



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)**

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO (REDISEÑO)

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR,
MODALIDAD PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN.**

TEMA:

**“Novela gráfica como estrategia de comunicación para preservar las leyendas
ecuatorianas, dirigidas a jóvenes de 15-16 años.”**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciatura en diseño gráfico.

Línea de investigación: Desarrollo artístico, diseño y publicidad.

Autores: Dayana Elizabeth Guambo Chandi

José Carlos Landázuri Soto

Directora: MSc. Mónica Alexandra Acosta Torres

Ibarra – 2025



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

DIRECCIÓN BIBLIOTECA

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1724261126 & 1004776785		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Landázuri Soto José Carlos & Guambo Chandi Dayana Elizabeth		
DIRECCIÓN:	Pedro Hernández de la reyna & Luis Chaves Guerrero		
EMAIL:	jclandazuris@utn.edu.ec & deguamboc@utn.edu.ec joselanda213@gmail.com & dayitaguambo@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:	(06)2923365	TELÉFONO MÓVIL:	0984903349 & 0981217127

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	Novela gráfica como estrategia de comunicación para preservar las leyendas ecuatorianas, dirigidas a jóvenes de 15-16 años.
AUTOR (ES):	Guambo Chandi Dayana Elizabeth & Landázuri Soto José Carlos
FECHA: DD/MM/AAAA	29/01/2025
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> GRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO

TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Diseño Gráfico
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Mónica Alexandra Acosta Torres / MSc. Karina Estefanía Suárez Chuquín

CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 29 días del mes de enero de 2025

LA AUTORA:


.....

Nombre: Guambo Chandi Dayana Elizabeth

EL AUTOR:

José Carlos Soto.....

Nombre: Landázuri Soto José Carlos

**CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO
DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

Ibarra, 29 de enero de 2025

MSc. Mónica Acosta Torres

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



MSc. Mónica Alexandra Acosta Torres

C.C.:1003010277

DEDICATORIA

Dedicatoria Guambo Chandi Dayana Elizabeth:

Quiero dedicarle esta tesis a mi abuelito Segundo Abraham Chandi Pozo quien fue mi maestro y mi apoyo en todo momento, mi ejemplo a seguir tanto moralmente como intelectualmente, tus enseñanzas son el motor que me impulsaron a llegar hasta aquí. Esta tesis es tan solo un pequeño reflejo de todo lo que me has dado y me has enseñado. Gracias por tu apoyo constante y por tu amor incondicional abuelito. Te amo y siempre te llevaré en mi corazón.

A mi mamá que estuvo constantemente pendiente de mí, y que me brindó las herramientas necesarias para poder seguir adelante cuando pensé que no podía más, gracias a ti mamá cumplí con esta meta y gracia por no perder la esperanza en mí. Te amo mamá.

Dedicatoria Landázuri Soto José Carlos:

Dedico este proyecto de titulación a mi hermano por ser quien desde pequeño generó y alimentó mi gusto por el comic, el anime, las caricaturas y sobre todo por el terror y el suspenso, gracias a su influencia me adentré de manera más profunda en el mundo del diseño gráfico y llegué a escoger la carrera a la cual pertenezco.

De igual manera quiero dedicar mi trabajo de titulación a mis padres ya que sin ellos no estaría donde me encuentro ahora, por ellos siempre di el esfuerzo necesario para seguir adelante. Esto es para ustedes padres, que sepan que están siempre en mi mente y corazón.

AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos Guambo Chandi Dayana Elizabeth:

Quiero dedicar un agradecimiento muy especial a mi mamá quien estuvo para mí en todas las etapas de mi vida y que a pesar de estar un poco lejos ha sido mi mayor fuente de apoyo durante todo este proceso. Su amor, sabiduría y paciencia me han ayudado a lograr este objetivo. Gracias, mamá por ser mi ejemplo a seguir, mi guía y mi maestra todo este tiempo te amo.

A mi abuelito y abuelita quienes siempre estuvieron ahí para mí cuando más lo necesité, quienes hicieron de padre y madre en todo momento para mí y todos sus nietos, quienes cuidaron incondicionalmente de mí y me enseñaron el camino a seguir en todo mi proceso en la universidad y nunca dudaron ni un momento en brindarme su apoyo.

A mis hermanas y Joaquín quienes ayudaron en mi camino hasta la meta, supliéndome en mis deberes del hogar, ayudándome con ideas y con sus locuras, les agradezco por ser mi compañía y mi lugar de descanso, los amo mucho.

A mi enamorado José por estar ahí en mis mejores y peores momentos, quien me ayudó en el duro proceso de madurar y con sus consejos y paciencia me ayudó a ser una mejor persona. Gracias por ser un pilar fundamental en mi vida. Te amo.

A mi familia materna por ayudarme cuando necesité de ustedes, especialmente con consejos que me brindaron y con el apoyo en mis deberes cuando lo necesité, gracias por su tiempo y su sabiduría que me ayudaron a cumplir este logro.

A mi padre que me brindó su ayuda de la manera que él pudo y supo manejar, le agradezco el apoyo monetario que él pudo sostener, gracias, papá.

Agradecimientos Landázuri Soto José Carlos:

Me gustaría agradecer a mis padres quienes siempre han sido el apoyo en mi vida, a ellos les debo el poder estar realizando este proyecto, gracias a sus palabras de apoyo cuando más lo necesitaba, a que no se dieron por vencidos conmigo jamás a pesar de no escoger ninguna de las carreras más populares en el país.

De igual manera quiero agradecer a mi primo Cristian Landázuri quien me ha brindado su apoyo incondicional en toda la carrera y sin su apoyo no habría sido posible llegar hasta donde me encuentro ahora.

Quiero dar un agradecimiento especial a todos mis abuelitos que de una u otra manera me brindaron su apoyo y que en donde sea que se encuentren ahora me siguen apoyando para poder ser un profesional y seguir adelante haciendo lo que me gusta y hace feliz.

También quiero agradecer con todo mi corazón a mi novia Dayana ya que sin su ayuda este proyecto no habría podido salir a flote, gracias por siempre mantenerte fuerte y en pie a mi lado en todo este proceso de aprendizaje que es la universidad.

Un gran agradecimiento a mi familia, de una u otra forma ellos me han ayudado en este camino que es la educación y el estudio. Muchas gracias a cada uno de ustedes.

Un agradecimiento a mis amigos quienes han estado para mí a pesar de sumergirme profundamente en mis estudios y muchas veces no tener tiempo para ellos han seguido a mi lado como la primera vez.

Finalmente, pero no menos importante quiero darle las gracias a la familia de mi novia quienes me han acogido y apoyado en el proceso de realizar todo el trabajo de titulación.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto explora el uso de la novela gráfica como una estrategia de comunicación eficaz para preservar y difundir las leyendas ecuatorianas entre los jóvenes de 15 a 16 años. La elección de la novela gráfica se basa en su capacidad para combinar elementos visuales y textuales, lo que la convierte en un medio atractivo y accesible para la juventud. El documento se estructura en varios capítulos que abarcan desde el marco teórico y conceptual hasta la metodología, resultados y propuesta final. Se aborda el pensamiento visual, el patrimonio cultural intangible, y la creación de novelas gráficas. Se presentan los hallazgos de la investigación tanto cualitativa como cuantitativa, en la parte cuantitativa se realizó una encuesta al público objetivo, jóvenes de las edades ya mencionadas, por otro lado, en la parte cualitativa se realizó entrevistas a un historiador y escritor ecuatoriano, entre los principales hallazgos se encontró que existe un bajo nivel de conocimiento sobre las leyendas ecuatorianas, sin embargo, se observó un alto interés por las mismas. Se detalla la creación de una novela gráfica específica que rescata leyendas ecuatorianas, destacando el diseño de personajes, la narrativa visual y los elementos gráficos utilizados para captar la atención de los jóvenes. Este proyecto no solo pretende rescatar y difundir el patrimonio cultural intangible ecuatoriano, sino también proporcionar una herramienta educativa innovadora que fomente el interés por la lectura y el conocimiento de la historia y tradiciones locales entre los jóvenes.

Palabras clave: Webtoon, Novela gráfica, Leyendas ecuatorianas, Cultura, Comunicación visual, Jóvenes.

ABSTRACT

This project explores the use of graphic novels as an effective communication strategy to preserve and disseminate Ecuadorian legends among 15-16 year olds. The choice of the graphic novel is based on its ability to combine visual and textual elements, which makes it an attractive and accessible medium for youth. The document is structured in several chapters ranging from the theoretical and conceptual framework to the methodology, results and final proposal. It addresses visual thinking, intangible cultural heritage, and the creation of graphic novels. The findings of both qualitative and quantitative research are presented, in the quantitative part a survey was conducted to the target audience, young people of the ages already mentioned, on the other hand, in the qualitative part interviews were conducted with an Ecuadorian historian and writer, among the main findings it was found that there is a low level of knowledge about Ecuadorian legends, however, a high interest in them was observed. The creation of a specific graphic novel that rescues Ecuadorian legends is detailed, highlighting the character design, visual narrative and graphic elements used to capture the attention of young people. This project not only aims to rescue and disseminate Ecuador's intangible cultural heritage, but also to provide an innovative educational tool that encourages interest in reading and knowledge of local history and traditions among young people.

Keywords: Webtoon, Graphic novel, Ecuadorian legends, Culture, Visual communication, Young people.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1	Capítulo I: Marco Teórico	20
1.1	Pensamiento visual.....	20
1.2	Patrimonio cultural Intangible	22
1.3	Leyendas ecuatorianas	23
1.3.1	Tipos de leyendas.....	24
1.4	Webtoons	24
1.5	Creación de una novela gráfica.....	25
1.5.1	La viñeta.....	26
1.5.2	El encuadre.....	27
1.5.3	Globos y didascalias	27
1.6	Guion.....	28
1.6.1	La trama:	29
1.6.2	Tipos de tramas	29
1.6.3	Trama Maestra	30
1.6.4	Las tramas de Ronald B. Tobias	31
1.6.5	Odiseas e Ilíadas:	33
1.6.6	Viaje del héroe	33
1.6.7	El conflicto.....	35
1.6.8	Story Line.....	36
1.7	El storyboard.....	36

1.8	Diseño y creación de personajes	37
1.8.1	Línea de acción	37
1.8.2	La silueta.....	37
1.8.3	El espacio negativo	37
1.9	Caracterización de los personajes	38
1.10	Teoría de Color	38
1.10.1	El color en el diseño de personajes	39
1.10.2	Colores primarios.....	39
1.10.3	Mezcla de colores	40
2	Capítulo 2: Materiales y métodos	41
2.1	Tipo de investigación.....	41
2.2	Técnicas e instrumentos de investigación.....	41
2.3	Preguntas de investigación.....	42
2.4	Participantes	42
2.5	Procedimiento y análisis de datos	42
3	Capítulo 3: Resultados y discusión	43
3.1	Cuantitativo: encuesta.....	44
3.2	Cualitativo: entrevista.....	55
4	Capítulo 4: Propuesta.....	61
4.1	Encargo de proyecto	61
4.2	Recolección de información	61
4.3	Desarrollo de la estrategia de diseño	65

4.4	Prototipo.....	68
4.5	Evaluación.....	72
4.6	Rediseño.....	80
4.7	Fabricación e implementación	83
5	Conclusiones.....	87
6	Recomendaciones	88
7	Anexos	89

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 ¿Sabes qué son las leyendas?.....	44
Tabla 2 ¿Has escuchado hablar de la "caja ronca"?.....	45
Tabla 3 ¿Conoces la leyenda de "la Chificha"?	46
Tabla 4 ¿Sabes sobre los "Remaches"?.....	47
Tabla 5 ¿Has oído hablar de la "Dama Tapada"?	48
Tabla 6 ¿Conoces el mito de "El Huiña Huilli"?	49
Tabla 7 ¿Te generan interés las leyendas ecuatorianas?.....	50
Tabla 8 ¿Conoces que es un webtoon?	51
Tabla 9 ¿Lees webtoons o novelas gráficas?	52
Tabla 10 ¿Te generaría interés encontrar leyendas ecuatorianas como novelas gráficas (webtoons o cómicas)?.....	53
Tabla 11 ¿Sigues algún contenido digital sobre leyendas o terror?.....	54
Tabla 12 Respuesta	60

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Primera Página encuesta</i>	63
Figura 2 <i>Segunda página encuesta</i>	64
Figura 3 <i>Diagrama Pérdida de identidad cultural</i>	65
Figura 4 <i>Tabla comparativa de Photoshop y Clip studio Paint</i>	69
Figura 5 <i>Boceto en azul</i>	70
Figura 6 <i>Diagramación de viñetas con texto</i>	71
Figura 7 <i>Primera portada La dama tapada</i>	72
Figura 8 <i>Primeros bocetos presentados al público objetivo</i>	73
Figura 9 <i>Primera página de ficha de observación segundo B</i>	74
Figura 10 <i>Segunda página de ficha de observación segundo B</i>	75
Figura 11 <i>Tercera página de ficha de observación segundo B</i>	76
Figura 12 <i>Primera página de ficha de evaluación</i>	78
Figura 13 <i>Segunda página de ficha de evaluación</i>	79
Figura 14 <i>Rediseño de portada La dama tapada</i>	80
Figura 15 <i>Primera parte rediseño de estética</i>	81
Figura 16 <i>Segunda parte rediseño de estética</i>	82
Figura 17 <i>Tabla de comparación de Tapas, Webtoon y páginas piratas</i>	83
Figura 18 <i>Primera parte webtoon color</i>	84
Figura 19 <i>Segunda parte webtoon color</i>	85

Figura 20 <i>Proyecto subido a Webtoon</i>	86
Figura 21 <i>Fotografía en colegio universitario01</i>	89
Figura 22 <i>Fotografía en colegio universitario 02</i>	90
Figura 23 <i>Fotografía en colegio universitario 03</i>	91
Figura 24 <i>Fotografía en colegio universitario 04</i>	92
Figura 25 <i>Guion Jempe Roba el fuegoP1</i>	93
Figura 26 <i>Guion Jempe Roba el fuegoP2</i>	94
Figura 27 <i>Guion Jempe Roba el fuegoP3</i>	95
Figura 28 <i>Guion Jempe Roba el fuegoP4</i>	96
Figura 29 <i>Guion Jempe Roba el fuegoP5</i>	97
Figura 30 <i>Guion Jempe Roba el fuegoP6</i>	98
Figura 31 <i>Guion Jempe Roba el fuegoP7</i>	99
Figura 32 <i>Guion Jempe Roba el fuegoP8</i>	100
Figura 33 <i>Guion Jempe Roba el fuegoP9</i>	101
Figura 34 <i>Guion Caja Ronca P1</i>	102
Figura 35 <i>Guion Caja Ronca P2</i>	103
Figura 36 <i>Guion Caja Ronca P3</i>	104
Figura 37 <i>Guion Caja Ronca P4</i>	105
Figura 38 <i>Guion Caja Ronca P5</i>	106
Figura 39 <i>Guion Caja Ronca P6</i>	107

Introducción

El presente trabajo de titulación surge debido a la falta de hábitos de lectura en Ecuador, donde la mayoría de la población opta por leer en redes sociales o revistas. En el caso de los jóvenes, la lectura de libros suele ser más por obligación que por gusto, ya que la mayoría de las escuelas y colegios incluyen la lectura de libros como parte obligatoria de algunas materias.

En la encuesta, que fue realizada en el año 2021 por el Ministerio de Cultura y Patrimonio (MCYP) evidencia que,

El 91.4% de los ecuatorianos mayores de 5 años saben leer y escribir, el 92% lee en diferentes formatos, el 76.7% lee con una frecuencia diaria, el dispositivo o soporte más utilizado para la lectura es el celular con el 56.7% seguido de material impreso con el 33.9%, el 57.5% lee libros y en Ecuador se lee en promedio un libro completo y 2 libros incompletos al año. (OEI, 2022, pp. 1-2)

Diario Crónica indica que (2023), “el 33% de los jóvenes que leen, lo estarían haciendo por obligación en sus estudios y solamente el 32%, por conocer de algún tema de curiosidad; concluyendo que, ningún grupo etario lee por hábito, placer o superación personal” (párr. 5).

Por lo tanto, es evidente que las escuelas y colegios no promueven los intereses del estudiante si no los de la unidad educativa dejando de lado lo más importante que es, generar un interés real por la lectura y enseñar hábitos reales de lectura sin necesidad de presionar o incluso generar un temor por la misma.

El INEC (2013) señaló que 5 de cada 10 ecuatorianos leen de 1 a 2 horas semanales, entre ellos revistas, libros, periódicos, internet; el 41% de las mujeres y el 34% de los hombres leen con mayor frecuencia libros que periódicos, revistas u otros productos.

Debido a que actualmente no existe mucho interés por parte de los jóvenes en la lectura y esto generalmente puede deberse a que con la tecnología actual ya no existe interés en leer, de la

misma forma al estar tan acostumbrados a la inmediatez del mundo moderno se pierde todo el interés en soportes como libros los cuales requieren invertir tiempo en ellos.

En una entrevista del Periódico.com realizada al investigador Daniel Cassany (s.f.):

En secundaria la educación se especializa, el joven empieza a ser más autónomo y tiene más intereses fuera de casa. Y las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) y toda su oferta de videojuegos, redes sociales, cine en 'streaming', etc. arrinconan aún más los libros y las propuestas de lectura de una obra completa. (párr. 2)

Es evidente que la tecnología ha reemplazado en gran medida a los libros, especialmente a los impresos, disminuyendo así el interés por la lectura o transformándola en un interés por una lectura más simple, rápida y resumida. Por esta razón, las leyendas seleccionadas se adaptarán a una novela gráfica más sintetizada y fácil de leer que un libro clásico. Con esto se busca captar la atención del público objetivo, que está acostumbrado a la inmediatez de los medios digitales actuales. Se pretende dirigirse hacia esta tendencia ofreciendo algo que pueda rescatar la cultura ecuatoriana.

Swissinfo muestra que (2022) “El celular es el dispositivo con el que más se lee (56,7 %), mientras que el material impreso representa el 33,9 % de las lecturas” (párr. 5).

En el desarrollo del presente proyecto de investigación, se encontró la tesis titulada “Interpretación visual de leyendas indígenas más importantes de Yana Huayco comunidad santa ana – cayambe para el diseño de una novela gráfica durante el año 2018-2019” realizada por el autor Escanta Cortez Jimmy Javier, en ésta se evidencia que existen muchas leyendas tan solo en dicha comunidad y que no existen adaptaciones para los nuevos medios, volviendo así algo muy importante el generar este tipo de contenido para así producir un interés hacia las leyendas por parte de las nuevas generaciones.

Nieto, (2015 como se citó en Escanta, 2020)

Internet, la red de redes, ha modificado de forma sustancial la forma de comunicarse. Y no solo de forma individual, sino también en lo que respecta a los medios de comunicación de masas. Los mass media han vivido la implantación y desarrollo de la web en la constante búsqueda de fórmulas que les permitieran mantener la convivencia entre el producto tradicional y las casi infinitas posibilidades que ofrecen los nuevos soportes digitales. (p. 2)

En consecuencia, se puede evidenciar que es de gran importancia el que las leyendas que fueron transmitidas por tradición oral y posteriormente escritas en la literatura sean llevadas hacia los nuevos medios digitales para así poder ser rescatadas y dirigidas hacia las nuevas generaciones.

El objetivo general de este proyecto es presentar una novela gráfica como estrategia de comunicación visual para rescatar leyendas ecuatorianas, dirigido a jóvenes de 15 a 16 años del colegio universitario. Para ello, se investigarán las leyendas ecuatorianas a través de consulta bibliográfica relacionada con la temática, se indagarán estrategias de comunicación adecuadas para el público objetivo, y se analizará la información obtenida mediante instrumentos de investigación aplicados. Finalmente se diseñará una propuesta de novela gráfica utilizando un focus group para integrar el codiseño con los jóvenes, promoviendo su interés en las leyendas y fortaleciendo su conexión cultural.

Capítulo I: Marco Teórico

1.1 Pensamiento visual

La interpretación visual para Augusto (s.f.) viene directamente relacionada con la perspectiva ya que, por medio de esta se puede llegar a interpretar las imágenes en dos dimensiones como si fuesen de tres dimensiones, se le puede llegar a dar profundidad a una imagen por medio de los ojos ya que, al poner una división entre un punto más pequeño que otro surge la sensación de profundidad o cercanía.

Con base a Iglesias (2021) se puede decir que la interpretación, se basa en el sentido de la vista de una manera biológica, sin embargo, no es solo esto lo que hace interpretar sino todos los factores que se arrastra desde el nacimiento volviendo a la interpretación visual algo totalmente subjetivo ya que, la misma se ve afectada por el conocimiento previo, el contexto histórico, social y cultural, además del contexto netamente personal.

Iglesias (2021) explica que la imagen para su interpretación se compone desde lo más pequeño que es el punto, mediante puntos se pueden crear composiciones más complejas, sin embargo, un punto en movimiento llega a generar una línea siendo esta la base para crear curvas, rectas, ondulaciones las mismas que tienen otros tantos usos, otra parte importante para la percepción visual es el color y la tonalidad. Otra parte importante es la textura, debido a que por medio de color y forma se puede llegar a dar una sensación táctil a lo que se está interpretando.

La escala es un punto muy fundamental para la interpretación visual, por medio de esta se puede dar un efecto o ilusión de tridimensionalidad a una imagen o dibujo hecho en tan solo dos dimensiones, también genera esa percepción de lejanía o cercanía dependiendo de que tan grande o pequeña es la escala de una figura con relación a otra también, se puede generar movimiento por medio de la percepción y la interpretación visual esto depende, del contraste de color, las

proporciones del tamaño y la textura que se replique en una imagen de dos dimensiones se puede crear efectos ópticos de movimiento.

De esta manera, se consigue por medio de la interpretación visual engañar al cerebro para dar a entender de una mejor manera, sea una acción o un escenario necesario en las producciones de dos dimensiones.

Ya que, la interpretación visual depende en medida de la percepción, Iglesias (2021) pone de ejemplo los principios de la Gestalt, que para el diseño son muy utilizadas a continuación, una descripción de estos principios:

El principio de la pregnancia o la buena forma se basa en que todo estímulo visual que se recibe suele ser percibido de la manera más sencilla esto, quiere decir que el cerebro busca organizar las imágenes y volverlas algo más complejo en base a que tan bien se encuentre definido en lo más sencillo posible para su fácil comprensión.

El principio de la semejanza, el cerebro tiende a agrupar los objetos con características similares como aquellos que tienen igual forma, tamaño, color, etc. Siempre tomando en cuenta el conocimiento previo que ha adquirido.

El principio de la proximidad se basa en que la mente suele agrupar los elementos más próximos generando una aglutinación de los mismos sin importar su tamaño, forma, color o tipo de objetos

El principio de simetría, indica que el cerebro percibe a las imágenes simétricas como parte de un solo objeto o elemento.

El principio de cierre se basa en que la mente por lo general busca cerrar los vacíos entre elementos por lo cual llega a imaginar las partes faltantes de una figura dándole un cierre.

El principio de continuidad es aquel, que interpreta secciones recortadas de una imagen o figura rellenándola para así dar una sensación de continuidad.

El principio de dirección común busca que las figuras o trazos coincidan en una misma dirección para que el cerebro entienda movimiento en ellas.

El principio de simplicidad busca que un diseño sea o más sencillo posible ya que, el cerebro humano busca organizar la información obtenida basándose en los rasgos principales de los objetos.

El principio de la figura fondo se basa en que el cerebro busca separar la figura del fondo basándose principalmente en el color, la forma, el tamaño o el contraste entre las dos dependiendo de la experiencia previa cada persona podrá interpretar de una manera más clara una imagen u otra.

El principio de igualdad o equivalencia es la tendencia del cerebro a agrupar los elementos con una o varias características similares siendo más poderosa la tendencia a agrupar por colores que por formas.

El principio de la experiencia se basa en que solo se puede asociar o imaginar cosas relacionadas con lo que se ha vivido previamente y dependerá de cada persona como interpreta cada imagen o figura.

1.2 Patrimonio cultural Intangible

Para la UNESCO (2021) “El patrimonio cultural o inmaterial o “patrimonio vivo” se refiere a las prácticas, expresiones, saberes o técnicas transmitidos por las comunidades de generación en generación” (párr. 1).

Para Ayes (2011) el patrimonio y la identidad no son tan solo conceptos sino, son las expresiones de una cultura, son aquello que las vuelve únicas y marca una clara diferencia entre una cultura y otra, ejemplificando esto se puede tomar dos países como Ecuador y México que a pesar de que ambos son hispanohablantes y tienen muchas similitudes sus culturas se pueden diferenciar en muchos aspectos como trajes, música, danzas y tradiciones. También indica que la identidad puede ser vista como un elemento de desarrollo ya que es la expresión de todo aquello que se ha alcanzado como un grupo social o como una nación ya que, permite tener un acceso mayor a nuevas riquezas ya sean materiales, políticas, ideológicas o intelectuales.

El rescate de los bienes patrimoniales, pasando por su apreciación y valoración más integral, teniendo en cuenta sus valores históricos, patrióticos, políticos, técnicos, éticos, morales, conductuales y culturales, son elementos que fortalecen la unidad y promueven el concepto de identidad local como base de la identidad nacional. (Ayes, 2011, p. 3)

Lo cual muestra que, el patrimonio se debe valorar como algo único de cada nación o pueblo ya que, genera una identidad muy arraigada promoviendo así una suerte de códigos internos que se marcan en lo social dando un valor más grande a lo ético, lo moral, lo patriótico, lo político y lo cultural.

Para Ayes (2021) el patrimonio llega a depender de múltiples elementos dependiendo del valor que ha adquirido el bien ya sea, su transcendencia sentimental, material, social o todas a la vez.

De igual manera, llega a dar una definición de lo que es un bien, definiéndolo como todo valor que es útil o llega a ser beneficioso ya sea, desde un punto de vista material o espiritual, cuando tiene este valor espiritual se le puede dar un significado único o especial.

1.3 Leyendas ecuatorianas

Haro (2023) define a las leyendas ecuatorianas como, el reflejo histórico de las regiones del Ecuador (sierra, costa, amazonia e insular) las cuales recopila historias y relatos populares que han pasado a través de los años transmitiéndose de generación en generación para así, no perderse en el tiempo gracias a la transmisión oral, siendo llevada posteriormente a lo escrito para así, ser preservadas. Muchas de estas leyendas tienen su origen con la llegada de los españoles, sin embargo, cada una se ha sabido adaptar y mantener la esencia de cada pueblo y región a la cual pertenece o donde se han arraigado.

Entre las leyendas más populares en la sierra norte del país se encuentran: La chificha, La pánfila, Las culebras encantadas, El lechero y la Laguna, Los Remaches, El señor de las Angustias, Chuzalongo, La Chugllukurita, La madre del lechero y Sara Pishku.

1.3.1 Tipos de leyendas

Jaimes (2022) divide las leyendas se dividen en distintos tipos:

- Leyendas históricas: estas se basan en narrar acontecimientos históricos añadiendo un héroe o personaje que suele tener rasgos similares a súper poderes o con características fantásticas.
- Leyendas infantiles: estas leyendas están centradas en el público infantil ya que, es un público fácil de distraer se suele buscar que tengan personajes heroicos y fantasiosos para no perder la atención del lector.
- Leyendas Religiosas: en este tipo de leyenda se narran sucesos que se relacionan con lo divino o religioso, como el descenso de un ángel o el enfrentamiento de un mortal con seres de dimensión divina, teniendo siempre como resultado una acción que puede categorizarse de milagrosa.
- Leyendas locales: estas leyendas narran eventos que tienen suceso en lugares específicos y están relacionados con la idiosincrasia de un lugar puntual ya sea enfocándose en lugares o en personajes conocidos de la región nombrada.
- Leyendas rurales: estas se centran en gran medida en el paisaje rural, donde se centra en actividades del campo teniendo como variable las actividades propias de cada lugar donde llegue a suscitarse la leyenda.
- Leyendas urbanas: las leyendas urbanas se centran en la vida citadina o moderna donde el paisaje es mayormente dominado por el asfalto y se tienen pocas áreas verdes de igual manera, se transmiten por las generaciones sin perder esta característica de lo urbano.

1.4 Webtoons

Para empezar Leguizamon (2027) muestra que se debe dar un breve concepto de lo que son los *webtoons*, estos son una plataforma digital que nace con la idea de popularizar el *manhwa* coreano donde se lee de una manera horizontal y los autores pueden subir de manera directa sus obras sin necesidad de una editorial que publique bajo su nombre dicha obra.

Un punto que ayudó en gran medida a la expansión y conocimiento de la plataforma *webtoon* fue, la expansión de los *smartphones* y la facilidad para llevar un comic en el teléfono por medio de la aplicación, volviendo un medio de entretenimiento muy popular y accesible a todas las personas interesadas en la novela gráfica.

Los estudios de CELSYS (2021) la empresa encargada de producir y distribuir el software de dibujo clip Paint estudio muestra que el 41,9% de usuarios de su aplicativo consumen *webtoons* de manera habitual, otro punto correlaciona a las personas que leen *webtoons* con desarrollar interés por crear novelas gráficas o comics digitales.

1.5 Creación de una novela gráfica

Como afirma Machuca (2022) la novela gráfica es similar al comic sin embargo, tiene sus propias características, la novela gráfica llega a tomar distintas partes y características del comic ya que, ambos cuentan una historia o narrativas por medio de viñetas y con ayuda de la ilustración, siempre pueden crearse novelas gráficas basadas en algo histórico o basarse netamente en la ciencia ficción por medio, de la novela gráfica se puede llegar a contar desde sucesos muy simples como la vida común de un granjero, una historia de criminales y policías o ir a otros mundos basándose en la ficción.

Machuca (2022) da las características de una novela gráfica, como primer punto, nació en los años 70s donde Will Eisner ya cansado de que el comic sirva solo para contar historias sobre super héroes crea la novela gráfica como una alternativa para contar otro tipo de historias más alejadas de solo los conceptos del super héroe.

Otro punto divergente de la novela gráfica para con el comic es su estructura ya que, la novela gráfica por lo general no está hecha de manera estructurada para continuar una misma historia, sino que, cada historia tiene su propia conclusión teniendo cada capítulo un inicio, desarrollo y desenlace, aunque, una serie de novelas gráficas se estructure en capítulos continuos o periódicos no necesita seguir siempre una estructura lineal.

La longitud de una novela gráfica también varía para diferenciarse del comic ya que, no tiene una longitud exacta, es decir, que cualquier publicación que utilice recursos gráficos puede denominarse novela gráfica sin importar su longitud.

“A pesar de que una novela gráfica pueda parecer muy larga, hay que recordar que leer una historia a través de viñetas e ilustraciones resulta más sencillo, por lo que su extensión no es un problema para los lectores”. Machuca (2022)

1.5.1 La viñeta

Teniendo la página CevagrafComics (2023) la viñeta se utiliza como un recurso gráfico para poder dar fuerza a una historia gráfica al igual que al texto y a las ilustraciones dando así un orden de lectura ya sea, al comic o novela gráfica, las viñetas se pueden utilizar en algunos productos como documentos, infografías y otros medios visuales para poder contener información, volviendo al recurso visual mucho más fácil de leer y pueda ser entendida de una manera correcta.

Las viñetas son una herramienta muy útil para organizar ideas, hacer que la lectura sea más fluida y mejorar la comprensión del lector. Además, su uso puede ayudar a reducir la cantidad de texto y hacer que el contenido sea más conciso y fácil de digerir. (CevagrafComics, 2023, párr. 4)

CevagrafComics (2023) indica, que la viñeta en el comic y la novela gráfica son los marcos que se utiliza para poder dividir una secuencia de imágenes en la página del comic, estas mismas pueden ser de distintos tamaños, formas y estilos ya que, son utilizadas para poder guiar de una manera correcta a los lectores en el sentido de la lectura, cada viñeta llega a mostrar momentos específicos en la historia, de igual manera el orden que se llega a presentar las viñetas influye en gran manera la forma en que se percibe la narrativa de la novela gráfica o comic.

La forma de la viñeta puede ser muy variada ya que existen distintas formas y estilos, por ejemplo, viñetas en forma de rectángulo, cuadrado, circulares o burbujas flotantes, todo esto ayuda a dar énfasis a la historia que se está narrando.

1.5.2 El encuadre

Para Córdoba (2020) cada viñeta llega a delimitar un segmento de espacio donde por medio de la ilustración se llega a formar una escena en la cual existe una duración temporal variable. De la misma manera que existe en las películas los planos se clasifican y nombran basándose en la figura humana, es así como el plano general que abarca toda la figura de quien se encuentre en el encuadre, el plano tres cuartos que corta hasta las rodillas de quien se encuentre como principal en el encuadre de la viñeta, por otra parte el plano medio corta la escena a la cintura del personaje principal de la misma, y finalmente el primer plano enmarca una parte exacta que se quiera mostrar del personaje o de la escena, esto le da un protagonismo a lo que se esté teniendo como punto de interés, sin embargo el encuadre es afectado en gran medida por la perspectiva que se dé a la escena, es decir que va a variar su intensidad si un plano se encuentra desde un ángulo cenital o nadir o si el enfoque es muy fuerte en un solo punto.

1.5.3 Globos y didascalias

La historieta es un medio visual (iconográfico) en el cual el dibujo juega un papel primordial al ser lo que conduce la narración. Para completar y hacer más compleja esa narración, introduciendo nuevos datos que el dibujo no proporciona, o matizando, completando a este, se utiliza el texto. Lógicamente cada autor dotará de mayor o menor información a la imagen o al texto y el grado de complementariedad de la relación texto e imagen siempre dependerá del volumen de información. (Boronat, 2013, p. 31)

Según Boronat (2013) el texto llega a complementar a la parte gráfica de los comics, esto siempre dependiendo de la intensidad que sea necesaria en la escena, si un dialogo es igual de importante que la ilustración para poder entender la escena dicho dialogo va a ocupar un espacio similar en la viñeta que la ilustración o incluso tener su propia viñeta para poder dar a entender la secuencia de la escena, sin embargo si no es de suma importancia el texto puede ocupar una pequeña parte de la viñeta para que todo el peso visual caiga sobre la imagen.

Después de darnos una introducción de la importancia que tienen los textos y diálogos en el comic o novela gráfica Boronat (2013) explica que en el principio del comic tan solo se utilizaban textos en el margen de las páginas fuera de la viñeta o en didascalias al pie de las viñetas, es en las historietas norteamericanas donde de principios del siglo donde se popularizó los globos de texto o bocadillos ya que en España se siguió utilizando la didascalia en lugar de los globos de texto hasta la década de 1920. Esta evolución fue realmente grande volviendo así al globo uno de los factores que distinguen un comic o novela gráfica.

Gómez (2009) dice desde su experiencia que el globo es una convención específica del comic y caricaturas que sirve para poder integrar los textos de los diálogos o pensamientos de un personaje con la ilustración. Este llega a ser un señalador fonético y tiene muchas formas posibles para representar estados de ánimo e incluso tonos con los que se está expresando un personaje.

Por otro lado, la didascalia es un tipo de globo o bocadillo específico de forma generalmente cuadrada o rectangular que se ubica en la parte superior de una viñeta y tiene un color distinto al del resto de los globos en el comic o novela gráfica y por lo general es de un color amarillo, este sirve para apoyar a la narrativa ya que puede dictar cambios de tiempo, lugar.

1.6 Guion

El guion es una parte en la creación de cualquier tipo de historia, de acuerdo con Aranda Juárez, D. (2012) es un indicador de cómo se debe realizar cualquier tipo de obra audiovisual, el guion es una parte importante en cualquier obra, ya que, es la base de cómo se va a realizar, y de igual manera un plano de esta, no se puede empezar una construcción sin sus planos.

El guion no siempre es bien recibido en el mundo audiovisual debido a que muchas veces no tiene el reconocimiento adecuado de parte de los directores, sin embargo, en el comic y el de las novelas gráficas juega un papel importante, ya que, en base a este se empieza a crear el *storyboard* y el *storyline*, también nos ayuda a imaginarnos como será el escenario, en que época se realizan los sucesos, los personajes, la trama, el género, el conflicto, quienes son los personajes o el personaje principal, los secundarios, el antagonista, etc.

(Carriére y Bonitzer 1991, como se citó en Aranda Juárez, D. 2012)

Lo realmente importante en la escritura de guiones no es saber explicar, sino saber explicar en función de la imagen, bajo su dictado. Y para ello recomiendan utilizar siempre imágenes emblemáticas, buscar para cada escena una imagen central y construir la escena alrededor de ella y, sobre todo, “no hacer intervenir el diálogo sino, en segundo lugar, a menos que el centro mismo de la escena sea una palabra o un efecto sonoro”. (p. 32)

Para que un guion logre captar el interés del lector se debe crear el guion en la mente del usuario, como este va a ver el producto visual, se deberá ver los personajes y los diálogos, pensando siempre en un carácter audiovisual, como si se tratara de guiar a una obra visual terminada que ayudara en la producción del elemento visual.

El guion también tiene sus componentes necesarios para hacer una buena narrativa:

1.6.1 La trama:

Editorial Etecé (2021), destaca que es el ¿cómo pasan los acontecimientos en el guion?, es el hilo cronológico que une los distintos eventos del guion, la trama hace referencia a ¿qué? y ¿cómo? pasa el guion, por lo que varía dependiendo del guion, para hacer una buena trama existen los siguientes pasos:

- **Introducción:** En esta parte se dará a conocer a los personajes, el tiempo, el lugar y las condiciones, todo aquí debe ser bien detallado incluyendo al clímax.
- **Compilación, desarrollo o nudo:** En este punto se darán las complicaciones que ayudara a llegar al clímax.
- **Desenlace o solución:** Es la parte final en donde se llega a la resolución, sin embargo, esta solución o este final no necesariamente es bueno.

1.6.2 Tipos de tramas

- **Según su término:** Se trata sobre el momento de cierre de la historia.

- **Tramas de resolución:** Cuando un impedimento u obstáculo es solucionado para bien o mal.
- **Tramas de revelación:** Es cuando se produce un conflicto inesperado mayor a lo que el protagonista a presenciado.
- **Según sus modos de presentación:** Es la estrategia que se da de acuerdo con la idea planteada para ir avanzando en el relato.
- **Trama narrativa:** Se compone de un evento de sucesos, etc.
- **Trama descriptiva:** Es el detalle de los personajes, el escenario, etc.
- **Trama argumentativa:** Ataca ciertas posturas dentro del texto.

Como plantea Aranda Juárez, D. (2012), la trama es una serie de eventos que tienes causa y efectos, es decir, si el personaje realiza una acción cualquiera puede tener consecuencias en el futuro, son hechos cronológicos que deben estar bien organizados para dar ese toque de naturalidad al espectador, en cambio sí por lo contrario no está bien organizado dará un toque artificial a la historia.

1.6.3 Trama Maestra

En la opinión de Aranda Juárez, D. (2012), la trama maestra es sin duda lo que se conoce con el término de historias trilladas, es como se puede contar una misma historia de diferentes maneras.

(Kaneto Shindo (presidente honorario de la Asociación de Guionistas Japoneses). Citado en: D. Megrath; F. Macdermott 2003, como se citó en Aranda Juárez, D. 2012)

Las historias se desarrollan a partir de situaciones problemáticas. Cuando surge un problema, empieza la historia. Algo debe suceder para que haya una historia, pero nada debe ocurrir en función simplemente de la narración. Los personajes crean la historia. Para algunos escritores es como el huevo y la gallina, se preguntan qué fue primero, ¿los protagonistas o la historia? Yo creo que los personajes son más importantes y la trama está subordinada a ellos. Si empiezas con una historia, los papeles de los personajes

quedarán fijados, algo que no es realista. Se deja atrás la época en que las personas existían en función de las historias. Se encontró en un periodo en que las historias fluyen a partir de las personas.

Aranda Juárez, D. (2012), considera que también existen las narraciones guiadas por los personajes o las acciones, en el caso de que sean guiadas por el personaje este tendrá un arco de transformación y se esforzara en desarrollar un vínculo entre los personajes.

Ahora aquí están algunos ejemplos de tramas básicas:

Tramas de acción: El ritmo es rápido y a la gente le interesa el ¿qué pasara ahora?

Tramas de conducta: Los personajes se dedican a buscar algún tipo de significado, es psicológico, para identificar las creencias y los comportamientos.

Dentro de estas tramas en etapas iniciales hay que tener en cuenta que existen 3 historias principales: “la del protagonista (la trama clásica o plot), las historias de las relaciones entre personajes (subtramas) y la historia que cuenta la evolución interior del protagonista (arco de transformación)” (Aranda Juárez, D. 2012, p.71).

1.6.4 Las tramas de Ronald B. Tobias

Aranda Juárez, D. (2012), indica que las tramas propuestas por Tobias son:

- **Búsqueda:** el personaje se enfrasca en una búsqueda que podría mejorar su vida, en base a esto se basa su personalidad y adquiere conocimiento en el camino, todo esto de cierta manera lo transforma de algún modo, y este tipo de tramas suelen ser psicológicas.
- **Aventura:** se parece a la trama de búsqueda, sin embargo, esta se centra en el viaje y no en el personaje, se trata de acción, física.
- **Persecución:** únicamente se trata de la versión literaria del juego de las escondidas, un perseguidor y un perseguido.
- **Rescate:** participan el antagonista, el protagonista y la víctima, el protagonista es quien se encarga de rescatar a la víctima frustrando los planes del antagonista.

- **Huida:** en este caso el protagonista suele estar encerrado en contra de su voluntad y decide escapar, lo que lo convierte en la víctima.
- **Venganza:** se trata de que el protagonista, decide vengarse o tomar justicia por mano propia de alguna acción que realizó el antagonista, muchas veces en estos casos nuestro protagonista deberá tomar la justicia por mano propia, debido a la incompetencia de las fuerzas que deberían haberlo ayudado.
- **Enigma:** el protagonista presenta a su audiencia un enigma lo que debe provocar la sorpresa del espectador, la tensión se da cuando se entra en conflicto entre lo que sucede y lo que parece que ha sucedido.
- **Rivalidad:** dos personajes persiguen un mismo objetivo, el cual causara la rivalidad de poder entre el protagonista ya antagonista.
- **Desvalido:** Es equiparable a la rivalidad, sin embargo, esta se diferencia por la desigualdad de poderes, ya que uno será más listo, o tendrá más ventaja, es enfrentar al grande contra el pequeño.
- **Tentación:**
 - Se basa en el deseo, necesidades y motivaciones de nuestro personaje, el personaje se verá envuelto en hacer algo inmoral o estúpido, guiándose únicamente por sus instintos
- **Metamorfosis:** se basa principalmente en el amor, el protagonista deberá sufrir un cambio interior.
- **Transformación:** el protagonista experimenta cambios al conocerse a sí mismo, cambio será visto por la audiencia ya que afecta al protagonista y se describe todo el proceso de transformación.
- **Maduración:** Es el cambio que tiene el protagonista, el cual se basa más que nada en la falta de experiencia.
- **Amor:** Es el típico cliché de Hollywood donde un chico conoce a una chica y se enamora, sin embargo, se puede ajustar esto a nuestra conveniencia, nuestros protagonistas deberán enfrentar obstáculos que atenten contra su amor.
- **Amor prohibido:** El típico romeo y julieta, va en contra de las convenciones sociales.

- **Sacrificio:** El protagonista se sacrifica por un bien mayor.
- **Descubrimiento:** El protagonista se encuentra a sí mismo.
- **Precio del Exceso:** Se basa en los excesos que puede tener un personaje y este se redime o se destruye.
- **Ascenso y caída:** Personas que van de los más bajo a lo alto, a la cima, o personas que lo tenían todo y terminan en la decadencia o lo pierden todo.

1.6.5 Odiseas e Ilíadas:

Desde el punto de vista de Aranda Juárez, D. (2012) las Ilíadas y Odiseas son aventuras que buscan un objetivo incierto que puede ser interior o exterior al personaje, estas pueden ser comparables a las historias verticales y horizontales, las historias horizontales es cuando el personaje se va de un punto A ha un punto B, pero no regresa, en cambio las verticales el personaje va de un punto A ha un punto B y regresa al punto A.

1.6.6 Viaje del héroe

Tal como dice Aranda Juárez, D. (2012) el viaje del héroe se basa en que nuestro protagonista será enfrascado en una aventura por un llamado que lo obliga a salir de la cotidianidad y de su comodidad para seguir evolucionando en el camino en donde lo acompañara un guía espiritual, a lo largo de su viaje se enfrentara a varios peligros que serán pruebas mientras su guía lo sigue a lo lejos, también en su camino ira encontrando personajes con los que entablara un vínculo y que los ayudaran en su aventura, llegara a un país desconocido en donde se enfrentara al guardián del umbral para después tener que enfrentarse en una región misteriosa pasando una prueba glorificada y una vez pase por eso tendrá su recompensa y volverá a su hogar.

Según Aranda Juárez, D. (2012) también existen 12 estadios principales:

1. El mundo ordinario: Es la cotidianidad del protagonista.
2. La llamada a la aventura: Es el inicio de la aventura el protagonista será llamado a la acción y se empezará con las reglas del juego.

3. Rechazo de la llamada: El protagonista siente el miedo de salir de su cotidianidad.
4. El mentor: Es quien esta con el protagonista para animarlo y entrenarlo, pero al final no puede tomar el lugar de su discípulo.
5. Travesía del primer umbral: Es el primer punto de giro y por decirlo así el segundo acto, el protagonista se adentra en lo desconocido y no hay vuelta atrás.
6. Pruebas aliados y enemigos: Ayudan al héroe, crean vínculos con él, lo ayudan a entender el nuevo mundo.
7. Aproximación a la caverna: Son todos los preparativos antes de la lucha.
8. La odisea: El protagonista enfrenta sus miedos, es una situación que lo puede llevar a la muerte.
9. La recompensa: El protagonista obtiene una recompensa valiosa para él.
10. El camino de regreso: El protagonista se plantea regresar a su hogar, pero antes de irse la maldad se ira contra el para arrebatarle lo que más quiere e intentar matarlo.
11. La resurrección o examen final: El protagonista se vuelve a enfrentar a una situación que puede llevarlo a la muerte, será el examen final en donde pasará de ser solo una persona para convertirse en héroe.
12. Regreso con el elixir: Vuelve a su hogar con un tesoro para su hogar.

1.6.7 El conflicto

Para Aranda Juárez, D. (2012) el conflicto es cuando los personajes o las fuerzas se enfrentan por medio de la acción hasta el final, es la esencia del drama, por medio de este se llega a la resolución de los problemas, existen diferentes tipos de conflictos los cuales son:

- **Internos:** Se da en el interior del personaje, duda de si mismo.
- **De relación:** Se centra en la historia entre el protagonista y el antagonista, es la parte que los aleja.
- **Sociales:** Se centra en que un personaje se opone a un grupo, tiene que ver con la justicia, la corrupción y la opresión.
- **De situación:** En esta los protagonistas están en un peligro extremo que puede ser de vida o muerte.
- **Sobrenaturales o deificados:** El protagonista se enfrenta a algo sobrenatural o deificada, y estos problemas se pasan a personajes que se pasan por su camino.
- **Humanos:** Se enfrenta a una fuerza humana.
- **No Humanos:** Se enfrenta a algo no humano
- **Con fuerza Internas:** Se enfrenta a sí mismo.
- **Físicos:** A la gente le preocupa ¿qué pasara ahora?, un suspenso que los mantiene intrigados.
- **Psicológicos:** Analizan los comportamientos, se analiza la naturaleza humana, el interior de las personas.
- También se puede jerarquizar a el conflicto en base a dos posiciones según su importancia:
- **Circunstanciales:** Un conflicto que crea tensiones puntuales.
- **Esenciales:** Trata sobre los aspectos fundamentales de los personajes, he irán durante toda la trama.

1.6.8 Storyline

Aranda Juárez, D. (2012) expresa que es básicamente un resumen de nuestra historia pero que todavía no existe, aquí se explica el conflicto, pero está en su etapa inicial.

“Esta síntesis debe responder a las preguntas siguientes: ¿quién es el protagonista?, ¿qué busca?, ¿qué problemas encuentra? y ¿cómo acaba?” (Aranda Juárez, D. 2012, p.66).

Es básicamente un párrafo donde se describe el conflicto y la solución, así de sintetizado, no tiene que llegar, ni tener tanta trama o drama, debe ser simple porque es solo una estructura del guion.

1.7 Storyboard

Figeroa (1999) define al storyboard como una serie de cuadros con dibujos con bocetos que se aproximan o indican cual será el resultado final de la obra, en este se muestran escenas clave para poder dar un sentido claro al mensaje que se va a transmitir, como otro concepto se puede decir que el storyboard es un resumen práctico de la obra final antes de que esta se lleve a cabo.

Por otro lado, para Rodríguez (2007) es una forma óptima de mirar las ideas que llegan a generar una historia y recalca que se debe dar la correcta importancia y atención a este proceso ya que es aquí donde se evalúa si in proyecto es viable para llevarse a cabo o si no va a llegar a serlo, el storyboard debe ser una plataforma que sirva para realizar una exploración hacia cualquier tipo de idea creativa ya que es aquí donde se puede observar si algo es coherente con el concepto de la historia o si es que no ayudará en la trama o será un extra para generar interés. En este punto no se es necesario un gran nivel o detalle grafico siempre y cuando se entienda de manera clara lo que se quiera contar por medio de un storyboard.

En palabras de Pérez (2022) “Es, en resumen, un conjunto de viñetas. En ellas, se pueden representar de forma gráfica, aunque sencilla, distintos elementos” (párr. 2).

Desde el punto de vista de Pérez (2022) para poder crear un storyboard es necesaria una fase previa que en el caso del cine o los rodajes es conocida como el guion técnico donde se debe detallar cada escena que en posterior serán dibujadas, estas escenas deben ser lo más claras posibles y se suele dibujar tan solo las más relevantes para la trama y que se logre entender de manera clara el producto final.

1.8 Diseño y creación de personajes

1.8.1 Línea de acción

Sadasivan (2012) explica que la línea de acción es algo fundamental para dar más dinamismo a los personajes, la define como una línea que semeja la columna de un personaje y al igual que la columna humana debe siempre ser una curva para así dar más expresión y fuerza al personaje que se diseñe.

1.8.2 La silueta

López (2020), la silueta en su definición más pura es un color que destaca por sobre un fondo, en el diseño de personajes nuestro personaje en pose o realizando alguna acción al ser basados en figuras primitivas debe darnos una silueta perfecta, esta técnica consiste en rellenar el diseño del personaje de un color solido para ver si la pose es entendida a la perfección.

Esto es relacionado directamente con la forma y la pose de un diseño de personaje ya que ésta debe poder leerse a la perfección sin ningún detalle para poder comunicar de manera efectiva la sensación que se busca en la escena, siempre es importante realizar este proceso antes de realizar el diseño final ya que puede ayudar en gran medida a descubrir errores y corregirlos antes de terminar un trabajo.

1.8.3 El espacio negativo

López (2020) dice que, al momento de aplicar la técnica de la silueta en los personajes, estos no deben verse como un solo manchón ya que esto indica que no se está realizando un buen trabajo, es aquí donde se debe utilizar el espacio negativo, es decir si la silueta está realizada en negro se

deben dar espacios en blanco para que pueda respirar y se defina de una mejor manera el cuerpo de las extremidades.

1.9 Caracterización de los personajes

Paidotribo (2020), señala que la caracterización de personajes es de suma importancia, ya que al darles una psicología propia esta debe reflejarse en su apariencia ya que esto ayudará a contar la historia de una manera mucho más clara.

También dice que previamente al bocetaje y dibujo del personaje se debe conceptualizar de manera clara el tipo de personaje y cuál será el estilo que se seleccionará para este personaje, una buena forma que ayuda para poder tener ideas claras es ver el trabajo de otros artistas, esto no significa que se recurra a copiar o calcar obras de alguien más, sino que se utilicen como inspiración para el propio diseño de personajes. Después de tener claro el concepto para buscar referencias acordes a el personaje que se esté desarrollando, es decir si se está creando un samurái se debe buscar la vestimenta, armas y todo lo relacionado al samurái que pueda servir para hacer una buena representación por medio de la ilustración.

1.10 Teoría de Color

Según la página de la Editorial Etecé (2022) la teoría del color es fundamental para los diseñadores gráficos, fotógrafos, ilustradores y artistas, no existe una sola teoría del color sin embargo un punto esencial con el que cuentan todas es el círculo cromático.

La página de GCFGlobal, indica que existen tres características que deben ser fundamentales para poder generar combinaciones o mezclas de color y éstas son:

- La tonalidad que es prácticamente para el fácil entendimiento el color mismo.
- La saturación, está es la intensidad con la que se mira o representa un color, ya sea mucho más fuerte y sólida o más débil y pálida.

El brillo es el indicador de si un color es claro u oscuro teniendo en el centro el color deseado y llevándolo en dos extremos, ya sea hacia el blanco o hacia el negro.

Cómo se puede combinar color.

Una buena manera de crear paletas de color es guiándose por el círculo cromático ya que por medio de este se puede encontrar como generar un equilibrio entre colores, las fórmulas más utilizadas para esto son:

Monocromía: en esta se utiliza un solo color y se va variando en su saturación y brillo para generar distintas tonalidades de el mismo.

Análogos: en este se toman los colores que están contiguos al tomado para así generar una paleta, por ejemplo, en el caso del rojo se van tomando los colores cercanos como el naranja y amarillo.

Complementarios: está fórmula se basa en tomar un color y combinarlo con su contrario en el círculo cromático, aquí se puede variar cada color con brillo y saturación para obtener una paleta algo más extensa.

Tríada: en esa se va a formar un triángulo en el círculo cromático y de ahí se obtendrán los colores, de igual manera se puede variar la tonalidad con el brillo y la saturación.

1.10.1 El color en el diseño de personajes

Valero Muñoz, A. (2013) dice que el color tiene distintas definiciones como en la parte física o química, sin embargo, una de las más comunes es decir que el color es la coloración que pueden tener distintos objetos y puede ayudar a diferenciarlos si ambos son iguales en forma y textura, para las personas un color suele asociarse con algo que siempre tiene el mismo color por ejemplo el rojo con la sangre o el azul con el agua.

1.10.2 Colores primarios

Valero Muñoz, A. (2013) comenta que Young en 1807 dio como pauta de colores primarios el rojo, verde y el violeta, sin embargo Maxwell por medio de su caja rodante propuso el rojo, verde y azul como sus colores primarios, todo lo que la mayor parte de personas conocen del color viene desde la antigua academia francesa de pintura la cual ponía como colores

primarios aquellos de los cuales por la mezcla se pueden obtener los demás colores y que no pueden ser obtenidos por la mezcla de otro color, para hablar de la mezcla de colores se puede recalcar que existen dos tipos de colores primarios, los luz y los pigmento, por otra parte el blanco y negro son llamados colores acromáticos ya que son la ausencia o la totalidad de color dependiendo que tipo de color se esté utilizando.

1.10.3 Mezcla de colores

Valero Muñoz, A. (2013), sostiene que existen dos tipos de colores para generar mezclas, los colores luz y los colores pigmento, los colores pigmentarios primarios son el cian, el amarillo, el magenta y el negro, estos colores se van añadiendo hasta que si se mezclan todos en una cantidad se vuelven hacia la total ausencia de luz es decir el negro, por otro lado, se tiene los colores luz que se componen del rojo, verde y azul, al mezclarse todos se lleva al extremo de la luz produciendo blanco.

Capítulo 2: Materiales y métodos

2.1 Tipo de investigación

La presente investigación se basa en el tipo de investigación mixta, Sampieri (2010) “La investigación mixta es un nuevo enfoque e implica combinar los métodos cuantitativo y cualitativo en un mismo estudio” (p.31).

Los métodos que se utilizaron en la siguiente investigación fueron elegidos a través de una indagación, la cual ayudó a identificar las variables, indicadores, técnicas y herramientas que se utilizarán en el proyecto de titulación más adelante, para ello se utilizarán las siguientes variables: novela gráfica, leyendas ecuatorianas, estrategias de comunicación, *storyboard*, interés en jóvenes.

2.2 Técnicas e instrumentos de investigación

En la presente investigación se utilizaron las siguientes técnicas: Entrevista, ésta técnica fue utilizada para recopilar información de personas conocedoras del tema como historiadores y escritores que se relacionan con el tema, ya que desde el punto de vista científico de Posso (2013), la entrevista es una de las mejores técnicas utilizadas para los estudios cualitativos, de igual manera se empleó la encuesta debido a que es necesario realizar acercamientos y recopilar información del público objetivo, de igual manera se utilizó la observación debido que es necesario medir la aceptación y funcionalidad del trabajo final en el presente proyecto.

Como instrumentos se utilizó la entrevista semi estructurada la cual se aplicó al historiador y escritor Juan Carlos Morales para así recopilar información acerca de las leyendas ecuatorianas, un cuestionario fue aplicado a jóvenes de entre 15 a 16 años para medir su conocimiento acerca de las leyendas ecuatorianas y el conocimiento de la plataforma *webtoon*, finalmente se aplicó un *focus group* donde se pudo observar la funcionalidad de la propuesta final en el público objetivo.

2.3 Preguntas de investigación

¿Cuáles son las causas principales de la falta de interés en la lectura en los jóvenes de entre 15 y 16 años?

¿Existen leyendas ecuatorianas que se están perdiendo debido a la falta de interés en la lectura?

¿Se puede generar interés en la lectura de leyendas ecuatorianas con ayuda de la novela gráfica como atractivo visual?

2.4 Participantes

Jóvenes de entre 15 a 16 años, institución Colegio Universitario donde se llevará a cabo la previa recopilación de datos, el co-diseño y la prueba de la efectividad del resultado final.

2.5 Procedimiento y análisis de datos

Se realizó la tabulación de los cuestionarios realizados en el programa Excel debido a que es uno de los programas más utilizados y con una estructura relativamente fácil y eso agilizará el recopilar de manera rápida y eficiente la información arrojando resultados de manera rápida.

Se utilizó entrevistas semi estructuradas y debido a que Uwe Flick (2012) da cuatro tipos de entrevistas semi estructuradas se tomará la entrevista a expertos lo cual agilizará y simplificará los resultados de esta, gracias a esto se diseñarán preguntas abiertas las cuales se alternarán con preguntas más cortas para que sea más sencillo el recopilar la información.

Capítulo 3: Resultados y discusión

En el presente capítulo se analiza la información que se logró obtener mediante los materiales realizados en el capítulo anterior, inicialmente se realizó un cuestionario a jóvenes de entre 15 y 16 años del colegio universitario “UTN” donde se buscó conocer el conocimiento que tiene el público objetivo sobre las leyendas ecuatorianas, el interés en las mismas y el conocimiento de la plataforma *webtoon* y el interés que puede generar las leyendas como novela gráfica.

Se realizó una entrevista al escritor e historiador ecuatoriano Juan Carlos Morales, esto con el fin de recopilar información acerca de las leyendas ecuatorianas que no llegan a ser ampliamente conocidas y con las cuales se podría iniciar la propuesta gráfica del primer tomo compilatorio de leyendas llevadas hacia la novela gráfica.

3.1 Cuantitativo: encuesta

Tabla 1

¿Sabes qué son las leyendas?

	SÍ	NO
Respuestas	155	3
Porcentaje	98%	2%

Nota: encuesta realizada en el colegio universitario 2024.

En esta primera tabla se puede observar que la gran mayoría de jóvenes encuestados presentan conocimiento sobre que es una leyenda, esta información resulta muy útil ya que el público hacia quien se encuentra dirigido el actual proyecto cuenta con el conocimiento más básico de sobre que tratará y que encontrará en las propuestas de novela gráfica que serán realizadas a posteriori.

Coral (2020) indica en su trabajo que es importante implementar el conocimiento de leyendas en estudiantes debido que generan una identidad cultural hacia los pueblos y de igual manera hacia la cultura de la cual y donde se genera un mito o leyenda.

Tabla 2

¿Has escuchado hablar de la "caja ronca"?

	SÍ	NO
Respuestas	140	18
Porcentaje	89%	11%

Nota: encuesta realizada en el colegio universitario 2024.

En la segunda tabla se buscó medir el conocimiento con una leyenda bastante popular, sobre todo porque la misma es originaria de la ciudad de Ibarra que se ha popularizado gracias al libro “Leyendas del Ecuador 1” escrito por Edgar Allan García, gracias a esta popularización de la leyenda se recopiló la información que una gran mayoría de encuestados supo expresar que si tenían el conocimiento acerca de dicha leyenda ecuatoriana, sin embargo, un no tan bajo porcentaje de encuestados supo expresar que no tenían conocimiento alguno.

Morales (2019) indica que la leyenda de la caja ronca transcurre en la ciudad de Ibarra, en las calles Maldonado y Colón para tener una mayor exactitud, sin embargo, también menciona que es una leyenda que tiene distintas versiones en toda la sierra ecuatoriana. Este es el posible motivo al que se deba el alto nivel de conocimiento acerca de la leyenda en el público objetivo.

Tabla 3*¿Conoces la leyenda de "la Chificha"?*

	SÍ	NO
Respuestas	42	116
Porcentaje	27%	73%

Nota: encuesta realizada en el colegio universitario 2024.

En la presente pregunta se buscó medir el conocimiento de la leyenda de la “Chificha” en el público objetivo, sin embargo, a pesar de ser una leyenda relativamente cercana a la zona como es Otavalo sorprendentemente y contrario a la pregunta anterior un alto número de encuestados indicó que no tenían conocimiento de la leyenda en cuestión.

Espinoza et al. (2014), en su trabajo mencionan que al pasar el tiempo se pierden las leyendas debido a que no se han adaptado de manera correcta en el entorno educativo y esto lleva a una pérdida de la cultura. De esta manera queda evidenciado como otros autores han encontrado el mismo problema al preservar las leyendas, y donde se propone y busca alternativas tecnológicas.

Tabla 4*¿Sabes sobre los "Remaches"?*

	SÍ	NO
Respuestas	20	138
Porcentaje	13%	87%

Nota: encuesta realizada en el colegio universitario 2024.

Aquí se puede evidenciar nuevamente la búsqueda de recopilar información de la cantidad de conocimiento acerca de la existencia de “Los Remaches” una leyenda que es originaria de la ciudad de Otavalo, de la misma manera que anteriormente la respuesta no fue positiva en este caso los encuestados demostraron tener bajo conocimiento acerca de la existencia de la leyenda anteriormente mencionada.

Tabla 5

¿Has oído hablar de la "Dama Tapada"?

	SÍ	NO
Respuestas	153	5
Porcentaje	97%	3%

Nota: encuesta realizada en el colegio universitario 2024.

Al ser una leyenda popular guayaquileño al recopilar información del público objetivo, la mayoría respondió afirmativamente a la pregunta de saber si era su conocimiento, esto resulta curioso porque es una leyenda del libro de Edgar Allan García mencionado, dando a entender que este libro se ha popularizado a nivel nacional.

Morales (2020) indica para el periódico digital El telégrafo que la leyenda de la dama tapada originaria de guayaquil cuenta con algunas versiones para distintas partes del país, contando con una versión ibarreña. Por ello se puede evidenciar que las leyendas más conocidas por el público objetivo son las que tienen mucha difusión y distintas versiones conocidas que pueden escuchar y generar interés.

Tabla 6

¿Conoces el mito de "El Huiña Huilli"?

	SÍ	NO
Respuestas	28	130
Porcentaje	18%	82%

Nota: encuesta realizada en el colegio universitario 2024.

Esta pregunta buscó medir el conocimiento de si es que más leyendas que se encontraban en el libro escrito por Edgar Allan García eran populares entre el público objetivo, sin embargo, las respuestas fueron bastantes contundentes hacia el no, esto puede que se deba a que las leyendas que han sido más reconocidas tienen un enfoque terrorífico más hacia lo urbano y esto atare mucho más la atención en los jóvenes debido a que son leyendas que aun podrían replicarse y contarse como anécdotas, sin embargo la leyenda mencionada en la pregunta es mucho más rural y transcurre en una quebrada mientras quien la sufre el suceso va montado en su caballo, cosa que en la actualidad ya no es un común entre la gente.

Un artículo de El heraldo (2019) menciona que la leyenda del huiña-huilli nace en Tungurahua buscando generar terror entre los hombres trasnochadores, sin embargo, no es una leyenda con gran variedad de versiones. Aquí se evidencia que las leyendas que a pesar de estar en libros no tienen variedad de versiones orales no llegan a tener una expansión tan grande como aquellas que sí.

Tabla 7

¿Te generan interés las leyendas ecuatorianas?

	SÍ	NO
Respuestas	149	9
Porcentaje	94%	6%

Nota: encuesta realizada en el colegio universitario 2024.

A partir de esta pregunta se busca medir el interés en distintos aspectos que serán esenciales para la realización de la propuesta, en la presente se busca medir que tanto interés despiertan las leyendas ecuatorianas en jóvenes de entre 15 y 16 años, la gran mayoría de respuestas fueron positivas dando así luz verde para continuar con el proyecto planteado de generar novelas gráficas basadas en leyendas ecuatorianas ya que la temática es de interés del público al que se apunta llegar.

En su página web Diario el Correo (2017) indica la importancia de las leyendas para la construcción de la cultura y los pueblos andinos y su identidad, pues influye directamente con el interés de las nuevas generaciones en su entorno, costumbres y cultura. De esta manera se muestra como es muy positivo que un porcentaje tan alto de estudiantes sientan interés acerca de las leyendas del Ecuador.

Tabla 8*¿Conoces que es un webtoon?*

	SÍ	NO
Respuestas	69	89
porcentaje	44%	56%

Nota: encuesta realizada en el colegio universitario 2024.

En la presente pregunta se midió el conocimiento de la plataforma donde se planea publicar la novela gráfica que se realice posteriormente como propuesta del proyecto, gracias a esta pregunta se pudo evidenciar que existe apenas una diferencia del 6% entre quienes conocen la plataforma y quienes no, siendo la respuesta negativa más alta que la positiva.

Tabla 9

¿Lees webtoons o novelas gráficas?

	SÍ	NO
Respuestas	64	93
Porcentajes	41%	59%

Nota: encuesta realizada en el colegio universitario 2024.

En la pregunta se busca medir que tanto consume el público objetivo novelas gráficas ya sea en la plataforma que será utilizada como es *webtoon* o en otras plataformas que sean similares, aquí se llegó a evidenciar que existe una diferencia no muy alta entre quienes consumen contenido de novelas gráficas y comics siendo respuestas negativas con apenas un 9% superior a las positivas demostrando que se puede seguir con el plan de desarrollo del proyecto debido a que se genera interés en anteriores preguntas y la respuesta para la presente pregunta no demuestra un abismo de rechazo o falta de interés en el tema.

Tabla 10

¿Te generaría interés encontrar leyendas ecuatorianas como novelas gráficas (webtoons o cómicas)?

	SÍ	NO
Respuestas	145	11
Porcentajes	93%	7%

Nota: encuesta realizada en el colegio universitario 2024.

En la presente pregunta se buscó medir el interés sobre leyendas ecuatorianas llevadas a novelas gráficas en jóvenes de entre 15 y 16 años que son el público objetivo; al recopilar información se obtuvo un resultado muy positivo ya que la mayoría de las respuestas fueron positivas con el interés de encontrar leyendas ecuatorianas como novelas gráficas en plataformas digitales como *webtoon*.

Tabla 11

¿Sigues algún contenido digital sobre leyendas o terror?

	SÍ	NO
Respuestas	43	114
Porcentajes	27%	73%

Nota: encuesta realizada en el colegio universitario 2024.

Como punto final se preguntó a los encuestados si seguían algún contenido digital de temática relacionada a las leyendas o al terror y la gran mayoría de respuestas fueron claramente negativas, sin embargo, de las 43 personas que respondieron de manera positiva tan solo 29 pudieron dar el nombre de alguna cuenta que siguieran o consumieran relacionada al terror siendo “Tik Tak Draw” la cuenta más mencionada entre las respuestas.

3.2 Cualitativo: entrevista

La actual entrevista se realizó al historiador y escritor ecuatoriano Juan Carlos Morales quien ha investigado diversas leyendas ecuatorianas a lo largo de su carrera, esto generó interés para la presente investigación y se tomó la decisión de generar una entrevista para poder analizar un punto de vista más experimentado y con conocimientos previos acerca del tema.

¿Cómo definiría usted el papel de las leyendas en la cultura ecuatoriana y la sociedad?

Para Morales (2024) en el Ecuador es más relevancia a la épica (historia en contexto bélico de una nación o cultura) porque se conmemoran batallas y lo militar en el país, pero culturalmente siempre se ha occidentalizado la cultura ecuatoriana y se ha adquirido mucha manera de pensar. Desde el punto de vista de Morales (2024) la mitología, los mitos y las leyendas es algo fundamental y crucial ya que son parte de una cosmovisión de cómo se llega a entender el mundo y pone de ejemplo el que ahora se está celebrando el solsticio de verano para agradecer por las cosechas al *Taita* Imbabura y la *mama* Cotacachi y el cómo se puede celebrar esto si en la actualidad se está perdiendo toda la mitología autóctona del Ecuador.

Morales (2024) indica que la mitología ecuatoriana sirve para poder dar identidad a un grupo social para poder darle imaginarios y generar sueños para poder ir hacia adelante y también expresa que el mito está fundamentado en la pregunta más importante de la humanidad que es la muerte, ¿qué pasa después de la muerte?

Como experto, ¿cuál es la leyenda ecuatoriana más fascinante desde el punto de vista histórico?

Para Morales (2024) existen dos mitologías que son realmente fascinantes desde un hecho histórico, como primera coloca la leyenda de Cantuña la cual ha sido abordada en su gran mayoría desde un punto de vista racista, colocando al protagonista como una persona pobre que debía

construir la catedral, sin embargo la realidad que cuenta Morales es distinta ya que Cantuña era una persona con bastante poder adquisitivo ya que era uno de los más afamados herreros de la época, teniendo así más de 9 propiedades y construyendo el mismo la capilla de Cantuña.

Como segunda leyenda Morales (2024), coloca a las brujas voladoras ya que expresa que siempre estas sabias mujeres han sido puestas en la mira de todo lo negativo y presentadas como seres horribles que solo buscan el mal, sin embargo, él llega a presentar una visión distinta sobre quienes realmente eran las brujas, expresa que eran mujeres con gran sabiduría que la historia ha tratado de ponerlas del lado más desagradable debido al miedo que tenían de su conocimiento.

Bajo su punto de vista experto, ¿Cómo han evolucionado las leyendas ecuatorianas a lo largo del tiempo y cuál cree usted que ha dejado un impacto duradero a través del tiempo?

Morales (2024) expresó que existen dos tipos de división para las leyendas, las que se transmiten de manera oral y se siguen preservando de boca en boca y las que han sido escritas en distintas versiones por distintos escritores, recalca que han existido leyendas ecuatorianas que se han escrito a lo largo del tiempo, más sin embargo no se les ha llegado a dar una visión literaria y comenta que se debe llegar a un siguiente paso como realizar filmografía basada en dicha leyendas o generar contenido digital o de redes para las mismas, siempre y cuando se llegue a cuidar la verdad histórica.

Desde su perspectiva, ¿cómo contribuyen las leyendas ecuatorianas a la cultura del individuo y de una comunidad?

Morales (2024) indica que la mitología es importante porque, mediante ella, se llegará a responder preguntas básicas de una comunidad, existencia y destino, los mitos permiten expresar y realzar las creencias y salvaguardar los preceptos de un orden ético y moral. Esto significa que se construye una identidad y un imaginario alrededor de las leyendas, así genera orgullo y sus

orígenes se dificultan el proceso de alienación cultural, pues se tendrá un imaginario propio que explica cosas que rodean a la persona.

¿Cuál cree usted que es la importancia de las leyendas ecuatorianas en la transmisión de tradiciones y valores culturales?

Para Morales (2024) es de importancia la transmisión de leyendas ya que éstas generan un sentido de pertenencia y de origen facilitando el aceptar la cultura desde la cual se proviene ya que sin leyendas se busca generar una cultura falsa, una historia que sencillamente se basa en la máscara que se pueda colocar y se intente imitar de otras culturas de occidente como la estadounidense o la española, Morales (2024) hace referencia a que antiguamente no hasta hace mucho en las fiestas de Quito se celebraba más la cultura española, realizando corridas de toros, cantando himnos extranjeros y consumiendo comida española como es la paella.

Según su experiencia, ¿Existen patrones comunes o temas recurrentes en las leyendas de diferentes regiones del Ecuador?

Morales (2024) menciona que según expertos si existen estructuras que posteriormente fueron llamados arquetipos, como el camino del héroe etc, Morales (2024) ejemplifica esto con el tipo de leyenda cosmogónica donde se intenta dar una explicación a distintos fenómenos naturales como por ejemplo al fuego que en la cultura de los Shuar el fuego que está guardado en el inframundo es tomado en las alas de un colibrí quien lleva este fuego a los humanos, comparando así esta leyenda con el origen del fuego griego que es tomado por Prometeo.

A lo largo de su carrera, ¿Cuáles considera usted que son los criterios que determinan si una historia se convierte en una leyenda popular?

Para Morales (2024) las leyendas son construcciones sociales y esta es la diferencia entre la misma y la historia, las leyendas son reales, ya que reflejan vivencias o el conocimiento previo de los sectores y paisajes y muchas leyendas se construyen como un punto de control social donde Morales ejemplifica que los duendes se aparecen bajo puentes o acumulaciones de agua en una hora específica para generar miedo y control del agua, y todo esto se populariza y se llega a tener sobre la sociedad.

¿Cómo influyen los avances tecnológicos y la globalización en la creación y difusión de nuevas leyendas?

Morales (2024) señala que la globalización en la creación y difusión de nuevas leyendas puede ser una ventaja en el ámbito tecnológico, ya que, los nuevos medios pueden dar una ventaja muy grande en cuenta a la difusión de nuestras leyendas, de igual manera los instrumentos tecnológicos son ahora de un mayor alcance que hace unos años atrás, lo cual facilita aún más la difusión de las leyendas. Sin embargo, no se debe caer en la banalidad de la cultura de masas, se debe aprovechar al máximo las nuevas tecnologías que facilita la globalización, en cuanto a las nuevas leyendas urbanas no es algo malo, pero si se considera que es efímero, puesto que, después de un tiempo este tipo de contenido pierde popularidad entre los jóvenes y queda en el olvido.

¿Cuál es el mito o leyenda ecuatoriano menos conocido que considera usted digno de explorar y cuál sería la razón?

Morales (2024) da su opinión personal mencionando dos leyendas de origen *shuar* que como primero menciona el origen del fuego por medio del colibrí que lo lleva del inframundo hacia la humanidad, y el segundo mencionado es Kuganchan, el cual es un mito que trata sobre *Etza* quien es el dios sol de los *shuar* y observa como la humanidad camina demasiado y decide darles alas y de esta manera da su impresión con la similitud

al mito griego de Ícaro, Morales menciona una tercera leyenda llamada los Kañaris y las guacamayas, finalizando para hablar de Imbabura menciona los amores del *taita* Imbabura y la *mama* Cotacachi.

¿Qué consejo daría usted para preservar las leyendas ecuatorianas como parte del patrimonio cultural?

Morales (2024) cree se debe llegar a actualizar y estar a la vanguardia con el tiempo actual, primeramente, que los jóvenes lleguen a realizar investigación para tener conocimiento y puedan representar o saber cómo realmente se veían las leyendas en su época teniendo una correcta cronología, Morales opina que los historiadores y escritores deben ir siempre apoyados por un diseñador gráfico y un ilustrador, da el ejemplo que una cadena de supermercados intentó poner gigantes de la leyenda del gigante y la laguna pero pusieron gigantes con barba que no tenían nada que ver con el gigante de la leyenda nacional. Entonces como conclusión Morales indica que para que para conservar las leyendas de una manera correcta se debe investigar cómo se narra de manera exacta una leyenda y plasmarla en una ilustración correctamente.

Finalmente, por favor de la siguiente lista valide las leyendas que considera más relevantes y si desea puede agregar otras.

Morales (2024) supo manifestar que estas son algunas leyendas que según su criterio como historiador y escritor se podrían implementar al presente proyecto:

Tabla 12*Respuesta*

<i>Sierra</i>	<i>Costa</i>	<i>Amazonía</i>
1. <i>Cantuña</i>	1. El tin tin	1. Kujanchan
2. <i>Brujas de Zamora</i>	2. El duende de la isla	2. Shemper roba el fuego
<i>Huayco</i>	corazón	3. Amarun
3. <i>Las guacamayas y los</i>	3. Fray simplón de las	
<i>cañaris del diluvio</i>	palomas	
4. <i>La caja ronca</i>		
5. <i>La dama de blanco</i>		
6. <i>El gallito de la catedral</i>		
7. <i>Hasta cuando padre</i>		
<i>Almeida</i>		
8. <i>La leyenda del tío</i>		
<i>conejo</i>		
9. <i>La hora de los</i>		
<i>mandingas</i>		

Capítulo 4: Propuesta

En el actual capítulo se creó un esquema de trabajo basado en la metodología de Jorge Frascara quien es profesor y ex presidente de arte y diseño de la Universidad de Alberta, profesor de la Universidad de Emily Carr, en si un diseñador gráfico con un extenso conocimiento, debido a esto se tomó la decisión de utilizar su metodología.

Dicha metodología se divide en distintas etapas las cuales han sido tomadas para cada uno de los subtemas del presente capítulo.

4.1 Encargo de proyecto

El proyecto se crea por motivación de los autores al observar datos importantes del MCYP ya que esta institución indica que los jóvenes por lo general utilizan los dispositivos digitales en mayor cantidad para la lectura, sin embargo, ésta en el Ecuador es realmente mediocre debido a que se leen un libro entero y dos medios libros al año.

El objetivo general del presente proyecto es presentar una novela gráfica como estrategia de comunicación con la finalidad de rescatar leyendas ecuatorianas, dirigido a jóvenes entre 15 a 16 años del colegio Universitario.

4.2 Recolección de información

Se realizó una Investigación bibliográfica extensa la cual se encuentra en el capítulo de marco teórico en el presente trabajo, en dicho capítulo se reconoce los *webtoons*, ilustración, el manejo del color, las leyendas que son consideradas patrimonio intangible, entre muchos otros conceptos que ayudan a la comprensión del cómo se ha ido realizando cada detalle y el por qué se ha tomado cada decisión en la elaboración de la propuesta final.

Se hizo una entrevista al historiador Juan Carlos Morales debido a que tiene una gran trayectoria con las leyendas ecuatorianas y se ha dedicado a crear proyectos. Gracias a la entrevista que se realizó se llegó a la conclusión que en el país es importante fomentar el conocimiento acerca de las leyendas del Ecuador ya que culturalmente la gente más joven se encuentra en una alienación cultural donde se aprecia más lo extranjero que la cultura propia.

Se realizó una encuesta al público objetivo, la misma se encuentra en el tercer capítulo del presente trabajo, gracias a la información recolectada se puede resumir que una gran cantidad de el público objetivo siente interés por las leyendas ecuatorianas, y una gran cantidad siente interés de ver una novela gráfica relacionada a estas.

Figura 1

Primera Página encuesta


		UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO	
		ENCUESTA	
<p>La presente encuesta está dirigida a jóvenes de entre 15 a 16 años, la misma que tiene como objetivo investigar el nivel de conocimiento sobre las leyendas ecuatorianas y las novelas gráficas (webtoons) en nuestro público objetivo.</p>			
NOMBRE:		EDAD:	
CURSO:		FECHA:	
INSTITUCIÓN			
INSTRUCCIONES: Por favor lee las preguntas con atención y encierra en un círculo tu respuesta			
<p>1. ¿Sabes qué son las leyendas? Si / no</p> <p>2. ¿Cuál es tu leyenda ecuatoriana favorita?</p> <p>3. ¿Has escuchado hablar de la "caja ronca"? Si / no</p> <p>4. ¿Conoces la leyenda de "la Chificha"? Si / no</p> <p>5. ¿Sabes sobre los "Remaches"? Si / no</p> <p>6. ¿Has oído hablar de la "Dama Tapada"? Si / no</p>			

Figura 2*Segunda página encuesta*

7. ¿Conoces alguna leyenda local o regional que no sea tan conocida a nivel nacional?

8. ¿Conoces el mito de "El Huiña Huilli"
Si / no

9. ¿Te generan interés las leyendas ecuatorianas?
Si / no

10. ¿Conoces que es un webtoon?
Si / no

11. ¿Lees webtoons o novelas gráficas?
Si / no

12. ¿Te generaría interés encontrar leyendas ecuatorianas como novelas gráficas (webtoons o comics)?
Si / no

4.3 Desarrollo de la estrategia de diseño

Se generó un diagrama sencillo en el cual se han puesto en comparación aspectos positivos y negativos de la pérdida de identidad cultural, gracias a ello se busca recalcar la parte cultural propia en la leyenda que a posteriori se realizará como novela gráfica dirigida para ser subida a la plataforma *webtoon*.

Figura 3

Diagrama Pérdida de identidad cultural



El público objetivo de la investigación se encuentra dentro de la denominada generación “Z”, según Kiss (2024) ésta generación también puede denominarse como centenials y una de sus principales características es el haber nacido en una época donde predomina la tecnología, principalmente el internet y los dispositivos móviles, debido a esto su forma de aprender y obtener información se encuentra influenciada por esto, se caracterizan por tener una gran adaptabilidad a la tecnología y a los dispositivos móviles.

Debido a esta razón y tomando en cuenta la falta de hábitos de lectura y la pérdida de identidad cultural sobre todo en el conocimiento de las leyendas del Ecuador se tomó la decisión de crear una novela gráfica para una plataforma digital conocida como *webtoon* la cual es principalmente dirigida a dispositivos móviles.

El crear una novela gráfica para jóvenes o *webtoon* es bastante conveniente ya que como se ha mencionado antes, en el rango de edad del público objetivo y sobre todo en la generación que se encuentra el rango de edad se acopla de manera rápida a la tecnología y es una ayuda para generar interés por la lectura.

Clip studio Paint es un programa diseñado especialmente para la creación de comics digitales y novelas gráficas, el programa con un número de ventajas por sobre otras aplicaciones de ilustración, ejemplificando cuenta con una tienda propia donde se suben pinceles creados por la comunidad de manera gratuita o de compra con moneda propia de la empresa, de igual manera cuenta con modelados en 3D los cuales se pueden utilizar para generar poses referenciales para la creación de la novela gráfica, otra ventaja es que el propio programa cuenta con creación de viñetas para así crear la estética de un comic o novela gráfica.

Como ventajas de utilizar el programa también se puede encontrar el uso de reglas de perspectiva, es decir reglas que facilitan el uso de la profundidad, también cuenta con un escáner de poses a través de inteligencia artificial que se aplica a los modelos 3D para así referenciar de mejor manera una pose que sea necesaria, otra ventaja es el que se puede trabajar tanto con capas de pixeles como

de vector dando estas últimas más posibilidades de manipulación como el cambiar el ancho de sectores de una misma línea posterior a ser dibujada.

El web comic, novela gráfica o *webtoon* esta principalmente dirigido hacia un soporte digital como es los dispositivos móviles, debido a esto se toma una diagramación distinta al comic tradicional o manga el cual generalmente está diseñado para un soporte impreso y tiene una disposición de viñetas distinta al webtoon donde toda la composición debe ser pensada para la correcta lectura y dar ritmo en una pantalla de teléfono móvil en donde el desplazamiento es continuo.

Se tomaron varias recomendaciones de distintos videos tutoriales, como ejemplo se encuentra el Canal Saikomic (2023) donde indica varios puntos importantes al momento de construir una novela gráfica o un comic, aquí indica la importancia de construir un storyboard sencillo pero con todos los elementos importantes de la novela gráfica y recalca que poner los globos de texto desde el inicio es importante para poder mantener una composición coherente y que posteriormente no se deba introducir a fuerza los globos de texto y diálogos.

De la misma manera el Canal Saikomic (2023) aconseja aprovechar los espacios de una viñeta sin dejar grandes espacios desaprovechados ya que esto ayuda a un mejor ritmo de la historia, de igual manera menciona que es importante colocar escenas de el o los personajes en cuerpo completo para que así el espectador tenga una idea más clara de cómo se ve el personaje.

Otro canal de donde se obtuvo información importante es el Canal JingFengArt (2024), de aquí se obtuvo información acerca de cómo generar transiciones en la composición vertical de los webtoon, se puede manejar el ritmo por medio de las transiciones y los espacios en blanco que se utilice en cada escena y en la manera que interactúan las viñetas entre sí.

De igual manera se consiguió información del canal de YouTube JS Linares (2022) en donde explica cómo se debe realizar una composición en la ilustración, se comienza con lo que Linares denomina como decurso, aquí se identifica lo que se quiere transmitir y conforme a ello se prepara la composición, posteriormente se tiene al marco que es el formato para el cual se

compone, si este es más vertical la lectura es mucho más rápida, por lo contrario si es un formato vertical la lectura es más lenta, finalmente se encuentra el punto de observación y este depende de los planos que se estén utilizando, estos planos se utilizan para transmitir una sensación, como poniendo en contra parte un personaje que esta por sobre un objeto y esto hace que se sienta que dicho personaje es poderoso.

4.4 Prototipo

Se seleccionó una aplicación para ilustrar llamada *Clip studio Paint*, esta aplicación es especialmente diseñada para la creación de comics, novelas gráficas y *webtoons*, gracias a esto el aplicativo cuenta con una gran variedad de herramientas que facilitan la creación del webtoon. Se tomó la decisión de utilizar dicho programa ya que es muy superior a otros programas más comúnmente utilizados para la ilustración o dibujo digital como es Adobe Photoshop.

Figura 4

Tabla comparativa de Photoshop y Clip studio Paint

Photoshop	VS	Clip studio paint
Herramienta para ilustración y edición de fotografía		Herramienta para ilustración y edición de fotografía
Ilustración en píxeles		Ilustración en píxeles y vectorial
Variedad de pinceles		Variedad de pinceles creados para ilustración
Compatibilidad con más softars de adobe		Modelos 3D
Variedad de páginas para descargar pinceles		Tienda de elementos
Interface sencilla		Herramientas para creación de viñetas
Precio elevado		Precio asequible
Especializado para edición de fotografía		Especializado para diseño e ilustracion de comics

Se dibujó los bocetos en color azul ya que el tener un color distinto al negro ayuda a definir de manera más clara la línea del boceto y que se ve mucho más que el color negro, se escogió el tono de azul debido a que este color produce menos agotamiento visual.

Figura 5

Boceto en azul



Figura 6

Diagramación de viñetas con texto



4.5 Evaluación

Se realizó una Ficha de observación la cual se aplicó a los estudiantes del colegio universitario, posterior a realizar la ficha de observación se llegó a la conclusión que era necesario realizar algunos cambios para que la estética resulte mucho más atractiva para el público objetivo.

Al iniciar la observación se presentó el primer bocetaje y line art del primer capítulo del *webtoon* de la dama tapada, este material se puede observar en la figura 7 adjuntada a continuación en el documento.

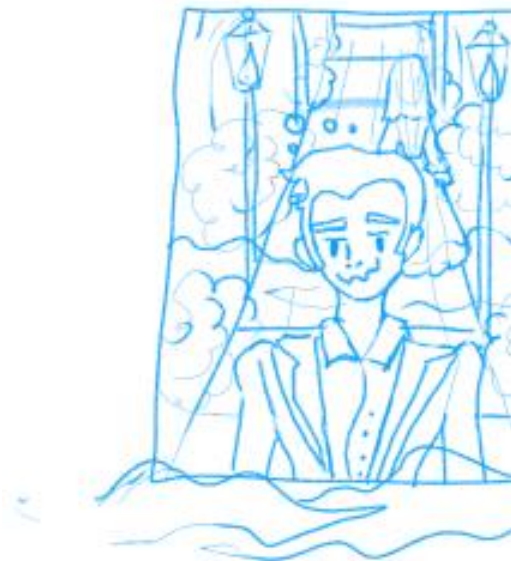
Figura 7

Primera portada La dama tapada



Figura 8

Primeros bocetos presentados al público objetivo



Después de indicar los primeros bocetos y portada se procedió a realizar una ficha de observación, la ficha en cuestión se encuentra en las figuras 9, 10 y 11.

Figura 9

Primera página de ficha de observación segundo B


	UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO		
	Ficha de Observación		
<p>La presente ficha de observación tiene como objetivo Evaluar la efectividad y funcionalidad de la propuesta gráfica final en el público objetivo para poder efectuar cambios de ser necesario.</p>			
<p>Ficha proyecto:</p>			
TÍTULO DEL PROYECTO:	La dama tapada	FECHA:	10/06/2024
GÉNERO:	Terror - Suspenso	TEMA:	Observación
AUTORES:	Chuambo Davana & Landázuri José		
<p>Contexto de observación:</p>			
LUGAR DE OBSERVACIÓN:	Colegio Universitario	FECHA Y HORA:	10/06/2024
PERFIL DE GRUPO OBSERVADO:	Segundo B	EDADES:	15 Y 16 años
NÚMERO DE PARTICIPANTES:	30		
ASPECTOS VISUALES			
DISEÑO DE PORTADA:			
¿Atrae la atención de los jóvenes?		¿Refleja el contenido de la novela gráfica?	
SI	NO	SI	NO
ILUSTRACIONES INTERNAS:			
¿Calidad y estilo visual atractivo?		¿Contribuyen a la comprensión y disfrute de la historia?	
SI	NO	SI	NO
USO DEL COLOR:			
¿La paleta de colores es agradable?		¿Se adapta al tono de la narrativa?	
SI	NO	SI	NO

Figura 10

Segunda página de ficha de observación segundo B

DIALOGO Y LENGUAJE			
ESTILO DE DIÁLOGO:			
¿El diálogo es realista y relevante para los jóvenes?		¿Utiliza un lenguaje accesible y atractivo?	
SI	NO	SI	NO
HUMOR Y TONOS EMOCIONALES:			
¿El humor es efectivo para el público objetivo?		¿La novela gráfica aborda tonos emocionales de manera equilibrada?	
SI	NO	SI	NO
OPINIONES Y REACCIONES DE LOS JÓVENES			
REACCIONES VISUALES Y VERBALES:			
Observaciones sobre expresiones faciales, gestos, etc.		¿Expresan entusiasmo, confusión, desinterés?	
POSITIVOS	NEGATIVOS	SI	NO
PREGUNTAS Y DISCUSIONES:			
¿Los jóvenes discuten sobre la trama, personajes u otros elementos?			
SI		NO	
RETENCIÓN DE LA ATENCIÓN			
DURACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN:			
¿Cuánto tiempo dedican los jóvenes a la novela gráfica?		¿Hay señales de aburrimiento o pérdida de interés?	
15 minutos como grupo		SI	NO

Figura 11

Tercera página de ficha de observación segundo B

RECOMENDACIONES Y MEJORAS										
SUGERENCIAS DE LOS JÓVENES:										
¿Han expresado qué les gustaría ver o cambiar?										
SI					NO					
ÁREAS DE MEJORA OBSERVADAS:										
¿Existen aspectos que podrían mejorarse para atraer aún más a este público?										
-Colores más Frios -mejorar postura -Viñetas más elaboradas -mejorar figura humana -más exagerado -más terror -aumentar la sangre										
CONCLUSIONES Y EVALUACIÓN GENERAL										
PUNTUACIÓN GENERAL (EN UNA ESCALA DEL 1 AL 10):										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
CONCLUSIONES:										
¿La novela gráfica parece haber sido bien recibida por el grupo objetivo?					¿Qué aspectos específicos contribuyeron a su éxito o falta de interés?					
SI					NO Falta de atención continua					

De la misma manera se realizó una ficha de evaluación la cual fue aplicada por parte del docente y magister en diseño y gestión de marca Julián Alberto Posada Hernández, posteriormente gracias a la respuesta del docente Julián Posada se llegó a la conclusión de que la estética es correcta, la composición y la narrativa se encuentra bien elaborada y no es necesario realizar cambios.

La ficha de evaluación que se aplicó por parte del docente Julián Alberto Posada Hernández se encuentra adjunta en el presente documento en las figuras 12 y 13.

Figura 12

Primera página de ficha de evaluación


	UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO	
	Ficha de Evaluación	
<p>La presente ficha de evaluación tiene como objetivo Evaluar la efectividad del storyboard en la comunicación visual de la narrativa.</p>		
<p>Evaluador:</p>		
NOMBRE:	Julián Alberto Posada Hernández	EDAD: 43
PROFESIÓN:	Magister en diseño y gestión de Marca	FECHA: 15/01/2025
<p>Ficha proyecto:</p>		
TÍTULO DEL PROYECTO:	La dama tapada	FECHA: 15/01/2025
<p>1. Aspectos a Evaluar:</p>		
<p>Coherencia Narrativa:</p>		
<p>- ¿El storyboard presenta una secuencia lógica de eventos? Sí, tiene una estructura clásica narrativa de tres partes</p>		
<p>- ¿Las transiciones entre escenas son fluidas y comprensibles? Al nivel de estructura narrativa visual se usa distintos recursos para dar un aire de incredulidad cuando se indica que no hay miedo, por otro lado, hay una narrativa clara con picos de tensión gracias a transiciones y onomatopeyas</p>		
<p>Claridad Visual:</p>		
<p>- ¿Los elementos visuales son claros y fácilmente identificables? Sí, están muy claros desde la narrativa y la parte visual, para que el lector tenga claro el contexto.</p>		
<p>- ¿La composición de cada viñeta facilita la comprensión de la historia? Sí, ya que vemos que tiene distintas escenas las cuales identifican los lugares.</p>		

Figura 13

Segunda página de ficha de evaluación

<p>Consistencia Estilística:</p> <p>- ¿Se mantiene un estilo visual consistente a lo largo del storyboard?</p> <p>Sí, si hay una consistencia gráfica y narrativa, desde los planos, escenarios y diálogos.</p> <p>- ¿Los elementos gráficos siguen una paleta de colores y un diseño coherentes?</p> <p>Tiene unidad estilística desde el fondo, vestimentas y paisajes están todos estéticamente correctos.</p> <p>Adecuación al Público Objetivo:</p> <p>- ¿El storyboard tiene en cuenta la audiencia a la que se dirige?</p> <p>Sí, la estética y narrativa tiene un estilo que refuerza con onomatopeyas para este rango de edad como los jóvenes.</p> <p>- ¿La representación visual es apropiada para el contexto y la temática?</p> <p>Sí, es muy fluida la estructura y se adapta al medio digital y las viñetas.</p> <p>Detalles Relevantes:</p> <p>- ¿Se incorporan detalles visuales relevantes para enriquecer la narrativa?</p> <p>Sí, la historia no es plana, va desde el humor hasta el suspenso con sobriedad de la estética que va a la caricatura, llega hacia el suspenso.</p> <p>- ¿Los elementos visuales refuerzan el mensaje que se quiere transmitir?</p> <p>Sí, cumplen con toda la capacidad de atraer al público ya que desde el story board se puede entender ya la historia, y más ya con los detalles finales.</p>	
<p>2. Observaciones Adicionales:</p> <p>Obviamente ya ver la paleta de color como se va a integrar.</p>	
<p>3. Recomendaciones:</p> <p>Un par de detalles de redacción, tal vez buscar dialecto especial de la época como los abuelitos o buscar un texto más Concorde a la época.</p>	
<p>JULIAN ALBERTO POCADA HERNANDEZ Z</p> <p><small>firmado: digitalmente por Julian Alberto Poca- da Hernandez Fecha: 2023.07.22 13:13:12 -0500</small></p> <p>FIRMA EVALUADOR</p>	<p>_____</p> <p>FIRMA CREADOR</p>

4.6 Rediseño

Se realizaron cambios en la estética para que la novela gráfica sea más atractiva para el público objetivo, se hizo una estética más elaborada y basada en el estilo *west anime* más simplificado como siempre se realiza en los *webtoons* dirigidos a público más adolescente, de igual manera se rediseñó la portada para que sea más interesante y exprese mucho más sobre que tratará la historia, la nueva portada se encuentra en la figura 14 del presente documento.

Figura 14

Rediseño de portada La dama tapada

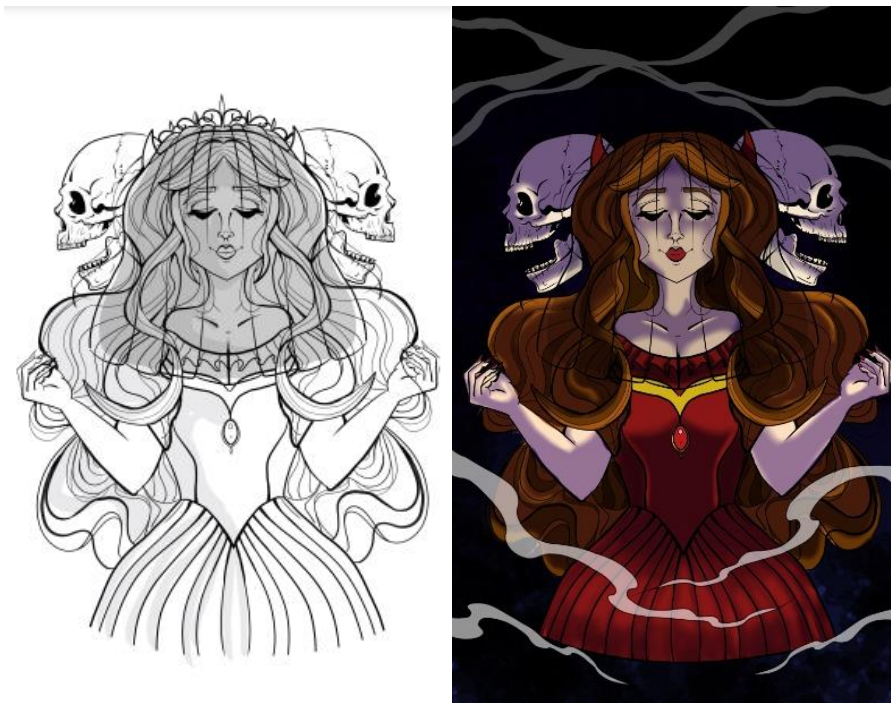


Figura 15

Primera parte rediseño de estética



Figura 16

Segunda parte rediseño de estética



4.7 Fabricación e implementación

Se realizó una tabla comparativa entre la aplicación tapas, el aplicativo *webtoon* y las páginas de piratería para leer *webtoons*, novelas gráficas o webcómic, la tabla se encuentra en la figura 17, gracias a esta tabla comparativa se llega a la conclusión que la mejor alternativa para publicar la novela gráfica es *webtoon* ya que cuenta con lecturas totalmente gratuitas.

Figura 17

Tabla de comparación de Tapas, Webtoon y páginas piratas

TABLA DE COMPARACIÓN DE TAPAS, WEBTOON Y PÁGINAS PIRATAS

Aspecto	Tapas	Webtoon	Páginas Piratas
Legalidad y Derechos de Autor	Plataforma oficial y legal, respeta los derechos de autor.	Plataforma oficial y legal, respeta los derechos de autor.	No oficial, distribuye contenido sin permiso, afectando a los creadores.
Modelo de Negocio	Lectura gratuita con opción de pago por capítulos premium.	Acceso gratuito con opción de pago para adelantos mediante Fast Pass.	Todo el contenido es gratuito, sin restricciones.
Apoyo a los Creadores	Genera ingresos para los autores mediante compras y publicidad.	Permite a los creadores recibir ingresos a través de la plataforma.	No aporta beneficios a los creadores, afecta su trabajo.
Calidad y Traducción	Traducciones oficiales y profesionales en varios idiomas.	Traducciones oficiales y de alta calidad en varios idiomas.	Traducciones de calidad variable, pueden ser buenas o deficientes.
Disponibilidad y Experiencia de Usuario	Disponible en web y app con interfaz optimizada.	Disponible en web y app con una experiencia fluida.	Generalmente solo en web, con anuncios invasivos y posibles riesgos de malware.
Interacción con los Creadores	Permite dejar comentarios y, en algunos casos, interactuar con los autores.	Se pueden hacer comentarios, pero la plataforma controla la interacción.	No hay forma de comunicarse con los creadores oficiales.

Figura 18

Primera parte webtoon color



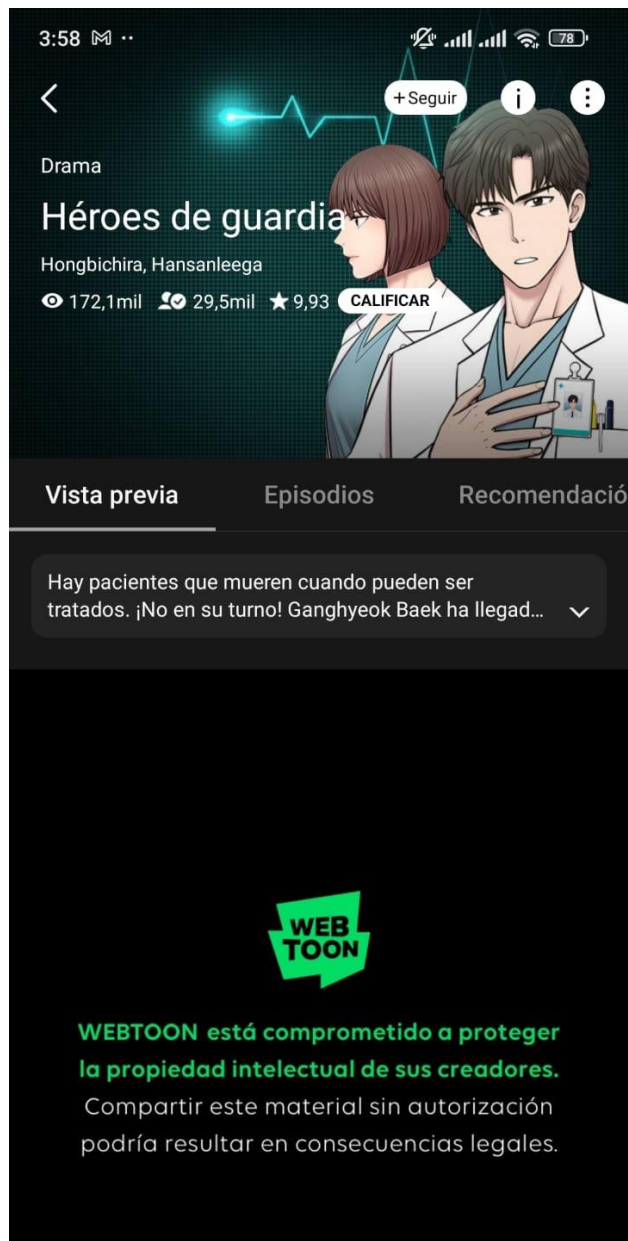
Figura 19

Segunda parte webtoon color



Figura 20

Proyecto subido a Webtoon



Conclusiones

Se encontró que existen distintos tipos de leyendas, entre ellas las históricas, infantiles, religiosas, urbanas, rurales y locales. La búsqueda de información relacionada con las leyendas ecuatorianas fue compleja debido a la falta de un registro organizado. De la misma manera, se investigó acerca del storytelling, encontrando una basta cantidad de información que permite desarrollar un guion según el tipo de trama o el conflicto que se busque generar.

Los jóvenes conocen las leyendas por medios tradicionales en su formación académica, pero muchos no diferencian entre nacionales y extranjeras, debido a la influencia digital y a la alienación cultural. Además, se determinó que un gran porcentaje conoce las novelas gráficas o webtoons, y la mayoría está interesada en ver un webtoon sobre leyendas ecuatorianas.

El storyboard es una parte fundamental al momento de realizar un web comic o cualquier otro comic o novela gráfica, ya que por medio de este se entiende la composición y se puede realizar cambios iniciales para tener una mejor recepción por parte de los lectores y que sea entretenido para el espectador, la parte más importante es entender la composición que va marcada por el ritmo y la narrativa.

Clip Studio Paint es una herramienta versátil que fue utilizada en el desarrollo de la presente propuesta en el proyecto, debido a que es una herramienta muy versátil y con funciones específicas para la creación de webcómic, novelas gráficas y webtoons, también tiene alta compatibilidad con distintos programas de diseño.

Recomendaciones

Se sugiere la producción de contenido multimedia, como webtoons o novelas gráficas, basados en leyendas ecuatorianas. Esto ayudaría a captar el interés de las nuevas generaciones y fomentar la identidad cultural a través de medios digitales.

Se recomienda utilizar las plataformas digitales como un vehículo para fortalecer el interés por la cultura local, como ejemplo la plataforma webtoon y otros medios donde la cultura del Ecuador se vuelva más accesible e interesante para el público joven.

Se recomienda que exista más interés por parte de las instituciones educativas acerca del uso del storyboard, no solo para medios de entretenimiento sino también con fines académicos.

Explorar como las herramientas y programas digitales facilitan el diseño de distintas narrativas visuales culturalmente relevantes. Es recomendable comparar distintos programas de diseño o ilustración entre sí para siempre obtener mejores resultados con programas óptimos para cada situación.

Anexos

Figura 21

Fotografía en colegio universitario01



Figura 22

Fotografía en colegio universitario 02



Figura 24

Fotografía en colegio universitario 04



Figura 25

Guion Jempe Roba el fuegoP1

Personajes: **Nase**: hombre de unos 20 años, pelo negro, contextura delgada de 1.65 metros de altura.

Arak: mujer de unos 20 años, pelo negro y largo, contextura delgada de 1.60 metros de altura.

Taka: Hombre Monstruoso de por lo menos 5 metros de altura.

Página 1

Cuadro 1

Lugar: Sin lugar

Cuadro blanco con texto

Texto de ambientación

Hace muchos años en un pueblo shuar

Cuadro 2

Lugar: Bosque de la amazonia

Se observa un plano general del bosque de la Amazonia

Cuadro 3

Lugar: Pequeño pueblo (Día)

Se ve a algunas personas comiendo comida sin cocinar (se puede hacer en dos o tres viñetas pequeñas donde se observe a diferentes personas comiendo legumbres crudas o incluso carne con expresión de desagrado)

Cuadro 4

Lugar: Pequeño pueblo (Día)

Se ve a algunas personas enfermas por ingerir alimentos crudos

Cuadro 5

Lugar: Interior cabaña Shuar (Noche)

Se mira algunas personas recostadas en una cama tiritando de frío,
Después una escena de transición lleva hacia otra cabaña.

Figura 26

Guion Jempe Roba el fuegoP2

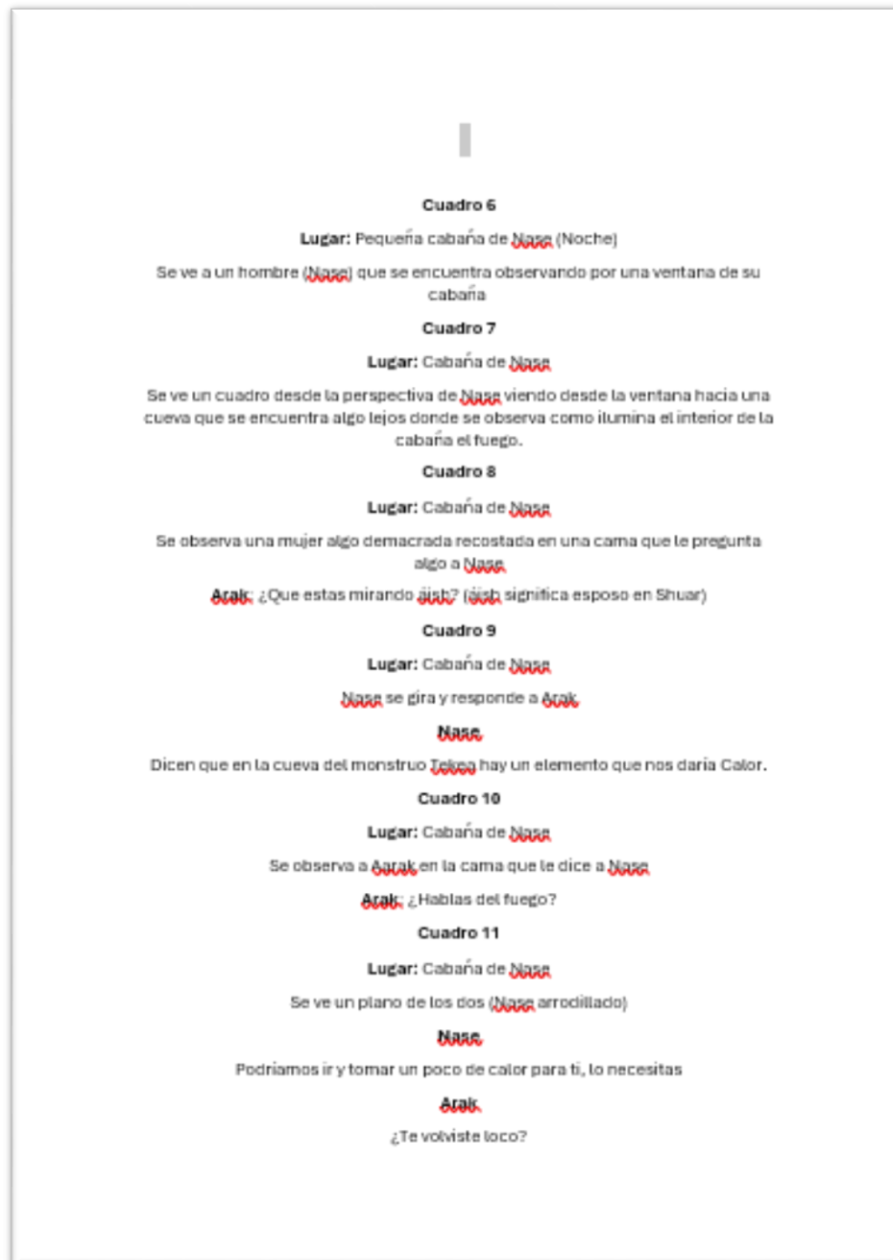


Figura 27

Guion Jempe Roba el fuegoP3

<p>Cuadro 11 Lugar: Cabaña de Nasa Se ve un plano de Arak preocupada hablándote a Nasa Arak: Takea te devoraría como a todos los demás que han intentado tomarlo</p>
<p>Cuadro 12 Lugar: Cabaña de Nasa Nasa abraza a Arak y le dice Nasa: Tengo miedo de que ho puedas más con esta vida Transición para que sea más tarde</p>
<p>Cuadro 13 Lugar: Cabaña de Nasa Nasa se levanta muy despacio</p>
<p>Cuadro 14 Lugar: Exterior (claro) Nasa va caminando por el claro hacia el bosque</p>
<p>Cuadro 15 Lugar: Bosque en la madrugada Nasa sigue caminando por el bosque hacia la cueva de Takea</p>
<p>Cuadro 16 Lugar: Cabaña de Nasa Se mira un plano de Arak abriendo los ojos Arak: ¡NASE!</p>
<p>Cuadro 17 Lugar: Entrada de la cueva de Takea Nasa se encuentra en la entrada de la cueva agachado viendo como escabullirse</p>
<p>Cuadro 18 Lugar: Cueva de Takea Se ve como Nasa se asusta y se gira hacia el bosque dejando la cueva en su espalda</p>

Figura 28

Guion Jempe Roba el fuegoP4

<p>Cuadro 19 Lugar: Exterior de La cueva de Takea. Se mira una mano enorme apareciendo</p>
<p>Cuadro 20 Lugar: Cueva de Takea, de lejos Se ve un grito enorme de Nasa. Nasa: ¡AHHHHHHH!</p>
<p>Cuadro 21 Lugar: Exterior de La cueva de Takea. Se mira una mano de Nasa tratando de sujetarse de la entrada de la cueva, se ve un grito de Nasa. Nasa: ¡AYUDAAAAAAA!</p>
<p>Cuadro 22 Lugar: Exterior de La cueva de Takea. Se mira a Jempe observando hacia la cueva de Takea mientras la mano desaparece de la entrada</p>
<p>Cuadro 23 Lugar: Casa de Nasa. Aak se encuentra triste y enferma mirando hacia la ventana y suspira</p>
<p>Cuadro 24 Lugar: Exterior de La casa de Nasa. Se observa a Jempe el picador mirando como Aak está muy triste</p>
<p>Cuadro 25 Lugar: Exterior de La casa de Nasa. Se observa a Jempe mirando la tristeza de Aak</p>
<p>Cuadro 26 Lugar: Cielo Se ve a Jempe volando en el cielo</p>
<p>Cuadro 27 Lugar: Cielo Se mira un plano de la carita de Jempe donde se nota que está decidido (también puede ser que se le ocurre una idea)</p>

Figura 29

Guion Jempe Roba el fuegoP5

TRANSICIÓN A LA CUEVA DE TAKEA	
Cuadro 28	
Lugar: Exterior de cueva de Takea	
Un plano general de una cueva donde se ve iluminada por el fuego	
Cuadro 29	
Lugar: Interior de la cueva de Takea	
Se ve una mano del monstruo sosteniendo un pedazo de carne sobre el fuego	
Cuadro 30	
Lugar: Interior de la cueva de Takea	
Takea de pie se come un gran pedazo de la carne que tiene en sus manos cocida por el fuego	
Takea: Delicioso	
Transición larga que se note que paso un día	
Cuadro 31	
Lugar: Exterior de la selva amazónica (lloviendo)	
Se observa una escena de lluvia en un pequeño claro	
Cuadro 32	
Lugar: Exterior de la selva amazónica (lloviendo)	
Se observa un pequeño charco de todo y en una esquina un ala de quinde	
Cuadro 33	
Lugar: Exterior de la selva amazónica (lloviendo)	
Se observa un quinde en el piso en medio de la lluvia	
Cuadro 34	
Lugar: Exterior de la selva amazónica (lloviendo)	
Se ve en un plano general unos chicos (Hombre y mujer) corriendo	
Cuadro 35	
Lugar: Exterior de la selva amazónica (lloviendo)	

Figura 30

Guion Jempe Roba el fuego P6



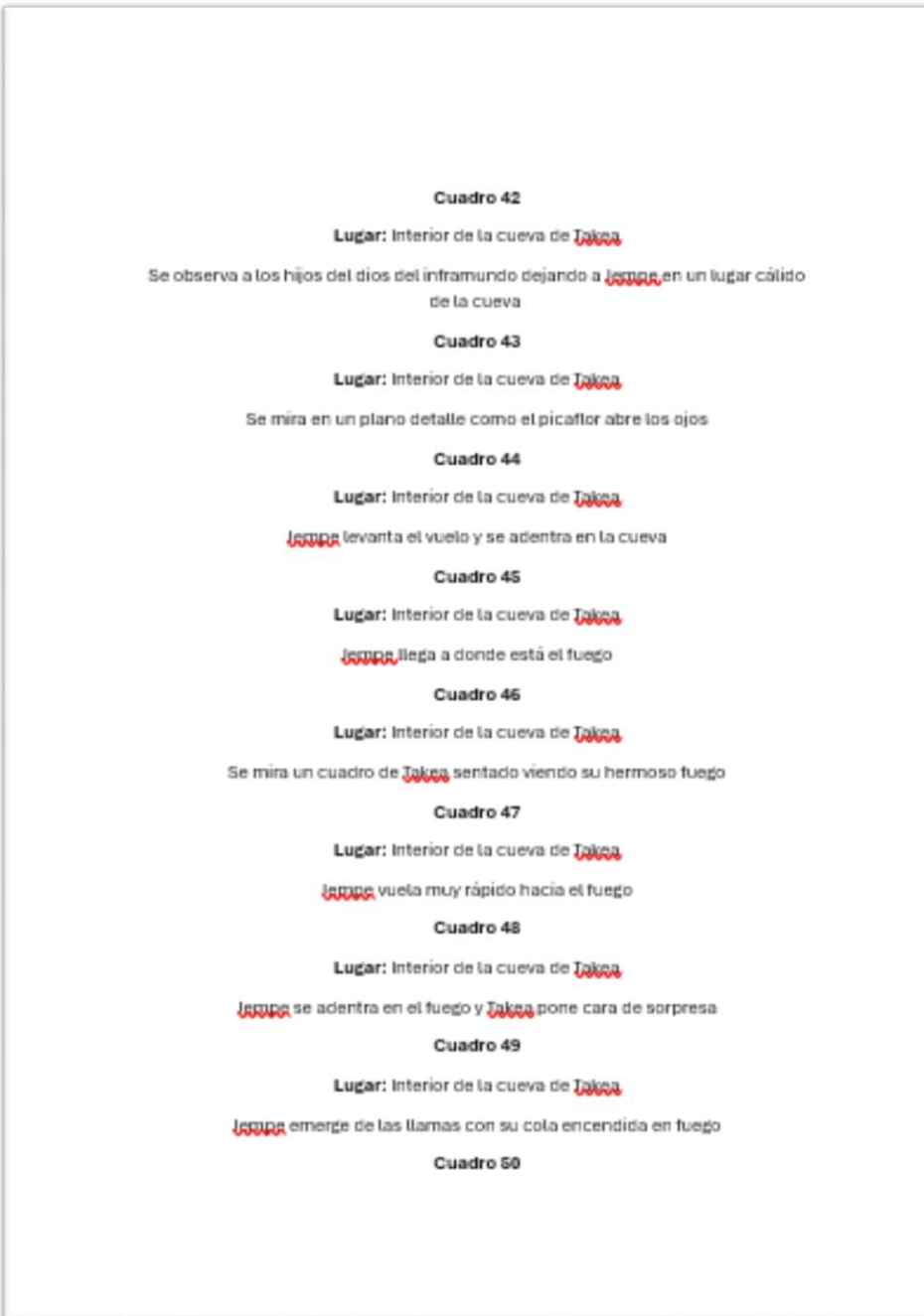
Figura 31*Guion Jempe Roba el fuegoP7*

Figura 32

Guion *Jempe Roba el fuego*P8

Lugar: Exterior de la cueva de ~~Jakea~~

Se mira como ~~Jempe~~ sale volando con la cola encendida en llamas de la cueva de ~~Takea~~

Cuadro 51

Lugar: Interior de la casa de ~~Arak y Nasa~~

Se observa como ~~Jempe~~ entra por la ventana de la casa de ~~Arak~~

Cuadro 52

Lugar: Interior de la casa de ~~Arak y Nasa~~

~~Jempe~~ prende fuego metiéndose a unos cuantos maderos que se encuentran en el piso de la casa de ~~Arak~~

Cuadro 53

Lugar: Interior de la casa de ~~Arak y Nasa~~

~~Arak~~ mira cómo ~~Jempe~~ tiene ahora el fuego en su casa y como la cola encendida de ~~Jempe~~ sale por la ventana

Cuadro 54

Lugar: Interior de la casa de ~~Arak y Nasa~~

~~Arak~~ agradece a ~~Jempe~~ por el fuego

~~Arak~~: Muchísimas gracias pajarito

Cuadro 55

Lugar: Exterior del pueblo

Se observa cómo se van encendiendo luces en muchas casas de el pueblito Shuar

CUADRO DE ALGUNOS AÑOS DESPUÉS

Cuadro 56

Lugar: Exterior del pueblito

Se observa como el pueblo es mas feliz, comiendo alimentos cocidos

Cuadro 57

Lugar: Exterior del pueblito (noche)

Se mira como encienden un montón de trancos en el centro del pueblo y como sale una silueta de fuego con forma de quinde.

Figura 33

Guion Jempe Roba el fuegoP9



Figura 34

Guion Caja Ronca PI

Personajes:

- Carlos: 11 años, alto para su edad, delgado, cabello negro y lacio
- Manuel: 11 años, bajito, gordito, cabello ~~churros~~ y negro
- Don Martín: 34 años, Padre de Carlos
- Doña Cecilia: vecina por parte de los Guanotuisa
- Don Fernando: vecino por parte de los Dominguez

Página 1

Cuadro 1

Lugar: Patio trasero de la casa de Carlos (casa antigua de adobe de los años 1800). Son las doce del medio día, Carlos y Manuel se encuentran jugando.

Cuadro 2

Lugar: Patio trasero de la casa de Carlos (casa antigua de adobe de los años 1800).

Don Martín se acerca a los niños y les habla:

Don Martín: ¡Carlos!, quiero que antes que sea de noche te vayas a regar las cesteras de papas.

Carlos: Sí papá, yo me encargo (responde sin dejar de jugar)

Cuadro 3

Lugar: Patio trasero de la casa de Carlos (casa antigua de adobe de los años 1800).

Son las 7, casi 8 de la noche, Carlos y Manuel siguen jugando y de repente Carlos se detiene y ve a Manuel con cara de preocupado.

Carlos: ¡las papas!, mi taita nos va a matar

Manuel: Vámonos ahorita corriendo antes que se de cuenta.

Cuadro 4

Lugar: Exterior, calle con adoquines desgastados

Carlos y Manuel se encuentran corriendo por la calle .

Carlos: ¡corre Manuel! que ya está oscurísimo

Manuel: Claro como vos tienes piernas ~~largotas~~ (quería poner ~~largotas~~ pero no se si se entienda la expresión).

Figura 35

Guion Caja Ronca P2



Figura 36*Guion Caja Ronca P3*

Se observa detrás de la carroza como viene desplazándose un ser transparente y blanquecino que flotaba sobre los adoquines desgastados, el ente iba tocando una especie de tambor de donde venían los sonidos
(TARARÁN...TARARÁN...TÁN...TÁN)

Cuadro 12

Lugar: Exterior, calle con adoquines desgastados

Carlos y Manuel se miran y dicen en un grito:

Carlos y Manuel: ¡LA CAJA RONCAA!

Cuadro 13

Lugar: Exterior, calle con adoquines desgastados

Carlos y Manuel se desmayan

Cuadro 14

Lugar: Exterior, calle con adoquines desgastados

Carlos y Manuel se despiertan sintiendo el cuerpo pesado y con dolor de cabeza

Carlos: Manuel estas ahí??

Manuel: Sí Carlos, que fue eso??

Cuadro 15

Lugar: Exterior, callejón de tierra

Se miran las manos que están sujetando las "velas" que tenían los de la procesión que realmente eran tibias.

Cuadro 16

Lugar: Exterior, toda la calle

Se ve un grito muy potente que dan los chicos.

Carlos y Manuel: AAAAAAAAAAAAAAHHHH!!

Cuadro 17

Lugar: Exterior, callejón de tierra

Se ve a los dos niños desmayados echando espuma por la boca, se ve la nuca de una señora que dice:

Doña Cecilia: Dios santísimo!! ¿qué les pasó a estos guaguas?

Figura 37*Guion Caja Ronca P4*

<p style="text-align: center;">Cuadro 18</p> <p>Lugar: Exterior, callejón de tierra</p> <p>Se reúne mucha mas gente alrededor de los niños</p> <p>Curioso1: Échentes agua bendita</p> <p>Curiosa2: Optimistas que se les pase</p> <p>Curiosa3: Háganles oler perfume, siempre funciona</p> <p>Curioso4: Pelúzquentes y verán como saltan</p> <p style="text-align: center;">Cuadro 19</p> <p>Lugar: Exterior, callejón de tierra</p> <p>Don Fernando les hecha agua bendita a los niños en la cara haciendo que se despierten</p> <p>Don Fernando: Guaguas, guaguas ¿qué les pasó?</p> <p>Carlos: La ca.....la ca..</p> <p>Manuel: La caja, LA CAJAAA</p> <p style="text-align: center;">Cuadro 20</p> <p>Lugar: Exterior, callejón de tierra</p> <p>Doña Cecilia se sale de la multitud y pregunta</p> <p>Doña Cecilia: ¿Qué caja hijitos, qué caja?</p> <p>Carlos: La caja ronca que se nos apareció</p> <p style="text-align: center;">Cuadro 21</p> <p>Lugar: Exterior, callejón de tierra</p> <p>La gente en la calle hace un sonido de asombro y Carlos comienza a contar lo que les pasó</p> <p>Carlos: Estábamos saliendo a regar las papas cuando...</p> <p style="text-align: center;">Cuadro 22</p> <p>Lugar: Exterior, callejón de tierra</p> <p>La gente esta reunida y Don Fernando se acerca a los chicos para decirles que les acompaña a su casa.</p> <p>Don Fernando: Guaguas les acompañamos a la casa para que no tengan miedo</p>
--

Figura 38

Guion Caja Ronca P5

<p>Cuadro 23</p> <p>Lugar: Exterior, calle con adoquines</p> <p>Se mira el callejón desde una vista superior y en el algunos vecinos caminando con los niños.</p>
<p>Cuadro 24</p> <p>Lugar: Exterior, calle con adoquines</p> <p>Solo se ve en un pequeño plano medio a Carlos diciéndole algo a Manuel en un susurro</p> <p>Carlos: Mi papá no nos va a creer, capáz nos manda de regreso a la cementera</p>
<p>Cuadro 25</p> <p>Lugar: Exterior, entrada de la casa de Don Martín</p> <p>Doña Cecilia toca la puerta</p> <p>Doña Cecilia: ¡Buenas noches Don marti, le traemos a su guagua!</p>
<p>Cuadro 26</p> <p>Lugar: Exterior, entrada de la casa de Don Martín</p> <p>Don Martín abre la puerta y doña Cecilia le explica a don Martín lo sucedido</p> <p>Don Martín: ¿Qué hacen tan tarde estos guaguas aquí?</p> <p>Doña Cecilia: Han estado yendo a regar las papas y va a creer que se les aparece la caja ronca,</p> <p>Les encontramos botando espuma por la boca desmayados hijo.</p>
<p>Cuadro 27</p> <p>Lugar: Exterior, entrada de la casa de Don Martín</p> <p>Don Martín mira molesto a Carlos Y Manuel</p> <p>Don Martín: Entonces, ¿no regaron las cementeras guambros?</p>
<p>Cuadro 28</p> <p>Lugar: Exterior, entrada de la casa de Don Martín</p>

Figura 39

Guion Caja Ronca P6

Carlos mira con cara de susto a su papá y le dice lo que pasó y doña Cecilia le secunda

Carlos: Estábamos yendo, pero se nos apareció la procesión de la caja ronca

Doña Cecilia: Si hasta tibias en las manos les han dejado a los guaguas

Cuadro 29

Lugar: Exterior, entrada de la casa de Don Martín

Don Martín mira con una risa burlona y les responde

Don Martín: ¿Tibias? Caja ronca? Lo que ustedes se han de ver quedado dormidos de tanto jugar. Ya entren rápido guambras que les tienen a los pobres vecinos aquí en el frío

Cuadro 30

Lugar: Exterior, entrada de la casa de Don Martín

En un gran plano general se ve como los niños entran a la casa mientras la multitud se va despidiendo.

Cuadro 31

Lugar: interior casa de don Martín

Don Martín Les habla a los niños y les manda a dormir

Don Martín: Ya vayan a dormir guambras que mañana nos levantamos a las 5 para ir a regar las papas

Carlos: Si Papá

Cuadro 32

Lugar: Habitación de Carlos

Carlos y Manuel están acostados y don Martín les habla desde la puerta

Don Martín: Trabajarán duro mañana que la Caja ronca solo se les aparece a los vagos

Cuadro 33

Lugar: Exterior, Casa de Don Martín

Se mira la casa de don Martín y a lo lejos suena un TARARÁN... TARARÁN..

Fuentes de información

Aranda Juárez, D. (2012). *Guión audiovisual: (ed.)*. UOC.

Augusto. (s.f.). *GeoGebra*. Obtenido de <https://www.geogebra.org/m/vf2ja5nq>

Bermúdez, M. R. (2007). *Google libros*. Obtenido de <https://www.google.com.ec/books/edition/Animaci%C3%B3n/1EvqT7YfLYIC?hl=es&gbpv=1&dq=el+storyboard&pg=PA100&printsec=frontcover>

Boronat, Ó. G. (2013). *Google Libros*. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/Vi%C3%B1etas_de_posguerra/tkjKAwAAQB-AJ?hl=es&gbpv=1&dq=bocadillos+y+didascalias&pg=PT50&printsec=frontcover

Bravo, D. A. (s.f.). Las leyendas ancestrales como un elemento de identidad cultural de la comunidad Salasaca provincia de Tungurahua. En D. A. Bravo, *Las leyendas ancestrales como un elemento de identidad cultural de la comunidad Salasaca provincia de Tungurahua*.

Celsy. (13 de marzo de 2023). *Celsy*. Obtenido de https://www.celsys.com/en/topic/20230313_es

CevagrafComics. (15 de septiembre de 2023). Obtenido de https://www.cevagraf.coop/comics/composicion-de-vinetas-para-comic/#Que_son_las_vinetas_de_comic

Córdoba, E. (26 de diciembre de 2020). *Estefanía Córdoba*. Obtenido de <https://www.el-ilustrador.com/dibujantes-de-comics/tipos-de-encuadres-en-comic/>

Crónica. (21 de abril de 2023). *Crónica*. Obtenido de <https://cronica.com.ec/2023/04/21/ecuador-lee-medio-libro-al-ano/>

Editorial Etecé. (5 de agosto de 2021). *Concepto*. Obtenido de <https://concepto.de/trama/>

Editorial Etecé. (13 de junio de 2022). *Concepto*. Obtenido de <https://concepto.de/teoria-del-color/>

Escales, C. (9 de marzo de 2019). *elperiodico*. Obtenido de <https://www.elperiodico.com/es/cuaderno/20190309/por-que-adolescentes-casi-no-leen-7341678>

Escanta. (2019). *INTERPRETACIÓN VISUAL DE LEYENDAS INDÍGENAS MÁS IMPORTANTES DE YANA HUAYCO COMUNIDAD SANTA ANACAYAMBE PARA EL DISEÑO DE UNA NOVELA GRÁFICA DURANTE EL AÑO 2018-* . Ibarra.

Figueroa, R. (1999). *Google libros*. Obtenido de https://www.google.com.ec/books/edition/C%C3%B3mo_Hacer_Publicidad/QcSWHJEo0YAC?hl=es&gbpv=1&dq=el+storyboard&pg=PA250&printsec=frontcover

Flick, U. (2012). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid, España: Morata.

GCFgLOBAL. (s.f.). *GCFgLOBAL*.

GCFgLOBAL. (s.f.). *GCFgLOBAL*. Obtenido de <https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-basicos-de-diseno-grafico/como-combinar-colores/1/>

Haro, L. (1 de febrero de 2023). *Universidad técnica de Ambato*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/37270>

JS Linares. (2022, 14 de noviembre) *La COMPOSICIÓN: el gran SECRETO de la NARRATIVA VISUAL [en la ILUSTRACIÓN]* [Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=cvrf-GNa2Gs&t=3s>

Kiss, T. (31 de Octubre de 2024). *Concepto*. Obtenido de Concepto: <https://concepto.de/generacion-z-centenial/>

- Lopez, C. T. (2020). *Universidad Mayor*. Obtenido de <https://chilemonos.cl/tesinas/Fundamentos%20T%C3%A9cnicos%20para%20un%20Disene%20de%20Personaje%20Consciente%20y%20Eficaz.pdf>
- Machuca, F. (17 de mayo de 2022). *Crehana*. Obtenido de <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/novela-grafica/>
- Marcos, A. (6 de mayo de 2020). *Escuela de escritores*. Obtenido de <https://escueladeescritores.com/blog-las-onomatopeyas-y-la-narrativa/>
- Martínez, M. G. (21 de enero de 2009). *Blog para ilustración*. Obtenido de <https://monicaproyectosilustracion.blogspot.com/2009/01/elementos-del-cmic-el-bocadillo-y-la.html>
- Meneses, H. J. (12 de noviembre de 2022). *Acervo Digital Educativo*. Obtenido de https://ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/66095/15PES1008W_Tipos%20de%20leyendas.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (s.f.). *Ministerio de Cultura y Patrimonio*. Obtenido de [https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/el-\(Campos,1911\)lectores-practicas-y-consumos-culturales/](https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/el-(Campos,1911)lectores-practicas-y-consumos-culturales/)
- OEI. (s.f.). *Organización de Estados Iberoamericanos*. Obtenido de <https://oei.int/oficinas/ecuador/noticias/se-presento-los-resultados-de-la-encuesta-de-habitos-lectores-practicas-y-consumos-culturales>
- Parramón Paidotribo, E. (2020). *Diseño y creación de personajes: desde el boceto hasta su realización en 3D*. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/utnorte/titulos/248830>
- Pérez, A. (17 de enero de 2022). *ES DESIGN*. Obtenido de <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/que-es-y-como-crear-un-storyboard>

- Pinchao, J. (14 de junio de 2022). *el comercio*. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/tendencias/ecuatorianos-encuesta-lectura-habitos-cultura.html>
- Sadasivam, K. M. (26 de abril de 2012). *evatotuts+*. Obtenido de <https://design.tutsplus.com/es/tutorials/consejo-rapido-la-linea-de-accion-haz-las-poses-de-tus-personajes-mas-dinamicas--vector-5554>
- Saikomic. (2023, 8 de marzo) *top 10 errores en mangakas principiantes* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=PsTUnG9rtaU&t=1s>
- Saikomic. (2023, 31 de marzo) *pasos correctos para hacer un manga :D* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=b-x_ohq0EoQ&t=790s
- swissinfo. (14 de junio de 2022). *swissinfo.ch*. Obtenido de <https://www.swissinfo.ch/spa/ecuatorianos-leen-un-libro-completo-al-a%C3%B1o-de-media-seg%C3%BAn-encuesta-nacional/47674280>
- Telégrafo, E. (30 de abril de 2018). Obtenido de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/10/datos-inec-habitos-lectura-ecuado>
- Torres Zárate, G. (s.f.). *Aquixtla: patrimonio cultural material e intangible*. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/utnorte/titulos/186840>
- Valero Muñoz, A. (2013). *Principios de color y holopintura*. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/utnorte/titulos/42796>
- Why so Gurin. (2023, 5 de diciembre) *Perfecciona las VIÑETAS & ESCENAS en tu MANGA - Como CREAR un MANGA - Episodio 7 | Why So Gurin* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=K2wxDDVmxgI&t=251s>

Zepeda-del-Valle, J.-M. &. (2018). La matriz de operacionalización del problema científico: Una herramienta para asegurar la coherencia epistemológica. . En J.-M. &. Zepeda-del-Valle, *La matriz de operacionalización del problema científico: Una herramienta para asegurar la coherencia epistemológica.* .