



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TEMA:

**Desarrollo de un teaser promocional animado en 3D de un
game app lúdico dirigido a niños mayores de 5 años**

AUTORA:

Santos Alvarado, Anahi Carolina

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIADA EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TUTORA:

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.

Guayaquil, Ecuador

24 de febrero del 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Santos Alvarado, Anahi Carolina**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**.

TUTORA

f. _____
Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 24 días del mes de febrero del año 2022



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Santos Alvarado, Anahi Carolina**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Desarrollo de un teaser promocional animado en 3D de un game app lúdico dirigido a niños mayores de 5 años** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 24 días del mes de febrero del año 2022

LA AUTORA

f. _____
Santos Alvarado, Anahi Carolina



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Santos Alvarado, Anahi Carolina**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Desarrollo de un teaser promocional animado en 3D de un game app lúdico dirigido a niños mayores de 5 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 24 días del mes de febrero del año 2022

LA AUTORA:

f. _____
Santos Alvarado, Anahi Carolina

Guayaquil, 16 – 02 – 2022

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.
Director
Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio URKUND, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con la estudiante: SANTOS ALVARADO ANAHI CAROLINA a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del Trabajo de Integración Curricular del mencionado estudiante.

URKUND	
Documento	Santos Anahi Final.docx (D128015114)
Presentado	2022-02-16 06:44 (-05:00)
Presentado por	Jossie Cristina Lara Pintado (jossie.lara@cu.ucsg.edu.ec)
Recibido	jossie.lara.ucsg@analysis.orkund.com
	0% de estas 29 páginas, se componen de texto presente en 0 fuentes.

Atentamente,



Lic. Jossie Lara Pintado, Mgs.
Docente Tutora

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, le agradezco a mi mamá por estar siempre en todos los buenos y malos momentos. A Roberto, mi papá, quien hizo posible poder cumplir mis metas de estar en esta carrera. También a mi prometido Danny por apoyarme y hacer de los momentos de angustia más llevaderos.

Por último, agradezco a todos los profesores que compartieron todos sus conocimientos con nosotros sus estudiantes. A mi tutora la cual siempre tendré en mente por su guía en este nuevo reto. Siempre estaré agradecida por las enseñanzas que nos brindaron en todo este proceso.

DEDICATORIA

A Dios, a mi mamá, a mi papá, a mi novio, a mi abuelita y todas las personas que siempre han estado apoyándome cuando más lo he necesitado.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lcdo. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Mgs.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Sancán Lapo, Milton Elias, Mgs.
OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ANIMACIÓN DIGITAL

CALIFICACIÓN

f. _____

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.

TUTORA

ÍNDICE

RESUMEN	XV
ABSTRACT	XVI
INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA	4
1.1. Planteamiento del problema	4
1.2. Formulación del problema	6
1.3. Objeto de estudio	6
1.4. Objetivo General	6
1.5. Objetivos específicos	6
1.6. Justificación y delimitación	7
1.7. Marco conceptual	10
1.7.1. Game Apps educativas dirigidas a niños	10
1.7.2. Teaser y Tráiler	11
1.7.3. Animación 3D	12
1.7.4. Beneficio de un game app	13
1.7.5. Especies en peligro de extinción en la cual se basará el diseño de personajes	14
CAPITULO II: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	34
2.1 Descripción del producto	34
2.1.1 Género	34
2.1.2 Técnica	34
2.1.3 Mecánicas y gameplay	34
2.2 Descripción del público objetivo	35
2.2.1 Selección del target	36
2.2.2 Adaptación del contenido	36
2.2.3 Conclusión de las entrevistas realizadas a expertos	36
2.3 Pre - producción	38
2.3.1 Historia	38
2.3.2 Guion	38
2.3.3 Narrativa	39
2.3.4 Storyboard	40
2.4 Producción	51
2.4.1 Elaboración de asset	51
2.4.2 Elaboración de cinemáticas	57

2.4.3	Elaboración de animación	59
2.5	Post – producción	65
2.5.1	Montaje – edición	65
2.5.2	Efectos de post	66
2.6	Testeo de Valoración del producto	66
	CONCLUSIONES	68
	RECOMENDACIONES	70
	REFERENCIAS	71
	ANEXOS	77

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	47
---------------	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	11
Figura 2.....	15
Figura 3.....	16
Figura 4.....	16
Figura 5.....	17
Figura 6.....	18
Figura 7.....	18
Figura 8.....	19
Figura 9.....	20
Figura 10.....	20
Figura 11.....	21
Figura 12.....	22
Figura 13.....	22
Figura 14.....	23
Figura 15.....	24
Figura 16.....	24
Figura 17.....	25
Figura 18.....	26
Figura 19.....	26
Figura 20.....	27
Figura 21.....	28
Figura 22.....	29
Figura 23.....	29
Figura 24.....	30
Figura 25.....	31
Figura 26.....	31
Figura 27.....	32
Figura 28.....	33
Figura 29.....	40
Figura 30.....	40
Figura 31.....	41
Figura 32.....	41
Figura 33.....	44
Figura 34.....	44
Figura 35.....	45
Figura 36.....	45
Figura 37.....	45
Figura 38.....	46
Figura 39.....	46
Figura 40.....	47
Figura 41.....	49
Figura 42.....	49
Figura 43.....	49
Figura 44.....	50
Figura 45.....	50
Figura 46.....	51

Figura 47	52
Figura 48	52
Figura 49	53
Figura 50	53
Figura 51	54
Figura 52	54
Figura 53	55
Figura 54	55
Figura 55	56
Figura 56	56
Figura 57	57
Figura 58	58
Figura 59	59
Figura 60	59
Figura 61	60
Figura 62	60
Figura 63	61
Figura 64	61
Figura 65	62
Figura 66	62
Figura 67	63
Figura 68	63
Figura 69	64
Figura 70	64
Figura 71	65
Figura 72	65

RESUMEN

Hoy en día los teaser son muy conocidos por crear intriga y expectativa entre las personas que esperan una serie o película. Su objetivo es dar a conocer un poco del producto al usuario y crear la necesidad de ver o utilizar el producto final. Por esta razón, se ha desarrollado un teaser promocional el cual muestra los beneficios y actividades que se pueden encontrar dentro del producto propuesto. Este se enfoca en los personajes y como este se ve atraído por el game app, utilizando la técnica de modelado 3D. Así mismo, se utilizó como base de diseño de los personajes, diferentes animales que se encuentran actualmente en peligro de extinción. Ofreciendo además de aprendizaje, un valor dentro de cada niño para concientizar acerca de los problemas que existen actualmente dentro de Ecuador con sus animales endémicos. Este teaser está dirigido a padres con hijos mayores de cinco años para que se den como material de apoyo el producto que se ofrece. A través de este proyecto se busca incentivar a los padres a adquirir un producto con diferentes beneficios. Dando a conocer diferentes especies y poniéndolos de referencia dentro de actividades de refuerzo de la aplicación. Así también, llamando la atención del usuario a través del estilo 3D.

Palabras clave: Teaser, Animación, Modelado 3D, Game app, Endémicos, Peligro de extinción.

ABSTRACT

Nowadays teasers are well known for creating intrigue and expectation among people who expect a series or movie. Its goal is to introduce a little bit of the product to the user and create the need to see or use the end product. For this reason, a promotional teaser has been developed which shows the benefits and activities that can be found within the proposed product. This one focuses on the characters and as this one is attracted by the game app, using the 3d modeling technique. In addition, different animals that are currently in danger of extinction were used as the basis for the design of the characters. Offering in addition to learning, a value inside each child to raise awareness about the problems that currently exist inside Ecuador with its endemic animals. This teaser is aimed at parents with children over five years old so they can give the app as a support material. This project seeks to encourage parents to purchase a product with different benefits. By making different species known and referencing them as part of the proposed activities inside the app. So too, drawing the user's attention through the 3D style.

Keywords: Teaser, Animation, 3D modeling, Game app, Endemic, Endangered.

INTRODUCCIÓN

Para empezar, debemos ser conscientes de que existen diversos problemas que afectan a los niños a lo largo de su vida. Uno de estos es el trastorno de aprendizaje el cual consiste en la difícil tarea de desarrollarse en ciertas áreas académicas como lo es el lenguaje, matemáticas, entre otras. Por lo tanto, se debe prestar más atención en edades tempranas para prevenir mayores dificultades en un futuro. Varios expertos dentro de la Unidad de Trastornos del Aprendizaje Escolar (UTAE) indican que “La prevalencia de los TA se sitúa entre el 5 y 15% de la población en edad escolar” (Sans, Boix, Colomé, López-Sala, Sanguinetti, 2012, p.691).

Debido a esto es importante prestar atención y detectar las señales que los niños puedan presentar y ayudarlos desde una etapa temprana, para que puedan aprender a su ritmo y de manera positiva. Actualmente existen diversas técnicas de aprendizaje para los niños, las cuales buscan ser innovadoras y entretenidas para ellos. Es así como sé que se han desarrollado diversas aplicaciones educativas las cuales constan de tareas a resolver juntos con videos musicales que van de acuerdo al tema propuesto.

Por esto se busca atraer a niños y padres a unirse a estas nuevas técnicas de aprendizaje mediante un teaser promocional animado en 3D, el cual servirá para dar a conocer este game app, con un enfoque temático diferente el cual es la importancia de cuidar las especies endémicas del Ecuador. Así también, el público elegido son los niños mayores a 5 años los cuales serán los consumidores del producto y también padres los cuales darán su aprobación para su respectivo uso.

Por último, como se indicó anteriormente la característica diferencial y principal a otros game app, este teaser se basará en tópicos acerca de la flora y fauna del Ecuador. La cual se ha visto perjudicada debido a la caza y agotamiento de recursos naturales que realizan las personas ilegalmente, volviéndose un tema para concientizar dentro del hogar de muchos. Es por esto que se utilizará a su vez, para reforzar estos conocimientos, la ayuda de personajes los cuales tendrán características llamativas de los animales que se encuentran en peligro de extinción. La mayoría de estos animales son endémicos del Ecuador. Esto ayudará a dar a conocer más sobre la problemática que existe alrededor de nuestro ecosistema.

Por lo que se busca a través de este teaser dar a conocer acerca de las diferentes especies y ecosistemas del Ecuador. Costa, Sierra, Amazonía e Insular son las tres regiones que se abarcaron para dar a conocer un poco de este medio y las especies correspondientes que se encuentran perjudicadas. Así mismo, a través de este teaser se podrá dar a conocer sobre estos temas de una forma más dinámica y entretenida para los niños y adultos. Dando paso a estos nuevos métodos de aprendizaje que se busca utilizar para innovar y llamar la atención de los más pequeños reforzando contenidos que aprendieron anteriormente en clases.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA

1.1. Planteamiento del problema

Noticias presentes en el Ecuador como El telégrafo (2019) informa que existen 2.621 niños con dificultades de aprendizaje los cuales tienen como apoyo docentes pedagogos los cuales ayudan a estos niños a seguir con su formación educativa a través de métodos como el uso de papelógrafo. Es decir que existe una gran cantidad de niños que necesitan de refuerzos educativos extras fuera de colegios para poder seguir adquiriendo conocimientos y no quedarse atrasados en sus respectivas materias. Muchos de estos niños deben quedarse en sus hogares debido a diferentes factores por lo que los maestros hacen uso de diferentes métodos para su enseñanza.

Es por esto que a través de esta necesidad también se busca dar énfasis en un problema que existe hoy en día en Ecuador, el cual gira en torno al medio ambiente. Ecuador es un país rico en flora y fauna, sin embargo, esta se ha visto afectada debido a diferentes factores. Uno de estos, la mano del ser humano. Debido a esto diferentes especies endémicas y no endémicas, de diferentes regiones, se han visto amenazadas. Sin embargo, la mayoría de las personas ignoran esta problemática que tiene como causante principal el ser humano. Otros autores plantean que:

¿Ha notado que siempre hablamos de los animales en peligro de extinción como si se tratara de un fenómeno natural que -aunque lamentable- nos es lejano? En realidad, los animales no se encuentran en

peligro de extinción, sino que, en estricto sentido, se encuentran en grave peligro de que los extingamos. (Rodríguez, 2008, p. 9)

Es decir, que a partir de nuestras necesidades hemos ido invadiendo el medio en el que viven diversas especies. Así también, existen personas que cazan indiscriminadamente debido a grandes modas o hobbies que siempre han existido entre los seres humanos. Como la obtención de las pieles exóticas o partes de animales que utilizan como trofeos. Es por esto que la responsabilidad no recae en la naturaleza sino en nosotros los humanos en buscar una solución a la devastación y extinción de los animales.

El Ministerio del Ambiente, Agua y Transición Ecológica (2021) indica que:

El Ecuador posee un gran número de fauna silvestre. Sin embargo, muchas especies se encuentran en peligro e incluso al borde de la extinción por diferentes razones. Entre las causas directas están la destrucción y fragmentación de hábitats naturales, la sobreexplotación, el tráfico ilegal de especies y la introducción de especies exóticas. (p.1)

Debido a esto en la costa, sierra, Amazonía e Insular podemos encontrar diferentes animales en peligro de extinción. Estos pueden ser animales aéreos, terrestres y acuáticos. Un ejemplo de una especie que se encuentra en peligro es el Zamarrillo pechinegro. Este colibrí se declaró ave emblemática del Distrito de Quito. Sin embargo, esta se encuentra en peligro debido a que su hábitat se ha visto utilizado para zonas de cultivo y pastoreo. Así también sus árboles se han utilizado para la elaboración de carbón. También, las altas temperaturas y falta de alimento han sido un factor

contribuyente a su amenaza. Algunas de estas especies que se encuentran amenazados son: Mono Titi pigmeo, diferentes especies de colibrí como el calzadito pechinegro, iguana terrestre rosada, Ara ambiguus guayaquilensis, entre otros.

1.2. Formulación del problema

¿Cómo realizar un teaser promocional de forma atractiva para comunicar las ventajas de un game app lúdico para niños mayores de 5 años?

1.3. Objeto de estudio

Teaser promocional dirigido a personas con niños mayores de cinco años, el cual será animado en 3D con la ayuda del programa Blender y otras herramientas de edición de video. Adicionalmente, se visualizará el entorno y una muestra del tipo de actividad lúdica del game app dentro del teaser.

1.4. Objetivo General

Elaborar un teaser promocional animado en 3D, a fin de exponer de forma atractiva las ventajas del uso de un game app educativo.

1.5. Objetivos específicos

- Analizar e Identificar las diferentes dificultades en el aprendizaje de los niños, de cinco años, que requieran de mayor refuerzo en el hogar.
- Determinar las actividades a realizar de forma atractiva como aporte al comportamiento identificado en los niños.

- Desarrollar las puestas en escena a partir de los parámetros de comportamiento y actividades establecidas.
- Realizar Testeo de Valoración sobre las tomas renderizadas.
- Realizar segundo Testeo de Valoración a experta en contenido educativo.

1.6. Justificación y delimitación

El teaser tiene como objetivo convencer a los padres que la game app que se promociona ayudaría en gran medida a que los hijos puedan reforzar contenido que puede ser olvidado en ciertas ocasiones debido a la poca retención que se puede tener a cortas edades. Aunque los dispositivos inteligentes son algo cotidiano y fácil de utilizar muchos padres piensan que esto puede ser perjudicial, sin embargo, esto es válido sólo si los padres no tienen control sobre el tiempo que ellos lo utilizan. Pese a esto en la actualidad es muy popular el uso de dispositivos móviles en niños menores de edad.

Los niños al tener un dispositivo móvil tienen acceso a diferentes tipos de plataformas, por ejemplo, YouTube, las cuáles pueden ser perjudiciales para su corta edad. “Según una encuesta de CEDATOS en Ecuador, el 30% de los padres afirmaron que sus hijos menores de 13 años usan Facebook” (Pesantes, 2019, p.1) los padres otorgan su permiso para el uso de estas apps sin ningún tipo de supervisión sobre lo que ve su hijo. Sin embargo, existen aplicaciones educativas las cuales poseen contenido musical o diversos ejercicios educativos dirigidos a la edad que se requiera, lo cual se puede dar a notar dentro del teaser. Se pretende mostrar el beneficio de utilizar una app

determinada para el correcto refuerzo de contenido. Dando a conocer un tipo de ejercicio que se puede encontrar dentro la app.

Por medio del teaser se puede obtener nuevos usuarios que se sientan atraídos por el estilo que tiene la app. Esta mostrará personajes los cuales tendrán características físicas de niños pequeños con el fin de atraer este tipo de usuarios. Es decir, tiene como fin ayudar y atraer niños mayores de cinco años para reforzar contenidos ya aprendidos en clases pero que han sido olvidados. Se ha decidido escoger un rango de edades de entre 5 en adelante, debido a que luego de esta se edad se puede identificar el periodo lector escritor con una prueba. A través de teorías establecidas nos demuestran que:

La otra gran aportación de Piaget son sus etapas de desarrollo cognitivo, o estadios evolutivos:

- Etapa Sensoriomotora (0 a 2 años)
- Etapa Preoperacional (2 a 6 años)
- Etapa de Operaciones Concretas (6 a 12 años)
- Etapa de Operaciones Formales (12 a 16 años).

(Córdoba, 2018, pp. 66-67)

Una característica temática que se elegirá para poder llamar la atención del comprador, el cual sería el padre, es el diferente enfoque que a su vez se pretende enseñar desde una edad temprana. Esto es la búsqueda de incentivar el cuidado de las diferentes especies que se encuentran en peligro de extinción. Se busca aprovechar esta temática mostrando los diferentes

estilos de los personajes y escenarios que caracterizan a cada especie. Es decir que a partir de esto se busca agregar como contenido que acompañe a la enseñanza de los niños un mensaje acerca del medio en el que vivimos. Por lo que los padres tendrán una razón más por la cual descargar esta app. Ya que la constitución de la república del Ecuador (2008) indica que:

Art.83.- Son deberes y responsabilidades de las Ecuatorianas y los ecuatorianos, sin perjuicio de otros previstos en la Constitución y la ley: Numeral 6. Respetar los derechos de la naturaleza, preservar un ambiente sano y utilizar los recursos naturales de modo racional, sustentable y sostenible. (Artículo 83)

Así a través del teaser se introducen los diferentes personajes que tendrán como base las diferentes características que hacen especial a cada especie que se encuentra en peligro. Dando como beneficio extra el que los niños puedan aprender desde temprana edad a reconocer que existen animales que se encuentran amenazados y que deben ser protegidos por todos. Es así como se busca llamar la atención del padre, eligiendo de entre varias propuestas a través de la línea gráfica escogida, que es esta app es la mejor opción para aprender de manera más comprometida, entretenida y dinámica para captar la atención del niño, ofreciendo una app completa. Esta a su vez poder crear concientización de manera subconsciente sobre los niños, para enseñarles a respetar y cuidar de los animales, y del medio ambiente en el que estas diferentes especies habitan.

Finalmente, también se captará la atención del usuario a través de un teaser animado en 3D. El cual contará con personajes con un estilo propio tipo

chibi, amigable visualmente para atraer la atención de los niños. Consecuentemente la historia se desarrollará en base a una propuesta cotidiana la cual es la dificultad de recordar contenido educativo con la ayuda de un punto llamativo, los animales en peligro de extinción.

1.7. Marco conceptual

1.7.1. Game Apps educativas dirigidas a niños

Las aplicaciones educativas nos ofrecen información entretenida y de fácil discernimiento para los niños menores de edad, ya que estas están desarrolladas mediante contenido audiovisual el cual posee personajes atractivos visualmente y sonidos o música alegre que ayuda a reforzar el positivismo. Estas aplicaciones pueden ser descargadas fácilmente mediante cualquier tienda de dispositivo electrónico como lo puede ser un celular o Tablet así también muchas de ellas pueden ser de obtención gratuita. Estas aplicaciones poseen contenido basado en la lectura, problemas matemáticos, colores y formas, y hasta temas sobre correcto comportamiento.

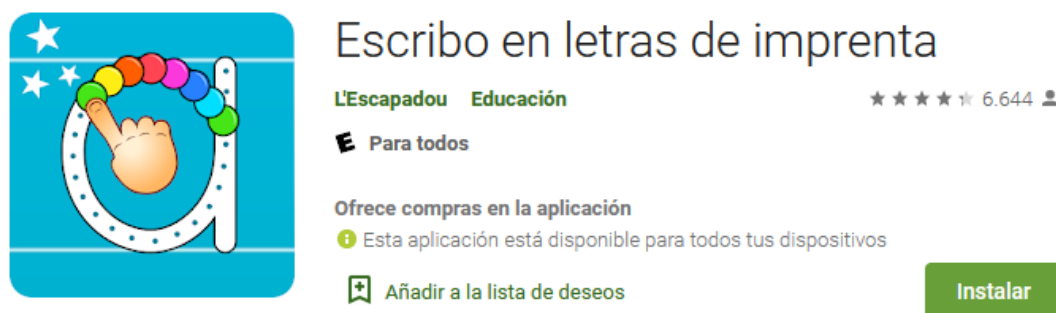
Podemos notar que existen diversas aplicaciones que te pueden ayudar en el área que necesites. Se ha demostrado que las aplicaciones educativas logran de manera efectiva que los más pequeños puedan ir conociendo acerca de los números, colores o formas desde antes de ir a la escuela. Es decir que van con un apoyo previo a recibir de forma positiva contenido educativo.

Según Delgado (2018) Podemos encontrar variedad de aplicaciones recomendadas dentro de Internet de las cuales puedes elegir la que más te

guste. Algunas de estas son las siguientes: Escribo en letras impresas, la cual consta en escribir con tu dedo sobre la pantalla la forma de las letras. Esta te da la oportunidad de personalizar las letras y hasta el nivel de dificultad que desees.

Figura 1

App educativa



1.7.2. Teaser y Tráiler

En primer lugar, se debe tener en cuenta que teaser y tráiler son dos términos diferentes los cuales se ven confundidos en muchas ocasiones. El teaser busca llamar la atención del espectador sin revelar partes importantes manteniendo misterio alrededor del argumento. También se lo conoce como campaña de expectativa ya que genera curiosidad. Jaume (2016) explica que “La gran ventaja de confeccionar un teaser es que este puede salir al mercado años antes del estreno de la película, cuando todavía se está trabajando en su preproducción, ya que no se necesitan imágenes del propio film para crearlo” (p.6).

Es decir que un teaser puede salir cuando el proyecto aún está comenzando ya que este puede ser basado en una escena literal acerca del tema o una escena que haga referencia a lo que tratará el producto o servicio

que se está ofreciendo sin utilizar recursos oficiales del producto. Estos son de corta duración pudiendo durar hasta menos de un minuto ya que solo se busca crear impacto e intriga.

1.7.3. Animación 3D

La animación en general es la técnica utilizada para dar vida a objetos inanimados a través de varias imágenes en secuencia. El 3D significa dar movimiento a dicho objeto a través de un espacio tridimensional. Para esto se hace uso de programas que nos permitan el desarrollo de modelado 3D. Existen varios programas que nos pueden ayudar en la elaboración del modelado. Algunos de ellos son: Autodesk Maya, Blender, Zbrush, Cinema 4D, SketchUp, entre otros.

Blender es un programa el cual cuenta con varias características. Una de ellas es que es gratuito y tiene un nivel muy profesional. Este a su vez abarca todo tipo de procesos básicos en la animación 3D y avanzadas en modelado, es de fácil entendimiento y uso. Por esta razón se lo elige para crear cortos o largometrajes.

Luego del uso de modelado 3D podemos hacer uso de herramientas dentro del programa elegido que nos permita realizar un rigging, a su vez luego de esto una unión del esqueleto con el cuerpo y finalmente pintar el peso que debe tener cada hueso con la respectiva parte del modelo sobre el que se encuentra. Todo esto con el fin de poder mover cada parte del objeto con fluidez con la ayuda de los controladores.

1.7.4. Beneficio de un game app

Vivimos en una sociedad la cual tiene como costumbre el uso de dispositivos móviles. Estos son muy útiles ya que nos ofrecen formas de comunicación, entretenimiento y hasta aplicaciones que nos ayudan a aprender tales como las apps educativas. Estas brindan un aprendizaje al cual se puede recurrir en cualquier momento.

Los padres en muchas ocasiones recurren al uso de la aplicación de YouTube, sin embargo, esta no solo tiene contenido educativo o musical de entretenimiento para los niños por lo que una app te ofrece la seguridad de permanecer en un ambiente controlado sobre el hijo.

La atención de los niños permanece en la app. Ya que posee un formato diferente al tradicional, en esta tienes la oportunidad de ver contenido en formato de vídeo, imágenes y audios los cuales son más entretenidos y eficaces a la hora de llamar la atención del niño.

Las apps educativas no solo las puedes utilizar en casa, sino que también estas pueden ser utilizadas dentro del salón de clases. Logrando la convivencia de los niños y comentando acerca del contenido que están disfrutando, este fomenta el trabajo autónomo y crean un poco más de independencia al estar resolviendo solos los juegos que se les proponen.

1.7.5. Especies en peligro de extinción en la cual se basará el diseño de personajes

Los animales en peligro de extinción no son un tema que no haya visto anteriormente. Sin embargo, muchos no le dan la importancia que se merece. Cada especie aporta y ayuda al equilibrio de la naturaleza. Así la lista acerca de especies extintas o en peligro crece constantemente con animales conocidos y algunos no tanto. En cada país podemos encontrar especies que se encuentren en peligro. Gracias a la página de National Geographic (2020) podemos saber que la sexta extinción masiva se encuentra en marcha y que actualmente especies emblemáticas se han visto afectadas rápidamente debido a la destrucción de sus hábitats. En cada región del Ecuador podemos encontrar varias especies que están siendo afectadas.

1.7.5.1. Costa

Existen factores críticos que afectan a varias especies dentro de la costa ecuatoriana. Algunas de estas causas son la destrucción del hogar de estos animales. La deforestación es la principal causa del peligro de extinción de estas especies.

1. Tapaculo de El Oro (Ecuatoriano)

Según la Olmedo (2019) El Tapaculo de El Oro es una especie endémica del Ecuador perteneciente de la provincia de Azuay y El Oro. Esta se ubica en varios tipos de bosque: bosque Deciduo de la costa, Montano Occidental y Piemontano Occidental. Se estima que la población de esta especie está disminuyendo debido a la pérdida de su hábitat, es decir por la

deforestación para ganadería. Esta especie es muy rara y solo se encuentra en esta parte de Ecuador. Posee un pelaje oscuro con franjas café canela.

Figura 2

Tapaculo de El Oro



Nota. Adaptado de *Anfibios, reptiles y aves de la provincia de El Oro*, de Museo Ecuatoriano de Ciencias Naturales Del Instituto Nacional de Biodiversidad, 2015, (https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwi265nbzIH2AhVklWoFHT1cBL04FBAWegQIBB&url=http%3A%2F%2Finabio.biodiversidad.gob.ec%2Fwp-content%2Fuploads%2F2020%2F10%2FAnfibios%2C%2520reptiles%2520y%2520aves%2520de%2520la%2520provincia%2520de%2520El%2520Oro.%2520Primera%2520Edici%25C3%25B3n.pdf&usg=AOvVaw0P_Oz6jLIHwPDxI0rAC36).

2. Colibrí de Esmeraldas

Este tipo de colibrí posee un plumaje muy vistoso, de color morado, verde y blanco en caso de ser macho. La hembra deja de lado el morado y permanece con los demás colores un tanto opacos y con una tonalidad color café. Esta especie la podemos encontrar en bosques deciduos y semi húmedos.

Figura 3

Colibrí de Esmeraldas



Nota. Adaptado de *Pechiche: el árbol que puede salvar al segundo colibrí más pequeño del mundo en Ecuador*, de 2020, <https://es.mongabay.com/2020/06/conservacion-de-aves-colibri-ecuador/>.

3. Cotorra de El Oro

La cotorra de El Oro es un ave endémica. Se caracteriza por ser un ave con plumaje color verde y cresta color roja. Se diferencia de otras aves por sus pequeñas manchas blancas alrededor del cuello y su pico grisáceo más pequeño. Ellas habitan en los bosques húmedos los cuales están siendo deforestados y degradados. Se estima una población pequeña en existencia. Se encuentra en peligro.

Figura 4

Cotorra de El Oro



Nota. Adaptado de *Anfibios, reptiles y aves de la provincia de El Oro*. De Museo Ecuatoriano de Ciencias Naturales Del Instituto Nacional de Biodiversidad, 2015, <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwi265nbzIH2AhVkiWoFHT1cBL04FBAWegQIBBAB&url=http%3A%2F%2Finabio.biodiversidad.gob.ec%2Fwp-content%2Fuploads%2F2020%2F10%2FAnfibios%2C%2520reptiles%2520y%2520aves%2520de%2520la%2520pr>

4. Papagayo de Guayaquil

El Papagayo de Guayaquil es un ave emblemática de esta provincia. Es un ave de gran tamaño la cual es atractiva para las personas debido a sus colores vistoso es así como se vuelve atractiva para la compra y venta ilegal para su tenencia en hogares como mascota. Esta habita normalmente en bosques húmedos tropicales y secos.

Figura 5

Papagayo de Guayaquil



Nota. Adaptado de *Papagayo de Guayaquil: el ave emblema de la ciudad bajo amenaza*. La Historia, de La Historia, 2017, <https://www.lahistoria.ec/2017/05/21/la-estrategia-para-salvar-al-papagayo-de-guayaquil-no-lo-esta-salvando/>.

5. Cocodrilo de la costa

Este animal no es endémico del Ecuador sin embargo podemos encontrarlo en las costas Ecuatorianas. Específicamente dentro de los bosques Deciduo en las provincias de Guayas, Loja y El Oro. Su principal característica que lo diferencia de otros reptiles son sus dientes. Los cuales se posicionan fuera de su hocico. Se encuentra en estado de amenaza debido

a la comercialización de su piel y dentro de Ecuador debido a la siembra de camarón y creación de urbanizaciones.

Figura 6

Cocodrilo de la costa



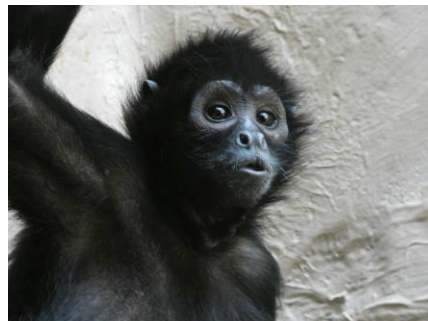
Nota. Adaptado de *Animales en peligro de extinción en Ecuador: cocodrilo de la costa*, de El Universo, 2020, <https://www.eluniverso.com/noticias/2020/10/11/nota/8010955/animales-peligro-extincion-ecuador-cocodrilo-costa/>.

6. Mono araña cabeza marrón

Esta especie se puede encontrar en diferentes países, no es endémica de Ecuador. Encontrándose en los bosques húmedos tropicales. Este mono es de gran tamaño con una pequeña cabeza. Así también posee una coloración negra marrón oscura y una larga cola. Se encuentra en estado crítico debido a la caza y comercio ilegal para su tenencia como mascota.

Figura 7

Mono Araña cabeza marrón



Nota. Adaptado de *Animales en peligro de extinción en Ecuador: mono araña cabeza marrón*, de El Universo, 2020, <https://www.eluniverso.com/noticias/2020/10/09/nota/8008462/animales-peligro-extincion-ecuador-mono-arana-cabeza-marron/>.

1.7.5.2. Sierra

La caza furtiva es una acción que amenaza a varias especies llevándolos a un peligro crítico.

1. Zamarrito Pechinegro

Esta especie es endémica del Ecuador y la podemos encontrar en las provincias de Esmeralda y Pichincha en los bosques de Montano Occidental, Matorral Andino y Páramo. Se caracteriza por su color oscuro con tonalidades verde morado. Su nombre se debe al color blanco de sus patas el cual hace referencia al zamarro de los pantalones de los indígenas. Se encuentra en peligro crítico de extinción debido al uso de su hábitat con fines de agricultura.

Figura 8

Zamarrito Pechinegro



Nota. Adaptado de *Zamarrito pechinegro, ave de Ecuador en peligro de extinción*, de La Verdad, 2020, <https://laverdadnoticias.com/ecologia/Zamarrito-pechinegro-ave-de-Ecuador-en-peligro-de-extincion-20201009-0099.html>.

2. Conejo Andino

Esta especie endémica la podemos encontrar en el páramo ecuatoriano. Es de color café blanco atigrado con cara alargada. Se encuentra en provincias como Carchi, Pichincha, entre otras. Se convirtió en una especie en peligro debido a la agricultura.

Figura 9

Conejo Andino



Nota. Adaptado de 00883 CONEJO ANDINO: *Sylvilagus brasiliensis andinus*, de Repositorio Digital: Flora de la mitad del mundo, 2019, <https://floradelamitaddelmundo.wordpress.com/2019/09/18/00883-conejo-andino-sylvilagus-brasiliensis-andinus/>.

3. Oso de anteojos

Su nombre se debe al parche color blanco que se encuentra ubicado en cada uno de sus ojos. Esta especie se distribuye a lo largo de América del Sur. Se ha visto en peligro debido a que este ha tenido que adentrarse en zonas donde existen sembríos siendo esto un causante para la caza de este animal, sin embargo, en otros lugares también buscan la obtención de su carne y pelaje. Este es endémico de los andes tropicales.

Figura 10

Oso de Anteojos



Nota. Adaptado de *Brillenbär "Moritz" (1,0)*, de Chriest, 2016, <https://www.flickr.com/photos/christophorse/26217004395/>.

4. Tapir Andino

El tapir andino habita en páramos y bosques nubosos. Lo podemos encontrar en diferentes países en los cuales se encuentra en peligro debido a la caza ilegal y degradación de su hábitat, inclusive en otros países este ya se encuentra extinto. Es una especie la cual ayuda a esparcir semillas. Es un animal el cual se ha ganado un día en su nombre el cual fue asignado como el 27 de Abril Día internacional del Tapir.

Figura 11

Tapir Andino



Nota. Adaptado de Día Internacional del Tapir: las amenazas que enfrenta el gran arquitecto de los bosques, de WWF, 2020, <https://es.mongabay.com/2020/04/dia-internacional-tapir-amenazas-estudio/>.

5. Ratón akodonte ecuatoriano

Es una especie endémica de Ecuador la cual se encuentra en regiones como bosques Montano Oriental y páramo dentro de cuevas y madrigueras. Es de pequeño tamaño y posee un pelaje color castaño oscuro, posee una cola corta y oscura también.

Figura 12

Ratón Akodonte Ecuatoriano



Nota. Adaptado de *Neomicroxus latebricola*, de Brito, J., 2021, <https://bioweb.bio/faunaweb/mammaliaweb/FichaEspecie/Neomicroxus%20latebricola>.

6. Cóndor Andino

El Cóndor Andino lo podemos encontrar en montañas, por la zona de la cordillera de los Andes. Es un ave la cual le gusta zonas donde hay mucho viento para poder volar sin gran dificultad debido a su gran tamaño. Poseen un color negro, pero se caracterizan por el color blanco alrededor de su cuello y también por su cabeza la cual es calva. Es un ave la cual está en peligro crítico debido a su exterminio el cual se da debido a que esta ave consume animales de ganado dando paso a los pobladores a envenenar ilegalmente la carroña que estos animales consumen.

Figura 13

Cóndor Andino



Nota. Adaptado de *Condor Andino*, de National Geographic, 2021, <https://www.nationalgeographic.es/animales/condor-andino>.

1.7.5.3. Oriente

Podemos encontrar en Napo, Sucumbíos, Orellana, entre otros, especies en peligro. En su mayoría especies como anfibios. También especies como el jaguar el cual es cazado por su hermoso pelaje.

1. Ratón marsupial del Cóndor

Se caracteriza por su pequeño tamaño, posee orejas chicas, una larga cola y pelo dorado con tonalidad marrón. Su hábitat se encuentra en la cordillera del cóndor, provincia de Morona Santiago en las partes húmedas y frías. Está en la lista de animales en peligro de menor vulnerabilidad, es endémico de Ecuador

Figura 14

Ratón marsupial del Cóndor



Nota. Adaptado de *Caenolestes condorensis*, de Albuja, L., 2021, <https://bioweb.bio/faunaweb/mammaliaweb/FichaEspecie/Caenolestes%20condorensis>.

2. Mono Tití Pigmeo

El mono tití pigmeo no es endémico de Ecuador sin embargo podemos encontrarlos en los bosques de la Amazonia, los cuales tienen lluvia, enredaderas y árboles maduros. Se caracteriza por su pequeño tamaño otorgándole la categoría de mono más pequeño del mundo. Este se encuentra en estado vulnerable debido a que los cazan para mantenerlos como mascotas, no solo afectando su existencia sino también el ecosistema debido

a que también ayudan al crecimiento de nuevos árboles. Posee un color café amarilloso y un pelaje alborotado como un león.

Figura 15

Mono Tití Pigmeo



Nota. Adaptado de *TITÍ PIGMEO* » *Características, Hábitat, Alimentos, Reproducción, Tipos De Monos*, de Cumbre Pueblos, 2018, <https://cumbrepuebloscop20.org/animales/mono/titi/pigmeo/>.

3. Jaguar Panthera Onca

Especie carnívora no endémica de Ecuador, se la puede apreciar en las provincias de Orellana, Sucumbíos y el Oro, se encuentra entre los animales en peligro crítico de extinción debido a la caza ilegal, es el felino más grande de América de cabeza y ojos grandes, dientes caninos grandes afilados, de pelaje amarillo pálido marrón marcas redondeadas negras

Figura 16

Jaguar Panthera Onca



Nota. Adaptado de *JAGUAR PANTHERA ONCA*, de Página dedicada al mundo animal, 2014, <http://www-universoanimal.blogspot.com/2014/07/jaguar-panthera-onca.html>.

4. Callimedusa ecuatoriana

Conocida vulgarmente como Rana Mono Ecuatoriana se la encuentra en las provincias de morona Santiago y Zamora Chinchipe, se identifica de las demás por su pupila vertical, en la parte baja de sus muslos y patas tiene manchas blancas amarillas y ligeramente café, cabeza más ancha que el cuerpo. Actualmente se encuentra en peligro de extinción

Figura 17

Callimedusa ecuatoriana



Nota. Adaptado de *Phyllomedusa ecuatoriana*, de Ron, S. R., y Read, M., 2019, <https://bioweb.bio/faunaweb/amphibiaweb/FichaEspecie/Phyllomedusa%20ecuatoriana>.

5. Jambato del Pacífico

Es una especie que se encuentra en peligro de extinción dentro de Ecuador. Este anfibio posee un color amarillo con líneas que recorren su cuerpo de color negro. Se pueden encontrar dentro de bosques húmedos sin embargo la principal causa de su desaparición fue posiblemente la aparición de un hongo el cual causa la no absorción de oxígeno y agua por su piel. Sin embargo, otro causante es el cambio de clima que causa cambios sobre la temperatura del agua.

Figura 18

Jambato del Pacífico



Nota. Adaptado de *Atelopus palmatus*, Ron, S., 2021, <https://bioweb.bio/faunaweb/amphibiaweb/FichaEspecie/Atelopus%20palmatus>.

6. Nutria gigante

Más conocida como lobo de río, especie mamífero y carnívoro es un depredador amazónico tiene un tamaño de dos metros de color marrón con blanco hacen mucho ruido y andan en grupos, pasan la mayor parte de su vida en el agua pescando tienen pelaje que el agua no puede mojar por completo. Es un animal con alto peligro de extinción, cazado por su piel y la pérdida de su hábitat debido a la deforestación y la enfermedad del moquillo.

Tienen su hogar a orillas de los cauces del río allí tiene es donde tiene sus crías

Figura 19

Nutria Gigante



Nota. Adaptado de *Crece población de nutrias gigantes en Ecuador*. De Bartschi, A., 2017, https://www.panda.org/wf_news/?290353/Crece%20poblacin%20de%20nutrias%20gigantes%20en%20Ecuador.

1.7.5.4. Galápagos

Galápagos es una región abundante en animales endémicos. Podemos encontrar animales como la tortuga verde de Galápagos, la lagartija de lava, fragatas, entre otros. Sin embargo, existen animales en peligro debido a la introducción de otras especies que amenazan su ecosistema, un ejemplo de esto son los animales domésticos.

1. Iguanas terrestres de Santa Fe

Es una especie endémica de Ecuador la cual podemos encontrar en zonas naturales áridas de Galápagos. Se caracteriza por su color amarillo. Estas iguanas se pueden ver recibiendo sol sobre rocas volcánicas debido a que su temperatura naturalmente es fría, por medio de esto ellas calientan su cuerpo. A menos que se encuentren en temporadas frías donde prefieren mantenerse quietas para guardar energía. Se encuentra en estado vulnerable debido a que su población es limitada.

Figura 20

Iguana Terrestre de Santa Fe



Nota. Adaptado de *Santa Fe y el misterio de la iguana endémica*, De Isaac Martin, 2015, <https://viajes.chavetas.es/guia/quito-galapagos/santa-fe-iguana/#&gid=1&pid=32>.

2. Iguana Marina Galápagos

Es una especie endémica del Archipiélago de Galápagos en la zona rocosa de acantilados y planicie, tiene su cuerpo rodeado de escamas y

espinas en su espalda por el dorso hasta llegar a la cabeza al entrar al mar nada de forma ondulada, su cuerpo es de color gris con negro sin embargo sus colores podrían variar por la edad. Está en peligro de extinción debido a la vulnerabilidad sufrida por la cercanía de los humanos, los cuales trajeron perros y gatos que las matan y se las comen al igual que algunos humanos.

Figura 21

Iguana Marina Galápagos



Nota. Adaptado de *Five New Sub-Species of the Marine Iguana in Galapagos*, de MacLeod, A., 2017, <https://www.darwinfoundation.org/en/blog-articles/228-five-new-sub-species-of-the-marine-iguana-in-galapagos>.

3. Iguana Terrestre rosada

Es una especie endémica de Galápagos de la Isla Isabela, la cual se encuentra en peligro crítico. Se caracteriza por su cuerpo rosado con manchas verticales color oscuro café. Esta especie habita en el volcán Wolf y en ninguna otra parte de este lugar. Solo podemos encontrar pocos ejemplares de esta especie.

Figura 22

Iguana Terrestre Rosada



Nota. Adaptado de *Aseguran que las iguanas rosadas están fuera del flujo de lava del volcán Wolf en Galápagos*, de Qué!, 2022, <https://quenoticias.com/noticias/iguanas-rosadas-de-galapagos/>.

4. Lobo peletero de Galápagos

Esta especie también es endémica de Galápagos de las islas Santiago, Genovesa o Rábida. Se encuentra en peligro debido a que anteriormente comercializaban sus pieles. También se encuentran pocos ejemplares debido a la falta de alimento que se causa por la poca falta de nutrientes necesaria para el crecimiento del fitoplancton. Los podemos encontrar en tierra ya que pasan más tiempo descansando sobre esta. Este tiene un tamaño pequeño en comparación a otras focas, es de mucho pelaje y posee un color café oscuro.

Figura 23

Lobo marino



Nota. Adaptado de *Arctocephalus galapagoensis* Heller, 1904, de McFarling, P., 2001, <https://www.darwinfoundation.org/es/datazone/checklist?species=5200>.

5. Albatros de Galápagos

Es una especie no endémica y se distribuye a lo largo del Océano Pacífico. Es un ave marina y se caracteriza por su pico grande amarillo y su cuerpo color oscuro con cabeza blanca. Pasa la mayoría del tiempo fuera en alta mar. Esta especie se encuentra en peligro crítico debido a la pesca causando que estos queden atrapados en anzuelos, contaminación ya que consumen desechos plásticos y también debido al turismo los cuales intervienen en lugares donde anidan.

Figura 24

Albatros



Nota. Adaptado de *Celebran por primera vez el Día Mundial del Albatros, una especie amenazada en Galápagos*, de El comercio, 2020, <https://www.elcomercio.com/tendencias/ambiente/dia-mundial-albatros-galapagos-amenaza.html>.

5.1.1. Especies elegidas

Para este proyecto se analizaron las diferentes especies que se encontraban en peligro. Se analizaron sus diferentes características físicas, el estado de amenaza en el que se encontraban, la región en la cual habitaban y también si esta era endémica. Siendo así que se eligieron también diferentes tipos de vertebrados. Como mamífero, ave, reptil. Se eligieron diferentes especies las cuales se utilizaron para introducir a los cuatro personajes.

Papagayo de Guayaquil

Figura 25

El monumento del Papagayo de Guayaquil



Nota. Adaptado de *Papagayo de Guayaquil: ave emblema de la ciudad bajo amenaza por la destrucción de su hábitat*, de Mongabay, 2017, <https://mongabay-latam.lamula.pe/2017/06/07/papagayo-de-guayaquil-ave-emblema-de-la-ciudad-bajo-amenaza-por-la-destruccion-de-su-habitat/mongabaylatam/>.

El ave emblema de la ciudad de Guayaquil es el Ara ambiguo guayaquilensis. Se caracteriza por sus colores llamativos. Es un ave de gran tamaño y su hábitat se ha visto afectado por la deforestación causando que esta se encuentre en peligro crítico. Existe un monumento el cual las personas pueden ver libremente la zona norte de Guayaquil específicamente Alborada. Este monumento tiene como objetivo dar el mensaje de proteger también a las aves. Es por estas razones que se eligió esta ave que proviene de la costa para representar esta región dentro de la app.

Zamarrito Pechinegro

Figura 26

Zamarrito Pechinegro



Nota. Adaptado de *Animales en peligro de extinción en Ecuador: zamarrito pechinegro*, de El Universo, 2020, <https://www.eluniverso.com/noticias/2020/10/08/nota/8006740/animales-peligro-extincion-ecuador-colibri-zamarrito-pechinegro/>.

El Zamarrito pechinegro es uno de los tantos colibríes que se encuentran en peligro de extinción. Sin embargo, esta especie es un ave emblemática del distrito Metropolitano de Quito. Así también es una especie endémica de Ecuador. Posee un plumaje brillante en colores azulados y un color blanco característico en sus patas. Su hábitat también está siendo destruido debido a la agricultura y tala de árboles para elaborar carbón.

Iguana terrestre rosada

Figura 27

Iguana terrestre rosada



Nota. Adaptado de *¿Qué se sabe de las iguanas rosadas de las islas Galápagos?*, de El Universo, 2015, <https://www.eluniverso.com/vida-estilo/2015/05/25/nota/4912811/que-se-sabe-iguanas-rosadas-islas-galapagos/>.

La iguana rosada de Galápagos tiene una piel diferente a las demás. Cuenta con una tonalidad rosada que se puede ver en todo su cuerpo, con ciertas manchas en diferentes partes del cuerpo. Esta iguana la podemos encontrar en un solo volcán de Isabela. Esta característica hace de esta especie especial ya que solo la podemos encontrar en este ecosistema y posee características físicas únicas siendo endémica de Ecuador. Siendo perfecto para realizar un personaje basado en esta especie.

Mono Tití Pigmeo

Figura 28

Mono Tití pigmeo



Nota. Adaptado de *Descubre al tití pigmeo, uno de los monos más pequeños del mundo*, de Cervera, O., 2021, <https://www.muyinteresante.es/naturaleza/articulo/descubre-al-titi-pigmeo-uno-de-los-monos-mas-pequenos-del-mundo-551635613803>.

El mono Tití Pigmeo es especial ya que este posee como característica principal su tamaño. Es uno de los animales más pequeños que existen en el mundo con un tamaño entre 14 a 18 cm de talla. Tiene una personalidad juguetona y les gusta el acicalamiento. Gracias a estas características fue una de las especies elegidas para ser uno de los personajes, a pesar de que este no es una especie endémica de Ecuador.

CAPITULO II: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

2.1 Descripción del producto

Este teaser promocional animado en 3D tiene como objetivo el uso de medios digitales en niños mayores de 5 años para reforzar contenido ya aprendido. Cuya información va de la mano con el cuidado de la flora y fauna del Ecuador, informando acerca de las especies que se encuentran en peligro de extinción en la actualidad. Este teaser presentará una pequeña historia y a su vez el contenido del game app. Este durará entre 1 minuto y 11 segundos para mayor retención. El teaser puede ser reproducido en diferentes plataformas como también en diferentes dispositivos, ya sea celular o Tablet.

Se utilizaron diferentes programas para el desarrollo de este teaser. Blender, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe After Effects y Adobe Premier fueron los programas utilizados. Se busca subir el video principalmente en la plataforma de Steam donde se podrá dar a conocer el game app.

2.1.1 Género

Teaser

2.1.2 Técnica

Animación 3D

2.1.3 Mecánicas y gameplay

Concepto principal del Gameplay

El jugador deberá elegir un personaje iniciando la partida, el cual representará un área a reforzar en conocimientos.

- Tres áreas de conocimiento a elegir.
- Personajes y animaciones en modelado 3D que interactúan con el jugador.
- Tema musical principal, foley y diseño de sonidos que ambientan el game app.

Mecánicas del game app

Las mecánicas del game app se darán a través de la pantalla táctil en la cual se podrá deslizar y tocar opciones.

Este game app contará con diferentes actividades dependiendo del área que se elija.

Sonidos y música

La aplicación contará con una canción de inicio y una diferente para el inicio del cuestionario. El game app contará con sonidos que destaquen la presión de botones, y así también un sonido para cuando el jugador obtenga su puntaje.

2.2 Descripción del público objetivo

El usuario al que se busca convencer para descargar la app son los padres de familia. El target al que está dirigida la app es a niños mayores de cinco años de ambos sexos, principalmente de Nacionalidad Ecuatoriana.

Serán estudiantes los cuales se encuentren cursando el respectivo nivel según su edad, con intereses en juegos de móvil o Tablet con fines educativos. Se les mostrara el video para reforzar y aprender actividades que ven la escuela, pero se les dificulta aprender. Con actividades adecuadas para su etapa de desarrollo con tasa de uso frecuente.

2.2.1 Selección del target

Niños de ambos sexos mayores de cinco años en la ciudad de Guayaquil con dificultades de aprendizaje que necesiten ayuda extra para reforzar conocimientos.

2.2.2 Adaptación del contenido

Se utilizaron especies de Ecuador que se encuentran en peligro de extinción, extrayendo sus principales características para utilizarlas de manera llamativa para el usuario. Es apto para todo público.

2.2.3 Conclusión de las entrevistas realizadas a expertos

En primer lugar, debemos tomar actividades principales para su aprendizaje tales como la gramática, los números y conceptos básicos como son las formas y colores. Todo esto se puede llevar a la app de una manera más artística la cual se puede basar en actividades que conlleven a desarrollar esa parte que es más estimulante para su aprendizaje. Algunas de estas se pueden basar en cosas como identificación, replicación, elección y demás actividades que pueden ser sencillas, pero a la vez más divertidas para ellos al estar en un dispositivo inteligente. Los colores más llamativos para los niños son los colores brillantes tales como los colores naranja, azul, amarillo, rosa,

celeste y demás. Todos deben complementarse y crear algo colorido pero ordenado para su buen entendimiento ya que igualmente deben existir colores claves que llamen la atención a cierta parte que será la elección de respuestas. La música de fondo se puede complementar a las actividades para que sea más entretenido y que estas sean instrumentales. Es importante crear un apartado en el cual se indique el nivel de porcentaje de aciertos que ha tenido el niño y que este quede registrado para que los padres puedan tener seguimiento del nivel de su hijo. A su vez se implementarán animaciones que motiven al niño a realizar sus actividades y que también posean animaciones al final que indiquen si este lo logró perfectamente y así también una que indique que debe mejorar un poco más. La app está dirigida para el refuerzo de los niños en casa que tengan más dificultades en aprender de forma cotidiana dándoles un motivo más divertido y seguro de aprender.

Los dibujos de los personajes deben ser sencillos y para esto se realizarán de forma que estos sean sencillos de dibujar por los niños ya que esto es un motivante para sentirse más familiarizados con lo aprendido y más receptivos. Los colores deben llevarse entre sí y descartar colores que no son tan llamativos como el blanco y negro. Los personajes deben lucir bien y parecerse un poco más a conceptos de dibujos ya existentes que los niños ya tengan más familiarizados. Por lo que ojos grandes, manos con dedos, obviamente nada de esto tan realista y con un tamaño más o menos de tres cabezas al ser dibujos que sean una representación de niños. Los personajes alocados son más llamativos y gustan más a los niños. Blender es una buena opción para avanzar con el proyecto al ser gratuito de fácil manejo para trabajar.

2.3 Pre - producción

2.3.1 Historia

El teaser inicia mostrando un personaje principal el cual presenta dificultad a la hora de resolver su tarea. Su mamá se dará cuenta de esto y ella le dará un objeto el cual le será de mucha ayuda para poder recordar conocimientos previos vistos en clases. Él se verá atraído por este nuevo método y se adentrará en este nuevo universo con amigos que lo apoyarán y alentarán a seguir aprendiendo, dando paso luego al gameplay.

2.3.2 Guion

“IGU APRENDE”

ENERO 01, 2022

ESCRITO POR

ANAHI SANTOS

1. INT. CASA DE IGU. IGU ESTÁ TRATANDO DE RESOLVER SU TAREA.

IGU

mmm

2. PLANO MEDIO. IGU NO SABE CÓMO RESPONDER Y SE DESESPERA.

IGU

EXHALA

3. IGU SE DESESPERA Y SE RINDE ACOSTÁNDOSE EN SU MESITA.

4. LA MAMA DE IGU LLEGA A SU LADO DÁNDOLE UN ARTEFACTO EL CUAL ES UNA TABLET.

5. FONDO DE COLOR. PRIMER PLANO DE IGU ASOMBRADO Y CON OJOS BRILLOSOS.

IGU

¡GUAUUU!

6. PRIMER PLANO. SE MUESTRA LA PANTALLA DE LA TABLET Y EL GAME APP, LUEGO DE REPENTE TOMA LA MANO DE IGU UN PERSONAJE.

7. PLANO CONJUNTO. IGU SE ADENTRA EN LA TABLET.

8. PLANO MEDIO. IGU SE ENCUENTRA CON NUEVOS AMIGOS QUE LE DAN LA BIENVENIDA.

9. PRIMER PLANO. MUNDO DE FANTASÍA. TITI SE PRESENTA GATEANDO HACIA UNOS BLOQUES DE LETRAS.

10. PLANO MEDIO. COLIBRI SE PRESENTA BATIENDO SUS ALAS DE LA PIJAMA.

11. PLANO MEDIO EN PICADO. ARA SE PRESENTA BAILANDO CON UNOS COLORES EN SU MANO.

2.3.3 Narrativa

Igu es un niño muy distraído, pero con ganas de aprender y resolver sus tareas. Un día se encuentra en su cuarto tratando de resolver un deber de matemáticas que tenía. Igu intentaba pensar en cuál sería el proceso para resolver el problema, pero se sentía muy confundido y no podía escribir la respuesta correcta. Su mamá lo ve por la puerta y preocupada se acuerda que había visto una aplicación que reforzaba contenido. Ella sin dudarlo fue a mostrarle a Igu esta aplicación y desde ahí comenzó a divertirse mientras reforzaba contenido en casa.

2.3.4 Storyboard

Se realizó una planificación como podemos ver en la Figura 29 y Figura 30, en la cual se basará la animación, sirviendo como guía para el correcto orden de ideas, planos y guion.

Figura 29

Parte 1 de Storyboard

Proyecto: AprendeToon
Artist: Anahicso
Fecha: 2022

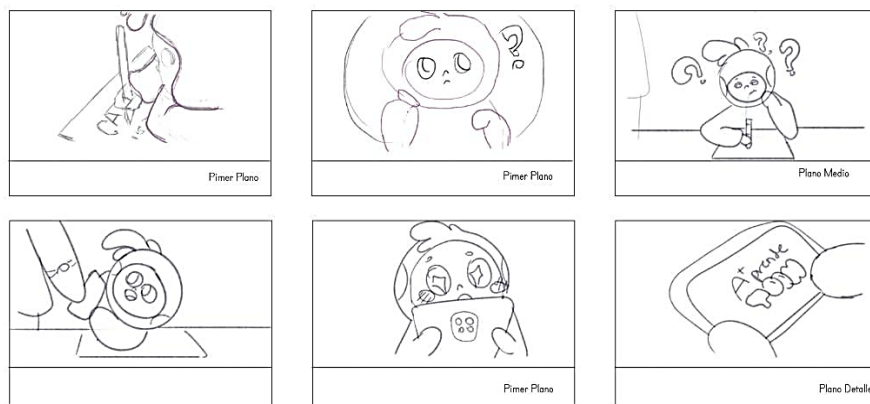
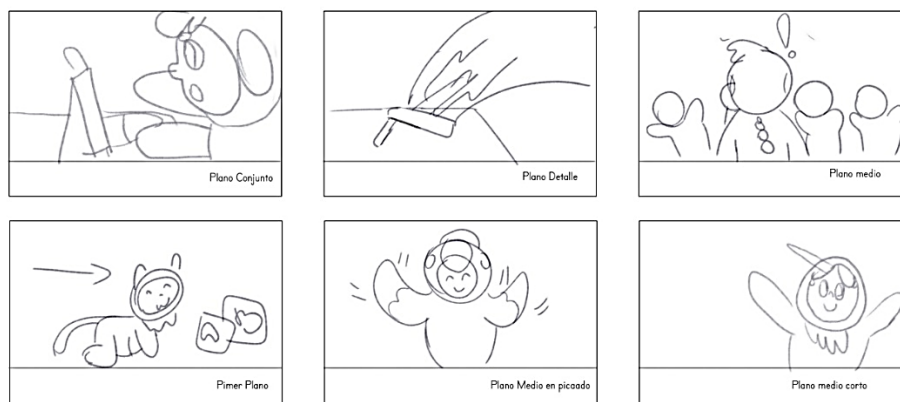


Figura 30

Parte 2 de Storyboard

Proyecto: AprendeToon
Artist: Anahicso
Fecha: 2022



2.3.4.1 Diseño de personajes

Se elaboraron diferentes propuestas de personajes como se muestra en la Figura 31 la cual contaba con la presencia de una representación de Jaguar sin embargo se cambió por una especie endémica que la podemos notar en la Figura 32 en la cual es el colibrí Zamarrito Pechinegro.

Propuesta inicial:

Figura 31

Personajes elaborados inicialmente como oficiales



Propuesta final:

Figura 32

Personajes principales luego de ser corregidos y colorizado



2.3.4.2 Bios de los personajes

Ficha de personaje #1

Nombre: Igu

Especie que representa: Iguana Terrestre rosada

Hábitat de personaje: ladera norte del volcán Wolf

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS

Sexo: Masculino

Edad: 7

Color de cabello y ojos: rubio con ojos café oscuro

Manera de vestir: Pijama rosada de iguana terrestre rosada

Rol: Personaje principal

Personalidad: Extrovertido, curioso y distraído

Conflictos: presenta dificultades para resolver tareas escolares

Ficha de personaje #2

Nombre: Colibrí

Especie que representa: Zamarrito Pechinegro

Hábitat de personaje: bosques temperados de la cara occidental del volcán Pichincha

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS

Sexo: Femenino

Edad: 7

Color de cabello y ojos: Castaño y ojos café oscuro

Manera de vestir: Pijama azul en representación del colibrí Zamarrito

Rol: Personaje secundario

Personalidad: Introversa, amistosa, alegre

Ficha de personaje #3

Nombre: Tití

Especie que representa: Mono Tití Pigmeo

Hábitat de personaje: Bosque húmedo Tropical Amazónico

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS

Sexo: Masculino

Edad: 4

Color de cabello y ojos: cabello café claro con ojos verdes

Manera de vestir: Pijama morada con forma de mono Tití

Rol: Personaje secundario

Personalidad: Juguetón y curioso

Ficha de personaje #4

Nombre: Ara

Especie que representa: Ara ambiguus guayaquilensis

Hábitat de personaje: Bosque seco

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS

Sexo: Femenino

Edad: 8

Color de cabello y ojos: Pelirroja con ojos verde oscuro

Manera de vestir: Pijama verde limón con cabeza de papagayo hembra

Rol: Personaje secundario

Personalidad: Alegre, extrovertida, líder.

2.3.4.3 Escenarios

Se utilizó como escenario principal, donde se desarrolla la problemática, una habitación la cual representa el cuarto de Igu como podemos ver en la Figura 33. Luego se utilizaron escenarios donde podemos encontrar las especies en peligro elegidas.

Figura 33

Habitación de Igu



Figura 34

Hábitat de Igu



Figura 35

Hábitat de Colibrí



Figura 36

Hábitat de Mono Tití

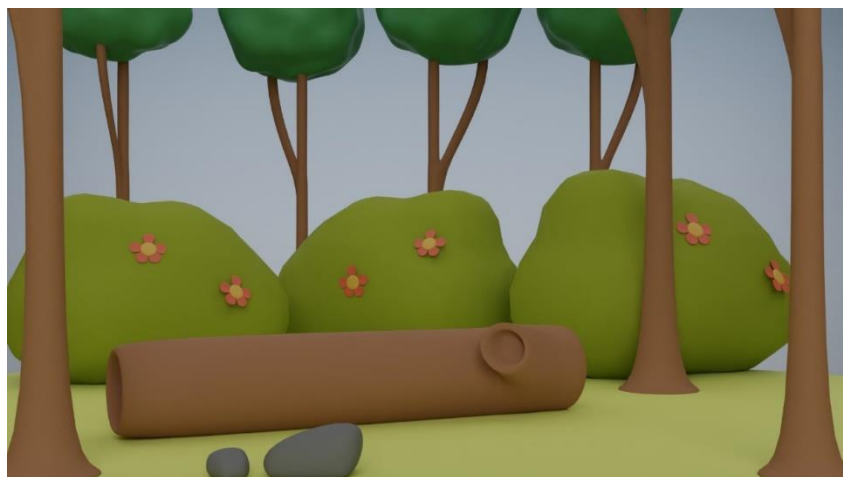


Figura 37

Hábitat de Ara



2.3.4.4 Interfaz y marca gráfica

Diseño de Portada

La portada tiene como objetivo principal mostrar el nombre del game app que se está promocionando.

Figura 38

Portada principal del Teaser y game app



Paleta de colores principal de portada

Figura 39

Paleta de colores en la que se basa la portada



Logo de aplicación

Se utilizará la Figura 40 como logo de descarga del game app.




Figura 40




Logo de descarga del game app



Tabla 1

Tabla de botones de Aprende Toon

TABLA DE BOTONES	
ACCIÓN	ICONO
Iniciar juego	
Retroceder y avanzar	
Elegir el personaje	

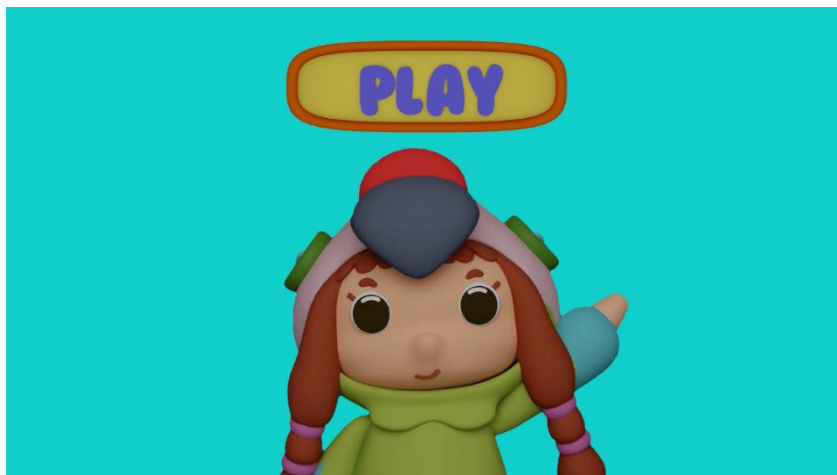
<p>Logros obtenidos</p>	
<p>Configuración</p>	
<p>Dato curioso sobre los animales representados</p>	
<p>Área que representa</p>	<p>ABSTRACTO</p> <p>JUEGOS</p> <p>LENGUAJE</p> <p>NUMÉRICO</p>

Se utilizaron diferentes pantallas del game app dentro del teaser promocional para mostrar la jugabilidad. En la Figura 41, 42, 43 y 44 se muestran como estos botones fueron puestos en escena.

Pantalla de inicio:

Figura 41

Pantalla de inicio del game app



Pantalla de selección:

Figura 42

Pantalla donde se seleccionará personaje para entrar a la tarea



Pantalla de cuestionario:

Figura 43

Pantalla de ejercicio a realizar para refuerzo



Pantalla de puntaje:

Figura 44

Pantalla de resultados finales



Pantalla final:

Figura 45

Pantalla final de descarga de app

PROXIMAMENTE DISPONIBLE EN:



2.4 Producción

2.4.1 Elaboración de asset

Se utilizaron diferentes elementos para representar la habitación de Igu como silla de escritorio, mesa, cama, el dispositivo que Igu utiliza para ver la app, entre otras. Estos elementos pueden ser apreciados dentro de la Figura 46 y 47.

Figura 46

Assets de la habitación de Igu

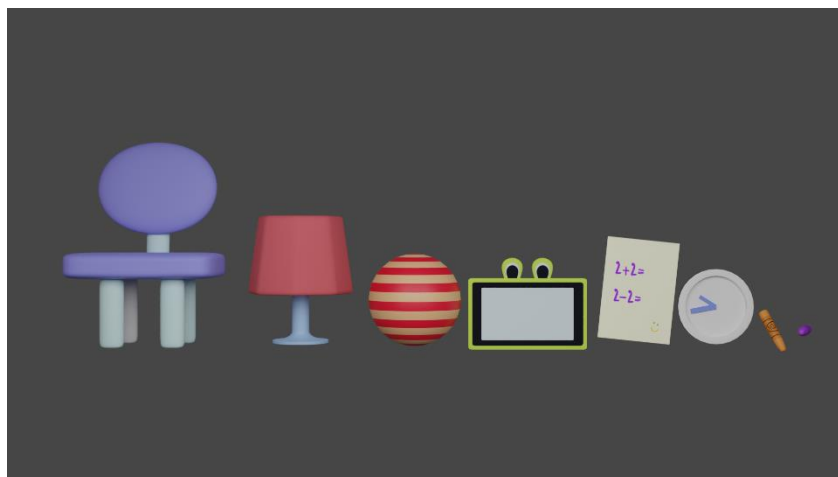


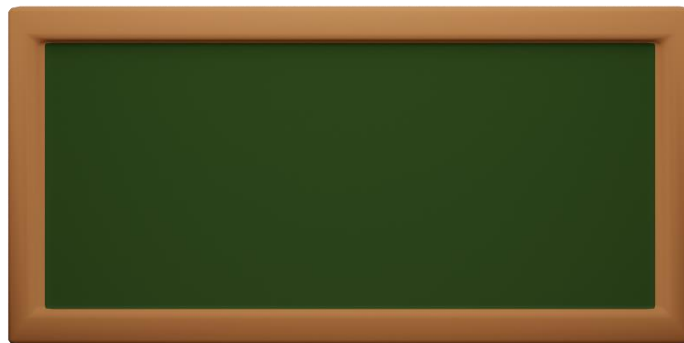
Figura 47

Assets de la habitación de Igu



Figura 48

Asset de pizarra donde se realizan los ejercicios



Modelado y texturizado de personajes en T-pose y rigging de los mismos. Se pueden apreciar los diferentes personajes que se utilizaron tales como Igu representando la Iguana rosada de la Figura 51, Ara representando el Ara ambiguus Guayaquilensis de la Figura 49, Colibrí representando el Zamarrito Pechinegro en la Figura 50 y Tití representando el Mono Tití Pigmeo en la Figura 52.

Figura 49

Personaje Ara Ambiguus



Figura 50

Personaje Zamarrito Pechinegro



Figura 51

Personaje Igu



Figura 52

Personaje Tití



Posteriormente se elaboró el Rigging de los personajes

Figura 53

Rigging de Zamarrito pechinegro

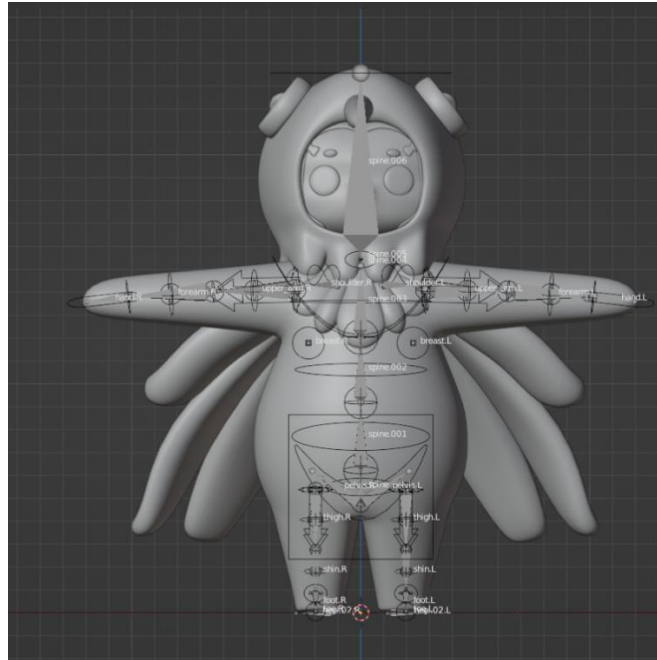


Figura 54

Rigging de Ara ambiguus

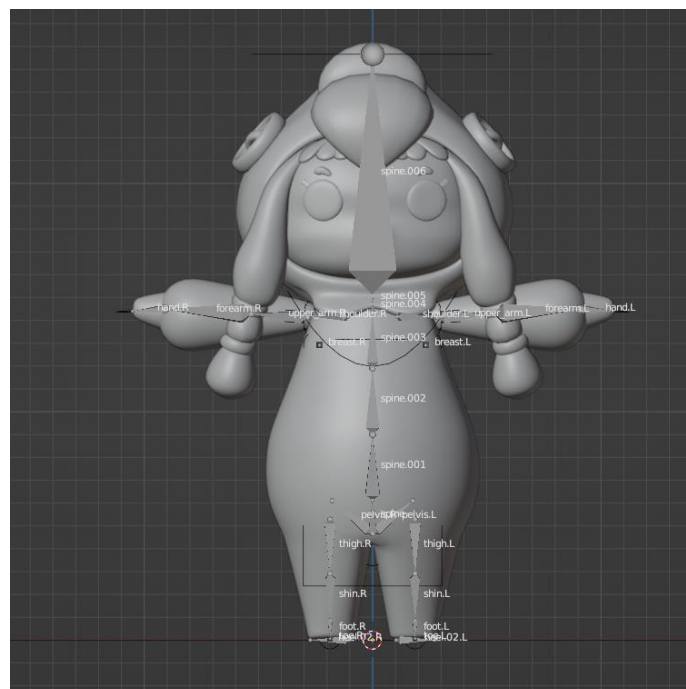


Figura 55

Rigging de Tití pigmeo

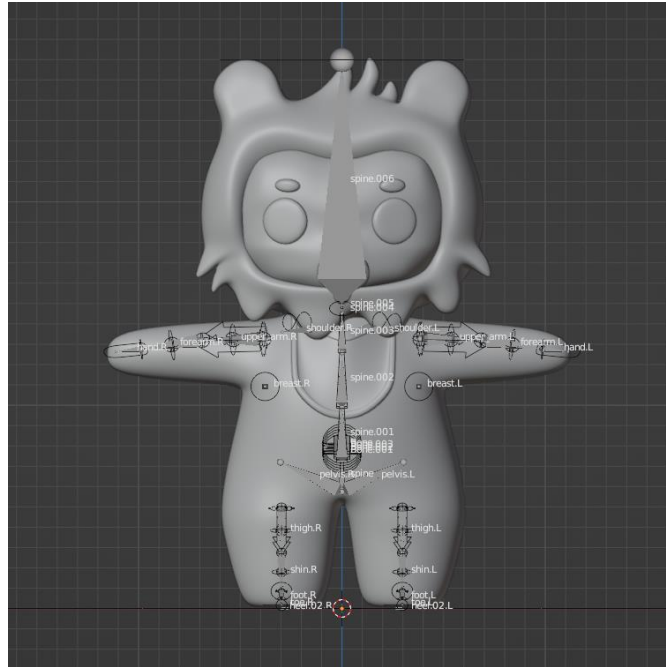
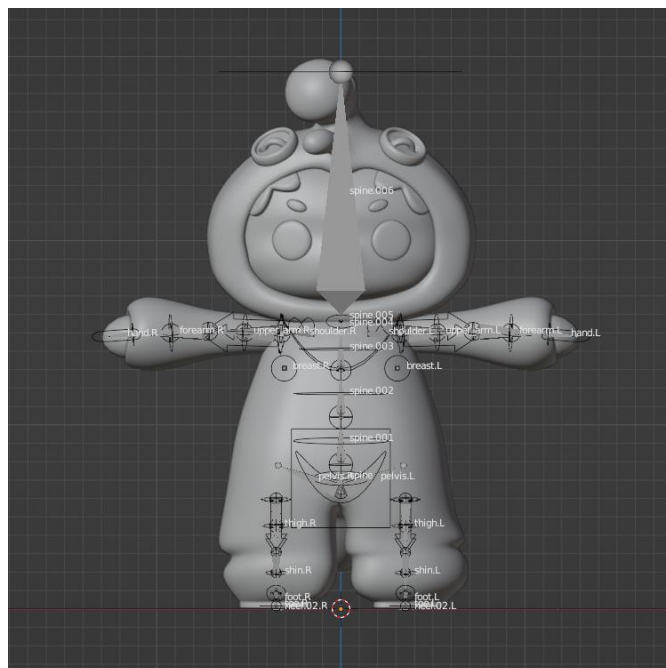


Figura 56

Rigging de Iguana terrestre rosada



2.4.2 Elaboración de cinemáticas

Se elaboró un animatic como podemos ver en la Figura 57, 58 y 59. Este sirvió como guía de tiempos para cada escena a animar.

Figura 57

Primera parte del Animatic

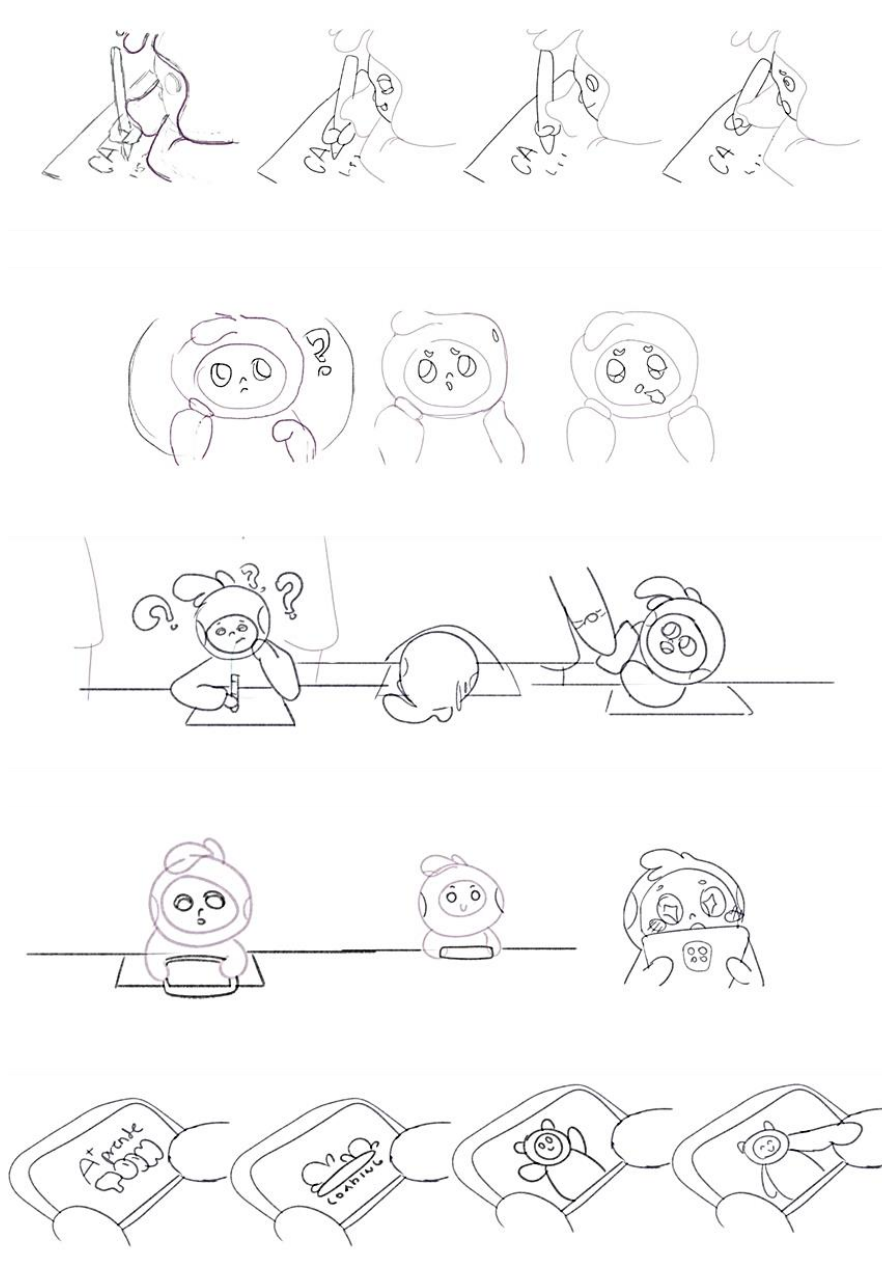


Figura 58

Parte 2 de presentación de los personajes

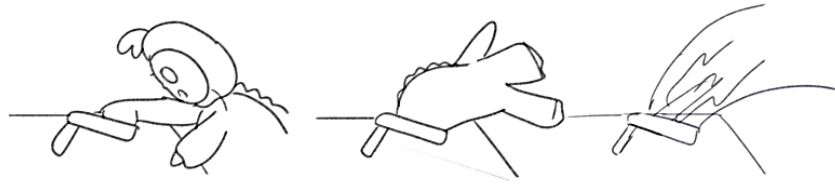
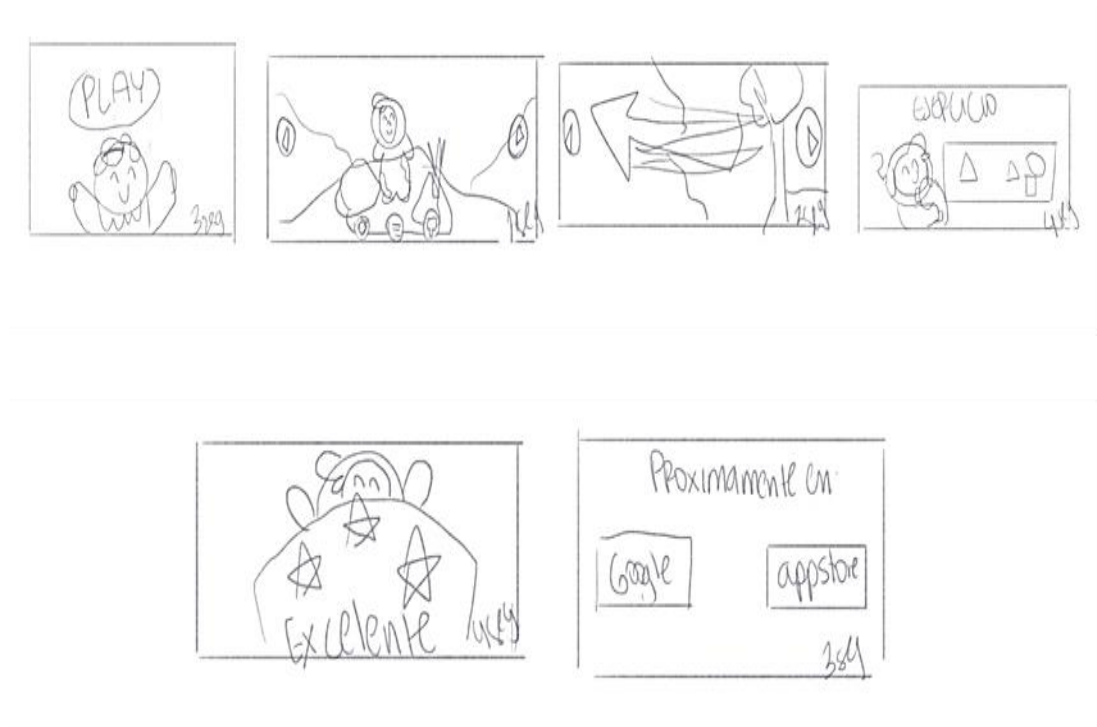


Figura 59

Parte final del teaser, gameplay de la app



2.4.3 Elaboración de animación

Figura 60

Escena 1 renderizada



Figura 61

Escena 2 renderizada



Figura 62

Escena 3 renderizada



Figura 63

Escena 4 renderizada



Figura 64

Escena 5 renderizada



Figura 65

Escena 6 renderizadas



Figura 66

Escena 7 renderizadas



Figura 67

Escena 8 renderizada



Figura 68

Escena 9 renderizada



Figura 69

Escena 10 renderizada



Figura 70

Escena 11 renderizada



Figura 71

Escena 12 renderizada



Figura 72

Escena 13 renderizada



2.5 Post – producción

2.5.1 Montaje – edición

Uso de Puppet pin para la animación de hojas en la introducción del nombre de la app.

Edición de botones en After Effects simulando ser presionados junto con sonidos que van acorde a la acción, dentro de varias escenas del teaser.

Edición de texto dentro de las tres últimas escenas con la ayuda de After Effects.

Se utilizó la aplicación de Adobe Premier para la unión de todos los renders de video y efectos de sonido junto con música de fondo.

2.5.2 Efectos de post

Uso de tracking para la simulación de reproducción de video dentro de la Tablet, permitiéndonos poder agregar un video dentro de nuestra imagen renderizada de la escena 6.

2.6 Testeo de Valoración del producto

Para el testeo del teaser se envió a través de la mensajería de WhatsApp debido al actual problema de pandemia. El objetivo del testeo a realizar a expertos era comprobar si el teaser lograba convencer a los padres de familia de que la aplicación es la mejor forma de ayudar a sus niños a reforzar contenido y a descargar y hacer uso de la app. Se la envió a los siguientes expertos:

Experto #1 Milton Sancán

Área de experiencia director de arte y animador

Se realizó un análisis el cual se enfocó en los beneficios que la app ofrece y la parte visual del teaser. Por lo que se llegó al punto que se debería mejorar la parte en la que se muestran dichos beneficios ya que no demostraba a través de la animación que se obtendría de esta app. Es decir, las especificaciones debían estar más claras, como en qué áreas te serviría y otras características como si esta es de paga, etc.

Se debería mejorar esta parte de forma sencilla a través de pequeñas notas en algún punto del teaser y aparte de eso lo demás se encontraba visualmente correcto y se entendía de que trataba el teaser y su objetivo el cual es ofrecer una app educativa.

Experto #2 Mayra Diaz Chica Psicóloga clínica

Área de experiencia departamento de consejería estudiantil y ámbito educativo ya por 4 años

En esta parte del test se valoró la parte educativa que se mostraba en el teaser y la parte atractiva para llamar la atención de los niños y adultos. Se recalcaron los siguientes puntos los cuales eran desarrollar mejor el enlace que existe entre la parte primera donde se ve al niño desarrollando su actividad y la parte del gameplay donde se muestra una actividad siendo desarrollada. Por lo que se propuso poner actividades de igual tema, si es de figuras que sean los dos de figuras y si son problemas matemáticos los dos matemáticos.

También se mencionó que, si se logró desarrollar de forma creativa el teaser dando a entender correctamente el mensaje, el cual es el uso de la app como refuerzo. Así también se entendió que es una app para niños gracias al correcto desarrollo de los personajes y sus características, pero se aconsejó también indicar los niveles educativos que se podrán encontrar dentro de la app.

CONCLUSIONES

Este proyecto tuvo como producto final el desarrollo de un teaser promocional de la game app Aprende Toon. La cual se presentó como una app game educativo. Con el fin de convencer a padres de que la app es la mejor forma para reforzar contenido educativo para sus niños mayores de 5 años.

Se investigó y se llegó a la conclusión de hacer personajes llamativos con los que los niños se sientan identificados. Se utilizaron ideas como sonidos alegres, elementos sencillos que los niños tienen a su alrededor siempre y ejercicios que ellos normalmente se les dificulta a una edad temprana todo esto con el fin de poder poner estas características dentro del teaser. Así la historia se pudo desarrollar en base a acciones cotidianas y con las que puede relacionarse el niño o adulto que observe el teaser.

Con la ayuda e investigación que se realizó a expertos, se pudo demostrar que la parte artística y desarrollo de la historia cumplió con su objetivo el cual era dar a entender que se trataba de una app de ayuda educativa para niños menores de edad y que así mismo que no está dirigida para una edad mucho mayor. Sin embargo, se corrigieron ciertas cosas como demostrar de manera más clara los objetivos y beneficios que se querían ofrecer dentro del teaser Así también que este debe ser corto, poseer sonidos que vayan de acuerdo a lo que muestra y de fácil entendimiento que entretenga captando la atención del usuario.

Gracias a la ayuda de la experta en educación también se pudo agregar actividades de forma correcta, presentando una determinada área que se

enseña a una edad temprana pudiéndose incluir dentro del teaser. Gracias a esto se pudo corroborar que esta actividad si demuestra un problema común entre los niños mayores de cinco años y que si puede servir como atrayente para demostrar a los padres sobre que trata.

Se puede lograr a través de ayuda sencilla cómo integrar texto dentro de escenas que explique las características y beneficios de forma corta y precisa. Los colores a su vez deben demostrar calidez y ser llamativo para el usuario ya que al ser un público de niños estos se ven atraídos por los objetos que cuentan con características únicas y sencillas para su entendimiento.

El proyecto logró el fin que tenía que era ofrecer un teaser promocional 3D. Con la ayuda de Blender se pudo realizar todo lo que se compuso como los escenarios, los modelados, la textura de los personajes, rigging y animaciones. A través de esta técnica 3D se logró un estilo llamativo y a su vez con la ayuda de la investigación acerca de animales en peligro se pudo obtener una idea especial como la temática de pijamas de los personajes dándole un valor más significativo.

RECOMENDACIONES

Entre las recomendaciones que se deben tener a consideración es que el teaser no menciona el reemplazo de la educación que se recibe en sus respectivas instituciones educativas. El teaser puede ser reproducido y enviado a demás personas por cualquier tipo de medio. También se puede encontrar dentro de Steam y YouTube.

REFERENCIAS

- Albuja, L. (21 de Septiembre de 2021). *Caenolestes condorensis*.
<https://bioweb.bio/faunaweb/mammaliaweb/FichaEspecie/Caenolestes%20condorensis>
- Bartschi, A. (20 de Enero de 2017). *Crece población de nutrias gigantes en Ecuador*.
https://wwf.panda.org/wwf_news/?290353/Crece%2Dpoblacin%2Dde%2Dnutrias%2Dgigantes%2Den%2DEcuador
- Brito, J. (8 de Noviembre de 2021). *Neomicroxus latebricola*.
<https://bioweb.bio/faunaweb/mammaliaweb/FichaEspecie/Neomicroxus%20latebricola>
- Cervera, O. (30 de Octubre de 2021). *Descubre al tití pigmeo, uno de los monos más pequeños del mundo*. Muy Interesante.
<https://www.muyinteresante.es/naturaleza/articulo/descubre-al-titi-pigmeo-uno-de-los-monos-mas-pequenos-del-mundo-551635613803>
- Chriest (1 de Abril de 2016). *Brillenbär "Moritz" (1,0) [Imagen]*. Flickr.
<https://www.flickr.com/photos/christophhorse/26217004395/>
- Constitución de la República del Ecuador [Const]. Art. 83. 2008 (Ecuador).
- Córdoba, D. (2018). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia*. IC EDITORIAL.
[https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=yVEpEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=C%C3%B3rdoba,+D.+\(2018\).+DESARROLLO+C OGNITIVO,+SENSORIAL,+MOTOR+Y+PSICOMOTOR+EN+LA+INF ANCIA.+2nd+ed.+M%C3%81LAGA:+IC+EDITORIAL,+p.CAP4.&ots=r evcCpYgdj&sig=aWeoA-cKoTX80kf2MT5FyW-LcY0#v=twopage&q&f=false](https://books.google.com.ec/books?hl=es&lr=&id=yVEpEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=C%C3%B3rdoba,+D.+(2018).+DESARROLLO+C OGNITIVO,+SENSORIAL,+MOTOR+Y+PSICOMOTOR+EN+LA+INF ANCIA.+2nd+ed.+M%C3%81LAGA:+IC+EDITORIAL,+p.CAP4.&ots=r evcCpYgdj&sig=aWeoA-cKoTX80kf2MT5FyW-LcY0#v=twopage&q&f=false)
- Cumbre Pueblos (26 de Septiembre de 2018). *TITÍ PIGMEO » Características, Hábitat, Alimentos, Reproducción, Tipos De Monos*.
<https://cumbrepuebloscop20.org/animales/mono/titi/pigmeo/>

Delgado J. (8 de Febrero de 2018) *10 aplicaciones educativas que los niños adorarán*. Etapa Infantil. Recuperado el 4 de Septiembre de 2021 de <https://www.etapainfantil.com/aplicaciones-educativas-ninos>

El comercio (19 de Junio de 2020). Celebran por primera vez el Día Mundial del Albatros, una especie amenazada en Galápagos. El comercio. <https://www.elcomercio.com/tendencias/ambiente/dia-mundial-albatros-galapagos-amenaza.html>

El Telégrafo (12 de Febrero de 2019). 2.621 niños superan las dificultades de aprendizaje en los planteles. *El Telégrafo*. <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/6/aprendizaje-planteles-ecuador>

El Universo (11 de Octubre de 2020). Animales en peligro de extinción en Ecuador: cocodrilo de la costa. El Universo. <https://www.eluniverso.com/noticias/2020/10/11/nota/8010955/animales-peligro-extincion-ecuador-cocodrilo-costa/>

El Universo (25 de Mayo de 2015). ¿Qué se sabe de las iguanas rosadas de las islas Galápagos?. *El Universo*. <https://www.eluniverso.com/vida-estilo/2015/05/25/nota/4912811/que-se-sabe-iguanas-rosadas-islas-galapagos/>

El Universo (8 de Octubre de 2020). Animales en peligro de extinción en Ecuador: zamarrito pechinegro. *El Universo*. <https://www.eluniverso.com/noticias/2020/10/08/nota/8006740/animales-peligro-extincion-ecuador-colibri-zamarrito-pechinegro/>

El Universo (9 de Octubre de 2020). Animales en peligro de extinción en Ecuador: mono araña cabeza marrón. El Universo. <https://www.eluniverso.com/noticias/2020/10/09/nota/8008462/animales-peligro-extincion-ecuador-mono-arana-cabeza-marron/>

Isaac Martin (9 de Febrero de 2015). Santa Fe y el misterio de la iguana endémica. Galápagos. <https://viajes.chavetas.es/guia/quito-galapagos/santa-fe-iguana/#&gid=1&pid=32>

Jaume, E. (2016). *El tráiler y el teaser* [Archivo PDF].
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwji9vGphfv1AhUpSjABHXI3CGEQFnoECAkQAQ&url=https%3A%2F%2Ffima.ub.edu%2Fgrups%2Fincomav%2Ftrailer-teaser.pdf&usg=A0vVaw1qDMKvS1A77NKogknZgoE5>

La Historia (21 de Mayo de 2017). Papagayo de Guayaquil: el ave emblema de la ciudad bajo amenaza. La Historia.
<https://www.lahistoria.ec/2017/05/21/la-estrategia-para-salvar-al-papagayo-de-guayaquil-no-lo-esta-salvando/>

La Verdad (9 de Octubre de 2020). Zamarrito pechinegro, ave de Ecuador en peligro de extinción. La Verdad.
<https://laverdadnoticias.com/ecologia/Zamarrito-pechinegro-ave-de-Ecuador-en-peligro-de-extincion-20201009-0099.html>

Leon, K. (2015). Anfibios, reptiles y aves de la provincia de El Oro [Archivo PDF].
https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwi265nbzIH2AhVkiWoFHT1cBL04FBAWegQIBBAB&url=http%3A%2F%2Finabio.biodiversidad.gob.ec%2Fwp-content%2Fuploads%2F2020%2F10%2FAnfibios%2C%2520reptiles%2520y%2520aves%2520de%2520la%2520provincia%2520de%2520El%2520Oro.%2520Primera%2520Edici%25C3%25B3n.pdf&usg=A0vVaw0P_Oz6jLIHZwPDxl0rAC36

MacLeod, A. (15 de Mayo de 2017). Five New Sub-Species of the Marine Iguana in Galapagos. Fundacion Charles Darwin Foundation.
<https://www.darwinfoundation.org/en/blog-articles/228-five-new-sub-species-of-the-marine-iguana-in-galapagos>

McFarling, P. (2001). *Arctocephalus galapagoensis* Heller, 1904.
<https://www.darwinfoundation.org/es/datazone/checklist?species=520>

0

Ministerio del Ambiente, Agua y Transición Ecológica. (2021). Protege Ecuador, la responsabilidad es de tod@s. <https://www.ambiente.gob.ec/11699/>

Mongabay (07 de Junio de 2017). Papagayo de Guayaquil: ave emblema de la ciudad bajo amenaza por la destrucción de su hábitat. <https://mongabay-latam.lamula.pe/2017/06/07/papagayo-de-guayaquil-ave-emblema-de-la-ciudad-bajo-amenaza-por-la-destruccion-de-su-habitat/mongabaylatam/>

Museo Ecuatoriano de Ciencias Naturales Del Instituto Nacional de Biodiversidad (2015). Anfibios, reptiles y aves de la provincia de El Oro [Archivo PDF]. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwi265nbzIH2AhVkiWofHT1cBL04FBAWegQIBBAB&url=http%3A%2F%2Finabio.biodiversidad.gob.ec%2Fwp-content%2Fuploads%2F2020%2F10%2FAnfibios%2C%2520reptiles%2520y%2520aves%2520de%2520la%2520provincia%2520de%2520El%2520Oro.%2520Primera%2520Edici%25C3%25B3n.pdf&usg=AOvVaw0P_Oz6jLIHZwPDxl0rAC36

National Geographic (18 de Mayo de 2021). Condor Andino. <https://www.nationalgeographic.es/animales/condor-andino>

National Geographic (21 de Febrero de 2020). *Animales en peligro de extinción, una lista que crece cada año.* https://www.nationalgeographic.com.es/naturaleza/animales-peligro-extincion-lista-que-crece-cada-ano_15217

Olmedo, I (2019). *Scytalopus robbinsi*. Museo de Zoología, Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://bioweb.bio/faunaweb/avesweb/FichaEspecie/Scytalopus%20robbinsi>

Pesantes, K. (2019). El 30% de padres en Ecuador admite que sus hijos menores de 13 años usan Facebook. *Primicias*.

<https://www.primicias.ec/noticias/tecnologia/ecuador-ninos-uso-facebook-redes/>

Qué! (7 de Enero de 2022). Aseguran que las iguanas rosadas están fuera del flujo de lava del volcán Wolf en Galápagos. <https://quenoticias.com/noticias/iguanas-rosadas-de-galapagos/>

Repositorio Digital: Flora de la mitad del mundo (18 de Septiembre de 2019). 00883 Conejo Andino: *Sylvilagus brasiliensis andinus* [Imagen]. Repositorio Digital: Flora de la mitad del mundo. <https://floradelamitaddelmundo.wordpress.com/2019/09/18/00883-conejo-andino-sylvilagus-brasiliensis-andinus/>

Riofrio, I. (16 de Junio de 202). Pechiche: el árbol que puede salvar al segundo colibrí más pequeño del mundo en Ecuador. Mongabay. <https://es.mongabay.com/2020/06/conservacion-de-aves-colibri-ecuador/>

Ron, S. (11 de Noviembre de 2021). *Atelopus palmatus*. PUCE. <https://bioweb.bio/faunaweb/amphibiaweb/FichaEspecie/Atelopus%20palmatus>

Ron, S. R., y Read, M. (13 de Diciembre de 2019). *Phyllomedusa ecuatoriana*. PUCE. <https://bioweb.bio/faunaweb/amphibiaweb/FichaEspecie/Phyllomedusa%20ecuatoriana>

Sans, A., Boix, C., Colomé, R., López-Sala, A., Sanguinetti, A. (2012). Trastornos del aprendizaje [Archivo PDF]. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwi4sv_rt_71AhVNRjABHU7yAQAQFnoECAkQAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.pediatriaintegral.es%2Fwp-content%2Fuploads%2F2012%2Fxi09%2F03%2F691-699%2520Aprendizaje.pdf&usg=AOvVaw2YLaIxr8xouW5NBh6_1az

WWF (27 de Abril de 2020). Día Internacional del Tapir: las amenazas que enfrenta el gran arquitecto de los bosques. Mongabay.

<https://es.mongabay.com/2020/04/dia-internacional-tapir-amenazas-estudio/>

Zoólogo (25 de Julio de 2014). JAGUAR PANTHERA ONCA. Página dedicada al mundo animal. <http://www-universoanimal.blogspot.com/2014/07/jaguar-panthera-onca.html>

ANEXOS

Test de valoración realizado a expertos

Test a Licenciado Milton Sancán

Experto en Modelado y animación 3D

Se nota que es una aplicación, se nota que es para niños, pero no se notan los beneficios. Por ejemplo, yo lo que haría aprovechando que tienes la toma de los personajes haciendo un gesto, aprovechar y ponerle texto complementario. Podría ser, una nueva aplicación en una pantalla, en la siguiente es para tus hijos, educativa, gratis, etc. Ese es el consejo que te daría. Artísticamente, está correcto, me gustó bastante ver tu trabajo, pero de ahí faltó eso de comunicación. Porque al final es un teaser, al final tienes que vender esto y las personas al verlo deben saber, ¡ah! es una aplicación para que los niños puedan tener una mejor motricidad, etc.

Test de valoración realizado a expertos

Test a Licenciada Mayra Díaz Chica

Experta en Psicología y ámbito educativo

Me parece un video super creativo, la felicito y están muy bien realizados los gráficos a nivel visual y las imágenes del niño. A nivel de colores y formas en letras y todo se ve muy bien, llama la atención. También es importante que al momento de crear estos dibujos definamos con qué nivel educativo vamos a estar trabajando, y si el video, el juego es para niños de inicial, de básica o nivel medio, definir qué tipo de población va a utilizar el juego. ¿Por qué? Porque no es lo mismo el razonamiento abstracto, el

razonamiento verbal y pensamiento lógico matemático y el nivel de expresión de un niño de 3 años a un niño de 4, 6 años, entonces eso es importante al crear contenidos de acuerdo al desarrollo evolutivo del niño. También pude observar que al momento en que está realizando el juego el niño está haciendo un ejercicio de una suma de un entero, suma simple. Y al momento que él ingresa al juego con mucha creatividad, con mucha imaginación, el niño empieza a desarrollar un ejercicio en el que salen reconocimiento de formas y figuras. Esa actividad no se relaciona con la actividad matemática que está haciendo el niño, pero se puede realizar una combinación con el ejercicio que está en el video planteado. En vez de que solamente ponga el triángulo donde va el triángulo, también sería bueno de que le añadan unos minutos al video o en ese momento que está realizando el ejercicio que cuente o que los coloque en una cesta todos los triángulos que van ahí y que salgan que están contando eso triángulos para que así se asocie el reconocimiento de figuras y a parte el ejercicio que se plantea al principio del video.

En estos tiempos por lo general los estudiantes están trabajando en modalidad virtual. la modalidad virtual ayuda mucho cuando existe supervisión por parte de los padres en el uso y desarrollo de la tecnología, como un medio para fortalecer la educación, pero sería importante también que al momento en que la madre le da la Tablet a su hijo, no coja y se vaya, sino que se quede con él a compartir y a supervisar y a orientar la actividad que él está desarrollando. Cuando se hacen ejercicios de suma utilizan el ábaco, semillas, fichas, monedas y también reconociendo números. Eso también sería importante, reconocer que la madre tiene que supervisar ósea la aplicación la puede utilizar, pero tiene que ser supervisada por la madre de familia.

Al final también se puede añadir, si es que no se puede cambiar el reconocimiento de forma, se puede añadir en la hoja 2+2 es igual a cuatro puede cambiarlo en la hoja colocando que son los triángulos que son los cuadrados y que el niño no sepa cuál es el nombre de esas figuras geométricas y no las pueda reconocer.

Los medios digitales si se usan adecuadamente pueden favorecer el aprendizaje y la adquisición de conocimiento en los niños siempre y cuando estén supervisados por los padres y no se utilicen como medio de distracción o como una forma para que el niño deje de molestar o se encuentre solo. Siempre tiene que estar asociado e intervenido y también por el padre de familia. Es una excelente idea el poder realizar estos ejercicios con el niño, pero siempre tiene que relacionar ejercicio con lo que está tratando de hacer el niño, por medio del juego se llama la logopedia, por medio del juego se puede aprender. Es una estrategia pedagógica muy buena y tiene que ser incentivada.

Entrevistas realizadas a expertos

Entrevista a profundidad a Johan Vargas especialista en Diseño de personajes

¿Qué característica hace especial a un personaje?

Para mi serían las características físicas y psicológicas.

Los rasgos físicos porque es lo primero que vemos. (por ejemplo: piernas largas o cortas, cabeza grande o pequeña, pies enormes o diminutos, ojos juntos o muy separados...)

y los rasgos psicológicos que también son muy importante porque determinan el comportamiento del personaje, la personalidad es lo que va a determinar su actitud ante la vida, su motivación para alcanzar un objetivo, su comportamiento con los demás personajes.

En los aspectos psicológicos está la personalidad, virtudes y fortalezas. Diría que es lo más importante porque es lo que conecta emocionalmente con el público.

Un claro ejemplo podría ser la personificación de Spiderman en las películas. Tenemos al mismo personaje con 3 personalidades diferentes que conectarán con un público específico.

Por último y no menos importante su ocupación/profesión y época. Esto va a determinar qué tipo de vestuario llevará.

¿Qué expresiones faciales son las más importantes a realizar principalmente?

Diría que las 5 expresiones básicas.

Alegría, tristeza, seriedad/neutral, enojo, asustado

Si se exageran éstas 5 emociones, tendrás un espectro de 10 emociones en total:

Celebración, decepción, indiferente, furioso y miedoso

¿Es necesario que el personaje principal tenga elementos complejos? Tales como ropa super definida, cierta cantidad de dedos, entre otros.

No es necesario, incluso diría que es contraintuitivo. Es mejor tener un personaje simple con una buena construcción psicológica y una correcta

animación que un super dibujo con todos los detalles del mundo que resultará muy muy complicado dibujar muchas poses, peor animarlo.

Keep it simple! En animación de dedos tengo entendido que la razón de que los personajes tuvieran 4 dedos en lugar de 5 es para optimizar el trabajo del animador.

¿Cuáles son las características físicas más importantes que debe poseer un personaje infantil?

Podría decir que los personajes infantiles, no todos, pero si la mayoría cumplen con un canon mucho más simple lo que los hace ver más cute y de aspecto infantil. En lugar de 8 cabezas de altura, los personajes infantiles se resuelven en 4 cabezas.

Por ejemplo, Winnie Pooh, Dipper Pine de Gravity Falls creo que tiene 2,5 cabezas de altura.

También hacer las cabezas grandes le da una apariencia divertida e infantil porque los bebés tienen cabezas grandes en comparación con su cuerpo.

¿Qué tipo de personaje son los más atractivos para los niños?

¡Buena pregunta! Recordando mi niñez mis personajes favoritos era Wakko de los hermanos bros por ser super divertido, ocurrido, golpeaba a todos.

Jhonny Bravo el diseño del personaje es bastante cool. Un peinado exageradamente alto, diseño sencillo, playera negra, jeans y gafas, pero el humor era su forma de ser.

Creo que depende del público, los gustos de los niños van cambiando. De más pequeños les gustan los personajes e historias más sencillas (pocoyó, por ejemplo) y ya más grandes, como cambian sus preferencias buscan identificarse con otras características. Quizás personajes más complejos en personalidad, amantes de las aventuras, pruebas, retos etc.

¿Qué colores son los más llamativos para captar su atención? ¿Depende de lo que se desee transmitir? ¿Es necesario utilizar texturas?

Siento que, para un público más pequeño, los colores son mucho más pasteles, colores primarios, colores secundarios, formas redondeadas, aunque va a depender mucho de lo que se desea transmitir. Escenarios nocturnos están más para la cromática de colores fríos, azules y morados momentos felices y tonos mucho más cálidos.

El uso de texturas es importante porque enriquecen el lenguaje visual.

Entrevista a profundidad a Camilo Guamán especialista en Diseño de personajes

¿Qué programa de modelado es el más apto para realizar un personaje 3D?

La primera es acerca del programa de modelado más apto para realizar un personaje de 3d es muy subjetivo porque yo creo que no hay un programa apto o ideal para hacer eso, simplemente es el programa en que la persona se sienta cómoda al manejarlo por ejemplo hay alguien que le puede gustar más el cinema y otras personas que les gustan más Maya, pero a nivel profesional aquí en Canadá por lo general se utiliza maya. Y lo que te dicen

es maya para modelar o también el Zbrush, pero ese es como un poquito más detallado o sea lo que he visto alguna gente es que hace una escultura en Zbrush y luego hace una retopología que es como digamos convertir en una versión más amigable con respecto a las divisiones de polígonos para que luego cuando alguien haga el rigging no tenga problemas con todos los vértices mal ubicados y todo eso. Especialmente deformaciones de las partes donde se deforma la cara, las articulaciones entonces todo eso debe tener un cierto tipo de deformación específico de distribución de los polígonos yo. Entonces yo diría al Zbrush porque es especialmente solo para modelado. pero yo sé de gente que utiliza mucho el maya también, o el Blender por ejemplo también, hay gente que no quiere utilizar Autodesk, hay gente que lo está haciendo en Houdini, entonces mi primera opción yo diría Zbrush, pero yo creo que en realidad es una opción personal del artista. El software que a cada artista le guste más o a menos de que el artista trabaje en un estudio y lo obliguen a usar un programa específico porque el estudio no tiene licencia de todos los programas y no dice aquí se trabaja con maya demás se trabaja con malla aquí se trabaja con entonces artistas se tiene que adaptar digamos así a lo que haya.

¿Blender es una buena opción para realizar el modelado de un personaje de forma gratuita?

Y sobre la segunda pregunta sobre Blender es una opción para realizar un personaje de forma gratuita yo diría que sí. Porque inclusive han hecho películas en Blender entonces cada día más los estudios están tratando de usar Blender porque obviamente se ahorran muchísimo el tema de las licencias yo creo que una licencia de maya creo que está por los cuatro mil

por persona al año más o menos lo que yo en un estudio es lo que yo entiendo entonces imagínate super caro multiplicar eso por todos los empleados que trabajan que hablemos de doscientos trescientos cuatrocientos euros es mucho dinero, aquí en Canadá hay un estudio en Toronto que estaba utilizando Blender para hacer películas series, yo creo que hicieron con Blender creo que fue maya and the three qué es la que está ahorita en Netflix si no mal no me equivoco, se pasaron a mayor que el estudio estaba usando solo este hay una película que se llama next gen que es de una chica que tiene un amigo de un robot y next gen está en Netflix y esa esa película le hicieron solamente en Blender y luego la imagen de tri no estoy tan seguro porque creo que a lo mejor ellos hicieron una transición a maya no sé por qué las razones por el estudio tuvo que cambiar de Blender a Maya en algún momento.

¿Qué recomendaciones daría para el correcto modelado de un personaje?

La pregunta tres es me parece súper importante ósea qué recomendación darías para el correcto modelado de un personaje o sea fuera de la parte técnica porque yo no sé yo no soy moderador yo soy animador tres d para mí lo más importante te digo porque yo he visto en muchas producciones lo más importante es que la persona que haga Odín o el modelador respete el concepto el diseño original del personaje eso es parece sencillo pero es muy fácil de olvidar lo perderlo en el proceso en que empiezas a hacer el modelado y lo terminas no y te digo por qué ha pasado en muchas proyectos que hemos estado por acá hemos visto en otro estudio inclusive en el mismo estudio que yo estaba trabajando de que hay un concepto y tú

dices guau qué bonito y luego viene el modelador y el resultado final no es no tiene el espíritu del concepto entonces ahí se pierde el piso o digamos el carisma o lo bonito que pueda verse el personaje entonces justamente ahora cuando por lo general tú eres un buen diseño de personajes en tres d es porque el arte ésta se ha avanzado mucho en el concepto original del dos de ese concepto original que fue diseñar al personaje y eso a base de Disney Pixar tuve que cada persona tú sabes y este fue el diseño original y es muy parecidos a ósea obviamente hay muchas versiones pero cuándo en una versión final dice ok este así va a ser el personaje y luego no vez en tres d y es idéntico y acá también el proyecto que estoy ahora justamente hay un moderador que creo que vive en rusia porque cobra de la pandemia todo el mundo puede trabajar desde sus casas y respetado muchísimo el diseño original del concepto original y los personajes están increíbles y cuando hay personas que bien modelado créeme que todo es hermoso porque luego la animación va a quedar bien la animación va a ser más fácil porque es más fácil animar personajes tan bien modelados luego en render se va a ver bien al final del look final de la película va a lucir mejor lleva de la mano pero yo creo que lo más importante es respetar el diseño original.

Yo estaba con respecto a eso yo estaba estudiando en anime school y me acuerdo que ahí daban clases de animación en la cual yo tomé y también había clases de modelado de personajes trece y ríen algo así entonces yo me acuerdo que un ejercicio que ellos hacían mucho era agarrar el personaje y poner el creo que encima del concepto en totalmente encima es como que tienes en maya pones una imagen ahí o algo la imagen detrás y luego encima y lo hacían idéntico a la pose proporciones de la cara entonces era como para

que a veces se ponían al lado era como que prácticamente tenía que verse idéntico al concepto original y a eso me refiero mientras más te acerques a un concepto original eso va a quedar muy bonito

¿Qué tipo de texturas son las más utilizadas en personajes para niños?

Pregunta cinco honestamente no sé cuáles son las texturas más utilizadas para un personaje para niños, pero teniendo una hija lo que te puedo decir es que les gusta mucho lo colorido, o sea los niños les gusta mucho el color, el blanco y negro no les gusta tanto, entonces no se ósea les gusta mucho el detalle que tenga mucha cuestión. Bueno es que tengo una hija entonces mucho detalle muchos colores, no le gustan las cosas tan simples y le gusta que estén bien decorado y todo eso.

¿Cuáles son las características físicas más importantes que debe poseer un personaje infantil?

Sobre la pregunta seis ósea cómo te dije antes ósea no soy muy especialista en eso pero habiendo trabajado en proyectos que tienen personajes infantiles pues siempre las características importantes que tiene que ser un diseño sencillo digamos así y muy bonito sí, o sea que el niño digamos piensa en que el niño va a agarrar ese diseño y a lo mejor va a querer un muñeco de eso, va a querer un sticker de eso entonces también esta pregunta depende mucho de a dónde si es un libro es un videojuego es una serie de televisión es una película porque obviamente cada medio no tiene unas características de las cuales hacen una influencia grande en el tipo de personaje no, si hablamos de animación de un personaje 2D, de una serie de típica de Cartoon Network es diferente a una película de Disney no entonces

yo diría que en general tiene que ser un diseño amigable con bastante color y de formas sencillas porque también veo que los niños les gusta dibujar también los que les gusta entonces si el personaje es sencillo bonito les puede gustar claro que también puedes ir por cosas más complejas como Pixar DreamWorks o Disney entonces que son como ya diseños un poco más estilizados pero yo creo es un conjunto de capturar todas las cosas que le gustan los niños que son los colores bonitos que sean graciosas ósea diferentes proporciones digamos personaje que tenga digamos una gran barriga y una espina hasta aquí también fue aquí todos esos llama la atención es la risa si me explico le gusta eso o sea es eso mejor que hacer un personaje común y corriente digamos así y ya eso es ojalá te sirvan mis respuestas espero te vaya a servir la información.

Entrevista a profundidad a Experta en educación

¿Qué tipo de contenido se enseña a la edad de cinco años?

Los niños a esta edad aprenden por experiencias y actividades literalmente construyen su cerebro y aumentan su capacidad y eficiencia de aprendizaje en esta edad preescolar es bueno un entorno rico en lenguaje, una variedad de estimulación sensorial rica y permitirle oportunidades prácticas para explorar conceptos básicos (como forma, color y textura) y el entorno.

¿Es diferente el contenido que se enseña a niños con problemas de aprendizaje con relación a su edad?

Si se habla en la edad preescolar se utilizan la misma enseñanza que los otros niños ya que el Juego constructivo los ayuda a explorar conocer para lo cual utilizaran lo siguiente: bloques, Magna-Tiles, Legos, colorear y manualidades.

Juego físico: correr, saltar, esconderse y buscar, Simón dice, sillas musicales

Juego de simulación: disfraces, muñecas, cocina, figuras de acción, “adivina, adivinador” modificado (por ejemplo, haga que su hijo actúe como un animal y adivine cuáles son)

Juego sensorial: mesa de arena, juego de agua, pintura con los dedos, masilla (plastilina), hornear pan

Juego de música: escuchar música y canciones infantiles, tocar instrumentos musicales, cantar

Juego al aire libre: caminata por la naturaleza, recoger flores, identificar objetos o flores cuando salen

Hora de lectura: leer en voz alta y tranquila con libros

Pero si se habla de un niño que esté en segundo de EGB se utiliza material concreto en el área que tiene la valencia.

¿Influyen los colores en su proceso de aprendizaje? ¿Qué tipo de colores se utilizan para captar la atención de niños con problemas de aprendizaje?

Los colores tienen el poder de cambiar estados de ánimo, despertar motivaciones, darnos una identidad, y familiarizar la comunicación con los demás. El color más utilizado para captar la atención es el Azul ya que es la mejor opción para aprender temas difíciles o complicados, pero hay que combinarlo con el color naranja para destacar la información.

¿Qué proceso se lleva a cabo para realizar una retroalimentación sobre un tema?

Puede realizar un informe detallando la falencia que tiene el estudiante indicando en qué área se realizará la retroalimentación luego hacer firmar al representante para que se comprometa en la misma, también puede utilizar un boletín de informe y las llamadas telefónicas para que los padres de familia estén al tanto del proceso de aprendizaje de su hijo.

¿Qué juegos didácticos serían aptos para niños con problemas de aprendizaje?

Los juegos tradicionales.

Permiten al niño descubrir el valor de la colaboración y estrechar lazos de amistad.

Plantean retos e impulsan al pequeño a esforzarse venciendo dificultades.

Potencian algunas habilidades y destrezas útiles en distintas áreas.

Ayudan al niño a socializar y ganar confianza.

Son ideales para conseguir que el niño disfrute pasando tiempo libre en la naturaleza.

Impulsan la visión espacial o el equilibrio y mejoran la psicomotricidad.

¿Qué problemas son los que más existen entre niños con problemas de aprendizaje?

Los niños que tienen trastornos del aprendizaje también pueden experimentar ansiedad de ejecución, depresión, baja autoestima, fatiga crónica o pérdida de motivación. Algunos niños pueden portarse mal para desviar la atención de sus desafíos en la escuela, es muy importante estar atenta ante cualquier cambio del estudiante.

¿Qué cantidad de niños con problemas de aprendizaje existen dentro de un aula de clase?

En esta pregunta no se puede dar un número exacto ya que muchas veces se encontrará con uno o tres estudiantes dentro de un salón de clases.



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Santos Alvarado, Anahi Carolina**, con C.C: # **0952446508** autora del trabajo de titulación: **Desarrollo de un teaser promocional animado en 3D de un game app lúdico dirigido a niños mayores de 5 años**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **24 de febrero de 2022**

f. _____

Nombre: **Santos Alvarado, Anahi Carolina**

C.C: **0952446508**

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Desarrollo de un teaser promocional animado en 3D de un game app lúdico dirigido a niños mayores de 5 años		
AUTOR(ES)	Santos Alvarado, Anahi Carolina		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Artes y Humanidades		
CARRERA:	Licenciatura en Animación Digital		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciada en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	24 de febrero de 2022	No. DE PÁGINAS:	90
ÁREAS TEMÁTICAS:	Teaser promocional, animación 3d, game app		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Teaser, Animación, Modelado 3D, Game app, Endémicos, Peligro extinción.		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):			
<p>Hoy en día los teaser son muy conocidos por crear intriga y expectativa entre las personas que esperan una serie o película. Su objetivo es dar a conocer un poco del producto al usuario y crear la necesidad de ver o utilizar el producto final. Por esta razón, se ha desarrollado un teaser promocional el cual muestra los beneficios y actividades que se pueden encontrar dentro del producto propuesto. Este se enfoca en los personajes y como este se ve atraído por el game app, utilizando la técnica de modelado 3D. Así mismo, se utilizó como base de diseño de los personajes, diferentes animales que se encuentran actualmente en peligro de extinción. Ofreciendo además de aprendizaje, un valor dentro de cada niño para concientizar acerca de los problemas que existen actualmente dentro de Ecuador con sus animales endémicos. Este teaser está dirigido a padres con hijos mayores de cinco años para que se den como material de apoyo el producto que se ofrece. A través de este proyecto se busca incentivar a los padres a adquirir un producto con diferentes beneficios. Dando a conocer diferentes especies y poniéndolos de referencia dentro de actividades de refuerzo de la aplicación. Así también, llamando la atención del usuario a través del estilo 3D.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-969123919	E-mail: anahisanto scarolinaalvarado@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Ing. Sara Cabanilla Urrea, Mgs		
	Teléfono: +593-984511945		
	E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			