

# UCUENCA

## Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Diseño

**Diseño de un sistema de láminas ilustradas educativas aplicado a la EGB Superior y Bachillerato para informar sobre los presidentes del Ecuador**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Diseñador Gráfico

**Autor:**

José Saúl Arias Ortega

**Director:**

Santiago Andrés Escobar Cobos

ORCID: 0000-0003-3086-6668

**Cuenca, Ecuador**

2023-02-15

## Resumen

El presente proyecto pretende colaborar, en cierta medida, a aumentar el interés de los estudiantes en su educación, para eso es importante su colaboración en cada decisión de diseño, tanto en apartados gráficos, cromáticos o de diagramación, ya que, deben ser acordes a sus gustos y necesidades. Inicialmente, en el primer capítulo, se pretende reunir todos los antecedentes necesarios para la elaboración del proyecto, datos como la importancia de un material didáctico estudiantil y la información que este poseerá, así como entender, de manera conceptual, todos los aspectos de diseño aplicados en el proyecto. Posteriormente, se debe definir la metodología de diseño adecuada para el desarrollo del proyecto, la misma que debe cumplir con los parámetros necesarios que generen interés al público objetivo. En el tercer y último capítulo, se procede a desarrollar la línea gráfica de las láminas, divididas en infografías y personajes, iniciando con bocetos, que permitirán buscar el estilo idóneo dirigido hacia el target designado, para finalmente digitalizarlos e implementarlos.

*Palabras clave:* ilustración, láminas, diagramación, infografía, educación

### Abstract

This project aims to collaborate, to a certain extent, to increase the interest of students in their education, for this their collaboration is important in each design decision, both in graphic, chromatic or layout sections, since they must be in accordance with your tastes and needs. Initially, in the first chapter, it is intended to gather all the necessary background for the development of the project, data such as the importance of a student didactic material and the information that it will possess, as well as understanding, conceptually, all the design aspects applied. in the project. Subsequently, the appropriate design methodology for the development of the project must be defined, which must comply with the necessary parameters that generate interest in the target audience. In the third and last chapter, the graphic line of the sheets is developed, divided into infographics and characters, beginning with sketches, which will allow the search for the ideal style directed towards the designated target, to finally digitize and implement them.

*Keywords:* illustration, sheets, layout, infographics, education

## Índice

1. Conceptualización .....	8
1.1. Sistema educativo en el Ecuador.....	8
1.1.1. Niveles.....	8
1.1.3. Presidentes del Ecuador. ....	8
1.2. Áreas del Diseño .....	9
1.2.1. Ilustración Digital. ....	9
1.2.2. Diseño de Personajes. ....	10
1.2.3. Infografía. ....	10
2. Metodología .....	11
2.1. Investigación .....	13
2.1.1. Homólogos. ....	13
2.1.2. Entrevistas.....	14
2.1.3. Contenido .....	15
2.1.4. Brief.....	17
2.2. Ideación.....	19
2.2.1. Bocetaje .....	19
2.2.2. Diagramación .....	22
2.3. Selección.....	26
2.3.1. Tipografía .....	26
2.3.2. Definición de la idea .....	27
2.4. Prototipo.....	29
2.4.1. Impresión y Materiales .....	29
2.5. Implementación .....	29
2.6. Aprendizaje .....	29
3. Propuesta .....	30
3.1. Personajes .....	30
3.2. Láminas.....	33
3.3. Logotipo .....	33

3.4. Prototipos y Material didáctico .....	34
3.5. Escalabilidad .....	35
Conclusiones y Recomendaciones .....	37
Referencias .....	37

### Índice de Figuras

<b>Figura 1.</b> Primeras propuestas de boceto de personaje.....	19
<b>Figura 2.</b> Propuesta inicial de personaje.....	20
<b>Figura 3.</b> Ajustes a las proporciones del rostro acorde al personaje.....	20
<b>Figura 4.</b> Implementación de aspectos geométricos.....	21
<b>Figura 5.</b> Definición de detalles específicos del personaje.....	21
<b>Figura 6.</b> Boceto final de personaje.....	22
<b>Figura 7.</b> Primeras propuestas de boceto de lámina.....	22
<b>Figura 8.</b> Propuestas digitales de láminas.....	23
<b>Figura 9.</b> Ruta de lectura de las propuestas.....	23
<b>Figura 10.</b> Primera propuesta de contenido.....	24
<b>Figura 11.</b> Reorganización de elementos en la lámina.....	25
<b>Figura 12.</b> Estabilidad visual.....	25
<b>Figura 13.</b> Propuestas cromáticas.....	26
<b>Figura 14.</b> Propuesta digital.....	27
<b>Figura 15.</b> Lámina final.....	28
<b>Figura 16.</b> Propuesta del presidente Jaime Roldós.....	30
<b>Figura 17.</b> Propuesta del presidente León Febres Cordero.....	31
<b>Figura 18.</b> Propuesta del presidente Abdalá Bucaram.....	31
<b>Figura 19.</b> Propuesta del presidente Jamil Mahuad.....	32
<b>Figura 20.</b> Propuesta del presidente Rafael Correa.....	32
<b>Figura 21.</b> Láminas de cada presidente.....	33
<b>Figura 22.</b> Logotipo.....	33
<b>Figura 23.</b> Parte posterior de la lámina.....	34
<b>Figura 24.</b> Máscaras de presidentes.....	34
<b>Figura 25.</b> Set de lámina, máscaras y stickers completos.....	35

### Índice de Tablas

<b>Tabla 1.</b> Detalle de la metodología a aplicar en el proyecto.....	11
<b>Tabla 2.</b> Definición del contenido.....	16
<b>Tabla 3.</b> Construcción del Brief.....	17

## Agradecimiento

En primer lugar, quiero agradecer a mis padres y hermanos, quienes han sido pilar fundamental para mi desarrollo profesional y humano, es a ellos a quienes les debo todo. A mi tutor, cuya ayuda ha sido importante para el correcto desarrollo del presente proyecto. A mis profesores, quienes han aportado su conocimiento conmigo de manera significativa. Finalmente, a mi pareja, que ha estado presente desde el inicio de este camino profesional, con su apoyo y ánimo ha sabido levantarme y seguir adelante.

### **Justificación e importancia**

La educación de nivel medio en el Ecuador se ha visto disminuida en su calidad, esto se debe a varios factores internos y externos a los estudiantes.

El avance tecnológico tiene un factor importante en este análisis, ya que, si bien ha aportado al ser humano una mejor calidad de vida, el mismo se ha encargado de facilitar, a grandes rasgos y de manera negativa, el estilo de vida de los adolescentes que dominan el uso de las nuevas tecnologías, este mismo factor ha provocado que varias personas deseen alcanzar sus objetivos de manera práctica, sin afrontar riesgos o realizar mayores esfuerzos.

La propuesta del presente proyecto pretende aportar a la motivación dentro del aula y aprovechar, de manera positiva las nuevas tecnologías, utilizando una herramienta que ha sido altamente criticada y cuestionada a favor de los estudiantes.

El sistema de láminas educativas contará con infografías e ilustraciones de los presidentes más relevantes de la historia del Ecuador, acompañado de material didáctico y uso de herramientas que podrán ser apreciados gracias a los dispositivos móviles.

### **Objetivos**

#### ***Objetivo General***

Diseñar un set de láminas ilustradas educativas como material didáctico adaptable en clase aplicando la metodología de Ambrose Harris.

#### ***Objetivos Específicos***

- Comprender parte de las falencias del rendimiento estudiantil
- Identificar la metodología de diseño aplicable
- Diseñar y construir el set de láminas ilustradas

## 1. Conceptualización

En el marco de la investigación, es necesaria la recolección de información que será la base del proyecto, la misma deberá abarcar desde el concepto más general, hasta el más específico.

En el presente capítulo, se encuentran el desglose necesario sobre cada concepto general del contenido del proyecto, así como, los aspectos de diseño a aplicar.

### 1.1. Sistema educativo en el Ecuador

El Instituto Nacional de Evaluación Educativa (Ineval), es creado en noviembre del 2012, con bases a lo descrito en la constitución del Ecuador del 2008, desde la fecha de su creación, ha sido reestructurada conforme a las necesidades de los estudiantes donde, históricamente, el sistema educativo ecuatoriano ha mantenido un desarrollo desigual y diferenciado, fruto de inequidades socioeconómicas y una ineficaz cobertura de servicios públicos en el territorio, esto según la Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo (Senplades, 2017. Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021).

#### 1.1.1. Niveles.

El sistema educativo del Ecuador consiste de algunas fases, resumidas por la relacionista pública Noelia Roldán (2018), que generó un artículo informando sobre el sistema educativo ecuatoriano, donde se desprende específicamente el nivel de **Educación General Básica (EGB)**, etapa en la cual se introducen disciplinas básicas en diferentes campos, siendo la de principal interés del presente proyecto el subnivel de *E. G. Básica Superior* (octavo, noveno y décimo grado) con estudiantes de 12 a 14 años de edad, convirtiéndolos en el público objetivo.

#### 1.1.2. Tronco común.

El tronco común en la educación de nivel medio, hace referencia a todas aquellas materias que se imparten a todas las instituciones con sus respectivas especialidades, es decir, aquellas materias que todos los estudiantes deben cursar y aprobar.

Una de las asignaturas dentro de este conjunto, es la materia de Estudios Sociales, en la cual se repasan todos los hechos y acontecimientos fundamentales que han marcado un hito en nuestra sociedad, y no solo a nivel nacional, sino también, a nivel mundial.

#### 1.1.3. Presidentes del Ecuador.

Uno de los principales temas que se analizan en la asignatura de Estudios Sociales, es la historia política del Ecuador, donde encontramos una extensa lista de personajes, sin embargo, y debido al pensamiento actual y al modo de vida de las últimas décadas, es



necesario analizar los mandatarios recientes y dentro de la época denominada “El retorno a la Democracia”.

**Retorno a la Democracia.** El periodista Sebastián Mantilla (2019) explica el periodo denominado como “Retorno a la democracia” (1979-actualidad), como una época en la historia del Ecuador donde se produjo el proceso de retorno y transición entre la dictadura militar y la elección democrática para el gobernante del país.

Los presidentes que han gobernado en este periodo son:

- Jaime Roldós (1979-1981)
- Osvaldo Hurtado (1981-1984)
- León Febres Cordero (1984-1988)
- Rodrigo Borja (1988-1992)
- Sixto Durán Ballén (1992-1996)
- Abdalá Bucaram (1996-1997)
- Rosalía Arteaga (1997)
- Fabián Alarcón (1997-1998)
- Jamil Mahuad (1998-2000)
- Gustavo Noboa (2000-2003)
- Lucio Gutiérrez (2003-2005)
- Alfredo Palacios (2005-2007)
- Rafael Correa (2007-2017)
- Lenin Moreno (2017 - 2021)
- Guillermo Lasso (2021 - Actualidad)

## 1.2. Áreas del Diseño

Las principales áreas de diseño a aplicarse en el presente proyecto serán las siguientes:

### 1.2.1. Ilustración Digital.

La ilustración digital, es una de las herramientas principales dentro del diseño gráfico, con ella, podemos realizar o construir cualquier imagen necesaria para comunicar una idea o mensaje.

De manera técnica, una ilustración digital, según el diseñador gráfico Francisco Barber (2017), es más que plasmarse en papel, utiliza soportes tecnológicos o electrónicos para producirse, como es el caso del ordenador o de una tableta para gráficos, como se manifiesta en su blog *cocoschool*.

Su aplicación en el presente proyecto, irá directamente relacionado con la imagen de los personajes, los presidentes del Ecuador, los mismos que serán creados mediante

herramientas digitales y apoyados con el diseño de personajes, con el fin de generar estilos únicos que sean del agrado de los estudiantes y a la vez que puedan identificarlos fácilmente.

### **1.2.2. Diseño de Personajes.**

El diseño de personajes es un área que se encarga de la construcción de un personaje, ficticio o real mediante herramientas del diseño mecánico o digital, otorgándole personalidad y una apariencia física a los conceptos visualizados en un inicio.

Según se indica en el blog *notodoanimacion*, propiedad del animador y artista visual Jonatan Cortés (2020), explica que el diseño de personajes “vendría a ser un casting en el que elegimos a un actor cuyo diseño transmite la personalidad y el estilo más coherente con las premisas que disponemos.” es decir, una caracterización de un personaje, añadiendo una personalidad e identidad al mismo.

Con el diseño de personajes, lo que se busca es reconstruir las ideas visuales de los presidentes del Ecuador, recrearlos gráficamente a un estilo agradable y que se adapte al target establecido, generando así mayor empatía con el usuario.

### **1.2.3. Infografía.**

Según el Diccionario de Inglés de Oxford (2020), una infografía (o gráfico informativo) es “la representación visual de información y datos”.

Es decir, una infografía, es el diseño diagramado de la información, para hacerlo agradable visualmente y que la comprensión de la persona que la aprecia, sea mejor.

Dentro de las infografías, se aplican varios conceptos y herramientas fundamentales para comunicar ideas claras e información específica, una de ellas es la retícula, la misma se encargará de ordenar todos los elementos que están dentro de la infografía, mediante aspectos como la jerarquía, tipografía o espacios en blanco, todo ese conjunto de elementos conformará un aspecto visual agradable y mejor lectura de contenido.

El uso de las infografías ha potenciado la emisión de un mensaje hacia el público, en la presente época, estas han tenido gran éxito sobre el público joven, los cuales se adaptan mejor a este tipo de herramientas para informarse, es debido a esto, que la infografía será un elemento fundamental del presente proyecto.

## 2. Metodología

El proyecto necesita de un proceso de recolección de información y colaboración con los futuros usuarios, Ambrose Harris (2010) maneja una metodología acorde al presente proyecto, el mismo puede ser adaptado para la aplicación del mismo.

**Tabla 1.**

*Detalle de la metodología a aplicar en el proyecto*

Etapa	Herramienta/ Método	Objetivo/ Intención	Observaciones/ Protocolo de Aplicación	Referencia Bibliográfica
Investigación	Homólogos	<p>Buscar referentes con planteamientos similares para analizar sus ventajas y desventajas.</p> <p>Homólogos en narrativa, metodología, adaptabilidad e imagen.</p>	<p>Búsqueda de docente con innovación en educación.</p> <p>Diseñadores o productos, cuya gráfica comunique una historia.</p>	<p>Ing. Julio Ríos</p> <p>Dis. Gabriela Moreno</p> <p>Dis. William Cacuango</p>
	Entrevista	<p>Conocer más sobre metodologías y recursos didácticos.</p> <p>Conocer sobre la gráfica orientada a adolescentes</p>	<p>Semi estructurada a docente de bachillerato, con grabación en audio</p> <p>Estructurada a ilustradora y desarrolladora de videojuegos, con grabación en audio</p>	<p>Lcda. Cristina Faicán</p> <p>Dis. Ambar Troya.</p>
	Contenido	Definición de información, los 5	Recopilación información de	Web

		<p>presidentes más relevantes del Ecuador: retorno a la democracia</p> <p>Texto Imagen Distribución</p>	<p>diversas fuentes</p> <p>Bocetaje de la diagramación en inDesign</p>	<p>Edición especial revista Vistazo</p> <p>Caldwell, C., &amp; Zappaterra, Y. (2014)</p>
	Brief	<p>Análisis de necesidades de usuario, adaptabilidad.</p>	<p>Aplicación de encuestas y posterior diálogo por futuros usuarios del producto</p>	<p>Stickdorn, M., &amp; Schneider, J. (2011).</p>
Ideación	Bocetaje	<p>Dibujar bocetos sobre las ilustraciones</p>	<p>Desarrollo de Bocetos acorde las necesidades del usuario</p>	<p>Maskinger, M., &amp; Bardel, W. (2013).</p>
	Diagramación	<p>Distribuir de manera correcta los elementos</p>	<p>Diseños en Ilustrador e inDesign</p>	<p>Caldwell, C., &amp; Zappaterra, Y. (2014)</p>
Selección	Tipografía	<p>Definir la tipografía acorde con el proyecto</p>	<p>Desarrollo de Bocetos acorde las necesidades del usuario</p>	<p>Lijklema, H. (2012).</p>
	Definición de la Idea	<p>Definir la propuesta final basada en los intereses del público objetivo</p>	<p>Los usuarios aportan a la selección del diseño final y sus características.</p>	
Prototipo	Impresión	<p>Encontrar el tipo de impresión acorde al proyecto</p>	<p>Pruebas de impresión en diversos materiales</p>	

	Material	Encontrar el material acorde al proyecto	Búsqueda en papelerías	
Implementación	Observación	Medir la aceptación del proyecto	Establecer un tiempo de observación con Diario de campo, y determinar la aceptación del proyecto	
Aprendizaje	Feedback	Grupo de diálogo	Debate entre usuarios y expertos para analizar correcciones y mejoras	
	Conclusiones	Analizar si el proyecto cumple con su objetivo	Revisión de datos recolectados	

## 2.1. Investigación

### 2.1.1. Homólogos.

En la actualidad, la educación debe ser constantemente innovada, muchos estudiantes requieren motivación al momento de aprender, parte de esta motivación viene dada por el docente y en nuestro medio, existen varios docentes que han sido fuente de inspiración para crear nuevas formas de estudio, uno de ellos es Julio Ríos, ingeniero civil colombiano que creó un canal de la red social “YouTube” bajo el nombre de “Julioprofe”, el cual cuenta con más de 4,8 millones de suscriptores, aquí, brinda clases gratuitas de física y matemáticas atrayendo una gran cantidad de personas, principalmente estudiantes, interesados en aprender sobre estos temas, el 7 de diciembre de 2020 estableció un Récord Guinness con la mayor cantidad de espectadores presenciando una clase de matemáticas por “YouTube”, con un total de 213.586 personas conectadas, demostrando así que se puede generar interés en el estudio utilizando dispositivos móviles y digitales.

Dentro del campo local, se han generado diversas propuestas de material didáctico orientado a la educación que intenta ser agradable para los estudiantes, la mayoría de estos son proyectos de titulación de grado, un proyecto a rescatar, es el de la diseñadora cuencana Gabriela Moreno (2015), en el que plantea un cómic que relata la historia del Ecuador, específicamente cuenta su independencia, posterior a haber implementado la novela gráfica a estudiantes, ha determinado que “Es más divertido aprender jugando” y “Se aprende más viendo, que leyendo”. (p. 110)

En base a estas afirmaciones, resulta fundamental que, al momento de presentar información a los estudiantes, esta sea dinámica y entretenida, y debe estar acompañada de una línea gráfica de su interés.

Por otro lado, las desventajas de estos proyectos, tipo comic o novela gráfica, es que para generar mayor interés del lector, tendrá que tener contenido ficticio y sintetizado, el mismo que podría generar confusión y distracción del objetivo principal.

Asimismo, basado en el proyecto del diseñador ambateño William Cacuango (2017), el cual, desarrolló un material didáctico con realidad aumentada para niños de la Unidad Educativa “Juan León Mera La Salle” de la ciudad de Ambato; este constaba de una infografía en una lámina, que cuando un dispositivo móvil, cargado con la aplicación requerida, apuntaba hacia la lámina, generaba un efecto de realidad virtual llamativo para los estudiantes, lo que los ayudaba a comprender de mejor manera, los contenidos de la materia.

Sin embargo, este tipo de proyectos no resulta del todo conveniente, es fundamental el uso de la tecnología, algo que en nuestro país no está al alcance de todos los estudiantes.

El uso de la tecnología es importante, con este medio muy bien manejado por la actual generación, los estudiantes podrían relacionarse de mayor manera con el proyecto, utilizando esta tecnología como apoyo al material didáctico principal, más no, como una parte fundamental del mismo.

### **2.1.2. Entrevistas.**

La entrevista es una herramienta muy importante al momento de realizar este tipo de proyectos, debido a que nos permiten dialogar directamente con profesionales del área en el que se desea enfocar.

Es por esto que se realizaron 2 entrevistas principales. La primera, a una docente de una unidad educativa de la ciudad y la segunda, a una diseñadora gráfica del país.

La licenciada Cristina Faicán, docente del área de Historia y Filosofía de la U. E. Sudamericano en la ciudad de Cuenca comenta que, en la actualidad, los estudiantes han tenido un cambio de mentalidad y de comportamiento, esto debido a los avances tecnológicos y al cambio generacional, donde los pensamientos, tanto de los padres de familia como de los estudiantes, afecta su rendimiento.

En este extracto de la entrevista, la docente comenta que, los estudiantes debido a la comodidad que la tecnología les ha brindado, requieren información más versátil, siendo este es un aspecto importante para desarrollar el presente proyecto.

En el aspecto de diseño, se realizó una entrevista a la diseñadora Ámbar Troya, oriunda de Babahoyo que actualmente reside en la ciudad de Estocolmo, Suecia. Ámbar, se encuentra especializada en Ilustración y desarrollo de videojuegos orientado directamente a los adolescentes, de los cuales espera que les agrade y genere algún impacto en los mismos, considera fundamental la correcta relación entre el diseño y el mensaje que se quiere dar. Además, recomienda el uso de herramientas novedosas para el público joven.

“Mi diseño tiene que ser muy claro y bastante coherente, que lo persona que lo reciba, lo entienda” (Troya, A. comunicación en línea, 10 de diciembre del 2019)

El producto de las entrevistas da como resultado el siguiente análisis; la interfaz debe ser agradable para los usuarios finales, una con la cual se sientas identificados, por el hecho de ver algo semejante a su entorno digital, acompañado de un contenido novedosos y apoyado en herramientas actuales, las mismas que asentará los conocimientos adquiridos.

La selección de herramientas y técnicas relacionadas al diseño, serán fundamentales para llegar a los objetivos planteados, es debido a esto que, se realizará el análisis de las diversas áreas del diseño ha aplicarse en el proyecto.

### **2.1.3. Contenido**

Para el desarrollo del presente proyecto, se delimitará la cantidad de presidentes a realiza a 5, esto nos permite analizar las variantes en tiempo, contenido y relevancia y que, definirá el futuro del proyecto, marcando una línea de trabajo, sin saturar de trabajo y dando la posibilidad de centrarse en los objetivos establecidos.

El sistema de láminas educativas, contará con una infografía, una para cada presidente, en la cual se aprecie su ilustración, la información y sus actos/obras más relevantes, adicionalmente, las láminas tendrán códigos y enlaces que, mediante el uso de un dispositivo móvil, se podrán acceder a contenido adicional como canciones, videos, fotografías, etc.,

El diseño incluye material didáctico utilizable como máscaras de cada presidente para la realización de dramatizaciones como medio de aprendizaje, stickers físicos adhesivos y stickers para su uso en redes sociales.

Tabla 2.

Definición del contenido

Contenido	
Presidentes del Ecuador	<p>Retorno a la democracia:</p> <p>Se ha determinado este período debido a que es un tiempo reciente, donde las decisiones y personajes se mantiene aún en la memoria del colectivo nacional</p>
Docentes	<p>El criterio de los profesionales, indica que la elección de los presidentes debe ir entre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Jaime Roldós Aguilera</li> <li>-Febres Cordero</li> <li>-Abdalá Bucaram</li> <li>-Jamil Mahuad</li> <li>-Rafael Correa</li> </ul> <p>La elección fue determinada debido a las gestiones y decisiones complejas y determinantes durante sus gobiernos, los mismo que perduran (en muchos casos) hasta la actualidad.</p>
Estudiantes	<p>Los estudiantes emiten un listado con los siguientes presidentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Jaime Roldós Aguilera</li> <li>-Rafael Correa</li> <li>-Abdalá Bucaram</li> <li>-León Febres Cordero</li> <li>-Sixto Durán</li> </ul> <p>Estos son elegidos debido a la familiaridad que tienen con ellos.</p>



Se identifica altas similitudes entre las opciones propuestas de parte de los docentes y estudiantes, siendo el factor determinante de los docentes, puesto que la información brindada de sus elegidos tiene mayor relevancia.

### 2.1.4. Brief

El brief es una herramienta utilizada en el diseño, donde se determinará qué necesidades se requieren los usuarios en el área del diseño.

Los resultados obtenidos con el Brief, ayudarán a determinar si los objetivos planteados serán alcanzados, específicamente, si el público objetivo o el target, ha recibido el proyecto de la manera esperada.

El Brief establece varios parámetros necesarios que servirán de guía en la elaboración del proyecto, toda decisión tomada será basada en la construcción del Brief, la misma que presentará información tanto del contenido del proyecto, como del estilo que se desea alcanzar.

**Tabla 3.**

*Construcción del Brief.*

CLIENTE	
NOMBRE DEL PROYECTO	Diseño de láminas educativas de los presidentes del Ecuador
CLIENTE	Estudiantes de EGB Superior y Bachillerato
PRODUCTO	Set láminas de presidentes

PROYECTO
El proyecto contendrá un set de láminas educativas con información acerca de los presidentes del Ecuador, los mismos que serán utilizados por los estudiantes y docentes para su aplicación en clases.

OBJETIVOS
-----------

- Desarrollar un instrumento de material didáctico que promueva el aprendizaje sobre la vida y gobierno de los presidentes del Ecuador.
- Identificar los hechos importantes de la gestión de cada presidente.
- Desarrollar material didáctico para estudiantes, utilizando un sistema gráfico acorde al público objetivo.
- Brindar herramientas extras que aporten al aprendizaje constructivo de los estudiantes.

## TARGET / AUDIENCE

- Estudiantes de Educación General Básica Superior y Bachillerato (12 a 16 años)
- Docentes de las materias de Historia, Estudios Sociales y Ciudadanía

## MENSAJE

Mediante la línea gráfica, se busca que la información y apariencia otorgada genere interés en las asignaturas relacionadas al tema y al aprendizaje en general, y quede en la retentiva de los estudiantes, que, apoyándose del material didáctico de las láminas y sus complementos, motiven al estudio de esta temática tan importante dentro del tronco común educativo, mezclando conocimientos adquiridos, con el uso de dispositivos tecnológicos y así, brindar toda la información y herramientas necesarias para el aprendizaje.

## ENTREGABLES Y FORMATO

- Set de 5 láminas con infografías que contienen la información de 5 presidentes (uno por lámina).
- Set de 5 láminas con máscaras de cada presidente como material didáctico de uso en clases (sketchs, representaciones, etc.).
- Set de Stickers adhesivos con la imagen y frases icónicas de los presidentes.
- Set de Stickers de uso en redes sociales con la imagen y frases icónicas de los presidentes.

## 2.2. Ideación

### 2.2.1. Bocetaje

Se plantean las soluciones de diseño a aplicarse, esto basado en la problemática planteada, la principal herramienta a utilizarse, es el boceto, en el mismo se busca, en ilustración y diagramación, la estética correcta e idónea acorde al target del proyecto a realizar, en este caso, como se ha establecido previamente en el Brief, está dirigido hacia estudiantes del nivel de Educación Básica Superior.

El proceso de bocetaje es fundamental, ya que, es cuando se explora, busca y encuentra la correcta apariencia visual del proyecto, si no se logra atraer la atención del público objetivo, no se podrá llegar a la resolución del problema, comúnmente, es la fase que mayor cantidad de esfuerzo y tiempo requiere, recursos que resulta imprescindibles.

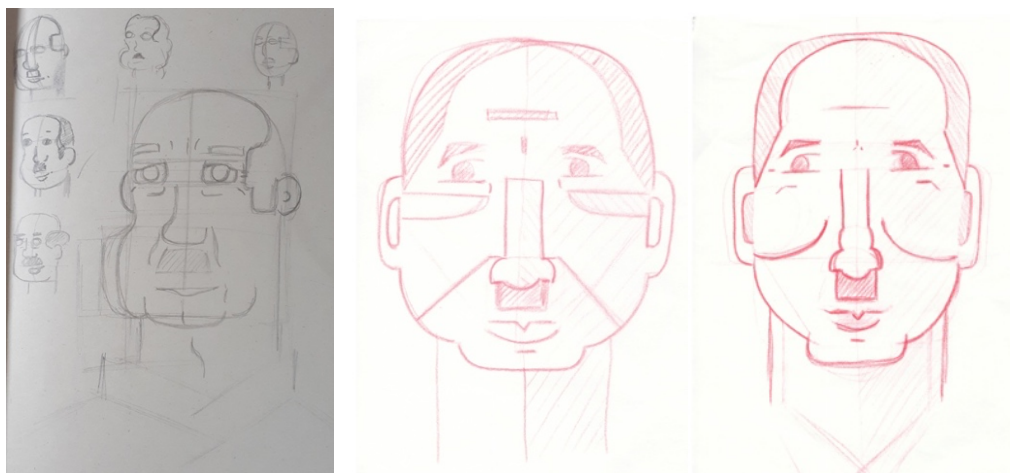
**Propuesta y Desarrollo del Personaje.** Posterior al proceso de exploración, en el cual se realizaron varias propuestas sobre la imagen de los presidentes y se desarrollaron las mismas, se seleccionaron 3 estilos diferentes acordes al target.

Se estableció como personaje principal para encontrar el estilo general de todos los personajes, al ex presidente Abdalá Bucaram, principalmente, por lo características que posee en su apariencia, las cuales son reconocibles por la mayoría de los ecuatorianos.

En cada uno de las imágenes en la Figura 1 se buscó un estilo diferente, desde propuestas orgánicas y geométricas, la propuesta orgánica (primera) fue descartada debido a la imposibilidad de generar un sistema entre personajes, ya que, cada presidente tiene facciones distintas; la propuesta geométrica (segunda) también fue descartada, esto debido a que, al tener mayor cantidad de elementos geométricas, se perdía la apariencia humana y natural de los personajes.

#### Figura 1

*Primeras propuestas de boceto de personaje*



[Fotografía]. Autoría Propia

De las propuestas planteadas en la Figura 1, se determinó seleccionar la tercera opción, eso debido a una mezcla entre gráfica juvenil, geométrica y balanceada en su composición, con ello, se podrá generar un sistema homogéneo entre los personajes y a la vez, sin que pierdan la apariencia humana e identificable entre ellos.

Una vez determinado cual sería la estética base de los presidentes, se procede a realizar los bocetos de cada uno, desarrollándolos y buscando encontrar la figura idónea de la apariencia ilustrada del presidente, los bocetos fueron realizados en hojas de papel calco, esto debido a que, por la transparencia del material, se pueden plantear cambios al momento de realizar varias propuestas de cada personaje, realizando calcos y ajustando detalles a los mismos hasta encontrar la figura ideal, presentando así una evolución favorable, iniciando con una propuesta.

### Figura 2

*Propuesta inicial de personaje*



[Fotografía]. Autoría Propia

Definida la base de la propuesta del personaje que, como se mencionó con anterioridad, posee equilibrio entre lo orgánico y geométrico, sin embargo, esta propuesta no tiene la apariencia real del personaje.

### Figura 3

*Ajustes a las proporciones del rostro acorde al personaje*



[Fotografía]. Autoría Propia

Al boceto de la Figura 2, se le modificó la proporción del rostro, es decir, este personaje posee el rostro más redondo, rasgos más amplios y líneas de expresión, detalles que también se adaptarán a cada personaje.

#### Figura 4

*Implementación de aspectos geométricos*



[Fotografía]. Autoría Propia

Con la proporción ideal del personaje encontrada en la Figura 3, se establecen elementos geométricos a la composición en las partes del rostro que se pueden replicar en el sistema, sin embargo, se deben destacar aún las características del personaje.

#### Figura 5.

*Definición de detalles específicos del personaje*



[Fotografía]. Autoría Propia

Una vez que, el sistema homogéneo de los personajes se ha establecido en la Figura 4, se adicionan los aspectos geométricos claves en los detalles del personaje, retirando aquellos que alteran o modifican demasiado al mismo, de esta manera, se genera el equilibrio entre los aspectos faciales relevantes y la geometría, la cual se aprecia en la Figura 6.

**Figura 6.**

*Boceto final de personaje*



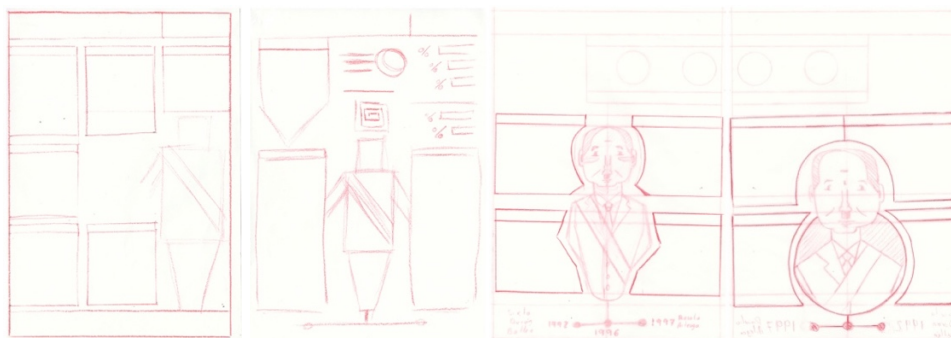
[Fotografía]. Autoría Propia

**2.2.2. Diagramación**

Para las láminas, se buscó una distribución de elementos organizada y fluida, que facilite la lectura y el orden de información brindada, ya que, los elementos principales a analizar al momento de realizar una lámina son: el tema, contenido y diseño, una vez que los 2 primeros se han resuelto, el reto es plantear un diseño acorde al mensaje que se quiere dar y al público objetivo, para eso, se realizaron las siguientes propuestas.

**Figura 7.**

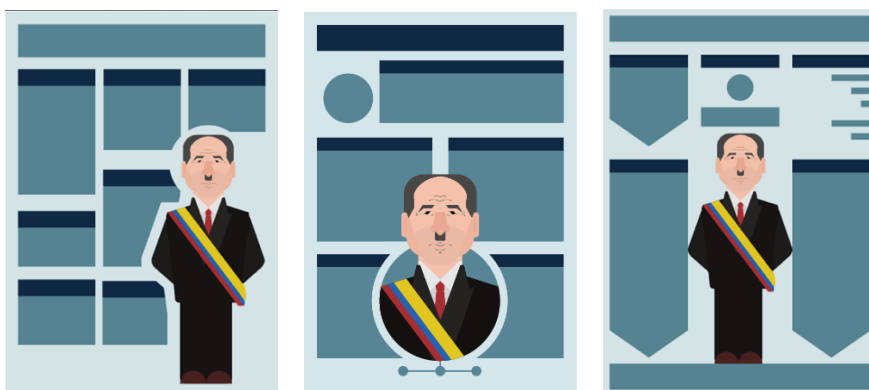
*Primeras propuestas de boceto de lámina*



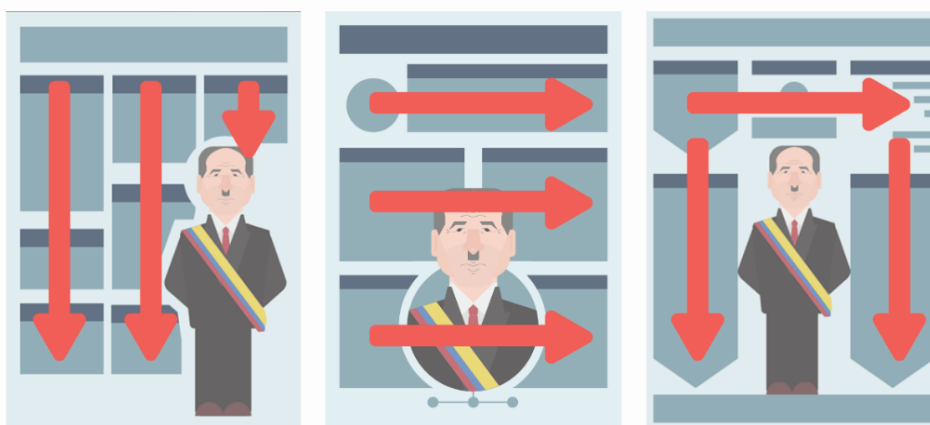
[Fotografía]. Autoría Propia

Durante la exploración de la correcta distribución de elementos en la Figura 7, se tomaron en cuenta 2 aspectos importantes, primero la ubicación del personaje, el mismo debe estar correctamente visible, identificable y diferenciable entre todos los presidentes, y el segundo aspecto, es a información de cada uno.

Continuando con la determinación de la mejor distribución, se analizan diferentes estilos de presentar la información del personaje, se ubican los cuadros de contenido a la manera de "skills" de un protagonista, pasando también, por una propuesta circular con el presidente ubicado al centro, como figura principal de la composición.

**Figura 8.***Propuestas digitales de láminas**[Ilustración digital]. Autoría Propia*

Las propuestas análogas previamente estudiadas, fueron pasadas a un soporte digital.

**Figura 9.***Ruta de lectura de las propuestas**[Ilustración digital]. Autoría Propia*

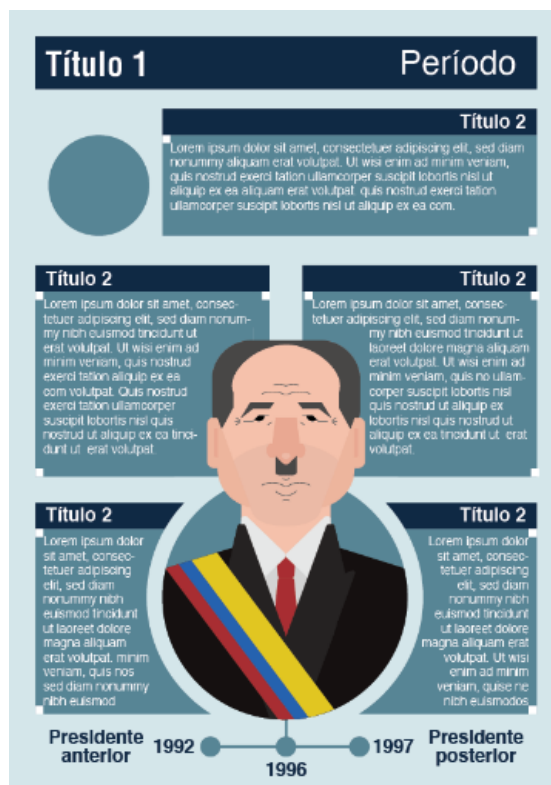
A continuación, se determina la ruta de lectura de la lámina visibles en la Figura 9, la misma será fundamental para la distribución de elementos, se propone que la información sea expuesta en orden, primero con información básica del presidente, después su campaña, como llegó a la presidencia, como fue su gobierno y finalmente, como culminó el mismo.

La propuesta elegida, fue la segunda, la que mejor equilibrio visual entre la gráfica, texto y contenido otorga, y al ser necesario contener gran información, es importante no saturarla y combinarla con espacios en blanco, respetando los márgenes y la correcta legibilidad de los textos y la apreciación de las ilustraciones, colocando al presidente como imagen central del contenido y, principalmente, es la que mejor ruta de lectura propone al ser la lectura tradicional de la región, es decir, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

Una vez establecida la organización de los elementos en las láminas, se procedió a realizar pruebas con texto, para esto se establece un texto al azar, aún sin analizar el peso del contenido.

**Figura 10.**

*Primera propuesta de contenido*



*[Ilustración digital]. Autoría Propia*

En un inicio, se decidió redactar con una tipografía tipo San Serif para todo el contenido, bloques de información en color azul y sus tonalidades y con 6 bloques de información más una línea cronológica en la base de cada lámina.

Posteriormente, una vez redactando contenido e información real de cada presidente y debido a la cantidad de información primordial que requería la lámina, se realizó unas modificaciones a los bloques de información, reorganizando los datos de los mismos y la distribución planteada, así como, adicionando mayor información relevante, dando como resultado, la distribución planteada en la Figura 11, donde se puede apreciar que, la lámina obtiene mayor valor informativo y estructurado.



**Figura 11.**

*Reorganización de elementos en la lámina*



*[Ilustración digital]. Autoría Propia*

Para definir la tipografía, con motivo de facilitar la lectura de la información, se cambió a un estilo Serif, la cual, es idónea para este tipo de proyectos, donde la información planteada debe ser legible y acoplarse con la distribución de los elementos e ilustraciones.

Adicionalmente, se modificó la distribución de los elementos, otorgando más espacios en blanco, reorganizando la línea cronológica y eliminando elementos innecesarios.

A la lámina ya definida, se le proporciona de estabilidad visual entre todos sus componentes, y de un método de legibilidad que los estudiantes vayan elevando a medida que van avanzando en la lectura de información plasmada en la lámina, siendo ligera en un inicio, y más condensada y pesada al momento de culminar.

**Figura 12.**

## Estabilidad visual



*[Ilustración digital]. Autoría Propia*

Establecidos ya, el contenido y su distribución, se determina la cromática a utilizar, la misma, debe reflejar los principales valores y personalidad del público objetivo, dentro de las propuestas cromáticas propuestas en la Figura 13, se analizó que las mismas no posean demasiado ruido visual, que no presenten saturación en su color, además, que estos colores propongan armonía cromática entre ellos.

**Figura 13.**

### Propuestas cromáticas



*[Ilustración digital]. Autoría Propia*

## 2.3. Selección

### 2.3.1. Tipografía

La tipografía es un elemento importante al momento de realizar una infografía, la misma, debe ayudar al usuario, a tener una lectura correcta y organizada, sin que esta resulte pesada o cansada, aspecto relevante si se tiene en cuenta que el presente proyecto tiene un fin educativo.

Al tener esto en cuenta, se ha determinado la siguiente pareja de tipografías, para los textos se determina la tipografía PT Serif Regular de 11 pts., mientras que, para los títulos se selecciona la tipografía títulos: Roboto Bold 17 pts.

La tipografía genera una línea de lectura y espacios acordes a la cantidad de información propuesta.

Demostración de tipografía:

## Roboto Bold 17 pts.

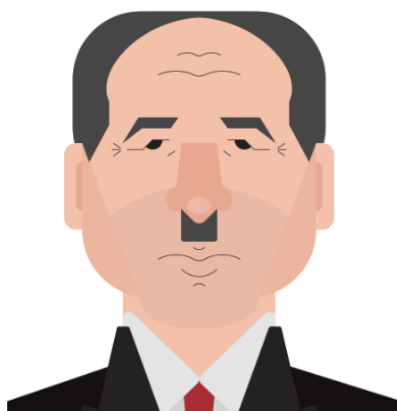
PT Serif Regular de 11 pts.

### 2.3.2. Definición de la idea

La ilustración del presidente queda de la siguiente manera.

#### Figura 14.

*Propuesta digital*



*[Ilustración digital]. Autoría Propia*

La cromática aplicada al diseño que se aprecia en la Figura 14, procura mantener la tonalidad acorde a los personajes en la vida real, en tono de piel y color de cabello, plasmados en colores llanos, esta decisión fue tomada principalmente para relacionarlos de manera más directa al momento de verlos en videos o fotografías, se planteó en un inicio una cromática que varíe en color y tonalidad, variaciones que se aplican a ciertos elementos de la composición, como la nariz, las orejas, la mandíbula y las costados del rostro, principalmente, para destacar las características del personaje y establecer un sistema entre todos los presidentes.

Adicionalmente, no se aplica una línea negra de borde para el personaje, esto para evitar un estilo de caricatura que, como se estableció con anterioridad, no es acorde al público objetivo, la división de elementos se da por los colores planos de los mismos, y estos presentan equilibrio visual en la composición.

Finalmente, y posterior a modificaciones estéticas, la propuesta final de lámina expuesta en la Figura 15, en cromática, se establece en los colores de la República del Ecuador en tono pastel, con esto, se busca evitar el ruido visual previamente mencionado y relacionar a los presidentes con un partido político determinado, además, los colores aportan al apartado visual que se busca de la problemática planteada.

La psicología del color, será importante para lograr el interés del público objetivo, siempre teniendo en cuenta que es un público joven, quienes tienen gustos e intereses muy marcados, los cuales serán reflejados al momento de la toma de decisiones en el aspecto cromático, teniendo esto en cuenta, los colores a utilizar deben reflejarlo, adicionando, la profesionalidad y seriedad que brinda el sistema educativo.

Amarillo: Alegría, Creatividad y Optimismo

Azul: Seriedad, Confianza y Estabilidad

Rojo: Fuerza, Energía y Dinamismo

**Figura 15.**

*Lámina final*



*[Ilustración digital]. Autoría Propia*

## 2.4. Prototipo

### 2.4.1. Impresión y Materiales

La calidad de las láminas debe ser de alta calidad debido al uso que tienen predestinado cada una de ellas, es por eso que, las láminas serán impresas en dispositivos laser para la prueba y en base al sistema Ófset para la impresión en masa, siendo el sistema más fiable para mantener la cromática deseada.

Como se ha mencionado anteriormente, la calidad de los materiales debe ser alta, es por eso que cada lámina será impresa en papel couché con gramaje de 200g, las máscaras serán impresas en papel couché con gramaje de 300g, ya que, requiere mayor resistencia debido a la naturaleza de su uso, a la vez serán troquelados, estos recursos serán laminados para mantener su resistencia.

Finalmente, los stickers físicos serán impresos en papel adhesivo y troquelados.

## 2.5. Implementación

Se realizó una prueba en un simulacro de clase, dando resultados positivos a los mismos, los estudiantes han recibido la información de manera completa y entretenida.

## 2.6. Aprendizaje

Dentro de la clase simulacro realizada, se determinó que el proyecto es fiable y genera el interés deseado, sin embargo, es necesario especificar que no fue posible realizar un análisis completo debido a que el presente proyecto tiene como alcance general, presentar una propuesta inicial para clases concretas, más no, para un tema completo.

### 3. Propuesta

#### 3.1. Personajes

Una vez establecido el sistema gráfico de los personajes, desde el aspecto visual y proporcional, se realizó el boceto y desarrollo de cada uno de ellos.

En estos bocetos, se priorizó rescatar los aspectos físicos más destacables de cada presidente, para hacerlo reconocible, sin dejar de lado el sistema ya establecido, generando una familia de ilustraciones, con características similares, pero, cada uno reflejando elementos destacables en su apariencia, teniendo en cuenta lo antes mencionado, se han obtenido los siguientes resultados, los cuales, serán detallados en cada personaje para su total comprensión:

**Jaime Roldós**; se destacó de este presidente la seriedad y confianza que reflejaba ante los medios y en discursos, definiéndolo en la simetría de su composición, líneas de expresión, principalmente en su boca y la construcción de los ojos, finalmente, se destacan los aspectos visuales de su apariencia, como su peinado, acorde a la época, y sus lentes.

#### Figura 16.

*Propuesta del presidente Jaime Roldós*



*[Ilustración digital]. Autoría Propia*

**León Febres Cordero**; este presidente tiene como característica principal, el color de su cabello, por el cual se aplica degradados de tonalidad, reflejando una avanzada edad, y el color de su bigote, elementos que son muy reconocibles del personaje, finalmente, en su apariencia, que reflejaba firmeza, se asentó en sus líneas de expresión en todo su rostro y la firmeza en su gesto.

**Figura 17.**

*Propuesta del presidente León Febres Cordero*

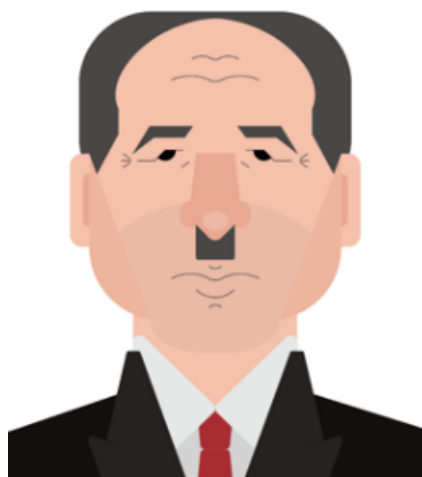


*[Ilustración digital]. Autoría Propia*

**Abdalá Bucaram;** similar a la propuesta del presidente anterior, sus principales características es la forma de su cabello y bigote, los cuales son claramente identificables sobre los demás personajes, con elementos geométricos muy marcados para hacerlo inclusive, fácil de destacar, este fue el personaje base para el resto, por lo cual, su geométrica marca el estilo general de todas las composiciones.

**Figura 18.**

*Propuesta del presidente Abdalá Bucaram*



*[Ilustración digital]. Autoría Propia*

**Jamil Mahuad;** de este presidente, se destacaron los 3 elementos que lo hacen fácilmente identificable; sus lentes de construcción ortogonal, su peinado simétrico y la forma de su boca, en la cual se basaron las líneas de expresión de toda su composición, haciéndolo inexpresivo, como fue durante su gobierno.

**Figura 19.**

*Propuesta del presidente Jamil Mahuad*



*[Ilustración digital]. Autoría Propia*

**Rafael Correa;** de este presidente, se destacan la sonrisa muy característica del personaje, la misma que en base a varios de sus seguidores, les brindaba confianza, por lo cual, se la enfatizó como el punto central de su composición, siendo base del personaje y su principal elemento, se destacó también el diseño de su camisa, la misma que lo acompañó durante los actos más importantes de su gobierno, como en su posesión.

**Figura 20.**

*Propuesta del presidente Rafael Correa*



*[Ilustración digital]. Autoría Propia*

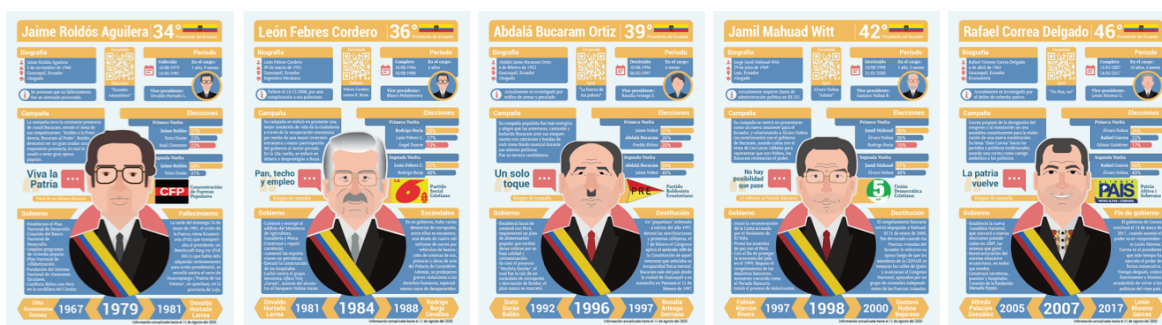


### 3.2. Láminas

La información que se presenta en las láminas, fue obtenida por libros que recolectan y resumen las gestiones de cada presidente durante su periodo, apoyado por información brindada en internet y, finalmente, revisada y aprobada por docentes expertas en la materia. Se priorizó la información más relevante de cada presidente, presentando obras y polémicas que exitieron en sus gestiones, así también, resultados electorales, campaña, partido político, entre otros, para un análisis general de los gobernantes.

**Figura 21.**

*Láminas de cada presidente*



*[Ilustración digital]. Autoría Propia*

La información presentada en las láminas de la Figura 21, se encuentra actualizada hasta el día 11 de agosto del 2020.

### 3.3. Logotipo

Resulta necesario establecer una marca al proyecto, esto para que pueda ser identificado y darle una apariencia reconocible dentro del material didáctico.

Para lograr destacar y familiarizar el proyecto en base a una marca, se buscó que el logotipo sea acorde a la lámina; sobria, equilibrada y basada en una misma cromática, los colores del Ecuador en los mismos tonos, se decidió elegir como elemento representativo el cóndor, símbolo de fortaleza y esfuerzo para el país y que se puede relacionar con la valentía y dedicación de un estudiante.

**Figura 22.**

*Logotipo*

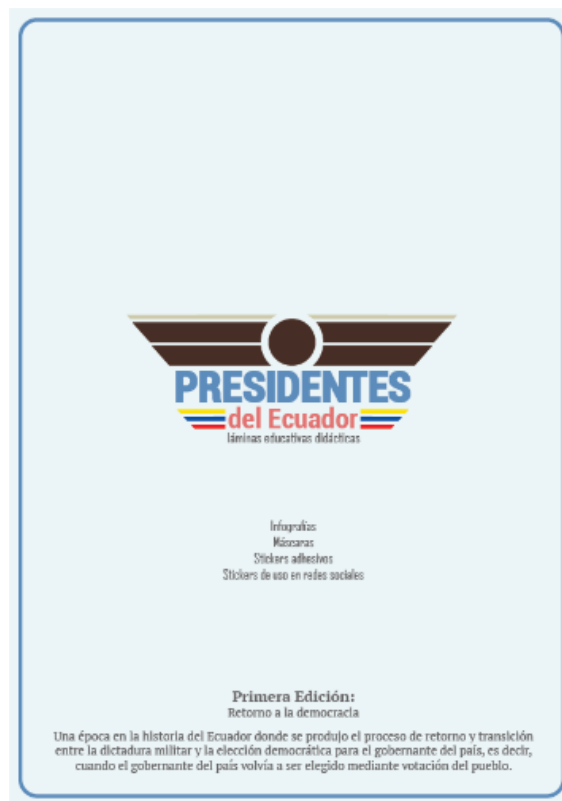


*[Ilustración digital]. Autoría Propia*

Con el logotipo establecido, en la Figura 23 se aprecia su función en las láminas, las cuales se podrán apreciar en la parte posterior de la misma, donde también se puede encontrar la información de la edición de la lámina.

**Figura 23.**

*Parte posterior de la lámina*



*[Ilustración digital]. Autoría Propia*

### 3.4. Prototipos y Material didáctico

El formato determinado para las láminas es A4 en couché de 250g, esto debido a la facilidad de transporte, resistencia y archivado de las láminas.

Como extras, está propuesto el diseño de máscara será de formato A4 en couché de 300g, las mismas tendrán como función principal, la aplicación práctica de conocimientos estudiados, mediante la realización de sketches o cualquier tipo de representación.

**Figura 24.**

*Máscaras de presidentes*



*[Ilustración digital]. Autoría Propia*

Cada lámina estará acompañada de un set de stickers adhesivos, los mismos reemplazarán los retratos comúnmente vistos en láminas educativas tradicionales, además, servirán como un elemento de entretenimiento hacia los estudiantes.

Buscando adaptarse a los recursos tecnológicos y al modo de actuar actual de los estudiantes, se presentan stickers de los presidentes de uso en redes sociales, los mismos se utilizarán con el fin de mantener una memoria crítica de las frases y a quien corresponden, ubicando y entendiendo su contexto, fusionando el aprendizaje y entretenimiento.

**Figura 25.**

*Set de lámina, máscaras y stickers completos*



*[[Ilustración digital]]. Autoría Propia*

### 3.5. Escalabilidad

A partir del año 2020, se desató una pandemia mundial debido al virus COVID-19, lo cual imposibilitó la impartición de clases presenciales en todos los niveles educativos, este inconveniente, al contrario de frenar el progreso del proyecto, presentó una oportunidad para demostrar la capacidad de adaptación que tiene el mismo.

En primera instancia, fortaleció el uso de stickers en redes sociales y surgió el uso de las láminas en formato digital, la situación de educación virtual, brindó la oportunidad del uso de dispositivos digitales para aumentar el alcance de la información a la cual se busca llegar, en este contexto, la adaptabilidad puede presentarse en los siguientes aspectos, por mencionar algunos:

- Durante las clases virtuales, el uso de medios digitales de conexión entre profesores y estudiantes, fueron herramientas sumamente importantes para no detener la educación, en estos medios pueden ser soporte del proyecto, por ejemplo, la creación de fondos virtuales para sustentaciones, dramatizaciones y demás intervenciones del mismo estilo, así como, representaciones gráficas como infografías, cuadros comparativos, recursos interactivos, etc., el aspecto de uso digital inicialmente propuesto, se potencia.
- Los fines recreativos también influyeron durante esta época, retos o el uso de redes sociales no tan concurridas, provocaron el aumento de interacciones con el mundo digital, y, esto provoca el aumento de recursos para estos medios, la creación de filtros con rostros de los personajes para su uso en redes sociales es un uso potencial que se puede añadir al proyecto, los usuarios realizan interacciones virales aplicando temáticas del proyecto, se divierten y aprenden.
- Aplicación en Gamificación, la cual, es una técnica en la educación que centra el aprendizaje mediante un juego, este puede ser digital o físico, juego de estilo como “Adivina Quien”, “Jenga”, “Encontrar la pareja”, “Descubre el personaje”, son solo algunos ejemplos de juegos compatibles con el proyecto, en este caso, dependerá exclusivamente, de la metodología aplicada en clase por parte del docente a cargo de la materia.

### Conclusiones y Recomendaciones

La educación, sin duda alguna, ha presentado varios cambios durante el paso de los años, no solamente en su estructura interna, si no también, en los medios que utilizan los docentes para impartir sus clases, hace unos años, no muchos imaginaban que la incursión de los medios digitales podría jugar un papel importante en el ámbito de la educación, para bien y para mal, la innovación es algo necesario.

El objetivo del proyecto es, precisamente, ser aporte a la educación, centrándose principalmente en el interés que produce una interfaz gráfica acorde al usuario, para ello, se centró en dos aspectos principales, el color y la ilustración.

En el ámbito cromático, el principal conflicto fue, presentar colores con atractivo visual y armonía cromática, y a la vez, cuidando que no hagan referencia a un partido político en concreto, siendo ese caso, la paleta de colores va orientado a los colores del país, en tonalidades neutras para que no produzca ruido visual o saturaciones de los mismos.

La ilustración se orienta a ser atractivo a los adolescentes, los principales usuarios del proyecto, esta ha resultado cumplir con el objetivo, ya que, los personajes fueron reconocidos por un grupo de estudiantes, indicando que, les resultó fácil de reconocer y acorde a su edad. Una vez que, la atención visual es captada por los estudiantes, resulta necesario proporcionar la información académica adecuada y precisa, es necesario recordar que, toda gira entorno a fines educativos, es por eso que, la información es clara y concreta, acoplándose a la estabilidad visual que producen los contenidos, iniciando de manera ligera y siendo más condensada a medida que se avanza en la lectura de la lámina.

Finalmente, es posible afirmar, que el éxito del proyecto, se basa en la innovación educativa y digital, siendo clave para esto, la interfaz gráfica y cromática de la lámina y la distribución de la información, siendo el material didáctico reforzado por una metodología en clase adecuada.

### Referencias

- Cacuango, W. (2017). *Realidad aumentada en el desarrollo de material didáctico para el área de Ciencias Naturales del tercer año de básica en la Unidad Educativa Juan León Mera La Salle de la ciudad de Ambato*. (Tesis de grado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato.
- Cortés, J. (2020). *Diseño de personajes*. Recuperado el 16 de abril del 2020, de: [www.notodoanimacion.es/disenio-de-personajes-juan-pablo-lopez/](http://www.notodoanimacion.es/disenio-de-personajes-juan-pablo-lopez/)
- Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). *Editorial Design*. London, England: Laurence King Publishing Ltd.
- Fenton, L. (2013). *The fundamentals of Illustration* (2ª ed.). Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Harris, A. (2010). *Metodología Del Diseño* (2ª ed.). Montesquiu, España: Parramon.
- Lijklema, H. (2012). *Free font index 3* (3ª ed.). Amsterdam, Netherlands: The Pepin Press.
- Mantilla, S. (2019). *40 años de democracia*. Recuperado el 09 de abril del 2020, de: [www.elcomercio.com/opinion/retorno-democracia-columna-sebastian-mantilla.html](http://www.elcomercio.com/opinion/retorno-democracia-columna-sebastian-mantilla.html)
- Maskinger, M., & Bardel, W. (2013). *Drawing Ideas* (2ª ed.). New York, United States: Watson Guptill Publications.
- Moreno, G. (2015). *Diseño Gráfico de un producto editorial ilustrado para reforzar el aprendizaje de la historia ecuatoriana en los niños que cursan la educación primaria*. (Tesis de grado). Universidad del Azuay, Cuenca.
- Roldan, N. (2018). *Educación En El Ecuador*. Recuperado el 09 de abril del 2020, de: [www.escapeartist.com/ecuador/live/educacion-en-el-ecuador/](http://www.escapeartist.com/ecuador/live/educacion-en-el-ecuador/)
- Senplades (2017) *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021. Toda una vida*. Recuperado el 09 de abril del 2020, de: [www.planificacion.gob.ec](http://www.planificacion.gob.ec)
- Senplades (2017). *Plan Nacional del Buen Vivir 2017-2021*. Recuperado el 09 de abril de 2020: [www.gobiernoelectronico.gob.ec](http://www.gobiernoelectronico.gob.ec)
- Stickdorn, M., & Schneider, J. (2011). *This is service design thinking*. New Jersey, United States of America: Jonh Wiley & Sons, Inc.,.