



## **CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.**

**Trabajo de Titulación previo la obtención del título de Tecnólogo en  
Diseño Gráfico**

**AUTOR: ÁNGELO PROAÑO NÚÑEZ**

**DIRECTOR: Laura Graciela Cajamarca Bravo**

**Quito, 2018**

## ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE GRADO

Quito, 8 de mayo del 2018

El equipo asesor del Trabajo de Titulación del Sr. (Srta.) **PROAÑO NUÑEZ ÁNGELO** de la carrera de **DISEÑO GRÁFICO** cuyo tema de investigación fue: **CREACIÓN DE UN COMIC Y UN CD INTERACTIVO QUE RECOPILE INFORMACIÓN SOBRE LA LEYENDA SHUAR "ETSA" PARA DAR A CONOCER PARTE DEL FOLCLORE A LOS JÓVENES DE QUITO DE 16 AÑOS EN ADELANTE.**, una vez considerados los objetivos del estudio, coherencia entre los temas y metodologías desarrolladas; adecuación de la redacción, sintaxis, ortografía y puntuación con las normas vigentes sobre la presentación del escrito, resuelve: **APROBAR** el proyecto de grado, certificando que cumple con todos los requisitos exigidos por la institución.



MSC. LAURA CAJAMARCA

TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR  
**"CORDILLERA"**

DIRECCIÓN DE CARRERA  
ING. LIZETH GUERRERO MSC.

DIRECTORA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO  
DISEÑO GRÁFICO



LCD.A. GABRIELA HURTADO

LECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN



### CAMPUS 1 - MATRIZ

Av. de la Prensa N45-268 y Logroño  
Teléfono: 2255460 / 2269900  
E-mail: instituto@cordillera.edu.ec  
Pág. Web: www.cordillera.edu.ec  
Quito - Ecuador

### CAMPUS 2 - LOGROÑO

Calle Logroño Oe 2-84 y  
Av. de la Prensa (esq.)  
Edif. Cordillera  
Telfs.: 2430443 / Fax: 2433649

### CAMPUS 3 - BRACAMOROS

Bracamoros N15 - 163  
y Yacuambí (esq.)  
Telf.: 2262041

### CAMPUS 4 - BRASIL

Av. Brasil N46-45 y  
Zamora  
Telf.: 2246036

### CAMPUS 5 - YACUAMBÍ

Yacuambí  
Oe2-36 y  
Bracamoros.  
Telf: 2249994

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Ángelo Proaño Núñez, declaro bajo juramento que la investigación es absolutamente original, autentica, es de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas, resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad



---

Ángelo Proaño Núñez

C.C: 1752554517

## LICENCIA DE USO NO COMERCIAL

Yo, Ángelo Proaño Núñez portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. 1752554517 de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: “En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.”, otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado “Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar “Etsa” para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante” con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.



---

Ángelo Proaño Núñez

C.C: 1752554517

Quito, 29/marzo/2018

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mis padres, que, desde el inicio, supieron brindarme su apoyo y amor incondicional, que me hicieron ser la persona que soy ahora y que me han acompañado en este largo proceso.

A todas las personas que conocí en el camino y que me ofrecieron su ayuda.

También agradezco al Instituto Tecnológico Superior Cordillera por permitirme culminar mis estudios y a sus docentes que supieron brindarme los conocimientos necesarios para mi vida profesional.

## **DEDICATORIA**

A mis padres, por su esfuerzo, paciencia, amor y apoyo.

A mí, por las noches sin dormir y por no renunciar.

## ÍNDICE DE CONTENIDO

|   |       |
|---|-------|
| <b>LISTA DE FIGURAS</b> .....                                 | xii   |
| <b>LISTA DE TABLAS</b> .....                                  | xiv   |
| <b>LISTA DE ANEXOS</b> .....                                  | xv    |
| <b>RESUMEN</b> .....  | xvi   |
| <b>ABSTRACT</b> .....   | xvii  |
| <b>INTRODUCCIÓN</b> .....                                     | xviii |
| <b>CAPÍTULO I</b> .....                                       | 1     |
| <b>1. Antecedentes</b> .....                                  | 1     |
| <b>1.01. Contexto</b> .....                                   | 1     |
| <b>1.02. Justificación</b> .....                              | 2     |
| <b>1.03. Definición del Problema Central (Matriz T)</b> ..... | 4     |
| <b>CAPÍTULO II</b> .....                                      | 6     |
| <b>2. Análisis de Involucrados</b> .....                      | 6     |
| <b>2.01. Mapeo de los Involucrados</b> .....                  | 6     |
| <b>2.02. Matriz de análisis de involucración</b> .....        | 7     |
| <b>CAPÍTULO III</b> .....                                     | 8     |
| <b>3. Problemas y Objetivos</b> .....                         | 8     |
| <b>3.01. Árbol de Problemas</b> .....                         | 8     |
| <b>3.02. Árbol de Objetivos</b> .....                         | 9     |

|  |      |
|--|------|
|  | viii |
| <b>CAPÍTULO IV</b> .....   | 10   |
| <b>4. Análisis de Alternativas</b> .....                                     | 10   |
| <b>4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones</b> | 10   |
| <b>4.01.01. Tamaño del Proyecto.</b> .....                                   | 11   |
| <b>4.01.02. Localización del Proyecto.</b> .....                             | 12   |
| <b>4.01.03. Análisis Ambiental.</b> .....                                    | 13   |
| <b>4.01.03.01. Impacto Positivo.</b> .....                                   | 13   |
| <b>4.01.03.02. Impacto Negativo.</b> .....                                   | 13   |
| <b>4.02. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos</b> .....            | 14   |
| <b>4.03. Diagrama de Estrategias</b> .....                                   | 15   |
| <b>4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico</b> .....                 | 16   |
| <b>4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores.</b> .....            | 16   |
| <b>4.04.02. Selección de Indicadores.</b> .....                              | 19   |
| <b>4.04.03. Medios de Verificación.</b> .....                                | 22   |
| <b>4.04.04 Supuestos.</b> .....  | 25   |
| <b>4.04.05. Matriz de Marco Lógico (MML).</b> .....                          | 28   |
| <b>CAPÍTULO V</b> .....  | 31   |
| <b>5. Propuesta</b> .....  | 31   |
| <b>5.01. Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta</b> .....   | 31   |
| <b>5.01.01. Cómic.</b> .....   | 31   |
| <b>5.01.02 Elementos del cómic.</b> .....                                    | 31   |
| <b>5.01.03. El cómic en el Ecuador.</b> .....                                | 32   |

|  |           |
|--|-----------|
|  | ix        |
| <b>5.01.04. CD interactivo.....</b>                      | <b>32</b> |
| <b>5.01.05. Cultura.....</b>                             | <b>32</b> |
| <b>5.01.06. Cultura Shuar.....</b>                       | <b>33</b> |
| <i>5.01.01.01. Usabilidad.....</i>                       | <i>33</i> |
| <i>5.01.01.02. Tipografía.....</i>                       | <i>33</i> |
| <i>5.01.01.03. Color.....</i>                            | <i>34</i> |
| <i>5.01.01.04. Composición.....</i>                      | <i>35</i> |
| <i>5.01.01.05. Estilos.....</i>                          | <i>35</i> |
| <i>5.01.01.06. Tendencias.....</i>                       | <i>35</i> |
| <i>5.01.01.07. Software a utilizar.....</i>              | <i>35</i> |
| <b>5.02. Descripción de la Herramienta .....</b>         | <b>36</b> |
| <b>5.02.01. Metodología (Materiales y Métodos).....</b>  | <b>36</b> |
| <b>5.02.02. Resultados.....</b>                          | <b>37</b> |
| <b>5.02.02.01. Encuesta.....</b>                         | <b>37</b> |
| <i>5.02.02.01.01. Modelo de encuesta.....</i>            | <i>38</i> |
| <i>5.02.02.01.02. Tabulación de encuestas.....</i>       | <i>39</i> |
| <b>5.03. Formulación del Proceso de Aplicación .....</b> | <b>49</b> |
| <b>5.03.01. Diseño Editorial.....</b>                    | <b>49</b> |
| <b>5.03.01.01. Planificación.....</b>                    | <b>49</b> |
| <i>5.03.01.01.01. Propósito del Proyecto.....</i>        | <i>49</i> |
| <i>5.03.01.01.02. Tipo de publicación.....</i>           | <i>49</i> |
| <i>5.03.01.01.03. Temática.....</i>                      | <i>49</i> |
| <i>5.03.01.01.04. Formato.....</i>                       | <i>49</i> |
| <i>5.03.01.01.05. Número de páginas.....</i>             | <i>50</i> |
| <b>5.03.01.02. Desarrollo.....</b>                       | <b>50</b> |
| <i>5.03.01.02.01. Mapa de contenidos.....</i>            | <i>50</i> |
| <i>5.03.01.02.02. Índice de imágenes.....</i>            | <i>50</i> |
| <i>5.03.01.02.03. Estilos.....</i>                       | <i>51</i> |
| <i>5.03.01.02.04. Páginas master o retículas.....</i>    | <i>51</i> |

|   |           |
|---|-----------|
|   | x         |
| 5.03.01.02.05. <i>Imagen corporativa</i> .....              | 52        |
| 5.03.01.02.06. <i>Portada</i> .....                         | 55        |
| 5.03.01.02.07. <i>Maquetación</i> .....                     | 56        |
| 5.03.01.02.08. <i>Packaging</i> .....                       | 57        |
| 5.03.01.02.19. <i>Pre-prensa</i> .....                      | 58        |
| 5.03.01.02.11. <i>Prensa</i> .....                          | 58        |
| 5.03.01.02.12. <i>Post prensa</i> .....                     | 59        |
| <b>5.03.02. Multimedia</b> .....                            | <b>59</b> |
| <b>5.03.02.01. Planificación</b> .....                      | <b>59</b> |
| 5.03.02.01.01. <i>Propósito del Proyecto</i> .....          | 59        |
| 5.03.02.01.02. <i>Usuario</i> .....                         | 59        |
| 5.03.02.01.03. <i>Herramientas</i> .....                    | 59        |
| 5.03.02.01.04. <i>Desarrollo</i> .....                      | 60        |
| 5.03.02.01.05. <i>Contenidos</i> .....                      | 61        |
| 5.03.02.01.06. <i>Mapa de contenidos</i> .....              | 62        |
| <b>5.03.02.02. Diseño de interfaz</b> .....                 | <b>62</b> |
| 5.03.02.02.01. <i>Imagen corporativa</i> .....              | 62        |
| 5.03.02.02.02. <i>Colores</i> .....                         | 63        |
| 5.03.02.02.03. <i>Tipografías</i> .....                     | 64        |
| 5.03.02.02.04. <i>Botones</i> .....                         | 64        |
| 5.03.02.02.05. <i>Retículas</i> .....                       | 65        |
| 5.03.02.02.06. <i>Producción</i> .....                      | 65        |
| 5.03.02.02.07. <i>Programación</i> .....                    | 65        |
| 5.03.02.02.08. <i>Navegación</i> .....                      | 66        |
| 5.03.02.02.09. <i>Servicios</i> .....                       | 66        |
| 5.03.02.02.10. <i>Imágenes</i> .....                        | 66        |
| <b>5.03.02.03. Estrategia de marketing y difusión</b> ..... | <b>67</b> |
| 5.03.02.03.01. <i>FODA</i> .....                            | 67        |
| 5.03.02.03.02. <i>Estrategia de marketing</i> .....         | 67        |
| 5.03.02.03.03. <i>Estrategia creativa</i> .....             | 68        |
| 5.03.02.03.04. <i>Plan de medios</i> .....                  | 68        |
| 5.03.02.03.05. <i>Presupuesto de producción</i> .....       | 72        |
| 5.03.02.03.06. <i>Pautaje</i> .....                         | 72        |

|  |           |
|--|-----------|
|  | xi        |
| 5.03.02.03.07. <i>Flow Chart</i> .....         | 73        |
| <b>CAPÍTULO VI</b> .....                       | <b>74</b> |
| <b>6. Aspectos Administrativos</b> .....       | <b>74</b> |
| <b>6.01. Recursos</b> .....                    | <b>74</b> |
| <b>6.01.01. Técnicos – Tecnológicos</b> .....  | <b>74</b> |
| <b>6.01.02. Humano</b> .....                   | <b>74</b> |
| <b>6.01.03. Económico</b> .....                | <b>75</b> |
| <b>6.02. Presupuesto</b> .....                 | <b>75</b> |
| <b>6.02.01. Gastos Operativos.</b> .....       | <b>75</b> |
| <b>6.02.02 Aplicación del Proyecto</b> .....   | <b>76</b> |
| <b>6.03. Cronograma</b> .....                  | <b>77</b> |
| <b>CAPÍTULO VII</b> .....                      | <b>78</b> |
| <b>7. Conclusiones y Recomendaciones</b> ..... | <b>78</b> |
| <b>7.01. Conclusiones</b> .....                | <b>78</b> |
| <b>7.02. Recomendaciones</b> .....             | <b>80</b> |
| <b>Bibliografía</b> .....                      | <b>81</b> |

## LISTA DE FIGURAS

|  |    |
|--|----|
| <b>Figura 1:</b> Mapa de involucrados jóvenes de Quito, 2018.....                      | 6  |
| <b>Figura 2:</b> Árbol de Problemas de las leyendas Shuar, 2018.....                   | 8  |
| <b>Figura 3:</b> Árbol de objetivos de las leyendas Shuar, 2017 .....                  | 9  |
| <b>Figura 4:</b> Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones ..... | 10 |
| <b>Figura 5:</b> Localización del Proyecto, Quito .....                                | 12 |
| <b>Figura 6:</b> Diagrama de Estrategias .....   | 15 |
| <b>Figura 7:</b> Pregunta uno .....  | 39 |
| <b>Figura 8:</b> Pregunta dos .....  | 40 |
| <b>Figura 9:</b> Pregunta tres .....   | 41 |
| <b>Figura 10:</b> Pregunta cuatro .....  | 42 |
| <b>Figura 11:</b> Pregunta cinco .....   | 43 |
| <b>Figura 12:</b> Pregunta seis .....  | 44 |
| <b>Figura 13:</b> Pregunta siete.....  | 45 |
| <b>Figura 14:</b> Pregunta ocho .....  | 46 |
| <b>Figura 15:</b> Pregunta nueve .....   | 47 |
| <b>Figura 16:</b> Pregunta diez .....  | 48 |
| <b>Figura 17:</b> Mapa de contenidos cómic .....                                       | 50 |
| <b>Figura 18:</b> Antagonista.....   | 50 |
| <b>Figura 19:</b> Protagonista .....   | 51 |
| <b>Figura 20:</b> Página maestra.....  | 52 |
| <b>Figura 21:</b> Manual del logotipo ETSA 1.....                                      | 53 |
| <b>Figura 22:</b> Manual del logotipo ETSA 2.....                                      | 54 |
| <b>Figura 23:</b> Portada .....  | 55 |

|   |      |
|---|------|
|   | xiii |
| <b>Figura 24:</b> Maquetación hoja cómic.....             | 56   |
| <b>Figura 25:</b> Troquel empaque. ....                   | 57   |
| <b>Figura 26:</b> Armado placas CTP.....                  | 58   |
| <b>Figura 27:</b> Mapa de contenidos CD interactivo ..... | 62   |
| <b>Figura 28:</b> Logotipo ETSA.....                      | 63   |
| <b>Figura 29:</b> Colores RGB.....                        | 63   |
| <b>Figura 30:</b> Botones .....                           | 64   |
| <b>Figura 31:</b> Retículas CD interactivo.....           | 65   |
| <b>Figura 32:</b> Escena personajes CD interactivo .....  | 66   |
| <b>Figura 33:</b> Fan Page ETSA. ....                     | 69   |
| <b>Figura 34:</b> Afiche ETSA. ....                       | 70   |
| <b>Figura 35:</b> Adhesivos ETSA. ....                    | 71   |
| <b>Figura 36:</b> Poster ETSA. ....                       | 71   |

## LISTA DE TABLAS

|  |    |
|--|----|
| <b>Tabla 1:</b> Análisis de las fuerzas T en los jóvenes de Quito, 2018..... | 5  |
| <b>Tabla 2:</b> Análisis de involucrados de jóvenes de Quito, 2018 .....     | 7  |
| <b>Tabla 3:</b> Impacto de los objetivos de las leyendas Shuar, 2018 .....   | 14 |
| <b>Tabla 4:</b> Revisión de los Criterios para Indicadores, 2018.....        | 16 |
| <b>Tabla 5:</b> Selección de indicadores .....                               | 20 |
| <b>Tabla 6:</b> Medios de verificación .....                                 | 22 |
| <b>Tabla 7:</b> Supuestos.....   | 25 |
| <b>Tabla 8:</b> Matriz de Marco Lógico.....                                  | 28 |
| <b>Tabla 9:</b> Pregunta uno.....  | 39 |
| <b>Tabla 10:</b> Pregunta dos .....  | 40 |
| <b>Tabla 11:</b> Pregunta tres .....   | 41 |
| <b>Tabla 12:</b> Pregunta cuatro.....  | 42 |
| <b>Tabla 13:</b> Pregunta cinco .....  | 43 |
| <b>Tabla 14:</b> Pregunta seis.....  | 44 |
| <b>Tabla 15:</b> Pregunta siete .....  | 45 |
| <b>Tabla 16:</b> Pregunta ocho.....  | 46 |
| <b>Tabla 17:</b> Pregunta nueve .....  | 47 |
| <b>Tabla 18:</b> Pregunta diez .....   | 48 |
| <b>Tabla 19:</b> Foda.....   | 67 |
| <b>Tabla 20:</b> Presupuesto de producción.....                              | 72 |
| <b>Tabla 21:</b> Pautaje.....  | 72 |
| <b>Tabla 22:</b> Flow Chart.....   | 73 |
| <b>Tabla 23:</b> Gastos Operativos .....                                     | 75 |
| <b>Tabla 24:</b> Aplicación del proyecto .....                               | 76 |
| <b>Tabla 25:</b> Cronograma de actividades .....                             | 77 |

**LISTA DE ANEXOS**

|   |    |
|---|----|
| <b>Anexo I.</b> Resultado análisis URKUND ..... | 84 |
| <b>Anexo II.</b> Carta aval.....                | 84 |
| <b>Anexo III.</b> Orden de empastado.....       | 84 |

## RESUMEN

Hoy en día, los medios de comunicación masivos saturan a las personas de gran cantidad de información que en la mayoría de los casos, proviene de otros países, y que en su contenido incluyen formas de expresión, vestimenta y lenguaje que apartan de las propias costumbres del Ecuador, dando como resultado que los jóvenes de 16 años en adelante, los más expuestos a la tecnología e información, adopten culturas extranjeras y vayan perdiendo su identidad como ecuatorianos.

Ante este suceso, se propuso crear medios de información que llamen su atención, como son los cómics y los dispositivos multimedia, para educar a los jóvenes sobre la cultura de su país, y enseñarles sobre el folklore de regiones como la Amazonía, cuyas costumbres y enseñanzas no se han visto alteradas por la inserción de la tecnología en su entorno y que darán como resultado atrapar el interés de los mismos en aprender más sobre la cultura del Ecuador.

**Palabras clave:** Medios de comunicación / Cómics / Dispositivos multimedia / Cultura / Costumbres / Educar.

## ***ABSTRACT***

Nowadays, mass media saturates people with lots of information, which in most cases, it comes from other countries, and its content includes ways of expression, ways of dressing and language that deviate from the own customs of the Ecuador, as a result, 16 years old youth and older, who are the most exposed to technology and information, adopt foreign cultures and they are losing their identity as Ecuadorians.

In light of this event, it was proposed to create media that call their attention, such as comics and multimedia devices, to educate young people about the culture of their country, and teach them about the folklore of regions like the Amazon, whose customs and teachings have not been altered by the insertion of technology in their environment and will result in catching their interest in learning more about the culture of Ecuador.

**Key words:** Mass media / Comics / Multimedia devices / Culture / Customs / Educate.

## INTRODUCCIÓN

El imparable desarrollo de nuevas tecnologías permite que las personas tengan cada vez más acceso a nuevos aparatos multimedia, como celulares inteligentes y *tablets*, a edades más tempranas, estos dispositivos permiten el acceso a información disponible en todo el mundo y a los principales medios de comunicación a través de Internet. Esta constante exposición de expresiones culturales extranjeras en los medios de comunicación hace que los jóvenes crezcan adoptando estas conductas como propias y pierdan el interés en conocer los aspectos importantes sobre la cultura de su propia nación, dando como resultado la pérdida de identidad de su país.

La actual falta de interés de los jóvenes en aprender sobre su cultura es el principal problema que se pretende solucionar, además de la pérdida de su identidad. Para ello es necesario investigar cuales son los medios más efectivos para llegar a captar su atención y así valerse de ellos para educarlos sobre las etnias de la Amazonía y llegar a atrapar su interés en conocer más sobre la cultura de su país.

La propuesta es crear un cómic que cuente la leyenda “Etsa” una historia que encierra los aspectos más importantes de los Shuar, como su vestimenta, sus lecciones de vida y los elementos fantásticos de sus creencias, y como un valor agregado se desarrolla un CD interactivo que recree la historia del medio impreso de manera que pueda interactuar más directamente con el usuario y que presente información más detallada e interesante.

El proyecto se limita a la ciudad de Quito que se encuentra ubicada en la provincia de Pichincha que está localizada en la región sierra y es la capital del Ecuador. El grupo objetivo son los jóvenes de edades comprendidas entre 16 y 17

años que tengan interés en los cómics y que estén familiarizados con el uso de los dispositivos multimedia, como computadoras y celulares.

El propósito de la creación del cómic y del CD es que sean utilizados como una herramienta para comunicar y educar a los jóvenes sobre la cultura de su pueblo y que les genere interés en conocer más sobre las tradiciones propias de este país y de ese modo se brinde una solución a la pérdida de identidad que sufren las personas actualmente.

En el capítulo I se describen los antecedentes para entender el entorno en que se desarrolla esta tesis, en el capítulo II se analizan los involucrados con el desarrollo de este tema, en el tercer capítulo se definen los problemas que existen y los objetivos que queremos alcanzar, en el capítulo IV se detallan los pasos que se deben seguir a lo largo de la investigación, en el quinto capítulo se describe el proceso tomado para desarrollar el producto y las estrategias de marketing, el capítulo VI muestra el costo que tuvo realizar el proyecto y por último el capítulo VII se dan conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO I

### 1. Antecedentes

#### 1.01. Contexto

El Ecuador es un país multiétnico y pluricultural con más de dieciséis millones de habitantes, la pluriculturalidad encierra un universo muy extenso de diferentes ámbitos culturales que se integran en uno solo, de igual modo cada uno de ellos se ven diferenciados entre sí de acuerdo a las múltiples etnias en que estos se desarrollan (Walsh, 2002).

La presencia de mestizos, indígenas, montubios y negros a lo largo del territorio ecuatoriano permite que la cultura general de esta tierra esté compuesta por una compleja red de varios aspectos que toma de cada región como la vestimenta, música, gastronomía, lengua, orígenes, creencias religiosas, espiritualidad, festividades, arte, literatura y en su folklore, que son las expresiones ancestrales de cada etnia que se han transmitido por generaciones desde tiempos antiguos (Rosas y Dávila, 2010).

La región amazónica del Ecuador está conformada por las provincias de Sucumbíos, Napo, Orellana, Pastaza, Morona Santiago y Zamora Chinchipe. En ellas se distribuyen las diferentes comunidades indígenas que son: Siona, Cofán, Secoya, Waorani, Záparos, Kichwas, Achuar, Tagaeri, Shiwiar, Andoas, Zápara y los Shuar (SIISE, 2010).

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

Dentro de los Waorani, existe un grupo de aproximadamente 100 personas, conocidos como los Tagaeris que son una comunidad aislada, además de los Tagaeri la zona es el hogar de otros 3 grupos no contactados: el Taromenane, Oñamenane y el Huiñatare. Cada una de estas etnias tienen sus propias tradiciones y folklore que se han ido transmitiendo a sus descendientes en forma de canciones, bailes, cuentos, costumbres y leyendas que se desarrollan en la selva y los ríos que los rodean.

La comunidad Shuar se encuentra distribuida en las provincias de Zamora Chinchipe, Morona Santiago y Pastaza. Según los datos recuperados de la Confederación de nacionalidades indígenas - Conaie (2014), su población oscila entre los 110.000 habitantes establecidos en 668 comunidades. La mitología Shuar está vinculada a la naturaleza y a las leyes del universo, que se manifiestan en una amplia gama de seres superiores relacionados a los fenómenos naturales como la vida, la muerte, y las enfermedades (Mader, 1999, p.76).

Uno de los principales actores de sus leyendas es Etsa, su nombre significa "el valiente Sol", quien personifica al bien, y es el que lucha contra el mal, que es representado por el demonio Iwia. Estos dos personajes están en constante lucha y son usados para materializar el concepto abstracto del conflicto que existe entre la vida y la muerte (García, 2003, p.113).

## **1.02. Justificación**

La cultura de Ecuador está llena de una vasta diversidad de costumbres que evolucionan y se transforman, a medida que se desarrollan por las diferentes provincias y tradiciones de cada pueblo que mantienen vivas las leyendas que se

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

transmiten de generación en generación y que tienen como propósito, dejarnos una enseñanza de la vida como la concibieron nuestros antepasados en busca de una explicación a los fenómenos naturales de los cuales no tenían una forma lógica de explicarlos, pero les dieron un sentido mágico para que fueran recordados y no se perdieran en el tiempo.

Sin embargo, con el avance de la tecnología, poco a poco se va dejando de lado a los juegos y relatos tradicionales a causa de la masiva exposición a redes sociales, juegos de video y programas de televisión por medio de los dispositivos multimedia, los cuales exponen montones de información sobre la vestimenta, música, tradiciones, modos de hablar y de pensar de culturas extranjeras que van haciendo que las personas desde edades tempranas, pierdan interés en conocer sus propias raíces.

Es así como este proyecto nace de la necesidad de mantener vivas las leyendas que son parte del folklore de los ecuatorianos, y pretende emplear los medios actuales que tienen impacto en los jóvenes, como son los cómics y dispositivos multimedia, los más comunes son los teléfonos inteligentes y las computadoras, que brindan una experiencia más directa porque interactúan con el usuario, para mantenerlos al tanto de la cultura de sus antepasados de una manera atractiva y entretenida y así contrarrestar la pérdida de identidad cultural que es un problema que existe en la actualidad.

Este proyecto cumple el objetivo 2 del eje 1 de afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas, descrito en el Plan

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

Nacional de Desarrollo implementado para el periodo 2017 – 2021 (Senplades, 2017, p.53) de “promover el rescate, reconocimiento y protección del patrimonio cultural tangible e intangible, saberes ancestrales, cosmovisiones y dinámicas culturales”

### **1.03. Definición del Problema Central (Matriz T)**

La constante exposición de culturas externas en la televisión, cine y redes sociales hace que los jóvenes pierdan el interés en conocer los aspectos importantes sobre la cultura de su propio país. De modo que, al estar expuestos a música, tradiciones, lenguaje y comportamientos de los países que saturan los medios de comunicación como Estados Unidos y México, las personas crecen adoptando estas conductas como propias y se va perdiendo la identidad de su país.

Con el empleo de la matriz T podemos determinar los problemas que mencionamos y las posibles soluciones para lograr el éxito del desarrollo de este proyecto.

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar “Etsa” para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

**Tabla 1:** Análisis de las fuerzas T en los jóvenes de Quito, 2018

| <b>Análisis de las Fuerzas T</b>   |  |           |          |           |   |
|--|--|-----------|----------|-----------|---|
| <b>Situación empeorada</b>   | <b>Situación actual</b>  |           |          |           | <b>Situación mejorada</b>   |
| Desconocimiento de los jóvenes de 16 años de Quito sobre las leyendas de la cultura Shuar. | Insuficiente información sobre la leyenda Etsa para los jóvenes de 16 años de Quito. |           |          |           | Conocimiento de los jóvenes de 16 años en Quito sobre las leyendas Shuar. |
| <b>Fuerza impulsadora</b>  | <b>I</b>   | <b>PC</b> | <b>I</b> | <b>PC</b> | <b>Fuerza bloqueadora</b>   |
| Interés en conocer sobre la leyenda Etsa.  | 4  | 5         | 4        | 5         | Falta de interés de los jóvenes por conocer la leyenda Etsa.              |
| Adecuado uso del tiempo para el desarrollo del proyecto.                                   | 5  | 4         | 5        | 4         | Falta de tiempo para desarrollo del proyecto.                             |
| Financiamiento adecuado para el desarrollo del proyecto.                                   | 4  | 3         | 3        | 4         | Insuficiente financiamiento para el desarrollo del producto.              |
| Disposición del cómic y CD interactivo a servicio de la sociedad.                          | 4  | 4         | 3        | 3         | Desconocimiento de plazas para la distribución del producto.              |
| Correcta difusión del cómic y CD interactivo en la ciudad de Quito.                        | 4  | 4         | 5        | 4         | Desinterés de los consumidores en adquirir el producto.                   |

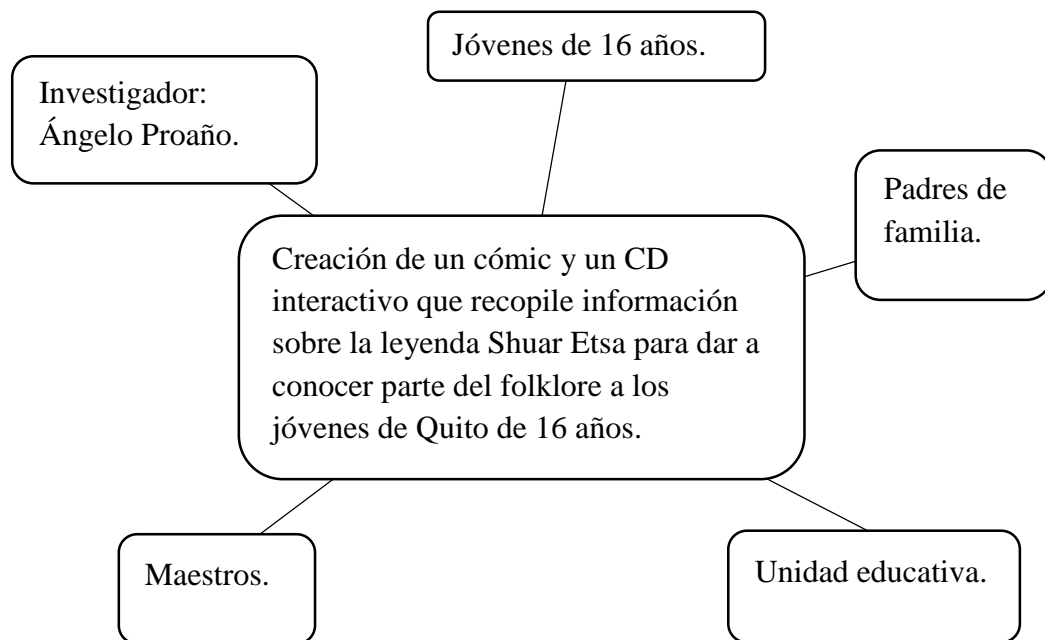
Elaborado por Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

## CAPÍTULO II

### 2. Análisis de Involucrados

#### 2.01. Mapeo de los Involucrados



**Figura 1:** Mapa de involucrados jóvenes de Quito, 2018

Elaborado por: Ángelo Proaño

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

## 2.02. Matriz de análisis de involucración

**Tabla 2:** Análisis de involucrados de jóvenes de Quito, 2018

| <b>Actores involucrados</b> | <b>Interés sobre el problema</b>     | <b>Problemas percibidos</b>              | <b>Recursos mandatos y capacidades</b>      | <b>Interés sobre el proyecto</b>                   | <b>Conflicto potencial</b>                   |
|-----------------------------|--------------------------------------|--|---|--|--|
| Jóvenes de 16 años          | Conocer sobre la leyenda Shuar Etsa. | Escasa información.                      | Recursos Humanos.                           | Adquirir el cómic y CD interactivo.                | No guste el proyecto.                        |
| Padres de familia           | Educar a sus hijos.                  | Sus hijos adoptan culturas extranjeras.  | Recursos Humanos.                           | Que sus hijos ocupen bien los recursos que tienen. | Desaprobación del producto ofrecido.         |
| Unidad educativa            | Educar a los jóvenes.                | Falta de fuentes de información.         | Recursos Técnicos. Administrativos.         | Proporcionar material que sirva para educar.       | Desinterés en adquirir el producto.          |
| Maestros                    | Contar con información necesaria.    | No hay recursos que puedan usar.         | Recursos Técnicos. Humanos.                 | Brindar material de apoyo.                         | Falta de interés en el proyecto.             |
| Investigador                | Ofrecer una solución.                | No hay medios de información atractivos. | Recursos Materiales. Técnicos. Financieros. | Aplicar el proyecto en Quito.                      | Falta de recursos para culminar el proyecto. |

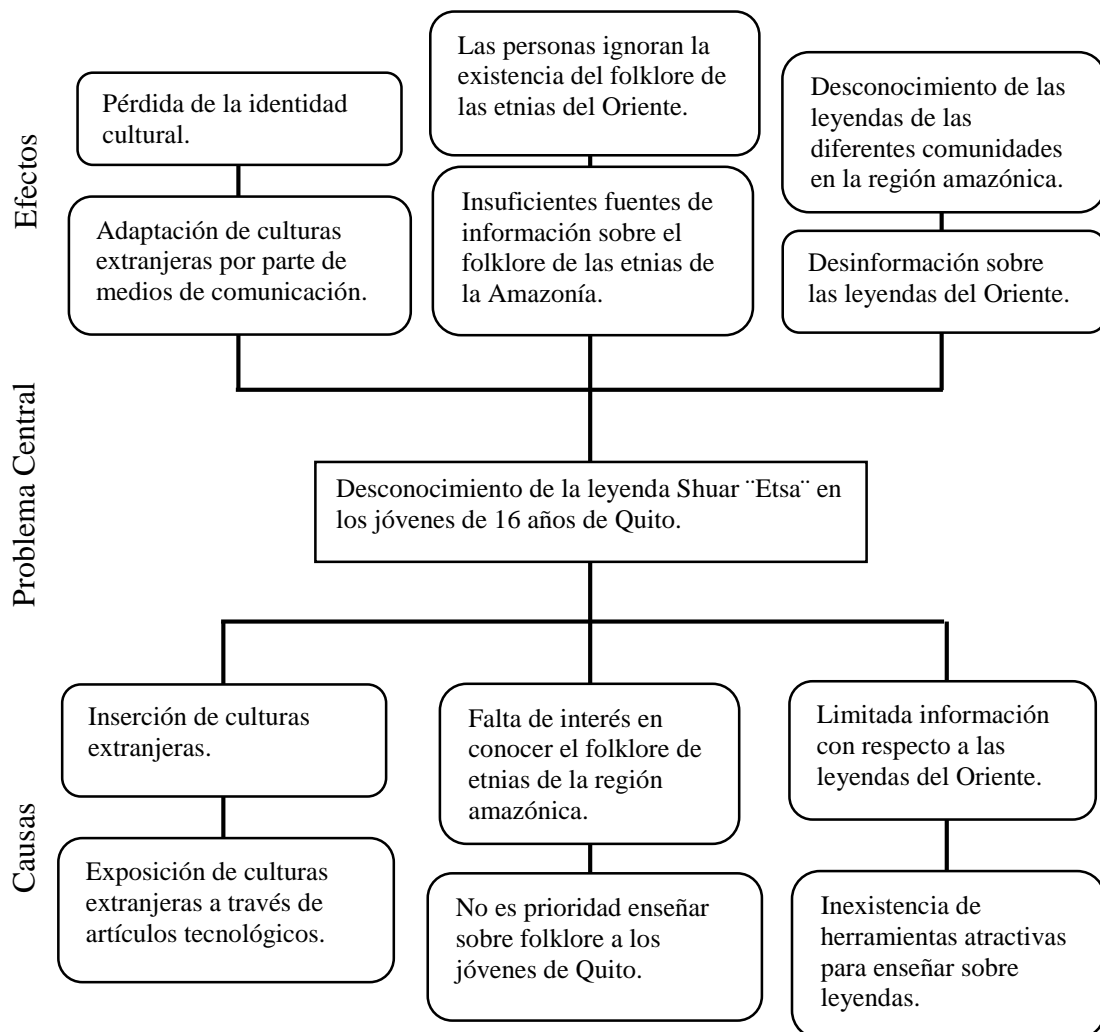
Elaborado por Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

## CAPÍTULO III

### 3. Problemas y Objetivos

#### 3.01. Árbol de Problemas

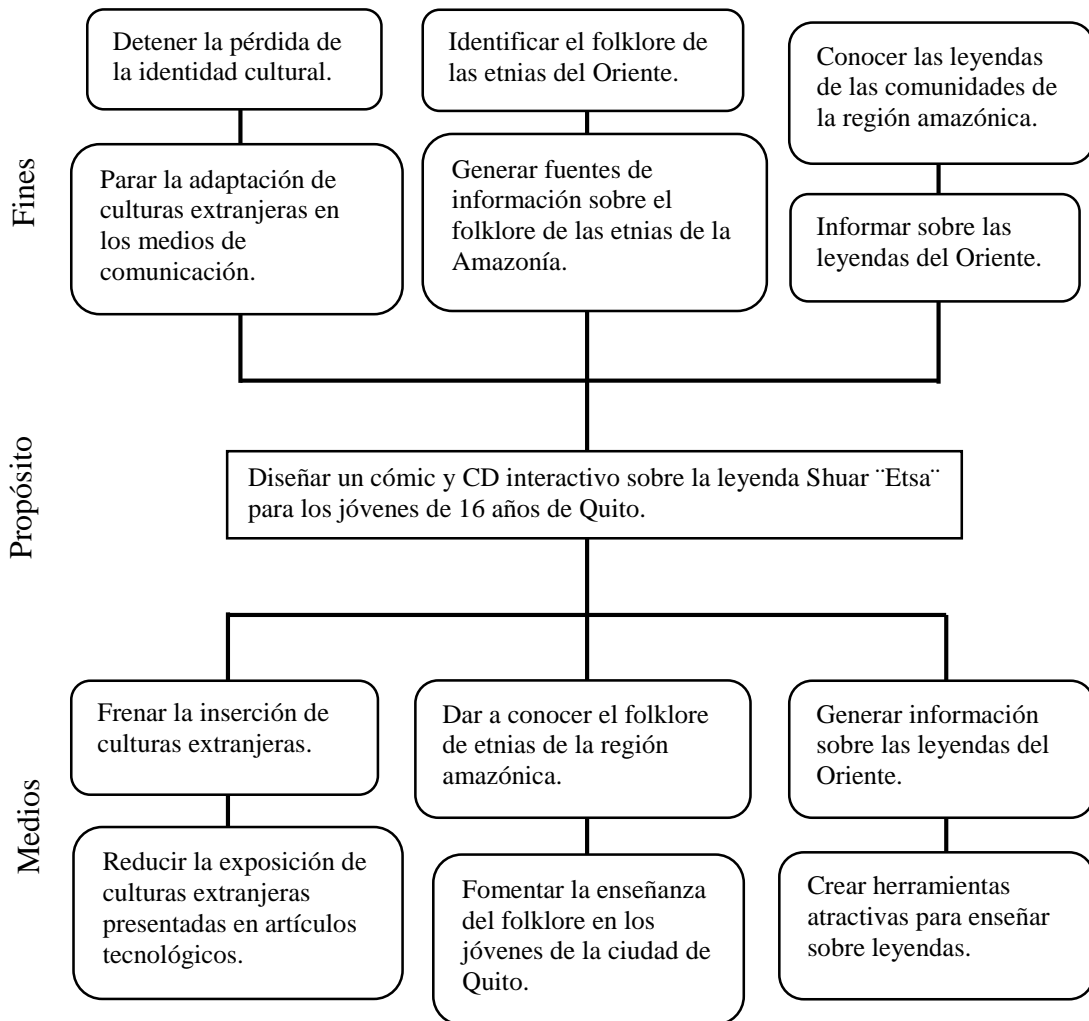


**Figura 2:** Árbol de Problemas de las leyendas Shuar, 2018

Elaborado por Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

### 3.02. Árbol de Objetivos



**Figura 3:** Árbol de objetivos de las leyendas Shuar, 2017

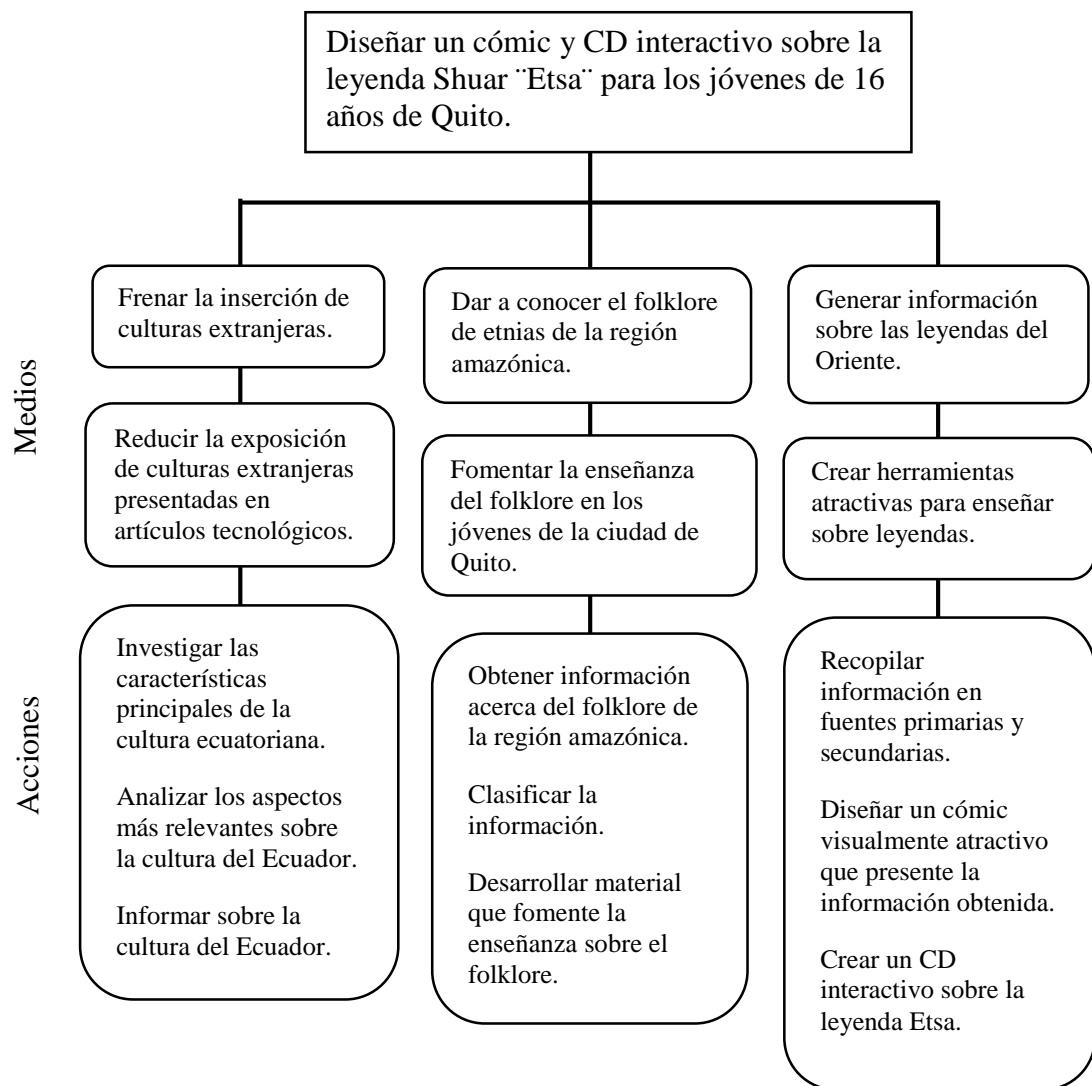
Elaborado por Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

## CAPÍTULO IV

### 4. Análisis de Alternativas

#### 4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones



**Figura 4:** Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones

Elaborado por Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

#### 4.01.01. Tamaño del Proyecto.

La población que se va a tomar en cuenta para la realización de este proyecto está comprendida en las edades de 16 a 17 años, que según los datos recuperados de (INEC, 2010), en el último censo de población y vivienda realizado en Ecuador, hay un total de 39,669 jóvenes en la ciudad de Quito. A continuación, mediante la siguiente fórmula, se obtiene el valor de la muestra, donde sus principales componentes son:

N = tamaño de la población (39,669)

z = nivel de confianza (95% = 1.96)

P = probabilidad de éxito, o proporción esperada (50% = 0.5)

Q = probabilidad de fracaso (50% = 0.5)

e = margen de error (5% = 0.05).

$$n = \frac{z^2 * P * Q * N}{(e)^2 (N - 1) + z^2 * P * Q}$$

$$n = \frac{(1.96)^2 (0.5 * 0.5 * 39,669)}{(0.05)^2 (39,669 - 1) + (1.96)^2 (0.5 * 0.5)}$$

$$n = \frac{(3.8416)(9,917.25)}{(0.0025) (39,668) + (3.8416)(0.25)}$$

$$n = \frac{38,098.1076}{99.17 + 0.9604}$$

$$n = \frac{38,098.1076}{100.1304}$$

$$n = 380.4849236595$$

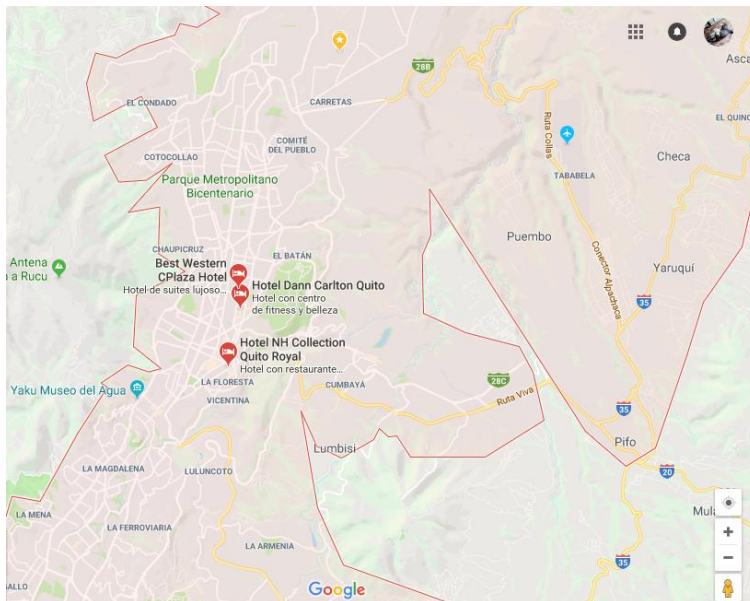
$$n = 381$$

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

El resultado obtenido de la fórmula indica que, para una población de 39,669 habitantes, la correspondiente muestra debe ser de 381 personas, en donde habrá un margen de error del 5% y un nivel de acierto del 95%.

#### 4.01.02. Localización del Proyecto.

La ciudad de Quito es la capital del Ecuador se encuentra ubicada al Norte del país en la provincia de Pichincha, región sierra. Los límites de Quito según (Pichincha, 2017), son al Norte con la provincia de Imbabura, Al Sur con los cantones Rumiñahui y Mejía; al Este con los cantones Pedro Moncayo, Cayambe y la provincia del Napo; al Oeste con los cantones Pedro Vicente Maldonado, Los Bancos y la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas.



**Figura 5:** Localización del Proyecto, Quito

*Fuente:* <https://www.google.com/maps/place/Quito>

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

#### **4.01.03. Análisis Ambiental.**

El análisis ambiental de este proyecto tiene como finalidad determinar el impacto que tendrá la realización del mismo con respecto al medio ambiente. Si bien el desarrollo de esta tesis está enfocado en la comunicación y en la parte gráfica, los materiales y herramientas que se utilizarán en el proceso, y que se detallarán a continuación, tienen un impacto en la generación de contaminación en la ciudad de Quito.

##### ***4.01.03.01. Impacto Positivo.***

Para la creación del producto se utilizará papel reciclado en la fabricación del cómic, con esto se busca reducir la basura generada por los desechos de papel, ya que al reusar la pulpa se evita talar más árboles y se contribuye a la conservación del planeta. Con la creación del CD interactivo se aspira a que se reemplace la utilización del papel y de tinta que puedan generar contaminación.

##### ***4.01.03.02. Impacto Negativo.***

El total de papel que se utiliza para las revisiones del avance de los capítulos, la tesis, la impresión del cómic y el empaque para guardar el producto finalizado, se convierte en basura después de haber cumplido su vida útil. De igual manera, los procesos para generar las tintas de impresión generan residuos dañinos para el ambiente, al igual que los computadores y máquinas utilizadas para el proceso de creación del cómic y su posterior impresión emiten CO<sub>2</sub>. Por último, el policarbonato del que está hecho el CD es degradable, pero si no se desecha adecuadamente puede generar residuos perjudiciales para la salud (Impactodvd, 2014).

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

#### 4.02. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

**Tabla 3:** Impacto de los objetivos de las leyendas Shuar, 2018

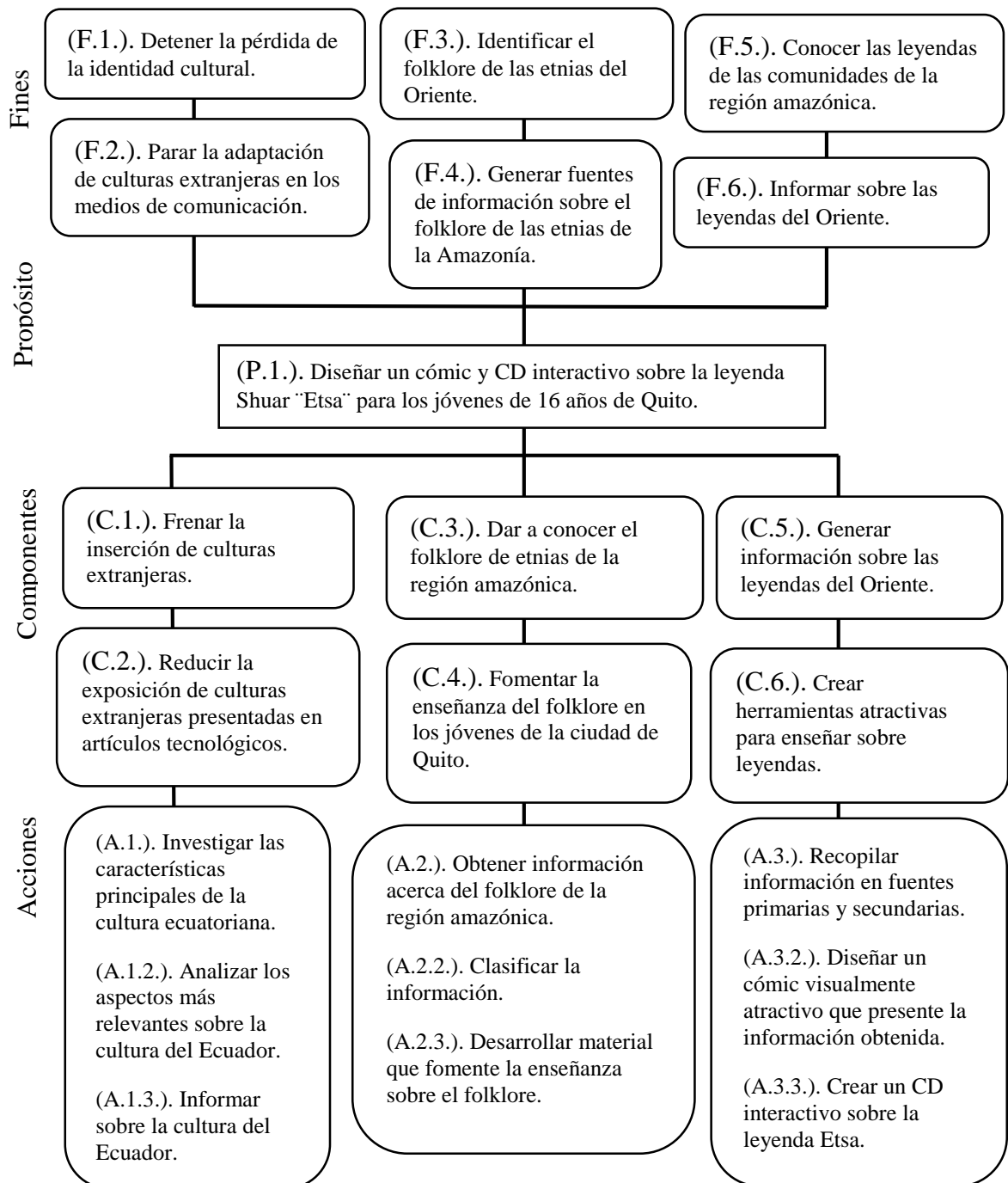
| <b>Objetivos</b>   | <b>Impacto sobre el Propósito</b> | <b>Factibilidad Técnica</b> | <b>Factibilidad Financiera</b> | <b>Factibilidad Social</b> | <b>Factibilidad Política</b> | <b>Total</b> | <b>Categoría</b> |
|--|-----------------------------------|-----------------------------|--------------------------------|----------------------------|------------------------------|--------------|------------------|
| Frenar la inserción de culturas extranjeras.   | 5                                 | 4                           | 3                              | 4                          | 4                            | 20           | Alta             |
| Reducir la exposición de culturas extranjeras presentadas en artículos tecnológicos. | 5                                 | 4                           | 3                              | 4                          | 4                            | 20           | Alta             |
| Dar a conocer el folklore de etnias de la región amazónica.                          | 5                                 | 4                           | 4                              | 5                          | 4                            | 22           | Alta             |
| Fomentar la enseñanza del folklore en los jóvenes de la ciudad de Quito.             | 5                                 | 4                           | 4                              | 5                          | 4                            | 22           | Alta             |
| Generar información sobre las leyendas del Oriente.                                  | 5                                 | 5                           | 4                              | 5                          | 4                            | 23           | Alta             |
| Crear herramientas atractivas para enseñar sobre leyendas.                           | 5                                 | 5                           | 4                              | 5                          | 4                            | 23           | Alta             |

Elaborado por Ángel Proaño

Alta= 21-25 Media= 16-20 Baja= 15-0

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

### 4.03. Diagrama de Estrategias



**Figura 6:** Diagrama de Estrategias

Elaborado por Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

#### 4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico

##### 4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores.

**Tabla 4:** Revisión de los Criterios para Indicadores, 2018

| Nivel | Resumen Narrativo   | Indicador  | META     |         |         |       |   |
|-------|---|--|----------|---------|---------|-------|---|
|       |   |  | Cantidad | Calidad | Tiempo  | Lugar | Grupo Social                            |
| Fines | Detener la pérdida de la identidad cultural. (F.1.).                                  | Identidad ecuatoriana en los jóvenes reforzada en un 70%.                        | 267      | Alta    | 6 meses | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |
|       | Parar la adaptación de culturas extranjeras en los medios de comunicación. (F.2.).    | Los medios de comunicación incrementan las referencias a la cultura ecuatoriana. | 1        | Media   | 1 año   | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |
|       | Identificar el folklore de las etnias del Oriente. (F.3.).                            | Incrementa la información sobre el folklore de etnias del oriente.               | 1        | Media   | 1 mes   | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |
|       | Generar fuentes de información sobre el folklore de las etnias de la Amazonía. (F4.). | Aumento de fuentes de información sobre etnias de la amazonia.                   | 1        | Alta    | 2 meses | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |
|       | Conocer las leyendas de las comunidades de la región amazónica. (F5.).                | Los jóvenes conocen sobre las leyendas de la región amazónica.                   | 1        | Alta    | 3 meses | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |
|       | Informar sobre las leyendas del Oriente. (F6.).                                       | Incremento de información sobre las leyendas del Oriente.                        | 1        | Alta    | 3 meses | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

| Nivel              | Resumen Narrativo  | Indicador  | META     |         |         |       |   |
|--------------------|--|--|----------|---------|---------|-------|---|
|                    |  |  | Cantidad | Calidad | Tiempo  | Lugar | Grupo Social                            |
| <b>Propósito</b>   | Diseñar un cómic y CD interactivo sobre la leyenda Shuar "Etsa" para los jóvenes de 16 años de Quito. (P.1). | Aceptación del cómic.  | 1        | Alta    | 3 meses | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |
| <b>Componentes</b> | Frenar la inserción de culturas extranjeras. (C1).   | Incremento de la cultura ecuatoriana en un 70%.                            | 267      | Media   | 3 meses | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |
|                    | Reducir la exposición de culturas extranjeras presentadas en artículos tecnológicos. (C2).                   | Aumento de exposición de la cultura ecuatoriana en artículos tecnológicos. | 1        | Media   | 6 meses | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |
|                    | Dar a conocer el folklore de etnias de la región amazónica. (C3).  | Mayor conocimiento sobre el folklore de las etnias de la región amazónica. | 1        | Alta    | 6 meses | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |
|                    | Fomentar la enseñanza del folklore en los jóvenes de la ciudad de Quito. (C4).                               | Los jóvenes adquieren más conocimiento sobre el folklore.                  | 1        | alta    | 3 meses | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |
|                    | Generar información sobre las leyendas del Oriente. (C5).  | Mayor información sobre leyendas del Oriente.                              | 1        | Alta    | 3 meses | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

| Nivel    | Resumen Narrativo  | Indicador  | META     |         |           |       |   |
|----------|--|--|----------|---------|-----------|-------|---|
|          |  |  | Cantidad | Calidad | Tiempo    | Lugar | Grupo Social                            |
|          | Crear herramientas atractivas para enseñar sobre leyendas. (C6.).            | Creación de cómic y CD interactivo atractivos visualmente y con contenido. | 1        | Alta    | 6 meses   | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |
|          | Investigar las características principales de la cultura ecuatoriana. (A1).  | Características de la cultura ecuatoriana definidas .                      | 1        | Media   | 2 meses   | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |
| Acciones | Analizar los aspectos más relevantes sobre la cultura del Ecuador. (A.1.2.). | Aspectos relevantes sobre la cultura del Ecuador bien definidos.           | 1        | Media   | 2 meses   | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |
|          | Informar sobre la cultura del Ecuador. (A.1.3.).                             | Incremento de información sobre la cultura del Ecuador.                    | 1        | Alta    | 2 meses   | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |
|          | Obtener información acerca del folklore de la región amazónica. (A.2.).      | Incremento de información sobre folklore de la región amazónica.           | 1        | Media   | 3 semanas | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |
|          | Clasificar la información. (A.2.2.).   | Información clasificada correctamente.                                     | 1        | Media   | 1 semana  | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |
|          | Desarrollar material que fomente la enseñanza sobre el folklore. (A.2.3.).   | Producción de material educativo.  | 1        | Alta    | 2 meses   | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

| Nivel | Resumen Narrativo  | Indicador                                      | META     |         |         |       |   |
|-------|--|--|----------|---------|---------|-------|---|
|       |  |  | Cantidad | Calidad | Tiempo  | Lugar | Grupo Social                            |
|       | Recopilar información en fuentes primarias y secundarias. (A.3.).                      | Suficiente información recopilada.             | 1        | Media   | 1 mes   | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |
|       | Diseñar un cómic visualmente atractivo que presente la información obtenida. (A.3.2.). | Producción de un cómic educativo y de calidad. | 1        | Alta    | 3 meses | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |
|       | Crear un CD interactivo sobre la leyenda Etsa. (A.3.3.).                               | Creación exitosa de un CD interactivo.         | 1        | Alta    | 3 meses | Quito | Jóvenes de Quito de clase social media. |

Elaborado por Ángel Proaño

#### 4.04.02. Selección de Indicadores.

En la clasificación de indicadores se marca según la siguiente nomenclatura:

A = Es clara, B = Existe información disponible, C = Es tangible y se puede observar,

D = La tarea de recolectar datos está al alcance y no requiere de expertos y E = Si es representativo para nuestro estudio. Por otro lado, para la selección se utiliza los

siguientes valores: 4 y 5 = alta, 2 y 3 = media y 0 y 1 = baja.

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

**Tabla 5:** Selección de indicadores

| Nivel       | Resumen Narrativo   | Indicadores  | Clasificadores de Indicadores |   |   |   |   | Puntaje | Selección |
|-------------|---|--|-------------------------------|---|---|---|---|---------|-----------|
|             |   |  | A                             | B | C | D | E |         |           |
| Fines       | Detener la pérdida de la identidad cultural. (F.1.).  | Identidad ecuatoriana en los jóvenes reforzada en un 70%.                        | X                             | X | X | X | X | 5       | Alto      |
|             | Parar la adaptación de culturas extranjeras en los medios de comunicación. (F.2.).                            | Los medios de comunicación incrementan las referencias a la cultura ecuatoriana. | X                             | X | X | X | X | 5       | Alto      |
|             | Identificar el folklore de las etnias del Oriente. (F.3.).  | Incrementa la información sobre el folklore de etnias del oriente.               | X                             | X | X | X | X | 5       | Alto      |
|             | Generar fuentes de información sobre el folklore de las etnias de la Amazonía. (F4.).                         | Aumento de fuentes de información sobre etnias de la amazonia.                   | X                             | X | X | X | X | 5       | Alto      |
|             | Conocer las leyendas de las comunidades de la región amazónica. (F5.).  | Los jóvenes conocen sobre las leyendas de la región amazónica.                   | X                             | X | X | X | X | 5       | Alto      |
|             | Informar sobre las leyendas del Oriente. (F6.).   | Incremento de información sobre las leyendas del oriente.                        | X                             | X | X | X | X | 5       | Alto      |
| Propósito   | Diseñar un cómic y CD interactivo sobre la leyenda Shuar "Etsa" para los jóvenes de 16 años de Quito. (P.1.). | Aceptación del cómic.  | X                             | X | X | X | X | 5       | Alto      |
| Componentes | Frenar la inserción de culturas extranjeras. (C1).  | Incremento de la cultura ecuatoriana en un 70%.                                  | X                             | X | X | X | X | 5       | Alto      |
|             | Reducir la exposición de culturas extranjeras presentadas en artículos tecnológicos. (C2).                    | Aumento de exposición de la cultura ecuatoriana en artículos tecnológicos.       | X                             | X | X | X | X | 5       | Alto      |

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

| Nivel    | Resumen Narrativo  | Indicadores  | Clasificadores de Indicadores |   |   |   |   | Puntaje | Selección |
|----------|--|--|-------------------------------|---|---|---|---|---------|-----------|
|          |  |  | A                             | B | C | D | E |         |           |
|          | Dar a conocer el folklore de etnias de la región amazónica. (C3).              | Mayor conocimiento sobre el folklore de las etnias de la región amazónica. | X                             | X | X | X | X | 5       | Alto      |
|          | Fomentar la enseñanza del folklore en los jóvenes de la ciudad de Quito. (C4). | Los jóvenes adquieren más conocimiento sobre el folklore.                  | X                             | X | X | X | X | 5       | Alto      |
|          | Generar información sobre las leyendas del Oriente. (C5.).                     | Mayor información sobre leyendas del Oriente.                              | X                             | X | X | X | X | 5       | Alto      |
|          | Crear herramientas atractivas para enseñar sobre leyendas. (C6.).              | Creación de cómic y CD interactivo atractivos visualmente y con contenido. | X                             | X | X | X | X | 5       | Alto      |
| Acciones | Investigar las características principales de la cultura ecuatoriana. (A1).    | Características de la cultura ecuatoriana definidas.                       | X                             | X |   | X | X | 4       | Alto      |
|          | Analizar los aspectos más relevantes sobre la cultura del Ecuador. (A.1.2.).   | Aspectos relevantes sobre la cultura del Ecuador bien definidos.           | X                             | X |   | X | X | 4       | Alto      |
|          | Informar sobre la cultura del Ecuador. (A.1.3.).                               | Incremento de información sobre la cultura del Ecuador.                    | X                             | X | X | X | X | 5       | Alto      |
|          | Obtener información acerca del folklore de la región amazónica. (A.2.).        | Incremento de información sobre folklore de la región amazónica.           | X                             | X | X | X | X | 5       | Alto      |
|          | Clasificar la información. (A.2.2.).   | Información clasificada correctamente.                                     | X                             |   |   | X | X | 3       | Media     |
|          | Desarrollar material que fomente la enseñanza sobre el folklore. (A.2.3.).     | Producción de material educativo.  | X                             | X | X | X | X | 5       | Alto      |
|          | Recopilar información en fuentes primarias y secundarias. (A.3.).              | Suficiente información recopilada.   | X                             |   | X | X | X | 4       | Alto      |

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

| Nivel | Resumen Narrativo  | Indicadores                                    | Clasificadores de Indicadores |   |   |   |   | Puntaje | Selección |
|-------|--|--|-------------------------------|---|---|---|---|---------|-----------|
|       |  |  | A                             | B | C | D | E |         |           |
|       | Diseñar un cómic visualmente atractivo que presente la información obtenida. (A.3.2.). | Producción de un cómic educativo y de calidad. | X                             | X | X | X | X | 5       | Alto      |
|       | Crear un CD interactivo sobre la leyenda Etsa. (A.3.3.).                               | Creación exitosa de un CD interactivo.         | X                             | X | X | X | X | 5       | Alto      |

Elaborado por Ángel Proaño

#### 4.04.03. Medios de Verificación.

**Tabla 6:** Medios de verificación

| Nivel | Resumen Narrativo   | Indicador  | Medios de verificación |                       |                    |                           |              |
|-------|---|--|------------------------|-----------------------|--------------------|---------------------------|--------------|
|       |   |  | Fuentes de información | Método de recolección | Método de análisis | Frecuencia de recolección | Responsable  |
| Fines | Detener la pérdida de la identidad cultural. (F.1.).                                  | Identidad ecuatoriana en los jóvenes reforzada en un 70%.                        | Primaria               | Encuesta              | Cuantitativo       | 1 semana                  | Investigador |
|       | Parar la adaptación de culturas extranjeras en los medios de comunicación. (F.2.).    | Los medios de comunicación incrementan las referencias a la cultura ecuatoriana. | Primaria               | Guía de observación   | Cualitativo        | 6 meses                   | Investigador |
|       | Identificar el folklore de las etnias del Oriente. (F.3.).                            | Incrementa la información sobre el folklore de etnias del oriente.               | Secundaria             | Documentación         | Cualitativo        | 1 mes                     | Investigador |
|       | Generar fuentes de información sobre el folklore de las etnias de la Amazonía. (F4.). | Aumento de fuentes de información sobre etnias de la amazonia.                   | Secundaria             | Documentación         | Cualitativo        | 1 mes                     | Investigador |

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

| Nivel       | Resumen Narrativo   | Indicador  | Medios de verificación |                       |                    |                           |              |
|-------------|---|--|------------------------|-----------------------|--------------------|---------------------------|--------------|
|             |   |  | Fuentes de información | Método de recolección | Método de análisis | Frecuencia de recolección | Responsable  |
|             | Conocer las leyendas de las comunidades de la región amazónica. (F5.).  | Los jóvenes conocen sobre las leyendas de la región amazónica.             | Primaria               | Encuesta              | Cuantitativo       | 1 semana                  | Investigador |
|             | Informar sobre las leyendas del Oriente. (F6.).   | Incremento de información sobre las leyendas del Oriente.                  | Secundaria             | Documentación         | Cualitativo        | 1 mes                     | Investigador |
| Propósito   | Diseñar un cómic y CD interactivo sobre la leyenda Shuar "Etsa" para los jóvenes de 16 años de Quito. (P.1.). | Aceptación del cómic.  | Primaria               | Encuesta              | Cuantitativo       | 1 semana                  | Investigador |
| Componentes | Frenar la inserción de culturas extranjeras. (C1).  | Incremento de la cultura ecuatoriana en un 70%.                            | Primaria               | Guía de observación   | Cualitativo        | 1 mes                     | Investigador |
|             | Reducir la exposición de culturas extranjeras presentadas en artículos tecnológicos. (C2).                    | Aumento de exposición de la cultura ecuatoriana en artículos tecnológicos. | Primaria               | Guía de observación   | Cualitativo        | 1 mes                     | Investigador |
|             | Dar a conocer el folklore de etnias de la región amazónica. (C3).   | Mayor conocimiento sobre el folklore de las etnias de la región amazónica. | Secundaria             | Documentación         | Cualitativo        | 1 mes                     | Investigador |
|             | Fomentar la enseñanza del folklore en los jóvenes de la ciudad de Quito. (C4.).                               | Los jóvenes adquieren más conocimiento sobre el folklore.                  | Primaria               | Encuesta              | Cuantitativo       | 1 semana                  | Investigador |
|             | Generar información sobre las leyendas del Oriente. (C5.).  | Mayor información sobre leyendas del Oriente.                              | Secundaria             | Documentación         | Cualitativo        | 1 mes                     | Investigador |
|             |   |  |                        |                       |                    |                           |              |

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

| Nivel    | Resumen Narrativo  | Indicador  | Medios de verificación |                       |                    |                           |              |
|----------|--|--|------------------------|-----------------------|--------------------|---------------------------|--------------|
|          |  |  | Fuentes de información | Método de recolección | Método de análisis | Frecuencia de recolección | Responsable  |
|          | Crear herramientas atractivas para enseñar sobre leyendas. (C6.).            | Creación de cómic y CD interactivo atractivos visualmente y con contenido. | Primaria               | Guía de observación   | Cualitativo        | 2 meses                   | Investigador |
| Acciones | Investigar las características principales de la cultura ecuatoriana. (A1).  | Características de la cultura ecuatoriana definidas.                       | Secundaria             | Documentación         | Cualitativo        | 1 semana                  | Investigador |
|          | Analizar los aspectos más relevantes sobre la cultura del Ecuador. (A.1.2.). | Aspectos relevantes sobre la cultura del Ecuador bien definidos.           | Secundaria             | Documentación         | Cualitativo        | 1 semana                  | Investigador |
|          | Informar sobre la cultura del Ecuador. (A.1.3.).                             | Incremento de información sobre la cultura del Ecuador.                    | Primaria               | Guía de observación   | Cualitativo        | 1 mes                     | Investigador |
|          | Obtener información acerca del folklore de la región amazónica. (A.2.).      | Incremento de información sobre folklore de la región amazónica.           | Primaria               | Guía de observación   | Cualitativo        | 1 mes                     | Investigador |
|          | Clasificar la información. (A.2.2.).   | Información clasificada correctamente.                                     | Primaria               | Guía de observación   | Cualitativo        | 1 semana                  | Investigador |
|          | Desarrollar material que fomente la enseñanza sobre el folklore. (A.2.3.).   | Producción de material educativo.  | Primaria               | Guía de observación   | Cualitativo        | 2 meses                   | Investigador |
|          | Recopilar información en fuentes primarias y secundarias. (A.3.).            | Suficiente información recopilada.   | Secundaria             | Documentación         | Cualitativo        | 1 semana                  | Investigador |

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

| Nivel | Resumen Narrativo  | Indicador                                      | Medios de verificación |                       |                    |                           |              |
|-------|--|--|------------------------|-----------------------|--------------------|---------------------------|--------------|
|       |  |  | Fuentes de información | Método de recolección | Método de análisis | Frecuencia de recolección | Responsable  |
|       | Diseñar un cómic visualmente atractivo que presente la información obtenida. (A.3.2.). | Producción de un cómic educativo y de calidad. | Primaria               | Guía de observación   | Cualitativo        | 2 meses                   | Investigador |
|       | Crear un CD interactivo sobre la leyenda Etsa. (A.3.3.).                               | Creación exitosa de un CD interactivo.         | Primaria               | Guía de observación   | Cualitativo        | 2 meses                   | Investigador |

Elaborado por Ángel Proaño

#### 4.04.04 Supuestos.

**Tabla 7:** Supuestos

| Nivel | Resumen Narrativo  | Supuestos   | Factores de Riesgo |          |        |           |       |
|-------|--|---|--------------------|----------|--------|-----------|-------|
|       |  |   | Financiero         | Político | Social | Ambiental | Legal |
| Fines | Detener la pérdida de la identidad cultural. (F.1.).                               | Los jóvenes de Quito están expuestos a varias culturas diariamente.         |                    |          | X      |           |       |
|       | Parar la adaptación de culturas extranjeras en los medios de comunicación. (F.2.). | Los medios de comunicación presentan información sobre varios países.       |                    |          | X      |           |       |
|       | Identificar el folklore de las etnias del Oriente. (F.3.).                         | La información sobre el folklore de las etnias del Oriente está disponible. |                    |          | X      |           |       |

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

| Nivel              | Resumen Narrativo   | Supuestos   | Factores de Riesgo |          |        |           |       |
|--------------------|---|---|--------------------|----------|--------|-----------|-------|
|                    |   |   | Financiero         | Político | Social | Ambiental | Legal |
|                    | Generar fuentes de información sobre el folklore de las etnias de la Amazonía. (F4.).                         | Los precios de los materiales y la producción no se alteren.                        | X                  |          | X      |           |       |
|                    | Conocer las leyendas de las comunidades de la región amazónica. (F5.).  | La información sobre las leyendas sigue disponible .                                |                    |          | X      |           |       |
|                    | Informar sobre las leyendas del Oriente. (F6.).   | Los jóvenes buscan información sobre las leyendas del Ecuador.                      | X                  |          | X      |           |       |
| <b>Propósito</b>   | Diseñar un cómic y CD interactivo sobre la leyenda Shuar "Etsa" para los jóvenes de 16 años de Quito. (P.1.). | El interés de los jóvenes de Quito por adquirir cómics y CD's cambia con el tiempo. | X                  |          | X      |           |       |
| <b>Componentes</b> | Frenar la inserción de culturas extranjeras. (C1).  | El interés de los jóvenes de Quito abarca conocer sobre la cultura de otros países. |                    |          | X      |           |       |
|                    | Reducir la exposición de culturas extranjeras presentadas en artículos tecnológicos. (C2).                    | La información que presentan los artículos tecnológicos es variada.                 |                    |          | X      |           |       |
|                    | Dar a conocer el folklore de etnias de la región amazónica. (C3).   | El interés de conocer sobre el folklore de la región amazónica se mantiene.         |                    |          | X      |           |       |

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

| Nivel    | Resumen Narrativo   | Supuestos  | Factores de Riesgo |          |        |           |       |
|----------|---|--|--------------------|----------|--------|-----------|-------|
|          |   |  | Financiero         | Político | Social | Ambiental | Legal |
|          | Fomentar la enseñanza del folklore en los jóvenes de la ciudad de Quito. (C4.). | El apoyo brindado por las autoridades competentes.                       |                    |          | X      |           | X     |
|          | Generar información sobre las leyendas del Oriente. (C5.).                      | Estabilidad de la situación económica del país.                          | X                  |          | X      |           |       |
|          | Crear herramientas atractivas para enseñar sobre leyendas. (C6.).               | Disponibilidad de los materiales necesarios.                             | X                  |          | X      |           |       |
| Acciones | Investigar las características principales de la cultura ecuatoriana. (A1).     | La información sobre la cultura del Ecuador está disponible.             |                    |          | X      |           |       |
|          | Analizar los aspectos más relevantes sobre la cultura del Ecuador. (A.1.2.).    | Disponibilidad de la información sobre la cultura del Ecuador.           |                    |          | X      |           |       |
|          | Informar sobre la cultura del Ecuador. (A.1.3.).                                | Disponibilidad de los materiales necesarios.                             | X                  |          | X      |           |       |
|          | Obtener información acerca del folklore de la región amazónica. (A.2.).         | La información sobre el folklore de la región amazónica está disponible. |                    |          | X      |           |       |
|          | Clasificar la información. (A.2.2.).  | La veracidad de la información se mantiene.                              |                    |          | X      |           |       |
|          | Desarrollar material que fomente la enseñanza sobre el folklore. (A.2.3.).      | Disponibilidad de los materiales necesarios.                             | X                  |          | X      |           |       |

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

| Nivel | Resumen Narrativo  | Supuestos  | Factores de Riesgo |          |        |           |       |
|-------|--|--|--------------------|----------|--------|-----------|-------|
|       |  |  | Financiero         | Político | Social | Ambiental | Legal |
|       | Recopilar información en fuentes primarias y secundarias. (A.3.).                      | Las fuentes de donde se obtiene la información siguen disponibles.           |                    |          | X      |           |       |
|       | Diseñar un cómic visualmente atractivo que presente la información obtenida. (A.3.2.). | Disponibilidad de los materiales necesarios para diseñar un cómic atractivo. | X                  |          | X      |           |       |
|       | Crear un CD interactivo sobre la leyenda Etsa. (A.3.3.).                               | El interés de los jóvenes por adquirir CD's varía con el tiempo.             | X                  |          | X      |           |       |

Elaborado por Ángel Proaño

#### 4.04.05. Matriz de Marco Lógico (MML).

**Tabla 8:** Matriz de Marco Lógico

| Nivel | Resumen Narrativo  | Indicador  | Medios de verificación                         | Supuestos   |
|-------|--|--|--|---|
| Fines | Detener la pérdida de la identidad cultural. (F.1.).                               | Identidad ecuatoriana en los jóvenes reforzada en un 70%.                        | Primaria<br>Encuesta<br>Cuantitativo           | Los jóvenes de Quito están expuestos a varias culturas diariamente.         |
|       | Parar la adaptación de culturas extranjeras en los medios de comunicación. (F.2.). | Los medios de comunicación incrementan las referencias a la cultura ecuatoriana. | Primaria<br>Guía de observación<br>Cualitativo | Los medios de comunicación presentan información sobre varios países.       |
|       | Identificar el folklore de las etnias del Oriente. (F.3.).                         | Incrementa la información sobre el folklore de etnias del Oriente.               | Secundaria<br>Documentación<br>Cualitativo     | La información sobre el folklore de las etnias del Oriente está disponible. |

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

| Nivel              | Resumen Narrativo   | Indicador  | Medios de verificación                         | Supuestos   |
|--------------------|---|--|--|---|
|                    | Generar fuentes de información sobre el folklore de las etnias de la Amazonía. (F4.).                         | Aumento de fuentes de información sobre etnias de la amazonia.             | Secundaria<br>Documentación<br>Cualitativo     | Los precios de los materiales y la producción no se alteren.                        |
|                    | Conocer las leyendas de las comunidades de la región amazónica. (F5.).  | Los jóvenes conocen sobre las leyendas de la región amazónica.             | Primaria<br>Encuesta<br>Cuantitativo           | La información sobre las leyendas sigue disponible .                                |
|                    | Informar sobre las leyendas del Oriente. (F6.).   | Incremento de información sobre las leyendas del Oriente.                  | Secundaria<br>Documentación<br>Cualitativo     | Los jóvenes buscan información sobre las leyendas del Ecuador.                      |
| <b>Propósito</b>   | Diseñar un cómic y CD interactivo sobre la leyenda Shuar "Etsa" para los jóvenes de 16 años de Quito. (P.1.). | Aceptación del cómic.  | Primaria<br>Encuesta<br>Cuantitativo           | El interés de los jóvenes de Quito por adquirir cómics y CD's cambia con el tiempo. |
| <b>Componentes</b> | Frenar la inserción de culturas extranjeras. (C1).  | Incremento de la cultura ecuatoriana en un 70%.                            | Primaria<br>Guía de observación<br>Cualitativo | El interés de los jóvenes de Quito abarca conocer sobre la cultura de otros países. |
|                    | Reducir la exposición de culturas extranjeras presentadas en artículos tecnológicos. (C2).                    | Aumento de exposición de la cultura ecuatoriana en artículos tecnológicos. | Primaria<br>Guía de observación<br>Cualitativo | La información que presentan los artículos tecnológicos es variada.                 |
|                    | Dar a conocer el folklore de etnias de la región amazónica. (C3).   | Mayor conocimiento sobre el folklore de las etnias de la región amazónica. | Secundaria<br>Documentación<br>Cualitativo     | El interés de conocer sobre el folklore de la región amazónica se mantiene.         |
|                    | Fomentar la enseñanza del folklore en los jóvenes de la ciudad de Quito. (C4.).                               | Los jóvenes adquieren más conocimiento sobre el folklore.                  | Primaria<br>Encuesta<br>Cuantitativo           | El apoyo brindado por las autoridades competentes.                                  |
|                    | Generar información sobre las leyendas del Oriente. (C5.).  | Mayor información sobre leyendas del Oriente.                              | Primaria<br>Encuesta<br>Cuantitativo           | Estabilidad de la situación económica del país.                                     |
|                    | Crear herramientas atractivas para enseñar sobre leyendas. (C6.).   | Creación de cómic y CD interactivo atractivos visualmente y con contenido. | Primaria<br>Guía de observación<br>Cualitativo | Disponibilidad de los materiales necesarios.  |

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

| Nivel  | Resumen Narrativo  | Indicador  | Medios de verificación   | Supuestos  |
|--|--|--|--|--|
| <b>Acciones</b>  | Investigar las características principales de la cultura ecuatoriana. (A1).            | Características de la cultura ecuatoriana definidas.             | Secundaria<br>Documentación<br>Cualitativo                       | La información sobre la cultura del Ecuador está disponible.                 |
|  | Analizar los aspectos más relevantes sobre la cultura del Ecuador. (A.1.2.).           | Aspectos relevantes sobre la cultura del Ecuador bien definidos. | Secundaria<br>Documentación<br>Cualitativo                       | Disponibilidad de la información sobre la cultura del Ecuador.               |
|  | Informar sobre la cultura del Ecuador. (A.1.3.).                                       | Incremento de información sobre la cultura del Ecuador.          | Primaria<br>Guía de observación<br>Cualitativo                   | Disponibilidad de los materiales necesarios.                                 |
|  | Obtener información acerca del folklore de la región amazónica. (A.2.).                | Incremento de información sobre folklore de la región amazónica. | Primaria<br>Guía de observación<br>Cualitativo                   | La información sobre el folklore de la región amazónica está disponible.     |
|  | Clasificar la información. (A.2.2.).   | Información clasificada correctamente.                           | Primaria<br>Guía de observación<br>Cualitativo                   | La veracidad de la información se mantiene.                                  |
|  | Desarrollar material que fomente la enseñanza sobre el folklore. (A.2.3.).             | Producción de material educativo.                                | Primaria<br>Guía de observación<br>Cualitativo                   | Disponibilidad de los materiales necesarios.                                 |
|  | Recopilar información en fuentes primarias y secundarias. (A.3.).                      | Suficiente información recopilada.                               | Secundaria<br>Documentación<br>Cualitativo                       | Las fuentes de donde se obtiene la información siguen disponibles.           |
|  | Diseñar un cómic visualmente atractivo que presente la información obtenida. (A.3.2.). | Producción de un cómic educativo y de calidad.                   | Primaria<br>Guía de observación<br>Cualitativo                   | Disponibilidad de los materiales necesarios para diseñar un cómic atractivo. |
| Crear un CD interactivo sobre la leyenda Etsa. (A.3.3.). | Creación exitosa de un CD interactivo.   | Primaria<br>Guía de observación<br>Cualitativo                   | El interés de los jóvenes por adquirir CD's varía con el tiempo. |  |

Elaborado por Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

## CAPÍTULO V

### 5. Propuesta

#### 5.01. Antecedentes de la Herramienta y Perfil de la Propuesta

##### 5.01.01. Cómic.

Existen varias definiciones para este término, que desde su creación se ha venido transformando, pero el más acertado y que encierra una definición más global es el que señala que son “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector.” (McCloud, 1993, p.9).

##### 5.01.02 Elementos del cómic.

La viñeta representa la percepción diferencial de tiempo, es decir, cada viñeta equivale a un punto específico en la narrativa de la historia, además, es donde se organizan los planos y el texto (Jaime, 2015).

Los colores dentro de la composición visual cumplen cuatro funciones, que expresan diferentes cosas según su uso, por ejemplo, la forma figurativa da realismo a la imagen; la estética se usa para embellecer la imagen; mientras que la psicológica, pretende provocar sensaciones y estimular sentimientos; finalmente, la significativa connota distintos significados de acuerdo al contexto (Jaime, 2015).

Los bocadillos son espacios designados para los diálogos y para representar verbalmente los pensamientos de los personajes. Cada contorno representa diferentes

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar “Etsa” para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

situaciones, por ejemplo, la nube es diálogo, líneas temblorosas expresan temor o frío y las formas puntiagudas se usan para gritos o explosiones. (Jaime, 2015).

La onomatopeya se usa mucho en el cómic ya que representa los sonidos, y sirve para dar un mayor impacto visual a las imágenes y situaciones que se desarrollan en la historia, por ejemplo, golpes, alarmas y gritos. (Jaime, 2015).

### **5.01.03. El cómic en el Ecuador.**

La caricatura llegó al Ecuador por la influencia de países como Estados Unidos y de países europeos como son Inglaterra y Francia, lugares en donde la caricatura ya estaba bastante desarrollada y que influenciaron a los caricaturistas ecuatorianos en el siglo XIX. Mayormente con el estilo de caricatura política en donde se hace una crítica humorística a los políticos de la época. (Bonilla, 2013).

### **5.01.04. CD interactivo.**

Utiliza diferentes medios de comunicación para presentar información, es una herramienta multimedia lo que quiere decir que utiliza videos, imágenes, sonidos, textos y animación para llamar la atención e interactuar con el usuario. El usuario tiene control sobre la información que maneja en el CD (Ramos, 2016).

### **5.01.05. Cultura.**

El concepto que define a la cultura desde un punto de vista que incluye al hombre dentro de la sociedad tenemos que: “La cultura... en su sentido etnográfico, es ese todo complejo que comprende conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre en tanto que miembro de la sociedad.” E. B. Tylor (citado en Unican, 2017).

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar “Etsa” para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

### **5.01.06. Cultura Shuar.**

La cultura del pueblo indígena Shuar se relaciona estrechamente con todos los elementos de la selva amazónica, como son: los animales, plantas y la creencia de que hay fuerzas sobrenaturales que rigen su estilo de vida y que habitan en su entorno, además, ellos conviven en un estado de armonía con la naturaleza. (Heredia y López, 2016, p.9).

#### ***5.01.01.01. Usabilidad.***

Se define como la medida en la cual un producto puede ser usado por los usuarios con rapidez y facilidad, que les permite llevar a cabo sus tareas con efectividad y sin errores. (Sidar, 2000).

En este caso se refiere a que el usuario pueda usar el CD interactivo fácilmente, que pueda navegar por el menú sin problema y que los botones de su interfaz cumplan la tarea asignada, por lo que los comandos de su programación deben estar bien escritos.

#### ***5.01.01.02. Tipografía.***

Según un análisis de la tipografía en los tiempos modernos, aplicado al diseño gráfico, se concluye que:

La tipografía se ocupa de estructurar y organizar el lenguaje visual. El diseño de tipos se ocupa de la creación de las unidades que deben organizarse, los caracteres que constituyen un tipo. El diseño de la forma del tipo y la tipografía están encaminados a transmitir un mensaje. Este último aspecto

coloca firmemente a la tipografía en la base de una disciplina más amplia, la del diseño gráfico. (Haslam y Baines, 2005)

Una familia tipográfica es un conjunto de mayúsculas, minúsculas, números y signos de puntuación con características estructurales y estilísticas comunes que permiten reconocerlas como pertenecientes a un mismo sistema. (De Sousa, 1999, p.87).

### **5.01.01.03. Color.**

La percepción de los colores está asociada a la luz y el modo en que esta se refleja, los colores cromáticos están relacionados con el espectro que se ve en el arco iris y se caracterizan por tener tono, valor e intensidad; estos pueden mezclarse con valores de blanco y negro para obtener escalas cromáticas para que puedan tener mayor o menor luminosidad. (Wong, 1988).

Cada color encierra un aspecto psicológico que hace que cada persona le dé un significado, a menudo se asocian a los sentimientos, y cada tono puede tener un significado diferente de acuerdo al contexto que tenga el mismo, por ejemplo: el color verde puede parecer tranquilizante o saludable, pero al mismo tiempo se lo puede asociar a un veneno si es más oscuro. (Heller, 2008, p.18).

Los colores que predominan en el CD y en el cómic son el verde que representa al entorno natural en el que se desarrolla la historia y negro debido al estilo de dibujo en el que se usa para dar sombra y proporciones, además de colores cálidos que van desde los colores amarillos a los rojos.

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

#### ***5.01.01.04. Composición.***

Una composición formal tiene una estructura que gobierna las posiciones y direcciones de los elementos, las normas están predeterminadas a ordenarse en repetición según forma, tamaño dirección o color. Las composiciones informales por otro lado se basan en un equilibrio asimétrico, que contenga gravedad, punto de interés, contrastes y ritmos. (Wong, 1988). Para el cómic se utilizan composiciones informales debido al uso de imágenes y texto.

#### ***5.01.01.05. Estilos.***

El cómic cuenta con varios estilos que varían de acuerdo al país o al año en que se desarrollan, el cómic para este proyecto cuenta con un estilo fantástico por presentar elementos sobrenaturales que también está inspirado en las proporciones para los personajes y escenarios del cómic estadounidense tradicional.

#### ***5.01.01.06. Tendencias.***

Etsa mezcla las tendencias de fantasía y realismo. Usa los elementos de la fantasía como la representación de los personajes mitológicos y animales humanizados para relatar la historia de forma fiel a la leyenda en que se inspira. También usa el realismo para plasmar las apariencias de manera lógica y natural en los objetos y personajes humanos.

#### ***5.01.01.07. Software a utilizar.***

Los programas que se utilizarán en la elaboración del cómic y el CD interactivo son los desarrollados por la suite creativa de Adobe, como Photoshop e Illustrator para la edición y pintura de las imágenes, generación de gráficos vectoriales y diseño de

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

empaques; Indesign para la maquetación y, por último, Animate y After Effects para la creación y programación de las animaciones.

## **5.02. Descripción de la Herramienta**

### **5.02.01. Metodología (Materiales y Métodos).**

Para el siguiente proyecto se utilizó la encuesta como herramienta para obtener datos de fuentes primarias, la encuesta consiste en conseguir información sistemáticamente interrogando directamente a las personas de manera personal y con preguntas cerradas (Sandhusen, 2002, p. 229).

De modo que, para el desarrollo de la encuesta se tuvo que tomar en cuenta los rasgos del público a quien se realiza las preguntas, y los resultados que se quieren obtener con la aplicación de la misma, en este caso se realizaron las preguntas con el fin de conseguir información sobre el interés que tendría el público objetivo en obtener el producto, y saber también que tanto saben sobre las leyendas del oriente ecuatoriano.

La población que se utilizó para aplicar la encuesta está localizada en la ciudad de Quito, de la cual, del total de habitantes, se obtuvo una muestra de 381 personas que cumplen los requisitos de estar en edades comprendidas entre 16 y 17 años, los cuales fueron localizados a lo largo del norte, sur y centro de la capital para ser interrogados.

Las maneras en que se contactó con las personas fueron a través de preguntas impresas en papel y realizadas de forma personal entregando un esfero para ser llenadas y también se utilizaron encuestas en línea a través de redes sociales en las

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

que se envió un enlace hacia la página web que contenía los formularios a llenar y que además ofrecen un conteo del total de los resultados.

Finalmente, con los datos obtenidos se procedió a realizar el conteo de las respuestas de cada pregunta, para luego clasificarlas según su contenido e insertar los resultados en una hoja de cálculo de Excel con los que después se pudo obtener un diagrama de pastel para su posterior análisis.

### **5.02.02. Resultados.**

#### **5.02.02.01. Encuesta.**

El objetivo de la encuesta es identificar la necesidad y el nivel de aceptación que tendrá el uso de aplicaciones interactivas al igual que las publicaciones gráficas (en este caso, el cómic) siendo visualmente atractivas con el fin de generar interés en los jóvenes habitantes de la ciudad de Quito de edades comprendidas entre 16 y 17 años, hacia la etnia Shuar de la región amazónica.

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

5.02.02.01.01. Modelo de encuesta.

1.\_ ¿Ha leído usted cómics?

- Si
- No

2.\_ ¿Ha leído usted algún cómic con historias sobre Ecuador?

- Si
- No

3.\_ ¿Ha usado alguna vez un CD interactivo?

- Si
- No

4.\_ ¿Conoce usted las leyendas del Oriente ecuatoriano?

- Si
- No

5.\_ ¿Qué medios de comunicación prefiere?

- Medios digitales
- Medios impresos

6.\_ ¿Conoce sobre la cultura de la Amazonía?

- Si
- No

7.\_ ¿Estaría interesado/a en aprender sobre la cultura de la Amazonía?

- Si
- No

8.\_ ¿Estaría interesado/a en adquirir un cómic junto con un CD interactivo que informe sobre las leyendas del Oriente ecuatoriano?

- Si
- No

9.\_ ¿Cuánto estaría dispuesto en pagar por adquirir un cómic con un CD interactivo?

- Menos de \$5 dólares
- \$5 dólares
- De \$6 a \$10 dólares

10.\_ ¿Le gustaría aprender sobre las leyendas del Oriente ecuatoriano?

- Si
- No

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

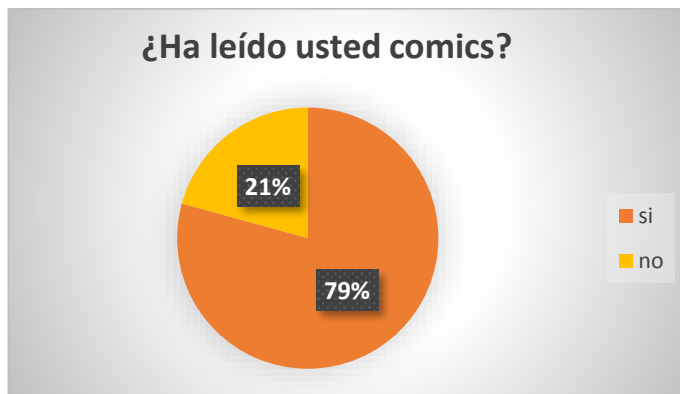
5.02.02.01.02. Tabulación de encuestas.

1.- ¿Ha leído usted cómics?

| Variable | Respuesta | Porcentaje% |
|----------|-----------|-------------|
| Si       | 302       | 79,27%      |
| No       | 79        | 20,73%      |
| Total    | 381       | 100%        |

**Tabla 9:** Pregunta uno

Elaborado por: Ángel Proaño



**Figura 7:** Pregunta uno

Elaborado por: Ángel Proaño

**Análisis:**

Según los datos obtenidos de la primera pregunta, se ha determinado que trescientas dos personas de cada trescientas ochenta y uno si han leído algún cómic, cifra que corresponde al setenta y nueve por ciento, mientras que el veintiuno por ciento restante no ha leído ninguna historieta; de estos resultados se concluye que gran parte del público objetivo si es afín a leer cómics y que el producto tendrá buena aceptación en el mercado.

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

2.- ¿Ha leído usted algún cómic con historias sobre Ecuador?

| Variable | Respuesta | Porcentaje% |
|----------|-----------|-------------|
| Si       | 40        | 10,5%       |
| No       | 341       | 89,5%       |
| Total    | 381       | 100%        |

**Tabla 10:** Pregunta dos

Elaborado por: Ángel Proaño



**Figura 8:** Pregunta dos

Elaborado por: Ángel Proaño

### **Análisis:**

Según los datos obtenidos de esta pregunta, se ha determinado que trescientas cuarenta y un personas de cada trescientas ochenta y uno no han leído ningún cómic que contenga historias referentes a Ecuador, esta cifra corresponde al noventa por ciento, mientras que el diez por ciento restante asegura que si ha leído historias de Ecuador en los cómics; de estos resultados se concluye que no hay suficientes recursos gráficos en el medio para informar a los adolescentes sobre las leyendas del Oriente ecuatoriano.

---

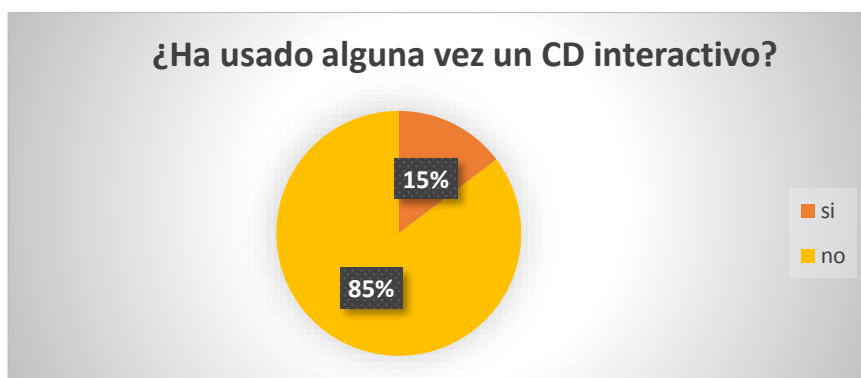
Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

3.- ¿Ha usado alguna vez un CD interactivo?

| Variable | Respuesta | Porcentaje% |
|----------|-----------|-------------|
| Si       | 56        | 14,7%       |
| No       | 325       | 85,3%       |
| Total    | 381       | 100%        |

**Tabla 11:** Pregunta tres

Elaborado por: Ángel Proaño



**Figura 9:** Pregunta tres

Elaborado por: Ángel Proaño

#### **Análisis:**

Según los datos obtenidos de la tercera pregunta, se ha determinado que trescientas veinticinco personas de cada trescientas ochenta y uno no han usado un CD interactivo, cifra que corresponde al ochenta y cinco por ciento, mientras que el quince por ciento restante si lo han utilizado; de estos resultados se concluye que no hay en circulación muchos de estos recursos y que podría haber una baja demanda de los mismos.

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

#### 4.- ¿Conoce usted las leyendas del Oriente ecuatoriano?

| Variable | Respuesta | Porcentaje% |
|----------|-----------|-------------|
| Si       | 67        | 17,6%       |
| No       | 314       | 82,4%       |
| Total    | 381       | 100%        |

**Tabla 12:** Pregunta cuatro

Elaborado por: Ángel Proaño



**Figura 10:** Pregunta cuatro

Elaborado por: Ángel Proaño

#### **Análisis:**

Según los datos obtenidos de la cuarta pregunta, se ha determinado que trescientas catorce personas de cada trescientas ochenta y uno no tienen conocimiento sobre las leyendas del Oriente, cifra que corresponde al ochenta y dos por ciento, mientras que el dieciocho por ciento restante si tiene conocimiento de las leyendas de la Amazonía; de estos resultados se concluye que hay poca información referente a las leyendas amazónicas y que un bajo porcentaje de jóvenes conocen sobre ellas.

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

### 5.- ¿Qué medios de comunicación prefiere?

| Variable         | Respuesta | Porcentaje% |
|------------------|-----------|-------------|
| Medios digitales | 206       | 54,07%      |
| Medios impresos  | 175       | 45,93%      |
| Total            | 381       | 100%        |

**Tabla 13:** Pregunta cinco

Elaborado por: Ángel Proaño



**Figura 11:** Pregunta cinco

Elaborado por: Ángel Proaño

#### **Análisis:**

Según los datos obtenidos de esta pregunta, se ha determinado que doscientas seis personas de cada trescientas ochenta y uno prefieren utilizar medios digitales como fuente de información, cifra que corresponde al cincuenta y cuatro por ciento, mientras que el cuarenta y seis por ciento restante prefieren hacer uso de medios impresos; de estos resultados se concluye que los medios de comunicación digitales tienen más aceptación por parte de los jóvenes de dieciséis y diecisiete años que los medios impresos.

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

### 6.- ¿Conoce sobre la cultura de la Amazonía?

| Variable | Respuesta | Porcentaje% |
|----------|-----------|-------------|
| Si       | 184       | 48,3%       |
| No       | 197       | 51,7%       |
| Total    | 381       | 100%        |

**Tabla 14:** Pregunta seis

Elaborado por: Ángel Proaño



**Figura 12:** Pregunta seis

Elaborado por: Ángel Proaño

#### **Análisis:**

Según los datos obtenidos de la sexta pregunta, se ha determinado que ciento noventa y siete personas de cada trescientas ochenta y uno no conocen sobre la cultura de la Amazonía, cifra que corresponde al cincuenta y dos por ciento, mientras que el cuarenta y ocho por ciento restante si conocen sobre el tema; de estos resultados se concluye que la mayoría de los jóvenes no tiene una idea clara y completa sobre la cultura del Ecuador.

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

7.- ¿Estaría interesado/a en aprender sobre la cultura de la Amazonía?

| Variable | Respuesta | Porcentaje% |
|----------|-----------|-------------|
| Si       | 295       | 77,43%      |
| No       | 86        | 22,57%      |
| Total    | 381       | 100%        |

**Tabla 15:** Pregunta siete

Elaborado por: Ángel Proaño



**Figura 13:** Pregunta siete

Elaborado por: Ángel Proaño

### **Análisis:**

Según los datos obtenidos de la anterior pregunta, se ha determinado que doscientas noventa y cinco personas de cada trescientos ochenta y uno si están interesadas en aprender sobre la cultura de la Amazonía, cifra que corresponde al setenta y siete por ciento, mientras que el veintitrés por ciento restante se muestra indiferente; de estos resultados se concluye que si hay jóvenes interesados en aprender sobre la cultura de las etnias de la Amazonía.

---

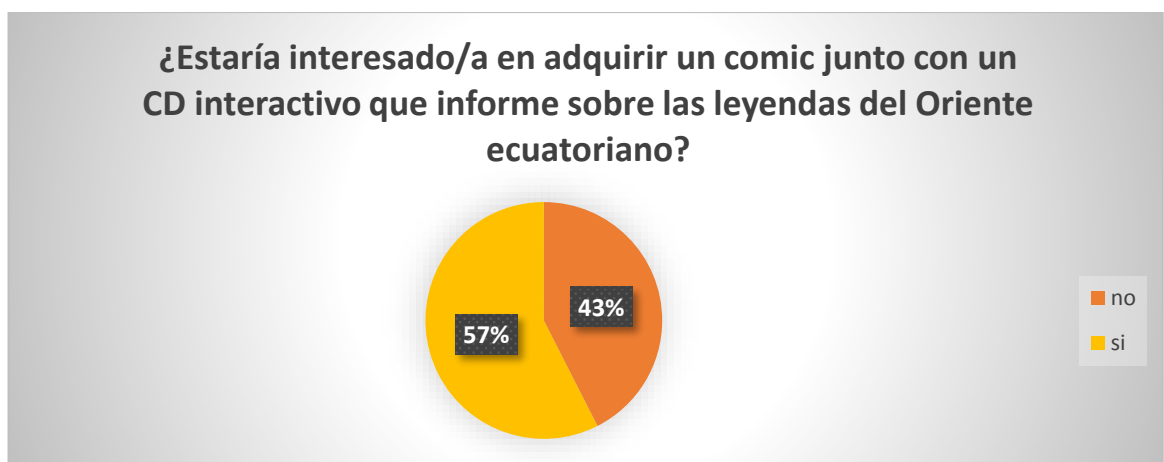
Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

8.- ¿Estaría interesado/a en adquirir un cómic junto con un CD interactivo que informe sobre las leyendas del Oriente ecuatoriano?

| Variable | Respuesta | Porcentaje% |
|----------|-----------|-------------|
| Si       | 219       | 57,48%      |
| No       | 162       | 42,52%      |
| Total    | 381       | 100%        |

**Tabla 16:** Pregunta ocho

Elaborado por: Ángel Proaño



**Figura 14:** Pregunta ocho

Elaborado por: Ángel Proaño

#### **Análisis:**

Según los datos obtenidos de esta pregunta, se ha determinado que doscientas diecinueve personas de cada trescientos ochenta y uno si estaría interesada en adquirir un cómic junto con un CD interactivo, cifra que corresponde al cincuenta y siete por ciento, mientras que el cuarenta y tres por ciento restante no le interesa adquirir el producto; de estos resultados se concluye que la mayoría de los jóvenes si aceptarían el producto para aprender sobre las leyendas del Oriente ecuatoriano.

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

9.- ¿Cuánto estaría dispuesto a pagar por adquirir un cómic con un CD interactivo?

| Variable              | Respuesta | Porcentaje% |
|-----------------------|-----------|-------------|
| Menos de \$5 dólares  | 236       | 61,94%      |
| \$5 dólares           | 132       | 34,64%      |
| De \$6 a \$10 dólares | 13        | 3,42%       |
| Total                 | 381       | 100%        |

**Tabla 17:** Pregunta nueve

Elaborado por: Ángel Proaño



**Figura 15:** Pregunta nueve

Elaborado por: Ángel Proaño

### **Análisis:**

Según los datos obtenidos de la novena pregunta, se ha determinado que doscientas treinta y seis personas de cada trescientas ochenta y uno pagarían menos de cinco dólares por el producto, cifra que corresponde al setenta y ocho por ciento, mientras que el veintidós por ciento restante estaría dispuesto a pagar valores entre cinco y diez dólares por el mismo; de estos resultados se concluye que el precio que los jóvenes encuentran cómodo es de menos de cinco dólares para obtener un cómic y un CD interactivo, sin embargo ese precio no es suficiente para costear la fabricación de estos productos.

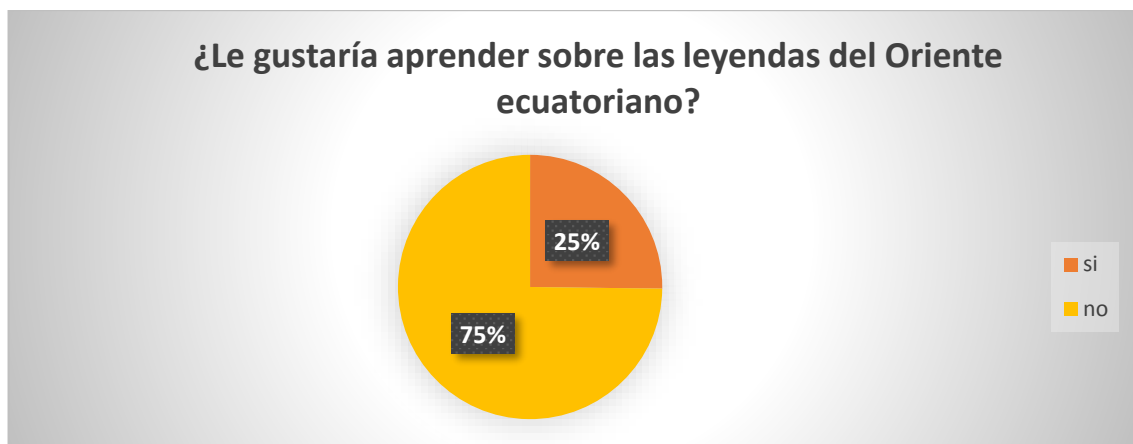
Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

10.- ¿Le gustaría aprender sobre las leyendas del Oriente ecuatoriano?

| Variable | Respuesta | Porcentaje% |
|----------|-----------|-------------|
| Si       | 96        | 25,2%       |
| No       | 285       | 74,8%       |
| Total    | 381       | 100%        |

**Tabla 18:** Pregunta diez

Elaborado por: Ángelo Proaño



**Figura 16:** Pregunta diez

Elaborado por: Ángelo Proaño

#### **Análisis:**

Según los datos obtenidos de la última pregunta, se ha determinado que doscientas ochenta y cinco personas de cada trescientas ochenta y uno no le interesa aprender sobre las leyendas del Oriente, cifra que corresponde al setenta y cinco por ciento, mientras que al veinticinco por ciento restante si le interesaría aprender del tema; de estos resultados se concluye que hay un bajo interés en aprender sobre las leyendas del Ecuador y que prefieren aprender sobre culturas extranjeras.

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

### **5.03. Formulación del Proceso de Aplicación**

#### **5.03.01. Diseño Editorial.**

##### **5.03.01.01. Planificación.**

###### *5.03.01.01.01. Propósito del Proyecto.*

La creación de un cómic que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para informar sobre el folklore de los pueblos de la Amazonía a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

###### *5.03.01.01.02. Tipo de publicación.*

El producto que se diseñó para el proyecto es un cómic, las páginas están ilustradas a mano con tinta sobre papel reciclado y el color es agregado digitalmente, la portada y contraportada están impresas en papel couché de 300 gr. con acabados mate y UV selectivo.

###### *5.03.01.01.03. Temática.*

El tema que se trata es la leyenda ecuatoriana Etsa, que nace de la cultura Shuar proveniente de la Amazonía, que presenta el tema sobre la lucha entre el bien y el mal, y mezcla elementos de fantasía junto con realismo.

###### *5.03.01.01.04. Formato.*

El cómic está elaborado en formato grapa, que es el tamaño más común usado para los cómics actualmente, lo que quiere decir que sus medidas son de 17 cm. de anchura y 25,5 cm. de altura.

---

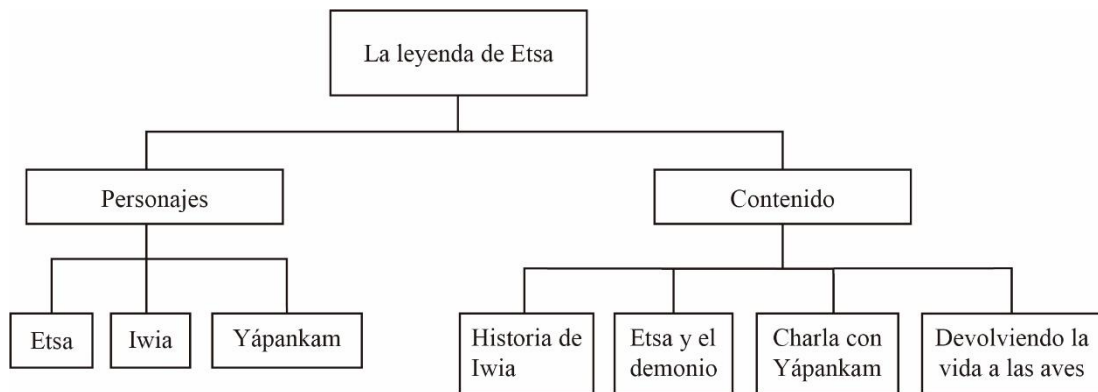
Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

### 5.03.01.01.05. Número de páginas.

El cómic tiene un total de 16 páginas, sin contar la portada y contraportada, que cumple con el estándar del formato grapa.

### 5.03.01.02. Desarrollo.

#### 5.03.01.02.01. Mapa de contenidos.



**Figura 17:** Mapa de contenidos cómic

Elaborado por: Ángel Proaño

#### 5.03.01.02.02. Índice de imágenes.



| IWIA   |
|--|
| <b>CARACTERÍSTICAS</b>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Demonio de la selva.</li> <li>◦ 12 metros de altura.</li> <li>◦ Se alimenta de los Shuar.</li> <li>◦ Mató a los padres de Etsa y lo crió como su hijo.</li> <li>◦ Tono de piel oscuro.</li> </ul> |

**Figura 18:** Antagonista

Elaborado por Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.



## ETSA

### CARACTERÍSTICAS

- Joven guerrero Shuar.
- 1,70 metros de altura.
- Cazaba aves para que Iwia se los coma.
- Los Shuar lo conocen como el valiente Sol.
- Tono de piel claro.

**Figura 19:** Protagonista

Elaborado por Ángel Proaño

#### *5.03.01.02.03. Estilos.*

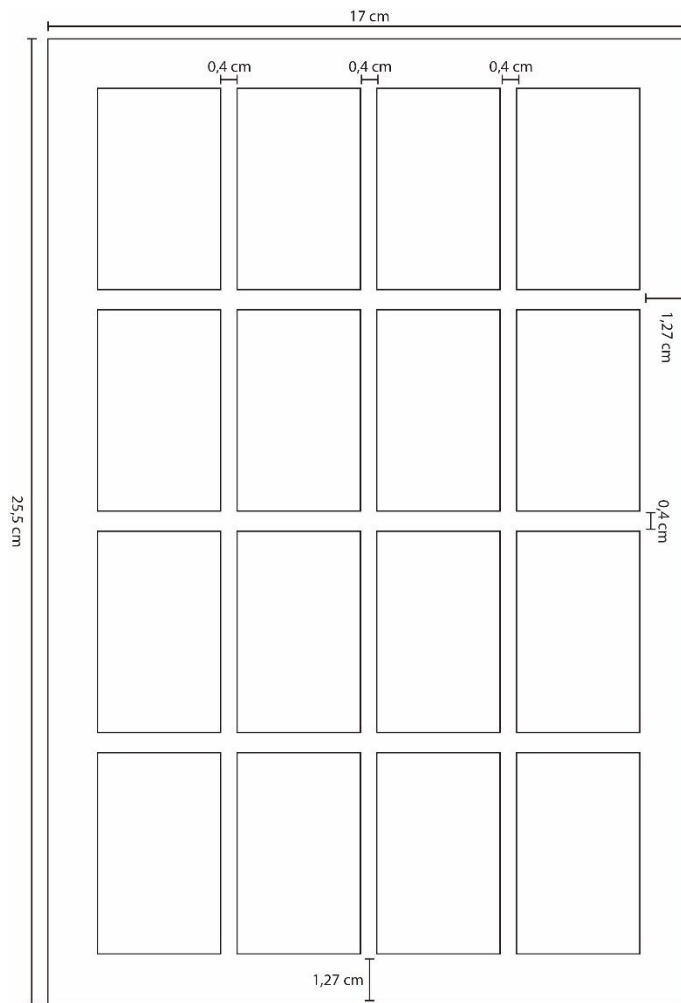
El estilo está inspirado en el cómic estadounidense, que presenta personajes con proporciones reales y escenarios que simulan profundidad, se utilizan puntos de fuga, perspectivas y planos.

#### *5.03.01.02.04. Páginas master o retículas.*

Se utiliza una retícula modular, que es necesaria para ordenar las viñetas de los cómics en donde van texto e imágenes, también se utiliza la retícula jerárquica en la que los módulos tienen mayor o menor importancia de acuerdo a su tamaño.

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.



**Figura 20:** Página maestra.

Elaborado por Ángel Proaño

#### 5.03.01.02.05. *Imagen corporativa.*

Se detallan de forma breve los aspectos más relevantes con respecto al manejo del logotipo, como la retícula, los colores, las áreas de protección y sus aplicaciones más básicas.

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.



ÁREAS DE PROTECCIÓN



APLICACIONES

NEGATIVO



SOBRE IMAGEN



3D



**Figura 22:** Manual del logotipo ETSA 2

Elaborado por Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

5.03.01.02.06. Portada.



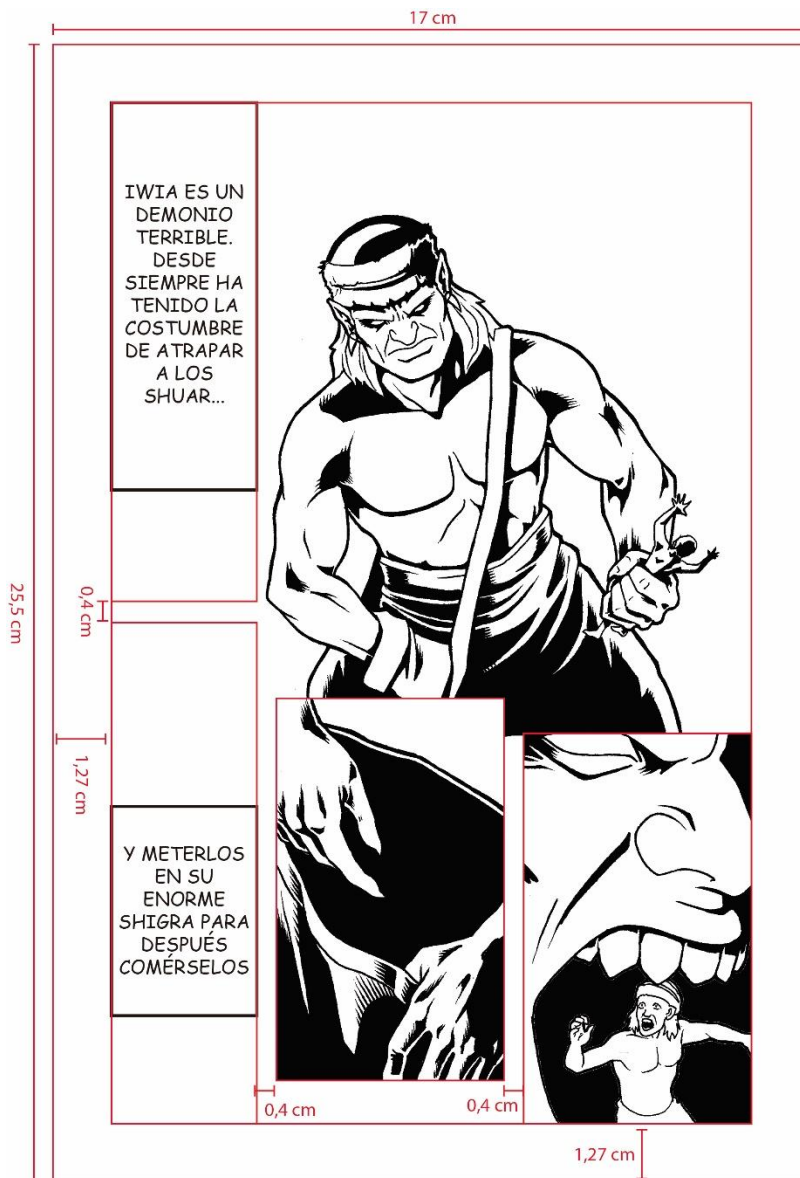
**Figura 23:** Portada

Elaborado por Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

### 5.03.01.02.07. Maquetación.

La maquetación se refiere a organizar todos los elementos que se incorporan en el cómic, como las viñetas, burbujas de dialogo y las imágenes en el espacio de cada página, para eso es necesario guiarse en los módulos que se definieron en la retícula.



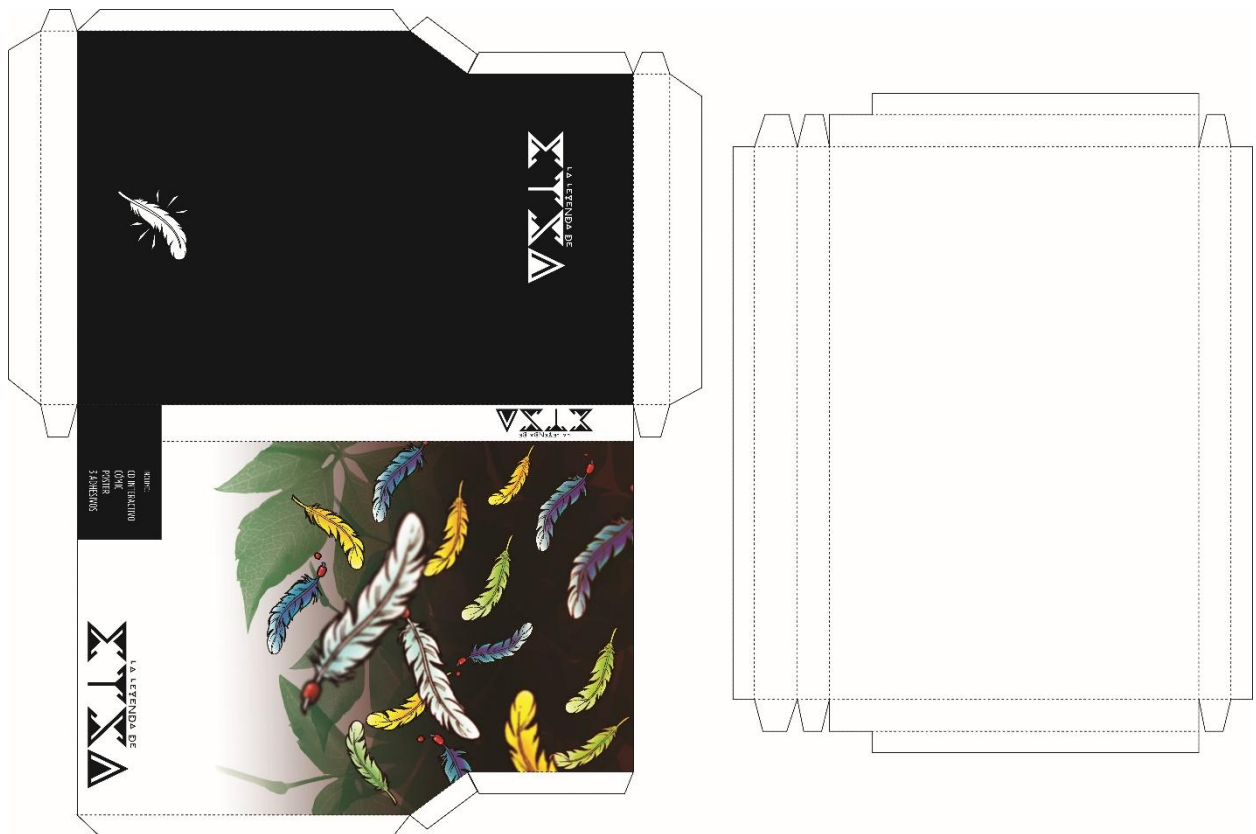
**Figura 24:** Maquetación hoja cómic

Elaborado por Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

### 5.03.01.02.08. Packaging.

Se refiere a el empaque que va a contener al cómic y al CD interactivo, encargándose de protegerlos de golpes, el ambiente, daños, rasgaduras y de facilitar su distribución. En el caso de este proyecto se empleará un empaque primario para guardar el CD y un empaque secundario que contendrá todos los productos, para ello deberá ser una caja gruesa de 17,4 cm. de largo por 25,9 cm. de alto y 1,7 cm. de grosor. En esta se va a incluir una descripción de su contenido y el logotipo del producto.



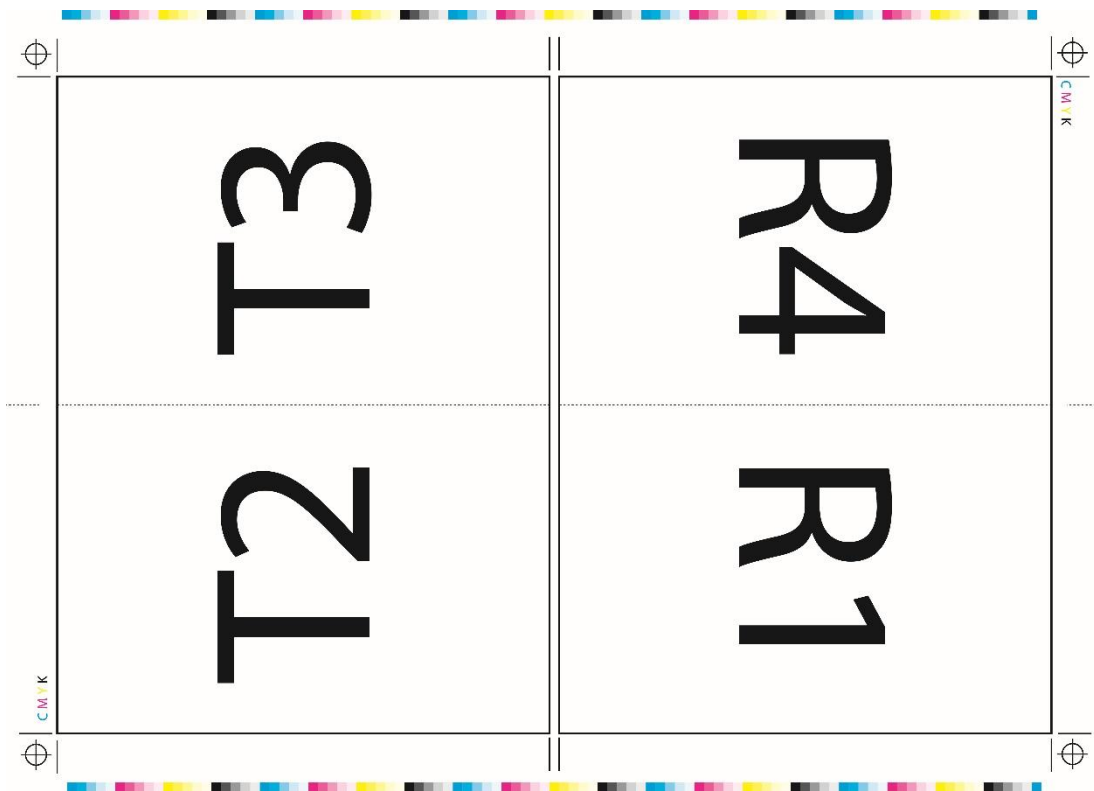
**Figura 25:** Troquel empaque.

Elaborado por Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

### 5.03.01.02.19. Pre-prensa.

En la parte de pre-prensa se preparan las páginas para llevarlas al proceso de grabarlas en placas e imprimirlas por pliegos, se deben colocar las guías de corte al tamaño de 17cm. x 25,5 cm. para las páginas, las guías de doblado, las de calibración, las de registro y las guías de color en el lado más largo del armado.



**Figura 26:** Armado placas CTP

Elaborado por Ángel Proaño

### 5.03.01.02.11. Prensa.

Este proceso se refiere a la impresión, en donde se doblan las hojas por las guías de doblado que se colocaron en pre-prensa, se grapán los pliegos junto con la portada y contraportada y finalmente se guillotinan para dar con el producto final.

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

#### ***5.03.01.02.12. Post prensa.***

En post- prensa se definen los acabados que tendrán la portada y contraportada del cómic, como imprimir en papel couché de 300 gr. para poner el laminado mate y el barnizado UV selectivo para resaltar el logotipo. Los mismos acabados se ponen en el empaque del producto para conservar la línea gráfica.

#### **5.03.02. Multimedia.**

##### ***5.03.02.01. Planificación.***

###### ***5.03.02.01.01. Propósito del Proyecto.***

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar “Etsa” para informar sobre el folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

###### ***5.03.02.01.02. Usuario.***

El proyecto está enfocado en contar la leyenda Shuar “Etsa” para informar sobre el folklore de la Amazonía a través de un cómic y un CD interactivo.

Los usuarios de este proyecto son los jóvenes de 16 y 17 años que ya tienen un conocimiento previo sobre los temas que se manejan en los cómics y que saben cómo usar cualquier medio multimedia como es un computador.

###### ***5.03.02.01.03. Herramientas.***

Para la elaboración del CD interactivo se utilizará el siguiente hardware y softwares:

#### **Hardware**

- Computadora

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar “Etsa” para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

- Disco compacto

### **Software**

- Adobe Illustrator CC 2018
- Adobe Photoshop CC 2018
- Adobe Animate CC 2018
- Adobe After Effects CC 2018

#### ***5.03.02.01.04. Desarrollo.***

El proyecto inició con la necesidad de informar sobre el folklore de los pueblos de la Amazonía, una vez aprobado el tema por la dirección de escuela se pasó a recopilar información y planificar como desarrollar un cómic y un CD interactivo que presente la información de manera atractiva a los jóvenes de Quito.

Para la elaboración del CD interactivo, durante el transcurso del proyecto, se realizaron las siguientes actividades:

- Recopilación de información sobre la leyenda Etsa, vestimenta y entornos de los Shuar.
- Bocetar y maquetar los contenidos del CD.
- Seleccionar la información para mostrar junto con el contenido visual.
- Diseñar piezas gráficas para informar sobre los beneficios del producto.

---

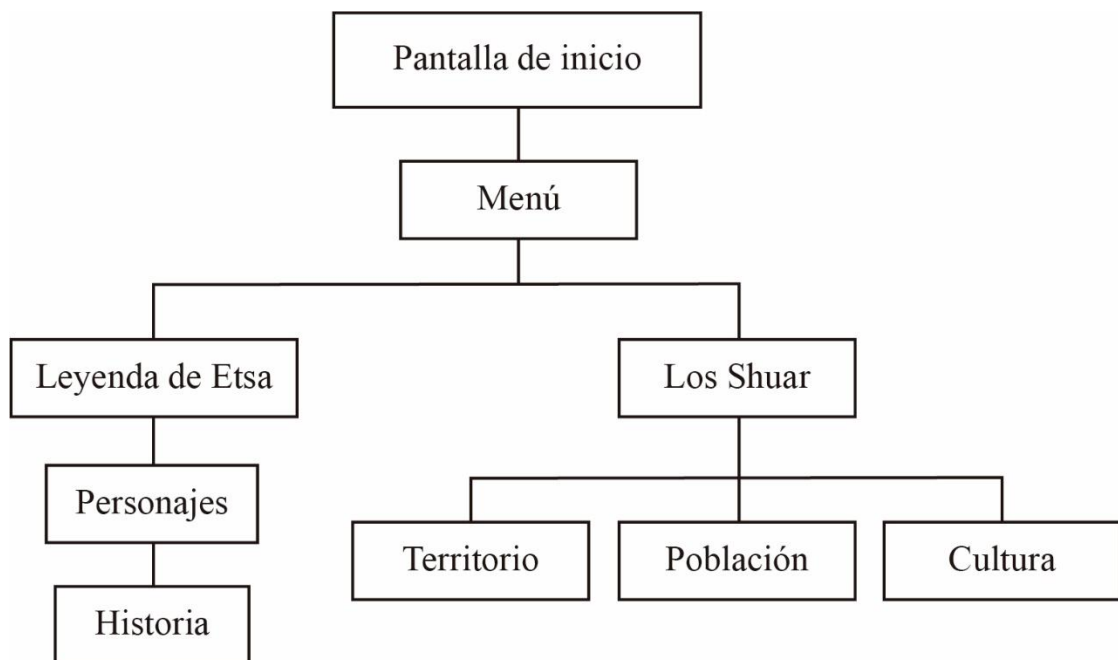
Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

#### *5.03.02.01.05. Contenidos.*

En la pantalla de inicio del CD habrá una animación que presente el logo y un botón para dirigirse a la pantalla de menú del cual se despliegan los botones para mostrar la siguiente información:

- Leyenda de Etsa: nos habla sobre la leyenda que se narra en el cómic. En esta pantalla se muestra las opciones de ver a los personajes y de conocer la historia.
- Personajes: en esta parte se presenta a los personajes que son parte de la leyenda de Etsa.
- Historia: nos guía a través de diferentes escenas y nos da la oportunidad de ver una versión animada del cómic.
- Los Shuar: nos presenta información relevante para conocer más sobre los Shuar
- Territorio: muestra datos sobre su territorio
- Población: nos da cifras de su población
- Cultura: provee información sobre vestimenta, tradiciones y creencias.

### 5.03.02.01.06. Mapa de contenidos.



**Figura 27:** Mapa de contenidos CD interactivo

Elaborado por Ángel Proaño

### 5.03.02.02. Diseño de interfaz.

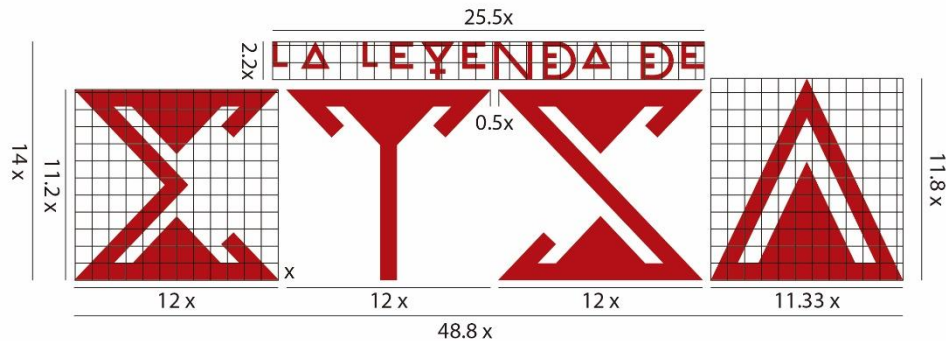
#### 5.03.02.02.01. Imagen corporativa.

Para diseñar el logotipo se tomó en cuenta las figuras que los hombres y mujeres Shuar se pintan en el rostro, que en su mayoría son formas triangulares y líneas posicionadas simétricamente rodeando las formas.

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

RETÍCULA DEL LOGOTIPO

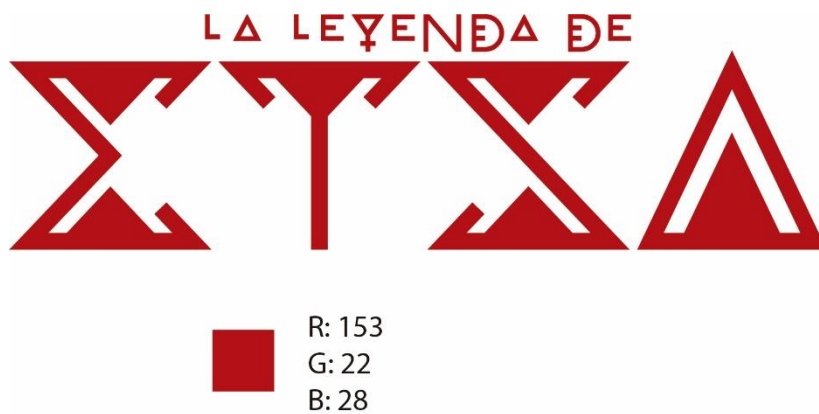


**Figura 28:** Logotipo ETSA.

Elaborado por Ángel Proaño

*5.03.02.02. Colores.*

Se utiliza el color rojo que es un representativo de ellos y lo usan para pintar su rostro. El color aplicado en el logotipo representa la fuerza.



**Figura 29:** Colores RGB

Elaborado por Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

### 5.03.02.02.03. Tipografías.

Para el logotipo se utilizó como base la fuente Zilap Urban Bold, y a partir de ella se modificaron algunas partes como grosores de línea y se eliminaron elementos decorativos para dejarla más legible. En otros textos del CD se utiliza Cómico Sans MS para diálogos y la fuente Helvetica Regular para otros textos en general.

#### ZILAP URBAN BOLD

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

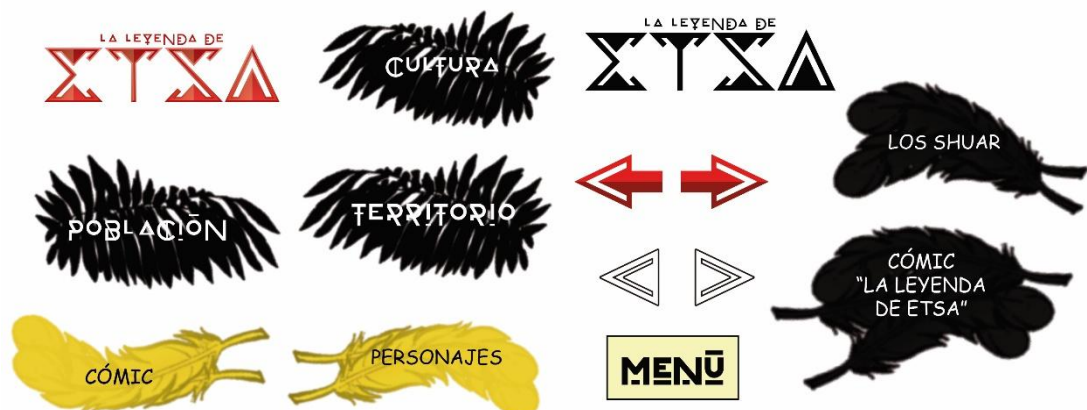
#### Helvetica regular

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
! " \$ % & / ( ) = ? ¿ Ç + ` ^ \* ' ; : \_ , . - ª °  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

#### Comic Sans MS

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
! " \$ % & / ( ) = ? ¿ Ç + ` ^ \* ' ; : \_ , . - ª °  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

### 5.03.02.02.04. Botones.

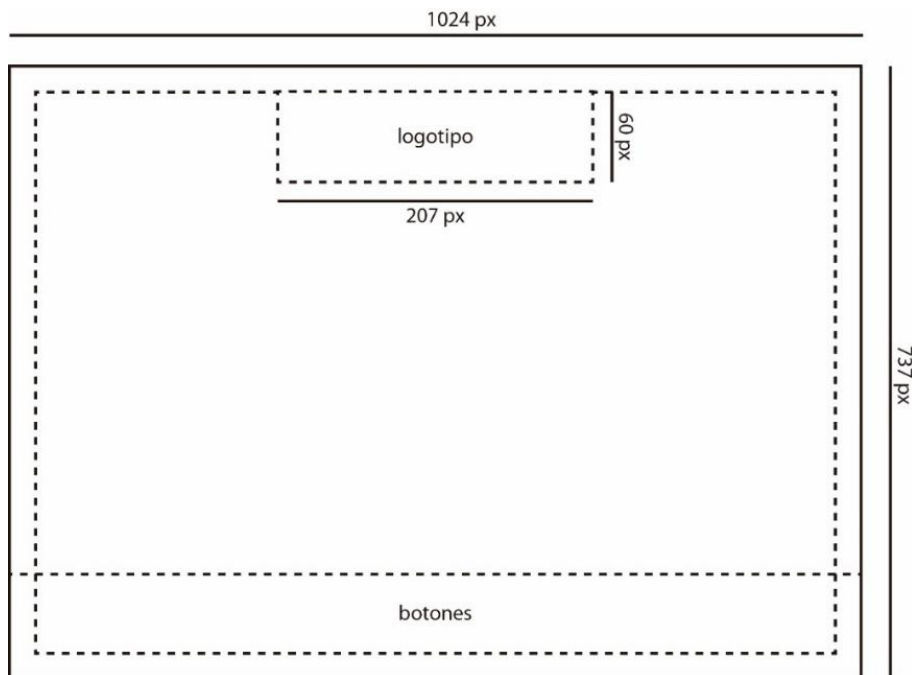


**Figura 30:** Botones

Elaborado por Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

#### 5.03.02.02.05. Retículas.



**Figura 31:** Retículas CD interactivo

Elaborado por Ángel Proaño

#### 5.03.02.02.06. Producción.

En la etapa de producción se integran los elementos que se muestran en la pantalla de inicio, el menú principal y las pantallas secundarias, además, se programan las animaciones y se asignan los botones para poder navegar entre los diferentes escenarios.

#### 5.03.02.02.07. Programación.

La programación que se utiliza es ActionScript 3.0, que es la que viene integrada en Adobe Animate CC, con ello podemos decirles a los objetos que integramos en las escenas que cumplan determinadas funciones al hacer clic sobre ellas, es decir, hacemos que una determinada forma actúe como botón para que al activarla

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

reproduzca una animación o nos dirija a un fotograma diferente con otro tipo de contenido.

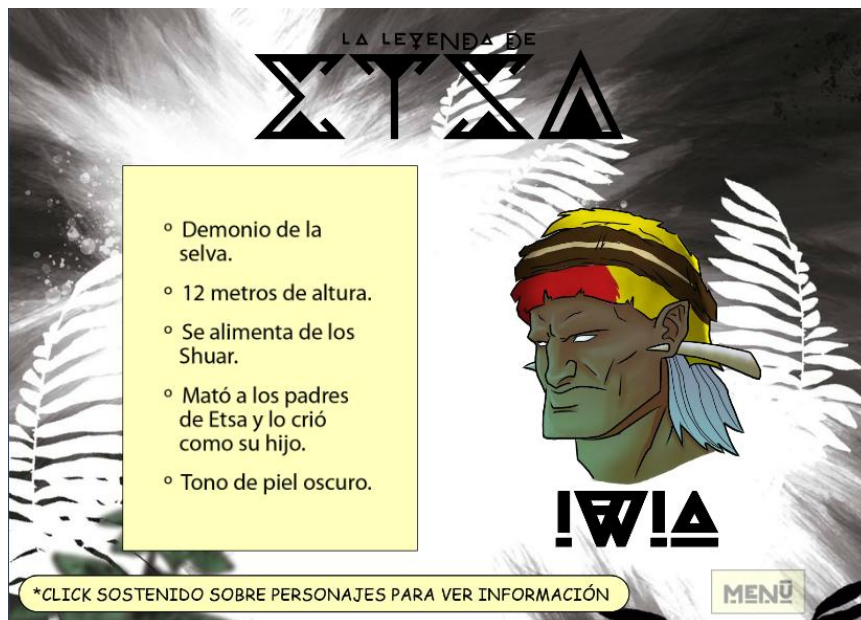
#### *5.03.02.02.08. Navegación.*

La navegación del CD se la realiza a través de botones que dan paso a otras ventanas en forma secuencial, relatando la historia que se cuenta en el cómic, y de otros botones que muestran información de relevante sobre los temas tratados en el proyecto sobre el pueblo Shuar y sus creencias.

#### *5.03.02.02.09. Servicios.*

Cumple la función de informar a través de imágenes, sonidos y textos sobre la cultura del pueblo Shuar que a través de sus leyendas se encargan de educar a los jóvenes sobre su folklora.

#### *5.03.02.02.10. Imágenes.*



**Figura 32:** Escena personajes CD interactivo

Elaborado por Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklora a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

**5.03.02.03. Estrategia de marketing y difusión.**

**5.03.02.03.01. FODA.**

| <b>Fortalezas</b>   | <b>Oportunidades</b>  |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrece un producto físico y uno digital.</li> <li>• Tiene el plus de ser informativo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Productos similares tienen buena acogida en el mercado.</li> <li>• Últimamente el Ecuador apoya a los nuevos emprendimientos.</li> </ul> |
| <b>Debilidades</b>  | <b>Amenazas</b>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puede costar más que otros productos similares.</li> <li>• Todavía no es conocido.</li> </ul>    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nuevos productos tardan en ser reconocidos.</li> <li>• Se necesita tiempo para lograr fidelizar al grupo objetivo.</li> </ul>            |

**Tabla 19:** Foda

Elaborado por: Ángel Proaño

**5.03.02.03.02. Estrategia de marketing.**

**Producto**

- Colocar el cómic y el CD interactivo en un empaque llamativo para su correcto manejo y distribución.

**Plaza**

- Ubicar el producto en la parte central del exhibidor en el local de venta de cómics para llamar la atención de los clientes.

**Precio**

- Fijar un valor basándose en los productos similares para ofrecer un precio competitivo.

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

## Promoción

- Incluir un poster y adhesivos de los personajes dentro del empaque para incentivar la compra y asegurar recordación del producto en la mente del consumidor.

### *5.03.02.03.03. Estrategia creativa.*

- **Beneficio racional:** información.
- **Beneficio emocional:** entretenimiento.
- **Mensaje básico:** La leyenda de Etsa es entretenida e informativa.
- **Tono:** Indiferente
- **Estilo:** informal
- **Insight:** Etsa me informa y es interesante.
- **Eje de campaña:** Aprendo de manera entretenida.
- **Slogan:** Aprende a tu manera.

### *5.03.02.03.04. Plan de medios.*

#### **Medio principal:**

Se utiliza para informar sobre nombre y beneficios del nuevo producto, además de convencer al grupo objetivo de adquirirlo usando figuras retóricas para resaltar su imagen y características nuevas.

- Medio digital / Fan page Facebook

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.



**Figura 33:** Fan Page ETSA.

Elaborado por Ángel Proaño

### **Medio secundario:**

Se utiliza para posicionar a la marca en la mente del consumidor, se presentan el logo, imagen, nombre, colores y empaque.

- Medio impreso / Afiche

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.



tamaño  
29,7 x 42 cm

PANTONE 714 C



PANTONE 485 C



**Figura 34:** Afiche Etsa.

Elaborado por Ángel Proaño

**Medio auxiliar:**

Se utiliza para recordar el nombre, beneficio, logo y slogan en la mente del consumidor.

- material P.o.P. / Adhesivos y poster

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.



**Figura 35:** Adhesivos ETSA.

Elaborado por Ángelo Proaño



**Figura 36:** Poster ETSA.

Elaborado por Ángelo Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

### 5.03.02.03.05. Presupuesto de producción.

**Tabla 20:** Presupuesto de producción.

| Medio                 | Producto  |                          | Valor              |
|-----------------------|---|--------------------------|--------------------|
| <b>Principal</b>      |   |                          |                    |
| Digital               | Creación y mantenimiento x 1 mes de fan page Facebook |                          | \$ 120.00          |
| <b>Secundario</b>     |   |                          |                    |
| Impreso               | Diseño de afiche A3                                   |                          | \$ 80.00           |
| <b>Auxiliar</b>       |   |                          |                    |
| P.o.P.                | Diseño de adhesivos y poster                          |                          | \$ 64.00           |
| <b>Producto</b>       | <b>Costo x página</b>                                 | <b>Número de páginas</b> |                    |
| <b>Cómic</b>          | \$ 30.00  | 16                       | \$ 480.00          |
|                       | <b>Costo x hora</b>                                   | <b>Total Horas</b>       |                    |
| <b>CD interactivo</b> | \$ 8.00   | 40                       | \$ 320.00          |
| <b>Total</b>          |   |                          | <b>\$ 1,064.00</b> |

Elaborado por: Ángel Proaño

### 5.03.02.03.06. Pautaje.

**Tabla 21:** Pautaje.

| Concepto     | Valor mensual      | Alcance potencial | Total            |
|--------------|--------------------|-------------------|------------------|
| Facebook     | \$ 350.00          | 30,000 personas   | \$ 350           |
|              | <b>Costo x mil</b> | <b>Cantidad</b>   | <b>Total</b>     |
| Afiche       | \$ 90.00           | 1000              | \$ 90.00         |
| Adhesivos    | \$ 0.80            | 1000              | \$ 80.00         |
| Poster       | \$ 90.00           | 1000              | \$ 90.00         |
| <b>Total</b> |                    |                   | <b>\$ 610.00</b> |

Elaborado por: Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

5.03.02.03.07. Flow Chart.

| <b>Medio</b>                     | <b>Inversión</b>   |
|----------------------------------|--------------------|
| <b>Principal</b>                 |                    |
| <b>Digital</b>                   |                    |
| Fan page Facebook                | \$ 350.00          |
| <b>Secundario</b>                |                    |
| <b>Impreso</b>                   |                    |
| Afiche                           | \$ 90.00           |
| <b>Auxiliar</b>                  |                    |
| <b>P.o.P.</b>                    |                    |
| Adhesivos                        | \$ 80.00           |
| Posters                          | \$ 90.00           |
| <b>Total pautaaje</b>            | <b>\$ 610.00</b>   |
| + 17.65 % tercerización          | \$ 107.67          |
| <b>Total medios</b>              | <b>\$ 717.67</b>   |
| Presupuesto producción           | \$ 1,064.00        |
| <b>Total medios + producción</b> | <b>\$ 1,781.67</b> |
| + 10 imprevistos                 | \$ 178.17          |
| <b>Total campaña</b>             | <b>\$ 1,959.84</b> |

**Tabla 22:** Flow Chart.

Elaborado por: Ángelo Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

## CAPÍTULO VI

### 6. Aspectos Administrativos

#### 6.01. Recursos

##### 6.01.01. Técnicos – Tecnológicos.

Los recursos tecnológicos usados en el desarrollo de este proyecto fueron una Laptop Sony Vaio, que se usó para poder completar la tesis usando el software Microsoft Word. Igualmente, para desarrollar la parte digital del producto, como la diagramación, digitalización y pintura del cómic junto a la programación y diseño del CD interactivo, otro recurso tecnológico que se utilizó fueron los programas de Adobe para cumplir con las diferentes tareas.

En Adobe Photoshop se digitalizó los bocetos de las páginas del cómic y se preparó las imágenes para usarlas en el CD interactivo, en Adobe Illustrator se desarrolló el logotipo y los diferentes recursos gráficos que irían en el producto y el diseño del empaque; en Adobe Animate se programó las diferentes animaciones del CD interactivo y se acopló los videos creados en Adobe After Effects; finalmente, en Adobe InDesign se maquetó las páginas del cómic y el orden en que irán impresas.

##### 6.01.02. Humano.

El apoyo y orientación brindada para el desarrollo del proyecto por parte de la tutora a cargo Mst. Laura Cajamarca, quien se encargó de detallar los puntos que debían ser redactados en los diferentes capítulos de la tesis, para después evaluar y aprobar cada uno de ellos.

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

### 6.01.03. Económico.

Este proyecto fue autofinanciado, lo que quiere decir que los recursos económicos requeridos para la realización de la tesis, como las impresiones de los borradores de cada capítulo, y el costo de los materiales que se usaron para la portada, páginas, empaque y CD corrieron por cuenta propia, de igual modo los diferentes valores involucrados en las impresiones, troquelados y grafados necesarios para obtener un producto final de calidad.

## 6.02. Presupuesto

### 6.02.01. Gastos Operativos.

|  | Valor          |          | Financiación |         |              |                  |
|--|----------------|----------|--------------|---------|--------------|------------------|
|  | Valor unitario | Cantidad | Universidad  | Empresa | Estudiante   | Total            |
| <b>1. Bibliografía</b>                     |                |          |              |         |              |                  |
| a) Fotocopias.                             | \$ 0.05        | 40       |              |         | X            | \$ 2.00          |
| b) Impresiones.                            | \$ 0.05        | 300      |              |         | X            | \$15.00          |
| b) Internet.                               | \$ 20.00       | 6        |              |         | X            | \$ 120.00        |
| <b>2. Experimentación</b>                  |                |          |              |         |              |                  |
| a) Costo de uso de Laboratorios.           | \$ 0.25        | 5        |              |         | X            | \$ 1.25          |
| <b>3. Viajes y viáticos</b>                |                |          |              |         |              |                  |
| a) Pasajes.                                | \$ 0.25        | 50       |              |         | X            | \$ 12.50         |
| b) Viáticos.                               | \$ 3.00        | 36       |              |         | X            | \$ 108.00        |
| <b>4. Análisis y manejo de información</b> |                |          |              |         |              |                  |
| a) Software especializado.                 | \$ 19.00       | 1        |              |         | X            | \$ 19.00         |
| <b>5. Documento final</b>                  |                |          |              |         |              |                  |
| a) Impresión.                              | \$ 0.10        | 240      |              |         | X            | \$ 24.00         |
| b) Empastado.                              | \$ 15.00       | 2        |              |         | X            | \$ 30.00         |
| c) Anillados                               | \$ 1,50        | 2        |              |         | X            | \$ 3.00          |
| <b>6. Costos personal</b>                  |                |          |              |         |              |                  |
| a) Otros.                                  | \$ 20.00       | 1        |              |         | X            | \$ 20.00         |
|  |                |          |              |         | <b>TOTAL</b> | <b>\$ 354.75</b> |

**Tabla 23:** Gastos Operativos

Elaborado por Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

### 6.02.02 Aplicación del Proyecto.

|  | Valor          |          | Financiación |         |              |             |
|--|----------------|----------|--------------|---------|--------------|-------------|
|  | Valor unitario | Cantidad | Universidad  | Empresa | Estudiante   | Total       |
| <b>1. Experimentación</b>                |                |          |              |         |              |             |
| Alquiler Cable HDMI                      | \$ 5,00        | 1        |              |         | x            | \$ 5.00     |
| Cómics                                   | \$ 25          | 5        |              |         | x            | \$ 125.00   |
| CD's                                     | \$ 3,50        | 5        |              |         | x            | \$ 17.50    |
| Empaques                                 | \$ 4,00        | 10       |              |         | x            | \$ 40.00    |
| <b>2. Viajes y viáticos</b>              |                |          |              |         |              |             |
| a) Pasajes.                              | \$ 0,25        | 20       |              |         | x            | \$ 5.00     |
| b) Viáticos.                             | \$ 7,00        | 5        |              |         | x            | \$ 35.00    |
| <b>3. Documento final</b>                |                |          |              |         |              |             |
| a) Impresión.                            | \$ 0,10        | 600      |              |         | x            | \$ 60.00    |
| d) Empastes.                             | \$ 15.00       | 5        |              |         | x            | \$ 75.00    |
| <b>4. Costos personal</b>                |                |          |              |         |              |             |
| a) Diseñador (presupuesto de producción) | \$ 1,064.00    | 1        |              |         | x            | \$ 1,064.00 |
| b) publicidad                            |                |          |              |         |              |             |
| Afiches                                  | \$ 1,00        | 2        |              |         | x            | \$ 2.00     |
| Adhesivos                                | \$ 0,80        | 5        |              |         | x            | \$ 4.00     |
| posters                                  | \$ 1,00        | 5        |              |         | x            | \$ 5.00     |
|  |                |          |              |         | <b>TOTAL</b> | \$ 1,437.50 |

**Tabla 24:** Aplicación del proyecto

Elaborado por Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

### 6.03. Cronograma

| N. | Actividad                      | Resp. | Tiempo    |        |   |   | Resultados esperados           |   |
|----|--------------------------------|-------|-----------|--------|---|---|--------------------------------|---|
|    |                                |       | Mes       | Semana |   |   |                                |   |
| 1  | Antecedentes                   | Autor | Noviembre |        |   | X | Obtener información necesaria. |   |
| 2  | Análisis de Involucrados       | Autor | Noviembre |        |   |   | X                              | Elegir con caridad las personas o instituciones involucradas en el proyecto.      |
| 3  | Problemas y Objetivos          | Autor | Diciembre | X      |   |   |                                | Especificar con mayor exactitud los problemas y objetivos y sus componentes.      |
| 4  | Análisis de Alternativas       | Autor | Enero     |        | X |   |                                | Definir todas las alternativas que constan en el proyecto.                        |
| 5  | La Propuesta                   | Autor | Febrero   | X      | X | X | X                              | Presentar la planificación y Diseño de cómic y de CD Interactivo.                 |
|    |                                |       | Marzo     | X      |   |   |                                |   |
| 6  | Aspectos Administrativos       | Autor | Febrero   |        |   |   | X                              | Especificar los ingresos y egresos requeridos en el proyecto.                     |
|    |                                |       | Marzo     | X      |   |   |                                |   |
| 7  | Conclusiones y Recomendaciones | Autor | Marzo     |        | X | X |                                | Mencionar conclusiones y recomendaciones para promover el uso del CD Interactivo. |

**Tabla 25:** Cronograma de actividades

Elaborado por Ángel Proaño

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

## CAPÍTULO VII

### 7. Conclusiones y Recomendaciones

#### 7.01. Conclusiones

Como resultado de la realización de este proyecto, se ganó experiencia en el área de la planificación, diseño, ilustración, maquetación y desarrollo de un cómic; además, de acoplar las ilustraciones en Adobe Animate, para animarlas y darles un sentido más amplio que interactúa con el usuario. Logrando así cumplir con el objetivo principal que es informar a los jóvenes de Quito de manera atractiva sobre el folklore del Ecuador tomando como referencia a las leyendas de la cultura Shuar. Lo cual se evidencia en los siguientes puntos:

- El análisis de las encuestas reveló que los jóvenes de Quito tienen simpatía por leer cómics y utilizar CD's interactivos, de modo que, el producto tiene altas oportunidades de causar impacto en el público meta, sin embargo, el precio que ellos esperan que tenga es de alrededor de \$5 dólares para lo cual habría que explorar otros métodos de fabricación que ocupen menos recursos económicos y así poder bajar el precio a la cantidad esperada por los consumidores.
- Es por eso que, habrá que generar una buena estrategia de promoción para poder convencer a los clientes de pagar el precio de venta al público, que se ha fijado en base a los costos de la materia prima, mano de obra y los costos

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

indirectos de fabricación, que es más alto al esperado por los clientes pero que cubre el presupuesto que se ha fijado para producirlo.

- Del resultado que presentó la investigación sobre el interés que tienen los jóvenes en aprender sobre las leyendas del Ecuador, se concluye que frenar la pérdida de identidad cultural es posible si se usan los medios adecuados para generar afinidad en el tema y hacer que se capte el mensaje de manera eficaz.
- Para lograr que los medios de comunicación dejen de adaptar culturas extranjeras y que paren de transmitir modos de expresión como vestimenta, habla y costumbres extranjeras en los jóvenes, hay que llegar a captar su atención de una manera más directa y así educarlos sobre la cultura de su propio país.
- Se cumplió el objetivo de generar información sobre el folklore de las etnias de la amazonia, debido a que se obtuvieron muchas fuentes de información para poder seleccionar los aspectos más relevantes y mostrarlos de manera atractiva.
- Como resultado de la investigación sobre las tradiciones y cultura de los pueblos que habitan en la selva de la Amazonía del Ecuador, se cumplió con el objetivo de obtener información sobre sus leyendas y las enseñanzas que nos dejan.
- Del manejo de redes sociales para poder contactar a jóvenes y mostrar el producto, se puede concluir que es una herramienta muy útil y que ofrece buenas opciones de segmentación del público objetivo, además, se cumplió la meta de llegar a captar la atención de los jóvenes de 16 años de Quito.

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

## 7.02. Recomendaciones

Tomando en cuenta los resultados obtenidos con la realización del proyecto, se llegaron a definir las siguientes recomendaciones para el correcto uso del cómic y del CD interactivo:

- El CD interactivo debe de mantenerse en su caja cuando no se lo use, debido a que es susceptible a rayones y esto compromete la correcta usabilidad y desempeño del programa a futuro.
- Para entender mejor la historia que se desarrolla en el producto, se recomienda complementar con fuentes de información sobre la cultura de los pueblos de la amazonia, para que, de esa manera, se pueda entender mejor los aspectos de la vida diaria que inspiraron las historias.
- Una vez terminado de leer el cómic se recomienda no desechar el producto y el empaque en que estos vienen para así reducir la generación de basura, que es un problema que se enfrenta en la realidad.
- Para el adecuado manejo de redes sociales al momento de pautar en Facebook hay que diseñar las artes de manera que causen impresión y que llamen la atención a simple vista para conseguir interactuar con el público meta.
- Es necesario desarrollar contenidos claros y legibles en el producto para de esa manera asegurar una comunicación eficaz del mensaje que se quiere transmitir al público objetivo.

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

## Bibliografía

Barrera, R. (2013). El concepto de la cultura: definiciones, debates y usos sociales.

Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5173324.pdf>

Bonilla, Evelyn (2013). Análisis iconográfico de la caricatura política de Xavier

Bonilla (Bonil) en el gobierno del presidente Rafael Correa Delgado (Tesis de pregrado) recuperado de

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/5935/1/UPS-QT03712.pdf>

De Sousa, José (1999). Manual de edición y autoedición, España, Pirámide

García Edgar (2003). Leyendas del Ecuador. Quito, Ecuador: Alfaguara

Haslam, Andrew y Baines, Phil. (2005). Tipografía. Función, forma y diseño.

Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili

Heller, Eva (2008). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los

sentimientos y la razón. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili

Heredia, Gualberto y López Daniela (2016). “ELABORACIÓN DE UN LIBRO

MULTIMEDIA BILINGÜE SOBRE MITOS DEL PUEBLO SHUAR”

(Tesis de pregrado). Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. Recuperado de:

<http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/5636/1/88T00156.pdf>

Impactodvd, (31 de marzo de 2014). Impacto ambiental. Recuperado de

<http://impactodvd.blogspot.com/2014/03/impacto-ambiental.html>

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar “Etsa” para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

- Inec, (2010). Banco de Información | Instituto Nacional de Estadística y Censos. Ecuador. Recuperado de <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/banco-de-informacion/>
- Jaime, A. (2015). El cómic: qué es, sus características, elementos y relación con la ideología. –Alejandra Jaime. Recuperado de <https://aleesota.wordpress.com/2015/09/29/el-comic-que-es-sus-caracteristicas-elementos-y-relacion-con-la-ideologia/>
- Mader, Elke y Gómez, Jorge (1999) Metamorfosis del poder : persona, mito y visión en la sociedad shuar y achuar . Recuperado de [http://digitalrepository.unm.edu/abya\\_yala/241](http://digitalrepository.unm.edu/abya_yala/241)
- McCloud, Scout (1993) Understanding comics the invisible art. Recuperado de [http://www.jessethompsonart.com/artpage/Pre\\_C\\_drawing\\_Video\\_files/Understanding%20Comics%20\(The%20Invisible%20Art\)%20By%20Scott%20McCloud.pdf](http://www.jessethompsonart.com/artpage/Pre_C_drawing_Video_files/Understanding%20Comics%20(The%20Invisible%20Art)%20By%20Scott%20McCloud.pdf)
- Nankamai, A. (2014). Shuar – CONAIE. Ecuador. Recuperado de <https://conaie.org/2014/07/19/shuar/>
- Pichincha, (2017). Distrito Metropolitano de Quito. Ecuador. Recuperado de <http://www.pichincha.gob.ec/pichincha/cantones/item/23-distrito-metropolitano-de-quito.html>
- Ramos, S. (2016). CAPITULO III –Tesis “Cd Interactivo sobre los personajes mas destacados en la historia de el Salvador”. El Salvador. Recuperado de

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar “Etsa” para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

<http://ri.ufg.edu.sv/jspui/bitstream/11592/6655/4/972.84-C353c-Capitulo%20III.pdf>

Rosas María José y Dávila Edgar (2010). IDENTIFICACIÓN DEL MODUS VIVENDI Y EXPRESIONES CULTURALES ANCESTRALES DE LA COMUNIDAD AFRO ECUATORIANA DE BORBÓN, ESMERALDAS (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/482/1/T-UIDE-0448.pdf>

Sandhusen, Richard. (2002) Mercadotecnia. México D. F., México: Editorial Continental

Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2017). Plan Nacional de desarrollo 2017-2021 “Toda una vida”. Quito, Pichincha, Ecuador: Senplades.

Sidar. (febrero 2000). ¿Qué es la Usabilidad?. Zaragoza, España. Recuperado de <https://www.sidar.org/recur/desdi/traduc/es/visitable/quees/usab.htm>

SIISE (2010). Ficha metodológica. Ecuador. Recuperado de [http://www.siise.gob.ec/siiseweb/PageWebs/glosario/figlo\\_nacind.htm](http://www.siise.gob.ec/siiseweb/PageWebs/glosario/figlo_nacind.htm)

Unican (21 de junio de 2017). 2.3 Definiciones de la cultura. Recuperado de <https://ocw.unican.es/mod/page/view.php?id=800>

Walsh, Catherine (2002). Interculturalidad, reformas constitucionales y pluralismo jurídico. Boletín RIMAY, Año 4 (No. 36). Recuperado de <http://icci.nativeweb.org/boletin/36/walsh.html>

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar “Etsa” para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

Wong, W. (1988). Principios del diseño en color. Barcelona, España: Editorial

Gustavo Gili

## **Anexos**

**Anexo I.** Resultado análisis URKUND

**Anexo II.** Carta aval

**Anexo III.** Orden de empastado

---

Creación de un cómic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folklore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante.

## Urkund Analysis Result

Analysed Document: angelo\_proaño.pdf (D37059014)  
Submitted: 3/29/2018 4:30:00 AM  
Submitted By: angelo.593@hotmail.com  
Significance: 1 %

### Sources included in the report:

<https://aleesota.wordpress.com/2015/09/29/el-comic-que-es-sus->

### Instances where selected sources appear:

1

*LAIZA CATALAN B*



Quito, 23 de mayo de 2018

#### A quien interese

Yo, Carlos Alberto Andrade Naranjo en calidad de director general de Cu, certifico que el proyecto **"Creación de un comic y un CD interactivo que recopile información sobre la leyenda shuar "Etsa" para dar a conocer parte del folclore a los jóvenes de Quito de 16 años en adelante"** del Señor Angelo Proaño, con cédula de identidad 1752554517, es de interés comercial para la agencia por lo que nos vemos en la necesidad de darle el aval necesario y todo el respaldo que requiera para el desarrollo del mismo.

El Señor Angelo Proaño puede hacer uso de este documento como lo considere necesario.

Carlos Alberto Andrade  
Director general



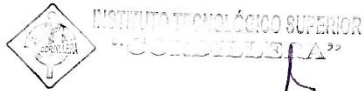
## INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA

### DISEÑO GRÁFICO

#### ORDEN DE EMPASTADO

Una vez verificado el cumplimiento de los requisitos establecidos para el proceso de Titulación, se **AUTORIZA** realizar el empastado del trabajo de titulación, del alumno(a) **ÁNGELO PROAÑO NÚÑEZ**, portador de la cédula de identidad N° 1752554517, previa validación por parte de los departamentos facultados.

Quito, 16 de abril del 2018



Sra. Mariela Balseca

CAJA



CONSEJO DE CARRERA

Ing. Raquel Andrade  
DELEGADO DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN



Ing. William Parra  
BIBLIOTECA

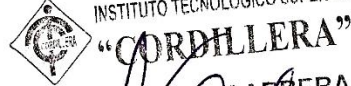


04 MAY 2018

8,98 JBS  
COORDINACIÓN PRÁCTICAS

Ing. Samira Villalba

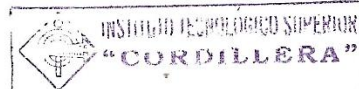
PRÁCTICAS PREPROFESIONALES



DIRECCIÓN DE CARRERA

Ing. Deth Guerrero

DIRECTOR DE CARRERA



04 MAY 2018

Magui Ordoñez  
Magui Ordoñez

Tgta. Magui Ordoñez  
SECRETARIA ACADÉMICA