



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**

**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**Proyecto de investigación previa a la obtención del Título de:**  
**DISEÑADOR GRÁFICO**

**TRABAJO DE TITULACIÓN:**  
**GUÍA DE TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES**  
**MANGA Y ANIME MEDIANTE COLECCIÓN EDITORIAL**  
**DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE DISEÑO**

**Autor:**

Guacho Macias Israel Vinicio

**TUTORA:**

MSc. Samaniego López Mariela Verónica

RIOBAMBA – ECUADOR

2019

## FIRMA DE MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros de Tribunal de Graduación, del proyecto “GUÍA DE TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES MANGA Y ANIME MEDIANTE COLECCIÓN EDITORIAL DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE DISEÑO”. Presentado por Israel Vinicio Guacho Macias y dirigido por el Ms.C Mariela Samaniego.

Una vez revisado el informe de proyecto de investigación con fines de graduación, en el cual se ha constatado el cumplimiento de las observaciones realizadas, remito la presente para uso y custodia en la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías, de la Universidad Nacional de Chimborazo.

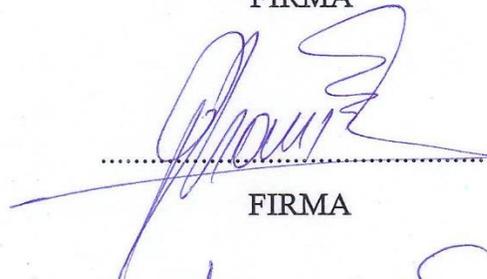
Para constancia de lo expuesto firman:

Arq. William Quevedo Tumaili. Mg.  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**



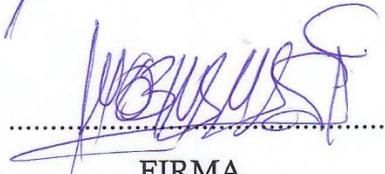
FIRMA

Lic. Jorge Ibarra Loza Ms.C.  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**



FIRMA

Lic. Mariela Samaniego Ms.C.  
**TUTOR DOCENTE**



FIRMA

Lic. Marcela Cadena Figueroa Ms.C  
**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**



FIRMA

## **CERTIFICADO DE REVISIÓN DEL TRABAJO DEL TITULACIÓN**

Yo, Mariela Verónica Samaniego López, tutor de tesis y docente de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo. CERTIFICO que en el presente trabajo con el tema **“GUÍA DE TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES MANGA Y ANIME MEDIANTE COLECCIÓN EDITORIAL DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE DISEÑO”** de autoría del señor **Israel Vinicio Guacho Macias** portador de la C.C. **060485074-3**, ha sido dirigido y revisado durante todo el proceso de investigación. El citado trabajo cumple el 100% con los requisitos metodológicos y requerimiento exigidos por las normas generales para la graduación, de tal virtud autorizo la presentación del mismo para su calificación correspondiente.

Riobamba, 15 de julio del 2019



Mgs. Mariela Verónica Samaniego López

**TUTOR DE TESIS**



DIRECCIÓN ACADÉMICA  
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-02.20

## CERTIFICACIÓN

Que, **Guacho Macias Israel Vinicio** con CC: **060485074-3**, estudiante de la Carrera de **DISEÑO GRÁFICO**, Facultad de **Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"GUÍA DE TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES MANGA Y ANIME MEDIANTE COLECCIÓN EDITORIAL DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE DISEÑO"**, que corresponde al dominio científico **Desarrollo territorial - productivo y hábitat sustentable para mejorar la calidad de vida**, y alineado a la línea de investigación **Cultura Visual**, cumple con él 5 %, reportado en el sistema **Anti-plagio Urkund**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente, autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 09 de 07 de 2019

  
Mgs. Mariela Verónica Samaniego López  
DOCENTE TUTOR

## AUTORÍA

Soy responsable de las opiniones, expresiones, pensamientos, concepciones que se han tomado de varios auditores como también del material de internet ubicado con la respectiva autoría para enriquecer el marco teórico. En tal virtud los resultados, conclusiones y recomendaciones realizadas en la presente investigación titulada: " **GUÍA DE TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES MANGA Y ANIME MEDIANTE COLECCIÓN EDITORIAL DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE DISEÑO**", son de exclusividad del autor y del patrimonio intelectual de la Universidad Nacional de Chimborazo



-----  
Israel Vinicio Guacho Macias

C.C.: 060485074-3

## **DEDICATORIA**

Dedico todo este gran esfuerzo a mi Madre Mirian Macias una mujer guerrera, quien me ha incentivado a salir adelante, con su amor, trabajo y sacrificio, gracias a ella logre convertirme en lo que siempre quiso para mí. A los docentes de mi carrera, quienes siempre confiaron en mi responsabilidad y creatividad.

**Israel Vinicio Guacho Macias**

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Nacional de Chimborazo por ofrecerme una formación académica de calidad. A la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías por la Carrera de Diseño Gráfico quien me abrió sus puertas a formar parte de los nuevos integrantes de la familia creativa.

**Israel Vinicio Guacho Macias**

## ÍNDICE

CERTIFICADO DE MIEMBROS DEL TRIBUNAL.....	II
CERTIFICADO DEL TUTOR .....	III
CERTIFICADO DEL PORCENTAJE DE PLAGIO .....	IV
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	V
AGRADECIMIENTO .....	VI
DEDICATORIA .....	VI
AGRADECIMIENTO .....	VII
RESUMEN .....	XII
INTRODUCCIÓN.....	1
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>2</b>
<b>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>2</b>
1.1    PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN.....	2
1.1.1    Problema .....	2
1.1.2    Justificación .....	3
1.2    OBJETIVOS GENERALES Y ESPECIFICO .....	4
1.2.1    Objetivo general .....	4
1.2.2    Objetivos específicos.....	4
<b>CAPITULO II.....</b>	<b>5</b>
<b>MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>5</b>
2.1    Antecedentes de la investigación.....	5
2.2    Fundamentación teórica .....	6
2.2.1    ¿Qué es un taller didáctico? .....	6
2.2.2    ¿Cómo planificar un taller didáctico?.....	6
2.2.3    ¿Qué necesito para un taller creativo? .....	7
2.2.4    Proceso del taller creativo.....	7
2.2.5    Los tres momentos en la preparación de un taller .....	8
2.2.6    ¿Qué es una Guía didáctica? .....	8
2.2.7    Pasos para una guía didáctica .....	9
2.2.8    ¿Qué es un resultado de aprendizaje? .....	9
2.2.9    ¿Qué son las metodologías de enseñanza? .....	10

2.2.10 Historia del anime y del manga .....	10
2.2.11 ¿Qué es ilustración? .....	11
2.2.12 ¿Qué es un estilo de ilustración? .....	11
2.2.13 Tipos de ilustración .....	12
2.2.14 Proceso para la creación de personajes anime manga .....	12
2.2.15 Técnicas de ilustración .....	13
2.2.16 Concepto de diseño editorial .....	15
2.2.17 Retícula modular .....	15
2.2.18 Retícula modular simétrica.....	15
2.2.19 Retícula modular asimétrica.....	16
2.2.20 Términos diseño editorial.....	16
<b>CAPITULO III.....</b>	<b>17</b>
<b>METODOLOGÍA .....</b>	<b>17</b>
3.1 Enfoque .....	17
3.1.1 Cualitativo.....	17
3.2 Diseño de la investigación .....	17
Métodos teóricos .....	17
3.2.1 Analítico - sintético:.....	17
3.2.2 Proyectual: teoría de Scott.....	18
3.3 Tipo y diseño de la investigación.....	18
3.3.1 Investigación de campo.....	18
3.3.2 Investigación documental .....	19
3.3.3 Investigación descriptiva .....	19
3.3.4 Investigación explicativa.....	19
3.4 Unidad de análisis.....	19
Proyectual.....	19
3.5 Población de estudio .....	19
3.6 Tamaño de muestra .....	19
3.7 Técnicas de recolección de datos.....	20
3.8 Técnicas de análisis e interpretación de la información .....	20
<b>CAPITULO IV.....</b>	<b>21</b>
<b>RESULTADO Y DISCUSIÓN .....</b>	<b>21</b>

4.1 Resultados de entrevista a docente de la Universidad Nacional de Chimborazo de la carrera de ilustración.....	21
4.2 Análisis y síntesis de resultados de entrevista a docente de ilustración .....	22
Conclusiones.....	23
4.3 Análisis de ficha de observación a bibliotecas de Riobamba .....	24
4.4 Desarrollo de la propuesta .....	25
4.4.1 Índice .....	25
4.4.2 Presentación.....	26
4.4.3 Introducción general de la asignatura.....	26
4.4.4 Presentación autor .....	27
4.4.5 Prerrequisitos .....	27
4.4.6 Materiales.....	27
4.4.7 Orientación bibliográfica .....	27
4.4.8 Metodología aplicada.....	28
4.4.9 Orientaciones específicas para el estudio:.....	28
4.4.10 Plan de trabajo o calendario-cronograma:.....	29
4.4.11 Actividades .....	30
4.4.12 Trabajo realizado .....	34
4.4.13 Evaluaciones .....	35
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>36</b>
<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>37</b>
<b>Bibliografía .....</b>	<b>38</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>XV</b>
ANEXO 1: Trabajos realizados .....	XVI
ANEXO 2: Modelo de entrevista a docente de ilustración de la Universidad Nacional de Chimborazo .....	XVII
ANEXO 3: Modelo de ficha de observación.....	XVIII
ANEXO 4: Bocetos de los materiales para colorear personajes (boceto personaje guía de los talleres) .....	XIX
ANEXO 5: Personaje de ejemplo de la guía de lo manual a lo digital .....	XX
ANEXO 6: Rubrica de evaluación.....	XXI
ANEXO 7: Pieza gráfica finalizada.....	XXIII

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> Momentos de un taller .....	8
<b>Figura 2:</b> Retícula Modular .....	15
<b>Figura 3:</b> Retícula Modular Simétrica.....	16
<b>Figura 4:</b> Retícula Modular Asimétrica .....	16
<b>Figura 5:</b> Entrevista a Docente.....	21
<b>Figura 6:</b> Ficha de Observación .....	24
<b>Figura 7:</b> Índice de la Guía de Ilustración .....	25
<b>Figura 8:</b> Taller 1 .....	30
<b>Figura 9:</b> Taller 2 .....	31
<b>Figura 10:</b> Taller 3 .....	32
<b>Figura 11:</b> Taller 4 .....	33
<b>Figura 12:</b> Trabajos realizados.....	34

## Índice de tablas

<b>Tabla 1:</b> Planificación de Trabajo .....	29
<b>Tabla 2:</b> Evaluaciones Taller 1,2,3,4.....	35



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

“GUÍA DE TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES MANGA Y ANIME  
MEDIANTE COLECCIÓN EDITORIAL DIRIGIDA A ESTUDIANTES DE DISEÑO”

**RESUMEN**

La presente investigación nace de las debilidades en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercer semestre de Diseño en el campo de la ilustración en el estilo anime manga. Esto puede deberse a los escasos productos editoriales de este estilo encontrados en bibliotecas públicas y de la Universidad Nacional de Chimborazo de la ciudad de Riobamba que no fomentan el estudio de la ilustración de personajes de este estilo, por lo que la ilustración compone una herramienta primordial para cautivar la atención del observador. Se obtuvo información mediante el uso de ficha de observación y entrevistas, de acuerdo con los datos recolectados se realiza la investigación sobre las técnicas de ilustración de personajes anime manga, para lo cual se propone aplicar los pasos para una guía didáctica y taller mediante metodología del proceso de aprendizaje y aprobación, en donde se trata de relacionar lo teórico con lo práctico, y los estudiantes puedan proyectar sus ideas y mensajes mediante la ilustración.

El presente producto editorial pretende generar conciencia sobre la importancia del conocimiento y estudio de la ilustración de personajes anime manga, pues de una u otra forma ayudan a que el estudiante genere sus propias ideas creativas y originales.

**Palabras claves:** guía didáctica, talleres de estudio, estilo manga anime, estudiantes de Diseño, ilustración, personaje.

## ABSTRACT

The present investigation is born after identifying some weaknesses in students' abilities and skills when employing Manga anime style. They were in Design major at third semester. Their weakness maybe is due to a lack of editorial products about Manga anime style which is not found neither in public libraries, nor in the National University of Chimborazo in Riobamba. Therefore, it does not encourage the study of the illustration of characters by using this style; so the illustration is a primary tool to captivate the attention of the observer. Information was obtained through the use of observation card and interviews. According to the data collected, research is done on the techniques of Anime manga character illustration. Therefore, it is proposed to apply some steps for a didactic guide and workshop using learning and approval process methodology, where the theoretical and practical aspects intertwined. Thus, students can project their ideas and messages through illustration. The present editorial product aims to raise awareness about the importance of knowledge and study of the Anime manga character illustration, because in one way or another it helps students to generate their own creative and original ideas.

**Keywords:** didactic guide, study workshops, anime manga style, design students, illustration, character.

**Reviewed and corrected by:** Lic. Armijos Monar Jacqueline, MSc.



## INTRODUCCIÓN

El estilo anime manga es considerado un arte de la ilustración en los países Orientales que engrandece a lo más alto la creatividad, sentimientos de las personas que crean este estilo cuyo fin es transmitir al público las ilustraciones plasmadas en el papel. Este proyecto busca aplicar el concepto de ideas que tenemos acerca del anime manga y poder realizar un material editorial que enseñe a los futuros diseñadores este arte aun no muy conocido en nuestro país.

La creación de una guía de técnicas de ilustración de personajes manga y animes que pretende fomentar la creatividad a los estudiantes de Diseño mediante la investigación y actividades mediante talleres de creación de personajes permitiendo el entendimiento del estilo anime manga a los futuros diseñadores fomentando sus conocimientos en base de esta guía.

La guía de ilustración como elemento fundamental para el fortalecimiento de las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercer semestre de la Carrera de Diseño Gráfico es una propuesta editorial, el estilo ha sido aplicado dependiendo de la perspectiva observada de la investigación recolectada con el fin de poder materializar diferentes técnicas de ilustración de anime manga; además, cada punto expuesto en las diferentes ilustraciones está basada en un modelo de aprendizaje adquirido y los conocimientos propios de un diseñador gráfico. En el contexto editorial el diseñador gráfico es capaz de elaborar estructuras interesantes que faciliten soluciones creativas a problemas de comunicación. En el ámbito del diseño editorial las publicaciones compiten constantemente para captar la atención del espectador, por esta razón, los diseñadores deben esforzarse para generar una conexión con el lector a nivel estético y emocional. (Bhaskaran, 2006).

La información será recabada mediante encuestas, blog, libros, entrevistas, bocetos fichas de observación, las cuales van dirigidas para un público específico que serán los estudiantes de Diseño Gráfico del tercer semestre en los que están abarcados jóvenes de 19-27 años de edad, se aprovechará para entender las diferentes capacidades que posean los estudiantes en la ilustración y así poder generar la guía de ilustración gráfico como material de apoyo para la asignatura de Ilustración según la malla curricular de la Universidad Nacional de Chimborazo de la carrera de Diseño Gráfico.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1 PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN

#### 1.1.1 Problema

En base a entrevistas a docentes de ilustración de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo, se conoció que existen debilidades en las habilidades y destrezas de los estudiantes de tercer semestre de diseño gráfico en el campo de la ilustración de personajes animes y manga.

El estilo y diferentes técnicas de ilustración de anime manga se han integrado poco a poco en el contexto de diseño gráfico en el Ecuador. Es admirable de como este estilo de la ilustración se han desarrollado de una manera rápida lo cual ha producido un gran impacto no tan solo en el arte sino también en el contexto del diseño gráfico como lo es en tipografía, ilustración, fotografía y audiovisual.

Con la ayuda de la tecnología y el uso del internet se puede acceder de una manera fácil a las ilustraciones de personajes de anime y manga lo cual afecta al ilustrador directamente por qué se puede fácilmente plagiar dichas ilustraciones dejando al diseñador con falta de profesionalismo y su proceso creativo.

Las habilidades, originalidad y destrezas del diseñador se podrían perder por la falta de creatividad en las diferentes técnicas de ilustración como es el de bocetar sus ideas creativas, o simplemente preferir el plagio de ilustraciones.

Es por esta razón se realizará una guía de ilustración de personajes animes y manga que contribuirá en la enseñanza de la creatividad en la forma de realizar sus propios personajes y no al plagio de estos en la materia de Ilustración, realizando talleres en donde el estudiante pueda aprender en base a la investigación y realizar sus ilustraciones en diferentes técnicas de medidas para aplicar este estilo.

Los estudiantes desconocen en gran parte las diferentes técnicas y estilos de ilustración manga y anime que han existido a lo largo de la historia, y por medio de ello actualmente dicho problema

se lo puede evidenciar claramente en el plagio de ideas creativas, si preguntáramos a los jóvenes Diseñadores sobre alguna información de técnicas de ilustración o estilo anime manga, estos no sabrían responder de manera clara y coherentemente del tema, además en las horas de clases que posee de ilustración no se da claramente las diferentes formas de ilustrar personajes paso a paso sin embargo se dicta clase de técnicas y estilos de ilustración pero los estudiantes no poseen talleres didácticos ni una guía adecuada donde puedan aprender más del tema.

Actualmente existen pocos productos editoriales en donde se evidencie las técnicas de ilustración de animes manga ya que muy pocas librerías y ninguna biblioteca de la ciudad posee tal información.

Tras lo dicho se pretende analizar la influencia que ejerce la Ilustración de personajes anime manga mediante talleres que se evidenciaran en una colección editorial dirigida a estudiantes de diseño gráficos e ilustración.

### **1.1.2 Justificación**

Con la ilustración se expresa ideas plasmadas en papel o medios digitales que simplemente no se puede expresar con palabras, permitiendo que su información sea contada de una forma clara e inspirada para quienes decidan entrar en el campo de la ilustración.

En base a la entrevista realizada a Satoshi Kon, autor del libro historia del anime y manga en donde alude que: “Tanto ha crecido el gusto por el anime y manga en un determinado público, que algunas empresas han apostado en gran manera al uso de su diseño publicitario teniendo como base e inspiración los dibujos del anime y manga ” (Kon, 2014), por tal motivo es importante la creación de talleres de enseñanza de ilustración de anime manga ya que ayuda al estudiante a conocer aspectos importantes de este estilo que genera una gran expectativa en el contexto de ilustración también, conocida en las subculturas como otaku (persona fanática a la cultura japonesa).

Es importante que los estudiantes identifiquen la interpretación gráfica y contextual de los rasgos y características gráficas de los diferentes personajes anime manga, para que así, puedan establecer su propias ideas creativas e innovadoras, además, los talleres sirven como un modelo aplicativo en la enseñanza para mejorar la calidad creativa, interpretativa y de inspiración en los estudiantes.

## **1.2 OBJETIVOS GENERALES Y ESPECIFICO**

### **1.2.1 Objetivo general**

Elaborar una guía de técnicas de ilustración de personajes manga y anime mediante una colección editorial dirigida a los estudiantes de diseño.

### **1.2.2 Objetivos específicos**

- Justificar el estilo, proceso y técnica adecuado para el desarrollo de las ilustraciones.
- Introducir a los estudiantes de diseño gráfico al uso de las técnicas de ilustración de anime y manga mediante talleres creativos.
- Diseñar y producción de un ejemplar de la colección.

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes de la investigación

Una vez revisada la bibliografía en la biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo y libros en línea acerca del estilo anime manga en el arte oriental por el hecho de existir pocos libros tangibles en la institución ya mencionada, se han encontrado estudios que aportaron con la presente investigación acerca de ilustración.

**(Sarango, 2017)** en la tesis de grado titulado "Ilustración biográfica de personajes célebres de Riobamba mediante una serie de colección dirigido a niños de 10 a 12 años de la ciudad de Riobamba" realizada en la Universidad Nacional de Chimborazo. Habla sobre la ilustración gráfica con uno de los personajes representativos de la ciudad para comunicar la historia de tal personaje Asia su público específico niños de 10 a 12 años. Además de que tanto Ilustrador como escritor son capaces de crear un contenido equilibrado que sea de gran interés y fácil comprensión para los niños, logrando un buen nivel de aprendizaje de la lectura. Esta investigación aporta de forma teórica pues analiza a profundidad varios aspectos de la Ilustración y diseño editorial.

**(Dario, 2017)** en su tesis de grado titulado "Diseño de un libro ilustrado para representar la identidad de la Cultura Cañari", realizada en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, en donde el objetivo de la investigación es recolectar, analizar y clasificar las ilustraciones de acuerdo con las tendencias determinadas en ese período. Por lo cual esta investigación aporta de forma teórica para la construcción del marco teórico en base a las características de la ilustración.

**(Carolina, 2018)** en su tesis de grado titulado "Estrategia de un taller proyectual como método de enseñanza aprendizaje en la carrera de Diseño" realizado en la Universidad Nacional de Chimborazo en donde el objetivo de la investigación es Diseñar talleres proyectuales, como metodología de enseñanza – aprendizaje en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo. Por lo cual esta investigación aporta de forma teórica para la construcción del marco teórico en base a las características de talleres didácticos.

También se investigarán libros electrónicos dentro de blog Académicos como camaméo, emudesc entre otras por el hecho de que no existir libros físicos del estilo en las bibliotecas de la ciudad y

pocos en la Universidad Nacional de Chimborazo entre ellos se utilizara el libro Manual anime manga de la autora Peter Gray 2004 de la ciudad de España. Este producto editorial aporta como una guía para generar un nuevo producto editorial con las mismas características de ilustración.

## **2.2 Fundamentación teórica**

### **2.2.1 ¿Qué es un taller didáctico?**

Según (**Campo, 2015**) Un taller son pasos de planificación y estructura de aprendizaje, que implica a los estudiantes con una finalidad concreta. Ofrece siempre la posibilidad, que los estudiantes contribuyan activamente. Un taller se usa de forma real, continua, mediante la práctica se puede aprender de los temas referentes que se quieran utilizar.

### **2.2.2 ¿Cómo planificar un taller didáctico?**

En un taller sobre el aprendizaje se requiere a veces desprenderse de prejuicios asentados, para dar capacidad a nuevas alternativas. (**Campo, 2015**).

Cuestionamiento: Los participantes aprenden y desarrollan mejor cuando se les plantea un desafío con relación a lo que saben y opinan.

- Reflexión: Toda actividad debe ir acompañada de reflexión, se puede utilizar actividades como una presentación, un ejercicio, un juego de modo que toda actividad debe ir acompañada de un sentimiento para que el estudiante reflexione el por qué estudiar dicha actividad mediante un resumen de lo que hemos aprendido
- La planificación: Debe tener en cuenta las tres dimensiones de un taller:
- Contenido: Sobre qué es el taller, Qué es lo que va a suceder.
- Forma: Cómo se estructura el proceso. Cómo va a suceder.
- Proceso: Cómo prepararse para la dinámica de las situaciones y para las interacciones entre los participantes. En qué medida se implicará a los participantes y cómo.

### **2.2.3 ¿Qué necesito para un taller creativo?**

Según (**Campo, 2015**) para que un taller de enseñanza sea exitoso se debe investigar los siguientes pasos antes de aplicar el taller.

- Definición de "taller"
- Planificación antes del taller
- Definir los objetivos para el taller
- Averiguar quién va a ser la audiencia
- Determinar el método de enseñanza y diseñar las actividades apropiadas
- Presentar a los participantes entre si
- Contar los objetivos de la sesión
- Crear un ambiente relajado para aprender
- Fomentar la participación y permitir la resolución de problemas
- Brindar información relevante y práctica
- Recordar los principios del aprendizaje de adultos
- Cambiar las actividades y el estilo

### **2.2.4 Proceso del taller creativo**

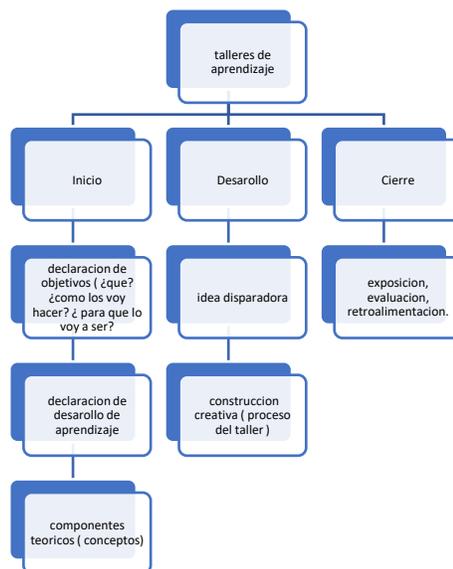
- El primer día de talleres interactuar con los alumnos y dar clases y dar a conocer el tema que va dirigido en el taller así el estudiante se enterara acerca de los que va a aprender.
- Explicar las actividades que se debe realizar según la clase y además deberá para ayudar a cada uno estudiante dando respuestas de preguntas si no entendieron la materia explicada.
- Tener a la mano una ficha de evaluaciones y explicar al estudiante la manera de cómo se va a calificar según los temas que se vaya dando.
- Los alumnos deben tener un espacio libre de ruido y distracciones para que se puedan concentrar en lo que se está realizando.

## 2.2.5 Los tres momentos en la preparación de un taller

Según (Miguel Expósito Verdejo, 2001 ) para que el taller sea exitoso dentro de la preparación podemos diferenciar tres momentos:

1. El inicio o diseño: es el momento en el que elaboramos el concepto del taller, incluyendo los objetivos, los contenidos teóricos y la metodología y declaración de este
2. La planificación o desarrollo: consiste en detallar los pasos del evento, destacando los horarios, técnicas, actividades, ideas disparadoras, materiales, responsabilidades y recursos necesarios.
3. El cierre del taller o fin del taller: es el momento en el que vamos a conseguir y saber si el taller se comprendido y aprendió por parte de los estudiantes mediante evaluaciones, exposiciones, fichas de aprendizaje.

**Figura 1** momentos de un taller



**Fuente** :(Miguel Expósito Verdejo, G.G.(2001).Preparación y ejecución de talleres de capacitación

## 2.2.6 ¿Qué es una Guía didáctica?

Instrumento para facilitar los conocimientos integrado todos los medios y recursos que el estudiante necesita como apoyo para su aprendizaje independiente de forma de dialogo entre el autor y el

estudiante esto se lo puede realizar mediante una introducción antes de la actividad o la utilización de un personaje guía que ayude al estudiante a la realización de las actividades.

**(Aretio D. L., 2009)**

### **2.2.7 Pasos para una guía didáctica**

Según **(Aretio D. L., 2009)** El aprender es la naturaleza humana, el no tener esta capacidad, no le sería posible la vida, es por tal que se divide en 13 pasos importantes para lograr el aprendizaje correcto y concreto.

- Índice y presentación
- Introducción general de la asignatura
- Presentación autor
- Prerrequisitos
- Materiales
- Orientación bibliográfica
- Metodología aplicada
- Orientaciones específicas para el estudio
- Plan de trabajo o calendario-cronograma
- Actividades
- Evaluaciones
- Trabajos realizados

### **2.2.8 ¿Qué es un resultado de aprendizaje?**

Según **(Kennedy, 2007)** es una herramienta explícita de lo que el estudiante debe saber, comprender y ser capaz de hacer

- Diagnosticar los productos editoriales afines a la materia que se enseña
- Aplicar el lenguaje oral, escrito dependiendo el resultado de aprendizaje deseado
- Analizar la identidad cultural tomada en una posición respetuosa entre estudiante y docente

### 2.2.9 ¿Qué son las metodologías de enseñanza?

Según (Kennedy, 2007) la metodología didáctica supone una manera concreta de enseñar un método con una herramienta concreta que se utiliza para transmitir los contenidos, procedimientos y principios al estudiantado para cumplir los resultados de aprendizaje propuestos por el docente.

- **Aprendizaje y aprobación:** guía para saber que se verá en la materia asignada mediante objetivos lógicos en cada tema de enseñanza.
- **Aprendizaje conectivo:** realizado para que el estudiante pueda demostrar lo aprendido a través de una comprensión a través de los indicadores a evaluarse.
- **Metodología expositiva:** el docente tiene un papel directivo (carácter expositivo) mientras el alumnado se convierte en un oyente de la materia asignada
- **Metodología de descubrimiento:** esta se determina por utilizar como origen de aprendizaje, la experiencia.

### 2.2.10 Historia del anime y del manga

Según (Martínez Román, 2005) La historia del anime y manga, el género de animación se originó en japonés comenzó en la segunda década del siglo VII a,c ya que los pueblos orientales documentaban su cultura y mitos mediante dibujos de hombres y mujeres, las caricaturas se fueron usando para representar todo tipo de cosas, desde los seis mundos de la cosmología budista hasta historias llenas de sufrimiento y equivocaciones enfermizas, aunque presentadas de manera artística. Durante la Segunda Guerra Mundial, el manga fue usado como propaganda en el anime Astroboy, que era un niño que estaba en constante guerra con materiales del futuro se dice que es el primer anime que asomo en el mundo pero se demostró que fue anime el rey mono y la serpiente dorada, que fue la primera animación a color en la animación se expresaba la historia cultural de china que es La leyenda de la serpiente blanca en 1961 realizada por Tezuka Osamu. También a él se deben los ojos grandes característicos del anime/manga, para los cuales se inspiró en Bambi de Walt Disney (Kon, 2014).siguen al principio del siglo XXI, una serie de directores y creadores de historias han alcanzado renombre propio en este género, bien por obras de gran fama, como caballeros del zodiaco con Akira o Akira Toriyama con Dragon Ball, en Latinoamérica, el anime empezó a distribuirse a comienzos de los 70s empezando por países como: Colombia, Venezuela,

México, Perú, Chile, Guatemala, Ecuador y Argentina, con las series: Heidi, Princesa caballero, Candy Candy y Meteoro. Les seguirían Kimba, El León Blanco, Mazinger Z, en los 80s. Muchas de estas series fueron transmitidas en la televisión abierta de varios países latinoamericanos. A partir de 1990 el anime empezó a tomar mucha popularidad con las series: Saint Seiya, Sailor Moon, Ranma ½, las sagas de DragonBall y más tarde con Pokémon, Digimon, Card Captor Sakura, InuYasha, Naruto. ( Guagcha 2011. Cavallaro 2007 ppa.4).

### **2.2.11 ¿Qué es ilustración?**

La ilustración es la acción de dibujar o adornar en cualquier soporte suele acompañar a un texto para enriquecerlo y complementarlo, haciendo que la comunicación sea más sencilla para el usuario. La ilustración según **(Vados, 2016)** “Es un lenguaje visual, es pensamiento en imágenes que apoya y enriquece el mensaje que queremos transmitir, y a veces, incluso lo amplía”. Este término se relaciona con la forma de dibujar, el fin de la ilustración no es dibujar por dibujar si no va más allá de la imaginación personal que plásmenos en cualquier soporte.

### **2.2.12 ¿Qué es un estilo de ilustración?**

Un estilo es una forma de interpretación del arte o en este caso la diferencia que existe entre ilustraciones mediante el transcurso del tiempo se ha dividido en Humorístico, de fantasía o ficción, manga, etc. **(Vados, 2016)**.

- **Ilustración cómic**

Es la ilustración que se asemeja un guion y permite ilustrarlo casi igual a una película de cine contado una historia con personajes.

- **Ilustración pictórica ukiyo-e**

Es un género de grabados (realizados mediante xilografía o técnica de grabado en madera) ayudándose de las figuras de la naturaleza para ilustrar fondos.

- **Ilustración de portadas**

Ilustración con diseño libro o revista.

- **Ilustración de manga & anime**

El manga es un producto impreso, del mismo modo que las historietas, tiras cómicas o cómics. Y aunque generalmente se utiliza la palabra para referirse a las creaciones propias de Japón, dentro de dicho país se califica con el mismo término tanto a los cómics orientales como los occidentales. El anime, por su parte, es la forma animada de representar una historia. Así como las caricaturas o los cortometrajes animados, es frecuente destacar además del contenido narrativo o gráfico el aspecto musical.

- **ilustración fantasía & ciencia ficción**

Ilustraciones fuera de lo normal basándose en un mundo imaginario o cosas que no existen ejemplo dragones, hadas, duendes etc.

### **2.2.13 Tipos de ilustración**

Se puede clasificar en dos grandes grupos que es la ilustración digital y la ilustración tradicional, se puede decir que para que funcione al 100% la ilustración digital se debe hacer una ilustración tradicional para potenciar las ideas y después plasmarlas a la computadora

- **Ilustración digital:** como su nombre lo explica para realizar este tipo de ilustración es necesario utilizar material tecnológico (computadora, tabletas gráficas, etc.).
- **Ilustración tradicional:** este tipo de ilustración se ha utilizado desde la antigüedad consistes en bocetar las ideas. Esta técnica permite aclarar las ideas además de poner a flote la imaginación.

### **2.2.14 Proceso para la creación de personajes anime manga**

Según (**Hart, 1997**) el personaje, es un aspecto que ayuda a que la relación entre el estudiante y el contenido sea más personal e interesante. Es por tal motivo para que el estudiante se sienta identificado el personaje debe tener lo siguiente

- Aspectos fundamentales del personaje.  
Proceso para la creación de personajes.
- Recomendaciones importantes.

- Desarrollo conceptual.
- Formas esenciales.
- Estructura corporal.
- Detalles.
- Vestuario.
- Sabana de expresiones

Según (Gray P. , 2005) el personaje anime manga ayuda que el estudiante maneje correctamente su imaginación basándose en simples pasos que comienza desde la información del mismo hasta el bocetaje.

- Investigación
- Brief de un personaje
- Lluvia de ideas
- Género del personaje
- Cuerpo anime manga
- Ilustración de cabeza anime manga
- Cabello anime manga
- Ilustración de ojos
- Expresiones faciales
- Luz y sombra

### **2.2.15 Técnicas de ilustración**

(Martin S. , 2005) las técnicas de ilustración se la utilizaban antiguamente por los ilustradores de libros para su reproducción en masa. Actualmente algunos de los antiguos proceso de impresión como es xilografía, grabado y la serigrafía se siguen utilizando, pero con la llegada de la tecnología se aumentaron nuevas técnicas de impresión una de ella es a laser permitiendo que la impresión sea rápida y sin esfuerzo.

- **Tinta**

La ilustración a tinta posee trazos rápidos y espontáneos imposibles de rectificar.

- **Rotuladores**

Son una gran herramienta porque se los puede emplear para resaltar los márgenes de la ilustración además que ofrecen un acabado limpio permitiendo que el ilustrador pueda utilizar rotuladores para dar color a la lustración por el motivo que tienen un secado rápido

- **Lápices de color**

Su manejo es igual que un lápiz con acabados no grasosos, suaves, con acabado poco graso, suave. Su grado de ventaja que se puede ilustrar con un mayor detalle.

- **Pastel**

Los podemos encontrar en dos grupos secos y grasos ambos son utilizados para un barrido y mezcla de color

- **Acuarela**

Permite al ilustrador dar un alto grado de detalle además de facilitar el coloreado de grandes formatos dándoles unos acabados de calidad. En la ilustración esta técnica se utiliza con frecuencia porque por medio de ella se puede dar una saturación o iluminación de color.

- **Pintura al óleo**

No se puede comparar con otra técnica por su gran calidad en el momento de pintar una ilustración, pero lamentablemente posee barios inobedientes como es el secado, es un material graso por lo cual el papel no tiene que ser fino

### 2.2.16 Concepto de diseño editorial

Para (SANTA MARÍA, 2014) el Diseño Editorial es la estructura y composición que forma a libros, revistas, periódicos, catálogos, caratulas, volantes, afiches, entre otros. Es la rama del diseño gráfico que se enfoca de manera técnica en la estética y diseño tanto del interior como el exterior de los textos. Se dice especializada porque cada tipo de publicación tiene necesidades de comunicación particulares.

### 2.2.17 Retícula modular

Para (Harrias, 2008) los módulos son cajas o unidades separadas en un sistema reticular que sirven para contener texto e imágenes. El uso de los módulos convierte a la retícula en una serie de bloques o compartimentos que se pueden utilizar para darle movimiento al diseño.

**Figura 2:** Retícula Modular

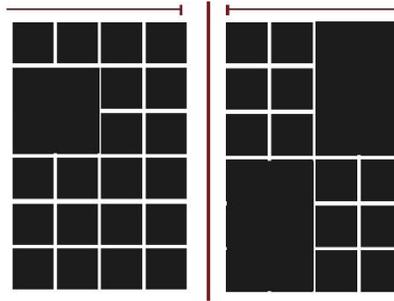


Fuente: (Harrias, 2008)

### 2.2.18 Retícula modular simétrica

Para (Harrias, 2008) presenta una estructura en la cual una página es reflejo de la otra, aunque los grupos de los módulos no son simétricos su medianil separa a la retícula en dos páginas iguales.

**Figura 3:** Retícula Modular Simétrica

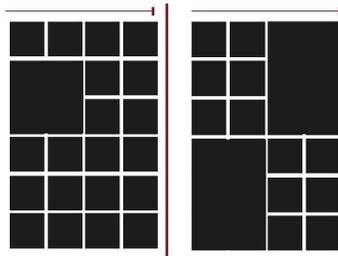


Fuente (Harrias, 2008)

### 2.2.19 Retícula modular asimétrica

Para (Harrias, 2008) las páginas y versos no son simétricos, tiene un enfoque ligeramente desequilibrado aportando dinamismo en sus páginas por sus márgenes exteriores son diferentes.

**Figura 4:** Retícula Modular Asimétrica



Fuente (Harrias, 2008)

### 2.2.20 Términos diseño editorial

- **Columnas:** estructura vertical de una retícula que contiene y no permite que los elementos salgan del margen señalado
- **Armonía:** mezcla de los elementos de manera equitativa sin que ninguno predomine del otro
- **Boceto:** dibujo rápido para la creación de ilustraciones
- **Maquetación:** guía del documento a imprimirse en donde colocaremos varios elementos visuales.
- **Proporción:** anchura de la relación entre elementos que componen un objeto.

## **CAPITULO III**

### **METODOLOGÍA**

En este proyecto técnico se aplicará ciertos métodos cuyo objetivo es complementar el contenido de la guía de ilustración de anime y manga, dentro de ellos tenemos:

#### **3.1 Enfoque**

##### **3.1.1 Cualitativo**

El enfoque cualitativo se reacciona con las ciencias humanas la cual busca la comprensión de fenómenos sociales mediante la observación naturalista. Usando técnicas diferentes a las encuestas es decir entrevistas abiertas, grupos de discusión o técnicas de observación.

Por tal el presente proyecto pretende analizar la realidad basada en la falta de conocimientos de técnicas de ilustración del estilo anime manga por parte de los estudiantes de Diseño, la guía de ilustración como método de enseñanza. También se va a observar a las bibliotecas públicas y de la Universidad mediante ficha de observación a ver si cuenta con material bibliográfico del estilo anime manga. También se tomará en cuenta las opiniones del profesor a los métodos de enseñanza teniendo un material de apoyo y como lograr la atención de los estudiantes mediante entrevista.

#### **3.2 Diseño de la investigación**

##### **Métodos teóricos**

##### **3.2.1 Analítico - sintético:**

Se analizará el estilo anime manga mediante la realización de personajes y se procesará toda la información recolectada que permitirá realizar la propuesta editorial.

### **3.2.2 Proyectual: teoría de Scott.**

Causa Primera Según (**Scott, 1977**) la causa primera es la cual no habría diseño. la forma de expresamos es el no calificar un diseño sin conocer sus causas.

La causa primera es identificar con claridad una necesidad y para eso se tiene que dar un objetivo del proyecto y justificación.

Causa Formal Según (**Scott, 1977**) la causa formal es: Empezar a imaginar cómo será... para ver su forma preliminar, tenemos una idea acerca de los materiales que emplearemos. En este proceso se desarrolla un asunto de maquetación de los elementos de la página en forma proporcional y en donde se envíense una retícula, la cual determina divisiones internas o módulos para la ubicación correcta de cada uno de los elementos en la página de manera compositiva y estética.

Causa Material Según (**Scott, 1977**) en la causa material: No es factible imaginar una forma real si no es en algún material, ya que no puede existir a parte de este... hay que comprender su naturaleza y trabajar con ella, no contra ella... cuanto más se sabe acerca del material, mejores y más imaginativas con las ideas. Una vez maquetado el producto, deben plantearse los materiales adecuados para su posterior impresión, las medidas respectivas del formato, el gramaje en caso de manejarse con papel o cartón.

Causa técnica Según (**Scott, 1977**) en la causa técnica se investiga el software apropiado que se utilizara para el diseño.

## **3.3 Tipo y diseño de la investigación**

### **3.3.1 Investigación de campo**

Según el autor (**Martin s. y., 2005**) La investigación de campo consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar las variables. Estudia los fenómenos sociales en su ambiente natural. El investigador no manipula variables debido a que esto hace perder el ambiente de naturalidad en el cual se manifiesta (**Martins, 2012, pág. 88**).

Es por tal que se recopiló datos acerca de libros que aportara a la enseñanza de la ilustración de anime manga para absorber los datos más importantes para nuestra guía de ilustración.

### **3.3.2 Investigación documental**

La investigación documental es aquella que recopila información de diversas fuentes o documentos escritos.

### **3.3.3 Investigación descriptiva**

A través de la investigación descriptiva nos ayudará a conocer y establecer factores y variables que se identifiquen en el entorno del problema a investigarse.

### **3.3.4 Investigación explicativa**

Con esta investigación lograremos contestar el ¿Por qué? y el ¿para qué? mediante los parámetros de hipótesis variables para generar un material de apoyo de estudio en este caso la guía de ilustración de personajes anime manga.

## **3.4 Unidad de análisis**

### **Proyectual**

Esta investigación dará como resultado la creación de una guía de ilustración de personajes de manga y anime que ayudará a la enseñanza de los ilustradores en el campo del diseño gráfico.

## **3.5 Población de estudio**

Corresponde a la población universitaria de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo comprendida entre alumnos de 18 a 27 años de diferentes regiones del Ecuador, según datos proporcionados con dirección de carrera con el total de 160 alumnos matriculados legalmente en el periodo lectivo 2018-2019.

## **3.6 Tamaño de muestra**

Para esta investigación se ha tomado en determinado una muestra estratificada, la misma que corresponde a los estudiantes del tercer semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo, según los datos proporcionados en dirección de carrera, el total de la muestra equivale a 16 alumnos matriculados en el periodo lectivo 2018-2019.

### **3.7 Técnicas de recolección de datos**

**Entrevista:** se la realizará al docente encargado de la materia

**Guía de entrevista:** se realizará esta guía de entrevista con preguntas relacionadas con el tema a tratarse para saber si se puede implementar la guía de ilustración de animes y mangas en sus horas de clases

#### **Observación**

**Participante:** en la observación participante el investigador debe intervenir en las acciones del grupo que está estudiando. Además, esto permite comprender al grupo de manera total y muchas veces el sujeto observado no se percató que está siendo observado por el grupo.

Con la observación se pretende asistir a las horas del profesor y observar el material impartido por el profesor sobre la ilustración.

**Ficha de observación:** con esta ficha se pretende recolectar información que ayudara al proyecto

### **3.8 Técnicas de análisis e interpretación de la información**

Una vez obtenida la información mediante los instrumentos diseñados se procederá a la interpretación de los datos para poder ejecutar conclusiones del proyecto de investigación y comprobar si responde al objetivo planteado ya que es beneficioso analizar la problemática en donde se estudiará la creación de personajes del estilo anime manga para poder obtener procesos, técnicas para el desarrollo adecuado de ilustraciones y una guía funcional.

## CAPITULO IV

### RESULTADO Y DISCUSIÓN

#### 4.1 Resultados de entrevista a docente de la Universidad Nacional de Chimborazo de la carrera de ilustración.

Figura 5: Entrevista a Docente

	<b>Universidad Nacional de Chimborazo</b> Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías Carrera de Diseño Grafico		Diseño Gráfico UNACH
<b>ENTREVISTA (Docente materia de ilustración Unach)</b>			
<p>La presente entrevista tiene como objetivo determinar la información de como introducir al estudiante de Diseño al uso de las técnicas de ilustración con la finalidad de proponer un producto editorial ilustrado de personajes anime manga.</p> <p>Agradezco su aceptación y colaboración para responder este pequeño cuestionario.</p>			
<b>Datos de la persona entrevistada</b>			
Nombre	MSc. Samanicgo López Maricla Verónica		
Formación Académica	Lic. Diseño Gráfico		
<b>Banco de Preguntas</b>			
1.- ¿Cómo define usted el estilo anime-manga?			
2.- ¿Conoce usted la diferencia del término anime – manga?			
3.- ¿De los estudiantes de diseño cree que todos sus estudiantes saben ilustrar?			
4.- ¿Considera usted que la ilustración es un recurso efectivo para creatividad del estudiante?			
5.- ¿Considera importante contar con información antes de comenzar a ilustrar un personaje?			
6.- ¿Considera usted que es importante implementar talleres de ilustración para la enseñanza de esta?			
7.- ¿Qué recursos recomendaría usted para fortalecer el grado de conocimientos de los estudiantes acerca de la ilustración?			
8.- ¿Considera usted que una guía de ilustración ayudara al mejor entendimiento por parte de los estudiantes a la materia asignada?			

**Autoría:** Guacho, I. (2019)

## **4.2 Análisis y síntesis de resultados de entrevista a docente de ilustración**

La presente entrevista fue realizada a la docente MSc. Mariela Verónica Samaniego López perteneciente a la Universidad Nacional de Chimborazo que cuentan con trayectoria en el campo de ilustración y actualmente imparte la materia de ilustración.

### **1.- ¿Cómo define usted el estilo anime-manga?**

El estilo anime manga es un arte oriental el cual tiene como características especiales la forma de vestir, sus cuerpos además de peinados fuera de lo normal.

### **2.- ¿Conoce usted la diferencia del término anime – manga?**

E anime es un producto impreso como por ejemplo las historietas, comic y el anime es la forma animada de representar historias en medios digitales.

### **3.- ¿De los estudiantes de diseño cree que todos sus estudiantes saben ilustrar?**

La carrera de diseño gráfico posee varias ramas en los cuales los estudiantes pueden destacarse dependiendo sus habilidades y destrezas además de gustos de estas, pero lamentablemente no todos sus estudiantes poseen la habilidad y destreza de la ilustración.

### **4.- ¿Considera usted que la ilustración es un recurso efectivo para creatividad del estudiante?**

La ilustración es un recurso importante para que el estudiante aprenda la investigación de sus personajes y por media de ella el estudiante posea creativas en el momento de ilustrarlos.

### **5.- ¿Considera importante contar con información antes de comenzar a ilustrar un personaje?**

Es importante conocer acerca del personaje que se va a ilustrar por medio de la investigación si no se investigará el estudiante no sabría qué ilustrar y sus ideas serian heroínas.

### **6.- ¿Considera usted que es importante implementar talleres de ilustración para la enseñanza de esta?**

Si es importante implementar talleres de enseñanza de la ilustración en su materia por que el corto tiempo que posee para dar su catedra se debe avanzar con varios temas escritos en el silabo y no hay suficiente tiempo para alcanzar en su totalidad la ilustración de personajes.

**7.- ¿Qué recursos recomendaría usted para fortalecer el grado de conocimientos de los estudiantes acerca de la ilustración?**

Es importante tener libros tangibles e intangibles para la enseñanza de la ilustración además de bibliografía en donde el estudiante pueda investigar y aprender más del tema.

**8.- ¿Considera usted que una guía de ilustración ayudara al mejor entendimiento por parte de los estudiantes a la materia asignada?**

Una guía de ilustración sí ayudaría a la enseñanza de su cátedra porque así los estudiantes tendrían talleres de aprendizaje de como ilustrar sus personajes y a ser bolar su imaginación y creatividad.

**Conclusiones**

La ilustración de personajes anime manga se puede enseñar a cualquier estudiante que demuestre un interés y además le guste la ilustración. Actualmente no todos los estudiantes de tercer semestre de la Universidad Nacional de Chimborazo poseen la creatividad y destreza de ilustrar por falta de interés o debido que el profesor encargado de la materia no avance en su totalidad con el tema de ilustración de personajes por el tiempo y continuar con los demás temas del silabo de enseñanza. Para profundizar en el tema de ilustración de personajes se considera importante que los alumnos posean n medio impreso donde tengan talleres de ilustración y además material bibliográfico, por lo antes escrito se realizara la guía de ilustración de personajes anime manga donde que el estudiante encontrara bibliografías además de talleres didácticos donde el estudiante pueda practicar este arte .Por lo que resulta sumamente importante contar con un producto editorial ilustrado que ayude a la enseñanza de la cátedra de ilustración, de tal forma promover la creatividad y destreza del estudiante de diseño.

### 4.3 Análisis de ficha de observación a bibliotecas de Riobamba

El análisis de observación se realizó en dos dimensiones que son los siguientes: en la institución y las bibliotecas municipales de Riobamba.

**Figura 6:** Ficha de Observación



Universidad Nacional de Chimborazo  
Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías  
Carrera de Diseño Gráfico



Ficha de observación – bibliotecas de Riobamba					
Datos Demográficos					
Nombre del observador	Israel Vinicio Guacho Macías				
Ciudad	Riobamba				
Bibliotecas observadas	Biblioteca municipal (biblioteca municipal, biblioteca de la casa de la cultura, biblioteca de la curia) biblioteca Universidad Nacional de Chimborazo ( campus la Dolorosa)				
Área	Ilustración				
Profesor encargado	Msc. Samaniego López Mariela Verónica				
Fecha	15 de abril del 2019				
Cuestionario					
Tema	Espacio	Indicadores	Si	No	Observación
Elaboración de un guía de técnicas de ilustración de personajes manga anime mediante una colección editorial dirigida a estudiantes de diseño	Bibliotecas observadas	Manejo de adecuados espacios para la enseñanza del estudiante sobre la ilustración anime manga	X		Las bibliotecas investigadas poseen espacios en donde el estudiante puede investigar.
	Bibliotecas municipales	Posee material bibliográfico en donde el estudiante pueda recolectar información de ilustración anime manga		X	No posee material bibliográfico necesario
	Biblioteca Unach	Posee material bibliográfico en donde el estudiante pueda recolectar información de ilustración anime manga	X		No posee material bibliográfico suficiente
	Bibliotecas municipales	La biblioteca posee libros digitales en donde el estudiante puede recolectar información de ilustración anime manga		X	No posee libros digitales
	Biblioteca Unach	La biblioteca posee libros digitales en donde el estudiante puede recolectar información de ilustración anime manga	X		No posee libros digitales suficiente
	Bibliotecas municipales	Cuenta con material bibliográfico ilustrado del estilo anime manga		X	No posee material bibliográfico
	Biblioteca Unach	Cuenta con material bibliográfico ilustrado del estilo anime manga	X		No posee material suficiente

Autoría: Guacho, I. (2019)

**En la institución:** según la ficha de observación los instrumentos para el aprendizaje de la ilustración del estilo anime manga para los estudiantes es escaso, pues no posee la cantidad adecuada de libros de ilustración y tanto los posee en su biblioteca multimedia.

**En las bibliotecas municipales y públicas de Riobamba:** no se cuenta con material bibliográfico necesario para la enseñanza de la ilustración de personajes anime manga.

#### 4.4 Desarrollo de la propuesta

La actual Guía de Técnicas de Ilustración de personajes manga y anime mediante colección editorial dirigida a estudiantes de diseño se dividió en pasos para realizar una guía de enseñanza que contiene talleres creativos para el aprendizaje de esta.

##### 4.4.1 Índice

**Figura 7:** Índice de la Guía de Ilustración

**INDICE**

1	PRESENTACIÓN DE GUÍA DE ILUSTRACIÓN	1
2	INTRODUCCIÓN	2
3	PRESENTACIÓN AUTOR	3
4	PRERREQUISITOS	4
5	MATERIALES	4
6	ORIENTACIÓN BIBLIOGRÁFICA	5
7	METODOLOGÍA APLICADA	5
8	ORIENTACIÓN ESPECÍFICA PARA EL ESTUDIO DE LA GUÍA DE ILUSTRACIÓN	6
9	PLAN DE TRABAJO	6
10	ACTIVIDADES	7
I	INVESTIGACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE PERSONAJES ANIME	8
II	TÉCNICAS DE MEDIDAS PARA LA REALIZACIÓN DE PERSONAJES ANIME MANGA	18
III	CARACTERÍSTICAS DEL ESTILO ANIME MANGA	32
IV	ESTILO Y COLOR PARA LA REALIZACIÓN DE PERSONAJES ANIME MANGA	50
11	TRABAJOS REALIZADOS	65
12	EVALUACIÓN	74

**Autoría:** Guacho, I. (2019)

#### **4.4.2 Presentación**

A continuación, presento este material como una metodología de formación académica del estilo anime manga en el que se encontrará: objetivos, contenidos y herramientas necesarias para comenzar a aprender. Se muestra una investigación que procura lograr una mejor comprensión sobre el estilo anime manga en la Ilustración, las cuales sean fácil de aprender por parte del estudiante de Diseño se encontrarán talleres que se los ha dividida en 4 unidades: Taller uno: investigación para la creación de personajes anime manga. Taller dos: sistemas de medidas para la realización de personajes anime manga. Taller tres: características del estilo anime manga. Taller cuatro: estilos y color para la realización de personajes anime manga. Cada taller cuenta con tareas dirigidas donde el estudiante demostrara lo aprendido.

#### **4.4.3 Introducción general de la asignatura**

En la actualidad hablar del estilo anime manga ya no es complicado porque la juventud ya conoce acerca del tema, pero no en su profundidad porque existen demasiados significados acerca de la clasificación de este arte oriental, es por ello que, en la presente guía de ilustración, de personajes anime manga se mostrara los diferentes términos, clasificaciones, estilos y técnicas manga anime desde su origen. ¿Cuál es la diferencia de anime y manga? podemos decir que el manga es un producto impreso de la misma forma que las historietas o comics. En cambio, el anime es la forma animada de presentar una historia como por ejemplo las caricaturas animadas, el anime se destaca por su contenido narrativo, gráfico pero sus ilustraciones son similares. Esta guía de ilustración te ayudará a entender mejor el proceso de ilustrar personajes anime manga mediante dibujos originales realizados por ti mismo. Además, se mostrará cómo convertir tus ideas no sólo a papel si no digitalmente por ordenador utilizando una de las herramientas de Diseño en este caso Ilustrador, pero no olvides que todos los materiales y equipo tecnológico que se utilice no puede sustituir tu creatividad.

#### **4.4.4 Presentación autor**

Realicé esta guía de técnicas de anime y manga para obtener mi título de licenciado en Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo mi nombre es ISRAEL VINICIO GUACHO MACIAS nací en la ciudad de Riobamba autor de la guía de Ilustración de personajes animes manga. Escogí el tema del estilo anime manga porque me apasiona leerlos y verlos aparte que me gusta la ilustración “El diseño gráfico no es lo que ves, sino lo que debes hacer que otras personas vean” (Degas, 2013), podrás ver que en cada taller se encontrará una ilustración que se asemeja a un gato anime el cual te ayudará a entender mejor los talleres de la guía de ilustración de personajes animes manga.

#### **4.4.5 Prerrequisitos**

Para realizar esta guía de ilustración de manera exitosa no se requiere tener conocimiento previo, ponerle el interés debido y tener los materiales necesarios especificados al principio de cada taller.

#### **4.4.6 Materiales**

Lápiz 3H y 2B, borrador de queso, material bibliográfico especializado, lápices de colores, material tecnológico (computadora), programa del paquete Adobe (ilustrador Ai)

#### **4.4.7 Orientación bibliográfica**

Aretio, D. L. (2009). *De la teoria a la practica la guia didactica*. Barcelona: Bened.

Kennedy, D. D. (2007). En Resultado de Aprendizaje un Manual Práctico (págs. 22-55). Irlanda: Watermans Printers .

María Carmen Frigerio, S. P. (2007). acerca de la enseñanza del diseño. Buenos Aires:

Gray, P. (2005). Manga Mujeres. España: Taschen.

Bishop, F. (2006). Dibujar Cómics. España: Mary Groom .

Mazzeo, C. (2014). Que dice del diseño la enseñanza del diseño. Buenos Aires: Infinito.

Gibbons, G. S. (2010). Diseño de Comic y Novela Gráfica. En cómic book design. Barcelona España : Parramón Ediciones.

Herrera, A. E. (2005). Ilustrador CS2 . En 16 lecciones para aprender ilustrador CS2. Cercado de Lima: Megabyte.

#### **4.4.8 Metodología aplicada**

- **Resultado de aprendizaje y aprobación**

Objetivos generales y específicos en cada taller, control de cada parte de los talleres por parte del maestro asignado.

- **Resultado de aprendizaje cognitivo**

Los talleres están realizados para que el estudiante pueda demostrar lo aprendido además de la comprensión a través de las indicaciones y evaluación a través de exposiciones al finalizar el taller.

#### **4.4.9 Orientaciones específicas para el estudio:**

- Componentes teóricos en cada taller.
- Material bibliográfico del taller de ilustración de anime manga.
- Resultados de aprendizaje en cada taller de ilustración de anime manga.
- Ejercicio y evaluaciones
- Actividades de aplicación de lo aprendido.

#### 4.4.10 Plan de trabajo o calendario-cronograma:

**Tabla 1:** Planificación de Trabajo

**Autoría:** Guacho, I. (2019)

Taller	Horas de trabajo	Cierre de taller	Horas
Taller I investigación para la creación de personajes anime manga	<b>6 horas</b>	Exposición	10 min por <b>estudiante</b>
Taller II sistema de medidas para la realización de personajes anime manga	<b>12 horas</b>	Cuerpo de su personaje investigado con los canon de medida aprendidos	
Taller III características del estilo anime manga	<b>12 horas</b>	Cucas personaje anime manga	
<b>Taller VI técnica y color</b>	<b>12 horas</b>	Boceto del personaje, digitalizarlo Y exponerlo	10 min por <b>estudiante</b>

## 4.4.11 Actividades

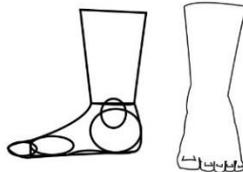
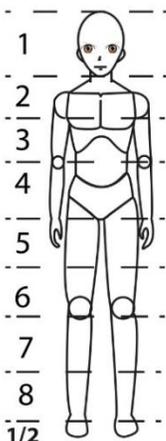
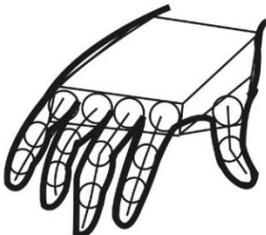
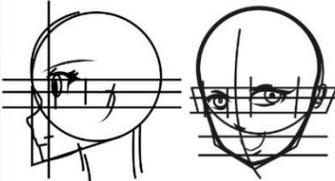
Las actividades se dividieron en 4 talleres de aprendizaje desde los tres momentos para realizar talleres didácticos.

**Figura 8:** Taller 1

<b>Taller 1</b>		
<p style="text-align: center;"><b>Inicio</b></p> <p><b>Tema</b> investigación para la creación de personajes anime manga</p> <p><b>Objetivos</b> Recolectar información a través de varias herramientas de búsqueda como punto de inspiración en la creación de personajes anime y manga</p> <p><b>Duración:</b> 6 horas</p>	<p><b>Resultados del aprendizaje</b></p> <p>Desarrollar pasos en base de una investigación previa para la realización del personaje dentro del aula de clases.</p> <p><b>Componentes Teóricos</b> <b>La creatividad</b> La creatividad es el potencial humano de desarrollar la capacidad creativa de las personas a través del arte</p>	<p><b>Estilo anime manga</b> Se podría decir que el manga es un producto impreso al igual que las historietas, tiras cómicas. <b>Pensamiento creativo</b> Se desarrolla en torno a una idea fundamental: para ser originales en el proceso de la creación de ideas nuevas (Kennedy, 2007) <b>Personaje</b> No existen novelas, cuento, historia, sin personajes de ellos depende el avance de la historia. (SENA, s.f.)</p>
<p><b>Contenido del taller 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- investigación para la creación de personajes</li> <li>- brief de un personaje anime manga</li> <li>- lluvia de ideas</li> <li>- historia del personaje</li> <li>- personalidad del personaje</li> <li>- apariencia del personaje</li> <li>- genero del personaje</li> </ul>	<p><b>3 LLUVIA DE IDEAS</b></p> <p>identificar palabras claves con la información ya investigada para sacar ideas principales.</p> <p><b>4.- LA HISTORIA DEL PERSONAJE</b></p> <p>Narrar una breve historia con lo ya investigado para realizar el presente pasado y futuro de nuestro personaje.</p> <p><b>5 LA PERSONALIDAD DEL PERSONAJE</b></p> <p><i>¿Cuál es la personalidad de mi personaje?</i></p> <p><i>¿Cuál es el nombre de mi personaje y por qué?</i></p> <p><i>¿Este personaje está basado en algo?</i></p> <p><i>¿Tiene mi personaje una actividad favorita?</i></p> <p><i>¿Tiene características fuera de lo común (animal, robot, cosa o super poder)?</i></p>	<p><b>6.- GÉNERO DEL PERSONAJE</b></p> <p><i>¿Qué género tiene mi personaje?</i> <b>Masculino</b> <b>Femenino</b> <b>Algo más</b></p> <p><i>¿Tiene mi personaje piel?</i> <i>¿Tiene pelo o cabello ?</i></p> <p><i>¿Qué rasgos masculinos o femeninos posee?</i></p> <p><i>¿Tiene músculos, es gordo o delgado?</i></p> <p><i>¿Es un humano , animal o a que animal se parece ?</i></p> <p><b>Humano</b> <b>Animal</b> <b>Animal se parece ?</b></p> <p><b>7.- LA APARIENCIA DE MI PERSONAJE</b></p> <p><i>¿Qué tipo de ropa viste ejemplo armadura, ropa normal, disfraces)</i></p> <p><i>¿Tiene un estilo algo fuera de lo normal?</i></p>
<p style="text-align: center;"><b>Desarrollo</b></p> <p><b>Idea disparadora</b></p> <p>Antes de iniciar con el taller se mostrará a los estudiantes un video donde estará algunos personajes anime manga, para que observe sus rasgos y vestimenta se le dará una pequeña charla de cómo se llegó a la realización de uno de los personajes que se mostró.</p> <p><b>1 INVESTIGACIÓN</b></p> <p>Investigar el tema nos ayudará a saber acerca de la ilustración a realizarse; podemos apoyarnos en fotografías, lecturas, historias, estilos etc.</p> <p><b>2 BRIEF DE UN PERSONAJE</b></p> <p><i>¿En qué medios se empleará el personaje?</i> <i>¿Cómo será utilizado el personaje?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Principal</li> <li>- Secundario</li> <li>- Otro</li> </ul> <p><i>¿A quién va dirigido?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Niños</li> <li>- Jóvenes</li> <li>- Adultos</li> <li>-Adultos mayores</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>Cierre del Taller 1</b></p> <p>Al finalizar la unidad uno los estudiantes tendrán una exposición donde presentarán a sus personajes mediante diapositivas</p>	

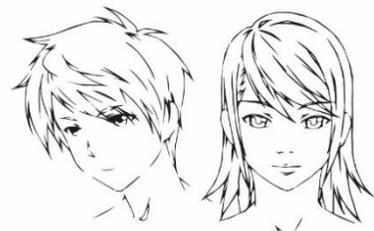
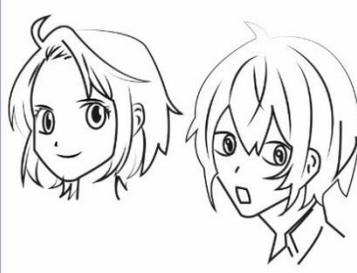
Autoría: Guacho, I. (2019)

**Figura 9: Taller 2**

<b>Inicio</b>		
<p><b>Tema</b> Sistemas de medidas para la realización de personajes anime manga</p> <p><b>Objetivos</b> Diseñar un sistema de procesos de medidas para la realización de personajes animes y manga.</p> <p><b>Duración:</b> 12 horas</p>	<p><b>Resultado de aprendizaje</b> Proporcionar al estudiante las técnicas necesarias para la elaboración de un personaje Manga anime a partir de los diversos sistemas de medida</p> <p><b>Componentes teóricos</b> <b>8 cabezas y media</b> Es un cano de medida el cual divide al cuerpo humano en 8 partes comenzando desde la cabeza hasta llegar a los pies y aumentando una media en los pies por la levedad de tales.(Gray, 2005)</p>	<p><b>Esqueleto anime manga</b> Es la parte más importante para nuestra ilustración por que se lo considera como un armazón del que colgar los músculos, la piel, la ropa, además de las diferentes articulaciones que posee el cuerpo. (Gray, 2005)</p> <p><b>Músculos</b> Ya obtenido el esqueleto lo reforzamos con los músculos de nuestro personaje debemos recordar que el contorno se estrecha en las articulaciones y en ciertas partes donde carecen de músculos. (Gray, 2005)</p>
<b>Taller 2</b>		
<p><b>Contenido del taller 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- técnica de las 8/2, 7/2, 6/2 cabezas</li> <li>- cuerpo de anime manga</li> <li>- ilustración de manos</li> <li>- ilustración pie</li> <li>- ilustración de cabeza</li> </ul>	<p><b>2.- cuerpo de anime manga</b> Construir un cuerpo mediante técnicas de medidas para la ilustración del personaje anime manga.</p> 	<p><b>4.- ILUSTRACIÓN PIES</b> Conocer distintas técnicas de medida para la realización de pies animes mediante figuras geométricas y canon de medida</p> 
<b>Desarrollo</b>		
<p><b>Idea disparadora</b></p> <p>Pedir al alumno que haga grupo de dos personas y observe la figura de su amigo la forma de su mano, pies, pose de cómo esta parado, cabeza, forma del rostro ojo, nariz, boca .</p> <p><b>1.- Técnica de las 8/2, 7/2, 6/2 cabezas</b></p> 	<p><b>3.- ILUSTRACIÓN DE MANOS</b> Saber expresarse libremente mediante distintas técnicas en realización de manos anime y manga.</p> 	<p><b>5.- Ilustración de cabeza</b> Conocer expresarse libremente mediante distintas técnicas para la realización de rostros anime y manga.</p> 
<b>Cierre del Taller 2</b>		
<p>Al finalizar el taller el estudiante deberá dibujar el cuerpo de su personaje investigado basándose en los canon de medida aprendidos.</p>		

**Autoría:** Guacho, I. (2019)

**Figura 10: Taller 3**

<b>Inicio</b>		
<p><b>Tema</b> características del estilo anime manga</p> <p><b>Objetivos</b> Adquirir conocimiento sobre las técnicas básicas de la ilustración del estilo anime manga.</p> <p><b>Duración:</b> 12 horas</p>	<p><b>Resultado de aprendizaje</b> conocer el estilo anime manga mediante la ilustración de personajes .( cognitivo )</p> <p><b>Componentes teóricos</b> <b>Cabello anime</b> Parafraciando a (Hart, 2017) dijo que los personajes de anime y manga tienen su cabello casi real parado con diferentes estilos las chicas por lo general tienen el cabello largo y casi siempre lacio mientras los chicos tienen peinados raros por lo que es importante aprender a trazar las líneas guías.</p>	<p><b>ropa de personajes anime manga</b> Es lo mas importante al dibujar la ropa del personaje es fijarse el tipo de tela que poseerá y pensar como la tela se moverá según el personaje además de seguir la línea base del cuerpo recordamos darle un sombreado en las partes donde necesite en los pliegues.</p> <p><b>Ojos anime manga</b> Los ojos, que son características específicas en este tipo de estilo anime manga por medio de ellos podemos dar a nuestro personaje los diferentes expresiones que le queramos dar recordemos que las ilustraciones anime manga los ojos de los personajes son grandes</p>
<b>Taller 3</b>		
<p><b>Contenido del taller 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-técnica para hacer ilustrar cabello</li> <li>-técnica para realizar ojos</li> <li>-expresiones faciales</li> <li>-forma de realizar ropa anime manga</li> </ul>	<p><b>2.- Ilustración de ojos</b></p> <p>Conocer y Saber expresarse libremente mediante distintas técnicas para la realización de ojos anime y manga recordando que este estilo por lo general tiene los ojos super grandes .</p>	<p><b>4.- Luz y sombra</b></p> <p>Esta técnica la utilizamos cuando nuestro personaje necesite oscuridad en ciertas zonas del cuerpo a través de la difuminación de colores oscuros lograremos zonas de solidez y profundidad</p> <p>Iluminación frontal Iluminación lateral Iluminación inferior Iluminación superior</p> 
<p style="text-align: center;"><b>Desarrollo</b></p> <p><b>Idea disparadora</b> Enseñar al estudiante la diferencia del género anime manga a través de un video.</p> <p><b>1.- Cabello para mi personaje</b></p> <p>El cabello anime manga es fuera de lo normal en caso de los hombres el cabello es levantado su largo del cabello dependerá de tu investigación o de como tu desees que lo tenga por ejemplo un luchador de box tendrá el cabello muy pequeño , un espadachín tendrá el cabello largo con una coleta o un estudiante tendrá el cabello normal.</p> 	<p><b>3.- Expresiones faciales</b></p> <p>Conocer las expresiones faciales libremente que se le puede dar a una ilustración.</p> 	<p><b>5.- Ropa para mi personaje</b></p> <p>Se recomienda que coloques una tela en tu brazo , observes donde va los pliegues y en qué lugar se enfoca las sombras según la luz</p> 
<b>Cierre del Taller 3</b>		
<p>Viste al personaje según muestra el ejemplo , ponle el cabello y ojos que mas te gusten puedes ayudarte de los ejercicios anteriores recuerda darle luz y sombra</p>		

**Autoría:** Guacho, I. (2019)

**Figura 11: Taller 4**

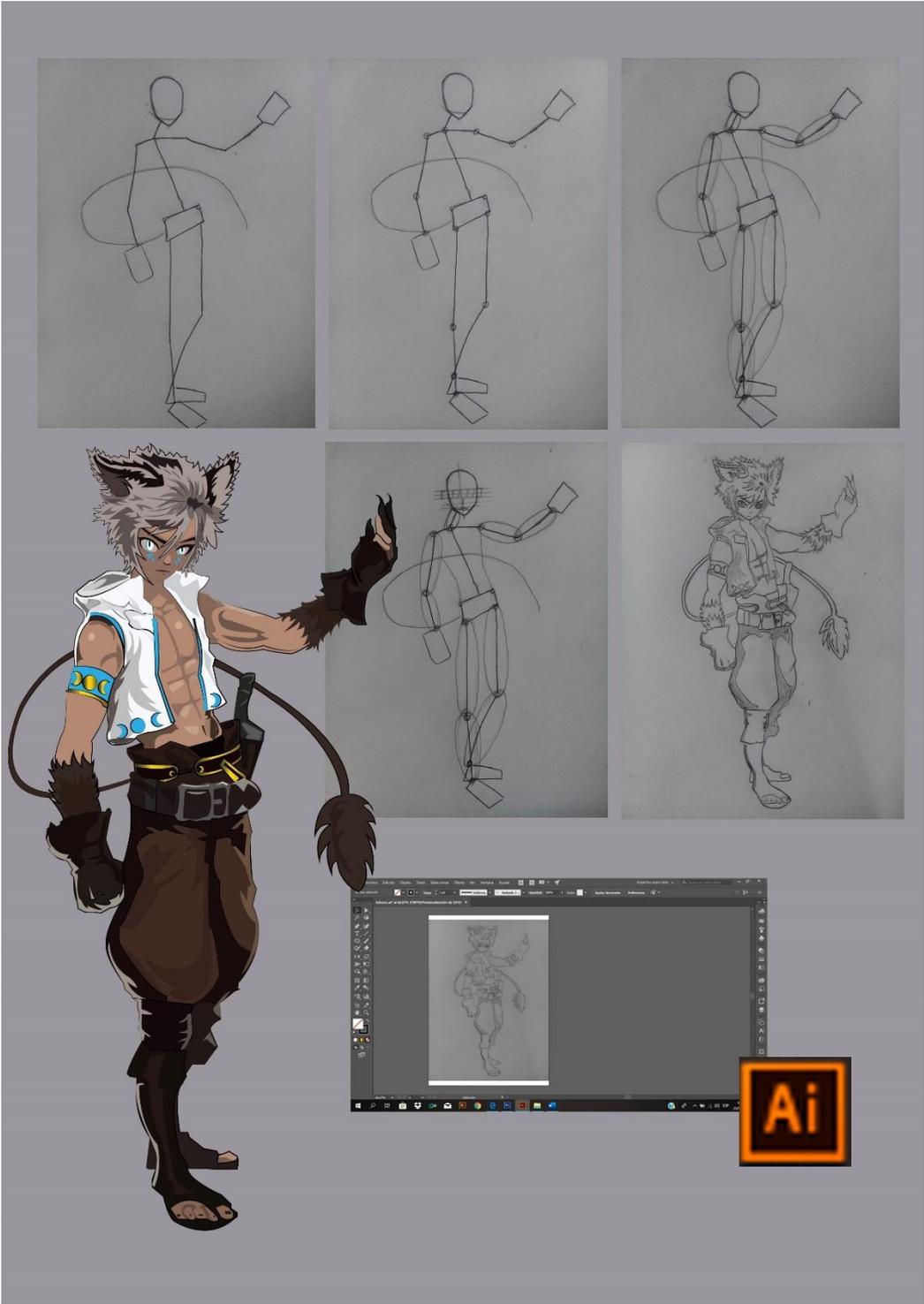
<i>Inicio</i>																																
<p><b>Tema</b></p> <p>Taller cuatro estilos y color</p> <p><b>Objetivos</b></p> <p>Adquirir conocimiento de técnicas y colores que se pueden utilizar según el personaje escogido.</p> <p><b>Duración:</b> 12 horas</p>	<p><b>RESULTADO DE APRENDIZAJE</b></p> <p>Conocer el estilo anime manga mediante la ilustración de personajes. ( cognitivo )</p> <p><b>COMPONENTES TEÓRICOS</b></p> <p><b>Colores en la ilustración</b></p> <p>Los colores son importantes ya que por ellos podemos saber si mi personaje es bueno o malo, poderoso o débil. En este taller dividiremos a los colores en dos partes colores cálidos que dan una sensación al observador de expansión simbolizando poder, grandeza, ilusiones y los colores fríos que demuestran disminución simbolizando</p>	<p>maldad, tristeza, magia.</p> <p><b>Armonía de grises</b> consiste en tomar un color primario o mezcla del mismo y aumentar el color negro donde se puede notar que el color mezclado cada vez se va oscureciendo hasta llegar al negro completo.</p> <p><b>Colores cálidos</b> consiste en tomar un color primario o mezcla del mismo y aumentar el color blanco donde se puede notar que el color mezclado cada vez se va aclarando hasta llegar al blanco.</p>																														
<i>Desarrollo</i>																																
<p><b>Contenido del taller 4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- estilo y color</li> <li>- luces y sombras</li> <li>- técnicas para ilustrar</li> <li>- técnica de colores de lo manual a lo digital</li> </ul>	<p><b>2.- colores recomendados</b></p> <p>El color es capaz de alegrar o poner triste a una persona por que a través de ello se favorece sensaciones de soledad o acompañamiento en la ilustración.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">COLOR</th> <th style="width: 45%;">SIGNIFICADO</th> <th style="width: 40%;">POSIBLE USO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td>pureza- inocencia- optimismo - ilusión encantamiento- soledad</td> <td>estudiante- paz - tranquilidad- magia niño</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td>paz-renacida- hierro- máquina</td> <td>robot - objetos de guerra (espadas, escudos. etc.)</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #cccccc;"></td> <td>tristeza - guerra</td> <td>villano - prendas de vestir elegantes</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffff00;"></td> <td>inteligencia - poder - precaución -innovación</td> <td>super héroe, fuego</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffcc00; text-align: center;">oro</td> <td>fortaleza poder</td> <td>héroe - poder- oro</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ff9900;"></td> <td>energía- alegría - rapidez</td> <td>poder - ropa u objetos alegres</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ff0000;"></td> <td>energía - vitalidad - fuerza - agresividad - impulsivo - peligro</td> <td>héroe - poder - sangre - guerra - enojo</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #990099;"></td> <td>seriedad - hechizo</td> <td>magia - inteligencia- estudiante</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #00cc00;"></td> <td>naturaleza - paz - alegría - relajamiento - celos - malestar - tradicional</td> <td>túnicas - capas - enfermedad-personajes místicos - naturaleza -</td> </tr> </tbody> </table>	COLOR	SIGNIFICADO	POSIBLE USO		pureza- inocencia- optimismo - ilusión encantamiento- soledad	estudiante- paz - tranquilidad- magia niño		paz-renacida- hierro- máquina	robot - objetos de guerra (espadas, escudos. etc.)		tristeza - guerra	villano - prendas de vestir elegantes		inteligencia - poder - precaución -innovación	super héroe, fuego	oro	fortaleza poder	héroe - poder- oro		energía- alegría - rapidez	poder - ropa u objetos alegres		energía - vitalidad - fuerza - agresividad - impulsivo - peligro	héroe - poder - sangre - guerra - enojo		seriedad - hechizo	magia - inteligencia- estudiante		naturaleza - paz - alegría - relajamiento - celos - malestar - tradicional	túnicas - capas - enfermedad-personajes místicos - naturaleza -	<p><b>3.- DE LO MANUAL A LO DIGITAL</b></p> <p>Conocer la ilustración mediante medios digitales</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
COLOR	SIGNIFICADO	POSIBLE USO																														
	pureza- inocencia- optimismo - ilusión encantamiento- soledad	estudiante- paz - tranquilidad- magia niño																														
	paz-renacida- hierro- máquina	robot - objetos de guerra (espadas, escudos. etc.)																														
	tristeza - guerra	villano - prendas de vestir elegantes																														
	inteligencia - poder - precaución -innovación	super héroe, fuego																														
oro	fortaleza poder	héroe - poder- oro																														
	energía- alegría - rapidez	poder - ropa u objetos alegres																														
	energía - vitalidad - fuerza - agresividad - impulsivo - peligro	héroe - poder - sangre - guerra - enojo																														
	seriedad - hechizo	magia - inteligencia- estudiante																														
	naturaleza - paz - alegría - relajamiento - celos - malestar - tradicional	túnicas - capas - enfermedad-personajes místicos - naturaleza -																														
<i>Cierre del Taller 4</i>																																
<p>Demuestra todo lo aprendido, ilustra tu personaje investigado, píntalo, aplícale luz y sombra además deberás digitalizarlo.</p>																																



**Autoría:** Guacho, I. (2019)

4.4.12 Trabajo realizado

Figura 12: Trabajos realizados



Autoría: Guacho, I. (2019)

#### 4.4.13 Evaluaciones

**Tabla 2:** Evaluaciones Taller 1,2,3,4

Autoría: Guacho, I. (2019)

<b>Parámetros</b>	<b>Excelente</b>	<b>Bien</b>	<b>Regular</b>
-Investigación para la creación de personajes -Brief de un personaje anime manga -lluvia de ideas -Historia del personaje -Personalidad del personaje -Apariencia del personaje -Genero del personaje	Conoce e identifica las técnicas	Identifica las técnicas	No identifica las técnicas
	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
-Técnica de las 8/2, 7/2, 6/2 cabezas -Cuerpo de anime manga -Ilustración de manos -Ilustración pie -Ilustración de cabeza	Conoce y identifica las técnicas	Identifica las técnicas	No identifica las técnicas
	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
-Cabello para mi personaje -Ilustración de ojos -Expresiones faciales -Luz y sombra -ropa para mi personaje	Conoce y identifica las técnicas	Identifica las técnicas	No identifica las técnicas
	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
Técnicas de ilustración colores recomendados de lo manual a lo digital	Conoce y identifica las técnicas	Identifica las técnicas	No identifica las técnicas
	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>

## CONCLUSIONES

- Mediante la aplicación de fichas de observación aplicada en las bibliotecas públicas, biblioteca de la Universidad Nacional de Chimborazo campus La Dolorosa y entrevista al docente de la asignatura de ilustración, se pudo determinar que no existe material impreso y bibliográfico con metodologías adecuadas que ayude al desarrollo en técnicas de ilustración para las habilidades y destrezas en los estudiantes de Diseño.
- Mediante una investigación bibliográfica del estilo anime manga se pudo determinar un proceso para el desarrollo de la ilustración mediante: 1 investigación para la creación de personajes, 2 sistema de medidas, 3 características del estilo, 4 color sirvió como taller guía para la realización de personajes que son resultados propios de los estudiantes de Diseño Gráfico.
- La guía en su diseño consta de cuatro talleres en los cuales se puede apreciar los tres momentos de un taller: inicio, desarrollo y cierre de este además que al principio de cada actividad el estudiante tendrá un objetivo general, materiales necesarios y al finalizar cada taller consta de una ficha de evaluación. En su producción se utilizó un formato con tamaño A4 (21 x 29.7 cm) y una tipografía de palo seco para que el estudiante tenga la facilidad de llenar los talleres, sin que esto afecte la comodidad de lectura.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda que se utilice el mismo desarrollo metodológico para la creación de más guías de estilos de ilustración (ukiyo-e, portadas, comic, ciencia ficción) para un mejor desarrollo de habilidades y destrezas en técnicas de ilustración para el estudiante de diseño.
- La ilustración del estilo anime manga es un tema poco conocido en la ciudad de Riobamba, pero está surgiendo ya sea por la moda de este estilo por lo que debe ser tomado con mucha seriedad ya que este desarrolla la creatividad y destreza del tema de la ilustración. Por lo que es indispensable despertar el interés del estudio y generar nuevos aspirantes al campo de la ilustración.
- Se recomienda que el docente que imparte la materia de ilustración en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo utilice el material bibliográfico sobre el estilo anime manga existente en la biblioteca de la institución, pues pueden servir de guía y ayuda para el estudiante.
- Se recomienda que para cada clase de ilustración se debe realizar una planificación basada en el modelo de la guía de ilustración propuesta, con una ficha de evaluación de cada taller didáctico para observar lo aprendido por el estudiante.

## Bibliografía

- Alberto, C. L. (2002). *Fundamentos de diagramación: Revistas [en línea]*. Lima: UNMSM.
- Aretio, D. L. (2009). *De la teoría a la práctica la guía didáctica*. Barcelona: Bened.
- Aretio, D. L.-8. (2009). *La Guía Didáctica*. Barcelona: Bened.
- Benavides, A. (s.f.). *CALAMEO*. Obtenido de <https://es.calameo.com/books/0043778993726f21de0c0>
- Bishop, F. (2006). *Dibujar Cómics*. España: Mary Groom .
- Campo, A. (2015). *Cómo planificar UN TALLER*. Barakaldo España : Barak.
- Carolina, C. P. (2018). *“ESTRATEGIA DE UN TALLER PROYECTUAL COMO METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LA CARRERA DE DISEÑO*. Riobamba: Unach.
- Dario, A. G. (2017). *“DISEÑO DE UN LIBRO ILUSTRADO PARA REPRESENTAR LA IDENTIDAD DE LA CULTURA CAÑARI*. Riobamba: Espoch.
- Frigerio, M. C. (2007). *Acerca de la enseñanza del diseño*. Buenos Aires: S.P.
- Gibbons, G. S. (2010). *Diseño de Comic y Novela Gráfica en cómic book design*. . Barcelona España: Parramón Ediciones.
- Gray, P. (2005). *Manga Mujer* . España : Etergreen.
- Gray, P. (2005). *Manga Mujeres*. España: aschen.
- Harrias, A. (2008). *Reticula* . Barcelona España : Parramon .
- Hart, C. (1997). *DISEÑO DE PERSONAJES Curso completo de dibujo para cómics*. USA: SENA.
- Herrera, A. (2005). *Ilustrador CS2 . En 16 lecciones para aprender ilustrador CS2*. Cercado de Lima: Megabyte.
- Kennedy, D. D. (2007). *En Resultado de Aprendizaje un Manual Práctico*. Irlanda : Watermans Printers.
- Kon, S. (2014). *Entrevista a Satoshi Kon. (Twitch, Entrevistador) Madrid*.
- Martin, S. (2005). *cómo crear imágenes para su publicación. Barcelona*. Barcelona: Parramón.
- Martin, s. y. (2005). *cómo crear imágenes*. barcelona: primera edicion Parramón DI388.
- Martínez Román, J. M. (2005). *MANGA Y ANIME: LA HISTORIA ILUSTRADA*. Academia Universitaria Torres Quevedo.

- Martins, S. y. (2012). Metodología de la investigación cuantitativa. 3ra Edición .
- Mayos, G. (2008). *La Ilustración* . Barcelona : Primera edición.
- Mazzeo, C. (2014). *Que dice del diseño la enseñanza del diseño*. Buenos Aires: Infinito.
- Miguel Expósito Verdejo, G. G. (2001 ). *Preparación y Ejecución de Talleres de Capacitación*. República Dominicana: Centro Cultural Poveda.
- SANTA MARÍA, F. (2014). *Diseño Editorial – Definición y Etapa*. Obtenido de <http://www.staffcreativa.pe/blog/disen-editorial-definicion/>.
- Sarango, V. P. (2017). “*ILUSTRACIÓN BIOGRÁFICA DE PERSONAJES CÉLEBRES DE RIOBAMBA MEDIANTE UNA SERIE DE COLECCIÓN DIRIGIDO A NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA*”. Riobamba: Unach.
- Scott, R. (1977). *Fundamentos del Diseño*. Buenos Aires, Argentina: Victor Lerú S.A.
- Vados, A. E. (2016). *La ilustración dilucidación y proceso creativo*. Bogota Colombia : Revista KEPES.

# **Anexos**

ANEXO 1: Trabajos realizados



## ANEXO 2: Modelo de entrevista a docente de ilustración de la Universidad Nacional de Chimborazo



**Universidad Nacional de Chimborazo**  
Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías  
Carrera de Diseño Gráfico



### ENTREVISTA (Docente materia de ilustración Unach)

La presente entrevista tiene como objetivo determinar la información de como introducir al estudiante de Diseño al uso de las técnicas de ilustración con la finalidad de proponer un producto editorial ilustrado de personajes anime manga.

Agradezco su aceptación y colaboración para responder este pequeño cuestionario.

### Datos de la persona entrevistada

Nombre	
Formación Académica	

### Banco de Preguntas

- 1.- ¿Cómo define usted el estilo anime-manga?
- 2.- ¿Conoce usted la diferencia del término anime – manga?
- 3.- ¿De los estudiantes de diseño cree que todos sus estudiantes saben ilustrar?
- 4.- ¿Considera usted que la ilustración es un recurso efectivo para creatividad del estudiante?
- 5.- ¿Considera importante contar con información antes de comenzar a ilustrar un personaje?
- 6.- ¿Considera usted que es importante implementar talleres de ilustración para la enseñanza de esta?
- 7.- ¿Qué recursos recomendaría usted para fortalecer el grado de conocimientos de los estudiantes acerca de la ilustración?
- 8.- ¿Considera usted que una guía de ilustración ayudara al mejor entendimiento por parte de los estudiantes a la materia asignada?

### ANEXO 3: Modelo de ficha de observación



**Universidad Nacional de Chimborazo**  
 Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías  
 Carrera de Diseño Gráfico



Ficha de observación – bibliotecas de Riobamba

Datos Demográficos

Nombre del observador	
Ciudad	
Bibliotecas observadas	
Área	
Profesor encargado	
Fecha	

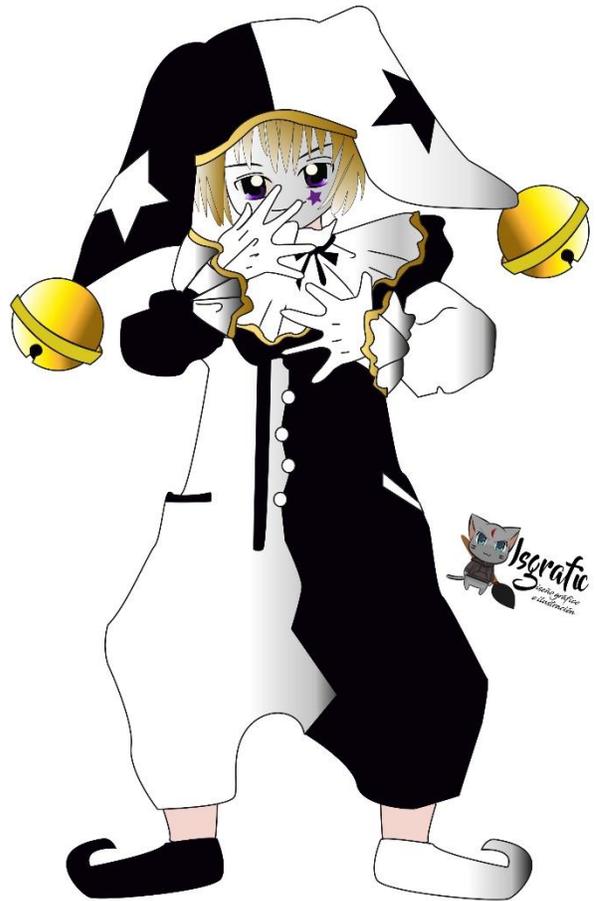
Cuestionario

Tema	Espacio	Indicadores	Si	No	Observación
<b>Elaboración de un guía de técnicas de ilustración de personajes manga anime mediante una colección editorial dirigida a estudiantes de diseño</b>	<b>Bibliotecas observadas</b>	Manejo de adecuados espacios para la enseñanza del estudiante sobre la ilustración anime manga			
	<b>Bibliotecas municipales</b>	Posee material bibliográfico en donde el estudiante puede recolectar información de ilustración anime manga			
	<b>Biblioteca Unach</b>	Posee material bibliográfico en donde el estudiante puede recolectar información de ilustración anime manga			
	<b>Bibliotecas municipales</b>	La biblioteca posee libros digitales en donde el estudiante puede recolectar información de ilustración anime manga			
	<b>Biblioteca Unach</b>	La biblioteca posee libros digitales en donde el estudiante puede recolectar información de ilustración anime manga			
	<b>Bibliotecas municipales</b>	Cuenta con material bibliográfico ilustrado del estilo anime manga			
	<b>Biblioteca Unach</b>	Cuenta con material bibliográfico ilustrado del estilo anime manga			

**ANEXO 4:** Bocetos de los materiales para colorear personajes (boceto personaje guía de los talleres)



**ANEXO 5:** Personaje de ejemplo de la guía de lo manual a lo digital



## ANEXO 6: Rubrica de evaluación

TALLER 1			
Parámetros	Excelente	Bien	Regular
Investigación para la creación de personajes anime manga.	Reúne información a través de las herramientas de recolección de información para la realización de personaje anime manga.	Consigue recolectar información en base a una investigación, llegando con un mensaje funcional.	La información recolectada no tiene nada que ver con el personaje a ilustrarse además que la información es pobre y poco descriptiva.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
Brief de un personaje anime manga	Aplica de forma coherente los pasos para el brief del personaje.	Aplica los pasos para el brief del personaje.	No aplica de forma correcta los pasos para el brief del personaje.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
Lluvia de ideas	Conoce, identifica y experimenta con su creatividad la lluvia de ideas para la ilustración del personaje.	Identifica la creatividad mediante la lluvia de ideas del personaje. Utiliza para ello algunas de las técnicas vistas en clase.	No identifica su creatividad mediante la lluvia de ideas expresa ideas poco coherentes para la ilustración de su personaje.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
Historia del personaje	Conoce, identifica y experimenta con el estilo ya mencionado, desarrollando su creatividad y reflexionando las ventajas y desventajas de los mismos.	Realiza la historia de su personaje de una forma representativa. Utiliza para ello los Estilos de ilustración vistos en clase.	Realiza la historia del personaje de una forma muy poco elaborada y con escasa aplicación de los Estilos anime manga
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
Personalidad del personaje	El estudiante utiliza una terminología adecuada en el contexto de la personalidad del personaje y su comunicación oral fluye con naturalidad y corrección.	El estudiante utiliza una terminología no tan adecuada en el contexto de la personalidad del personaje y su comunicación oral no fluye con tanta naturalidad.	El estudiante utiliza no una terminología adecuada en el contexto de la personalidad del personaje su comunicación oral no fluye con naturalidad
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
Genero del personaje	El estudiante demuestra dominio del contenido genero del personaje en base a la investigación ya hecha	El estudiante demuestra un dominio básico del contenido genero del personaje en base a una investigación ya hecha.	El estudiante demuestra un mínimo dominio del contenido genero del personaje en base a una investigación ya hecha.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
Apariencia del personaje	Explica con naturalidad la apariencia del personaje a ilustrarse.	Explica la apariencia del personaje a ilustrarse.	No explica con naturalidad la apariencia del personaje a ilustrarse.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
TALLER 2			
Técnica de las 8/2, 7/2, 6/2 cabezas	El estudiante aplica de forma coherente los conocimientos de técnicas de medidas para la ilustración de cuerpos anime manga.	El estudiante aplica las técnicas de medidas para la ilustración de cuerpos anime manga.	El estudiante no aplica conocimientos de técnicas de medidas para la ilustración de cuerpos anime manga.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
Cuerpo de anime manga	El estudiante construye el cuerpo del personaje anime manga mediante técnicas de medidas para la ilustración.	El estudiante identifica las técnicas de medidas para la ilustración del cuerpo del personaje.	El estudiante no construye el cuerpo del personaje anime manga mediante técnicas de medidas para la ilustración.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
Ilustración de manos	Conoce, identifica las técnicas de medida para la ilustración de manos para personaje anime manga.	Identifica las técnicas de medida para la ilustración de manos para personaje anime manga.	No identifica las técnicas de medida para la ilustración de manos para personaje anime manga.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
Ilustración de pie	Conoce, identifica las técnicas de medida para la ilustración de pie para personaje anime manga	Identifica las técnicas de medida para la ilustración de pie para personaje anime manga.	No conoce las técnicas de medida para la ilustración de pie para personaje anime manga.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
Personalidad del personaje	El estudiante utiliza una terminología adecuada en el contexto de la personalidad del personaje y su comunicación oral fluye con naturalidad y corrección.	El estudiante utiliza una terminología no tan adecuada en el contexto de la personalidad del personaje y su comunicación oral no fluye con tanta naturalidad.	El estudiante utiliza no una terminología adecuada en el contexto de la personalidad del personaje su comunicación oral no fluye con naturalidad
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>

Parámetros	Excelente	Bien	Regular
Ilustración de cabeza	Conoce, identifica las técnicas de medida para la ilustración de cabeza para personaje anime manga.	Identifica las técnicas de medida para la ilustración de cabeza para personaje anime manga.	No conoce las técnicas de medida para la ilustración de cabeza para personaje anime manga.
<b>TALLER 3</b>			
Cabello para mi personaje.	Conoce las técnicas para la realización cabello de hombre y mujer.	Conoce moderadamente las técnicas para la realización cabello de hombre y mujer.	No conoce las técnicas para la realización cabello de hombre y mujer.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
Ilustración de ojos.	Conoce, identifica y experimenta con su creatividad las expresiones faciales para la ilustración del personaje.	Identifica y experimenta con su creatividad las expresiones faciales para la ilustración del personaje..	No Conoce ni identifica la creatividad de las expresiones faciales para la ilustración del personaje.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
Expresiones faciales.	Conoce, identifica y experimenta con su creatividad las expresiones faciales para la ilustración del personaje.	Identifica y experimenta con su creatividad las expresiones faciales para la ilustración del personaje.	No Conoce ni identifica la creatividad de las expresiones faciales para la ilustración del personaje.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
Luz y sombra.	Conoce y aplica las técnicas de difuminado según la iluminación de solidos y profundidad.	Conoce las técnicas de difuminado según la iluminación de solidos y profundidad.	El estudiante no aplica las técnicas de difuminado según la iluminación de solidos y profundidad.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
Ropa para mi personaje	El estudiante utiliza y manipula las técnicas de difuminado en los pliegues y arugas de la iluminación de solidos y profundidad adecuada en la realización de la ropa del personaje.	El estudiante manipula las técnicas de difuminado en los pliegues y arugas de la iluminación de solidos y profundidad adecuada en la realización de la ropa del personaje.	El estudiante no manipula las técnicas de difuminado en los pliegues y arugas de la iluminación de solidos y profundidad adecuada en la realización de la ropa del personaje.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
<b>TALLER 4</b>			
Técnicas de ilustración	Conoce y aplica las diferentes técnicas para colorear ilustraciones.	Aplica las diferentes técnicas para colorear ilustraciones.	No Conoce ni aplica las diferentes técnicas para colorear ilustraciones.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
Colores recomendados	Conoce y aplica la psicología de color para ilustraciones anime manga.	Aplica la psicología de color para ilustraciones anime manga.	No conoce ni aplica la psicología de color para ilustraciones anime manga.
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>
De lo manual a lo digital	El estudiante posee conocimientos básicos del programa para digitalizar el personaje ilustrado .	El estudiante sabe digitalizar el personaje ilustrado	El estudiante no posee conocimientos básicos del programa para digitalizar el personaje ilustrado
<b>Puntos</b>	<b>10-8</b>	<b>7-5</b>	<b>4-3</b>

# ANEXO 7: Pieza gráfica finalizada

