www.dzoom.org.es/reglas-de-composicion-fotografica/>

Se refiere a la dirección que adoptan los objetos o las personas fotografiadas, sin necesidad que estén en movimiento.

5.02.03.06 Los elementos repetidos.



Figura 11. <http://www.dzoom.org.es/reglas-de-composicion-fotografica/>

Este método nos hace pensar en el sentido de relación que existe en partes distintas de una imagen. Se lo pude aplicar a cosas, animales y personas.

5.02.03.07 Los colores siempre dicen algo.



Figura 12. <http://www.dzoom.org.es/reglas-de-composicion-fotografica/>

Se debe tomar en cuenta siempre el contraste tonal, ya que esto servirá para que los espectadores interpreten la fotografía con emociones.

5.02.03.08 El interés de los grupos de 3



Figura 13. <http://www.dzoom.org.es/reglas-de-composicion-fotografica/>

Por lo general en fotografía se busca el centro de atención con la utilización de tres elementos.

5.02.03.09 La regla de los tercios.



Figura 14. <http://www.dzoom.org.es/reglas-de-composicion-fotografica/>

Al dividir un plano en cuadrículas de 3x3 en las intersecciones se forman los puntos de interés, por lo que está comprobado que realizar un encuadre con este elemento aseguraremos una buena fotografía.

5.02.03.10 El espacio negativo.



Figura 15. <http://www.dzoom.org.es/reglas-de-composicion-fotografica/>

Son los espacios en blanco que se dejan en una fotografía para dar un sentimiento de soledad, siempre y cuando el objetivo se coloque en los límites de la fotografía.

5.02.03.11 Frente y Fondo.



Figura 16. <http://www.dzoom.org.es/reglas-de-composicion-fotografica/>

Utilizando la profundidad de campo se puede resaltar el centro de atención de una fotografía.

5.02.03.12 Enmarcado Natural



Figura 17. <http://www.dzoom.org.es/reglas-de-composicion-fotografica/>

Este método concentra la vista del espectador en el centro de atención, utilizando cualquier elemento que nos permita enmarcar nuestro objetivo.

5.02.03.13 Curvas.



Figura 18. <http://www.dzoom.org.es/reglas-de-composicion-fotografica/>

Estas son muy llamativas en fotografía ya que dirige la mirada de los espectadores por todo el cuadro.

5.02.04 Iluminación en la Fotografía.



Figura 19. <http://www.televideo.com.co/iluminacion>

Este elemento es muy importante ya que mediante este podemos resaltar partes de nuestro objetivo a fotografiar, ya sea resaltando las texturas o dando importancia a ciertos elementos que son más relevantes en nuestra toma.

La luz puede provenir de diferentes fuentes, ya sean naturales o artificiales. En cuanto a las fuentes naturales son más difíciles de controlar ya que estas varían de intensidad, de color, de dirección y de calidad.

Existen diferentes tipos de Iluminación al momento de realizar fotografías así tenemos las siguientes.

5.02.04.01 Iluminación frontal.

Este tipo de iluminación ocasiona que el elemento fotografía carezca de sombras, se obtiene una imagen plana, sin volumen ni texturas. La luz se la coloca frente al objetivo.

5.02.05.02 Iluminación Lateral.

Se la coloca al costado del objeto fotografiado, por lo cual un lado aparecerá iluminado y el otro lado en sombra.

5.02.05.03 Iluminación Semi-Lateral.

Este tipo de iluminación es la más utilizada por fotógrafos para resaltar el volumen del objetivo y las texturas que puede encerrar, la luz se la ubica a unos 45 grados del objetivo.

5.02.05.04 Contraluz.

Este tipo de luz se la coloca detrás del objetivo a fotografiarse, por ello se obtiene imágenes de alto contraste y muy llamativas.

5.02.05.05 Iluminación Semi Contraluz.

Este tipo de luz se la coloca a un lado de contraluz, con ella podemos resaltar más las texturas y la perspectiva, y las sombras se verán proyectadas en los primeros planos de la imagen.

5.02.05.06 Iluminación Cenital.

Este tipo de luz proviene de arriba del sujeto a fotografiar, es muy poco utilizada ya que produce partes con exceso de luz, y sombras muy pronunciadas.

5.02.05.07 Iluminación de Contrapicado.

Este tipo de iluminación es muy utilizada cuando se quiere tomar fotografías que denoten suspenso o miedo, ya que la proyección de las sombras se coloca en el mismo rostro de las personas.

5.02.05.08 La Difusión. La luz no pega directamente en el objetivo, está rebota sobre otra superficie hacia el objetivo, dando como resultado unas sombras muy difusa dándole suavidad a la imagen.

5.02.06 Animación.

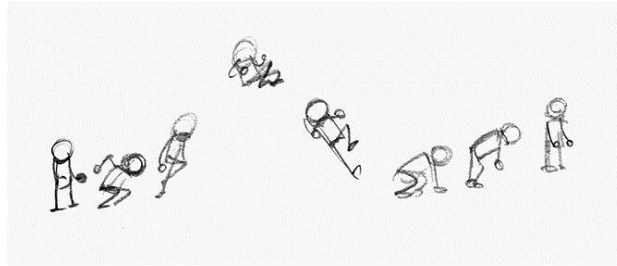


Figura 20. Focal Press Visual Effects & Animations

La animación es una secuencia de imágenes o dibujos organizados de cierta manera que den la sensación de movimiento. Esto se puede realizar con varios métodos ya sean dibujos, con recortes, con imágenes a los cuales se les confiere movimientos minúsculos creando la ilusión de movimiento.

Para realizar una animación natural se tiene que tener 24 cuadros por segundo que son los que se necesitan ya que nuestro ojo percibe las imágenes con un mínimo de cuadros por segundo para que de esta manera la animación sea más fluida y no tenga una secuencia abrupta de imágenes que se diferencian inmediatamente unas de otras, por ello al momento de animar se debe de tomar en cuenta la cantidad de imágenes por segundo se van a tomar en el proceso de rodaje.

Existen varias técnicas de animación que se pueden utilizar dependiendo del mensaje que se quiere transmitir. Así tenemos:

5.02.06.01 Dibujos Animados.

Los dibujos animados se los realizaba alrededor del siglo XX, en donde se dibujaban cuadro a cuadro (24 imágenes) las imágenes que conformarían la

animación. Este tipo de técnica ha ido en decadencia por la aparición de la animación digital.

5.02.06.02 Go Motion.

Este tipo de animación es una variante del StopMotion, consiste en fotografiar al objetivo con una parte en movimiento, esto le da un efecto borroso aumentando la sensación de realismo.

5.02.06.03 Pixilación.

Esta también es una variante del StopMotion que utiliza en lugar de maquetas o modelados a personas, a las cuales se los desplaza ligeramente y se les toma las fotografías necesarias para crear el movimiento.

5.02.06.04 Rotoscopia.

En esta técnica se utiliza una máquina llamada rotoscopio, el cual tiene una capa de vidrio en donde a través de un proyector se presenta la imagen.

5.02.06.05 Animación de recortes.

Es la técnica en donde se realizan los personajes y escenarios en papel a los cuales se les da el movimiento en cada fotografía.

5.02.06.06 Animación por computadora.

Conocida también como animación digital, consiste en crear movimientos de imágenes mediante el uso del ordenador. Existen dos tipos de animación en ordenador, así tenemos: 2D y 3D, la diferencia entre ellas es que la animación 2D requiere de menos tiempo de renderizado y agilita en tiempos, mientras que la animación 3D conlleva más tiempo de render pero es mucho más sencilla en el

sentido que una vez creado el personaje para animar se lo coloca en la posición que nosotros queramos sin tener que realizar nuevamente el personaje.

5.02.07 STOP MOTION.



Figura 21. Focal Press Visual Effects & Animations

La técnica de animación Stop Motion se basa en tomar fotografías y al momento de unir las, nos da la sensación de movimiento, esto se consigue con un límite de cuadros por segundo, que vendrían a ser 24 fotogramas. Con este número de imágenes, la persona que observa la animación sentirá que el movimiento es fluido y no retardado, como suele pasar cuando se toman menos fotografías por segundo, el movimiento se verá más forzado, por ello hay que tomar siempre en cuenta que el tipo de escena que se va a realizar para tener en cuenta cuantas imágenes necesitamos para dicha escena.

Los materiales que se pueden usar para la realización de una animación con Stop Motion, son infinitos, ya que podemos hacer a nuestros personajes de plastilina, arcilla, con estructura de alambre etc., e incluso se puede utilizar muñecos ya armados como legos, los cuales facilitan el movimiento por su estructura, en general se puede usar todo tipo de juguetes y artículos que se tenga a la mano.

Lo importante de esta técnica es saber cómo dar el movimiento a los personajes ya que mediante eso se transmitirá el estado de ánimo y la actitud que tendrán los mismos y de esta manera poder llegar mejor con el mensaje al público que será observador de nuestro corto.

Para la realización de un corto animado se deben seguir ciertos pasos que serán muy útiles si no se sabe por dónde empezar, así tenemos.

5.02.07.01 La idea.

Plantearse una idea para una animación, pensar que es lo que quiero transmitir con mi animación hacia el público. ¿Qué problema veo a mi alrededor que podría solucionarse con la proyección de dicha animación? Son muchas las interrogantes que se puede apreciar al momento de escoger una idea para un corto animado. En el caso de este proyecto se ha podido evidenciar que los niños en esta época influenciados por la tecnología han dejado a un lado hábitos que son muy importantes como es el caso de la lectura, por ello se ha basado en la utilización del mismo medio tecnológico (utilizado de la mejor manera) para hacer que los niños se sientan identificados y llame su atención.

5.02.07.02 El guión.

Este elemento de la animación es muy importante ya que mediante el guión podemos darnos cuenta cuan ambicioso es nuestro proyecto, ya sea en los personajes, escenarios e incluso en los movimientos. El guión también nos servirá para tomar en cuenta el tiempo que va a durar nuestra animación, ya que el cual se indica de manera general el tiempo que durará cada escena, en más detalle se lo podrá observar en el StoryBoard.

5.02.07.03 El tratamiento.

Esto se refiere a cómo voy a lograr que mi proyecto pase del escrito a la realidad. Se tomará en cuenta el presupuesto que se tenga para la realización del corto, así mismo para la elaboración de los personajes, ya que como se había mencionado antes, estos pueden ser hechos de diversos materiales y también depende mucho de cuan activo está un personaje dentro de la animación, ya que esto puede ocasionar el desgaste de las articulaciones del personaje lo que conllevaría al retraso de la producción e incluso la pérdida de escenas, puesto que cuando se está en el rodaje se tiene que suspender la toma de fotografías hasta que se solucione el problema con el personaje.

Esto se traduce en pérdida de tiempo y de recursos. Para evitar este tipo de inconvenientes una solución, sería, elaborar dos o tres muñecos del mismo personaje con iguales características, vestimenta etc. de esta manera se podrán evitar cualquier inconveniente; pero se debe tomar en cuenta que esta también llevará a incurrir en más gastos.

Otros aspectos importantes es tener una buena edición, ya que en la edición se podrá ver ya con vida a los personajes de nuestro corto.

Las escenas se empiezan planificando cada toma que se realizará, para ello tenemos que visualizar la animación, realizando dibujos que servirán como guías para realizar cada escena. Los sets dentro de esta parte de la animación llevan un papel primordial, puesto que nosotros necesitamos de la información necesaria para

la realización de los mismos, tomando en cuenta que es lo que necesitamos mostrar en nuestra animación, y que es lo que queremos que vea nuestra audiencia. Aquí entra en juego la “Gramática Cinematográfica”, la cual trata de la unión de las imágenes con la historia, para que la audiencia pueda verlo en la pantalla con fluidez y así evitar que la audiencia se desoriente momentáneamente y pierdan la concentración.

Los ángulos de cámara que se utilizarán para la toma de escenas conllevan un papel primordial, ya que mediante esto podemos dar a nuestra audiencia una idea del estilo de vida de los personajes y su entorno.

Los cortes dentro de las escenas ayudan a reforzar una toma, es decir cuando el personaje esté realizando una acción por ejemplo abrir la puerta, realizamos un corte y vemos en primer plano la mano que se dirige hacia la perilla de la puerta, enfoca a la audiencia en la acción y crea expectativa, comparado con una toma abierta de la habitación en donde el personaje se acerca a la puerta.

Esto va de la mano con la acción que realiza el personaje, por ejemplo si nuestro personaje está de frente y en un corte gira ligeramente la cabeza hacia el lado donde se encuentre una puerta, esta acción lleva a otra acción, que sería que otro personaje entre por la puerta antes mencionada, manteniendo la misma dirección de recorrido del personaje para que no exista un corte que no lleve a creer que es parte de otra escena.

5.02.07.05 StoryBoard.

El StoryBoard es una serie de imágenes estáticas que representan visualmente al guión. Este debe ser claro y entendible para todas las personas que están participando en la producción.

En cada imagen representada se coloca todo lo que se va a necesitar para la toma de esa escena como: composición de cada toma, ángulos de cámara y la progresión de la toma con la siguiente.

El Storyboard es fuente de consulta, siempre se tomará información de este, para realizar los set necesarios con la proporción adecuada, así mismo información de cámara como que lentes se va a necesitar, tracks si es necesario.

A continuación se pondrá un ejemplo de un StoryBoard de una serie animada muy conocida. "Bob el constructor"

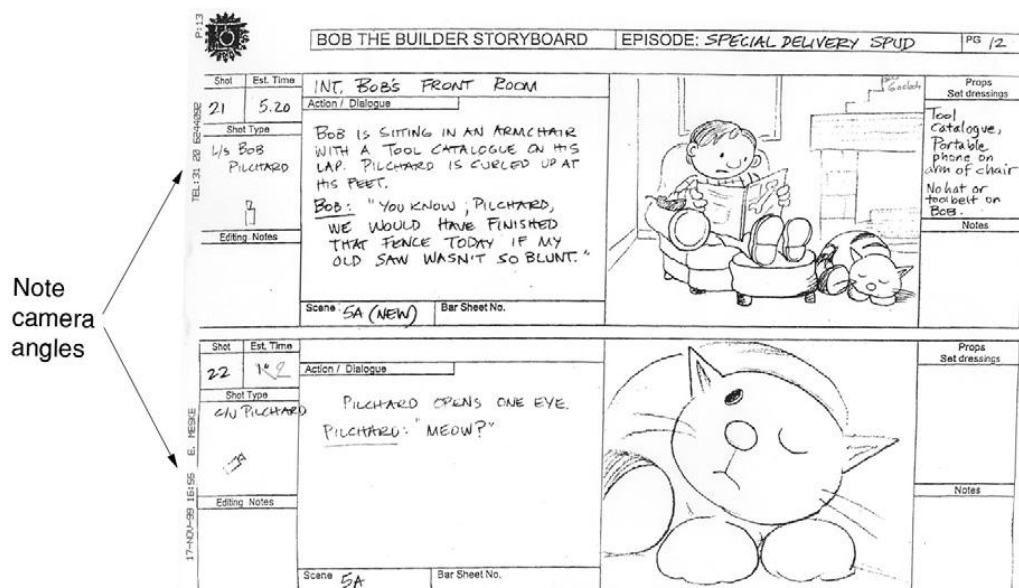


Figura 22. StoryBoard Bob el constructor. Estructura Focal Press Visual Effects & Animations

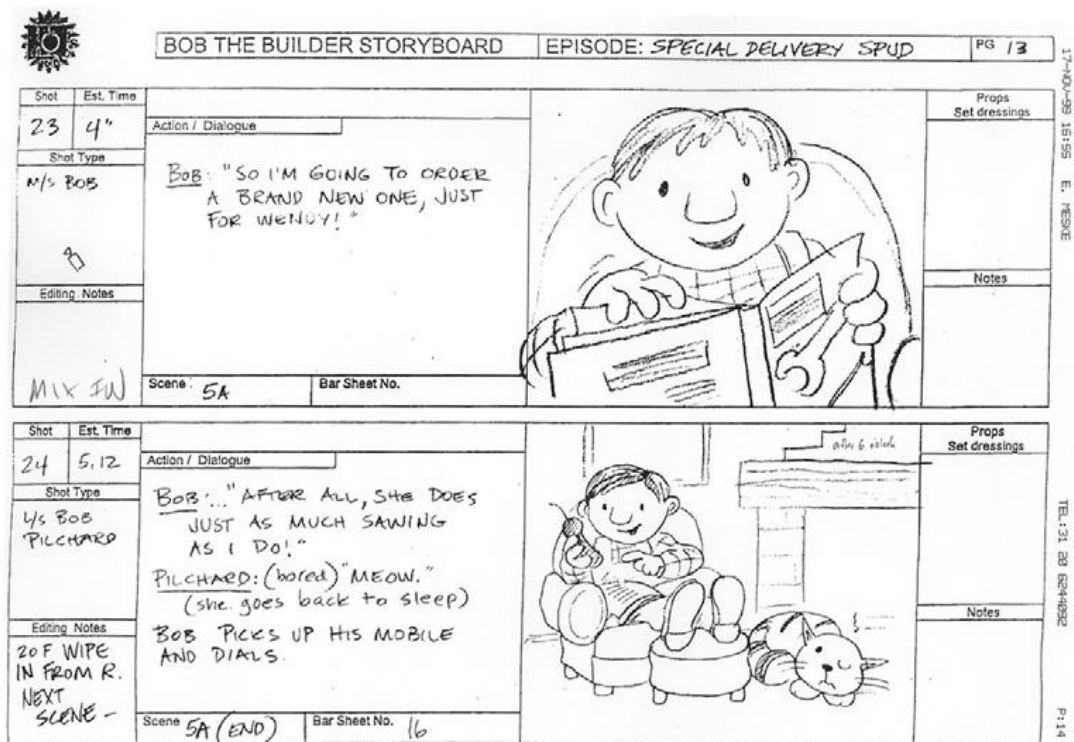


Figura 23. StoryBoard Bob el constructor. Estructura Focal Press Visual Effects & Animations

Como se mencionó anteriormente el Storyboard debe ser entendido por todas las personas que participarán en la producción de la animación, no se requiere ser un excelente ilustrador para las imágenes, ya que solo lo que interesa es que sean ilustraciones que puedan ser entendidas. El formato para el StoryBoard puede variar o acomodarse a las necesidades de los realizadores.

5.02.07.06 Animatic.



Figura 24. Animatic <http://forthebirdsblog.blogspot.com/2010/10/animatic-sneaks.html>

ELABORACIÓN DE CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION, SOBRE LA LEYENDA "EL PADRE ALMEIDA", PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NUEVO MUNDO, PARA FOMENTAR LA ENSEÑANZA Y LECTURA DE LA CULTURA ECUATORIANA.

Una vez que se tiene el Storyboard se realiza un animatic, que consiste en visualización de la animación en donde se puede editar los movimientos, añadir o quitar escenas. Esto es de mucha ayuda ya que viendo cómo quedaría la animación se pueden evitar gastos innecesarios ya sea en sets, personajes etc.

Con animatic, nos podremos dar cuenta cuales son las escenas que formarán definitivamente la animación, deshaciéndonos de tomas irrelevantes lo que conlleva un ahorro de tiempo si se realizará la producción directamente, de esta manera ya se puede empezar con las tomas de las escenas.

Cuando se va a realizar una animación para un cliente, el animatic es lo más importante ya que por primera vez se verá vista en movimiento a la idea.

5.02.07.07 Elaboración de personajes.



Figura 25. Estructura Focal Press Visual Effects & Animations

Los personajes pueden ser elaborados de diversos materiales, pero la estructura del personaje siempre va a ser hecha con alambre para que dé mayor facilidad de movimiento al momento de animar. El recubrimiento de la estructura se lo puede realizar con plastilina, esponja, resina, arcilla, silicona, latex.

El tamaño para la figuras humanas es de entre 20 a 25 cm, mientras que para mascotas va entre los 15 a 33 cm. Se lo que queremos es hacer una toma cercana de una parte de nuestros personajes, lo adecuado es realizar esa parte más grande para que se pueda ver las texturas de la misma.

Los ojos y las manos de los personajes son los que nos ayudaran a dar expresiones, será un apoyo ya sea al dialogo o a la música, por ello tienen que ser realizados de la mejor manera posible.

La cabeza de los personajes puede ser realizada en un material moldeable como es el caso de la plastilina, el cual nos va a permitir darle más expresión al rostro.

Le podemos dar mucha personalidad a nuestro personaje si le colocamos accesorios reales, como ropa hecha a la medida, esto llamara mucho la atención de los espectadores y le dará un aspecto más realista.

La elaboración de los personajes es un proceso de acierto y error, se debe tener mucha paciencia ya que puede ocurrir que incluso antes de animar los personajes sufran daños o se quiebren, por eso es recomendable realizar dos copias de cada personaje para que pueda ser reemplazado si se lo requiere y de esta manera no retrasar la producción.

5.03 Formulación del Proyecto de Aplicación.

ELABORACIÓN DE CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION, SOBRE LA LEYENDA "EL PADRE ALMEIDA", PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NUEVO MUNDO, PARA FOMENTAR LA ENSEÑANZA Y LECTURA DE LA CULTURA ECUATORIANA.

Área Multimedia

5.03.01 Planificación

Este proyecto se ha realizado partiendo del problema, que en la actualidad los niños no tienen la costumbre de leer, por ello se ha pensado en realizar una animación con técnica StopMotion para que los niños se sientan atraídos por la misma y crear en ellos el hábito de leer y conocer más acerca de nuestras tradiciones.

5.03.02 Propósito del Proyecto

Mediante este proyecto se quiere dar a conocer a los niños de educación básica sobre las leyendas y tradiciones de nuestro país. Generando en los niños un deseo por conocer más de nuestro país, ya que esto se está perdiendo por la influencia de medios extranjeros y la tecnología, pero esto se puede utilizar a favor, como es el caso de este proyecto que proyectará una animación realizada en StopMotion sobre la leyenda del Padre Almeida.

5.03.03 Usuarios

Este proyecto va dirigido a niños de educación básica del Colegio Nuevo Mundo, los cuales están en el proceso de aprendizaje.

5.03.04 Herramientas

Las herramientas que se utilizaron para la elaboración de este proyecto.

Adobe Ilustrador. Para la realización de los personajes y el StoryBoard.

Adobe Flash. Para la realización del Animatic.

DragonFrame. Programa para realización de StopMotion.

Cámara Canon Eos revel T3i. Para la toma de las fotografías.

Adobe Premiere. Para la post producción.

5.03.05 Desarrollo.

Para la realización de este proyecto se ha partido desde la elaboración de un guión en el cual se establece la historia a la que después se animará.

Guión Animación El Padre Almeida.

Técnica: StopMotion.

Toma 1. En el convento de San Diego, el Padre Almeida está caminando por un pasillo. Fundido a negro.

Plano Medio Corto. (Cintura hacia abajo).

Voz en off: En el convento de San Diego vivía el Padre Almeida.

Toma 2. Se abre una puerta y se ve en el umbral de la misma al Padre Almeida, camina hacia el frente.

Plano Medio Corto.

Voz en off: Quien obsesionado buscaba salir de su encierro

Toma 3. El Padre entra en la habitación, se lo ve de espaldas que se dirige a una silla que está colocada junto a Cristo crucificado, debajo de una ventana.

Plano general de la habitación.

Voz en off: y se percató que podía lograrlo saliendo por una ventana de la capilla.

Elementos para la toma. Silla, Cristo en la cruz, ventana.

Toma 4. El padre sube un pie a la silla.

Primer Plano de la acción se ve el pie del padre sobre la silla.

Voz en off: Usando a Cristo como escalera.

Toma 5. El Padre se apoya en el brazo de Cristo para alcanzar la ventana.

Primer Plano se ve el rostro de Cristo y su brazo extendido en donde el padre se apoya para subir a la ventana.

Voz en off: Cristo lo mira y le dice: “¿Hasta cuándo padre Almeida?”

Toma 6. EL padre está sentado en el filo de la ventana, mira a Cristo y salta. Sale de escena.

Plano Medio Alto. Entra en cuadro Cristo y el Padre.

Voz en off: “Hasta la vuelta señor”, responde el Padre.

Toma 7. Se mira la entrada de un bar las puertas de madera están gastadas. Fundido a negro.

Primer plano. Puertas del bar

Voz en off: Almeida acostumbraba a ir a un bar todas las noches.

Toma 8. Almeida está sentado en una mesa en donde hay una botella y un vaso, toma el vaso con la mano y se lo lleva a la boca. Fundido a negro.

Plano general. Se ven varias mesas detrás de la mesa del Padre

Voz en off: Le gustaba escuchar música y tomar hasta la madrugada.

Ambiental: Personas hablando y riendo, música,

Toma 9. El padre abre las puertas del bar y camina hacia el frente. Fundido a negro.

Primer Plano de la puerta abriéndose.

Voz en off: al amanecer El padre Almeida regresaba al convento.

Toma 10. Se ve al padre Almeida que está sentado en el filo de la ventana por donde salta, y salta dentro de la habitación.

Plano general. Ventana y el Padre.

Voz en off: entraba por donde salió, sin que nadie lo vea.

Toma 11. Se mira el convento de San Diego y el sol del nuevo día empieza a iluminar.

Plano General: Convento.

Voz en off: Al siguiente día.

Toma 12. El Padre entra nuevamente en la habitación, se lo ve de espaldas que se dirige a una silla que está colocada junto a Cristo crucificado, debajo de una ventana.

Plano general de la habitación.

Voz en off: esa noche el Padre vuelve a salir

Elementos para la toma. Silla, Cristo en la cruz, ventana.

Toma 13. El padre sube un pie a la silla.

Primer Plano de la acción se ve el pie del padre sobre la silla.

Voz en off: con su peculiar forma

Toma 14. El Padre se apoya en el brazo de Cristo para alcanzar la ventana.

Primer Plano se ve el rostro de Cristo y su brazo extendido en donde el padre se apoya para subir a la ventana.

Voz en off: nuevamente Cristo le vuelve a decir: "¿Hasta cuándo padre Almeida?"

Toma 15. EL padre está sentado en el filo de la ventana mira a Cristo y salta. Sale de escena. Fundido a negro.

Plano Medio entra en cuadro Cristo y el Padre.

Voz en off: y el padre responde otra vez: "Hasta la vuelta señor".

Toma 16. A la salida del bar se encuentra un ataúd custodiado por un personaje vestido de negro. El padre sale del bar y se acerca.

Plano General. Puerta del bar, ataúd, y la muerte padre Almeida.

Voz en off: EL padre regresó al bar de siempre pero al momento de salir se encontró con un ataúd, y se acercó a mirar.

Toma 17. Se ve al padre Almeida asustado al verse así mismo en el ataúd. Fundido a negro.

Primer Plano. Rostro del padre Almeida

Voz en off: Se ve a sí mismo dentro del ataúd esto lo asustó

Toma 18. Se mira al padre Almeida en la habitación, parado junto a Cristo crucificado.

Plano Medio Alto. Padre Almeida junto a Cristo.

Voz en off: y no volvió a salir a escondidas del convento.

Una vez realizado el guión se procede a realizar el StoryBoard. Aquí nos daremos cuenta el tiempo que necesitamos para cada escena, así como la posición de la cámara al momento de animar. Esto es una ayuda visual de cómo va a quedar la animación.

5.03.06 Story Board Animación El Padre Almeida

Técnica: StopMotion.

		Leyenda: El Padre Almeida		H. 1
Toma	Tiempo			Objetos para la toma
1		Acción y Diálogo		
Tipo de Toma		En el convento de San Diego, el Padre Almeida está caminando por un pasillo. Fundido a negro.		
P/M/C		Voz en off: En el convento de San Diego vivía el Padre Almeida.		
Notas				Notas
		Escena: 1A		
Toma	Tiempo			Objetos para la toma
2		Acción y Diálogo		
Tipo de Toma		Se abre una puerta y se ve en el umbral de la misma al Padre Almeida, camina hacia el frente.		
P/M/C		Voz en off: Quien obsesionado buscaba salir de su encierro		
Notas				Notas
		Escena: 2A		

Figura 26. StoryBoard Escena 1 y 2

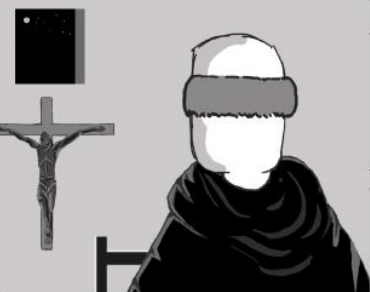
		Leyenda: El Padre Almeida		H. 2
Toma	Tiempo			
3		Acción y Diálogo		
Tipo de Toma		El Padre entra en la habitación, se lo ve de espaldas que se dirige a una silla que está colocada junto a Cristo crucificado, debajo de una ventana.		
P/G		Voz en off: y se percató que podía lograrlo saliendo por una ventana de la capilla.		
Notas				
Escena: 2B				
				
		Objetos para la toma		
		Silla, Cristo en la cruz, ventana.		
		Notas		
Toma	Tiempo			
4		Acción y Diálogo		
Tipo de Toma		El padre sube un pie a la silla.		
P/P		Voz en off: Usando a Cristo como escalera.		
Notas				
Escena: 2C				
				
		Objetos para la toma		
		Silla, Cristo, Ventana		
		Notas		

Figura 27. StoryBoard Escena 3 y 4

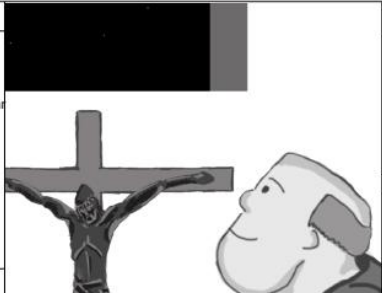
		Leyenda: El Padre Almeida		H. 3
Toma	Tiempo			
5		Acción y Diálogo		
Tipo de Toma		El Padre se apoya en el brazo de Cristo para alcanzar la ventana.		
P/P		Voz en off: Cristo lo mira y le dice hasta cuando padre Almeida		
Notas				
Escena: 3D				
				
		Objetos para la toma		
		Silla, Cristo en la cruz, ventana.		
		Notas		
Toma	Tiempo			
6		Acción y Diálogo		
Tipo de Toma		El padre está sentado en el filo de la ventana mira a Cristo y salta. Sale de escena.		
P/M/A		Voz en off: Hasta la vuelta señor responde el Padre.		
Notas				
Escena: 4D				
				
		Objetos para la toma		
		Silla, Cristo, Ventana		
		Notas		

Figura 28. StoryBoard Escena 5 y 6

ELABORACIÓN DE CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION, SOBRE LA LEYENDA "EL PADRE ALMEIDA", PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NUEVO MUNDO, PARA FOMENTAR LA ENSEÑANZA Y LECTURA DE LA CULTURA ECUATORIANA.

		Leyenda: El Padre Almeida		H. 4
Toma	Tiempo			Objetos para la toma
7		Acción y Diálogo		
Tipo de Toma		Se mira la entrada de un bar las puertas de madera están gastadas. Fundido a negro.		
P/G		Voz en off: Almeida acostumbraba a ir a un bar todas las noches.		
Notas				
		Escena: 1E		
				
8		Acción y Diálogo		
Tipo de Toma		Almeida está sentado en una mesa en donde hay una botella y un vaso, toma el vaso con la mano y se lo lleva a la boca. Fundido a negro.		
P/M		Voz en off: Le gustaba escuchar música y tomar hasta la madrugada.		
Notas				
		Escena: 2E		
				
				Mesa Silla Botella Vaso Fondo mesas
				Notas

Figura 29. StoryBoard Escena 7 y 8

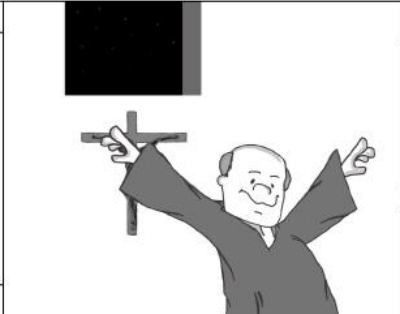
		Leyenda: El Padre Almeida		H. 5
Toma	Tiempo			Objetos para la toma
9		Acción y Diálogo		
Tipo de Toma		El padre abre las puertas del bar y camina hacia el frente. Fundido a negro.		
P/G		Voz en off: Al amanecer El padre Almeida regresaba al convento.		
Notas				
		Escena: 3E		
				
10		Acción y Diálogo		
Tipo de Toma		Se ve al padre Almeida que está sentado en el filo de la ventana por donde salta, y salta dentro de la habitación.		
P/G		Voz en off: entraba por donde salió, sin que nadie lo vea.		
Notas				
		Escena: 4E		
				
				Notas

Figura 30. StoryBoard Escena 9 y 10

ELABORACIÓN DE CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION, SOBRE LA LEYENDA "EL PADRE ALMEIDA", PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NUEVO MUNDO, PARA FOMENTAR LA ENSEÑANZA Y LECTURA DE LA CULTURA ECUATORIANA.

		Leyenda: El Padre Almeida		H. 6
Toma	Tiempo			
11		Objetos para la toma		
		Acción y Diálogo		
Tipo de Toma				
P/G				
Notas				
		Notas		
		Escena: 1F		
12		Objetos para la toma		
		Acción y Diálogo		
Tipo de Toma				
P/G				
Notas				
		Notas		
		Escena: 1G		

Figura 31. StoryBoard Escena 11 y 12

		Leyenda: El Padre Almeida		H. 7
Toma	Tiempo			
13		Objetos para la toma		
		Acción y Diálogo		
Tipo de Toma				
P/P				
Notas				
		Notas		
		Escena: 2G		
14		Objetos para la toma		
		Acción y Diálogo		
Tipo de Toma				
P/M/A				
Notas				
		Notas		
		Escena: 3G		

Figura 32. StoryBoard Escena 13 y 14

ELABORACIÓN DE CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION, SOBRE LA LEYENDA "EL PADRE ALMEIDA", PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NUEVO MUNDO, PARA FOMENTAR LA ENSEÑANZA Y LECTURA DE LA CULTURA ECUATORIANA.

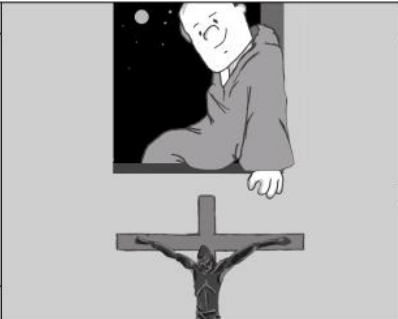
		Leyenda: El Padre Almeida		H. 8
Toma	Tiempo	Acción y Diálogo		Objetos para la toma
15		EL padre está sentado en el filo de la ventana mira a Cristo y salta. Sale de escena. Fundido a negro.		
Tipo de Toma		Voz en off: y el padre responde otra vez Hasta la vuelta señor.		
P/M/A				
Notas				
Escena: 4G				
				
				Notas
Toma	Tiempo	Acción y Diálogo		Objetos para la toma
16		A la salida del bar se encuentra un ataúd custodiado por un personaje vestido de negro. El padre sale del bar y se acerca.		Ataúd Muerte
Tipo de Toma		Voz en off: EL padre regreso al bar de siempre pero al momento de salir se encontró con un ataúd, y se acercó a mirar.		
P/G				
Notas				
Escena: 1H				
				
				Notas

Figura 33.Escena 15 y 16

		Leyenda: El Padre Almeida		H. 9
Toma	Tiempo	Acción y Diálogo		Objetos para la toma
17		Se ve al padre Almeida asustado al verse así mismo en el ataúd. Fundido a negro.		Ataúd
Tipo de Toma		Voz en off: Se ve a si mismo dentro del ataúd esto lo asustó		
P/M				
Notas				
Escena: 2H				
				
				Notas
Toma	Tiempo	Acción y Diálogo		Objetos para la toma
18		Se mira al padre Almeida en la habitación, parado junto a Cristo crucificado.		Cruz Silla Ventana
Tipo de Toma		Voz en off: y no volvió a salir a escondidas del convento.		
P/M/A				
Notas				
Escena: 1I				
				
				Notas

Figura 34.Escena 17 y 18

ELABORACIÓN DE CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION, SOBRE LA LEYENDA "EL PADRE ALMEIDA", PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NUEVO MUNDO, PARA FOMENTAR LA ENSEÑANZA Y LECTURA DE LA CULTURA ECUATORIANA.

5.03.07 Animatic

El animatic es una pre visualización de lo que será la animación basada en el StoryBoard.

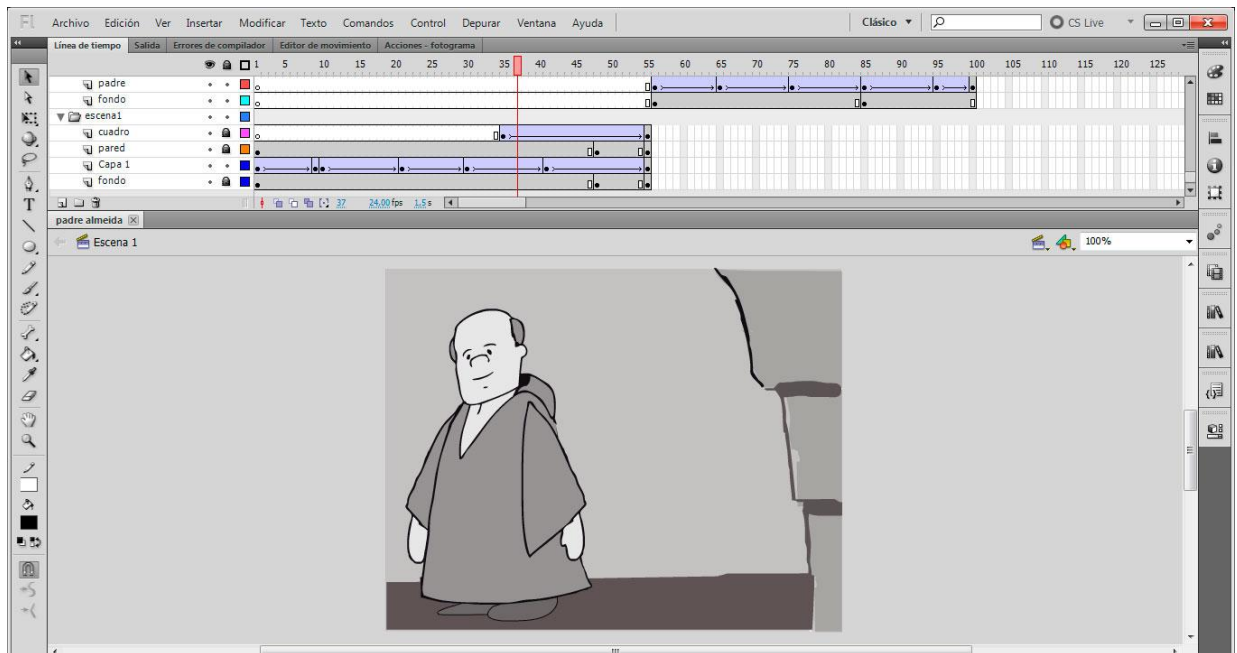


Figura 35. Animatic

ELABORACIÓN DE CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION, SOBRE LA LEYENDA "EL PADRE ALMEIDA", PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NUEVO MUNDO, PARA FOMENTAR LA ENSEÑANZA Y LECTURA DE LA CULTURA ECUATORIANA.

5.03.07 Contenido

La animación de la leyenda del Padre Almeida contiene 18 Tomas, distribuidas en 5 escenas. La animación realizada es sobre una leyenda ecuatoriana.

5.03.08 Mapa de Contenido

Inicio de la Leyenda.

En el convento de San Diego vivía el Padre Almeida, quien obsesionado buscaba salir de su encierro, y se percató que podía lograrlo saliendo por una ventana de la capilla. Usando a Cristo como escalera. Cristo lo mira y le dice hasta cuando padre Almeida, hasta la vuelta señor responde el Padre.

Desarrollo de la Leyenda.

Almeida acostumbraba a ir a un bar todas las noches, le gustaba escuchar música y tomar hasta la madrugada. A al amanecer El padre Almeida regresaba al convento, entraba por donde salió, sin que nadie lo vea.

Esa noche el Padre vuelve a salir con su peculiar forma nuevamente Cristo le vuelve a decir, hasta cuando padre Almeida y el padre responde otra vez Hasta la vuelta señor.

Desenlace de la Leyenda.

El padre regreso al bar de siempre pero al momento de salir se encontró con un ataúd, y se acercó a mirar, Se ve a sí mismo dentro del ataúd esto lo asustó y no volvió a salir a escondidas del convento.

5.03.9 Marketing y Distribución.

Marketing Directo.

La animación del Padre Almeida será proyectada directamente a los alumnos de educación básica del Colegio Nuevo Mundo, para cumplir con el objetivo que es el de llegar a los niños con una plataforma diferente, para que ellos se sientan atraídos por conocer más y de esta manera incentivar la lectura.

La proyección para este proyecto es llegar a nuevas instituciones educativas iniciando con la animación del Padre Almeida y también realizar nuevas animaciones de leyendas para que exista un mayor interés.

CAPITULO VI: ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.01 Recursos.

6.01.01 Técnicos y Tecnológicos.

Se ha utilizado una laptop para la realización de este proyecto con las siguientes características:

Toshiba con sistema operativo Qindows 7 professional 64 bits, con procesador Intel® core™ i3. Memoria Ram de 4GB.

Cámara Cannon Eos Revel T3i 18 – 55 mm.

Adobe Illustrator CS5

Adobe Flash CS5

Adobe Premiere CS5

DragonFrame programa para realización de StopMotion.

6.01.02 Recursos Humanos.

Ing. Maryori Cortez - Tutora de Tesis

Ing. Daniela Pintado - Lectora de Tesis

David García - Guía con la elaboración de la animación.

6.01.03 Económico.

En cuanto a lo económico se ha tomado en cuenta los siguientes aspectos:

Elaboración del proyecto de Tesis.

Taller de Stop Motion (particular)

Elaboración de personajes para el corto

Elaboración de sets para la animación

Rodaje de la animación

Edición del video de la animación.

6.02 Presupuesto.

6.02.01 Gastos Operativos

Detalle	Gastos
Derechos de grado	10
Seminario	500
Tutorías	200
Pasajes	10

ELABORACIÓN DE CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION, SOBRE LA LEYENDA "EL PADRE ALMEIDA", PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NUEVO MUNDO, PARA FOMENTAR LA ENSEÑANZA Y LECTURA DE LA CULTURA ECUATORIANA.

Alimentos	20
Impresiones	60
Anillado	6
Empastado	13
Consumo de luz	15
Total	834

Tabla 9
Recursos económicos.

6.02.02 Aplicación del Proyecto

CONCEPTO	TOTAL
Curso particular StopMotion	65
Diseño de Personajes (2)	10
Guión de la Animación	20
Story Board	30
Animatic	30
Elaboración de personajes	25
Elaboración de sets	23

ELABORACIÓN DE CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION, SOBRE LA LEYENDA "EL PADRE ALMEIDA", PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NUEVO MUNDO, PARA FOMENTAR LA ENSEÑANZA Y LECTURA DE LA CULTURA ECUATORIANA.

Rodaje	200
Post Producción	200
TOTAL	603

Tabla 10
Gastos Operativos

6.3 Cronograma

Nº	Actividad	Responsable	Tiempo					Resultados Esperados
			mes	semana				
				1	2	3	4	
1	Aprobación del tema del proyecto	Dirección de Escuela	Abril				x	Dar la aprobación para el inicio del proyecto
2	Desarrollo de los antecedentes de la propuesta	Cristina Andrade	Mayo	x				Concepto del problema y Matriz T
3	Análisis de involucrados	Cristina Andrade	Junio		x			Realización de análisis de involucrados, mapeo de involucrados, matriz.
4	Elaboración de objetivos de la propuesta	Cristina Andrade	Junio			x		Análisis de los problemas y objetivos
5	Análisis de alternativas del proyecto	Cristina Andrade	Julio	x	x	x	x	Tamaño del proyecto, localización, análisis, involucrados y supuestos.

ELABORACIÓN DE CORTO ANIMADO CON TÉCNICA STOPMOTION, SOBRE LA LEYENDA "EL PADRE ALMEIDA", PARA NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL COLEGIO NUEVO MUNDO, PARA FOMENTAR LA ENSEÑANZA Y LECTURA DE LA CULTURA ECUATORIANA.

6	Propuesta del tema del proyecto	Cristina Andrade	Julio Agosto	x	x	x	x	Realización de pre producción de la animación, diseño de personajes, guión, storyboard, animatic.
7	Desarrollo de los Aspectos Administrativos	Cristina Andrade	Agosto			x		Recursos técnicos, tecnológicos, presupuesto de gastos operativos, cronograma de actividades.
8	Elaboración del capítulo 7	Cristina Andrade	Agosto Sep.				x	Conclusiones y Recomendaciones
9	Entrega del primer borrador	Cristina Andrade	Sep.				x	Revisión para aprobación del primer borrador.

Tabla 11
Cronograma

CAPITULO VII: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.01 Conclusiones y Recomendaciones

7.01.01 Conclusiones

- La pre producción del StopMotion es un proceso largo que necesita mucha paciencia.
- La animación crea mucha expectativa, por los elementos utilizados y los personajes.
- La técnica de StopMotion llama mucho la atención de los espectadores.
- Los niños se sienten interesados con la animación y como se la realizó.
- Los niños se sienten con ganas de aprender más sobre leyendas y tradiciones de nuestro país.
- El hábito de lectura en los niños se ha incrementado con la ayuda de maestros y padres de familia de los estudiantes del Colegio Nuevo Mundo.

7.01.02 Recomendaciones

- El proceso de StopMotion es largo por lo tanto debe ser bien planificado.
- Los personajes de StopMotion deben ser realizados con mucha paciencia para que soporte toda la producción.
- Para el rodaje se debe tener todo lo necesario para que al momento de fotografiar no exista ningún inconveniente.

- El tiempo de duración debe ser corto para que los niños no pierdan el interés.
- Tanto maestros como padres de familia seguir incentivando el hábito de la lectura en los niños, para incrementar su conocimiento.