

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE ARTES**



**TITULO:**

**TALLER DE ILUSTRACIÓN DIGITAL CREATIVO PARA  
ESTUDIANTES DE TERCER CICLO DEL CENTRO ESCOLAR  
DOCTOR DOROTEO VASCONCELOS, MUNICIPIO DE  
AYUTUXTEPEQUE, SAN SALVADOR, 2023.**

**PRESENTADO POR:**

SARAÍ MAGDALENA LÓPEZ PALACIOS  
ANDREA NATALIA LOZANO GUZMÁN

**CARNET:**

(LP16004)  
(LG17056)

**INFORME FINAL DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN “EL ARTE EN LA  
GESTIÓN CULTURAL” PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN  
ARTES PLÁSTICAS OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO.**

**DOCENTE DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN  
MAESTRA XENIA MARÍA PÉREZ OLIVA**

**COORDINADORA GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACIÓN  
MAESTRA LIGIA DEL ROSARIO MANZANO MARTÍNEZ**

**CIUDAD UNIVERSITARIA, DR. FABIO CASTILLO FIGUEROA, SAN SALVADOR  
CENTRO, EL SALVADOR, CENTRO AMÉRICA, SEPTIEMBRE DEL 2023**

**AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR.**

**INGENIERO JUAN ROSA QUINTANILLA QUINTANILLA  
RECTOR**

**DOCTORA EVELYN BEATRIZ FARFÁN  
VICERRECTOR ACADÉMICO**

**MAESTRO RÓGER ARMANDO ARIAS ALVARADO  
VICERRECTOR ACADÉMICO**

**LICENCIADO PEDRO ROSALÍO ESCOBAR CASTANEDA  
SECRETARIO GENERAL**

**LICENCIADA ANA RUTH AVELAR  
DEFENSORA DE LOS DERECHOS UNIVERSITARIOS**

**LICENCIADO AMÍLCAR SERRANO RIVERA  
FISCAL GENERAL**

**AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**

**MAESTRO JULIO CÉSAR GRANDE RIVERA  
DECANO**

**MAESTRA MARÍA BLAS CRUZ JURADO  
VICEDECANA**

**MAESTRA NATIVIDAD TESHÉ PADILLA  
SECRETARIO**

**MAESTRA SANDRA LORENO BENAVIDES DE SERRANO  
DIRECTORA ESCUELA DE POSGRADO**

**AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES**

**COORDINADOR DE ESCUELA DE ARTES  
LICENCIADO MIGUEL ÁNGEL MIRA MIRA**

**COORDINADORA DE PROCESOS DE GRADUACIÓN  
MAESTRA LIGIA DEL ROSARIO MANZANO MARTÍNEZ**

**DOCENTE DIRECTORA  
MAESTRA XENIA MARÍA PÉREZ OLIVA**

**TRIBUNAL EVALUADOR**

Mtro. José Orlando Ángel Estrada

Mtro. Carlos Alberto Quijada Fuentes

Mtra. Mtra. Xenia María Pérez Oliva

Handwritten signatures in blue ink over horizontal lines. The first signature is small and positioned above the first line. The second signature is large and loops over the second and third lines. The third signature is also large and loops over the third line.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a mi mamá y papá quienes se esforzaron para que pudiera realizar mis estudios y siempre me brindaron todo su apoyo, en cada uno de los momentos difíciles me guiaron y me permitieron seguir adelante. También a mi hermana y mis hermanos quienes me ayudaron mucho. De igual forma agradezco a los asesores que me orientaron a lo largo de la carrera y curso. Gracias a todos quienes creyeron en mí y me apoyaron a seguir adelante.

Saraí López

Mis agradecimientos a mis padres, ya que, por medio de ellos, he logrado salir adelante, hasta el día de hoy, he podido tener la capacidad de desarrollar mis habilidades artísticas y académicas mediante la ilustración digital y el diseño gráfico, también agradeciendo a docentes, que gracias a ellos también he mejorado mi desarrollo creativo.

Andrea Lozano

## ÍNDICE

RESUMEN.....	9
ABSTRACT.....	10
INTRODUCCIÓN.....	11
I. CONTEXTO GENERAL.....	12
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	12
1.2 PROBLEMÁTICA Y ANTECEDENTES.....	14
II. OBJETIVOS.....	20
2.1 GENERAL.....	20
2.2 ESPECÍFICOS.....	20
III. CONTENIDO GENERAL.....	21
3.1 FUNDAMENTACIÓN.....	21
3.2 DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS DE LA GESTIÓN ARTÍSTICA-CULTURAL.....	29
IV. EJECUCIÓN DEL PROYECTO.....	32
4.1 ACTIVIDADES REALIZADAS.....	32
4.2 EVALUACIÓN DE RESULTADOS.....	34
V. CONCLUSIONES Y CONTINUIDAD DEL PROYECTO.....	45
5.1 CONCLUSIONES.....	45
5.2 CONTINUIDAD DEL PROYECTO.....	46
VI. RECOMENDACIONES.....	47
FUENTES BIBLIOGRÁFICAS.....	48
ANEXOS.....	50

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura. 1. Mapa del Centro escolar Dr. Doroteo Vasconcelos, Ayutuxtepeque Fuente: <a href="https://www.google.com/maps/">https://www.google.com/maps/</a> .....	5
Figura. 2. Fotografías del Centro Escolar Dr. Doroteo Vasconcelos Autor: Saraí López.....	6
Figura. 3. Cómo nació la ilustración digital Fuente: <a href="https://www.domestika.org">https://www.domestika.org</a> .....	13
Figura. 4. Krita tutorial Fuente: <a href="https://www.youtube.com">https://www.youtube.com</a> .....	14
Figura. 5. Administrador de recursos Fuente: <a href="http://www.krita.org">http://www.krita.org</a> .....	17
Figura. 6. Paint Tool Sai 2 : Como dibujar con Mouse Fuente: <a href="https://aminoapps.com">https://aminoapps.com</a> .....	18
Figura. 7. Captura de pantalla de la sesión del día 6 de Mayo Autor: Andrea Lozano.....	27
Figura. 8. Captura de pantalla de la sesión del día 13 de Mayo Autor: Andrea Lozano.....	27
Figura. 9. Captura de pantalla de la sesión del día 20 de Mayo Autor: Saraí López.....	28
Figura. 10. Captura de pantalla de la sesión del día 27 de Mayo Autor: Saraí López.....	28
Figura. 11. Captura de pantalla de la sesión del día 03 de Junio Autor: Saraí López.....	29
Figura. 12. Captura de pantalla de la sesión del día 10 de Junio Autor: Andrea Lozano.....	29
Figura. 13. Ilustración de paisaje Autor: Guillermo Sanchez.....	30
Figura. 14. Ilustración de paisaje Autor: Anderson Mestizo.....	31
Figura. 15. Ilustración de paisaje Autor: Amanda Zelada.....	31
Figura. 16. Ilustración de paisaje Autor: Fernando Morales.....	32
Figura. 17. Comic Autor: Estrella de la O.....	32
Figura. 18. Ilustración de personaje Autor: Sofía López.....	33
Figura. 19. Ilustración de personaje Autor: Jonathan López.....	33
Figura. 20. Entrega de diploma turno vespertino. Autor: Saraí López.....	34
Figura. 21. Entrega de diploma turno matutino. Autor: Saraí López.....	34

## RESUMEN

En el proyecto de gestión cultural Taller de ilustración digital creativo para estudiantes de Tercer Ciclo del Centro Escolar Doctor Doroteo Vasconcelos los principales objetivos a cumplir fueron que los beneficiarios, alumnos de 8° y 9° grado con edades entre 13 y 17 años, aprendieran y la practicarán técnicas de ilustración utilizando herramientas digitales de software de uso libre y que a través de esto fueran capaces de crear ilustraciones de alta calidad, siendo esto a través de seis sesiones que se impartieron de manera digital. Las responsables de dirigir y ejecutar el taller en su totalidad fueron 2 egresadas de la carrera de licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico. La problemática a solucionar fue la falta de espacios culturales donde los alumnos puedan desarrollar coordinación, atención, interpretación, capacidad de expresión y creatividad. La ejecución del proyecto se llevó a cabo en 7 etapas: la propuesta de proyecto, el diagnóstico de la situación de los jóvenes, diseño de metodología a trabajar y elección de temas, planificación, donde se llevó a cabo la preparación del material didáctico, la ejecución del proyecto el cual se desarrolló de forma teórica y práctica haciendo un seguimiento de las actividades, el análisis de los resultados obtenidos y por último la realización del informe final. Los resultados fueron evaluados a través de ilustraciones entregadas por los adolescentes y realizados durante el taller, donde se comprobó el avance que han tenido los estudiantes en cuanto a los conocimientos de ilustración digital, uso de las herramientas de edición, formas de expresión y uso de recursos vistos durante las sesiones; además de estimular la creatividad y sus talentos artísticos con la ilustración.

**Palabras clave:** ilustración, digital, creatividad, expresión, taller.

### **ABSTRACT**

In cultural management project "Creative digital illustration workshop for Third Cycle students from the Doctor Doroteo Vasconcelos School Center" the main objectives to be met were that the beneficiaries, 8th and 9th grade students aged between 13 and 17 years old, they will learn and practice illustration techniques using free-use digital software tools and through this they will be able to create high-quality illustrations, this being through six sessions that were taught digitally. Those responsible for directing and executing the workshop in its entirety were 2 students who graduated from the Bachelor's degree in Plastic Arts Option Graphic Design. The problem to be solved was the lack of cultural spaces where students can develop coordination, attention, interpretation, expression capacity and creativity. The execution of the project was carried out in 7 stages: the project proposal, the diagnosis of the situation of young people, the design of the methodology to work on and the choice of topics, planning, where the preparation of the didactic material was carried out, the execution of the project which was developed in a theoretical and practical way, monitoring the activities, analyzing the results obtained and finally preparing the final report. The results were evaluated through illustrations delivered by the adolescents made during the workshop, where the progress that the students have had in terms of knowledge of digital illustration, use of editing tools, forms of expression and use of resources was verified. seen during the sessions.

**Keywords:** illustration, digital, creativity, expression, workshop.

## INTRODUCCIÓN

En el presente informe de resultados, se detalla la ejecución y resultados de un taller de ilustración digital dirigido hacia jóvenes estudiantes del Centro Escolar Dr. Doroteo Vasconcelos, que se centró en el aprendizaje y la práctica de técnicas de ilustración utilizando herramientas digitales como software de dibujo. Dicho taller se desarrolló primordialmente de forma digital ya que actualmente, es fundamental en este campo artístico y con una población beneficiaria joven interesada en este tema.

El documento describe de forma breve el proyecto, luego, la problemática surgida luego de un estudio diagnóstico inicial, donde se identificaron necesidades vinculadas especialmente al desarrollo creativo de los jóvenes; para después, exponer los antecedentes, contextualizando el taller en el Centro Escolar Doroteo Vasconcelos, en el municipio de Ayutuxtepeque, dando énfasis como beneficiarios los estudiantes y los docentes de la institución. Posteriormente, se presentan los objetivos generales y específicos que orientaron el desarrollo de todo el proyecto, en particular el diseño del taller de ilustración digital con sus contenidos procurando impulsar la identidad creativa de cada estudiante. Seguidamente se presenta la fundamentación, donde se describe, cómo se respalda el proyecto desde la definición de la economía naranja, en donde se prescribe el proyecto, así como un glosario del lenguaje de la Ilustración digital. Luego de los desafíos se describe los puntos fuertes cómo es el desarrollo de la creatividad e interés en las artes en los estudiantes, también se describe cómo los estudiantes adquieren un conocimiento básico de los diferentes softwares. Todo esto como parte del contenido general. Aquí se incluyen las limitaciones durante la realización del taller y el modelo de gestión utilizado, acomodando estrategias creativas y adaptándose a recursos propios. Posteriormente, se describen las actividades ejecutadas, detallando la propuesta de trabajo, el diagnóstico, el diseño de metodología con base a los resultados, la planificación, la consulta bibliográfica, la ejecución del taller, las reuniones virtuales, el funcionamiento de los programas de ilustración, actividades para estudiantes, así como la comunicación por correo y red social. Después, se hace análisis de resultados donde se presentan los trabajos

realizados por los estudiantes y productos alcanzados y donde se concluye los objetivos cumplidos, incluyendo capturas de pantalla que muestran el trabajo realizado. Finalmente se constata el resultado frente al aprendizaje de los participantes evaluando los productos obtenidos. Para terminar, en el documento se incluyen conclusiones y recomendaciones para la continuidad del proyecto y su réplica a futuro.

## **I. CONTEXTO GENERAL**

### **1.1 BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

El proyecto realizado, fue el desarrollo de un taller de ilustración digital creativo dirigido a estudiantes adolescentes y se llevó a cabo en el Centro Escolar Doctor Doroteo Vasconcelos en el municipio de Ayutuxtepeque, del departamento de San Salvador.

La totalidad del proyecto se llevó a cabo durante un periodo de seis semanas, los sábados de 1:00 pm a 4:00 pm y teniendo una duración de 4 horas por día, en un total de seis sesiones, contando con dos semanas extras en la cual se recibió los trabajos realizados por los alumnos.

El taller de ilustración digital se centró en el aprendizaje y la práctica de técnicas de ilustración utilizando herramientas digitales como software de dibujo. El objetivo principal del taller fue enseñar a los estudiantes de tercer ciclo del Centro Escolar Dr. Doroteos Vasconcelos, con el fin de crear ilustraciones digitales de alta calidad y a desarrollar habilidades en el uso de software especializados para la ilustración.

Este proyecto fue dirigido por 2 estudiantes egresadas de la carrera de licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico, siendo las encargadas de desarrollar el taller en su totalidad.

Los principales beneficiarios fueron estudiantes pertenecientes al tercer ciclo, de 8° y 9° grado, con edades comprendidas entre 13 y 16 años, quienes a través del

taller aprendieron nuevas formas de expresión y fueron introducidos en el uso de los recursos tecnológicos.

La ejecución del proyecto se llevó a cabo en 7 etapas: propuesta de proyecto, diagnóstico, diseño de metodología, planificación, ejecución del proyecto, análisis de resultados y por último el informe final.

Para la realización del curso se necesitó la planificación de cada una de las clases que recibieron mediante el uso de un cronograma de actividades, por lo que también se requirió hacer una preparación del material a utilizar durante el curso ya que se brindó tanto conocimientos prácticos como algunos teóricos. Para ello se hizo un pequeño diagnóstico sobre el conocimiento que ya poseían, con el fin de tener un punto de referencia y de poder brindar información que no tenían anteriormente.

Al terminar el proyecto se recibieron las actividades finales para comprobar el avance que han tenido los estudiantes en cuanto a los conocimientos de ilustración digital, uso de las herramientas de edición, Krita, Paint tool sai e Ibis Paint X y la difusión mediante los diferentes medios, desde el inicio de la capacitación hasta su finalización.

Cada una de las sesiones se centró en que los jóvenes aprendieran a manejar los softwares, su funcionamiento y las herramientas con las que cuentan, tales como el uso de los pinceles, patrones, vectores, entre otras.

De igual modo, se buscó que aprendieran a desarrollar habilidades en el manejo del mouse, ya que estas son necesarias debido a la falta de tabletas especializadas y de otros elementos de la computadora utilizados mediante el proceso creativo.

También se enseñó algunos de los principios básicos de la ilustración digital, como

el manejo de la perspectiva, el uso de los fondos, los principios básicos para iniciar un cómic y una animación.

Para llevar a cabo cada uno de los objetivos se hizo uso de diferentes softwares especializados según lo requerido. Siendo los utilizados: Krita, Paint tool sai e Ibis Paint X, los cuales son software de uso libre y capaces de adaptarse a computadoras de rendimiento medio-bajo, motivo por el cual se seleccionaron para el taller.

## **1.2 PROBLEMÁTICA Y ANTECEDENTES**

### **1.2.1 Problemática**

A través de un estudio diagnóstico previo a la realización del proyecto en el Centro Educativo Dr. Doroteo Vasconcelos, ubicado en el municipio de Ayutuxtepeque; se identificaron diversas problemáticas vinculadas a la falta de creatividad y desarrollo de habilidades artísticas en los jóvenes de la institución; tales como la falta de espacios en los que pudieran desarrollar la creatividad y aspectos cognitivos, al igual que no contar con conocimientos artísticos, en especial aquellos orientados a los medios de expresión digital, los cuales tienen como principal causa la ausencia de programas o talleres artísticos.

Cada uno de estos problemas trae consigo consecuencias al sector estudiantil del municipio de Ayutuxtepeque, entre las que se encuentra principalmente: la falta de contacto con muchos factores culturales en la que se encuentran los jóvenes, causando que cada vez se muestre menos interés en las artes por su parte, dificultando que encuentren medios de expresión personal y desarrollo de la creatividad.

Por este hecho se decidió enfocar el proyecto en acercar a los alumnos a espacios donde pudieran desarrollar coordinación, atención, interpretación, capacidad de expresión y creatividad, a través de conocimientos de ilustración digital. Además de lograr interesarlos a indagar más acerca de los temas expuestos e interesarse

en carreras afines en futuros estudios, finalmente eligiendo este Centro Escolar debido a que cuenta con escasos recursos para potenciar a sus estudiantes en estos ámbitos.

### 1.2.2 Antecedentes

El taller fue impartido de manera virtual para el Centro Escolar Doroteo Vasconcelos, siendo esta una institución pública ubicada en la Primera Calle Poniente y Avenida Ayutuxtepeque, en el municipio de Ayutuxtepeque, San Salvador. En este Centro Educativo llegan a estudiar alumnos de todas las áreas del municipio, teniendo una población estudiantil de diversas zonas.

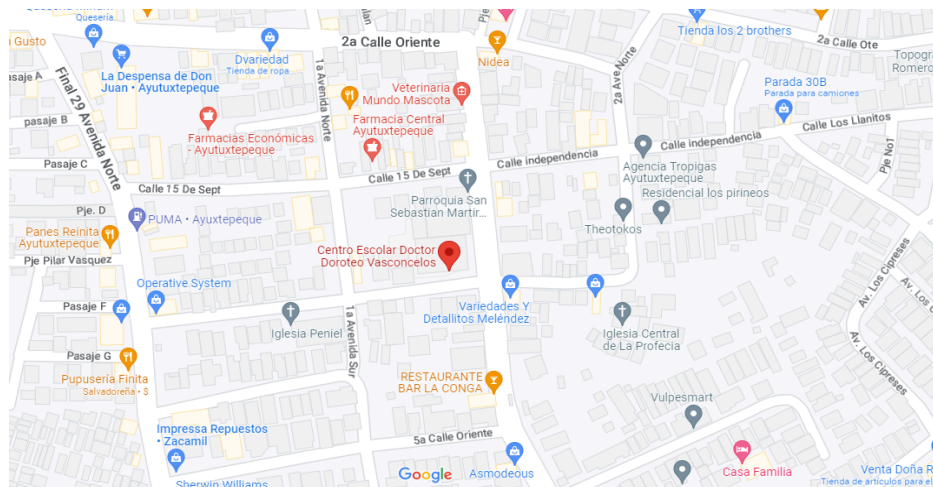


Fig. 1. Mapa del Centro escolar Dr. Doroteo Vasconcelos, Ayutuxtepeque. Fuente: Google Maps.

Los beneficiarios directos del proyecto, fueron los estudiantes del Centro Escolar Doroteo Vasconcelos, pertenecientes a los grados de 8° y 9°, además de maestros y personal administrativo de la institución como el director y algunos docentes. El centro educativo en general y la comunidad vinculada al Centro Escolar, fueron los beneficiarios indirectos del proyecto.



*Fig. 2. Fotografías del Centro Escolar Dr. Doroteo Vasconcelos. Autor: Saraí López Fuente: Autoría propia*

El grupo estuvo compuesto de un aproximado de 30 estudiantes, el cual fue mixto, integrado por jóvenes de sexo masculino y femenino, con una edad entre 13 y 16 años. Son pertenecientes a familias de clase media a baja del municipio de Ayutuxtepeque, San Salvador. Los alumnos de la institución estudian de lunes a viernes, el grupo tuvo estudiantes de ambos turnos, matutino y vespertino. Cada uno de los integrantes del taller estaba interesado por la ilustración digital, siendo capaces de utilizar los recursos tecnológicos.

En la dinámica territorial; el municipio se encuentra a 8 km de San Salvador. Tiene un área de 10,45 km<sup>2</sup>. Para su administración, el municipio se divide en 2 grandes cantones, 33 colonias, 5 urbanizaciones, 10 zonas residenciales, 2 repartos, una comunidad y cuatro condominios. (Alcaldía Municipal de Ayutuxtepeque, n.d.)

El municipio cuenta con comercio diverso desde restaurantes de comida variada, sin olvidar pupuserías y ventas de comida típica de El Salvador, pastelerías y panaderías, cuenta con un supermercado en la zona central, así como también ofrece su comercio a través de un mercado municipal. siendo que un gran sector de la población del municipio trabaja en este mismo.

En 2012, el Lic. Alejandro Nóchez ganó las Elecciones Municipales por el partido ARENA. Llegando a tomar el poder el 1 de mayo de 2012 y siendo reelegido desde entonces.

En Ayutuxtepeque según una encuesta realizada en 2022, la tasa de ocupación es del 91% y la tasa de desempleo es de 9%. La tasa de desempleo para los hombres es de 7%, mientras que para las mujeres es del 11%. Por cada 5 desempleados al menos 3 tienen menos de 35 años. 1 de cada 3 hogares tienen dificultades porque los ingresos no les alcanzan y 15% se quedó sin alimentos por falta de dinero u otros recursos. (FUSADES, 2022)

El municipio fue declarado como libre de analfabetismo, sin embargo, a causa de la pandemia por Covid-19, se ha revelado un ligero retroceso en la educación de sus pobladores quienes todavía viven las secuelas de esta. Más de una cuarta parte de los niños y niñas entre 4 y 6 años no están escolarizados. La tasa de asistencia escolar para este grupo de edad es de 73%. Además, 1 de cada 5 jóvenes de 16 a 18 años está fuera del sistema educativo. (FUSADES, 2022) En Ayutuxtepeque, el 71% de los estudiantes que están cursando desde educación inicial hasta bachillerato están inscritos en un centro de estudios público y el 29% en un privado.

En términos de salud en el municipio de Ayutuxtepeque se realizan jornadas médicas, de parte de los centros de salud y la alcaldía, siendo por parte de la alcaldía por medio del programa de Salud se cuenta con una Clínica Municipal, así como brindar consultas médicas en el Mercado Municipal y el Centro de Desarrollo Infantil San Sebastián Mártir, de igual manera se realizan brigadas médicas en las diferentes colonias y comunidades del municipio, así como también campañas de fumigación y vacunación de animales.

En cuanto al factor cultural la Alcaldía del municipio cuenta con talleres impartidos en diferentes zonas del municipio siendo principalmente los talleres de música,

canto, manualidades, entre otras ramas, contando también con una Casa de la Cultura, cada uno de estos son destinados a niños, jóvenes y adultos. También cuenta con Banda de Paz municipal conformada por más de 30 elementos los cuales representan a la Alcaldía en eventos. El programa también tiene como objetivo el fomentar celebraciones culturales en el municipio como la celebración del día de la cruz, la conmemoración de haber sido declarada ciudad Ayutuxtepeque, Fiestas Patronales, entre otras.

El Centro Escolar Doctor Doroteo Vasconcelos fue fundado el 6 de septiembre de 1967. Es una institución orientada a la educación básica de primero a tercer ciclo, preparando a los estudiantes en materias tales como el lenguaje y literatura, matemáticas, ciencias y estudios sociales, sumado a esta, educación física.

El principal objetivo del Centro Escolar es educar a los niños del municipio de Ayutuxtepeque encargándose de brindar los conocimientos básicos requerido de acuerdo al Plan de Estudios vigente decretado por el Ministerio de Educación, tratando de cubrir las necesidades presentadas por ellos. El Centro Escolar se encarga de dar clases durante la mañana de 7:00 am a 12:00 pm, y por la tarde de 1:00 pm a 5:45 pm. Siendo los grados de 1° a 9° grado

El Centro Escolar se encuentra dirigido por el director Aparicio Vasquez, también se cuenta con un Consejo Directivo conformado por padres, maestros y alumnos de la institución, siendo los encargados de la toma de decisiones administrativas, necesitando que estos lleguen a un acuerdo para ello. Por otro parte el sub directora se encarga de la disciplina y otros factores factores afines. Luego siguen los docentes encargados de enseñar a los estudiantes.

La misión y visión del Centro Escolar son las siguientes:

**Visión:** Ser una institución con las condiciones pedagógicas necesarias para formar seres humanos integrales que sean capaces de resolver problemas que la población económicamente activa y el mundo globalizado les requiera.

**Misión:** Formar alumnos/as con los conocimientos científicos y tecnológicos adecuados para desempeñarse en el mundo laboral practicando valores morales, cívicos y espirituales, para la construcción de una sociedad más justa y más humana.

Dentro del Centro Escolar se puede resaltar la falta de espacios para el desarrollo de la creatividad, ya que no se cuenta con ningún curso en el que se desarrollen actividades relacionadas a las artes gráficas, ni ningún otro tipo de actividad artística. Esto se debe principalmente a los recursos limitados con los que la escuela cuenta y la falta de espacios donde estos puedan darse. Anteriormente la única actividad cultural que se realizaba era un curso de música en que se enseñaba la flauta dulce, pero este tuvo que ser suspendido debido a varios factores.

De igual modo, el Centro Escolar no cuenta con área de cómputo en el que se pueda llevar a cabo clases de informática u otros softwares básicos, sumando esto a los motivos por el cual nunca se ha impartido clases de esta índole.

Por estas razones los estudiantes de la Escuela cuentan con poco o nulo conocimiento de arte y cultura, siendo los que disponen de conceptos básicos unos pocos y adquiridos por otros medios o de manera autodidacta. De esta forma, al llevar a cabo el curso y enseñanza de los diferentes programas de ilustración digital, se abrirá espacios en los que se explore uno de los muchos medios de expresión, con el que se podrá desarrollar la creatividad e interesarse para seguir aprendiendo.

## **II. OBJETIVOS**

### **2.1 GENERAL**

Desarrollar a través de un taller de ilustración digital, la creatividad e interés en las artes en los estudiantes de tercer ciclo del centro educativo Dr. Doroteo Vasconcelos.

### **2.2 ESPECÍFICOS**

- Contextualizar el taller de ilustración digital, contenidos y metodología; a fin de brindar una formación idónea y que estimule la creatividad de los estudiantes.
- Diseñar el taller de ilustración adaptado al público objetivo, instruyendo en el uso de software de ilustración digital y sus diversas herramientas.
- Ejecutar el taller de ilustración digital, procurando impulsar la identidad creativa de cada estudiante.
- Evaluar los resultados del taller considerando tanto el proceso como los resultados, a fin de valorar el logro de los objetivos y la posible continuidad.

### **III. CONTENIDO GENERAL**

#### **3.1 FUNDAMENTACIÓN**

##### **3.1.1 Términos de Investigación**

###### **3.1.1.2 Fundamentación**

En una investigación es el conjunto formado por la documentación y reflexión previa respecto al tema a investigar que los investigadores han recopilado y analizado, y que les sirve como sostén conceptual de su trabajo o proyecto final. (Concepto, 2022)

###### **3.1.1.2 La Economía Naranja**

Se conoce como naranja, porque normalmente este color se asocia con la cultura, la creatividad y la identidad y es lo más cercano a identificar estas manifestaciones. En otras palabras, la economía naranja implica convertir el talento en dinero a través de proyectos que conviertan las ideas en acciones productivas, fomentando la creatividad, las habilidades y el ingenio de los emprendedores, y es un modelo de desarrollo en el que todo lo anterior son pilares de transformación social y económica del país, desde las regiones (Cruz 2022).

La economía naranja tiene un potencial significativo para generar empleo, impulsar el crecimiento económico, fomentar la innovación y fortalecer la identidad cultural de una sociedad. Además, promueve la inclusión social y la diversidad, ya que brinda oportunidades a personas con talento en áreas creativas, independientemente de su formación académica tradicional.

###### **3.1.2 Contexto**

El municipio de Ayutuxtepeque se encuentra a 8 km de San Salvador. Tiene un área de 10,45 km<sup>2</sup>. Para su administración, el municipio se divide en 2 grandes cantones, 33 colonias, 5 urbanizaciones, 10 zonas residenciales, 2 repartos, una comunidad y cuatro condominios. (Alcaldía Municipal de Ayutuxtepeque, n.d.).

El Centro Escolar Doctor Doroteo Vasconcelos es una institución orientada a la educación básica de primero a tercer ciclo, encargándose de brindar los conocimientos básicos de acuerdo al Plan de Estudios vigente decretado por el Ministerio de Educación. El tercer ciclo del centro escolar está constituido por los grados de 7° a 9° de los turnos matutino y vespertino, teniendo una población estudiantil mixta en la cual las edades radican entre un rango de los 13 a los 17 años.

### **3.1.3 Taller**

Cuando se habla de talleres se usa para referirse a una cierta metodología de enseñanza que combina la teoría y la práctica. Los talleres permiten el desarrollo de investigaciones y las interacciones sociales usando el trabajo en equipo. Algunos son permanentes dentro de un cierto nivel educativo mientras que otros pueden durar uno o varios días y no estar vinculados a un sistema específico. (*Taller - Qué Es, En La Educación, Definición Y Concepto*, n.d.)

#### **3.1.3.1 Taller de Ilustración Digital**

El taller de ilustración digital está orientado a enseñar a través de teoría los conceptos relacionados a la ilustración digital, usando diferentes medios pedagógicos para esto, desarrollando a través de la práctica las habilidades cognitivas. Se centra en el aprendizaje y la práctica de técnicas de ilustración utilizando herramientas digitales como software de dibujo.

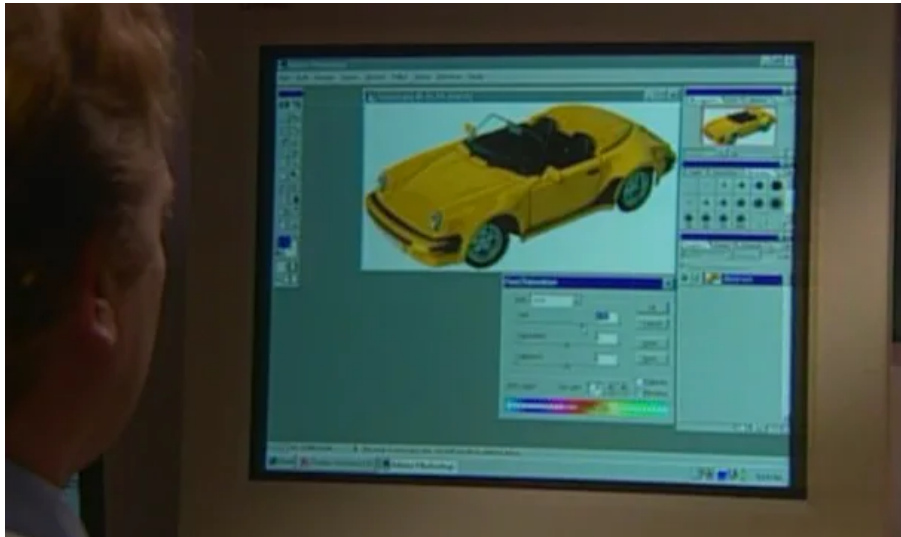
#### **3.1.4 Ilustración digital**

Es la producción de imágenes y diseños utilizando para ello todo tipo de herramientas digitales y dispositivos electrónicos. Por ejemplo, un tablet, un ratón, una tableta gráfica o un ordenador equipado con software especializado para diseño e ilustración. Por ejemplo, Adobe Photoshop o Illustrator (Pérez, 2019)

La ilustración digital apareció después de la guerra mundial, aunque hasta la década de los 60 no empezó a contar con cierta fuerza y empuje. Entonces

empezaron a expandirse los ordenadores, quizá su soporte más completo y útil hasta la actualidad. Así, en 1962, A. Michael Noll empleó ordenadores para generar imágenes mediante patrones y algoritmos. Así que los primeros en utilizar la ilustración digital no fueron artistas o diseñadores, sino científicos e investigadores.

En los 80, la ilustración digital recibió un nuevo impulso con la llegada de Photoshop después del nacimiento de su desarrolladora: Adobe. Fue uno de los primeros programas de diseño digital en popularizarse. Poco después llegarían otros, como Corel Draw y Paint, más económicos e incluso, como Paint, gratuitos. (Pérez, 2019)



*Fig. 3. Cómo nació la ilustración digital. Fuente: Domestika*

Entre los contenidos que se pretenden desarrollar en el taller se detallan los siguientes:

#### **3.1.4.1 Herramientas y técnicas digitales**

Se enseñará a los estudiantes cómo utilizar herramientas digitales, como software de dibujo como es Krita y Paint Tool Sai, las técnicas necesarias para crear ilustraciones digitales de alta calidad como los pinceles.

##### **3.1.4.1.1 Conceptual**

Este tipo de ilustración digital y tradicional no está condicionada por un texto. El

artista desarrolla una idea acerca de un tema en particular y desarrolla un dibujo. (Flores, 2021)



Fig. 4. Krita tutorial Autor: David Revoy. Fuente: Youtube.com

#### **3.1.4.1.2 Narrativa**

Por otro lado, estas ilustraciones están ceñidas a una secuencia de eventos o a un solo suceso en particular. Algunos ejemplos de ilustraciones narrativas podrían ser cómics, manga, libros, etc. (Flores, 2021)

#### **3.1.4.1.3 Decorativa**

Las ilustraciones gráficas de estilo decorativo suelen acompañar textos para otorgarles mayor atractivo visual. Estos dibujos generalmente son muy simples pues el foco principal debe estar sobre el contenido literario.

#### **3.1.4.1.4 Proceso creativo**

Se explorarán diferentes etapas del proceso creativo, desde la ideación y el bocetado hasta la creación de la ilustración final, y se discutirán estrategias para enfrentar bloqueos creativos y superarlos.

#### **3.1.4.1.5 Uso del mouse**

Las tabletas gráficas no están disponibles lamentablemente, pero se puede disponer la ilustración con el mouse directamente en la pantalla, lo que proporciona un mayor control y precisión en el vector. Es importante aprender a utilizar correctamente la técnica para aprovechar al máximo su potencial y obtener resultados de alta calidad.

#### **3.1.4.1.6 Manejo de capas**

Las capas son una herramienta fundamental en la ilustración digital, ya que permiten trabajar en diferentes elementos de la ilustración por separado. Es importante aprender a utilizar correctamente las capas para poder trabajar de manera eficiente y realizar cambios sin afectar el resto de la ilustración.

#### **3.1.4.1.7 Técnicas de color**

La teoría del color es fundamental en la ilustración digital, ya que permite crear armonía en la composición y generar diferentes efectos visuales. Es importante aprender a utilizar diferentes técnicas de color, como la selección de paletas de colores, la aplicación de degradados, el uso de sombras y luces, entre otros.

#### **3.1.4.1.8 Aplicaciones**

Se explorarán diferentes aplicaciones de la ilustración digital, como la ilustración editorial, la creación de personajes, la ilustración para la animación y la creación de cómics.

#### **3.1.4.1.9 Forma**

Es cualquier área bidimensional con un límite reconocible. Es decir, círculos, cuadrados, triángulos, etc. Estos se dividen en dos categorías: geométrica o regular y orgánica, en donde las formas son más libres.

Las formas son importantes para comunicar ideas visualmente, porque les dan peso y las hacen reconocibles. Gracias a ellas entendemos las señales de tráfico, los símbolos y, en gran parte, el arte abstracto (Conceptos básicos de diseño

gráfico: Fundamentos del diseño, 2019).

#### **3.1.4.1.10 Dibujo a mano alzada**

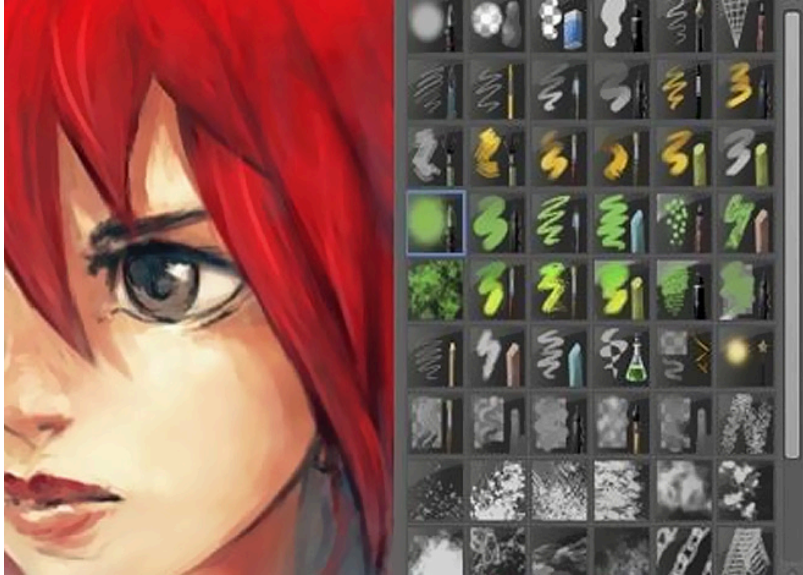
A pesar de que la ilustración digital se realiza en una pantalla, es importante seguir desarrollando habilidades de dibujo a mano alzada. Esto permitirá crear trazos más fluidos y precisos, y dar un estilo personal a la ilustración.

#### **3.1.4.1.11 Línea**

Es una forma que conecta dos o más puntos. Puede ser gruesa o delgada, ondulada o irregular. Esto le da la posibilidad de tener muchos estilos. Las líneas están presentes, frecuentemente, en el diseño, por ejemplo, en dibujos, ilustraciones y elementos gráficos, como texturas y patrones (*Conceptos básicos de diseño gráfico: Fundamentos del diseño, 2019*) .

#### **3.1.4.2 Krita**

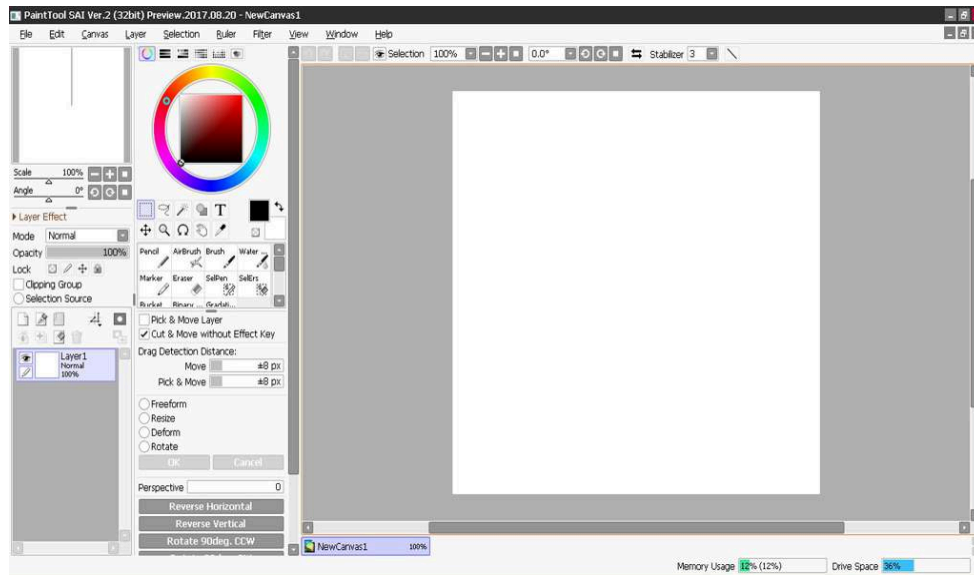
Krita es una herramienta de código libre, diseñada para artistas de arte conceptual, ilustradores, artistas de mate y texturas y de la industria VFX. Krita ha estado en desarrollo durante más de 10 años y, recientemente, ha experimentado un crecimiento bastante rápido, ofreciendo muchas funciones, tanto comunes como innovadoras, para ayudar tanto a principiantes, así como a profesionales. (Krita Foundation, 2017)



*Fig. 5. Administrador de recursos Fuente: Krita.org*

### **3.1.4.3 Paint Tool Sai**

Se trata de una aplicación de dibujo, pintura e ilustración compatible con todo tipo de digitalizadores. Su principal virtud es que resulta muy estable, ya que apenas consume recursos del ordenador. En este sentido, puesto que también cuenta con herramientas de retoque fotográfico, es una alternativa excelente a Adobe Photoshop para quienes poseen equipos poco potentes. (PaintTool SAI, 2023).



*Fig. 6. Paint Tool Sai 2 : Como dibujar con Mouse Fuente: Amino App*

En resumen, el taller de ilustración digital tiene como objetivo enseñar a los estudiantes de tercer ciclo del centro escolar Dr Doroteos Vasconcelos, crear ilustraciones digitales de alta calidad utilizando herramientas y técnicas digitales, desarrollar habilidades en el dibujo y la ilustración digital; explorando diferentes aplicaciones de la ilustración digital tanto en Krita como en Paint Tool Sai .

## **3.2 DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS DE LA GESTIÓN ARTÍSTICA-CULTURAL**

### **3.2.1 Puntos fuertes destacados del proyecto**

Los puntos fuertes durante la realización del proyecto fueron los siguientes:

- Desarrollo de la creatividad e interés en las artes en los estudiantes de tercer ciclo del centro educativo Dr. Doroteo Vasconcelos a través del taller de ilustración digital orientándolos a investigar más sobre los temas.
- Los estudiantes inscritos en el curso de ilustración adquirieron conocimientos básicos sobre diferentes softwares orientados a la ilustración digital.
- Las actividades fueron grabadas en pequeños fragmentos resumidos para los usos de las diferentes herramientas y diferentes softwares de ilustración digital, de esta forma los estudiantes fueron capaces de verlos cuando les fuese conveniente.
- Investigación detallada de los temas a tratar por cada una de las sesiones a llevarse a cabo.
- Debido a la gestión del tiempo, los alumnos mostraron manejar los temas brindados, se agregó al cronograma de actividades una lección orientada a un software de ilustración básico, el cual era de interfaz sencilla y fácil de utilizar.

### **3.2.2 Limitaciones del proyecto**

Algunas de las principales limitantes que se encontraron en el transcurso del proyecto fueron los siguientes:

- El inicio del proyecto se retrasó ligeramente, ya que el director de la institución con la que se trabajaría no se pudo reunir con el equipo gestor para el planteamiento de la propuesta, debido a su ocupada agenda, causando que se realizaran múltiples visitas.
- Debido al poco conocimiento con el que los jóvenes de tercer ciclo cuentan acerca de las artes digitales, pocos mostraron interés por participar en el curso

durante el proceso de inscripción de este. Se cree esto tiene que ver con la posible dificultad de los estudiantes ante los recursos digitales.

- Se inscribieron un total de 30 alumnos para participar en el curso, de los cuales solamente 8 han completado el curso en su totalidad, presentando a la primera sesión un total de 15, sin embargo, varios de ellos abandonaron el curso. Se piensa que esta apatía está vinculada a la carga de estudio de los estudiantes y a su desconocimiento del recurso digital.
- Debido a lo anterior, no se han presentado a sesiones completas, teniendo que desconectarse durante las sesiones. Se cree que otros aspectos como falta de equipo idóneo en casa, equipo compartido, otras ocupaciones hogareñas pudieron dificultar su permanencia.
- A causa de las ocupaciones que tuvieron como estudiantes se les dificultó la entrega de los ejercicios planteados durante las sesiones. Es posible que hiciera falta más difusión del taller informando los compromisos adquiridos para lograr conciliar el taller con las otras ocupaciones estudiantiles; además de considerar un periodo no lectivo para lograr mantener la misma permanencia de alumnos en todo el taller.

### **3.2.3 Modelo de Gestión.**

El modelo de gestión utilizado fue mixto; ya que los equipos y recursos utilizados fueron brindados tanto por los gestores como por los alumnos, ya que cada uno de los involucrados realizaron las actividades usando sus propios recursos; además los softwares utilizados al ser de libre uso fueron gratuitos.

Este modelo de gestión se ha utilizado principalmente por la falta de recursos con los que cuenta la institución con la que se está trabajando, ya que no disponían de los equipos necesarios para llevarlo a cabo, a pesar de su interés en la actividad.

### **3.2.4 Estrategias Creativas**

Durante la realización del proyecto se presentaron diferentes imprevistos o dificultades las cuales tuvieron que ser solucionadas de diversas formas para que estas no interfirieran con los resultados esperados del proyecto y este pudiera seguir sin inconvenientes.

Las sesiones se llevaron a cabo de manera virtual para facilitar a los estudiantes recibir las clases utilizando el equipo con el que contarán, debidos a las deficiencias del centro escolar, sin la necesidad de desplazarse desde su lugar de residencia a un lugar.

Las sesiones fueron grabadas y luego se enviaron a los estudiantes para que ellos fueran capaces de verlas de no haber podido asistir a la clase ese día o querer repasar los temas vistos en clase. Siendo esto muy importante ya que los jóvenes en diferentes ocasiones no pudieron asistir a algunas clases.

La comunicación de los instructores hacia los estudiantes se desarrolló principalmente mediante el uso de WhatsApp, esto debido a la facilidad y rapidez para comunicarse y responder dudas. Siendo utilizado de igual forma el correo de Gmail para el envío de los trabajos realizados.

Se les ha brindado a los estudiantes una prórroga de tiempo para realizar las entregas de los trabajos esto debido a que les dificulto cumplir con la fecha a causa de sus responsabilidades como estudiantes.

Como gestores, se utilizaron recursos propios y fue una fortaleza durante el desarrollo del taller, debido a que los estudiantes no contaban con un tiempo definido en que tuvieran que trabajar, sino que podían practicar cuando quisieran.

Sin embargo, esto también fue una desventaja ya que no todos poseían una computadora de gama alta ni tampoco tableta gráfica con la que realizar las ilustraciones; por ello se buscó en el taller que los alumnos desarrollaran habilidades para ilustrar sin necesidad de usar tableta gráfica, solo con

disponibilidad de mouse, haciendo uso de un programa más ligero como lo es Paint Tool Sai.

La importancia de promover y animar a estudiantes con recursos propios, es que ellos se dispusieron a adaptarse para el desarrollo del taller, con el uso de un teléfono, computadora básica pueden desarrollar una gran habilidad para la Ilustración digital, con el uso de papel y lápiz, pasarlo a escanear o tomar foto con el teléfono, para pasarlo a la computadora, entre otros elementos sugeridos.

Cabe destacar que hubo elementos relacionados a la carga estudiantil, disponibilidad de tiempo y a las carencias de la institución que en determinado momento generaron alguna dificultad que no logró resolverse como equipo gestor, al estar fuera de su alcance la solución; a pesar de ello, se culminó positivamente.

## **IV. EJECUCIÓN DEL PROYECTO**

### **4.1 ACTIVIDADES REALIZADAS**

En el siguiente apartado se presentan las principales actividades que se llevaron a cabo durante la realización del proyecto en cada una de las etapas planteadas

#### **Propuesta de Proyecto**

- Se propuso el proyecto a llevar a cabo y se plantearon los objetivos a realizarse durante la duración de este.
- Se realizó una búsqueda de un Centro Escolar en donde se pudiera ejecutar el taller de ilustración digital.
- Se seleccionó el Centro Escolar Doctor Doroteo Vasconcelos para llevar a cabo el taller, se visitó y se realizó una reunión con el director de la institución, mostrando la propuesta de proyecto, siendo esta aprobada. Además, que la institución manifestó su interés por esta iniciativa.

- Se promocionó el curso por cada uno de los grados del tercer ciclo y se inscribe a los estudiantes interesados en el curso, siendo estos 8° y 9° de tanto turno matutino como vespertino.

### **Diagnóstico**

- Se realizó un formulario en línea a los estudiantes que se inscribieron, este se envió a cada uno de los correos brindados para realizar el taller, la cual fue usada como prueba diagnóstica.
- En base a los resultados obtenidos en la prueba diagnóstica se realiza un análisis de los resultados obtenidos para identificar los conocimientos de los alumnos sobre ilustración digital.

### **Diseño de metodología**

- En base a los resultados obtenidos se diseñó una metodología en base a la cual se trabajó el taller.
- Se establecieron los temas a desarrollar durante el taller.

### **Planificación**

- Se realizó una investigación bibliográfica de los temas a tratar durante la realización del taller.
- Se plantearon las actividades que se realizarían durante las sesiones, así como el tiempo que se brindaría a cada tema y actividad.
- Se planificaron cuáles serían las actividades que se pediría a los alumnos que realizarán por cada sesión dependiendo del tema.

### **Ejecución del proyecto**

- Se realizaron reuniones con los alumnos utilizando la plataforma de Google meet, a través de la cuales se impartió el taller. Las reuniones iniciaban a la 1:00 pm y terminaban a las 4:00 pm, con un receso de 15 minutos.
- Se explicó el funcionamiento de los softwares de ilustración Krita, Paint Tool Sai e Ibis Paint X, así como los conceptos básicos del dibujo, siendo estos impartidos durante la primera mitad de cada sesión.

- Se realizaron actividades prácticas para ejemplificar la teoría brindada durante la primera mitad de la sesión.
- Se dejaron actividades para que los jóvenes las realizarán, con el fin de comprobar los avances en las sesiones.
- Se realizó la comunicación con los estudiantes a través de Gmail y WhatsApp, con el fin de resolver dudas y recibir retroalimentación, al igual que enviar los ejercicios a realizar.
- Se realizaron ajustes en la planificación según las necesidades o dificultades que se presentaron en la ejecución.

### **Análisis de resultados**

- Se recibieron los trabajos realizados por los estudiantes, durante un periodo de dos semanas luego de la última sesión del taller.
- Se realizó una comparación de los resultados de un inicio, con los últimos realizados, se calificó que hubieran utilizado lo aprendido en las sesiones.
- Se entregó diplomas a los estudiantes que terminaron el taller completo y entregaron todas las actividades planteadas durante las sesiones.
- Se realizó una sesión al finalizar el taller, en la cual cada uno de los participantes dio su valoración sobre el curso y los resultados de este.

### **Informe final**

- Una vez se obtuvieron los resultados, se realizaron las conclusiones del proyecto para constatar si se han cumplido con los objetivos planteados al inicio del proyecto.
- Se redactó un informe final en el cual se exponen los resultados del proyecto y las conclusiones a las que se llegó, así como la continuidad del mismo.

## **4.2 EVALUACIÓN DE RESULTADOS**

### **Propuesta de Proyecto**

La propuesta tuvo que ser reformulada múltiples veces para precisar mejor, hasta ser aprobada para luego seleccionar la institución con la que se trabajaría. Las visitas al Centro Escolar se realizaron dos veces debido a la disponibilidad de tiempo del encargado, siendo la segunda de manera exitosa.

Se pasó a cada grado para inscribir a los alumnos interesados en el curso, habiéndose inscrito 32 en total.

### **Diagnóstico**

A los alumnos inscritos, se les pidió su correo electrónico a través del cual se les estaría enviando información del curso. Por este mismo se les envió un formulario para evaluar sus conocimientos de ilustración digital. A través de este, se llegó a la conclusión que solamente uno de los alumnos conocía los softwares de ilustración, y cinco de ellos habían escuchado acerca de la ilustración digital.

### **Diseño de metodología**

En base a los datos obtenidos a través del formulario enviado a los alumnos se plantearon los temas a tratar, decidiendo empezar el curso desde los conceptos básicos de la ilustración, sumando a ello la explicación de las herramientas básicas de los softwares de ilustración digital Krita y Paint Tool Sai. Además de ello, la preparación de material didáctico adaptado a los estudiantes y el tiempo disponible.

### **Planificación**

Se realizó un cronograma más definido de los temas y actividades desarrolladas en cada una de las 6 sesiones. Se planteó que lo ideal sería dividir la clase en dos secciones, práctica y teoría, para lo cual se reunió información a utilizar en cada

una de las clases, así como decidir los ejercicios prácticos sencillos de acuerdo al tema a ejemplificar.

### **Ejecución el proyecto**

El Taller se llevó a cabo a través de Google Meet.

La primera sesión se lleva a cabo con solamente 15 alumnos, la mitad de los alumnos inscritos en el curso, para luego disminuir a 8 en la siguiente sesión siendo este el total de alumnos que acabaron el curso, se cree que este número se redujo debido a las actividades académicas de los mismos y las dificultades de equipo tecnológico y tiempo disponible en casa.

Las sesiones estaban divididas en teoría y práctica, siendo explicados los conceptos en las primeras horas y un ejercicio práctico en el resto de la clase, mostrando participación de parte de los alumnos con respecto a las dudas que presentaban, permitiendo prestar atención más personalizada a cada uno de los estudiantes.

La comunicación con los estudiantes se llevó a cabo a través de Gmail y WhatsApp, principalmente esta última debido a que presentó mayor facilidad en la comunicación por ambas partes para la resolución de dudas.

## Capturas De Pantalla Del Taller

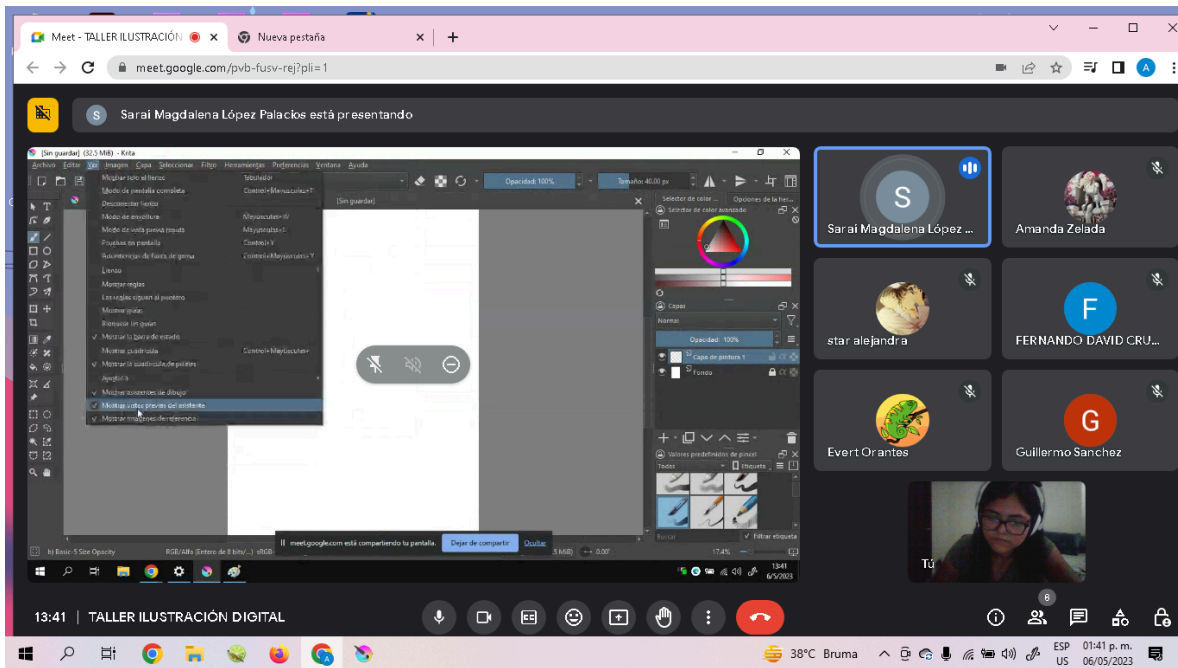


Fig. 7. Captura de pantalla de la sesión del día 6 de mayo Autor: Andrea Lozano (Krita : Conocimientos básicos, herramientas básicas) Fuente: Autoría propia

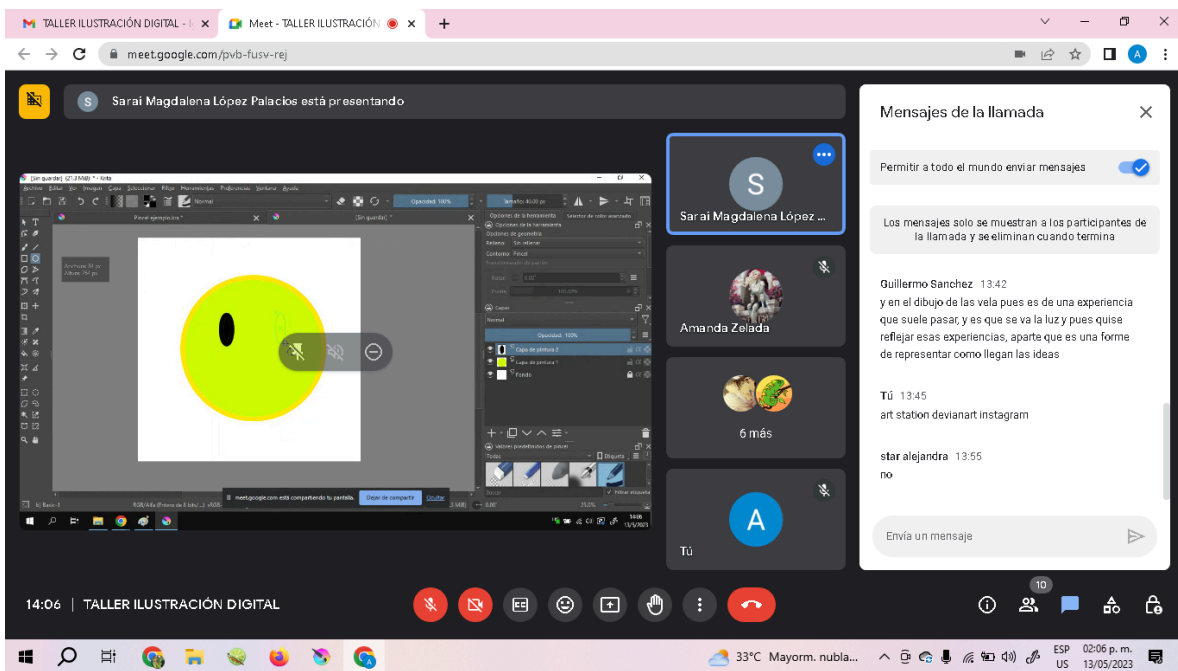


Fig. 8. Captura de pantalla de la sesión del día 13 de mayo Autor: Andrea Lozano (Krita uso de pinceles y patrones) Fuente: Autoría propia

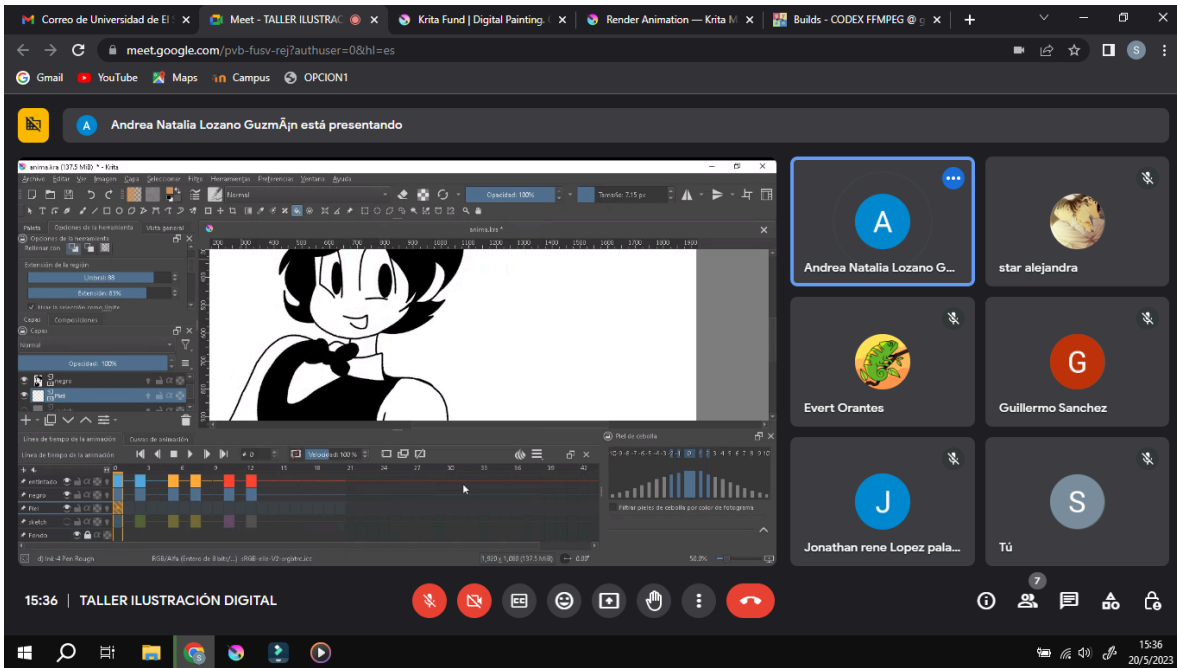


Fig. 9. Captura de pantalla de la sesión del día 20 de mayo Autor: Saraí López (Krita: Animación básica) Fuente: Autoría propia

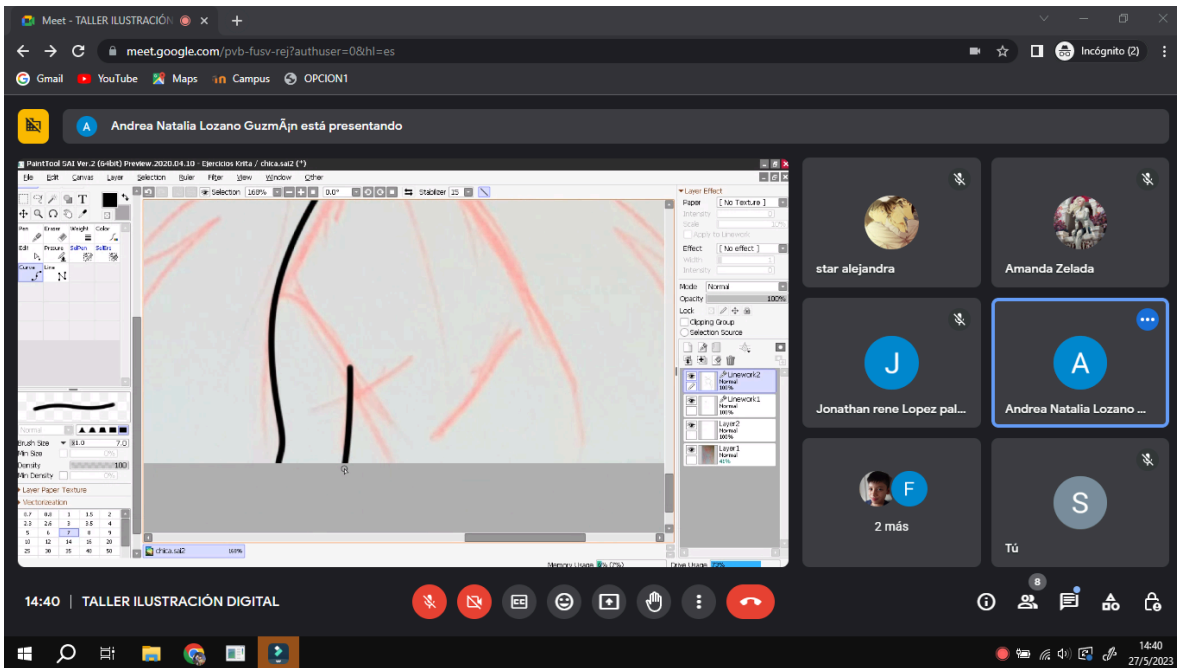


Fig. 10. Captura de pantalla de la sesión del día 27 de mayo Autor: Saraí López Paint Tool Sai : ( Conocimientos básicos, herramientas básicas y estilos de dibujo ) Fuente: Autoría propia

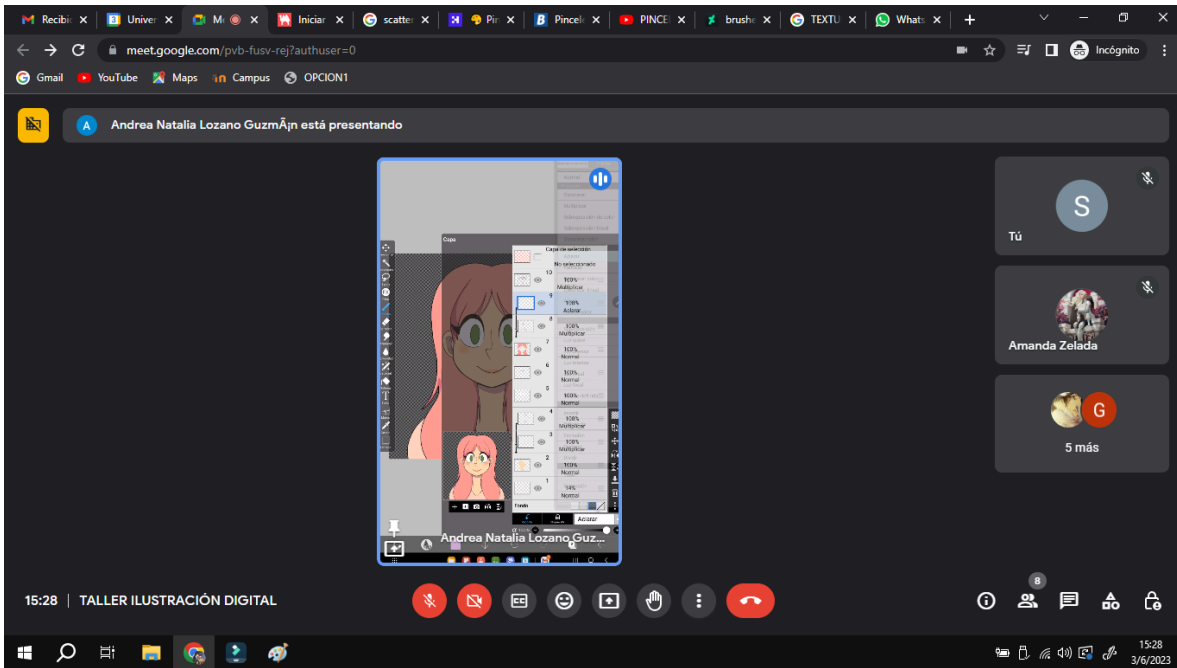


Fig. 11. Captura de pantalla de la sesión del día 03 de Junio Autor: Sarai López (Paint Tool Sai e Ibis Paint : Fondos y pinceles ) Fuente: Autoría propia

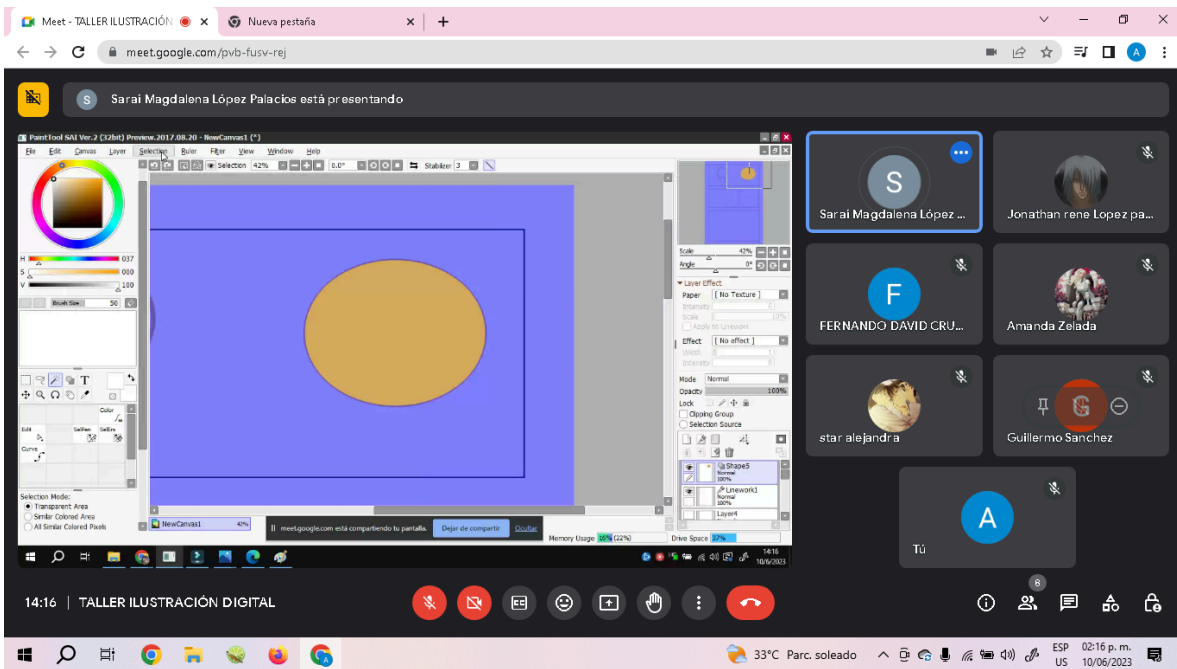


Fig. 12. Captura de pantalla de la sesión del día 10 de junio Autor: Andrea Lozano (Paint Tool Sai e Ibis Paint : Creación de cómics ) Fuente: Autoría propia

### **Análisis de resultados**

En este periodo se recibieron los trabajos realizados por los estudiantes donde pusieron en práctica cada lo visto en cada una de las sesiones realizadas. Los trabajos se realizaron bajo una temática en la cual se debía poner en práctica lo visto en las sesiones. Los estudiantes presentaron personajes, comics y patrones, siendo estos de temática libre.

Los trabajos presentados por los estudiantes presentaron gran variedad de temáticas, desde presentaciones de personajes originales hasta su propia adaptación de algunos en un estilo propio. Estos también fueron hechos siguiendo lo visto en las sesiones. A través de cada uno de estos se pudo corroborar el avance en la técnica y conocimientos de los alumnos en comparación con el inicio del taller, así como una exploración de la creatividad al realizar sus trabajos.

### **Resultados de ilustraciones realizadas por los alumnos**



*Fig. 13. Ilustración de paisaje. Autor: Guillermo Sanchez*



*Fig. 14. Ilustración de paisaje. Autor: Anderson Mestizo*



*Fig. 15. Ilustración de paisaje . Autor: Amanda Zelada*

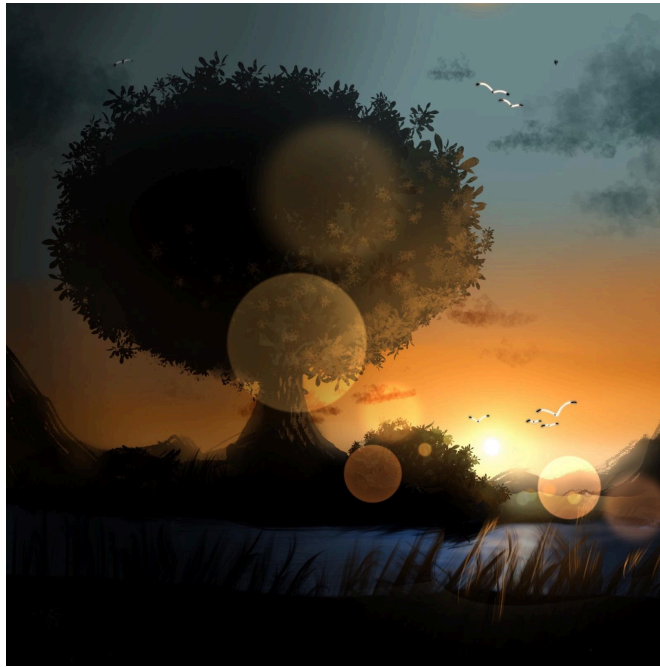


Fig. 16. Ilustración de paisaje. Autor: Fernando Morales



Fig. 17. Comic. Autor: Estrella de la O



*Fig. 18. Ilustración de personaje. Autor: Sofía López*



*Fig. 19. Ilustración de personaje. Autor: Jonathan López*

Una vez realizados los trabajos dados por los estudiantes, se les realizó un reconocimiento a los alumnos a través de la entrega de diplomas por la participación en el taller.



Fig. 20. Entrega de diploma turno vespertino. Autor: Saraí López Fuente: Autoría propia



Fig. 21. Entrega de diploma turno matutino. Autor: Saraí López Fuente: Autoría propia

### Informe final

Se realizó un informe final en el que se expuso los resultados obtenidos a través del taller de ilustración, realizando una comparación de los resultados obtenidos con los objetivos planteados al inicio del mismo.

## V. CONCLUSIONES Y CONTINUIDAD DEL PROYECTO

### 5.1 CONCLUSIONES

La capacitación de uso de herramientas de ilustración digital permitió a los estudiantes interesarse por este medio de expresión y desarrollo de la creatividad y manejo de habilidades como la coordinación con el taller en dibujo digital, brindó una mayor comprensión de cómo utilizar el lenguaje gráfico, logrando dominar las herramientas de creación y modificación de imágenes en los softwares de dibujo e ilustración. La capacitación en dibujo digital buscó incentivar a los estudiantes a investigar más sobre los distintos medios y software digitales, y expandir conocimientos, por medio de los estudiantes, mediante la capacitación dada se brindó un conocimiento completo con el uso de las herramientas como es Krita, Paint Tool Sai e Ibis Paint X, estos tres programas son fundamentales para el desarrollo de la Ilustración digital, sin embargo cada estudiante tuvo su propio estilo ya que el taller contó con el desarrollo de creación de personajes así como las referencias en la que el taller toma, estilos de animación, de cada época así como los actuales, Anime, Cartón, y otros etc.

Fue necesario que el estudiante se influenciara y fuera capaz de desarrollar su estilo personal incluso a través de sus pinceladas, el uso de las herramientas fueron fundamentales en el taller, el uso de vectores es primordial, con el software Krita, fue fundamental usar la curva bezier, ya que esta herramienta permite usar trazados en el dibujo, solo con el mouse sin necesidad de usar tableta gráfica, y la animación es primordial en el programa de Krita, ya que este software Cuenta con la línea del tiempo, papel cebolla, curvas de animación en lo que se puede editar el manejo del tiempo de la Ilustración del personaje o de algún paisaje en movimiento u objeto, Este programa también cuenta con la realización de patrones para crear ilustraciones creativas en repeticiones, este programa es uno de los mejores programas para ilustrar ya que cuenta con múltiples herramientas.

Con Paint Tool Sai, si bien el programa es ligero tiene un uso muy importante ya que no requiere de una computadora de gama alta, corre perfectamente en algo más ligero y tiene herramientas muy importantes para el trazado incluso, como curva que sirve para trazar ilustraciones que sirven perfectamente para ilustrar y un sin fin de herramientas de pinceles para hacer paisajes. Al igual se puede personalizar pinceles como en Krita, ambos programas están diseñados para computadoras y se puede trabajar perfectamente en ambos softwares de ilustración básica.

Ibis Paint X es un programa diseñado para tablets y celulares es un programa bastante completo parecido a Krita, este programa cuenta con el uso de las herramientas para hacer cómics, descargas de globos, realización de globos personalizados, texto, modificación de líneas de cuadros, perspectiva, y múltiples descargas de texturas, para darle mejor personalización a la Ilustración, al igual que el sector de efectos que también enriquece la Ilustración digital, y esto benefició al estudiante saber que pudo usar estos múltiples programas para enriquecer su estilo de dibujo, dado por el taller de ilustración digital.

## **5.2 CONTINUIDAD DEL PROYECTO**

Debido a diferentes factores relacionados al centro educativo, una vez finalizado el taller, este se ve en la imposibilidad de continuarlo por sí mismo, debido a que no posee los espacios para llevar a cabo los cursos de manera consecutiva ni brindar algún tipo de asesoramiento en estos ámbitos. De igual forma se encuentran con dificultades para poder contratar profesionales que puedan dar continuidad a los cursos ya que no poseen los recursos para realizar esto y que cuentan con otras necesidades las cuales son priorizadas.

A pesar de estas dificultades, los encargados de la institución se encuentran satisfechos con los resultados del taller y se muestran abiertos a que se realicen más proyectos culturales en colaboración con ellos, para beneficio de la población estudiantil.

## **VI. RECOMENDACIONES**

Se sugieren nuevos métodos de enseñanza en relación al arte en la institución educativa, a fin de fomentar nuevas iniciativas y despertar el interés de los estudiantes en la institución hacia las artes, pero, con iniciativas cercanas a sus edades y conocimientos tecnológicos.

Complementar un nuevo estudio para La Universidad de El Salvador, en donde se priorice la enseñanza de la Ilustración digital en diferentes softwares para estudiantes de la Escuela de Artes y que estos a su vez difundan externamente a través de proyectos.

Correlacionar estudiantes de la Universidad de El Salvador y las instituciones públicas, a fin promover proyectos que ayuden a motivar a los estudiantes a incursionar en el camino del arte desde edades tempranas.

Despertar nuevos campos laborales relacionados a la enseñanza de la Ilustración digital, para jóvenes en instituciones públicas. Esta idea surgió en vista del interés generado en este proyecto y de las dificultades de la institución para dar la respectiva continuidad; a pesar de los productos obtenidos.

Sugerir nuevos cambios como es la enseñanza de la animación y la Ilustración digital a profundidad, especialmente en el campo del diseño gráfico para la Escuela de Artes y de ser posible en futuros cursos de especialización.

Ampliar la experiencia práctica durante la realización del curso de especialización, a fin de ampliar el periodo de contacto con la institución o los beneficiarios o de asegurar mejor cimentación del proyecto en la comunidad.

## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Alcaldía Municipal de Ayutuxtepeque (2023). Historia. Alcaldía Municipal de Ayutuxtepeque. Consultado el 29 de abril, disponible en: <https://www.ayutuxtepeque.gob.sv/historia.htm>

Cerezuela, D. R. (s.f.). Manual Atalaya Apoyo a la Gestión Cultural. Obtenido de <https://atalayagestioncultural.org/disenio-integral-proyectos-culturales/>

Flores, A. (2021). 5 principios de la ilustración para comenzar en el arte digital. Crehana, Perú. Consultado el 25 de mayo. Obtenido de: <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/principios-ilustracion/>

FUSADES. (2022). El Salvador Cómo Vamos, presentó los resultados de la Encuesta de Calidad de Vida de Ayutuxtepeque 2022. FUSADES, San Salvador. Consultado el 5 de mayo. Obtenido de: <https://fusades.org/contenido/el-salvador-como-vamos-presento-los-resultados-de-la-encuesta-de-calidad-de-vida-de-ayutuxtepeque-2022>

GCFGlobal (2019) Conceptos básicos de diseño gráfico: Fundamentos del diseño AprendeLibre. Consultado el 22 de febrero. Disponible en: <https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-basicos-de-diseno-grafico/fundamentos-del-diseno/1/>

Krita Foundation (2017). Puntos destacados de Krita. Fundacion Krita. Deventer, Países Bajos. Disponible en: <https://krita.org/es/funciones/highlights-es/>

Pérez, A. (2019). ¿Qué es la ilustración digital y para qué sirve? ESDESIGN.  
Consultado el 6 de mayo. Obtenido de:  
<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/que-es-la-ilustracion-digital-y-para-que-sirve>

Softonic (2023). PaintTool SAI. Consultado el 15 de febrero. Disponible en:  
<https://painttool-sai.softonic.com/>

UNIR (2021). ¿Qué es la gestión cultural y cuál es su importancia? Universidad Virtual, UNIR, Ecuador. Consultado el 19 de julio. Obtenido de  
<https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/que-es-gestion-cultural/>

## ANEXOS

### Anexo 1. DIAGNÓSTICO.

#### Proyecto cultural

Taller de ilustración digital creativo para estudiantes de tercer ciclo del Centro Escolar Doctor Doroteo Vasconcelos, municipio de Ayutuxtepeque, San Salvador, 2023

#### Descripción del proyecto

El proyecto se llevará a cabo en el Centro Escolar Doctor Doroteo Vasconcelos en el municipio de Ayutuxtepeque, del departamento de San Salvador, en cual se realizará un taller de ilustración digital, por lo cual se ha puesto en contacto con el director de la escuela para coordinar el proyecto, este se llevará a cabo en estudiantes pertenecientes al tercer ciclo de 8 y 9 grado.

El curso se desarrollará de manera virtual, debido a que para que este se lleve a cabo se necesitarán durante el proceso computadoras, ya que serán el principal recurso. El curso está planeado para contar con un número máximo aproximado de 30 estudiantes y un mínimo de 15 personas.

Cada una de las sesiones se centrará en aprender a manejar los softwares de cómo funciona este, así como las herramientas con las que cuentan, tales como el uso de los pinceles, patrones, vectores, entre otras. De igual modo se busca que aprendan a desarrollar habilidades en el manejo del mouse, los cuales son necesarios debido a la falta de tabletas especializadas y de los elementos de la computadora utilizados mediante el proceso creativo. También se enseñarán algunos de los principios básicos de la ilustración digital, como el manejo de la perspectiva, el uso de los fondos, los principios básicos para iniciar un cómic y animación.

Para llevar a cabo cada uno de los objetivos se necesitará el uso de diferentes softwares especializados según sea lo requerido. Siendo los utilizados Krita y Paint tool sai, los cuales son de software de licencia de uso libre y capaces de adaptarse a computadoras de rendimiento medio-bajo, motivo por el cual se usarán durante el taller y se dará un curso básico de estos.

La totalidad el proyecto se llevará a cabo durante un periodo de seis semanas, y debido a las dificultades que podrían presentar los estudiantes para recibirlas se realizarán mediante el uso de la plataforma de google meet, a cuál se conectaran, el curso se realizará un día a la semana, siendo este el sábado de 1 pm a 5 pm y tendrá una duración de 4 horas por día, en un total de seis sesiones.

Para la realización del curso se necesitará la planificación de cada una de las clases que recibirán mediante el uso de un cronograma de actividades, por lo que también se necesitará hacer una preparación del material a utilizar durante el curso ya que se brindarán tanto conocimientos prácticos como algunos teóricos, y cómo utilizarlos en el crecimiento de su negocio. Para ello se hará un pequeño diagnóstico sobre el conocimiento que ya poseen con el fin de poder brindar información que no tenían anteriormente. al finalizar el proyecto se realizará de igual forma una prueba para comprobar el avance que han llevado a cabo los estudiantes en cuanto a los conocimientos de ilustración digital, uso de las herramientas de edición, Krita y Paint tool sai, y la difusión mediante los diferentes medios, desde el inicio de la capacitación hasta su finalización.

#### Justificación

La ilustración digital es esencial clave para el desarrollo creativo en jóvenes en fase de adolescencia, al crear una identidad que cada estudiante deja, se puede establecer una conexión mediante el estilo de dibujo, con el taller en línea se da un conocimiento de los

dos softwares, que es Krita y Paint tool sai, Las herramientas necesarias de programas de ilustración con las prácticas será clave para mejorar. En términos generales, con el taller orientado daré hacia los niños, la identidad visual en sus estilos de dibujo, personajes, los colores, fondos, estilo de trazos y elementos gráficos visuales que se utilizan para representar lo que es la creatividad del estudiante, La identidad es un aspecto muy importante dándole apoyo necesario ya sea para que el estudiante se sienta bien y sea capaz de crear pequeñas animaciones para que sea capaz de publicarlo, ya que ayuda a fortalecer la imagen de la identidad del creador, su labor principal es que los estudiantes de tercer ciclo del Centro Escolar Doroteo Vasconcelos, tengan habilidades creativas, que en un futuro pueda ayudar a atraer a nuevos públicos, así como a crear una relación emocional con los seguidores y promover la fidelidad de los mismos.

Las herramientas que se basan en krita son elementos enriquecidos, es un programa muy completo que posee desde herramientas de vector hasta animación. Este programa es de código abierto, los jóvenes que estarán en el desarrollo del taller se podrán interesar en estudiar en un futuro las ramas del diseño, con Paint Tool Sai podrán usar técnicas de acuarela digital y mezcla de tradicional y digital, cada instrumento con atención al detalle y precisión. Las herramientas como son patrones son elementos creativos, la estética que se promueve, su belleza y su carácter único. Los 2 software serán un punto clave, los jóvenes podrán ser capaces incluso de crear sus propios pinceles, el uso de efectos básicos para fotografías y la calidad que ofrecen de acuerdo a los 2 software. Los efectos de estilos al finalizar las ilustraciones, los resultados serán esenciales como el uso de luces y sombras, los niños tendrán acceso a esas creatividades. El uso de ilustración vectorial dará resultados únicos en cada niño. En este taller daré ideas de uso de efectos y uso básico de la animación. Serán habilidades como el uso de imágenes de referencia, ilustración de patrones, y creación de fondos básicos, El uso de la perspectiva mejorada con las herramientas de los 2 software.

La definición de la misión y visión del proyecto es que le da la creatividad al estudiante estar en línea con la misión y visión cultural, Es importante que la creatividad refleje y resalte para la comunidad, que dará resultados viables en la institución de donde vienen los estudiantes.

La creación de un personaje que sea fácil de recordar y reconocer: con la capacidad de los estudiantes beneficiarios, puedan desarrollar el conocimiento de herramientas básicas como es el uso de las capas que puedan aplicarlas en diferentes maneras para que puedan adaptarse, estar en línea con la imagen que se quiere proyectar. Al aplicar todo lo anterior a difundir el conocimiento de este proyecto, se logrará que la creatividad de los jóvenes, conozcan acerca de la existencia de este taller, dándole un impulso que los ayude a sobresalir más y que pueda beneficiar a los directores y a la institución del centro escolar Doroteo Vasconcelos.

<b>Taller de ilustración digital creativo para estudiantes de tercer ciclo del Centro Escolar Doctor Doroteo Vasconcelos, municipio de Ayutuxtepeque, San Salvador, 2023.</b>	
Problemas a solucionar	Los principales problemas a solucionar a través de la realización del taller son los siguientes:  Falta de espacios en los que puedan desarrollar la creatividad y aspectos cognitivos.

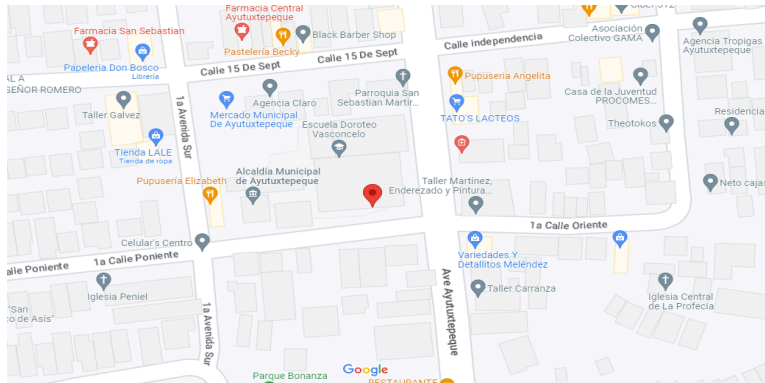
	<p>Se busca fomentar a través del taller que los estudiantes desarrollen coordinación, atención, interpretación, capacidad de expresión e imaginación.</p> <p>Falta de conocimientos sobre el uso de recursos digitales orientados a la ilustración.</p> <p>Este curso busca que los estudiantes aprendan habilidades en el manejo y uso de las herramientas digitales de ilustración en los softwares Krita y Paint tool sai.</p> <p>Poco conocimiento de las carreras relacionadas al diseño e ilustración digital.</p> <p>Se busca interesar a los estudiantes a indagar más acerca de los temas expuestos e interesarse en carreras afines.</p>
Ubicación	El taller se llevará a cabo con el apoyo del Centro Escolar Doroteo Vasconcelos, ubicado en la Primera Calle Poniente y Avenida Ayutuxtepeque, en el municipio de Ayutuxtepeque, San Salvador.
Beneficiarios	Los beneficiarios directos del proyecto son los estudiantes del Centro Escolar Doroteo Vasconcelos, jóvenes de una edad de entre 13 a 16 años, pertenecientes a los grados de 8° y 9°. También cuenta con la presencia del director y docentes de la institución. También benefician a los desarrolladores del software Krita ya que es un programa de código abierto
Disciplina Artística	Para la realización del proyecto se llevará a cabo principalmente a través del diseño gráfico, específicamente la ilustración digital, en que ellos recibirán una capacitación del manejo de software orientados a esta, acerca de cómo utilizarlas. Para ello en la capacitación se le enseñará el uso de Krita y Paint tool sai para que sean capaces de crear ilustraciones por cuenta propia.
Variantes que pueden afectar el desarrollo del proyecto	<p>Las variables que pueden surgir y dificultar la realización de proyecto podrían ser la siguientes:</p> <p>Falta de conexión a internet, algunos estudiantes sólo cuentan con Internet limitado: Este problema puede solucionarse mediante las grabaciones que se lleven a cabo el desarrollo del taller para que todos los niños puedan aprender</p> <p>El tiempo disponible de los estudiantes del centro educativo: Debido a los diferentes horarios de los alumnos podrían no ser capaces de asistir a la capacitación, para ello se realizará la grabación del curso de ese día para que sean capaces de verlo después.</p>

### Conclusiones

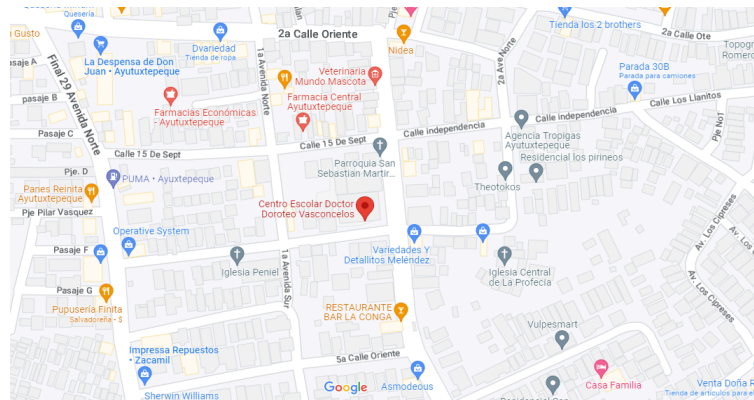
- La capacitación de uso de herramientas de ilustración digital puede permitir a los estudiantes interesarse por este medio de expresión y desarrollo de la creatividad y manejo de habilidades como la coordinación

- La capacitación en dibujo digital brindará una mayor comprensión de cómo utilizar el lenguaje gráfico, logrando dominar las herramientas de creación y modificación de imágenes en los softwares de dibujo e ilustración.
- La capacitación en dibujo digital busca incentivar a los estudiantes a investigar más sobre los distintos medios y software digitales, y expandir conocimientos.

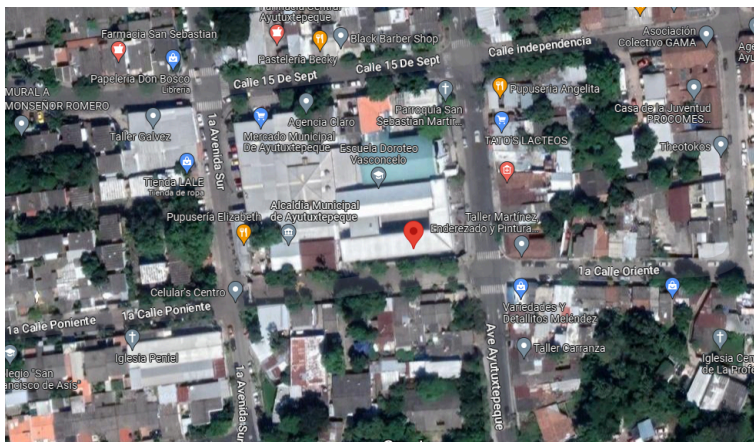
## Ubicación



Mapa del Centro escolar Dr. Doroteo Vasconcelos, Ayutuxtepeque. Fuente: Google Maps.



Mapa del Centro escolar Dr. Doroteo Vasconcelos, Ayutuxtepeque. Fuente: Google Maps.



*Mapa del Centro escolar Dr. Doroteo Vasconcelos, Ayutuxtepeque. Fuente: Google Maps.*  
**Anexo 2. PROTOCOLO**

## 1. TÍTULO

Taller de ilustración digital creativo para estudiantes de tercer ciclo del Centro Escolar Doctor Doroteo Vasconcelos, municipio de Ayutuxtepeque, San Salvador, 2023.

## 2. ELEMENTOS CONTEXTUALES

Los beneficiarios directos del proyecto son los estudiantes del Centro Escolar Doroteo Vasconcelos, pertenecientes a los grados de 8° y 9°, además de maestros y personal administrativo de la institución como el director y algunos docentes.

El centro educativo en general y la comunidad vinculada al Centro Escolar, serían los beneficiarios indirectos del proyecto.

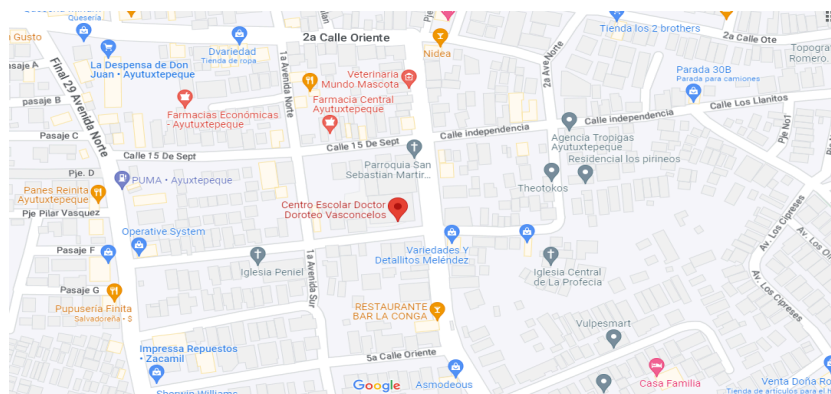
El grupo estará compuesto de un aproximado de 30 estudiantes, el cual será mixto, integrado por jóvenes de sexo masculino y femenino, los cuales tienen una edad de entre 13 y 16 años. Son pertenecientes a familias de clase media a baja del municipio de Ayutuxtepeque, San Salvador. Los alumnos de la institución estudian de lunes a viernes, el grupo tendrá estudiantes de ambos turnos, matutino y vespertino.

Cada uno de los integrantes del taller se encuentra interesado por la ilustración digital, siendo capaces de utilizar los recursos tecnológicos.

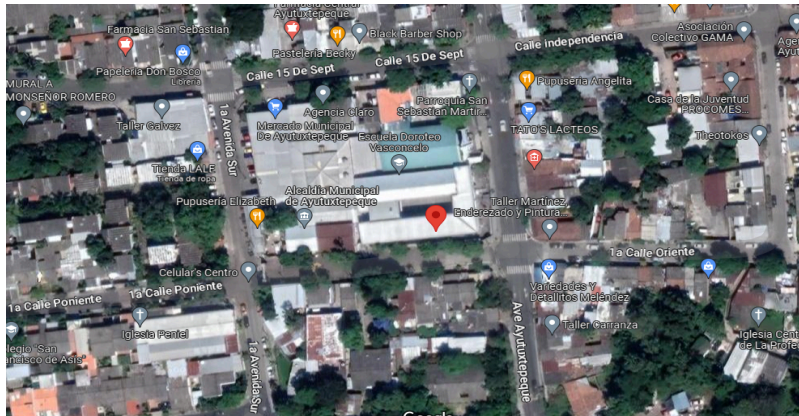
El taller será impartido de manera virtual para el Centro Escolar Doroteo Vasconcelos, siendo esta una institución pública ubicada en la Primera Calle Poniente y Avenida Ayutuxtepeque, en el municipio de Ayutuxtepeque, San Salvador. En este Centro Educativo llegan a estudiar alumnos de todas las áreas del municipio, teniendo una población estudiantil de diversas zonas.

En la dinámica territorial. El municipio se encuentra a 8 km de San Salvador. Tiene un área de 10,45 km<sup>2</sup>. Para su administración, el municipio se divide en 2 grandes cantones, 33 colonias, 5 urbanizaciones, 10 zonas residenciales, 2 repartos, una comunidad y cuatro condominios. (Alcaldía Municipal de Ayutuxtepeque, n.d.)

El municipio cuenta con comercio diverso desde restaurantes de comida variada, sin olvidar pupuserías y ventas de comida típica de El Salvador, pastelerías y panaderías, cuenta con un supermercado en la zona central, así como también ofrece su comercio a través de un mercado municipal. siendo que un gran sector de la población del municipio trabaja en este mismo.



*Fig. 1. Mapa del Centro escolar Dr. Doroteo Vasconcelos, Ayutuxtepeque  
Fuente: Google Maps.*



*Fig. 2. Mapa del Centro escolar Dr. Doroteo Vasconcelos, Ayutuxtepeque  
Fuente: Google Maps.*

En 2012, el Lic. Alejandro Nóchec ganó las Elecciones Municipales por el partido ARENA. Llegando a tomar el poder el 1 de mayo de 2012 y siendo reelegido desde entonces.

En Ayutuxtepeque según una encuesta realizada en 2022, la tasa de ocupación es del 91% y la tasa de desempleo es de 9%. La tasa de desempleo para los hombres es de 7%, mientras que para las mujeres es del 11%. Por cada 5 desempleados al menos 3 tienen menos de 35 años. 1 de cada 3 hogares tienen dificultades porque los ingresos no les alcanzan y 15% se quedó sin alimentos por falta de dinero u otros recursos. (FUSADES, 2022)

El municipio fue declarado como libre de analfabetismo, sin embargo, a causa de la pandemia por Covid-19, se ha revelado un ligero retroceso en la educación de sus pobladores quienes todavía viven las secuelas de esta. Más de una cuarta parte de los niños y niñas entre 4 y 6 años no están escolarizados. La tasa de asistencia escolar para este grupo de edad es de 73%. Además, 1 de cada 5 jóvenes de 16 a 18 años está fuera del sistema educativo. (FUSADES, 2022) En Ayutuxtepeque, el 71% de los estudiantes que están cursando desde educación inicial hasta bachillerato están inscritos en un centro de estudios público y el 29% en un privado.

En términos de salud en el municipio de Ayutuxtepeque se realizan jornadas médicas, de parte de los centros de salud y la alcaldía, siendo por parte de la alcaldía por medio del programa de Salud se cuenta con una Clínica Municipal, así como brindar consultas médicas en el Mercado Municipal y el Centro de Desarrollo Infantil San Sebastián Mártir, de igual manera se realizan brigadas médicas en las diferentes colonias y comunidades del municipio, así como también campañas de fumigación y vacunación de animales.

En cuanto al factor cultural la Alcaldía del municipio cuenta con talleres impartidos en diferentes zonas del municipio siendo principalmente los talleres de música, canto, manualidades, entre otras ramas, contando también con una Casa de la Cultura, cada uno de estos son destinados a niños, jóvenes y adultos. También cuenta con Banda de Paz

municipal conformada por más de 30 elementos los cuales representan a la Alcaldía en eventos. El programa también tiene como objetivo el fomentar celebraciones culturales en el municipio como la celebración del día de la cruz, la conmemoración de haber sido declarada ciudad Ayutuxtepeque, Fiestas Patronales, entre otras.

El Centro Escolar Doctor Doroteo Vasconcelos fue fundado el 6 de septiembre de 1967. Es una institución orientada a la educación básica de primero a tercer ciclo, preparando a los estudiantes en materias tales como el lenguaje y literatura, matemáticas, ciencias y estudios sociales, sumado a esta educación física.

El principal objetivo del Centro Escolar es educar a los niños del municipio de Ayutuxtepeque encargándose de brindar los conocimientos básicos requerido de acuerdo al Plan de Estudios vigente decretado por el Ministerio de Educación, tratando de cubrir las necesidades presentadas por ellos. El Centro Escolar se encarga de dar clases durante la mañana de 7:00 am a 12:00 pm, y por la tarde de 1:00 pm a 5:45 pm. Siendo los grados de 1° a 9° grado

El Centro Escolar se encuentra dirigido por el director Aparicio Vasquez, también se cuenta con un Consejo Directivo conformado por padres, maestros y alumnos de la institución, siendo los encargados de la toma de decisiones administrativas, necesitando que estos lleguen a un acuerdo para ello. Por otro parte el subdirector se encarga de la disciplina y otros factores afines. Luego siguen los docentes encargados de enseñar a los estudiantes.

La misión y la visión del Centro Escolar son las siguientes:

**Visión:** Ser una institución con las condiciones pedagógicas necesarias para formar seres humanos integrales que sean capaces de resolver problemas que la población económicamente activa y el mundo globalizado les requiera.

**Misión:** Formar alumnos/as con los conocimientos científicos y tecnológicos adecuados para desempeñarse en el mundo laboral practicando valores morales, cívicos y espirituales, para la construcción de una sociedad más justa y más humana.

Dentro del Centro Escolar se puede resaltar la falta de espacios para el desarrollo de la creatividad, ya que no se cuenta con ningún curso en el que se desarrollen actividades relacionadas a las artes gráficas, ni ningún otro tipo de actividad artística. Esto se debe principalmente a los recursos limitados con los que la escuela cuenta y la falta de espacios donde estos puedan darse. Anteriormente la única actividad cultural que se realizaba era un curso de música en que se enseñaba la flauta dulce, pero este tuvo que ser suspendido debido a varios factores.

De igual modo, el Centro Escolar no cuenta con área de cómputo en el que se pueda llevar a cabo clases de informática u otros softwares básicos, sumando esto a los motivos por el cual nunca se ha impartido clases de esta índole.

Por estas razones los estudiantes de la Escuela cuentan con poco o nulo conocimiento de arte y cultura, siendo los que disponen de conceptos básicos unos pocos y adquiridos por otros medios o de manera autodidacta.

Por ello al llevar a cabo el curso y enseñanza de los diferentes programas de ilustración digital, se abrirá espacios en los que se explore uno de los muchos medios de expresión, con el que se podrá desarrollar la creatividad e interesarse para seguir aprendiendo.

### 3. DIAGNÓSTICO

A través de un estudio diagnóstico previo a la realización del proyecto se ha identificado que en el centro educativo Dr. Doroteo Vasconcelos, ubicado en el municipio de Ayutuxtepeque, se han generado diversas problemáticas vinculadas a la falta de creatividad y desarrollo de habilidades artísticas; las cuales tienen como principal causa la ausencia de programas o talleres artísticos. Por este hecho se ha decidido enfocar el proyecto en acercar a los alumnos a espacios donde puedan desarrollar coordinación, atención, interpretación, capacidad de expresión y creatividad, a través de conocimientos de ilustración digital. Además de interesarlos a indagar más acerca de los temas expuestos e interesarse en carreras afines en futuros estudios. A continuación, el detalle:

Necesidad o Problema	Causa del Problema	Prioridad
Falta de espacios en los que puedan desarrollar la creatividad y aspectos cognitivos	El centro educativo se encuentra escaso de recursos por lo que no destina fondos a implementar programas relacionados al arte.	1
Falta de conocimientos sobre el uso de recursos digitales orientados a la ilustración	Los estudiantes no cuentan con cursos o lugares donde puedan adquirir conocimientos de software requeridos.	2
Poco conocimiento de las carreras relacionadas al diseño e ilustración digital.	No cuentan con los conocimientos acerca de carreras relacionadas al arte.	3

*Fig. 4. Cuadro de problemas, causas y prioridades. Fuente: Elaboración propia.*

Cada uno de estos problemas trae consigo consecuencias al sector estudiantil del municipio de Ayutuxtepeque, entre las que se encuentra principalmente la falta de contacto con muchos factores culturales en la que se encuentran los jóvenes, causando que cada vez se muestra menos interés en las artes por su parte, dificultando que encuentren medios de expresión personal y desarrollo de la creatividad.

Para tratar de resolver algunas de las problemáticas y sus consecuencias se realizará el taller en esta comunidad educativa esperando obtener una mejora en la educación cultural y todos los beneficios que esto conlleva.

### 4. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar a través de un taller de ilustración digital, la creatividad e interés en las artes en los estudiantes de tercer ciclo del centro educativo Dr. Doroteo Vasconcelos.

### 5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Contextualizar el taller de ilustración digital, contenidos y metodología; a fin de brindar una formación idónea y que estimule la creatividad de los estudiantes.
- Diseñar el taller de ilustración adaptado al público objetivo, instruyendo en el uso de software de ilustración digital y sus diversas herramientas.
- Ejecutar el taller de ilustración digital, procurando impulsar la identidad creativa de cada estudiante.
- Evaluar los resultados del taller considerando tanto el proceso como los resultados, a fin de valorar el logro de los objetivos y la posible continuidad.

## 6. FUNDAMENTACIÓN

**La ilustración digital** es la producción de imágenes y diseños utilizando para ello todo tipo de herramientas digitales y dispositivos electrónicos. Por ejemplo, un tablet, un ratón, una tableta gráfica o un ordenador equipado con software especializado para diseño e ilustración. Por ejemplo, Adobe Photoshop o Illustrator (Pérez, 2019)

La ilustración digital apareció después de la guerra mundial, aunque hasta la década de los 60 no empezó a contar con cierta fuerza y empuje. Entonces empezaron a expandirse los ordenadores, quizá su soporte más completo y útil hasta la actualidad. Así, en 1962, A. Michael Noll empleó ordenadores para generar imágenes mediante patrones y algoritmos. Así que los primeros en utilizar la ilustración digital no fueron artistas o diseñadores, sino científicos e investigadores.

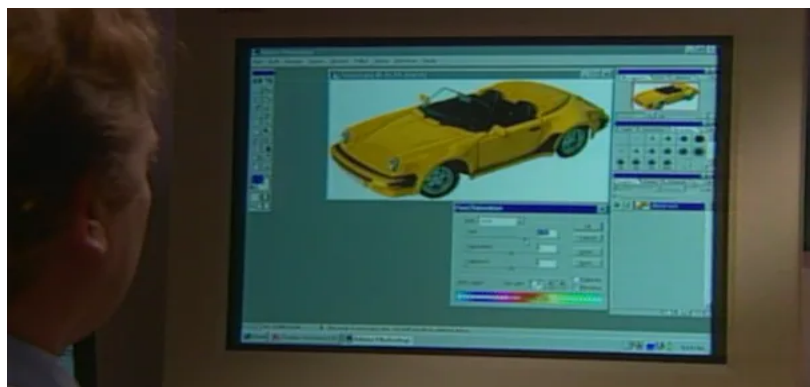
En los 80, la ilustración digital recibió un nuevo impulso con la llegada de Photoshop después del nacimiento de su desarrolladora: Adobe. Fue uno de los primeros programas de diseño digital en popularizarse. Poco después llegarían otros, como Corel Draw y Paint, más económicos e incluso, como Paint, gratuitos. (Pérez, 2019)

Entre los contenidos que se pretenden desarrollar en el taller se detallan los siguientes:

**Herramientas y técnicas digitales:** se enseñará a los estudiantes cómo utilizar herramientas digitales, como software de dibujo como es Krita y Paint Tool Sai, las técnicas necesarias para crear ilustraciones digitales de alta calidad como los pinceles.

### **Conceptual**

Este tipo de ilustración digital y tradicional no está condicionada por un texto. El artista desarrolla una idea acerca de un tema en particular y desarrolla un dibujo. (Flores, 2021)



*Fig. 5. Cómo nació la ilustración digital. Fuente: Domestika*

### **Narrativa**

Por otro lado, estas ilustraciones están ceñidas a una secuencia de eventos o a un solo suceso en particular. Algunos ejemplos de ilustraciones narrativas podrían ser cómics, manga, libros, etc. (Flores, 2021)

### **Decorativa**

Las ilustraciones gráficas de estilo decorativo suelen acompañar textos para otorgarles mayor atractivo visual. Estos dibujos generalmente son muy simples pues el foco principal debe estar sobre el contenido literario.

**Proceso creativo:** se explorarán diferentes etapas del proceso creativo, desde la ideación y el bocetado hasta la creación de la ilustración final, y se discutirán estrategias para enfrentar bloqueos creativos y superarlos.



*Fig. 6. Krita tutorial por: David Revoy. Fuente: Youtube*

**Uso del mouse:** Las tabletas gráficas no están disponibles lamentablemente, pero se puede disponer la ilustración con el mouse directamente en la pantalla, lo que proporciona un mayor control y precisión en el vector. Es importante aprender a utilizar correctamente la técnica para aprovechar al máximo su potencial y obtener resultados de alta calidad.

**Manejo de capas:** Las capas son una herramienta fundamental en la ilustración digital, ya que permiten trabajar en diferentes elementos de la ilustración por separado. Es importante aprender a utilizar correctamente las capas para poder trabajar de manera eficiente y realizar cambios sin afectar el resto de la ilustración.

**Técnicas de color:** La teoría del color es fundamental en la ilustración digital, ya que permite crear armonía en la composición y generar diferentes efectos visuales. Es importante aprender a utilizar diferentes técnicas de color, como la selección de paletas de colores, la aplicación de degradados, el uso de sombras y luces, entre otros.

**Aplicaciones:** se explorarán diferentes aplicaciones de la ilustración digital, como la ilustración editorial, la creación de personajes, la ilustración para la animación y la creación de cómics.

**Forma:** Es cualquier área bidimensional con un límite reconocible. Es decir, círculos, cuadrados, triángulos, etc. Estos se dividen en dos categorías: geométrica o regular y orgánica, en donde las formas son más libres

Las formas son importantes para comunicar ideas visualmente, porque les dan peso y las hacen reconocibles. Gracias a ellas entendemos las señales de tráfico, los símbolos y, en gran parte, el arte abstracto. Conceptos básicos de diseño gráfico: Fundamentos del diseño (2019).

**Dibujo a mano alzada:** A pesar de que la ilustración digital se realiza en una pantalla, es importante seguir desarrollando habilidades de dibujo a mano alzada. Esto permitirá crear trazos más fluidos y precisos, y dar un estilo personal a la ilustración.

**Línea:** Es una forma que conecta dos o más puntos. Puede ser gruesa o delgada, ondulada o irregular. Esto le da la posibilidad de tener muchos estilos.

Las líneas están presentes, frecuentemente, en el diseño, por ejemplo, en dibujos, ilustraciones y elementos gráficos, como texturas y patrones.

*Conceptos básicos de diseño gráfico: Fundamentos del diseño (2019).*

### **Krita**

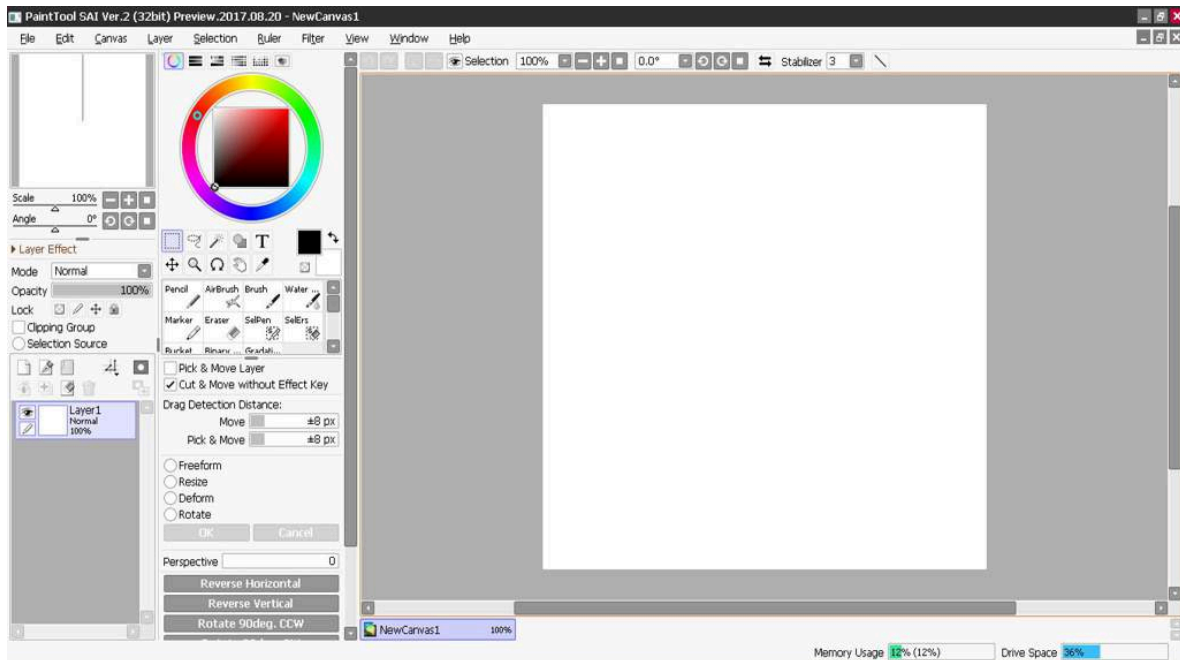
Krita es una herramienta de código libre, diseñada para artistas de arte conceptual, ilustradores, artistas de mate y texturas y de la industria VFX. Krita ha estado en desarrollo durante más de 10 años y, recientemente, ha experimentado un crecimiento bastante rápido, ofreciendo muchas funciones, tanto comunes como innovadoras, para ayudar tanto a principiantes, así como a profesionales. (Krita Foundation, 2017)



*Fig. 7. Administrador de recursos fuente: Krita.org*

### **Paint Tool Sai**

Se trata de una aplicación de dibujo, pintura e ilustración compatible con todo tipo de digitalizadores. Su principal virtud es que resulta muy estable, ya que apenas consume recursos del ordenador. En este sentido, puesto que también cuenta con herramientas de retoque fotográfico, es una alternativa excelente a Adobe Photoshop para quienes poseen equipos poco potentes. (PaintTool SAI, 2023)



*Fig. 8. Paint Tool Sai 2 : Como dibujar con Mouse fuente: Amino App*

En resumen, el taller de ilustración digital tiene como objetivo enseñar a los estudiantes de tercer ciclo del centro escolar Dr Doroteos Vasconcelos, crear ilustraciones digitales de alta calidad utilizando herramientas y técnicas digitales, desarrollar habilidades en el dibujo y la ilustración digital; explorando diferentes aplicaciones de la ilustración digital tanto en Krita como en Paint Tool Sai .

## **7. DESCRIPCIÓN**

El proyecto es el desarrollo de un taller de ilustración digital creativo dirigido a estudiantes y se llevará a cabo en el Centro Escolar Doctor Doroteo Vasconcelos en el municipio de Ayutuxtepeque, del departamento de San Salvador.

La totalidad del proyecto se llevará a cabo durante un periodo de seis semanas, los sábados de 1:00 pm a 5:00 pm y tendrá una duración de 4 horas por día, en un total de seis sesiones.

El taller de ilustración digital se centra en el aprendizaje y la práctica de técnicas de ilustración utilizando herramientas digitales como software de dibujo. El objetivo principal del taller es enseñar a los estudiantes de tercer ciclo del centro Escolar Dr. Doroteos Vasconcelos, con el fin de crear ilustraciones digitales de alta calidad y a desarrollar habilidades en el uso de software especializados para la ilustración.

Este proyecto será dirigido por estudiantes egresados de la carrera de licenciatura en artes plásticas opción diseño gráfico, siendo los encargados de desarrollar el taller en su totalidad. Los principales beneficiarios serán estudiantes pertenecientes al tercer ciclo, de 8° y 9° grado, con edades comprendidas entre 13 y 16 años, quienes aprendan nuevas formas de expresión e introducirlos en el uso de los recursos tecnológicos.

La ejecución del proyecto se llevará a cabo en 7 etapas: propuesta de proyecto, diagnóstico, diseño de metodología, planificación, ejecución del proyecto, análisis de resultados y por último el informe final.

Para la realización del curso se necesitará la planificación de cada una de las clases que recibirán mediante el uso de un cronograma de actividades, por lo que también se necesitará hacer una preparación del material a utilizar durante el curso ya que se brindarán tanto conocimientos prácticos como algunos teóricos. Para ello se hará un pequeño diagnóstico sobre el conocimiento que ya poseen con el fin de tener un punto de referencia y de poder brindar información que no tenían anteriormente.

Al finalizar el proyecto se realizará una actividad terminal para comprobar el avance que han llevado a cabo los estudiantes en cuanto a los conocimientos de ilustración digital, uso de las herramientas de edición, Krita y Paint tool sai y la difusión mediante los diferentes medios, desde el inicio de la capacitación hasta su finalización.

Cada una de las sesiones se centrará en aprender a manejar los softwares, su funcionamiento y las herramientas con las que cuentan, tales como el uso de los pinceles, patrones, vectores, entre otras. De igual modo se busca que aprendan a desarrollar habilidades en el manejo del mouse, los cuales son necesarios debido a la falta de tabletas especializadas y de los elementos de la computadora utilizados mediante el proceso creativo. También se enseñarán algunos de los principios básicos de la ilustración digital, como el manejo de la perspectiva, el uso de los fondos, los principios básicos para iniciar un cómic y animación.

Para llevar a cabo cada uno de los objetivos se necesitará el uso de diferentes softwares especializados según sea lo requerido. Siendo los utilizados Krita y Paint tool sai, los cuales son de software de licencia de uso libre y capaces de adaptarse a computadoras de rendimiento medio-bajo, motivo por el cual se usarán durante el taller y se dará un curso básico de estos.

## 8. PROPUESTA GENERAL DE EJECUCIÓN

### a. Etapas de desarrollo del proyecto

Propuesta de Proyecto	Se realiza un acercamiento a la institución con la que se trabajara y se presenta la propuesta del proyecto
Diagnóstico	Se realiza un diagnóstico de los participantes del taller para establecer el nivel que se manejara en el taller.
Diseño de metodología	En base a las respuestas del diagnóstico global se desarrolla una metodología con la cual se formará la visión global de los talleres.
Planificación	Se realiza el plan de trabajo que se seguirá para completar de manera eficaz y efectiva el taller de igual forma se recopila información y creación del material didáctico.
Ejecución del proyecto	Se lleva a cabo el taller de ilustración digital, se realizarán las seis sesiones con los estudiantes del centro educativo de forma virtual

	siguiendo la
Análisis de resultados	Se realizará un análisis de los resultados obtenidos durante la realización del proyecto.
Informe final	Se elabora un informe con los resultados finales del proyecto y las conclusiones a las que se ha llegado.

*Fig. 9. Etapas del proyecto y descripción. Fuente: Elaboración propia*

#### **b. Productos esperados**

Se desarrolla un taller de ilustración digital creativa, con los estudiantes de tercer ciclo, se le enseñará las herramientas básicas del software de uso libre Krita y Paint Tool Sai. de manera virtual en sesiones de 6 semanas desde la primera semana de mayo hasta la segunda de junio a través de google meet.

Con el que se espera que los estudiantes adquieran habilidades que puedan desarrollar mediante la práctica y realización de ilustraciones libres.

Con los resultados obtenidos se estará redactando un informe final, en el que se podrá dar a a conocer el cumplimiento de los objetivos y metas planteados al inicio.

#### **c. Aportes originales del proyecto**

El objetivo principal del proyecto es que los adolescentes desarrollen la creatividad, a través de la ilustración. Ya que es importante el desarrollo de esta y que destaque en la comunidad educativa de la institución para motivar a otros jóvenes.

El taller les permitirá desarrollar la identidad creativa en: sus estilos de dibujo, personajes, colores, fondos, estilo de trazos y elementos gráficos visuales que se utilizan para representar sus ideas; impulsando y permitiendo que se exprese a través de la ilustración y explorar más acerca de los distintos medios de expresión. Todo esto con el fin de despertar interés por las artes.

#### **d. Proceso de creación**

Este proyecto se encuentra dirigido a estudiantes del Centro Escolar Dr. Doroteo Vasconcelos, Ayutuxtepeque, se orienta a la difusión de la ilustración digital como medio de expresión, se realizará en un periodo de tiempo de 6 semanas. Para ello, los encargados de llevar a cabo el proyecto tendrán que realizar una serie de materiales didácticos para desarrollar cada una de las actividades; además de seleccionar estrategias, métodos, recursos y herramientas idóneas para el aprendizaje

De igual forma se espera que los estudiantes que recibirán el taller en cada sesión realicen avances significativos en su dibujo digital.

Todo el proceso será documentado para dar el seguimiento y apoyo necesario a los estudiantes.

#### **e. Impacto**

Se espera que con la realización del proyecto los estudiantes desarrollen coordinación, atención e interpretación visual, siendo los principales la capacidad de expresión y creatividad a través de la ilustración digital. Así como la adquisición de habilidades en el manejo y uso de softwares especializados en la materia y las diversas herramientas digitales a su disposición.

Se busca también incentivar en los jóvenes el interés por las artes, a indagar más sobre los temas expuestos y a ampliar sus conocimientos por iniciativa propia a través de diversos medios. Llegando incluso a desarrollar interés en carreras afines a la ilustración digital.

Por otra parte, se pretende que los adolescentes hagan un uso más inteligente y apropiado de las herramientas digitales a su disposición, al potenciar sus habilidades creativas y no el consumo adictivo a la tecnología.

#### f. Creadores que participan en el proyecto

El proyecto se llevará a cabo por 2 estudiantes egresadas de la carrera de Artes Plásticas opción diseño Gráfico quienes estarán a cargo de desarrollar en su totalidad el taller de ilustración digital creativa. Los talleres serán impartidos de manera conjunta, encargándose de dirigir el curso una sesión cada una, para lo cual se desarrollará un guión de clase previamente, mientras que la otra integrante servirá de apoyo al momento de la realización de las actividades.

## 9. ACTIVIDADES

En el siguiente cuadro se presentarán las principales actividades que se llevarán a cabo durante la realización del proyecto en cada una de las etapas, junto con los resultados que se esperan de la elaboración de estos.

No.	Etapas	Actividades	Resultados esperados
1	<b>Propuesta de Proyecto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acercarse a la institución.</li> <li>• Proponer el proyecto.</li> </ul>	Reunirse con la persona encargada de la institución. Aceptación de la propuesta de proyecto.
2	<b>Diagnóstico</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar una prueba diagnóstica.</li> <li>• Analizar resultados del diagnóstico.</li> </ul>	Obtener resultados acerca del nivel de conocimientos del grupo.
3	<b>Diseño de metodología</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar una metodología en base a la cual se realizará el plan de trabajo del taller.</li> </ul>	obtener la metodología que se ajuste a las necesidades del taller.
4	<b>Planificación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigación bibliográfica.</li> <li>• Creación de material.</li> <li>• Planificación de las sesiones.</li> <li>• Reuniones con los directores y profesores del Centro Escolar Doroteos Vasconcelos.</li> </ul>	Formación de un plan de proyecto en el cual es orientado a la ilustración digital. Preparar adecuadamente cada una de las sesiones de curso con el material y recursos bibliográficos.

5	<b>Ejecución el proyecto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reuniones grupales por Google meet.</li> <li>● Talleres en línea de ilustración digital con las estudiantes.</li> <li>● Actividades para realizar por los niños.</li> </ul>	<p>Brindar conocimientos en el área de la ilustración digital, como es el desarrollo con las técnicas artísticas digitales. Que los alumnos sean capaces de expresarse por medio de la ilustración digital.</p>
6	<b>Análisis de resultados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Reunir resultados.</li> <li>● Análisis de datos.</li> </ul>	<p>Recolección de datos obtenidos de la realización de taller que lleven a una conclusión.</p>
7	<b>Informe final</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sacar conclusiones.</li> <li>● Redacción de informe final.</li> </ul>	<p>Completar un informe final y en base a los resultados del proyecto llegar a conclusiones.</p>

*Fig. 10. Etapas, actividades y resultados esperados del proyecto. Fuente: Elaboración propia*

### 10. CRONOGRAMA

En el siguiente cuadro se presenta una proyección de las principales actividades a realizarse durante la realización del proyecto.

Actividades /semanas	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Elección de tema de proyecto	■	■	■	■																								
Contactar a la institución					■																							
Diagnóstico						■																						
Preparación de recursos							■	■																				
Inicio del taller									■																			
Krita : Conocimientos básicos									■																			
Krita: Uso de pinceles y patrones										■																		
Krita: Animación básica											■																	
Paint tool Sai : Conocimientos básicos												■																
Paint tool Sai : Fondos y pinceles													■															
Paint tool Sai : Creación de Cómic														■														
Finalización del taller															■													
Análisis de resultados																■	■	■	■	■	■	■						
Entrega de informe final																							■	■	■	■	■	■

Fig. 11. Cronograma de actividades. Fuente: Elaboración propia.

## 11. RECURSOS

En el siguiente cuadro se especifican los recursos que se utilizarán durante la realización del proyecto.

Recursos	Tipo	Descripción
Humanos	Gestores del proyecto	Egresados de la escuela de artes quienes serán los responsables directos de llevar a cabo el proyecto.
	Beneficiarios del proyecto	Adolescentes del 8° y 9° grado del centro escolar Doroteo Vasconcelos, municipio de Ayutuxtepeque, serán los beneficiarios directos del proyecto al recibir los cursos.
Materiales	Insumos	Papel bond, cuaderno, lápiz, lapiceros
	Mobiliario	Computadoras
	Administración	Internet Energía eléctrica
Financieros	Recursos Propios	El Financiamiento de la actividad será propio de cada uno de los participantes del taller. Los responsables del proyecto igualmente utilizarán recursos propios las 2 computadoras.
Tecnológicos	Software	Krita: Es un software de ilustración de licencia libre, el cual se utilizará para la realización del proyecto. PaintTool sai: Es un software de diseño gráfico sencillo que es potente pero ligero, por lo que se utilizará para el curso. Google Meet: es un servicio de videotelefonía, el cual será utilizado para llevar a cabo el taller, siendo a través de él las clases. Gmail: Es un servicio de correo electrónico, a través del cual se llevarán a cabo todas las comunicaciones con los beneficiarios del taller y la institución.

*Fig. 12 Recursos necesarios para la ejecución del proyecto. Fuente: Elaboración propia*

## 12. PRESUPUESTO

El presente cuadro muestra un presupuesto estimado a utilizar durante el proyecto y Taller de Ilustración digital.

Concepto	Cantidad	Costo	Total
Insumos			
Papel bond	25	\$0.03	\$0.75
Cuaderno	2	\$1.25	\$2.50
Lápiz	2	\$0.25	\$0.50

Lapiceros	2	\$0.25	\$0.50
Equipamiento			
Computadora	2	\$425.00	\$850.00
Operación			
Krita		\$0.00	\$0.00
PaintTool Sai		\$0.00	\$0.00
Administrativos			
Energía eléctrica	2 meses	\$20.00	\$40.00
Internet	2 meses	\$25 .00	\$50.00
Imprevistos(10%)			\$94.43
Total			\$1038.68

*Fig. 13. Presupuesto estimado del proyecto. Fuente: Elaboración propia*

### 13. RESEÑA DE LOS RESPONSABLES DEL PROYECTO

**Saraí Magdalena López Palacios.** Estudiante egresada de la Escuela de Artes de la Licenciatura en Artes Plásticas opción Diseño Gráfico. Una persona proactiva y creativa. Cuenta con habilidades en el uso de software especializados en el diseño gráfico e ilustración digital.

Se especializa en el manejo del branding, la ilustración y modelado 3D, disfrutando cada una de estas ramas del diseño, de igual forma me encuentro constantemente en busca de inspiración para realizar nuevos proyectos a través de soluciones creativas.

**Andrea Natalia Lozano Guzmán.** Estudiante egresada de la Escuela de Artes de la Licenciatura en Artes Plásticas opción Diseño Gráfico. Desde joven siempre me ha gustado la ilustración, ha sido parte de mi vida, una gran influencia la animación y el diseño gráfico como tal, el amor por los detalles y mi estilo personal, me especializo en diseño 3d, Branding, Social Media e Ilustración digital, diseño de personajes y creación de cómics, soy una persona con habilidades creativas en desarrollo creativo con softwares de diseño gráfico como es Illustrator, Clip Studio Paint, Paint Tool Sai, Krita, Photoshop y Adobe After effects, Actualmente estoy buscando proyectos para realizar mis inspiraciones creativas.

### **Anexo 3. OFERTA TÉCNICA Y ECONÓMICA**

**Fecha de presentación: 20 de mayo de 2023**

**Nombre de la Asistencia Técnica o Capacitación:**

**TALLER DE ILUSTRACIÓN DIGITAL CREATIVO PARA ESTUDIANTES DE TERCER CICLO DEL CENTRO ESCOLAR DOCTOR DOROTEO VASCONCELOS, MUNICIPIO DE AYUTUXTEPEQUE, SAN SALVADOR, 2023.**

#### **I. IDENTIFICACIÓN**

Lozano Guzmán Andrea Natalia	LG 17056
López Palacios, Saraí Magdalena	LP16004

#### **II. OFERTA TÉCNICA**

##### **1. NOMBRE Y DESCRIPCIÓN DE LA INSTITUCIONES: INSTITUCIÓN.**

Centro Escolar Doctor Doroteo Vasconcelos, Municipio de Ayutuxtepeque, San Salvador

##### **DESCRIPCIÓN**

El Centro Escolar Doctor Doroteo Vasconcelos es una institución orientada a la educación básica de primero a tercer ciclo, preparando a los estudiantes en materias tales como el lenguaje y literatura, matemáticas, ciencias y estudios sociales, sumado a esta educación física.

El Centro Escolar se encuentra dirigido por el director Aparicio Vásquez, también se cuenta con un Consejo Directivo conformado por padres, maestros y alumnos de la institución, siendo los encargados de la toma de decisiones administrativas, necesitando que estos lleguen a un acuerdo para ello. Por otro parte la subdirectora se encarga de la disciplina y otros factores afines. Luego siguen los docentes encargados de enseñar a los estudiantes.

##### **2. OBJETIVOS:**

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

Desarrollar a través de un taller de ilustración digital, la creatividad e interés en las artes en los estudiantes de tercer ciclo del centro educativo Dr. Doroteo Vasconcelos.

###### **2.2 Objetivos específicos**

- Contextualizar el taller de ilustración digital, contenidos y metodología; a fin de brindar una formación idónea y que estimule la creatividad de los estudiantes.
- Diseñar el taller de ilustración adaptado al público objetivo, instruyendo en el uso de software de ilustración digital y sus diversas herramientas.
- Ejecutar el taller de ilustración digital, procurando impulsar la identidad creativa de cada estudiante.
- Evaluar los resultados del taller considerando tanto el proceso como los resultados, a fin de valorar el logro de los objetivos y la posible continuidad.

##### **3. METODOLOGÍA DE TRABAJO:**

Se presenta el inicio del proyecto lo cual se lleva la preparación del inicio con la instalación del software, un cronograma tentativo, como asignar a los gestores por 2 horas divididas, la planeación con las actividades a elaborar por 6 sesiones con la presentación de los gestores y la presentación de los estudiantes.

Con la ejecución, recopilación de datos durante las sesiones, capacitación a estudiantes, estabilización luego de la salida, el cierre con las actividades completadas luego de la finalización de la ejecución.

#### 4. PRODUCTOS QUE SE ENTREGARÁN

- a. Un Taller de Ilustración creativo.
- b. Estudiantes capacitados en crear ilustraciones y animaciones 2D.
- c. Informe Final.

#### 5. PLAZO DE EJECUCIÓN

Deberá desarrollarse en un plazo no máximo de 6 semanas a partir de la firma del contrato.

#### 6. PLAN DE ACTIVIDADES COMPROMETIDAS

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	SEMANAS						HORAS TOTALES
	1	2	3	4	5	6	
Creación de carta didáctica	3						3
Creación de material didactico	5	5	5	5	5	5	30
Desarrollo del Taller	4	4	4	4	4	4	24
Presentación del informe						3	3
<b>TOTALES</b>	<b>12</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>12</b>	<b>60</b>

### III. OFERTA ECONÓMICA

#### 1. COSTO DE LA ASISTENCIA TÉCNICA O CAPACITACIÓN

Detalle	Dólares	%
Coste de asistencia técnica	\$1080	90%
Impuesto de Renta	\$120	10%
	\$1200	100%

#### 2. DURACIÓN DE LA ASISTENCIA TÉCNICA

La asistencia tendrá una duración de 60 horas efectivas en un plazo no mayor a 6 semanas contabilizadas a partir de la firma del contrato.

#### 3. PRESUPUESTO DEL PLAN DE ACTIVIDADES

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	No. DE HORAS CONSULTOR			COSTO
	Empresa	Oficina	Total	
Creación de carta didáctica		3	3	\$60
Creación de material didactico		30	30	\$600
Desarrollo del Taller	24		24	\$480

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	No. DE HORAS CONSULTOR			COSTO
	Empresa	Oficina	Total	
Presentación del informe		3	3	\$60
<b>TOTAL</b>	24	36	60	\$1200

#### 4. PERSONAL ASIGNADO

ACTIVIDAD	Consultor asignado	Funciones en el Proyecto	Horas Consultor Comprometidas	COSTO
Creación de carta didáctica	<b>Andrea Lozano Sarai López</b>	<b>Consultor</b>	<b>3</b>	<b>\$60</b>
Creación de material didactico		<b>Consultor</b>	<b>30</b>	<b>\$600</b>
Desarrollo del Taller		<b>Consultor</b>	<b>24</b>	<b>\$480</b>
Presentación del informe		<b>Consultor</b>	<b>3</b>	<b>\$60</b>
			<b>60</b>	<b>\$1200</b>

**Nombres de ofertantes.**

**Sarai Magdalena López Palacios**

\_\_\_\_\_  
**Estudiante**

**Andrea Natalia Lozano Guzmán**

\_\_\_\_\_  
**Estudiante**

**Anexo 4. ILUSTRACIONES REALIZADAS POR LOS ALUMNOS DURANTE EL TALLER.**



*Ilustración de personaje por : Anderson Mestizo*



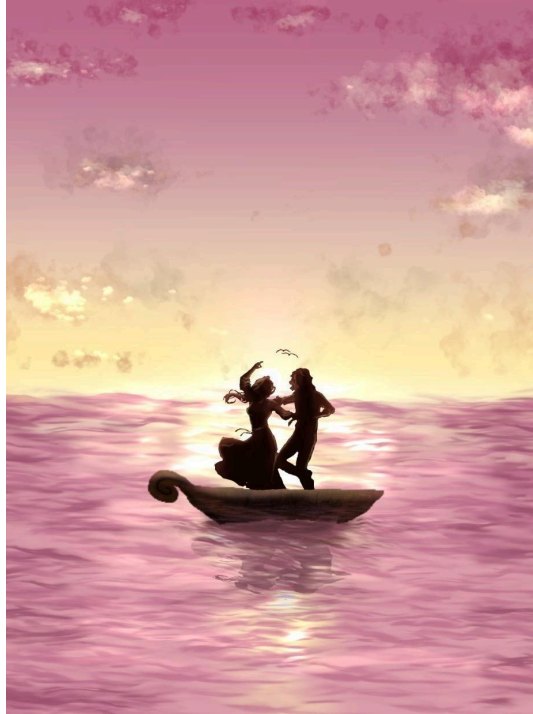
*Ilustración de patrón por: Fernando Morales*



*Ilustración de paisaje por: Estrella de la O*



*Ilustración de personaje por: Estrella de la O*

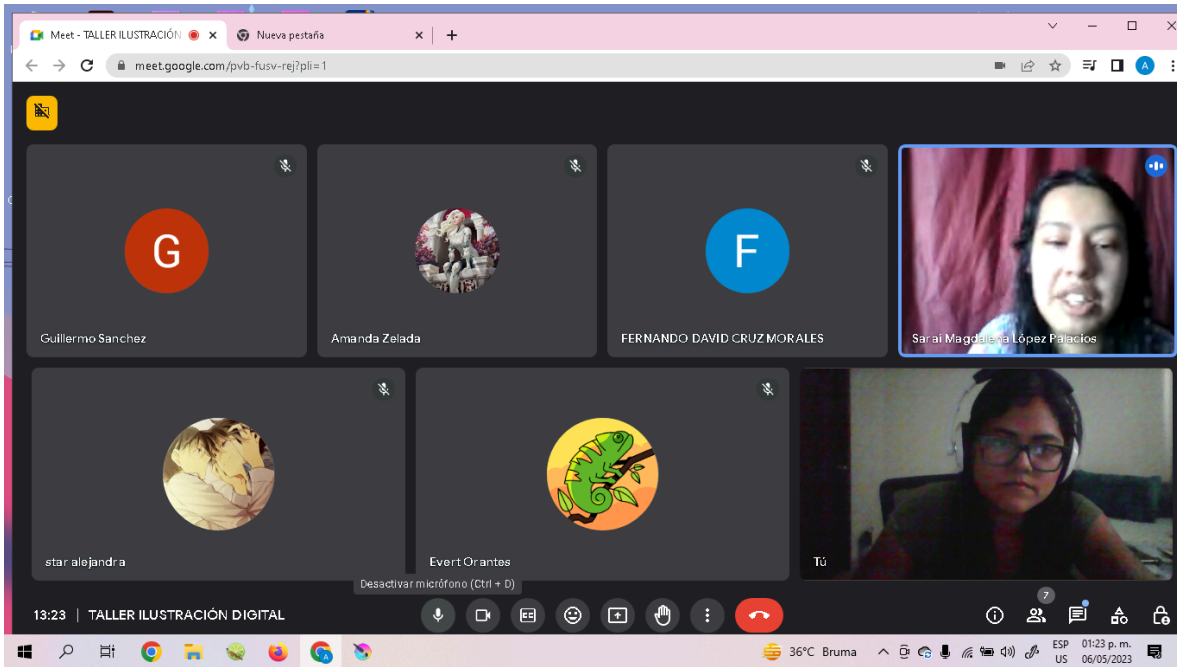


*Ilustración de personajes por : Amanda Zelada*

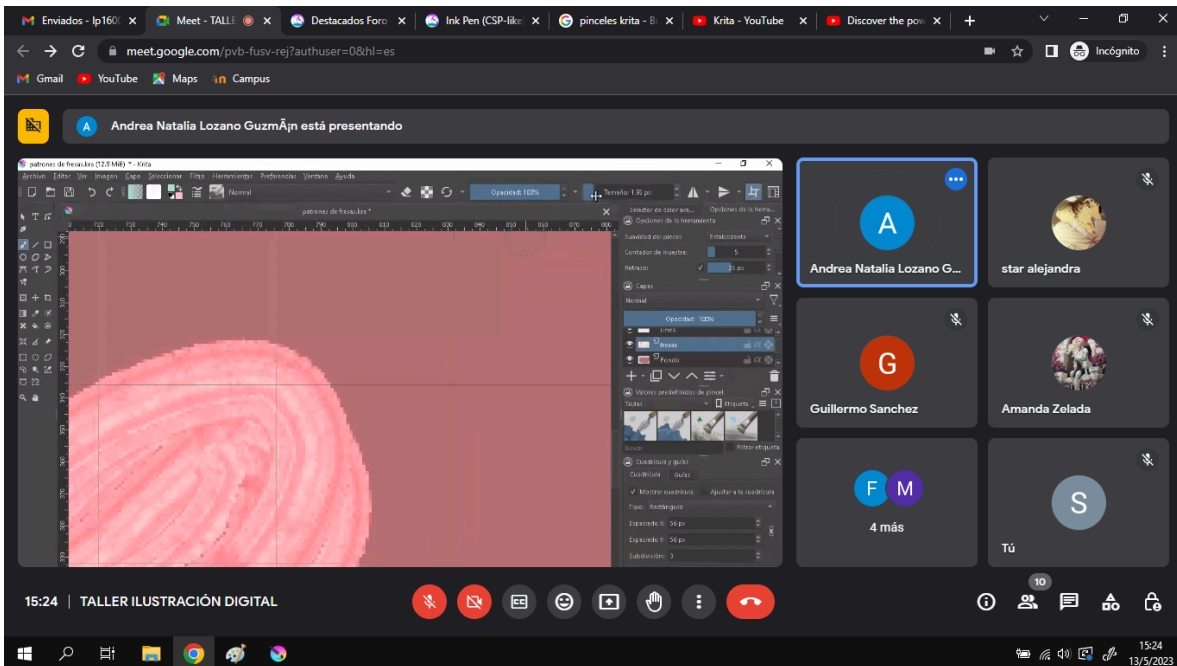


*Ilustración de patrón por: Amanda Zelada*

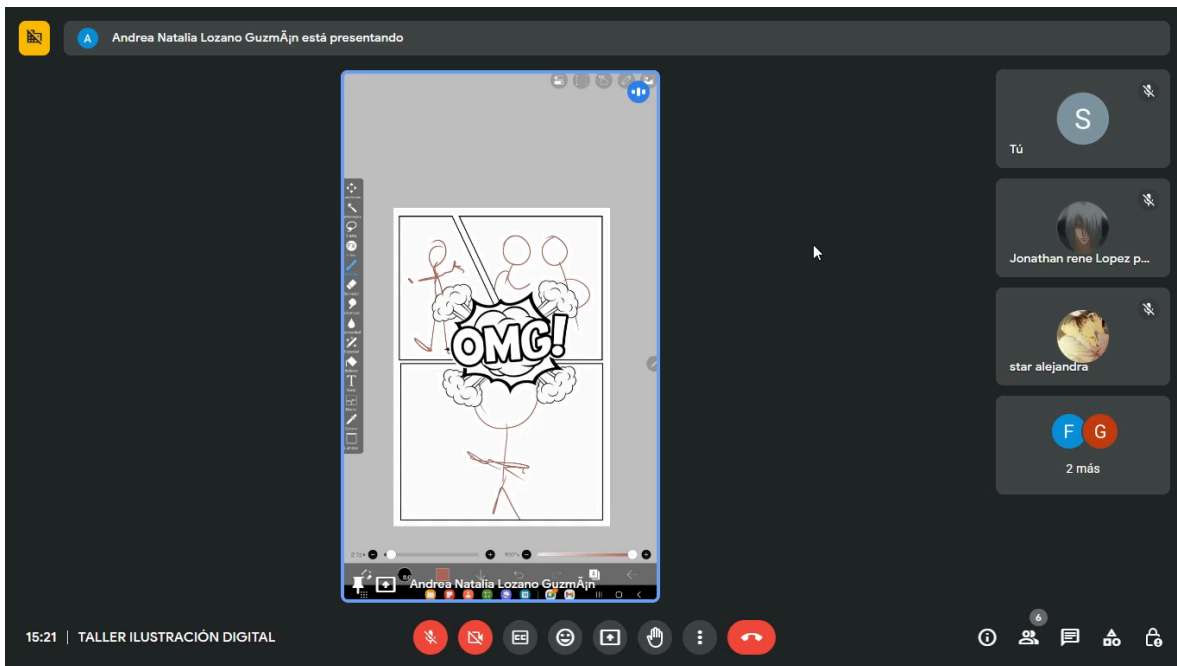
## Capturas De Pantalla Del Taller



*Captura de pantalla de la sesión del día 6 de Mayo (Krita: Conocimientos básicos, herramientas básicas ) por: Andrea Lozano Fuente: Autoría Propia*



*Captura de pantalla de la sesión del día 13 de mayo (Krita: Uso de pinceles y patrones ) Por: Sarai López Fuente: Autoría Propia*



*Captura de pantalla de la sesión del día 10 de junio*

*(Paint Tool Sai e Ibis Paint : Creación de cómics ) Por: Saraí López Fuente: Autoría Propia*

## Anexo 5. CARTA DIDÁCTICA

### Unidad didáctica

Taller de ilustración digital creativo para estudiantes de tercer ciclo del Centro Escolar  
Doctor Doroteo Vasconcelos, Municipio de Ayutuxtepeque, San Salvador, 2023

Nombre del ofertante: Andrea Natalia Lozano Guzmán  
Nombre del ofertante: Saraf Magdalena Lopez Palacios  
Grado educativo: 8 y 9 grado

<b>Eje:</b> Desarrollo de habilidades creativas en la ilustración	<b>Tiempo:</b> 4 Horas	<b>Habilidades:</b> Pensamiento básico, Ideas creativas, Conocimiento básico en dibujo
<b>Contenido:</b> Ilustración digital creativo	<b>Duración:</b> 6 Sesiones	

Objetivos didácticos	Contenidos	Metodología	Recursos	Proceso de evaluación
Analizar las características de los 2 software de ilustración digital	Krita: Herramientas básicas	Participación en clase, preguntas e investigación	Computadora	Orden y atención en clases
Garantizar a los estudiantes el conocimiento básico en la ilustración digital	Krita: Patrones y pinceles	Conversación, elaboración de trabajos hechos en el curso	Cuaderno	Participación durante el aprendizaje del curso
Analizar las causas de los estudiantes durante el desarrollo del curso de ilustración digital	Krita: Animación Básica	Actividades extra (Voluntario del estudiante)	Lapiz grafito	Elaboración de ilustraciones digitales dadas por el curso
	Paint Tool Sai: Herramientas básicas	Investigación	Borrador	
	Paint Tool Sai: Creación de personajes y fondos		Mouse	
	Paint Tool Sai: Creación de cómics	Contactos y participación en clases	Teléfono	Cumplimiento de las actividades
			Sacapuntas	

## 1. HOJAS DE VIDA DE OFERTANTES

### **Andrea Natalia Lozano Guzmán**

Especialista en diseño 3D, Branding, Social Media e Ilustración digital, diseño de personajes, y creación de cómics. Con habilidades en desarrollo creativo con softwares de diseño gráfico.

#### **Estudios**

Egresada Lic. Artes Plásticas opción Diseño Gráfico  
*Universidad de El Salvador*

#### **Softwares**

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Adobe After Effects
- Blender
- Clip Studio Paint
- Krita
- Paint Tool Sai

#### **Idiomas**

- Inglés Intermedio

### **Saraí Magdalena López Palacios**

Una persona proactiva y creativa. Cuenta con habilidades en el uso de software especializados en el diseño gráfico e ilustración digital. Con especialidad en el manejo del branding, la ilustración y modelado 3D.

#### **Estudios**

Egresada Lic. Artes Plásticas opción Diseño Gráfico  
*Universidad de El Salvador*

#### **Softwares**

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Adobe After Effects
- Blender
- Clip Studio Paint
- Krita
- Paint Tool Sai

#### **Idiomas**

- Inglés Intermedio