



ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

***“CREACIÓN DE HISTORIETA EDUCATIVA IMPRESA Y
MULTIMEDIA SOBRE “UN BUEN CIUDADANO” PARA
ESCUELAS DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA”***

**“Tesis de Grado, previa obtención del título de
Licenciado en Diseño Gráfico”**

HUGO HERNÁN ORTEGA ORTEGA

RIOBAMBA - ECUADOR

2012

Agradezco a Dios por haberme permitido alcanzar mis objetivos propuestos.

A mis padres en reconocimiento a su constante motivación y apoyo para la
culminación de este trabajo.

A la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo y a sus catedráticos por sus
conocimientos que me impartieron en sus aulas, los que impulsaron el desarrollo
de mi formación profesional.

De manera especial a mis asesoras de Tesis, quienes aportaron con sus valiosos
criterios y consejos en la realización de esta investigación.

Mi gratitud a la Escuela Fiscal “Simón Bolívar” y Escuela Particular “Junior College”
por las facilidades proporcionadas para completar este proyecto.

Y a todos los que de alguna manera estuvieron vinculados en el logro de mis
metas.

El presente trabajo lo dedico a los niños
de las escuelas de mi ciudad porque ellos
son y serán los protagonistas de una
nueva sociedad que rescate los
valores humanos.

FIRMAS RESPONSABLES Y NOTA

	Firma	Nota
Ing. Ivan Menes Camejo
Decano de la Facultad		
Arq. Ximena Idrobo
Director de Escuela		
Dis. Ma. Alexandra López
Director o Tutor		
Lic. Pepita Alarcón
Miembros del Tribunal		
Tec. Carlos Rodríguez Carpio
Director del Centro de Documentación		

“Yo Hugo Hernán Ortega Ortega, soy el responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta: Tesis, y el patrimonio intelectual de la misma pertenecen a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo”.

INDICE GENERAL:

DESCRIPCIÓN	PÁGINA
CAPÍTULO I	
MARCO TEÓRICO	
1. URBANIDAD.....	23
1.1. Reglas de urbanidad.....	24
1.1.1. Principios básicos de urbanidad.....	25
1.1.2. Los buenos modales en la educación de niños y niñas.....	31
1.2. Diseño gráfico.....	32
1.2.1. Arte y diseño: Elementos de la comunicación.....	33
1.2.2. Aspectos básicos.....	34
1.2.3. Comunicación Visual.....	46
1.2.4. Medios de comunicación.....	61
1.3. Ilustración.....	68
1.3.1. Introducción.....	68
1.3.2. La ilustración y sus procesos creativos.....	77
1.3.3. Técnicas Gráficas para ilustración	85
1.3.4. Estilo de la ilustración.....	91
1.3.5. Tipos de Ilustración.....	96
1.4. La Historieta.....	98
1.4.1. Definición.....	98
1.4.2. Historia.....	99
1.4.3. Características.....	102

1.4.4. Análisis de los componentes La Historieta.....	104
1.4.5. Signos convencionales.....	113
1.4.6. Tipos y estilos de historieta.....	114
1.4.7. Objetivos del uso de La Historieta en la Enseñanza.....	126
1.4.8. Ventajas de La Historieta.....	127
1.5. Programación.....	129
1.5.1. Léxico y programación.....	129
1.5.2. Programas y algoritmos.....	130
1.5.3. Compilación.....	131
1.5.4. Programación e ingeniería del software.....	132
1.5.5. Objetivos de la programación.....	134
1.5.6. Ciclo de vida del software.....	135
CAPÍTULO II	
2. DESARROLLO DEL PRODUCTO.....	138
2.1. Análisis del Mercado.....	138
CAPÍTULO III	
3. PROPUESTA.....	148
3.1. Creación de la historieta.....	148
3.2. CD Multimedia Interactivo.....	226
CAPÍTULO IV	
4. VALIDACIÓN.....	260
4.1. Ejecución del proceso de validación.....	260
4.1.1. Proceso de investigación.....	260
4.1.2. Prueba de Hipótesis.....	261

- Conclusiones
- Recomendaciones
- Resumen
- Summary
- Glosario Técnico
- Anexos
- Bibliografía

Bibliografía general

Bibliografía de Internet

INDICE DE FIGURAS:

NÚMERO	DESCRIPCIÓN	PÁGINA
Fig.I.1.	Forma.....	34
Fig.I.2.	Color.....	35
Fig.I.3.	La Textura.....	36
Fig.I.4.	Iluminación.....	37
Fig.I.5.	Impulsos en la comunicación.....	39
Fig.I.6.	Medios de comunicación.....	39
Fig.I.7.	Comunicación interpersonal o masiva.....	40
Fig.I.8.	El mensaje visual.....	48
Fig.I.9.	Información del mensaje.....	50
Fig.I.10.	Nivel representativo.....	51
Fig.I.11.	Nivel abstracto.....	52
Fig.I.12.	Nivel simbólico.....	52
Fig.I.13.	Soporte visual.....	53
Fig.I.14.	Plantillas Visoras.....	55
Fig.I.15.	Marco espacial.....	56
Fig.I.16.	Marco movable.....	58
Fig.I.17.	La perspectiva.....	60
Fig.I.18.	Gama de valores.....	79
Fig.I.19.	Boceto letra e ilustración.....	80
Fig.I.20.	Ilustración original y obra terminada impresa.....	80

Fig.I.21.	Amarillos brillantes.....	81
Fig.I.22.	Grafito.....	87
Fig.I.23.	Pluma y tinta.....	88
Fig.I.24.	La acuarela.....	90
Fig.I.25.	Ilustración en Blanco y Negro.....	91
Fig.I.26.	Ilustración a todo color.....	92
Fig.I.27.	Ubicación y proporciones.....	93
Fig.I.28.	Estilos pictóricos del período.....	93
Fig.I.29.	Estilo tradicional.....	94
Fig.I.30.	Ilustración a un solo color.....	94
Fig.I.31.	Utilización de trazos y color.....	95
Fig.I.32.	Calidad y permanencia.....	94
Fig.I.33.	La viñeta.....	104
Fig.I.34.	Planos.....	106
Fig.I.35.	Tipos de ángulos.....	107
Fig.I.36.	El bocadillo.....	110
Fig.I.37.	La cartela y el cartucho.....	111
Fig.I.38.	La onomatopeya.....	112
Fig.II.39.	Pastel pregunta 1.....	142
Fig.II.40.	Pastel pregunta 2.....	143
Fig.II.41.	Pastel pregunta 3.....	144
Fig.II.42.	Pastel pregunta 4.....	145
Fig.II.43.	Pastel pregunta 5.....	146
Fig.III.44.	Unidad I.....	177

Fig.III.45.	Unidad II.....	178
Fig.III.46.	Unidad III.....	178
Fig.III.47.	Unidad IV.....	179
Fig.III.48.	Unidad V.....	179
Fig.III.49.	Unidad VI.....	180
Fig.III.50.	Unidad VII.....	180
Fig.III.51.	Unidad VIII.....	181
Fig.III.52.	Unidad IX.....	181
Fig.III.53.	Unidad X.....	182
Fig.III.54.	Unidad XI.....	182
Fig.III.55.	Unidad XII.....	183
Fig.III.56.	Unidad XIII.....	183
Fig.III.57.	Unidad XIV.....	184
Fig.III.58.	Esqueleto del boceto.....	216
Fig.III.59.	Mateo.....	217
Fig.III.60.	Sebas.....	217
Fig.III.61.	Jacinto.....	218
Fig.III.62.	Naty.....	218
Fig.III.63.	Néstor.....	218
Fig.III.64.	Sorpresa.....	219
Fig.III.65.	Sueño.....	219
Fig.III.66.	Astucia.....	219
Fig.III.67.	Complicidad.....	219
Fig.III.68.	Escaneo.....	221

Fig.III.69.	Redibujado.....	222
Fig.III.70.	Contornos.....	222
Fig.III.71.	Power clip.....	223
Fig.III.72.	Pintado, relleno de Contornos.....	224
Fig.III.73.	Escritura de texto.....	224
Fig.III.74.	Diseño de Portada.....	225
Fig.III.75.	La tipografía de los botones e íconos.....	240
Fig.III.76.	Color plantilla Inicio.....	241
Fig.III.77.	Color plantilla Responde.....	242
Fig.III.78.	Tipografía AHDN.....	244
Fig.III.79.	Tipografía ArcheBlackCondSSi.....	245
Fig.III.80.	Tipografía OptasiaSSi.....	245
Fig.III.81.	Tipografía BeijingSSi.....	246
Fig.III.82.	Proporción del logotipo.....	251
Fig.III.83.	Proporción botones de Inicio.....	252
Fig.III.84.	Proporción botones de Colorear.....	253
Fig.III.85.	Proporción botones de Responder.....	253
Fig.III.86.	Proporción de los iconos.....	254
Fig.III.87.	Distribución pantalla Introducción.....	254
Fig.III.88.	Distribución pantalla Colorear.....	255
Fig.III.89.	Distribución pantalla Responder.....	256
Fig.III.90.	Colorear.....	258
Fig.III.91.	Responder.....	259
Fig.IV.92.	Pastel pregunta 1.....	262

Fig.IV.93.	Pastel pregunta 2.....	263
Fig.IV.94.	Pastel pregunta 3.....	264
Fig.IV.95.	Pastel pregunta 4.....	265
Fig.IV.96.	Pastel pregunta 5.....	266

INDICE DE TABLAS:

NÚMERO	DESCRIPCIÓN	PÁGINA
Tab.II.I.	Tamaño de la población.....	139
Tab.II.II.	Tamaño de la muestra.....	140
Tab.II.III.	Análisis de la información 1.....	142
Tab.II.IV.	Análisis de la información 2.....	143
Tab.II.V.	Análisis de la información 3.....	144
Tab.II.VI.	Análisis de la información 4.....	145
Tab.II.VII.	Análisis de la información 5.....	146
Tab.III.VIII.	Tipo de plano y ángulo 1.....	170
Tab.III.IX.	Tipo de plano y ángulo 2.....	170
Tab.III.X.	Tipo de plano y ángulo 3.....	171
Tab.III.XI.	Tipo de plano y ángulo 4.....	171
Tab.III.XII.	Tipo de plano y ángulo 5.....	172
Tab.III.XIII.	Tipo de plano y ángulo 6.....	172
Tab.III.XIV.	Tipo de plano y ángulo 7.....	173
Tab.III.XV.	Tipo de plano y ángulo 8.....	173
Tab.III.XVI.	Tipo de plano y ángulo 9.....	174
Tab.III.XVII.	Tipo de plano y ángulo 10.....	174
Tab.III.XVIII.	Tipo de plano y ángulo 11.....	175
Tab.III.XIX.	Tipo de plano y ángulo 12.....	175
Tab.III.XX.	Tipo de plano y ángulo 13.....	176

Tab.III.XXI.	Tipo de plano y ángulo 14.....	176
Tab.III.XXII.	Contenido de los botones e iconos.....	238
Tab.III.XXIII.	Análisis del color Inicio.....	247
Tab.III.XXIV.	Análisis del color Colorear.....	248
Tab.III.XXV.	Análisis del color Responder.....	249
Tab.III.XXVI.	Análisis Tonalidades.....	250
Tab.IV.XXVII.	Prueba de Hipótesis 1.....	261
Tab.IV.XXVIII.	Prueba de Hipótesis 2.....	262
Tab.IV.XXIX.	Prueba de Hipótesis 3.....	263
Tab.IV.XXX.	Prueba de Hipótesis 4.....	264
Tab.IV.XXXI.	Prueba de Hipótesis 5.....	265

INDICE DE ANEXOS:

Anexo 1

Anexo 2

Anexo 3

Anexo 4

ANTECEDENTES

Las Reglas de urbanidad tuvieron su inicio cuando el hombre comenzó a mezclarse socialmente, entonces estableció formas, reglas, conceptos y modales de respeto al prójimo y de la forma más elegante y apropiada de relacionarse con las demás personas. Todas estas reglas fueron mejorando y cambiando de acuerdo a las épocas y a la evolución del hombre. Fueron adaptadas a las diferentes sociedades, climas y clases, en las diferentes escalas sociales y nacionalidades. Cada grupo étnico adoptó las más adecuadas a sus criterios, idiosincrasia, religiones y formas de pensar; pero siempre respetando las relaciones humanas.

La vida social de los seres humanos siempre ha tenido avances y retrocesos en el aspecto ético y moral, algunas personalidades se han destacado por su preocupación del comportamiento humano, deseando que este sea correcto y de servicio a la colectividad, por ello han escrito reglas de urbanidad para crear conductas que modifiquen actitudes negativas en positivas.

Se considera necesario citar al gran filósofo Sócrates, quien se quejaba hace 2.500 años de que “La juventud de hoy ama el lujo. Es mal educada, desprecia la autoridad, no respeta a sus mayores y chismea”, al parecer en nuestro medio actual no ha variado mayormente en este aspecto, porque tenemos una niñez que en su mayor parte no tiene una orientación adecuada en valores humanos, más existe la tendencia a desperdiciar su tiempo en cosas que no ayudan a la formación de una personalidad dinámica, creativa, crítica, reflexiva, más bien hay la inclinación a la

imitación de personajes violentos que le ofrecen la tecnología actual como por ejemplo en ciertos programas televisivos, juegos electrónicos, videos, internet, etc. Este inadecuado proceso formativo de la niñez, es uno de los aspectos que conlleva al desarrollo de una adolescencia conflictiva.

Con estos antecedentes es razonable pensar que la niñez necesita el impulso, la motivación hacia la lectura para despertar en ella el deseo de descubrir y practicar valores que le permitan encaminarse adecuadamente hacia un futuro promisorio de buenos ciudadanos. El hogar y la escuela deben cumplir un papel preponderante para poder alcanzar este propósito, dotándole al niño medios accesibles de fácil comprensión, con ilustraciones entretenidas que despierten su interés y su curiosidad natural.

JUSTIFICACIÓN

La falta de lecturas formativas ilustradas sobre urbanidad para niños escolares, conlleva a crear el diseño de una historieta impresa full color que se denominará “Un buen ciudadano”, en la que se representarán personajes animados practicando las reglas de urbanidad, a su vez esta historieta será interactiva mediante un disco multimedia, en donde de manera lúdica se podrá colorear digitalmente los personajes, una vez pintados pueden imprimirlos para que sirvan como figuras decorativas de pared, además se puede imprimir los personajes delineados para ser coloreados con lápices de color, proyecto que va dirigido a niños escolares de edades comprendidas de seis a doce años.

El grupo humano tomado en cuenta como muestra para esta investigación son niños que pertenecen al Quinto y Sexto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Simón Bolívar” y a la Escuela Particular “Junior College” de la ciudad de Riobambá, cuyas edades fluctúan entre los 9 y 10 años, edad importante, donde los procesos mentales del niño se vuelven lógicos.

La utilidad didáctica que contiene esta historieta, es la de una metodología activa para el perfeccionamiento de la comprensión lectora y expresión escrita, el comic o historieta es un medio de aprendizaje lingüístico divertido, fomenta la capacidad crítica del niño y proporciona informaciones que perdurarán en su cerebro, ayudando en la formación de la personalidad y llevándolo a alcanzar lo que dice el título de la historieta “Un buen ciudadano”.

Los costos de investigación, equipos y materiales que se empleen en este proyecto serán autofinanciados, quedando la posibilidad abierta de que alguna empresa editora pueda obtener réditos económicos al comercializar en instituciones educativas y venta al público.

No se descarta que profesionales del diseño gráfico acojan este modelo de comic, para la realización de trabajos similares, otros sectores que pueden tomar este proyecto son los del campo educativo básico, principalmente los maestros parvularios, en razón de que ellos trabajan utilizando material didáctico de fácil comprensión, de fácil manipulación y que tengan un alto grado de atractivo visual.

Serviría también de gran utilidad en los núcleos familiares de nuestra sociedad, tomando en cuenta que existe la necesidad de la integración y el desarrollo afectivo, para lo cual la lectura de este proyecto haría real esta aspiración de todos los padres y madres de familia.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar una historieta educativa impresa y multimedia sobre “Un buen ciudadano” para escuelas de la ciudad de Riobamba capaz de alcanzar el conocimiento y práctica de las reglas de urbanidad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar el nivel de aplicación de las reglas de urbanidad en los niños de 5to. y 6to. de Básica de la Escuela Fiscal “Simón Bolívar” y la Escuela Particular “Junior College” de la ciudad de Riobamba.
- Analizar las causas que ocasionan la falta de práctica de reglas de urbanidad en los niños escolares.
- Diseñar la Historieta “Un buen ciudadano” con aplicación de ilustración infantil, con el fin de tener una comunicación visual directa.
- Determinar una muestra de consumidores para conocer si se identifican con los personajes de la historieta y su interés en leerla.

- Elaborar un argumento entretenido de lenguaje sencillo, con caracterización de personajes estilizados que demuestren expresiones anímicas y faciales de rápida interpretación, estimulando así la imaginación y el deseo de ponerlo en práctica.
- Exponer a través de la historieta “Un buen ciudadano” una comunicación constante entre la palabra y la ilustración, despertando el interés de los niños hacia la lectura cómica formativa, y desarrollando el pensamiento crítico-reflexivo desde edad temprana.
- Elaborar un CD multimedia interactivo de tipo lúdico atractivo y de fácil navegabilidad.

HIPÓTESIS

La creación de la historieta educativa impresa y multimedia sobre “Un buen ciudadano” para escuelas de la ciudad de Riobamba desarrolla en mayor porcentaje el interés en los niños por la práctica de reglas de urbanidad.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1. URBANIDAD

Según el diccionario de la Real Academia Española, la Urbanidad es: cortesanía, comedimiento, atención y buen modo. El diccionario de la RAE resume, perfectamente, en cuatro términos todo lo que nos lleva a tener una mejor convivencia con los demás. Del latín urbanitas (urbanitatis) la urbanidad es una serie de pautas de comportamiento que se deben cumplir y acatar para lograr una mejor relación con las personas con las que convivimos y nos relacionamos.

Cualquier sociedad cuenta con unas normas de comportamiento, no escritas en la mayor parte de los casos, pero que sin su tutela nos haría ser un grupo de seres incivilizados que campan a sus anchas.

Saber que es mejor caminar por nuestra derecha, que las cosas se pidan por favor, que se da las gracias por casi todo y otras muchas pequeñas cosas hacen que nuestra vida sea mucho más agradable.

Pero como todas las reglas, leyes o normas, no solamente es suficiente con saber que existen, sino que hay que ponerlas en práctica. A diario, en cualquier situación se puede ser cortés. No hay que desaprovechar ninguna ocasión por dos motivos: poner en práctica lo que nos han enseñado y a su vez dar un estupendo ejemplo a los que nos ven.

1.1. REGLAS DE URBANIDAD

Cada día existen aprendizajes y descubrimientos, modas y conceptos actualizados, pero sin darnos cuenta, olvidamos y desestimamos algunos de los más antiguos e importantes modales y cada vez los vamos sacando de nuestra vida. Por lo tanto, las nuevas generaciones comienzan a crecer sin ellos. Se refiere a las Reglas de Urbanidad.

Las Reglas de Urbanidad tuvieron su inicio cuando el hombre comenzó a mezclarse socialmente, entonces estableció formas, reglas, conceptos y modales de respeto al prójimo y de la forma más elegante y apropiada de relacionarse con las demás personas. Todas estas reglas fueron mejorando y cambiando de acuerdo a las épocas y a la evolución del hombre. Fueron adaptadas a las diferentes sociedades, climas y clases, en las diferentes escalas sociales y nacionalidades. Cada grupo étnico adoptó las más adecuadas a sus criterios, idiosincrasia, religiones y formas de pensar; pero siempre respetando las relaciones humanas. “Eso es urbanidad, consiste en saber convivir en comunidad, saber comportarse de modo correcto en cualquier ocasión para agradar a quienes nos rodean. Para cultivar esta virtud, es

imprescindible desarrollar el “tacto social”.mantener una cortesía civilizada, a la hora de relacionarse con las demás personas.” (CARREÑO, Manuel 1853)

1.1.1. PRINCIPIOS BÁSICOS DE URBANIDAD.

Artículo publicado por el Dr.Santiago García deBarcelona-España (10-03-2011)

- “Respetar al otro como un otro: su carácter, su amor propio, sus opiniones, inclinaciones, caprichos, costumbres, etc., aunque las consideremos defectos. El respeto da un paso más que la tolerancia.

- Escuchar, más que hablar: descubrir quién es el otro, qué quiere, qué piensa. No dirigirse a él como si fuera una proyección de nosotros. Hablar sin descanso es una descortesía hacia los demás, y además revela cierto egoísmo.

- Comprender, antes que juzgar: no odiar al otro ni hablar mal de él ante otros por lo que creemos que son sus defectos. Siempre es mejor preguntarse: ¿qué hace que la persona que nos molesta actúe de la forma en qué lo hace? Así, será más fácil que comprendamos y más difícil que odiamos.

- Pensar antes de actuar o de hablar: elegir siempre la mejor oportunidad, no ser imprudente. Evitar palabras molestas, observaciones poco delicadas, descortesos o demasiado personales.

- Ser discreto: no hacer preguntas que nos hagan parecer excesivamente curiosos, ni divulgar los secretos que otros nos han confiado. De lo contrario, nos ganaremos que nadie confíe en nosotros.

- Adecuar el discurso a los conocimientos del otro: evitar hacer comentarios sobre historia, ciencia, cultura o arte cuando no se conoce el grado de conocimiento de las personas que escuchan.

- Adecuar el discurso a la situación del otro: percibir cuál es su estado anímico y, según eso, decir lo que sea apropiado.

- Tratar a los demás como nos gustaría ser tratados.

En cuanto a la educación como padres, es lógico que para que las personas cumplan con su misión por completo, deben ser educadas desde la infancia con las más elementales reglas de urbanidad. Por eso se dice que la educación nace en la cuna.

Desde que el bebé tiene primer contacto al nacer con sus padres y familiares, comienza la educación. Por eso los padres deben tomar como primeras normas de educación los siguientes puntos:

- Hablar en voz baja, con dulzura, calidez y seguridad ante el bebe en la cuna.

- No discutir jamás delante del niño y mucho menos decir malas palabras.
- Dar el ejemplo siempre, no realizar nada obsceno, no criticar, ni hablar mal de otras personas, inclusive familiares.

- Mantener una disciplina general en todo momento, tener orden, respeto de los horarios, cumplimiento del trabajo, buena administración del dinero y buenas relaciones humanas.

- Cenar todos los días en familia dándole el ejemplo con una buena mesa servida, buenos hábitos alimenticios y buenos modales.

- Enseñarles a cumplir con sus deberes, desde las tareas en la escuela, hasta el cumplir con promesas y ofrecimientos a otros niños o personas. Así les enseñaremos a ser hombres y mujeres de palabra.

- Desde bien pequeños darle el ejemplo y mostrarle que el saludo, aunque no conozcamos a la persona, es básico para dar una buena impresión siempre.

- Hablar correctamente el idioma que tengamos.

- Ser sociables, poder sostener una conversación con todo tipo de personas. Ser cortés ante todos.

- Vestir apropiadamente, de acuerdo a la edad y a la ocasión.

- Tratar de evitar discusiones en tonos alterados y bajo estados emocionales extremos. Una sonrisa junto a una disculpa, es la mejor forma de evitar altercados desagradables.

- Respetar la puntualidad y de no poder asistir por causas inevitables, comunicarlo con tiempo.

Estas son algunas de las principales reglas de urbanidad que si se ponen en práctica dando ejemplo a los hijos, así se logrará un futuro lleno de respeto hacia el prójimo.

Todas estas reglas, que podrían sintetizarse en: TRATAR A LOS DEMÁS COMO NOS GUSTARÍA SER TRATADOS, resultan básicas para vivir civilizadamente.

Por lo general, no están escritas, pero cuando todos las respetan nuestra vida se hace más agradable. Es importante cumplirlas, ya que cuando se hace, da un buen ejemplo. Ni hablar de la gentileza: pedir por favor, agradecer, ceder el asiento. Ser gentiles y civilizados, más allá del cumplimiento de ciertas normas básicas, implica recordarle al otro que es persona, y que la relación que podemos tener con él es una relación entre personas. En ámbitos en donde reina el buen trato, con tacto y civilidad, se vive mejor, el ambiente mejora y las relaciones humanas se enriquecen.

Si se fijan, está íntimamente relacionada la enseñanza de urbanidad con la educación en valores”.

- NORMAS DE COMPORTAMIENTO PERSONAL

Según el Escritor Willy Quispe Marca: “Es importante para las personas en cualquier actividad de su vida conocer y practicar las normas de comportamiento; para tener una vida buena y llevadera.

El aseo y la higiene, el orden limpieza y control, y la buena presencia e imagen contribuye a contar con personas, que se quieren a sí mismas, que sean seguras, con elevada autoestima responsables de sí mismas de su cosas y en las que puedan confiar las demás personas. Por ello, se deben enseñar estas normas y ayudar a las personas para que puedan practicarlas, esto contribuye a formar mejores personas.

Las normas en la casa y con la familia, contribuyen a que las personas puedan comportarse mejor en su relación con sus familiares y cuidar bien de su casa y los objetos que en ella se encuentran, además de aprender a relacionarse mejor con las personas que trabajan en la casa con mucho respeto y atender apropiadamente a las personas que nos visitan. Todas estas normas contribuyen a que seamos mejores personas y mejoremos las relaciones humanas.

Las normas de comportamiento con las personas y con la comunidad, no ayudan a manejar más apropiadamente la solidaridad con nuestros semejantes, la convivencia con nuestros vecinos y los valores ciudadanos, contribuyendo en cada persona para su mejor actuación como persona en la sociedad.

Las normas de comportamiento en la escuela, colegio, la universidad y el trabajo, nos enseña sobre el cuidado de las instalaciones y la conducta apropiada, lo cual contribuye a que como ciudadanos de nuestro país, entendamos la importancia de educarnos y de tener más conocimiento, además de lo importante que son el cuidado de las instalaciones y la conducta apropiada en nuestro trabajo. Esto nos permite desde temprana edad entender las normas y aplicarlas en la vida, siendo a la vez mejores ciudadanos”.

- NORMAS DE COMPORTAMIENTO EN LA CASA Y CON LA FAMILIA

Compartir, repartir y ayudar.

Buena educacion.colaborar en casa.

En el Scibd, Categoría: Manuales y Guías Prácticas, Lic.Romero (09-08-2010).

“La familia ha sufrido una gran transformación en todos los aspectos: composición, roles de los componentes que la integran, etc. Hay modelos de familia distintos a los que estábamos acostumbrados a ver. Y los roles han evolucionado a favor de la mujer. Ahora la colaboración en la casa es tarea de todos y no solo de las mujeres.

Hay que enseñar a los niños, desde pequeñitos, que las tareas de la casa no tienen sexo. Cualquiera puede hacer una cama, recoger la mesa o poner el lavaplatos.

Cualquier tipo de tarea, bien sea doméstica o no, no debe ser asignada en razón al sexo. Si enseñamos esto desde pequeños a los niños lograremos empezar a realizar un cambio tan necesario en nuestra sociedad.

1.1.2. LOS BUENOS MODALES EN LA EDUCACIÓN DE NIÑOS Y NIÑAS

Según Wilfredo Pérez Ruiz (blog 09-05-2011) “La educación ofrecida a los niños refleja, habitualmente, las enseñanzas y vivencias de sus padres y, además, es el resultado de los mensajes de su entorno cercano. Es conveniente que sea positivo el estilo de vida de los ascendientes, tutores y personas que influyen en ellos.

Las personas se van formando a lo largo de diversas etapas y reciben la influencia, en su niñez y adolescencia, de su entorno social, familiar, cultural y ambiental. En este período los hijos “absorben” cariños, enseñanzas y patrones de conducta que interiorizan e influyen en la definición de su personalidad, autoestima y empatía, entre otros factores que labran al individuo.

Es importante que el ámbito íntimo de los hijos brinde una educación en donde esté presente el componente afectivo, ético e intelectual, para otorgar una formación integral. Los niños son como “esponjas” que absorben el referente de sus progenitores. Por esta razón, mayor debiera ser el esmero para dar una orientación que moldee su desarrollo”.

1.2. DISEÑO GRÁFICO

En la Enciclopedia Libre Wikipedia, “El diseño gráfico es una profesión cuya actividad industrial está dirigida a idear y proyectar mensajes visuales, contemplando diversas necesidades que varían según el caso: estilísticas, informativas, identificatorias, vocativas, de persuasión, de código, tecnológicas, de producción, de innovación, etc.

También se conoce con el nombre de diseño de comunicación visual”, pues la actividad excede el campo de la industria gráfica, y los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, tanto impresos como digitales.

Algunas clasificaciones difundidas del diseño gráfico son: el diseño gráfico publicitario, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño web, el diseño de envase, el diseño tipográfico, la cartelería, la señalética, el diseño editorial y el llamado diseño multimedia, etc. “

- DISEÑO GRÁFICO, EVOLUCIÓN Y TENDENCIAS

Fotonostira (Sitio web). “Las tecnologías y métodos utilizados antiguamente para transmitir la comunicación visual, se han ido modificando sucesivamente, actividad que hoy conocemos por diseño gráfico, hasta el punto de confundir el campo de actividades y competencias que debería serle propio, incluyendo, por supuesto, sus lejanas fuentes originales.

El desarrollo y evolución de los productos y servicios de las empresas y particulares, ha crecido espectacularmente, lo que obliga a competir entre sí para ocupar un sitio en el mercado. Es en este instante cuando surge la publicidad, y con ella la evolución del diseño gráfico como forma de comunicar, atraer y salir victoriosos en la batalla frente a los competidores.

- FUNDAMENTOS DEL DISEÑO:

El diseño gráfico no significa hacer un dibujo, o una imagen, o crear una fotografía. Significa mucho más que todos esos elementos. Para comunicar y transmitir visualmente un mensaje de forma efectiva, el diseñador debe conocer los diferentes recursos gráficos de los que dispone, junto con la imaginación, experiencia, buen gusto y el sentido común necesarios para combinarlos de forma correcta y adecuada.”

1.2.1. ARTE Y DISEÑO: ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN

Fotonostra (Sitio web). “Diseñar se puede considerar un arte, pero no es del todo exacto. Un diseño puede reunir unas ciertas pautas estéticas como para considerarlas obras de arte. En los museos de arte moderno, pueden verse carteles entre pinturas o dibujos artísticos, y otros objetos que se crearon para una función especial y específica, en los que puedan incluir el arte en sí.

La belleza de un diseño puede superar en muchas ocasiones, cualquier obra de Arte, por muy preciada que ésta sea, siempre que siga los tres elementos básicos de comunicación:

Un método para diseñar, un objetivo que comunicar y un campo visual.”

1.2.2. ASPECTOS BÁSICOS:

- LENGUAJE VISUAL

Fotonostra (Sitio web). “Saber comunicar el mensaje adecuado, con los recursos oportunos, dependiendo del grupo de personas o público al que vaya dirigido el mensaje.”

En la Enciclopedia Libre Wikipedia, “El Lenguaje visual: es un lenguaje que es a través de los ojos ("visualmente")

Forma:

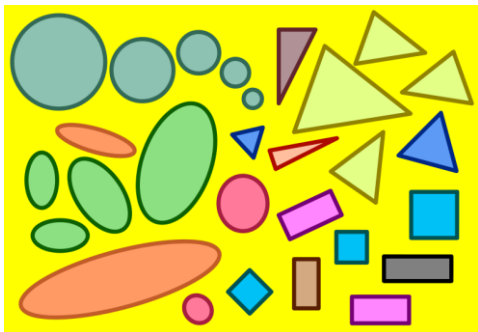


Fig. 1 Forma

Fuente: Web Blogspot

La forma es la propiedad de la imagen o de un objeto que define su aspecto. La forma de un objeto suele estar delimitada por su borde proyectado desde un punto de vista espacial, normalmente corresponde con el punto de vista del observador. En el lenguaje visual, la forma más pregnante en términos gestálticos, la constituye el contorno o borde exterior general de una entidad visual o figura.

Color:



Fig. 2 Color

Fuente: Web Blogspot

El color es otro de los elementos esenciales de la configuración visual de una imagen, y por lo tanto un elemento imprescindible en la comunicación visual.

El color suele organizarse cromáticamente en un círculo, en la que se suelen diferenciar los colores primarios de los secundarios y terciarios en la gama cromática. También se suelen diferenciar los colores luz de los colores pigmento.

Dentro de la gama cromática suelen distinguirse igualmente los colores de gama fría (azules, violetas, verdes) de los cálidos (amarillos, naranjas, rojos).

Los atributos perceptuales del color son la luminosidad, el tono y la saturación. Desde el punto de vista físico, el color es una propiedad que va relacionada a la iluminación y está directamente relacionada con la forma. A nivel funcional, psíquico, el color tiene un papel fundamental en la comunicación, ya que conecta de un modo muy directo con el campo emocional del individuo.

La textura:



Fig. 3 La Textura

Fuente: Web Blogspot

La textura hace referencia normalmente a los rasgos visuales representados en la superficie de un objeto que da carácter e identidad al mismo en la representación. Suelen ser pequeños rasgos visuales que definen la relación de “veracidad” entre el objeto real y el objeto representado. Así la textura de una imagen o un fragmento de imagen, suele dar identidad diferenciando al objeto representado. Las texturas suelen integrarse en el conjunto de la imagen, aportando una sensación ambiental

y pasando muchas veces desapercibidas en la imagen o en los objetos representados.

Iluminación:

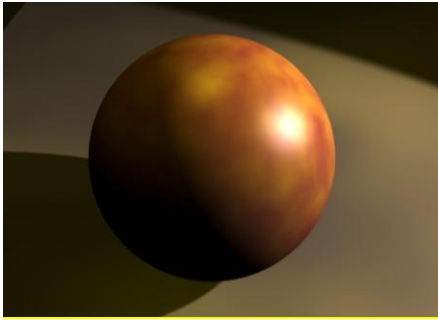


Fig. 4 Iluminación

Fuente: Web 3dpoder

La iluminación es un aspecto más de la configuración de las imágenes, ya que de ella depende que sean percibidas las formas, los colores, y el resto de los elementos visuales en el plano de la representación. La luz existe implícitamente en la representación, pero también es sugerida a través de la relación de contraste, de sombras proyectadas y demás recursos visuales que sean representados.”

- COMUNICACIÓN

Fotonostra (Sitio web). “Conocer los procesos de comunicación, para poder captar los mensajes que el diseño ha de comunicar.”

Según el contenido del libro “Diseño gráfico y comunicación” de Jorge Frascara “La comunicación es el área que da razón de ser al diseño gráfico y representa el origen y el objetivo de todo trabajo.”

Según Ledesma María en su libro de “Diseño y comunicación”, Paidós, México.2003 pag. 41 “La Comunicación y el Diseño Gráfico son dos fenómenos sumamente complejos, incapaces de ser restrictivos o subordinados uno al otro; porque la comunicación no es una función exclusiva del Diseño Gráfico, y éste no fue desarrollado únicamente para satisfacer las demandas comunicacionales.

La comunicación, a la par del Diseño Gráfico se relacionan en un concepto de mayor trascendencia conocido como cultura o “vida social” como la autora del libro lo menciona, es una red entrecruzada por significaciones políticas, económicas, sociales, religiosas, históricas, artísticas y mitológicas capaces de construir una visión y comprensión del mundo, al tiempo que rigen el comportamiento de éste. Hablar de comunicación dentro del entramado cultural, es hablar de ella como medio para entablar vínculos entre los miembros de una misma cultura o de diferentes culturas. El diseño para cumplir con su característica de arte funcional estudia la vida social, intentando comprender tanto las ideologías, carencias, necesidades o debilidades que ésta presenta, esto es con el fin de crear: Productos necesarios y funcionales para el hombre, mensajes persuasivos como campañas políticas, venta de productos, campañas contra las adicciones, etc.

- Mejoras al entorno

Pero para poder comprender estos dos conceptos, Diseño Gráfico y Comunicación, es necesario aislarlos de todos los procesos y fenómenos que los ocupan. Ya que el hombre se comunica de diversas maneras es necesario para poder entablar esta comunicación es necesario tener en mente tres grandes grupos:

Canal



En esta parte se encuentra la parte de los impulsos (oído, gusto, tacto, olfato, vista) es el la parte fundamental de la comunicación

Fig. 5 Impulsos en la comunicación.

Fuente: Web WordPress

Medio



Involucran a un material para la trasmisión de un dato ya sea digital como la televisión, radio o internet, o impresos como el periódico revistas, etc.

Fig. 6 Medios de comunicación.

Fuente: Web WordPress

Carácter



Muestra el tipo de comunicación, ya sea interpersonal o por el contrario masiva.

Fig. 7 Comunicación interpersonal o masiva.

Fuente: Web WordPress

¿Pero en realidad el diseño gráfico actúa como comunicación?

El autor marca que si cuando estas tres características se encuentran, ya que el diseño gráfico es considerado como algo masivo, de ahí que en ocasiones los diseñadores lo han nombrado como arte popular. Pero estos 3 aspectos de la comunicación no siempre han sido los mismo, por lo consecuente han generado una lucha de poder entre las diferentes formas de manifestar un mensaje, un ejemplo seria, las noticias, estas puede ser dada a través de la televisión, el radio y el periódico, y es derecho del receptor elegir porque medio le llegará dicha información. Así que el Diseño Gráfico dentro de este rubro, genera una gran conciencia social sobre lo que presenta o no en una imagen, de tal manera el diseño grafico funge como regulador.”

- PERCEPCIÓN VISUAL

Fotonostra (Sitio web). “Estar informados, la manera en que las personas vemos y percibimos lo que vemos. Aspectos tan importantes, como nuestro campo visual, el recorrido de la vista, el contraste, la percepción de las figuras, fondos, trayectoria de la luz.”

Según la página web de Juan Cordero Ruíz “ La PERCEPCIÓN es la impresión del mundo exterior alcanzada exclusivamente por medio de los sentidos. La percepción es una interpretación significativa de las sensaciones.

El hombre adquiere conciencia de sí mismo y del mundo que le rodea por medio de sus sentidos. A partir de los estímulos recogidos por los sentidos el hombre **DESCUBRE, ORGANIZA y RECREA** la realidad, adquiriendo conciencia de ella por medio de la PERCEPCIÓN. Estamos en esto con los filósofos empiristas, aunque los recientes avances de la genética y el estudio del comportamiento animal nos vislumbren posibles fuentes innatas de conocimiento, y tengamos que reconsiderar la postura de los filósofos metafísicos.

No nos preocupan ahora estos problemas fundamentales de la psicología experimental sobre si hay otras fuentes de conocimiento, o si la percepción es una de las características innatas del organismo, o el resultado de las interacciones del individuo en su medio, como estudia R. H. Day. Tampoco el proceso seguido en el aprendizaje que, según J. J. Gibson, va de lo indefinido a lo definido y no de la

sensación a la percepción. No se aprende a tener percepciones, sino a diferenciarlas; y esto lo apoya la moderna biología teórica diciendo que al principio será vaga, general, desorganizada y amorfa, para articularse y diferenciarse progresivamente.

Conviene dejar sentado desde el principio la fácil confusión existente entre ESTÍMULO y PERCEPCIÓN, más acentuado en la tradición histórica que en los modernos conceptos que eluden marcar líneas claras de límites entre SENSACIÓN y PERCEPCIÓN, por existir grandes polémicas sobre el tema.

El estímulo pertenece al mundo exterior y produce un primer efecto o sensación en la cadena del conocimiento; es de orden cualitativo como el frío, el calor, lo duro, lo gelatinoso, lo rojo, lo blanco... Es toda energía física, mecánica, térmica, química o electromagnética que excita o activa a un receptor sensorial. La percepción pertenece al mundo individual interior, al proceso psicológico de la interpretación y al conocimiento de las cosas y los hechos.

Identificar la realidad por las impresiones que se producen en nuestros sentidos es una de las más firmes evidencias de la misteriosa perfección de la mente humana.

La diferencia entre las sensaciones recibidas y la realidad del mundo físico que nos rodea, la explica la psicología, aunque están implicadas otras muchas ciencias, como la geometría, la física o la biología.

Este tema es tan fundamental para el arte que constituye su propia esencia. Si nos referimos a un arte visual como la pintura, no cabe duda que se hace para ser visto.

El análisis de esta visión normalmente se realiza sobre un plano, donde caben representadas las formas de un mundo material o imaginado, de otras dimensiones que las propias de la superficie que las contiene. Este fenómeno, que presenta un continente menor que el contenido, es un permanente desafío que aborda resueltamente el artista de todos los tiempos. En el campo del pintor se producen los más tensos conflictos, ya que su actividad se extiende no sólo a la percepción de las formas del espacio sino que ha de representarlas mediante códigos convincentes sobre el plano. Se mueve en el continuo dilema del conocimiento racional de los objetos y la captación visual de los mismos; entre representar las cosas "como son" o como "se ven", entre la presentación de estímulos y sensaciones, y los resultados obtenidos por la percepción. Las formas físicas de los objetos pugnan con las formas proyectivas de la representación de los mismos; así, los objetos circulares como ruedas, platos, vasos..., rara vez se ven como círculos y casi siempre como eclipses cambiantes con las que se identifican fácilmente.

Aparte del conocimiento técnico que la representación requiere, cada concepción estética toma sus preferencias en este problema. Y son las escuelas realistas, paradójicamente, las que más han de alejarse de la realidad perceptiva en la representación, y acercarse al mundo de los estímulos, si quieren que sus obras resulten reales en su percepción posterior. Se dice que han de pintarse las cosas "como no son" para que se parezcan a "como son ". Es la autoridad de Hering quien

refiriéndose a la frecuente confusión "entre las percepciones con sus causas físicas o fisiológicas", dice: "Es notable que constantemente se hace caso omiso de este requerimiento que, en realidad, es autoevidente, y es por eso que con frecuencia se encuentra que los pintores tienen una comprensión más correcta de la percepción que los científicos, físicos y fisiólogos". Por todo ello consideramos imprescindible para el artista el estudio de las percepciones desde otros ángulos que no sean el de la pura intuición, sea cual sea su credo estético, importando poco que prefiera un lenguaje hiperrealista o tromp-oeil, o se mueva en los extremos del conceptualismo informal. También el historiador de arte, que conoce su carácter interdisciplinario, tendrá que estudiar los fenómenos de la percepción si no quiere excluir de sus metodologías las más recientes y específicas formalistas."

- ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

En la página web "Definición De" La administración está vinculada al rendimiento y funcionamiento de las organizaciones. El término tiene su origen en el idioma latín: ad-ministrare ("servir") o ad manus trahere ("manejar" o "gestionar"). Un recurso, por otra parte, es un medio de cualquier clase que contribuye a lograr aquello que se pretende.

La administración de recursos, por lo tanto, consiste en el manejo eficiente de estos medios, que pueden ser tanto tangibles como intangibles. El objetivo de la administración de recursos es que éstos permitan la satisfacción de los intereses.

Las personas, el dinero, la tecnología y hasta el tiempo pueden ser considerados, según el contexto, como recursos susceptibles de ser administrados. La correcta asignación de funciones de cada uno de estos recursos ayudará a que la operatoria de un conjunto sea más eficiente.

La administración de recursos humanos es uno de los campos más importantes de una empresa. Se encarga de escoger, contratar, formar y retener a los empleados de una organización.

La función de la administración de recursos humanos (que puede quedar en manos de una persona o de un departamento) es motivar a los trabajadores para que rindan al máximo de sus capacidades y lograr que el conjunto de empleados funcione como un bloque en pos de los objetivos corporativos.

El liderazgo, la comunicación interna, el trabajo en equipo y las capacidades de negociación son algunos de los factores que debe atender la administración de recursos humanos.

Es importante tener en cuenta que los recursos son finitos y tienen que servir para satisfacer necesidades virtualmente infinitas. La administración de recursos, por lo tanto, resulta clave para el éxito.”

1.2.3. COMUNICACIÓN VISUAL

Recopilación del libro "Diseño y comunicación visual", de Bruno Munari "¿Se puede definir lo que se entiende por "comunicación visual"? Prácticamente es todo lo que ven nuestros ojos; una nube, una flor, un dibujo técnico, un zapato, un cartel, una libélula, un telegrama como tal (excluyendo su contenido), una bandera.

Imágenes que, como todas las demás, tienen un valor distinto, según el contexto en el que están insertas, dando informaciones diferentes. Con todo, entre tantos mensajes que pasan delante de nuestros ojos, se puede proceder al menos a dos distinciones: la comunicación puede ser intencional o casual.

La nube es una comunicación visual casual, ya que al pasar por el cielo no tiene intención alguna de advertirme que se acerca el temporal. En cambio es una comunicación intencional aquella serie de nubecitas de humo que hacían los indios para comunicar, por medio de un código preciso, una información precisa.

Una comunicación casual puede ser interpretada libremente por el que la recibe, ya como mensaje científico o estético, o como otra cosa. En cambio una comunicación intencional debería ser recibida en el pleno significado querido en la intención del emisor.

La comunicación visual intencional puede, a su vez, ser examinada bajo dos aspectos: el de la información estética y el de la información práctica. Por información práctica, sin el componente estético, se entiende, por ejemplo, un

dibujo técnico, la foto de actualidad, las noticias visuales de la TV, una señal de tráfico, etc.

Por información estética se entiende un mensaje que nos informe, por ejemplo, de las líneas armónicas que componen una forma, las relaciones volumétricas de una construcción tridimensional, las relaciones temporales visibles en la transformación de una forma en otra (la nube que se deshace y cambia de forma).

Pero dado que la estética no es igual para todo el mundo, ya que existen tantas estéticas como pueblos y quizás como individuos hay en el mundo, por ello no se puede descubrir una estética particular de un dibujo técnico o de una foto de actualidad, sino que en estos casos lo que nos interesa es que el operario visual sepa revelarla con los datos objetivos.

Establecemos estas reglas para facilitar la investigación, pero estamos dispuestos a modificarlas o a vulnerarlas ante una demostración más evidente del problema.”

- EL MENSAJE VISUAL

Recopilación del libro "Diseño y comunicación visual", de Bruno Munari “ La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de la gran familia de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos, etc.

Por ello se presume que un emisor emite, mensajes y un receptor los recibe. Pero el receptor está inmerso en un ambiente lleno de interferencias que pueden alterar e incluso anular el mensaje. Por ejemplo, una señal roja en un ambiente en el que predomine la luz roja quedará casi anulada; o bien un cartel en la calle de colores banales, fijado entre otros carteles igualmente banales, se mezclará con ellos anulándose en la uniformidad. El indio que transmite su mensaje con nubes de humo puede ser estorbado por un temporal.

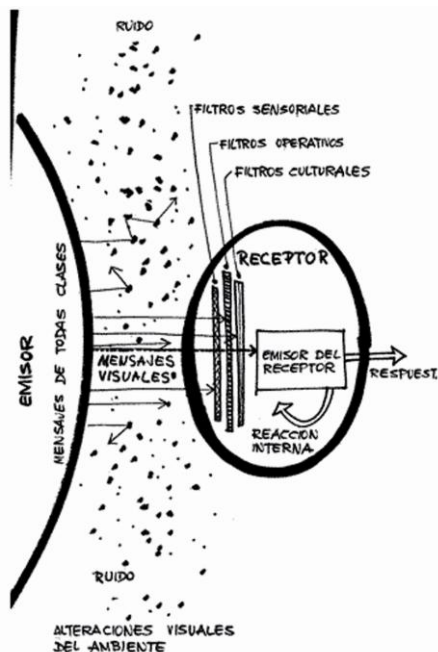


Fig. 8 El mensaje visual

Fuente: Web Image&Art

Supongamos que el mensaje visual está bien proyectado, de manera que no sea deformado durante la emisión: llegará al receptor, pero allí encontrará otros obstáculos. Cada receptor, y cada uno a su manera, tiene algo que podríamos llamar filtros, a través de los cuales ha de pasar el mensaje para que sea recibido.

Uno de estos filtros es de carácter sensorial. Por ejemplo: un daltónico no ve determinados colores y por ello los mensajes basados exclusivamente en el lenguaje cromático se alteran o son anulados. Otro filtro lo podríamos llamar operativo, o dependiente de las características constitucionales del receptor.

Ejemplo: está claro que un niño de tres años analizará un mensaje de una manera muy diferente de la de un hombre maduro. Un tercer filtro que se podría llamar cultural, dejará pasar solamente aquellos mensajes que el receptor reconoce, es decir, los que forman parte de su universo cultural. Ejemplo: muchos occidentales no reconocen la música oriental como música, porque no corresponde a sus normas culturales; para ellos la música "ha de ser" la que siempre han conocido, y ninguna otra.

Estos tres filtros no se distinguen de una manera rigurosa y si bien se suceden en el orden indicado, pueden producirse inversiones o alteraciones o contaminaciones recíprocas. Supongamos en fin que el mensaje, una vez atravesada la zona de interferencias y los filtros, llega a la zona interna del receptor, que llamaremos zona emisora del receptor. Esta zona puede emitir dos tipos de respuestas al mensaje recibido: una interna y otra externa. Ejemplo: si el mensaje visual dice, "aquí hay un bar", la respuesta externa envía al individuo a beber; la respuesta interna dice, "no tengo sed." “

- DESCOMPOSICIÓN DEL MENSAJE

Recopilación del libro "Diseño y comunicación visual", de bruno Munari "Si hemos de estudiar la comunicación visual convendrá examinar este tipo de mensaje y analizar sus componentes. Podemos dividir el mensaje, como antes, en dos partes: una es la información propiamente dicha, que lleva consigo el mensaje y la otra es el soporte visual. El soporte visual es el conjunto de los elementos que hacen visible el mensaje, todas aquellas partes que se toman en consideración y se analizan, para poder utilizarlas con la mayor coherencia respecto a la información."

INFORMACIÓN

En el Scibd, sobre la "Comunicación Visual y Diseño" publicado por Alvaro Márquez dice:

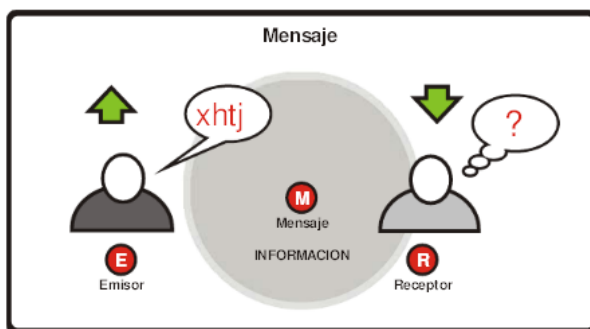


Fig. 9 Información del mensaje

Fuente: Web Scribd

“ En sentido general, la información es un conjunto organizado de datos, que constituyen un mensaje sobre un determinado ente o fenómeno. Según otro punto

de vista, la información es un fenómeno que proporciona significado o sentido a las cosas, e indica mediante códigos y conjuntos de datos, los modelos del pensamiento humano. Los datos se perciben mediante los sentidos, estos los integran y generan la información necesaria para producir el conocimiento que es el que finalmente permite tomar decisiones para realizar las acciones cotidianas que aseguran la existencia social. La sabiduría consiste en juzgar correctamente cuando, cómo, donde y con qué objetivo.

Anatomía del mensaje visual

Expresamos y recibimos mensajes visuales en tres niveles:

1.- Nivel representativo.

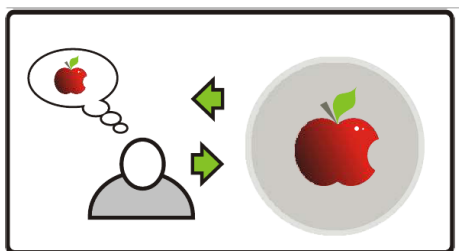


Fig. 10 Nivel representativo

Fuente: Web Scribd

Es aquello que vemos y reconocemos desde el entorno y la experiencia. La realidad es la experiencia visual básica y predominante.

2.- Nivel abstracto.

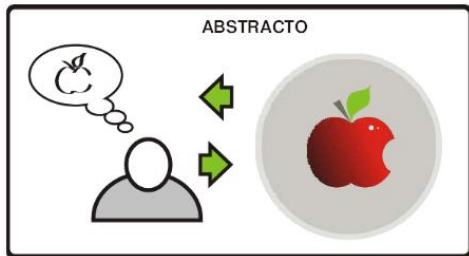


Fig. 11 Nivel abstracto

Fuente: Web Scribd

Es la representación de un hecho visual reducido a sus componentes y elementos básicos, emocionales y hasta primitivos de confección del mensaje.

3.- Nivel simbólico.

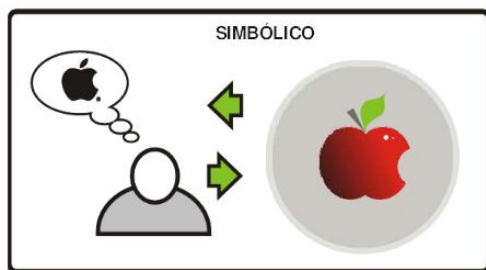


Fig. 12 Nivel simbólico

Fuente: Web Scribd

Es el basto sistema de símbolos codificados que el Hombre ha creado.”

SOPORTE VISUAL

Recopilación del libro "Diseño y comunicación visual", de Bruno Munari:

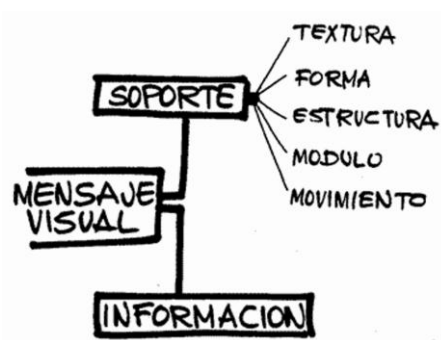


Fig. 13 Soporte visual

Fuente: Web Image&Art

“El soporte visual es el conjunto de los elementos que hacen visible el mensaje, todas aquellas partes que se toman en consideración y se analizan, para poder utilizarlas con la mayor coherencia respecto a la información.

En el soporte visual está: la Textura, la Forma, la Estructura, el Módulo, el Movimiento. No es sencillo, y quizás sea imposible establecer un límite exacto entre las partes antes enunciadas, tanto más cuanto a veces se presentan todas juntas. Al examinar un árbol vemos las texturas en la corteza, la forma en las hojas y en el conjunto del árbol, la estructura de las nervaduras, los canales, las ramificaciones, el módulo en el elemento estructural típico del árbol, la dimensión temporal en el ciclo evolutivo que va de la simiente a la planta, flor, fruto y de nuevo simiente. Sabemos también que si observamos una textura con una lente de

aumento, la veremos como estructura y si empequeñecemos una estructura hasta no reconocer el módulo, la veremos como textura.

Por ello propongo considerar el ojo humano como punto de referencia categorial, ya que nos ocupamos de comunicaciones visuales, y así podremos afirmar que cuando el ojo percibe una superficie uniforme pero caracterizada matéricamente o gráficamente, se podrá considerarla como una textura, en tanto que cuando perciba una textura de módulos más grandes, tales que puedan ser reconocidos como formas divisibles en submódulos, entonces se la podrá considerar como una estructura. Si consideramos también la dimensión temporal de las formas, se podrá pensar en una transformación de una textura en una estructura, o bien idear módulos con elementos internos particulares tales que, acumulados en estructuras, puedan reducirse a texturas con características especiales.”

- EL LENGUAJE DEL DISEÑO

DIBUJO EXPLORATORIO:

Forma y espacio

Compilación del libro "Diseño Gráfico", de Alan Swann: "El propósito del dibujo exploratorio para el futuro diseñador gráfico consiste en descubrir su propia expresión personal a través de las imágenes que crea, puesto que el trabajo de diseño está basado en tal experimentación. La importancia del dibujo

monocromático en el diseño gráfico se basa en que enseña a ver el tema como una forma o formas y el color como tonos; enseña a entender y a manipular la perspectiva, y le explica cómo transmitir sensaciones de textura y densidad. Todas estas aptitudes son necesarias al diseñar en dos dimensiones para la reproducción gráfica y, por supuesto, en el diseño tridimensional de embalaje.

Es también preciso que los alumnos experimenten más allá de su campo específico, con el propósito de conseguir un conocimiento completo del mayor número posible de tipos de interpretación visual y de los métodos por los que se crean.



Hacer plantillas visoras es una forma sencilla de aislar el área que se va dibujar.

Se pueden cortar de una cartulina gris o negra gruesos en diferentes tamaños y formas

Fig. 14 Plantillas Visoras

Fuente: Web Image&Art

El primer paso para aprender este nuevo lenguaje del dibujo es preparar una situación que permita la exploración de los principios de contemplación y percepción. Se pueden utilizar muchos ejercicios para iniciar este proceso, que debería iniciarse con el descubrimiento de la información visual y su posterior transferencia al papel.

Sea cual fuere el nivel de excelencia del dibujo, lo esencial es comenzar por el principio. Incluso alumnos con gran habilidad natural para el dibujo deben considerar este lenguaje como algo que es preciso aprender desde cero. Puede que ya hayan demostrado su aptitud para interpretar objetos y estructuras de forma satisfactoria, pero con una visión estrecha pero mediante el conocimiento de la estructura y gramática del dibujo, usted podrá controlar las imágenes que crea de manera resuelta y organizada.

Al ser capaz de controlar el mensaje visual del trabajo, podrá hacer del dibujo una capacidad emocionante. El dibujo se convierte en la base de toda expresión futura y sostiene toda decisión de diseño.



Marco espacial. Una colocación al azar de materiales no relacionados entre sí, dentro de un marco o tarima, estimulará los dibujos experimentales.

Fig. 15 Marco espacial.

Fuente: Web Image&Art

El conocimiento de la forma

Recopilación del libro "Diseño y comunicación visual", de Bruno Munari: "No existen líneas alrededor de los objetos a menos que se hayan trazado deliberadamente en los bordes externos. Los objetos se componen de sus propias formas y de la luz que reciben. Es el tono lo que los define. El proceso normal es crear dibujos en blanco y negro. Es correcto hacerlo así, pero entienda que usted estará abstrayendo de la realidad y traduciendo el lenguaje del color en tono, sustituyendo tonos por la complejidad de una gama de colores.

Una vez se haya dado cuenta de que la línea no existe en la realidad, dejará de importar que, cuando esté dibujando, una única línea se utilice para describir la superficie. También los medios mismos son una abstracción, puesto que al dibujar un cuenco de plástico con, por ejemplo, carboncillo, éste no tiene nada que ver con el plástico. Sin embargo, el carboncillo es un útil perfectamente válido para el modelado. Si el carboncillo puede usarse para representar un objeto de plástico, entonces ¿por qué no probar a representar el mismo objeto con trozos de cordel o cortando cartón o cualquier cosa que le permita expresar visualmente lo que ve?.

La composición

Recopilación del libro "Diseño y comunicación visual", de Bruno Munari: "No se puede realizar un trabajo sin tener en cuenta la composición. A lo largo de la historia de las artes visuales, se han formulado distintas teorías sobre la

composición. Vitruvio, el arquitecto e ingeniero romano, ideó una fórmula matemática para la división del espacio dentro de un dibujo. Su solución, conocida como la Sección áurea, y a veces como la Media áurea, se basaba en una proporción dada entre los lados más largos y los más cortos de un rectángulo. El pintor francés Henri Matisse (1869-1954) concedió mayor importancia a la inspiración, afirmando que la composición es el arte de colocar varios elementos de forma que expresen sentimientos. La idea clave es la de los elementos que expresan sentimientos.



Una manera sencilla de aislar una composición es cortar dos figuras en forma de "L" que se entrelazan para fabricar un marco movable.

Estos marcos se ponen sobre una fotografía o un dibujo para determinar cuál es la mejor manera de abordarlo.

Fig. 16 Marco movable

Fuente: Web Image&Art

Para realizar una composición partiendo de un bodegón es necesario reacomodar los objetos en el espacio o encontrar la perspectiva correcta desde la cual contemplarlos. La primera opción es más fácil puesto que usted puede colocar los objetos para crear cualquier figura, forma o disposición de ánimo. La segunda exige que usted se mueva alrededor del objeto u objetos hasta encontrar la posición con mayor potencial para constituir una composición interesante.

Como ya hemos visto, también se pueden cortar figuras (círculos, rectángulos, cuadrados, triángulos, o formas irregulares) en cartulina negra para hacer visores.

Acercando el visor al ojo, puede alejar o acercar lo que tiene delante. También puede utilizar dos figuras en forma de "L" hechas de cartulina a modo de marco movable.

La perspectiva

Para crear un dibujo convincente, es esencial tener un conocimiento de perspectiva. La perspectiva es sencillamente una manera de representar objetos tridimensionales en una superficie bidimensional. Para producir una impresión precisa de objetos tridimensionales en el espacio que ocupan, representándolos en una superficie bidimensional y manteniendo sus relaciones espaciales correctas, es necesaria una serie de fórmulas.

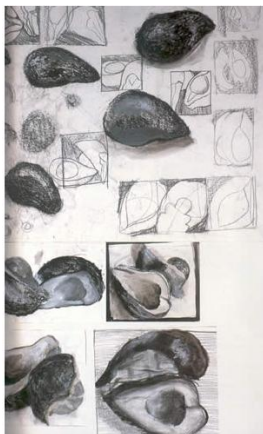
Cuando se comprendan estas reglas sencillas, usted podrá manipular el espacio tridimensional representado en su composición. Por ejemplo, es posible disponer un edificio grande de modo que quede dominado por una persona aislada que esté delante. Otra consideración es lo que se conoce como perspectiva aérea. Un objeto no sólo se vuelve menos definido cuando retrocede a un segundo plano, sino que su valor tonal también cambia. Para relacionar este fenómeno con el color, digamos que un rojo brillante en primer plano cambia de forma irreconocible cuando se coloca en el fondo.

En los estados iniciales de su estudio es imposible crear una obra acabada sin examinar primero las ideas y someterlas a un proceso de investigación intensiva.

Antes de empezar a crear la imagen debe producirse un período de investigación visual en el cual realizará interpretaciones pequeñas y rápidas de los objetos que tiene delante.

Estos bosquejos en miniatura le ayudarán a decidir cuáles son los factores que desea que estén presentes en su trabajo. Utilícelos para examinar composiciones distintas y diversos efectos tonales, mediante el mayor número de técnicas que el tiempo le permita.

Cuanto más minucioso sea este trabajo exploratorio, más ideas tendrá que le alimenten cuando se inicie el trabajo de producción de un diseño.



Las hojas de bosquejos representan una serie de procesos mentales o ideas que se visualizan en la hoja antes de iniciar diseños o ilustraciones de mayor complejidad. Estas imágenes se conocen como bosquejos, y son fundamentales para aclararse y ver la evolución de un trabajo.

Fig. 17 La perspectiva

Fuente: Web Image&Art

1.2.4. MEDIOS DE COMUNICACIÓN

En la biblioteca virtual de Luis Ángel Arango “En principio, los medios de comunicación son los instrumentos mediante los cuales se informa y se comunica de manera masiva en la sociedad contemporánea. Por medio de ellos, los individuos, miembros naciones o comunidades específicas, se enteran de lo que sucede a nivel económico, político, social, etc., tanto en su contexto más inmediato como en el contexto global.

Por otro lado, los medios de comunicación son la representación física de la comunicación en nuestro mundo; es decir, son el canal mediante el cual la información se obtiene, se procesa y, finalmente, se materializa, se expresa y se comunica. Actualmente, las redes globales, nacionales y regionales de prensa, radio, televisión y medios virtuales, son las plataformas en las que se realiza esta materialización y se establece el vínculo directo con la sociedad.

Para algunos sectores de la sociedad contemporánea, los medios de comunicación son la manera más eficaz y rápida de transmitir un mensaje. Para otros, son un vehículo de manipulación social mediante el cual los diferentes poderes se hacen escuchar o imponen una sola visión de los problemas. Así también hay sectores de la sociedad que se acercan a los medios de comunicación en busca del reflejo de un momento específico, o como un medio en el que se manifiesta lo positivo y lo negativo de una situación o de un contexto histórico determinados.

Hoy en día, los medios de comunicación son un poder innegable en la sociedad mundial que ha permitido que se los catalogue como el "cuarto poder".

- DIVISIÓN DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN POR SU ESTRUCTURA

En la biblioteca virtual de Luis Ángel Arango "Los medios de comunicación por su estructura se dividen en dos grupos por su estructura física y por su carácter:

- POR SU ESTRUCTURA FÍSICA

Los medios de comunicación se dividen, por su estructura física, en:

Medios audiovisuales

A rasgos generales, los medios audiovisuales son los que se oyen y se ven. Es decir, son los medios que se basan en imágenes y sonidos para expresar la información, como es el caso de la televisión y el cine.

Desde su aparición en los años 30 hasta comienzos del siglo XXI, la televisión es el medio que cuenta con más público o audiencia a nivel mundial. Por su rapidez, por la cantidad de recursos que utiliza (imágenes, sonido, presentadores) y, sobre todo, por la posibilidad que ofrece de ver los hechos-y a sus protagonistas-en tiempo real y a kilómetros de distancia.

A nivel formal, la televisión está constituida por una gran variedad de formatos de índole informativa, entre los que sobresalen los noticieros, documentales, reportajes, entrevistas, programas culturales, pedagógicos y científicos, entre otros.

Por el lado del cine, éste no ha sido considerado como un medio de comunicación informativo, a pesar de haber sido utilizado como tal en varias oportunidades. Es cierto que sus características audiovisuales le permiten funcionar como una poderosa plataforma de comunicación, pero las dimensiones de su producción hacen que hasta el día de hoy sea enmarcada en el terreno de la entretención cultural.

Medios radiofónicos

La radio es el único medio que hace parte de los medios que transmiten información por medio de formatos sonoros. Su importancia radica en que es el medio que consigue la información con más facilidad, además de tener un proceso de producción mucho más sencillo que el de la televisión. Además de los pocos requerimientos que implica su producción, la radio no necesita de imágenes para comunicar, ni de un gran equipo de trabajadores; los periodistas radiales sólo precisan estar en el lugar de los hechos, un micrófono y una cabina de sonido con la cual se consiga la emisión de la información.

A pesar del creciente desarrollo tecnológico, para comienzos del siglo XXI la radio sigue conservando su capacidad de emocionar e informar al mismo tiempo. Desde su aparición en los años 20, los productores radiales se enfocaron en la transmisión de información basada en la creación sonora de imágenes y escenarios.

Para comienzos del siglo XXI, la radio ha demostrado tener más posibilidades como medio masivo que la televisión. Así es como, a diferencia de los medios audiovisuales, desde siempre, la radio ha llegado a más sectores de la sociedad y a más regiones del país, pues, por su naturaleza, la radio puede ser transportada con mayor facilidad; tan sólo se necesita de un radio de transistores, una grabadora o un equipo de sonido para escuchar un programa.

Medios impresos

Las revistas, los periódicos, los magazines, los folletos, las historietas y, en general, todas las publicaciones impresas en papel que tengan como objetivo informar hacen parte del grupo de los medios impresos. En la actualidad, el público consumidor ha relegado el papel de los medios impresos debido a varios factores: aparte de que para acceder a ellos se necesita una cantidad de dinero considerable, con la aparición de los medios de comunicación audiovisuales, el interés por la lectura y por la información presentada de manera escrita pasó a un segundo plano. Los complejos sistemas de distribución de los medios impresos, además, no han podido cubrir en su totalidad al público lector en todas las regiones.

Los medios impresos más influyentes siguen siendo los periódicos, pues es a través de ellos que se transmite la información más compleja y elaborada en cuanto a investigación, contenidos y escritura. El análisis brindado por un periódico establece un diálogo entre el mundo de la opinión pública y los personajes más influyentes de los sistemas políticos o económicos. Así también, el efecto de los medios impresos es más duradero, pues se puede volver a la publicación una y otra vez para analizarla, para citarla, para compararla.

Medios digitales

Desde finales de la década de 1980, las llamadas “nuevas tecnologías” comenzaron un proceso de masificación que definió el camino a seguir de los medios de comunicación. A partir de los medios digitales se construyeron nuevas plataformas informativas alojadas en Internet y constituidas por nuevas herramientas, formatos y contenidos de carácter virtual. En ese sentido, los medios digitales se encuentran en un proceso de expansión hacia todos los sectores de la sociedad.

El Internet permitió el establecimiento de redes de comunicación que conectaron y abrieron la posibilidad de intercambiar datos y contenidos entre computadores ubicados en cualquier región del Planeta Tierra. Entre los medios digitales sobresalen los blogs, las revistas virtuales, las versiones digitales y audiovisuales de los medios impresos, páginas web de divulgación y difusión artística, emisoras de radio virtuales, entre otros. La rapidez, la creatividad y la variedad de recursos

que utilizan los medios digitales para comunicar hacen de ellos una herramienta muy atractiva.

- POR SU ESTRUCTURA SEGÚN SU CARÁCTER

Los medios de comunicación, según su carácter, se dividen en:

Informativos

Su objetivo es, como su nombre lo indica, informar sobre cualquier acontecimiento que esté sucediendo y que sea de interés general. Los medios informativos más sobresalientes son los noticieros, las emisoras que emiten noticias durante casi todo el día, las revistas de análisis e información y, por supuesto, los periódicos o diarios informativos. Todos estos medios, en su gran mayoría, son diarios o semanales.

De Entretenimiento

Hacen parte de este grupo los medios de comunicación que buscan divertir o recrear a las personas valiéndose de recursos como el humor, la información sobre farándula, cine o televisión, los concursos, la emisión de música, los dibujos, los deportes, entre otros. Son, actualmente, una de las formas más utilizadas y de mayor éxito en la comunicación, pues incluso en los medios informativos se le ha dado un espacio especial e importante al entretenimiento, cosa que, aunque en

muchas ocasiones es muy criticada por desvirtuar la naturaleza esencialmente informativa de estos medios, lo cierto es que, si está bien manejada, puede lograr fines específicos e importantes.

De Análisis

Son medios que fundamentan su acción en los acontecimientos y las noticias del momento, sin por ello dejar de lado los hechos históricos. Su finalidad esencial es examinar, investigar, explicar y entender lo que está pasando para darle mayor dimensión a una noticia, pero, sobre todo, para que el público entienda las causas y consecuencias de dicha noticia. El medio que más utiliza el análisis es, sin lugar a dudas, el impreso, ya que cuenta con el tiempo y el espacio para ello; sin embargo, esto no quiere decir que otros no lo hagan, pues los medios audiovisuales, a través de documentales y crónicas, buscan internarse en el análisis serio de lo que acontece. Generalmente los temas que más se analizan son los políticos, los económicos y los sociales, para lo que se recurre a expertos en estas materias que permitan que el análisis que se haga sea cuidadoso y logre dimensionar en sus justas proporciones los hechos que se pretende comunicar.

Especializados

Dentro de este tipo de medios entran los culturales, los científicos y, en general, todos los temas que le interesan a un sector determinado del público. No son temas comunes ni muy conocidos en muchos casos, pero su trascendencia reside en que

son ampliamente investigados y rigurosamente tratados. Un ejemplo de ellos pueden ser los documentales audiovisuales y las revistas científicas, deportivas o musicales.”

1.3. ILUSTRACIÓN

1.3.1. INTRODUCCIÓN

En el compilado del “Taller de Ilustración gráfica” por Roció Romero Hernández “Todos hemos crecido junto con la ilustración. Las ilustraciones tienen las claves de mundos que existen en nuestra imaginación y cuya descripción no sería posible sin ella. Desde que éramos niños los libros ilustrados, los cómics, los anuncios, carteles, etc., nos nutrieron de actitudes e información y también nos ayudaron a desarrollar nuestros sentidos visuales.

La fuerza de la ilustración, y el número casi infinito de formas en que puede usarse, ha hecho que no desapareciera o fuera relegada a medida que las técnicas fotográficas y digitales han ido creciendo. Lo cálido y humano de la ilustración es la cualidad especial que por encima de otra cosa, le asegura que siempre formará parte de las herramientas del Diseñador Gráfico.

Enumerar las técnicas que se pueden encontrar en la ilustración a lo largo del siglo XX es casi como hacer un recorrido por los materiales utilizados en el arte de la pintura durante este mismo periodo de tiempo, sobre todo si observamos los

trabajos de los ilustradores a partir de los años setenta, periodo en el que encontramos continuas referencias estéticas análogas y, consecuentemente técnicas similares o incluso idénticas en una y otra manifestaciones artísticas.

Encontramos diversas maneras de expresarnos dentro del campo de la ilustración, diversas técnicas que nos brindan un sin fin de posibilidades, materiales como la pluma, la tinta, el pastel y el grafito, son solo algunos de todo el amplio mundo de elementos que conforman el trabajo del ilustrador.

- HISTORIA DE LA ILUSTRACION

En el libro "Historia del Diseño Gráfico" de Philip B. Meggs en su tercera edición afirma que la historia de la ilustración se remonta muchos siglos atrás; surge en libros y manuscritos, donde aparece inicialmente como suplemento para evidenciar y complementar la información de textos y escritos. Los egipcios fueron el primer pueblo que elaboró manuscritos ilustrados en los que se combinaron las palabras y los dibujos para transmitir información. Una preocupación por la muerte así como una fuerte creencia en la vida después de la muerte, los llevó a desarrollar una compleja mitología en relación con el viaje del individuo en el más allá. A los escribas y artistas se les comisionó para preparar los papiros funerarios llamados the Chapters of Coming Forth by Day. En el siglo XIX un experto los llamó el Libro de los muertos, nombre que generalmente reciben en la actualidad. En los primeros libros de los muertos el escriba diseñó el manuscrito dejando áreas en blanco para que si se iba a ilustrar el artista lo rellenará lo mejor

posible. Las viñetas se volvieron cada vez más importantes hasta que dominaron el diseño, al punto que el artista dibujaría primero las ilustraciones, y después se escribiría el manuscrito tratando de evitar espacios difíciles en blanco, y algunas veces se escribiría en los márgenes si el ilustrador no hubiera dejado el espacio adecuado para el texto, además otras ilustraciones funerarias fueron realizadas en pirámides de Unas (ca.2345 a.C.), en ataúdes para los altos oficiales y la nobleza, también el uso de manuscritos fúnebres de papiro para gente de bajos recursos.

Otro de los hechos relevantes en la ilustración son los manuscritos iluminados donde la vibrante luminosidad de las láminas doradas que reflejaban luz de las páginas de los libros manuscritos daba la sensación de que las páginas de los libros manuscritos daba la sensación de que las páginas estaban literalmente iluminadas, esta fascinante sensación dio lugar al nacimiento del término manuscritos iluminados. Actualmente se usa este nombre para todos los libros manuscritos que se decoraron en esa época tardía del imperio romano hasta que fueron reemplazados por los libros impresos después de que se desarrolló la tipografía en Europa hacia el año 1450 d.C. De estos manuscritos iluminados el que resalta es el libro Celta, el dibujo céltico es abstracto y sumamente complejo, los diseños geométricos lineales se entrelazan, tuercen y llenan el espacio con densas texturas visuales, en las que se yuxtaponen los colores puros y vivos, su obra maestra es el Libro de Kells, creado en el monasterio de la isla de Iona, alrededor del año 800 d.C.

Transcurrió el tiempo y en el s.XV un alemán de nombre Johann Gensfleisch Zun Gutemberg, juntó los sistemas necesarios para imprimir el primer libro tipográfico: la Biblia, volumen en 42 líneas. Para lograr esto, inventó tipos de metal independientes, móviles y reutilizables creando al mismo tiempo una tinta especial, más espesa y pegajosa para la impresión de estos tipos, que sería empleada por más de 400 años.

El desarrollo del primer libro tipográfico alternado con ilustraciones fue: “el Agricultor de Bohmen” impreso por el también alemán Albrecht Pfister alrededor del año de 1460 usando también el mismo tipo de Gutemberg, y palcas de madera. Esta sería la plataforma que permitió ampliar las posibilidades de la ilustración de textos y su reproducción.

Mientras tanto, en la Alemania de 1796, Aloys Senefelder, desarrolla nuevas investigaciones en materia de impresión, las cuales le llevarían al perfeccionamiento de una nueva técnica: la litografía; que resultaría ser de vital importancia y trascendencia en el campo del arte. Hasta entonces, toda impresión se hacía a partir de una superficie en relieve o en hueco, que se entintaba y que después se presionaba sobre el papel. En Alemania se comenzó con la litografía, que entre 1800 y 1830 tuvo un desarrollo significativo. Pero los libros de imágenes alcanzaron su mayor esplendor en el siglo XX, junto a la litografía que era la clave para reproducir imágenes gráficas. Ya a principios de 1900, los cuentos populares, que fueron paulatinamente adaptados para los niños, contenían excelentes ilustraciones en blanco y negro.

La litografía predominó en el popular arte del Cartel, permitiendo su reproducción a color y con grandes dimensiones. El francés Jules Cheret (1836-1932), fue probablemente el verdadero promotor del cartel publicitario, perteneció al movimiento que Robert Koch llamaría "Poster Movement", cuando creó un estilo propio, con figuras de mujeres alegres luciendo grandes escotes.

Hacia finales del s. XIX, aparecieron las primeras fotografías en algunos libros impresos, incrementando las posibilidades del realismo total de la ilustración, la modernidad industrial aportó muchos adelantos, como el desarrollo de placas y superficies más sofisticados, que añadieron más practicidad así como avances en la maquinaria y procesos de revelado e impresión de negativos.

Posteriormente la creación de la línea negra (Black Key-line), dio la facilidad de impresión a cuatro tintas, con lo cuál los ilustradores pudieron emplear otro tipo de pintura y colores para su reproducción.

Hasta la época actual, la publicidad, que puede considerarse como una respuesta al desarrollo del comercio y de la industria, se ha incrementado en casi todos los aspectos de la vida cotidiana. Con el aumento de la demanda y con el avance tecnológico del Offset se hizo posible la reproducción e impresión a bajos costos con materiales cada vez más sofisticados. Ahora es posible reproducir obras de grandes artistas visuales así como ilustraciones a todo color debido a que estos procesos de impresión, son lo suficientemente baratos para ser comunes en carteles, periódicos, y casi en su totalidad en revistas y libros ilustrados.

- ¿QUE ES ILUSTRAR?

La función del ilustrador es captar la imagen o crearla y darle vida llevando a cabo la idea. El ilustrador se subordina a la idea, pero le presta su habilidad creadora al llevarla a la práctica.

El campo de la ilustración puede dividirse en tres amplias zonas. La primera clase de ilustraciones la que narra la historia completa sin necesidad de título, texto ni inscripción alguna que sirva de guía. Las portadas de revistas y las sobrecubiertas de libros son ejemplos de este tipo de ilustración.

La segunda es la que ilustra un título, o que visualiza un slogan o cualquier mensaje escrito destinado a acompañar el cuadro, por lo tanto su función consiste en dar mayor fuerza al mensaje. La narración y la ilustración trabajan conjuntamente. A este grupo pertenecen las ilustraciones de con texto corto, letreros, tarjetas de propaganda , anuncios y revistas.

La tercera clase de ilustración es aquella en la que la narración contada por el cuadro en sí es incompleta; su intención evidente es despertar la curiosidad, intrigar al lector, para que este encuentre la respuesta en el texto que la acompaña.

Muchos anuncios obedecen a este plan, para asegurar la lectura del texto, ya que si la historia estuviera expresada completamente en ilustración sería posible que se omitiera leer el texto.

- OBSERVACIÓN, MEMORIA Y REGISTRO

La observación es el método clásico de investigación, además es la manera básica por medio de la cual obtenemos información acerca del mundo que nos rodea.

En este sentido, la observación es de suma importancia no sólo para la ilustración si no para todo el Diseño Gráfico, sin ella es imposible manejar un lenguaje visual ni mucho menos crear imágenes.

Para ilustrar, la observación se ubica como primer paso, es necesaria para configurar nuestras imágenes, la composición, el tema y el color están regidos bajo ésta, por ejemplo sabemos que el color está sujeto a leyes naturales que rigen el tono, la luz y la sombra, sin la observación sería imposible saberlo y aplicarlo. La observación es la clave para comprender.

La memoria es la capacidad que permite retener y recordar, mediante procesos asociativos, inconscientes, sensaciones, impresiones, ideas y conceptos previamente experimentados, así como toda la información que se ha aprendido conscientemente.

La memoria es el segundo paso, después de la observación dentro de la ilustración. Nos permite retener lo que ya hemos observado del mundo que nos rodea, nos conecta con otras imágenes y nos hace crear otras a través de lo que ya hemos visto o vivido anteriormente. GUARDA LO OBSERVADO.

El registro es entonces el tercer paso, observamos, guardamos en la memoria y registramos; registrar es dejar huella palpable de los procesos ya mencionados, es dejar físicamente, con un material determinado la imagen. Para esto es recomendable llevar con nosotros una libreta de apuntes o bocetos, que se ocupará cada vez que se quiera dejar las impresiones de lo observado en el momento mismo en que ocurren o poner lo registrado en la memoria de lo que ya observamos o experimentamos.

- REGISTRO DE IMPRESIONES Y EXPERIENCIAS

Un ilustrador, no solo puede controlar el tiempo, sino también centrar el tema, seleccionando algunas de las características del paisaje y descartando otras, o trasladar los acontecimientos de un día a un solo dibujo, usando los apuntes o simplemente su memoria.

No hay duda que la concepción de un tema es más importante que cualquier otra cosa, por ello vale la pena dedicar un tiempo considerable a los bocetos hasta estar seguro de que se tiene una buena distribución, amén de una buena dramatización del tema. Si pueden mostrar las caras de los personajes, es mucho mejor porque facilita el trabajo posterior, hay que tratar de entretrejer las áreas de luz, medios tonos y sombras, de manera que la ilustración quede equilibrada y bien enfocada.

La mejor manera clásica de registrar impresiones y experiencias es por medio del boceto, utilizando las diferentes técnicas para ello, línea, mancha, gesto y

composición, pero un medio también adecuado es la cámara fotográfica que nos permite captar situaciones de manera instantánea y fiel de lo que está ocurriendo en el momento, la cámara mecánica o digital es buena herramienta para lograr registros, que después se seleccionaran para empezar la ilustración.

También podemos hacer uso de recortes, artículos de periódicos o revistas, noticias, etc, que permiten recordar las experiencias e impresiones o crear nuevas situaciones.

- RECONSTRUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Una de las razones para usar la ilustración se produce cuando la reproducción es muy importante. En los periódicos, por ejemplo, las imágenes predominantes son fotografías en semitonos que, según la calidad del papel prensa, pueden quedar muy grises, Las ilustraciones se preparan a menudo para obtener un contraste visual; un dibujo a pluma en blanco y negro constituye una aseveración gráfica como no puede serlo una fotografía más.

Existe también la oportunidad de usar el collage e incorporar objetos representativos, como por ejemplo, boletos de autobús, paquetes de cigarros o periódicos.

Lo que nos ayuda a reconstruir e interpretar nuestras imágenes y conocimientos es formularnos un cuestionario sobre el o los temas a tratar en nuestra ilustración:

- ¿Cuál es la naturaleza de nuestro tema?
- ¿Tiene un estado de ánimo?
- ¿Debe hacerse en color o blanco y negro?
- ¿Es un interior o exterior, de día o de noche?
- ¿Iluminación difusa, brillante, oscura, tenebrosa, etc?
- ¿Es posible contar la historia en más de una manera? ¿De qué modos?
- La situación, ¿depende de las expresiones faciales?
- ¿Cuál es la idea dominante de nuestra ilustración?

1.3.2. LA ILUSTRACIÓN Y SUS PROCESOS CREATIVOS

Los ilustradores pueden poner énfasis donde quieran, usando color o medias tintas para contrastar las áreas y guiar al lector a lo largo de los diferentes procesos. Pueden diseccionar, capa a capa, para mostrar cómo funcionan las cosas, tanto si se trata del cuerpo humano como de un submarino nuclear.

Los ilustradores pueden dibujar hacia atrás en el tiempo, hasta la edad de piedra, o hacia delante, en el futuro, para dar vida a lo que ven en su imaginación. Para las ilustraciones no existen límites prácticos, sólo los impuestos por la imaginación del ilustrador.

También es preciso contar con un buen lugar para trabajar, para dar rienda suelta a la imaginación, a los procesos, a la experimentación y a la creación.

- TÉCNICAS DE VISUALIZACIÓN

La visualización es el proceso de construir una imagen concreta partiendo de una abstracta. Primero debemos procurar entrar en posesión de todos los hechos, y después embellecerlos y completarlos con nuestra propia imaginación.

Primero que nada debemos establecer a cual de los grupos de ilustración nos vamos a enfocar, después hay que delimitar muy bien el fin y el propósito de lo que vamos a hacer. Discernamos cuál es el estado de ánimo, cuál es la atmósfera que emanará de nuestro tema. ¿Es un tema alegre? ¿Debe expresar acción, violencia, actividad, vitalidad? ¿O debe ser tranquilizador, reposado, consolador o quizá sombrío? Nuestras decisiones subsiguientes dependerán en mucho de la determinación o delimitación que hagamos de la ideacentral. Se debe leer y comprender la historia antes de empezar a ensayar. También hay que descubrir cómo son los personajes, los accesorios generales y la ropa en general.

Cabe aquí preguntarse ¿Cuál es la mejor manera de narrar la historia: mediante el ambiente y los personajes, o mediante los gestos y la expresión facial en un enfoque de primer plano, con poco fondo? Generalmente para la ilustración los personajes vienen primero y luego el escenario, esto sin descartar la otra posibilidad: el escenario y luego los personajes.

Se puede empezar a trabajar a partir de pequeños bocetos de imágenes ya establecidas o representando las ideas que se nos ocurran. Un procedimiento

sencillo y práctico para visualizar un tema es planear lógicamente el escenario y la acción de las figuras, vistos desde cualquier ángulo.

- EL PROCESO, PROPUESTA DE MODELO GENERAL PARA ILUSTRAR TEXTO CORTO.

Antes de proceder a ilustrar un texto es conveniente tener en cuenta ciertos puntos:

- El original debe poseer una amplia gama de valores, ya que durante la reproducción se pueden perder sutiles gradaciones de color.

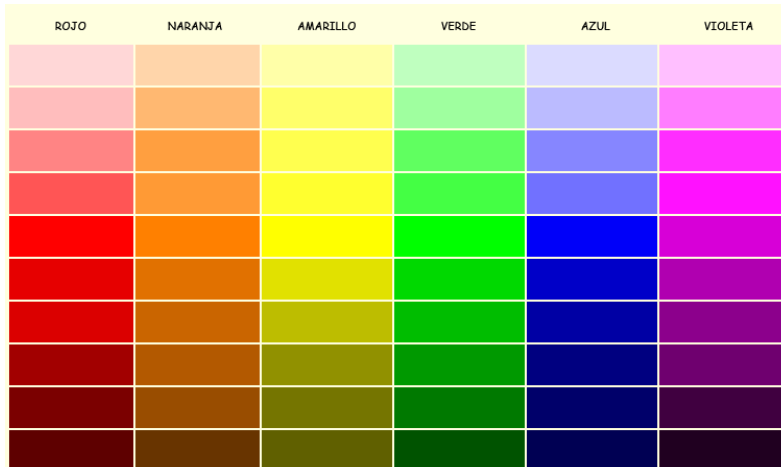


Fig. 18 Gama de valores

Fuente: Web blogspot

- Hay que tener en cuenta dónde se situará la letra en la ilustración y elaborar el boceto de acuerdo con esto.

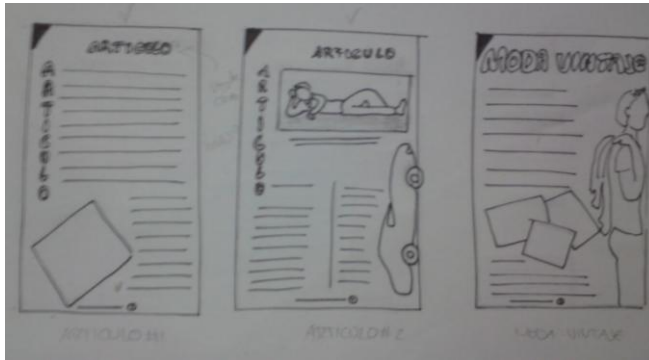


Fig. 19 Boceto letra e ilustración

Fuente: Web blogspot

- Cuando una imagen se reduce, su apariencia mejora, así que es preferible que la ilustración original sea de mayores dimensiones que la obra terminada impresa.

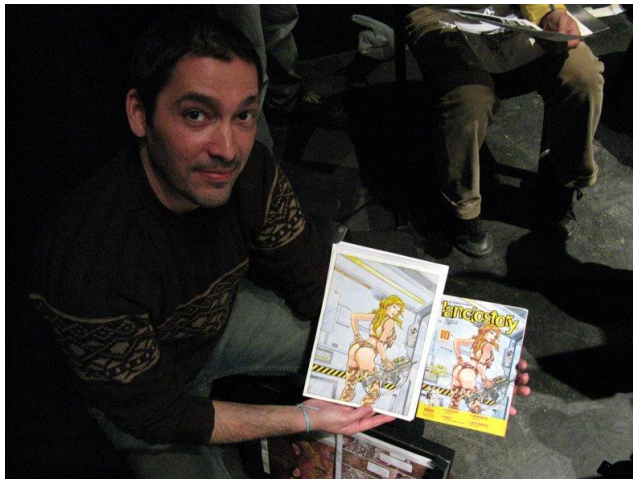


Fig. 20 Ilustración original y obra terminada impresa

Fuente: Web blogspot

- Algunos colores sufren alteraciones cuando se imprimen, sobre todos los amarillos, por lo que es mejor que sean brillantes.



Fig. 21 Amarillos brillantes

Fuente: Web blogspot

Una vez que se dispone de todo el material de referencia, conviene dibujar un croquis en un cuaderno para hacer bocetos a fin de elaborar la composición de nuestra ilustración, Cuando menos detallados y más sueltos sean mejor, ya que después se pueden pulir calcando el dibujo en otras hojas de papel para hacer bocetos, Este es un método extremadamente útil, dado que permite obtener el diseño definitivo sin que se pierda la fuerza del primer boceto.

En un proyecto no hay ningún elemento aislado: el significado del texto, su colocación, el tipo de letra y la ilustración, todos estos elementos se apoyan entre sí y trabajan conjuntamente. Tienen que usarse de forma que interaccionen y comuniquen, interesen, enseñen o incluso conmuevan al lector o al espectador.

Hay que comprobar que la idea funciona, que hemos escogido la vía correcta para tratar el tema y que el impacto del conjunto será el que imaginamos y proponemos.

El grado de contenido de cada boceto varía para cada trabajo. Cuando la ilustración deba tener texto, se requerirá un boceto bien detallado. Si el color es vitalmente importante para el proyecto y juega un papel predominante, será importante que el boceto sea a color.

A veces el boceto deberá ser elaborado hasta formar la base de la ilustración final. El dibujo se irá cambiando o perfeccionando de acuerdo a las mismas exigencias del proyecto y a las posibilidades con que contemos.

- ESPACIO DE TRABAJO PARA LA ILUSTRACIÓN

Todo ilustrador necesita de un espacio de trabajo que le permita realizar su trabajo de una manera agradable y amena, que lo invite precisamente a trabajar, a disponerse a ilustrar.

Muchas personas se plantean la instalación de un estudio como espacio de trabajo, de modo similar a como los fotógrafos adquieren sus materiales y equipo. Por lo general adquieren un equipo extenso y muy caro que supera en mucho sus necesidades reales y sus conocimientos técnicos. Una cámara cara no hace mejora un fotógrafo, así mismo una cámara sencilla en manos de un buen fotógrafo puede producir resultados de la máxima calidad.

No es necesario gastar enormes sumas de dinero para montar un espacio de trabajo para realizar trabajos excelentes de ilustración.

El primer requisito, que no es necesariamente el más obvio, es una habitación, esto es esencialmente nuestro espacio para trabajar, preferentemente que no se utilice para otros fines. De ser posible se debe escoger una habitación con buena luz natural, para esto lo mejor es una ventana orientada hacia el norte, ya que de esta forma se evitará la luz directa del sol que cambia de intensidad y dirección en el transcurso del día. Los ojos no pueden adaptarse a una situación en la que en un momento la intensa luz del sol cae directamente sobre el trabajo, y al minuto una nube cubre el sol y es casi imposible lo que se tiene delante, además de que la luz directa del sol afecta a algunos materiales y a nuestro propio trabajo. La luz del norte proporciona una iluminación filtrada, reflejada y casi constante. Para esto lo mejor sería un tragaluz en el techo.

Por supuesto en varios momentos se necesitará luz artificial y para esto la iluminación general de nuestro espacio funcionaría con unos tubos fluorescentes, que iluminan uniformemente espacios más amplios, pero el inconveniente es que la luz artificial altera los colores.

También es importante que nuestro espacio cuente con alguno otro con fuentes de agua como un lavadero, un lavabo, y en general cualquiera donde se puedan lavar algunos materiales de trabajo.

- EL ESTUDIO DEL ILUSTRADOR

El estudio debe ser necesariamente un espacio grande, con demasiada luz, ventilado y ordenado, donde los objetos de uso frecuente se hallen a la mano.

Por supuesto, lo más importante después de conseguir una habitación, es un buen tablero de dibujo o restirador, que representa una buena inversión ya que con él se va a trabajar durante todo el tiempo. Para conseguir trabajos de total precisión hay que tener la garantía de que la superficie de trabajo es perfectamente cuadrada por todas partes. Si no puede permitirse un tablero que cuente con sistema mecánico hay que asegurarse de que tiene una regla bien colocada en el lado izquierdo, que ofrece un buen recorrido para la escuadra en T.

Para disponer de una fuente cercana de luz se pueden emplear flexos que se sujetan a la mesa o el tablero de dibujo con una abrazadera. Los buenos flexos pueden ir también adosados sobre una base pesada, o colgarse en la pared, justo en lugar que se requiera para trabajar. Algunas lámparas ajustables tienen bombillas fluorescentes, otras una combinación de luz fluorescente e incandescente. Este último tipo es más adecuado para el trabajo en color que la luz incandescente pura.

Una caja o mesa de luz puede ser de gran utilidad en trabajos de visualización ya que ahorran tiempo a la hora de calcar imágenes de ilustraciones y fotografías, y

proporcionan una mayor precisión en los pequeños detalles. También son muy útiles para ver diapositivas a color y negativos.

También necesitará un lugar para cortar, recortar y montar los trabajos, de modo que se deje espacio para una plantilla de diagramador.

Un corcho en la pared ayudará a comprobar el aspecto del trabajo en posición vertical y desde cierta distancia. Ya que se tiene el mobiliario básico, hay que actuar de manera similar al adquirirlos materiales.

1.3.3. TÉCNICAS GRÁFICAS PARA ILUSTRACIÓN

Enumerar las técnicas que se pueden encontrar en la ilustración a lo largo del siglo XX es casi como hacer un recorrido por los materiales utilizados en el arte de la pintura durante este mismo período de tiempo, sobre todo si observamos los trabajos de ilustradores a partir de los años setenta, periodo en el que encontramos continuas referencias estéticas, análogas, y consecuentemente, técnicas similares o incluso idénticas en una y otra manifestaciones artísticas.

Grandes artistas como Matisse, Dalí, Chagall, Fujita, De Chirico, Braque, y hasta cineastas como Fellini, entre otros, Así como exponentes especializados como SirArthur Rakham, Harol Foster, Sequelles, Ronald Shirley, Disney, Giger, Steadman,entre otros, han sido dibujantes e ilustradores y han utilizado las más diversas posibilidades técnicas que nos brinda el material: lápiz, pastel, tinta, etc.

- TÉCNICAS SECAS

Dentro de las técnicas básicas y dentro de los procedimientos secos, quizá, los más sencillos sean los lápices y las pinturas de colores en madera, pero existe una gran variedad de medios para conseguir resultados concretos, como el grafito, el pastel, sanguina, scratch, etc. en este caso se profundizará sobre la técnica seca de el grafito que nos permite desempeñar nuestro trabajo como ilustradores.

La mayor característica de las técnicas secas es el uso de un solo material o pigmento que lo conforma, son materiales de aplicación directa, esto es que no necesitan de algún aglutinante ó medio para que tiñan o penetren en nuestra superficie de papel, cartón, etc

Grafito:

La historia del lápiz se remonta a 1564, cuando se descubrió en Borrowdale Inglaterra un yacimiento de grafito puro. Estas minas aprovisionaron a toda Europa hasta el siglo XIX.

El grado de dureza del grafito se indica en dos formas. El grado B para los lápices o barras blandas, generalmente el 9B es el más blando (suave), y el H para los lápices o barras más duras, aquí generalmente el 10H es el de mayor grado de dureza, Este sistema sirve de guía a la hora de elegir el instrumento más apropiado para un trabajo en particular. Por lo general los grafitos más blandos, así como el pastel,

deben utilizarse sobre un papel que posea un grano suficiente para recoger y retener las partículas de grafito que se desprendan de éstos, mientras que las superficies más lisas como la cartulina son más adecuadas para grafitos duros.

Hay dos tipos de grafito.



Fig. 22 Grafito

Fuente: Web Taller de Ilustración Gráfica

El lápiz y la barra que se encuentra en diferentes grosores y calidades. Aunque se puede utilizar cualquier papel es conveniente aplicar un fijador a las obras realizadas.

Con grafito se pueden obtener resultados inmediatos, se puede trazar, bocetar, y obtener resultados a base de línea o mancha. Se distribuyen en lo posible las masas, obteniendo calidades de blancos y una gama bastante amplia de grises casi hasta obtener el negro.

- TÉCNICAS HUMEDAS

Para su utilización intervienen líquidos como agua, aceites, temple, barnices, alcohol, tinta, etc. Entre las técnicas más empleadas por generar un buen detalle al ilustrar están la pluma, la tinta y la acuarela.

Pluma y tinta



Fig. 23 Pluma y tinta

Fuente: Web Taller de Ilustración Gráfica

Uno de los estilos más tradicionales de ilustración; la pluma y la tinta nunca pasan de moda y los ilustradores consiguen hacerla apropiada para cada nueva generación. La calidad del dibujo es crucial: este es un medio en el que un mal trabajo se hace realmente evidente.

Para el dibujo basta con tener plumillas y manguillos o un portaplumas que tenga un orificio para plumas de dibujo grandes y finas, una selección de plumas, tinta china y papel de dibujo y de algodón. Probando con los diversos tipos, debe hallarse antes del trabajo de dibujo propiamente dicho una pluma que se adapte a la propia mano y al fin para el que se emplea. Quien quiera dibujar con firmeza y

rapidez utilizará plumas que discurren sin esfuerzo por el papel y cuyas líneas pueden ensancharse fácilmente con una mayor presión. Si se prefieren las formas de representación sutiles se elegirán plumas de dibujo finas y duras, que tienen que ser conducidas cuidadosamente sobre el papel, por que la punta se clava con facilidad y la tinta china salpica. Pero en sí, una sola plumilla da diferentes tipos de grosores.

Si se trabaja con la adecuada precaución, pueden conseguirse muy buenos resultados incluso sobre cartón rugoso. Para el trabajo resultan apropiados todos los colores líquidos o fluidificados, tales como la tinta china, tinta normal, colores de acuarela, colores de esmaltado, etc.

Muchos ilustradores prefieren tonos pardos como el sepia a la tinta china negra. Pero si sobre el dibujo a tinta debe pasarse acto seguido color de acuarela, el contraste entre el color y el dibujo resulta más armónico como consecuencia del efecto de las líneas marrones, el conjunto es más suave que si se hubiera pasado tinta china negra.

Quizá lo más importante dentro de un trabajo de pluma y tinta sea precisamente la línea, para esto hace falta una aplicación limpia y eficaz y saber los tipos de rayado.

El principio del dibujo a pluma es la creación de tonos mediante combinación del blanco y el papel y el oscuro de la línea.

La acuarela

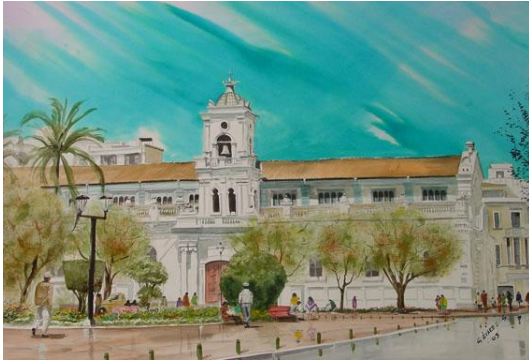


Fig. 24 La acuarela

Fuente: Web Blog Editorial

Es uno de los procedimientos más utilizados en ilustración. Es el más funcional. No requiere muchos utensilios y permite un alto grado de detalle. Facilita el coloreado de grandes superficies con un acabado de calidad. Permite desde un coloreado muy suave hasta tonos más sólidos y opacos. Tiene muchas ventajas, entre ellas, que ofrece muchas posibilidades de combinación con otros procedimientos pictóricos. Se utiliza de forma sencilla y directa.

Los colores son solubles en agua y transparentes. Su intensidad depende del grado en que se disuelvan en agua. Se mezclan perfectamente entre sí. Es de secado rápido y no necesita de otras sustancias especiales para su empleo.

En ilustración, la acuarela se emplea de modo diferente a la manera tradicional y pictórica de los acuarelistas artísticos. El proceso comienza por un dibujo bien acabado, por lo general, a lápiz. Se empieza a colorear por los tonos claros, diluyéndolos bastante en agua. Progresivamente se pintan todas las zonas de la

ilustración aplicando colores degradados en los fondos amplios, humedeciendo la zona que se va a pintar antes de aplicar el color. Así se consigue rebajar la intensidad. Al final se intensifican los tonos superponiendo capas de color. Cuando la obra está seca se hacen los retoques oportunos, donde pueden entrar otros procedimientos, ya que es compatible con todas las técnicas de dibujo (tinta, pastel, lápices de colores principalmente). La acuarela se emplea en primer lugar, y sobre esta base se pueden utilizar todos estos otros procedimientos.

1.3.4. ESTILO DE LA ILUSTRACIÓN

- ILUSTRACIÓN EN BLANCO Y NEGRO



Hasta un ilustrador capacitado necesita ser dirigido artísticamente para asegurar que la ilustración sea adecuada al sentido del diseño. Como muestran claramente estos ejemplos, un solo tema puede ser manipulado en muchas formas para conseguir un estilo correcto.

Fig. 25 Ilustración en Blanco y Negro

Fuente: Web Image&Art

Recopilación del libro "Diseño y marketing", de Alan Swann "La ilustración es tan variada y versátil como quienes la producen, de tal forma que la mayoría de los ilustradores tienen un estilo identificable. Las ilustraciones en blanco y negro se usan comúnmente en periódicos y revistas. Desde los dibujos que se encuentran en la prensa en blanco y negro, hasta el estilizado trabajo de vanguardia que se usa

para apoyar los materiales editoriales, existe una amplia gama de estilos de ilustración atractivos y adaptables. Sin embargo, a medida que avanzan sus carreras, los ilustradores tienden a identificarse con un campo específico, y la mayor parte de su trabajo irá a un mercado o medio particulares.

- ILUSTRACIÓN A TODO COLOR

Recopilación del libro "Diseño y márketing", de Alan Swann "La ilustración a todo color comprende una inmensa gama de estilos, desde al realismo a lo extraño y fantástico. Por lo tanto, le da al diseñador amplias posibilidades de presentar imágenes gráficas en formas frescas y originales. Desde los días de la acuarela, la ilustración en color ha evolucionado hasta incluir el uso de muchos medios distintos. Aunque los mismos tienden a producir sus propios estilos, también pueden aplicarse a imágenes del pasado. Más aún: muchos ilustradores modernos combinan las técnicas actuales con imágenes del pasado en un intento de insuflar nueva vida a productos ya consolidados.



La ilustración que se realiza para cualquier diseño debe estar relacionada con los elementos de refuerzo del diseño y quedar reflejada en los mismos. El estilo y la técnica pueden usarse para hacerse eco de un período o imagen particulares, y en tales casos, la ilustración debe ser concebida con ese objetivo en mente.

Fig. 26 Ilustración a todo color

Fuente: Web Image&Art



Cuando se combinan los elementos del diseño, se puede ejercer un mayor control sobre su ubicación y proporciones relativas.

Fig. 27 Ubicación y proporciones

Fuente: Web Image&Art

Elección

El diseñador toma importantes decisiones sobre la naturaleza de la ilustración en color a usar cuando evalúa todos los elementos del diseño. El predominio que se le quiera dar a la ilustración y el cómo tenga que desplegarse la misma, afectarán a la elección del diseñador sobre el estilo de la ilustración. Un diseño puede ser preparado con destino a públicos distintos a base de explotar la ilustración en color. Por ejemplo, una tapa de una caja de bombones puede llevar un color obscuro y discreto. La inclusión de un dibujo cuidadosamente encargado puede darle al producto un atractivo para un mercado diferente.



Esta paradójica y humorística yuxtaposición de un mercader del renacimiento y la tarjeta Mastercard sugiere que entre las conquistas humanas está la moderna tarjeta de crédito. El estilo de la ilustración recuerda los estilos pictóricos del período.

Fig. 28 Estilos pictóricos del período

Fuente: Web Image&Art



Ilustración francesa del siglo XVIII, que representa un campo de cerezos, acompañada por un dibujo a tinta negra coloreado a mano. La ilustración central está delicadamente pintada en colores sin añadir ningún negro, para contrastar con el paisaje del campo. Un toque de color en el texto enlaza el texto y la ilustración, creando un encantador estilo tradicional.

Fig. 29 Estilo tradicional

Fuente: Web Image&Art

- ILUSTRACIÓN A UN SOLO COLOR



Estas tres ilustraciones son un mismo tema, pero las diferencias técnicas combinadas con diferentes colores, dan la sensación de tratarse de épocas distintas.

Fig. 30 Ilustración a un solo color

Fuente: Web Image&Art

Recopilación del libro "Diseño y marketing", de Alan Swann "El color puede usarse en un diseño en forma lisa, opaca, o bien se puede hacer un uso más expansivo del mismo cambiando su densidad con distintos grados de tinte. Todavía más importante: el color puede proporcionar un enlace visual entre la ilustración y otros elementos del diseño global. También puede ser usado para explotar una característica de la ilustración, realzándola y dándole individualidad.

El color, tanto si está integrado en una ilustración o añadido en la misma, le permite al diseñador la recreación de estilos de períodos concretos. Por ejemplo, una simple ilustración de dibujo a mano puede ser transformada en un dibujo envejecido mediante el uso de un sutil toque de tono sepia.

Elección

Escoger un color que se adapte al estilo de diseño requiere un gran cuidado, puesto que debe reflejar la naturaleza y calidad del producto. Evaluar la gama de colores usados normalmente para anunciar productos o servicios similares, y aprender de ellos. pero no deben imitarse servilmente, ya que es mejor perseguir una solución que combine la efectividad con la originalidad.



Esta estilizada ilustración que tiene un aire a Matisse y a Picasso, usa los trazos para describir el tema, y el color para indicar el entorno.

Fig. 31 Utilización de trazos y color

Fuente: Web Image&Art



En este logotipo de ropa para niños, se utiliza la ilustración tradicional europea. El color refuerza la imagen, transmitiendo un sentido de calidad y permanencia.

Fig. 32 Calidad y permanencia

Fuente: Web Image&Art

1.3.5. TIPOS DE ILUSTRACIÓN

- ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA

Según en el Slideshare de “Tipos, técnicas y estilos de ilustración” publicado el 1 de Septiembre del 2009 por maestralejandrac11, dice “Son las ilustraciones destinadas a complementar o dar forma y personalidad a un producto o marca comercial, o bien a anunciar un acontecimiento. Suelen ser obras que pueden ajustarse a formatos distintos, según el medio que utilice el publicista (carteles, portadas, envases, páginas de revistas, etc.) La característica fundamental de la ilustración publicitaria es su inmediato y eficaz impacto visual.”

- ILUSTRACIÓN EDITORIAL

En el blog de WordPress sobre Ilustración Aplicada dice “Conceptualizar ilustraciones con diversas temáticas y textos basadas en obras literarias como

complementos narrativos eligiendo los materiales, técnicas y soportes adecuados al concepto, al público meta y a la temática.” (utilizada en medios de comunicación impresos así como también en páginas web).

- ILUSTRACIÓN CORPORATIVA

En el blog cliik “diseño e ideas” publicado el 24 de junio del 2010 por Cielo Gerosa y Marisa Ojeda “Ilustraciones en proyectos hechos directamente a las empresas interesadas y especializadas en cierto tipo de uso (ejm, dibujo textil, Intranet, infografía, catálogos internos).”

- ILUSTRACIÓN CULTURAL

En el blog cliik “diseño e ideas” publicado el 24 de junio del 2010 por Cielo Gerosa y Marisa Ojeda “Ilustraciones usadas como Comics o para proyectos relacionados con publicaciones culturales sin ánimos de lucro o gubernamentales, usualmente no muy bien remuneradas.”

- ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA

En la Enciclopedia Libre Wikipedia, “Ilustraciones de libros científicos, en donde se aclara mediante una imagen lo que se explica en el texto de un modo realista. Por ejemplo ilustraciones de anatomía o ingeniería. Normalmente realizadas mediante grabados.”

1.4. LA HISTORIETA

Los temas presentados en este capítulo son basados en el libro "EL COMIC Y SU UTILIZACIÓN DIDÁCTICA: Los tebeos en la enseñanza", de J.L. Rodríguez Diéguez.

1.4.1. Definición

Se llama **historieta** o **cómic** a una serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él, así como al medio de comunicación en su conjunto. Partiendo de la concepción de Will Eisner de esta narrativa gráfica como un arte secuencial, Scott McCloud llega a la siguiente definición: Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector. Sin embargo, no todos los teóricos están de acuerdo con esta definición, la más popular en la actualidad, dado que permite la inclusión de la fotonovela y, en cambio, ignora el denominado humor gráfico.

El interés por el cómic puede tener muy variadas motivaciones, desde el interés estético al sociológico, de la nostalgia al oportunismo. Durante buena parte de su historia fue considerado incluso un subproducto cultural, apenas digno de otro análisis que no fuera el sociológico, hasta que en los años 60 del pasado siglo se asiste a su reivindicación artística, de tal forma que Morris y luego Francis Lacassin han propuesto considerarlo como el noveno arte, aunque en realidad sea anterior a aquellas disciplinas a las que habitualmente se les atribuyen las condiciones de octavo (fotografía, de 1825) y séptimo (cine, de 1886).

Seguramente, sean este último medio y la literatura los que más la hayan influido, pero no hay que olvidar tampoco que su particular estética ha salido de las viñetas para alcanzar a la publicidad, el diseño, la moda y, no digamos, el cine.

Las historietas suelen realizarse sobre papel, o en forma digital (e-comic, webcómic y similares), pudiendo constituir una simple tira en la prensa, una página completa, una revista o un libro (álbum, novela gráfica o tankōbon).

Han sido cultivadas en casi todos los países y abordan multitud de géneros. Al profesional o aficionado que las guioniza, dibuja, rotula o colorea se le conoce como historietista.

1.4.2. Historia

El origen del cómic está vinculado a las características económicas, sociales y culturales de la sociedad en la que se origina.

El cómic es fruto de varios siglos de experimentación. Como forma de representación debe asociarse a la cultura de masas. El cómic es, por consiguiente, un producto industrial, independientemente de su valoración estética o semiótica.

Desde esta perspectiva puede considerarse como uno de los primeros antecedentes del cómic publicado en la prensa a una litografía satírica de Napoleón Bonaparte del caricaturista inglés James J. Gillray, publicada hacia 1800.

Gombrich sostiene que corresponde al humorista y dibujante ginebrino Rodolphe Töpffer el haber inventado la historieta dibujada, dice que: "Las novelas humorísticas en dibujos de Töpffer son inocente antepasados de los sueños manufacturados de hoy. Encontramos todo en ellos, aunque todavía bajo una tonalidad genuinamente cómica".

Los primeros Cuentos en imágenes corresponden al año 1829, posteriormente Töpffer publica un folleto sobre fisonomía que puede considerarse el primer intento de reflexión sobre el cómic.

Hacia 1865 el caricaturista alemán Wilhelm Busch crea Max und Moritz, tal vez los dos primeros personajes de historieta, dos niños que, con sus travesuras, ponen en jaque a la gente que les rodea.

La estética de la ilustración, el humor político y el periodismo satírico son géneros a tener en cuenta a la hora de considerar las influencias en el origen del cómic. En Europa se suman a estos elementos la tradición proveniente, por un lado, de aucas y aleluyas y, por otro, el auge de las novelas por entregas.

Las aucas eran dibujos de origen pagano que tenían al pie de la imagen una frase mientras que las aleluyas eran estampitas religiosas con la palabra "aleluya", más tarde se llamó de esta manera a una serie de viñetas con una frase corta en su pie.

Hacia finales del siglo XIX en Europa como en Estados Unidos, los periódicos recurrían a diferentes incentivos con el fin de atraer el mayor número de lectores y, por consiguiente, controlar el mercado. La modernización de los sistemas de impresión de Estados Unidos va a permitir que a partir de 1893 en los suplementos dominicales apareciera una página en color. En esta página del "New York World" apareció en 1895 una viñeta del dibujante Richard F. Outcault que va a sentar las bases de la historieta actual.

El personaje que crea es The Yellow Kid, un chino vestido con un largo camisón amarillo, de los barrios populares de Nueva York.

El éxito comercial de las primeras historietas fue un factor importante para que los periódicos incluyeran tiras cómicas en sus páginas. Las perspectivas económicas que vislumbraban alrededor del cómic fueron las determinantes para que, a comienzos del siglo XX surgieran las grandes agencias que se encargarían de vender su material dentro y fuera de Estados Unidos.

La mayor parte de los cómics de la década del 10 y 20 están contados en la exaltación de la vida cotidiana, en historietas como "Gasoline Alley" de Frnk King, "Smitty" de Walter Bernd, "Blondie" de Ching Young.

En 1929 se conforma el género de aventuras a partir de la serie sobre la novela de Edgar Rice Burrough "Tarzán" con dibujos de Hal Foster y la primera historieta de ciencia ficción "Bulk Rogers" de Philip Nowlan como guionista y Dick Calkins como

dibujante. La vida de Al Capone será fuente de inspiración para la creación en 1931 de la primera historieta policiaca: "Dick Tracy" de Chester Gould.

En la primera mitad del siglo XX la historieta americana ejerce un control hegemónico a nivel internacional, pero el monopolio del cómic va a variar sustancialmente a partir de los años 60 con la irrupción en el mercado internacional de las historietas provenientes de Francia, Italia, Alemania, Bélgica, España, Argentina. Los temas marginales y aquellos que denuncia una sociedad cada vez más deshumanizada y consumista, son el motivo principal de la historieta underground que, en la década de los 80, constituyen el punto de atención de los nuevos lectores de los cómics.

En estos momentos conviven cómics tradicionales y aquellos que tratan de imponer nuevos planteamientos estéticos. "Vinculada íntimamente a los procesos sociales -dice J. Acevedo- la evolución de la historieta depende de cómo la asuman autores y editores, y de la relación que se establece con los lectores, relación definitoria, sentido último de la historieta"

1.4.3. Características

Se trata de buscar las características que aparecen con mayor frecuencia en las definiciones transcritas, o bien aquellas que, sin aparecer con excesiva frecuencia, se consideran, pese a ello, de especial relieve.

Uno de los rasgos más frecuentemente señalados es el relativo al carácter narrativo del cómic. El cómic presupone un soporte temporal, un "antes" y un "después" de la viñeta que se lee, que generalmente se refiere a un presente.

La segunda nota a considerar es la relativa a la interacción de lo verbal y lo icónico.

La utilización de códigos específicos aparece como un rasgo distintivo más.

Así pues, entorno a estas cinco características gira el sentido del cómic o tebeo:

- 1.- Carácter predominante narrativo, diacrónico, del mensaje.
- 2.- Integración de elementos verbales e icónicos.
- 3.- Utilización de una serie bien definida -en sus aspectos básicos- de códigos y convenciones.
- 4.- Su realización se efectúa atendiendo a una amplia difusión, a lo cual suele subordinarse su creación.
- 5.- Su finalidad es predominante, distractiva. Sin embargo, no se trata de condiciones radicalmente excluyente. Con frecuencia pueden observarse casos en los que algunas de estas nociones están ausentes.

1.4.4. ANÁLISIS DE LOS COMPONENTES LA HISTORIETA

- LENGUAJE VISUAL:

LA VIÑETA



Fig. 33 La viñeta

Fuente: Web Comic digital

La viñeta es la unidad mínima de la significación de la historieta. Unidad espacio-temporal, unidad de significación y unidad de montaje; y al tiempo, unidad de percepción diferencial.

Se distingue en la viñeta un continente y un contenido.

Continente.- Está formado, normalmente, por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página del tebeo. Cabe destacar tres aspectos del continente de la viñeta:

1.- Las características de las líneas constitutivas, rectas, curvas, ligeramente onduladas, etc.

2.- La forma de la viñeta, la más frecuente es la rectangular, aunque también existen cuadradas, triangulares, etc.

3.- Dimensiones de la viñeta.

Contenido.- Se puede especificar como contenido icónico y verbal. El icónico puede estudiarse en su dimensión sustantiva y adjetiva. La sustantiva significa que se representa y la adjetiva son características tales como el movimiento, la expresividad derivada de la información icónica.

El contenido verbal se puede dividir como anteriormente hemos señalado en; contextual o de transferencia, globos y onomatopeyas.

EL ENCUADRE

A la limitación del espacio real donde se desarrolla la acción de la viñeta, se denomina encuadre. Se distinguen diferentes tipos de encuadre de acuerdo al espacio que se seleccione de la realidad (planos), al ángulo de visión adoptado ó al espacio que ocupe en el papel (formato).

PLANOS

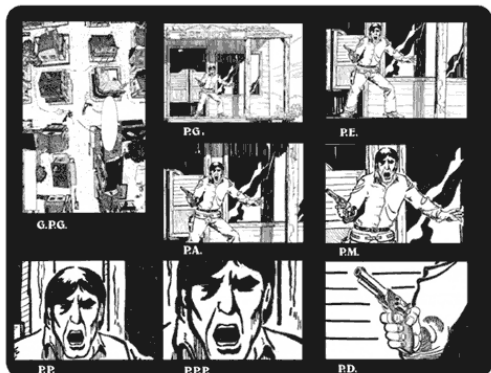


Fig. 34 Planos

Fuente: Web El Comic

El Gran Plano General (GPG) describe el ambiente donde transcurre la acción. En este tipo de plano los personajes apenas se perciben. El GPG ofrece la información sobre el contexto donde transcurre la acción.

El Plano General (PG) tiene dimensiones semejantes a la figura del personaje, lo encuadra de la cabeza a los pies y proporciona información sobre el contexto, aunque las referencias al ambiente son menores que en el caso anterior. La figura humana cobra protagonismo, sobre todo, en las viñetas de acción física. Al PG también se le denomina: **Plano Entero** ó de **Conjunto**.

El Plano Americano (PA) encuadra la figura humana a la altura de las rodillas. Es un plano intermedio y sirve para mostrar las acciones físicas de los personajes así como los rasgos de sus rostros.

EL Plano Detalle (PD) selecciona una parte de la figura humana o un objeto que, de otra manera, hubiese pasado desapercibido. En algunas viñetas, un detalle puede ocupar toda la imagen.

El Plano Medio (PM) recorta el espacio a la altura de la cintura de. Se destaca más la acción que el ambiente y, a su vez, cobra importancia la expresión del personaje.

El Primer Plano (PP) selecciona el espacio desde la cabeza hasta los hombros de la figura. Sobresale los rasgos expresivos y conocemos el estado psicológico, emocional, etc., del personaje.

ÁNGULOS DE VISIÓN

Es el punto de vista desde el que se observa la acción. Da profundidad y volumen a la viñeta, así como sensación de grandeza o pequeñez según el punto de vista.

Tipos de ángulos



Fig. 35 Tipos de ángulos

Fuente: Web Blogspot

- En el **ángulo de visión normal o ángulo medio**, la acción ocurre a la altura de los ojos.

- En el **ángulo de visión en picado** la acción es representada de arriba hacia abajo. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de pequeñez.

- En el **ángulo de visión en contrapicado** la acción es representada de abajo hacia arriba. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de superioridad.

- El **ángulo cenital** es el ángulo picado absoluto y ofrece una visión totalmente perpendicular de la realidad.

- El **ángulo nadir** es el ángulo contrapicado absoluto.

La elección de un plano o de un ángulo de visión va a producir efectos expresivos determinados.

FORMATOS

Se llama formato al modo de representar el encuadre en el papel. El formato puede ser rectangular (horizontal o vertical), circular, triangular, cuadrado, etc. El formato implica una elección bien diferente del tamaño. La relación entre el espacio, la viñeta y el tiempo real que se requiere para leerla es de gran importancia para crear el ritmo en la historieta.

EL COLOR

El color es un elemento que juega un papel importante en la composición de la viñeta, de la página, etc. El color puede cumplir diferentes funciones: figurativa, estética, psicológica y significativa.

El significado del color no está estandarizado y en cada situación puede realizarse combinaciones que den lugar a nuevas interpretaciones. Un mismo color puede utilizarse para significar cosas distintas.

- LENGUAJE VERBAL:

El texto que se utiliza en el cómic para representar todo tipo de sonido cumple las siguientes funciones:

- Expresar los diálogos y pensamientos de los personajes.

- Introducir información de apoyo en la cartelera.

- Evocar los ruidos de la realidad a través de onomatopeya.

EL BOCADILLO



Fig. 36 El bocadillo

Fuente: Web Blogspot

El bocadillo es el espacio donde se colocan los textos que piensa o dicen los personajes. Constan de dos partes: la superior que se denomina globo y el rabillo o delta que señala al personaje que está pensando o hablando.

La forma del globo va a dar al texto diferentes sentidos:

- 1.- El contorno en forma de nubes significa palabras pensadas por el personaje.
- 2.- El contorno delineado con tornas temblorosas, significa voz temblorosa y expresa debilidad, temor, frío, etc.
- 3.- El contorno en forma de dientes de serrucho, expresa un grito, irritación, estallido, etc.

4.- El contorno con líneas discontinuas indica que los personajes hablan en voz baja para expresar secretos, confidencias, etc.

5.- Cuando el rabilo del bocadillo señala un lugar fuera del cuadro, indica que el personaje que habla no aparece en la viñeta.

6.- El bocadillo incluido en otro bocadillo indica las pausas que realiza el personaje en su conversación.

7.- Una sucesión de globos que envuelven a los personajes expresa pelea, actos agresivos.

8.- El globo con varios rabillos indica que el texto es dicho por varios personales.

LA CARTELA Y EL CARTUCHO



Fig. 37 La cartela y el cartucho

Fuente: Web Saelcomic

La cartela es la voz del narrador. Este texto no se integra en la imagen, se ubica en la parte superior de la viñeta y su forma es rectangular.

El cartucho es un tipo de cartela que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas. En este caso el espacio de la viñeta está ocupado por el texto.

LA ONOMATOPEYA



Fig. 38 La onomatopeya

Fuente: Web Taringa

Son palabras como Bang, Boom, Plash, etc. cuya finalidad es poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero que se expresa por medio de una verbalización de dicho ruido mediante una especie de transcripción fonética del mismo. Aparecen indicadas en la superficie de la viñeta, sin encontrarse determinada a un tipo concreto de presentación.

LETRAS

El tipo de letra más usado es el de imprenta. Según las características de los personajes y el tono de voz empleado se usarán letras de otro tipo. Por ejemplo, si

grita el personaje se usarán letras mayores, si canta las letras tienen un ritmo ondulante, etc.

1.4.5. SIGNOS CONVENCIONALES

METAFORA VISUAL

Es una convención gráfica que expresa una idea a través de una imagen. Por ejemplo, tener una idea luminosa, sentimientos destructivos, recibir un golpe, etc.

FIGURAS CINÉTICAS

Son las respuestas gráficas a la naturaleza inmóvil de las imágenes fijas que tratan de reflejar una realidad dinámica.

MONTAJE

Es una selección tanto del espacio como del tiempo con el fin de crear un ritmo determinado. Los recursos que utiliza el montaje son:

La panorámica: Movimiento de rotación de cámaras sobre su eje. En el cómic consiste en dibujar en viñetas sucesivas los diversos momentos significativos de ese movimiento.

La sensación de travelling: En el cómic la logramos cuando se representa en viñetas sucesivas un mismo personaje, bien acercándolo o bien alejándolo.

El fundido: Consiste en la alteración progresiva de los tonos de imagen.

El encadenado: Se produce una degradación de la imagen al mismo tiempo que va apareciendo otra con un valor semejante.

1.4.6. TIPOS Y ESTILOS DE HISTORIETA

- TIPOS DE HISTORIETA:

Según el slideshare publicado por Jairo Torres el 23 de Mayo del 2010, entre los principales tipos de historieta tenemos:

LA HISTORIETA DE AVENTURAS: Constituye uno de los géneros de acción más populares de la Historieta. Dado que "la aventura en su sentido más puro siempre ha estado presente en la historieta, en todas sus facetas y en todos sus géneros", pueden encontrarse referencias antiguas donde se la considera un macrogénero capaz de contener a otros muchos e incluso se oponga a la historieta cómica para constituir así uno los dos grandes géneros en que dividir toda la producción del medio. En este último sentido, equivale a lo que los profesionales comúnmente denominaban "historieta seria", con lo que series como Tim Tyler s Luck o Sheena se recogían bajo una etiqueta específica: La de historietas de selva.

LA HISTORIETA BÉLICA: Desde principios de los años 40, muchas series de acción se dejaron imbuir del espíritu de la segunda Guerra Mundial, de tal forma que nuevos superhéroes estadounidenses como Capitán América y La Mujer Maravilla, ambos de 1941, presentaban nombres o uniformes relacionados con sus símbolos nacionales, además de enfrentarse a los enemigos del país. También en Japón surgieron historietas bélicas como Norakuro (1931-41) de Suihou Tagawa. Esto les permitió lograr un gran éxito comercial, pero también causaría el cierre de la mayoría de sus títulos al finalizar la guerra.

LA HISTORIETA CÓMICA O HUMORÍSTICA: Constituye uno de los géneros historietísticos más importantes, de tal forma que es posible encontrar referencias donde se la oponga a la historieta de aventuras o seria, como uno de los dos grandes bloques en que puede dividirse el medio. Contamina, además, a otros géneros, como el costumbrista. Nótese en este sentido que el término de origen anglosajón comic procede a su vez del griego "Κωμικός", kōmikos, de o perteneciente a la "comedia."

LA HISTORIETA COSTUMBRISTA: Tradicionalmente, se ha mezclado con el género cómico (así en tiras de prensa como Peanuts o Mafalda y en los tebeos de la Escuela Bruguera), aunque esto ya no suceda en obras más contemporáneas, como pueden ser las de Will Eisner o Carlos Gimenez, más vinculadas a la biografía y dirigidas a un lector adulto.

Temáticas El relato se desarrolla en el mundo real, con lo que se aleja del fantástico, la ciencia ficción el terror. Suele desarrollarse en el presente o pasado

reciente, con lo que se aleja de la historieta histórica. Suele narrar la vida familiar y profesional de un personaje o grupo de personajes, siempre que no se trate de las pertenecientes a géneros de acción como el aventurero, bélico, deportivo policiaco. Su visión de las relaciones sentimentales no es tan estereotipada como en la historieta romántica ni exige un final feliz.

LA HISTORIETA DEPORTIVA: Durante la década de 1950, fue muy famosa en Chile la revista "Barrabases", tanto por su serie de cabecera creada por Guido Vallejos, como por los personajes de Themo Lobos(Cicleto, Ñeclito, Máximo Chambonez). En la revista Tintin, Jean Graton publica relatos breves inspirado en la vida real de diversos deportistas, recreando las historias de ficción del piloto Michel Vaillant (1957) y el mundo de las carreras de automóviles. Eric Castell.

La estrella de los gigantes (1966) del Ikki Kajiwara y Nobory Kawasaki, publicada en Weekly Shonem Magazine se alejaba del béisbol real para adentrarse en una fantasía con secuencias muy dramáticas.

LA HISTORIETA ERÓTICA O PORNOGRÁFICA: Desaparecidas las barreras de la censura, ha gozado de un gran auge durante los últimos años, dada "la natural inclinación humana por los asuntos de la entropierna" y la cualidades intrínsecas del medio, que permiten contar con unos protagonistas cuyo físico y capacidades sexuales pueden "rebasar ampliamente los límites de la realidad", así como "la especial morbidez de la imagen fija, que con sumisa inmovilidad permite al lector recrearse en cada meandro del trazo".

LA HISTORIETA FANTÁSTICA: Los cómics fantásticos y sus héroes, y concretamente los héroes de bárbara apariencia de los cómics de fantasía heroica, luchan y triunfan siempre sobre el Mal. Por mucho que sea acechado, el héroe se resiste a morir, regresando siempre a satisfacer las expectativas que pone en él el lector, su seguidor más fiel, y así da cumplida cuenta de las premisas del mito del eterno retorno... Las creaciones adscritas a este género de los cómics quedan definidas por unas coordenadas sencillas. Sus personajes son llanos y estereotipados, transitan por escenarios de simple cosmología, y sus relatos se hallan sujetos al mecanismo narrativo del serial; sus objetivos, en suma, consisten en brindar entretenimiento, meramente. Para ello, sólo se necesita un protagonista heroico, unos acompañantes que se dejen guiar por impulsos elementales, una misión clara que cumplir y, eso sí, un contexto exuberante, extraordinario, increíble. Lo demás es aventura. E imaginación. Los cómics fantásticos protagonizados por espadachines y bárbaros de épocas fabulosas tuvieron sus cimientos en los cómics de aventuras para luego ir evolucionando lentamente, glosando primero las gestas de implacables vikingos y de caballeros medievales.

LA HISTORIETA DE CIENCIA FICCIÓN: Constituye uno de los géneros más importantes en los que puede dividirse la producción historietística. Según Ricardo Aguilera y Lorenzo Díaz, éstas popularizaron el género y fijaron su imagen en la retina de millones de lectores. Antes que cualquier otro medio ofrecieron las escenas más acertadas de la navegación interestelar, de los alunizajes, de las bombas atómicas o de las sociedades hiperindustrializadas.

Temáticas El mundo representado difiere del actual o del histórico. Esta diferencia puede ser tecnológica, física, histórica, sociológica, filosófica, metafísica, pero generalmente no es mágica, lo que sería propio de la historieta fantástica. La exploración de las consecuencias de tales diferencias es el propósito tradicional de la ciencia ficción, lo que se puede utilizar para el puro entretenimiento, criticar aspectos políticos o sociales contemporáneos, o explorar cuestiones filosóficas como la definición de ser humano. A Jean Giraud, por ejemplo, lo que le interesa es la posibilidad que brinda al "creador de inventar universos en una libertad simbólica, plástica, rechazando todo lo que parece mentalmente evidente".

LA HISTORIETA HISTÓRICA: Es uno de los géneros en que puede dividirse la producción historietística, contando a su vez con subgéneros como la historieta bélica y del Oeste a los que se suele atribuir entidad propia. En este género entran además desde las historietas de egipcios, romanos o piratas a la historieta "folclórica".

Su acción transcurre en el pasado, aunque a veces, éste sólo sea un escenario exótico más. El guionista Víctor Mora ha afirmado que los hechos históricos sólo deben ser usados como telón de fondo para la aventura individual, que es lo que verdaderamente engancha al lector.

UN MECHA (abreviación del japonés "Meka" (メカ), por la palabra inglesa "mechanical") es un robot (humanoide, animal, medio de transporte, o armas móviles, etc; de proporciones variables y diseñado tanto para protección de una ciudad como para uso militar u otros usos). Los mechas son un subgénero en la

rama de la ciencia ficción y tanto en el ámbito de la animación Japonesa (anime) como también en el ámbito de las historietas de Japón (manga) de donde provienen.

Algunas series de mechas son: Yatterman, Mazinger Z, Mobile Suit, Gundam, Transformers, Bokurano, Macross/Robotech, Full Metal Panic! y Neon Genesis Evangelion.. En muchas series de mechas existen escenarios tan variados e historias tan diferentes que van desde salvar una ciudad, hasta donde la imaginación alcance.

LA HISTORIETA POLICÍACA: También denominada de serie negra o de crímenes Temáticas En un principio, abarcan la actividad criminal, y su investigación, lo que, cuando la censura no lo impide, permite al autor "explorar las partes menos decorosas de nuestra sociedad" En palabras de Ricardo Aguilera y Lorenzo Díaz lo que realmente hizo nacer al género, allá en los años veinte, sigue siendo lo mismo que lo hace popular hoy en día: La denuncia y representación de un entorno social corrupto.

La historia puede contarse desde el punto de vista de las Fuerzas del Orden (policías, detectives) o de los criminales (ladrones, asesinos, gánsteres), así como del justiciero urbano. Hay que resaltar, en este sentido, que los primeros comics de serie negra "mantenían la primacía de la Policía o de personas allegadas a ella", a diferencia de la novela negra que "había entronizado el protagonismo del detective privado". Otros personajes habituales son la femme fatal, que, aparentemente

inofensiva, puede conducir a sus víctimas al peligro o a la muerte; los espías; y, obviamente, las víctimas.

LA HISTORIETA ROMÁNTICA O SENTIMENTAL: El tema principal es la relación y el amor romántico que surge y se desarrolla entre dos seres humanos. Aunque pueden existir otras subtramas, estas deben girar en torno a los conflictos, desavenencias, aventuras y desventuras referentes al enamoramiento, la amistad y el amor.

LA HISTORIETA DE TERROR U HORROR: Su voluntad de provocar en el lector sensaciones de pavor, miedo, disgusto, repugnancia u horror. Sus argumentos frecuentemente desarrollan la súbita intrusión en un ámbito de normalidad de alguna fuerza, evento o personaje de naturaleza maligna, a menudo de origen criminal o sobrenatural. En este terror de tinte sobrenatural, ha sido frecuente la aparición de fantasmas y monstruos clásicos como hombres lobo, vampiros o zombis, que beben de las supersticiones y cuentos de miedo tradicionales, así como otros monstruos más modernos, como las desdichadas réplicas humanas al estilo de Frankenstein, que tuvieron origen en la novela de terror nacida en la segunda mitad del siglo XVIII, de tal forma que suelen ser escasos.

LA HISTORIETA DE WESTERN: (o “de cowboys”, “vaqueros e indios”, “del Oeste”) Es aquella que tiene como eje temático central al cowboy y a su entorno. Su ambiente es, como lo dice su nombre, el Oeste (en inglés “western”) de las

primeras colonias y Estados de los Estados Unidos de Norteamérica, en épocas comprendidas entre los años 1840 y principios del 1900 aproximadamente.

Muchas son las historietas cuyos protagonistas son cowboys o indios. Entre las norteamericanas encontramos a Red Ryder (Fred Harman) y, entre muchísimas otras más, a Cisco Kid, cuyo dibujante era el argentino José Luis Salinas.

Argumentales Trascurre en el territorio occidental de estados Unidos durante el siglo XIX, cuando tiene lugar la exploración y el desarrollo del mismo, bajo la amenaza latente del ataque de los indios, o en ciudades sin ley en las que los bandidos campan a sus anchas. Lo habitual es también que algunos de sus personajes representen el bien sin ambages, mientras viajan esperanzados a esas tierras con la utopía de forjar un hogar y vivir en paz, y otros representen por el contrario el lado malvado, aquellos que se aprovechaban de los indefensos para hacer su propia vida más fácil.

LA HISTORIETA EDUCATIVA: Que la historieta es uno de los medios de comunicación más aceptado por grandes y chicos -en diferentes niveles de educación- es un hecho del cuál ni se duda. Sin embargo, no son pocos los docentes y educadores que rechazan el cómic por considerarlo un mero entretenimiento. Otros se distancian porque no saben muy bien "cómo encararlo", "cómo trabajarlo".

Lo cierto es que el cómic es una herramienta que, según lo confirman varios estudios, posibilita mejoras en el rendimiento académico de los alumnos.

El cómic "...es como un cine inmóvil, un relato en el que participan la imagen y la escritura, el guión con todo su contenido intelectual y los personajes representados por una pluma capaz de darles vida y conectarlos con la sensibilidad del lector-espectador" (J. Cortázar)

Es un hecho que las historietas funcionan como un excelente medio que propicia la educación en valores.

Así mismo, en una "cultura visual" como en la que se vive, con agudos índices que denotan la reducción analítica y comprensiva de los chicos (y no tan chicos), el cómic es una herramienta invaluable para fomentar la lectura y desarrollar la actitud crítica.

- ESTILOS DE HISTORIETA:

En el blogspot de Sebastián Rincón publicado el 6 de septiembre del 2010, dice "Como hemos leído, cada comic tiene una visión y una estética según el contexto donde se ha creado, la sociedad y vivencias que lo rodean le alimentan para convertirse en un elemento más de la cotidianidad que puede ser analizado y comprendido; así se han desarrollado algunos estilos reconocidos alrededor de los años, estos son:

COMIC JAPONES O MANGA: El comic japonés se ha convertido en un 'boom' estético que ha llegado a todo el mundo gracias a la difusión de sus series, pero también es cierto que el manga tiene una gran relación con la historia del arte japonés, el cual ha influenciado en él profundamente, así como se ha presentado un efecto de retroalimentación en el arte. La historia del manga viene desde tiempos antiguos, en le siglo XIX un artista y grabador llamado Hokusai, acuño la palabra manga para las narraciones que se encontraban en el arte nipón. El manga japonés sigue pautas muy parecidas al as que por tanto tiempo han identificado el arte de esta parte del mundo, líneas sencillas y rápidas que dan una idea sin necesidad de extenderse en los detalles (una idea muy Zen), el respeto en las composiciones del vacío para que la composición respire, el gusto por las texturas, etc. En Japón el manga se ha convertido en un fenómeno social en el cual encontramos categorías para todo tipo de sector poblacional, así tenemos manga para niños, manga para adolescentes, adultos, mujeres, homosexuales, etc. Esto ha llevado a que este tipo de comic se halla convertido en parte de la sociedad japonesa.

COMIC ESTADOUNIDENSE: El comic estadounidense (cartoon) es también muy conocido mundialmente gracias al universo fantástico de Marvel comics, un mundo lleno de superhéroes y superheroínas con poderes especiales, sus personajes son reconocidos mundialmente y han influenciado también a las últimas producciones de Hollywood. Este tipo de comic está más ligado a la estética que viene desde la Grecia antigua, cuerpos esculturales, atléticos y una infinidad de personajes que podrían llenar el Olimpo. Su estética es un poco más densa que en el manga japonés, con líneas duras y un gusto por el detalle en cada una de sus viñetas, se

usan las proporciones heroicas para darle más realce a los personajes. En una primera época los personajes eran un poco planos y sus historias se centraban en la lucha entre buenos y malos, pero después de los años 60 y con la contracultura de la época, se ven personajes más desarrollados psicológicamente, con problemas, traumas y situaciones que llevaron a la creación de los anti-héroes, lo cual no significaba que fueran villanos, sino personajes que peleaban contra la maldad, pero también peleando contra sus emociones, pensamientos y situaciones, lo cual los hace mucho más interesantes.

COMIC EUROPEO: El comic europeo tiene una estética muy parecida al comic estadounidense, sus bases estéticas también se encuentran en la antigua Grecia y los modelos anatómicos perfectos, su diferencia con el comic gringo está en el trasfondo de sus historias, siendo estas de un gusto más literario y filosófico, y en muchas ocasiones llevando el contexto urbano a las viñetas. Sus historias algunas veces tienden a ser más oscuras y terrenales, sin dejar de lado las historias de acción y suspenso entre personajes.

CARICATURA: La caricatura ha existido por largo tiempo en nuestros medios, pero ha sido explotada después de la creación de los diarios de amplia circulación, en los cuales se burlaban tanto de situaciones cotidianas, así como de acontecimientos políticos y sociales. La caricatura es muy cercana a la crítica y a la sátira, aunque en un momento hace reír al espectador, se ha convertido en una herramienta para hacerlo pensar sobre su contexto; por eso los grandes caricaturistas han sido retratistas de su época, logrando un profundo entendimiento de la sociedad en que

vive o vivían, además de un análisis instintivamente psicológico de los personajes a los que retrata.

COMIC URBANO: En los últimos años se ha dado una gran explosión de comics y fanzines de circulación gratuita, en el cual el comic tiene un lugar preferencial, su estética es una anti-estética ante los canones reconocidos, no se preocupa por tener personajes dibujados de una forma exquisita, en cambio prefiere centrarse en el contra historias cotidianas, algunas graciosas, otras mas sentimentales, pero siempre con el deseo de llevar al espectador un momento de diversión. Este tipo de comic se identifica con las diversas estéticas existentes en el momento, el graffiti, lo neo-punk, el arte urbano y demás expresiones de generaciones de artistas jóvenes.

Así, el comic se ha convertido en una parte integral de nuestra sociedad, algunas veces como simple diversión, otras como un medio de expresión y combate ante lo que se considera mal de la sociedad, pero es una huella latente de nuestro tiempo. El comic siempre ha tenido algunos ejes en los cuales giran sus historias, el amor, la pelea entre el bien el mal, la risa, pero los grandes autores han ido mas allá y han dejado plasmadas sus ideas e inquietudes en esas viñetas que al principio, solo quieren divertir al lector. En los últimos años se ha encontrado un fenómeno en el cual los diversos estilos de comic se han influenciado unos a otros, creando una riqueza estética mayor a la que ya existía en cada uno de ellos, sin dejar de lado sus características particulares.”

1.4.7. OBJETIVOS DEL USO DE LA HISTORIETA EN LA ENSEÑANZA

- Un primer objetivo llega como consecuencia de la reflexión sobre el lenguaje verbo icónico a través del lenguaje verbal.

- Supone un entrenamiento interesante para facilitar la capacidad analítica de los alumnos.

- Localizar los elementos que definen los códigos cinéticos y sus distintos tipos.

- Se asienta en la combinación de técnicas de trabajo en grupo, trabajo individual, crítico o creativo, y capacidad de expresión oral o escrita.

- Se orienta al mismo tiempo hacia la creatividad.

- Consecución de un alto nivel de tolerancia crítica.

Según Elisabeth K. Baur considera que los alumnos deben llegar a reconocer que:

1.- La historieta conlleva una estructura determinada:

- A los personajes y espacios se les adjudican determinados valores morales.

- El héroe es él mismo en todas las aventuras.

- Las historias pueden reducirse a una fórmula: los héroes protagonistas vencen a los malhechores.

- Un alumno no solo es capaz de ser consumidor, sino que puede producir él mismo su propia historia.

- A través de la historieta se le transmite al lector una visión del mundo.

2.- Los factores productor-producto-consumidor:

- El autor no es autónomo, se rige por las normas de la editorial.

- La editorial tampoco es autónoma, debe apearse a las demandas del lector.

- El lector no es autónomo, el mercado del producto manipula sus deseos.

3.- Producción de mercancías máximas:

- Las historietas son mercancía de consumo.

- El productor tiene que producir su mercancía de la manera más barata posible.

- La estructura de las historietas no tienen su origen en el medio en sí, sino en sus condiciones de creación y comercialización.

1.4.8. Ventajas de La Historieta.

Podemos citar algunas entre estas:

- Es fácilmente manipulable.

- Es poco costoso.

- Apasiona a los chicos.
- Puede prestarse al recortado de viñetas, a su manipulación.
- Motiva al niño/a porque sale de lo tradicional.
- Fomenta la creatividad.
- Se adquieren códigos que van a acompañar al niño a lo largo de toda su vida
- Crea hábitos de lectura.
- Enriquece las posibilidades comunicativas.
- Es vehículo de ejercicios de comprensión lectora.
- Puede utilizarse como centro de interés de un tema.
- Es fuente de ejercicios que estimulan los métodos de análisis y síntesis.
- Estimula el desarrollo del pensamiento lógico del alumno.
- Se puede desarrollar en cualquier nivel y con cualquier tema.
- Es un instrumento eficaz para la superación de dificultades lecto-escritoras.
- El tebeo es un camino corto y seguro hacia el libro.
- El cómic puede convertirse en un medio movilizador para la organización de debates, coloquios, etc.

1.5. PROGRAMACIÓN

En el libro Biblioteca práctica de la computación, “La Programación es el proceso de diseñar, codificar, depurar y mantener el código fuente de programas computacionales. El código fuente es escrito en un lenguaje de programación. El propósito de la programación es crear programas que exhiban un comportamiento deseado. El proceso de escribir código requiere frecuentemente conocimientos en varias áreas distintas, además del dominio del lenguaje a utilizar, algoritmos especializados y lógica formal. Programar no involucra necesariamente otras tareas tales como el análisis y diseño de la aplicación (pero sí el diseño del código), aunque sí suelen estar fusionadas en el desarrollo de pequeñas aplicaciones.

1.5.1. Léxico y programación

La programación se rige por reglas y un conjunto más o menos reducido de órdenes, expresiones, instrucciones y comandos que tienden a asemejarse a una lengua natural acotada (en inglés); y que además tienen la particularidad de una reducida ambigüedad. Cuanto menos ambiguo es un lenguaje de programación, se dice, es más potente. Bajo esta premisa, y en el extremo, el lenguaje más potente existente es el binario, con ambigüedad nula (lo cual lleva a pensar así del lenguaje ensamblador).

En los lenguajes de programación de alto nivel se distinguen diversos elementos entre los que se incluyen el léxico propio del lenguaje y las reglas semánticas y sintácticas.

1.5.2. Programas y algoritmos

Un algoritmo es una secuencia no ambigua, finita y ordenada de instrucciones que han de seguirse para resolver un problema. Un programa normalmente implementa (traduce a un lenguaje de programación concreto) uno o más algoritmos. Un algoritmo puede expresarse de distintas maneras: en forma gráfica, como un diagrama de flujo, en forma de código como en pseudocódigo o un lenguaje de programación, en forma explicativa, etc.

Los programas suelen subdividirse en partes menores, llamadas módulos, de modo que la complejidad algorítmica de cada una de las partes sea menor que la del programa completo, lo cual ayuda al desarrollo del programa. Esta es una práctica muy utilizada y se conoce como "refino progresivo".

Según Niklaus Wirth, un programa está formado por los algoritmos y la estructura de datos.

Se han propuesto diversas técnicas de programación cuyo objetivo es mejorar tanto el proceso de creación de software como su mantenimiento. Entre ellas, se

pueden mencionar las siguientes: Programación estructurada, Programación modular, Programación orientada a objetos (POO), Programación declarativa.

1.5.3. Compilación

El programa escrito en un lenguaje de programación (fácilmente comprensible por el programador) es llamado programa fuente y no se puede ejecutar directamente en una computadora. La opción más común es compilar el programa obteniendo un módulo objeto, aunque también puede ejecutarse en forma más directa a través de un intérprete informático.

El código fuente del programa se debe someter a un proceso de traducción para convertirlo en lenguaje máquina, código éste directamente ejecutable por el procesador. A este proceso se le llama compilación.

Normalmente la creación de un programa ejecutable (un típico.exe para Microsoft Windows o DOS) conlleva dos pasos. El primer paso se llama compilación (propriadamente dicho) y traduce el código fuente escrito en un lenguaje de programación almacenado en un archivo a código en bajo nivel (normalmente en código objeto, no directamente a lenguaje máquina). El segundo paso se llama enlazado en el cual se enlaza el código de bajo nivel generado de todos los ficheros y subprogramas que se han mandado compilar y se añade el código de las funciones que hay en las bibliotecas del compilador para que el ejecutable pueda

comunicarse directamente con el sistema operativo, traduciendo así finalmente el código objeto a código máquina, y generando un módulo ejecutable.

Estos dos pasos se pueden hacer por separado, almacenando el resultado de la fase de compilación en archivos objetos (un típico.obj para Microsoft Windows, DOS o para Unix); para enlazarlos en fases posteriores, o crear directamente el ejecutable; con lo que la fase de compilación se almacena sólo temporalmente. Un programa podría tener partes escritas en varios lenguajes (por ejemplo C, C++ y ensamblador), que se podrían compilar de forma independiente y luego enlazar juntas para formar un único módulo ejecutable.

1.5.4. Programación e ingeniería del software

Existe una tendencia a identificar el proceso de creación de un programa informático con la programación, que es cierta cuando se trata de programas pequeños para uso personal, y que dista de la realidad cuando se trata de grandes proyectos.

El proceso de creación de software, desde el punto de vista de la ingeniería, incluye los siguientes pasos:

. Reconocer la necesidad de un programa para solucionar un problema o identificar la posibilidad de automatización de una tarea.

. Recoger los requisitos del programa. Debe quedar claro qué es lo que debe hacer el programa y para qué se necesita.

. Realizar el análisis de los requisitos del programa. Debe quedar claro cómo debe realizar el programa las cosas que debe hacer. Las pruebas que comprueben la validez del programa se pueden especificar en esta fase.

. Diseñar la arquitectura del programa. Se debe descomponer el programa en partes de complejidad abordable.

. Implementar el programa. Consiste en realizar un diseño detallado, especificando completamente todo el funcionamiento del programa, tras lo cual la codificación (programación propiamente dicha) debería resultar inmediata.

. Implantar (instalar) el programa. Consiste en poner el programa en funcionamiento junto con los componentes que pueda necesitar (bases de datos, redes de comunicaciones, etc.).

La ingeniería del software se centra en los pasos de planificación y diseño del programa, mientras que antiguamente (programación artesanal) la realización de un programa consistía casi únicamente en escribir el código, bajo sólo el conocimiento de los requisitos y con una modesta fase de análisis y diseño.

1.5.5. Objetivos de la programación

La programación debe perseguir la obtención de programas de calidad. Para ello se establece una serie de factores que determinan la calidad de un programa. Algunos de los factores de calidad más importantes son los siguientes:

Corrección. Un programa es correcto si hace lo que debe hacer tal y como se estableció en las fases previas a su desarrollo. Para determinar si un programa hace lo que debe, es muy importante especificar claramente qué debe hacer el programa antes de desarrollarlo y, una vez acabado, compararlo con lo que realmente hace.

Claridad. Es muy importante que el programa sea lo más claro y legible posible, para facilitar así su desarrollo y posterior mantenimiento. Al elaborar un programa se debe intentar que su estructura sea sencilla y coherente, así como cuidar el estilo en la edición; de esta forma se ve facilitado el trabajo del programador, tanto en la fase de creación como en las fases posteriores de corrección de errores, ampliaciones, modificaciones, etc. Fases que pueden ser realizadas incluso por otro programador, con lo cual la claridad es aún más necesaria para que otros programadores puedan continuar el trabajo fácilmente. Algunos programadores llegan incluso a utilizar Arte ASCII para delimitar secciones de código. Otros, por diversión o para impedir un análisis cómodo a otros programadores, recurren al uso de código ofuscado.

Eficiencia. Se trata de que el programa, además de realizar aquello para lo que fue creado (es decir, que sea correcto), lo haga gestionando de la mejor forma posible los recursos que utiliza. Normalmente, al hablar de eficiencia de un programa, se suele hacer referencia al tiempo que tarda en realizar la tarea para la que ha sido creado y a la cantidad de memoria que necesita, pero hay otros recursos que también pueden ser de consideración al obtener la eficiencia de un programa, dependiendo de su naturaleza (espacio en disco que utiliza, tráfico de red que genera, etc.).

Portabilidad. Un programa es portable cuando tiene la capacidad de poder ejecutarse en una plataforma, ya sea hardware o software, diferente a aquélla en la que se elaboró. La portabilidad es una característica muy deseable para un programa, ya que permite, por ejemplo, a un programa que se ha desarrollado para sistemas GNU/Linux ejecutarse también en la familia de sistemas operativos Windows. Esto permite que el programa pueda llegar a más usuarios más fácilmente.

1.5.6. Ciclo de vida del software

El término ciclo de vida del software describe el desarrollo de software, desde la fase inicial hasta la fase final. El propósito de este programa es definir las distintas fases intermedias que se requieren para validar el desarrollo de la aplicación, es decir, para garantizar que el software cumpla los requisitos para la aplicación y verificación de los procedimientos de desarrollo: se asegura de que los métodos

utilizados son apropiados. Estos programas se originan en el hecho de que es muy costoso rectificar los errores que se detectan tarde dentro de la fase de implementación. El ciclo de vida permite que los errores se detecten lo antes posible y por lo tanto, permite a los desarrolladores concentrarse en la calidad del software, en los plazos de implementación y en los costos asociados. El ciclo de vida básico de un software consta de los siguientes procedimientos:

Definición de objetivos: definir el resultado del proyecto y su papel en la estrategia global.

Análisis de los requisitos y su viabilidad: recopilar, examinar y formular los requisitos del cliente y examinar cualquier restricción que se pueda aplicar.

Diseño general: requisitos generales de la arquitectura de la aplicación.

Diseño en detalle: definición precisa de cada subconjunto de la aplicación.

Programación (programación e implementación): es la implementación de un lenguaje de programación para crear las funciones definidas durante la etapa de diseño.

Prueba de unidad: prueba individual de cada subconjunto de la aplicación para garantizar que se implementaron de acuerdo con las especificaciones.

Integración: para garantizar que los diferentes módulos se integren con la aplicación. Éste es el propósito de la prueba de integración que está cuidadosamente documentada.

Prueba beta (o validación), para garantizar que el software cumple con las especificaciones originales.

Documentación: sirve para documentar información necesaria para los usuarios del software y para desarrollos futuros.

Mantenimiento: para todos los procedimientos correctivos (mantenimiento correctivo) y las actualizaciones secundarias del software (mantenimiento continuo).

El orden y la presencia de cada uno de estos procedimientos en el ciclo de vida de una aplicación dependen del tipo de modelo de ciclo de vida acordado entre el cliente y el equipo de desarrolladores.

Capítulo II

2. DESARROLLO DEL PRODUCTO

2.1. ANÁLISIS DEL MERCADO

- **DETERMINACIÓN DEL TARGET O PÚBLICO OBJETIVO**

- **IDENTIFICACIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN.**

El target son niños que comprenden edades de 10 a 11 años, son estudiantes de 5to. y 6to. año de Básica de la Escuela Fiscal “Simón Bolívar” y la Escuela Particular “Junior College” de la ciudad de Riobamba.

Es decir nuestro público objetivo en el **Criterio Sociodemográfico** son niños que pertenecen a escuelas mixtas, sus edades comprenden de 10 a 11 años, residen en la ciudad de Riobamba, su nivel de estudios es básico, son hijos de familia. En cuanto al **Criterio Socio-económico** hay que aclarar que los niños que estudian en la escuela fiscal pertenecen a la clase social media- baja, por provenir de

hogares de economía limitada, mientras que los niños que pertenecen a la escuela particular provienen de hogares de economía solvente, son de clase social en mínima parte media y en su mayoría alta. Referente al **Criterio Psicográfico**, hay que destacar que los niños por tener esa corta edad demuestran ser en su personalidad curiosos, inquietos, sensibles, equilibrados y dependiendo de la formación que reciben en sus hogares y centros de educación afloran valores en su comportamiento como el respeto, solidaridad, el compañerismo, responsabilidad, entre otros.

- DEFINICIÓN DEL TAMAÑO DE LA POBLACIÓN.

Se tomará como población un paralelo de 5to. de Básica de la Escuela Fiscal “Simón Bolívar” y un paralelo de 6to. de Básica de la Escuela Particular “Junior College”, según la información que facilitaron en las instituciones competentes, se obtuvo lo siguiente:

TAMAÑO DE LA POBLACIÓN:

Tab.II.I. Tamaño de la población

Años de Educación	Número de estudiantes
5to.	36
6to.	22
Total de la población	58

Fuente: Investigador

Los 58 estudiantes representan al 100% de la población.

Los 36 estudiantes de 5to. representan al 62% de la población.

Los 22 estudiantes de 6to. representan al 38% de la población.

TAMAÑO DE LA MUESTRA:

Por tratarse de un tamaño de población reducido se tomará como muestra a toda la población, en este caso serán los 58 estudiantes.

Tab.II.II. Tamaño de la muestra

Años de Educación	Muestra (n)
5to.	36
6to.	22
Total	58

Fuente: Investigador

- SELECCIÓN DE ELEMENTOS DE LA MUESTRA Y FORMACIÓN DE BASE DE DATOS:

Se eligió a los 36 estudiantes que la muestra indica del paralelo de 5to. de Básica de la Escuela Fiscal “Simón Bolívar” y de igual forma se procedió con los 22 elementos de la muestra de la otra institución.

- OBTENCIÓN DE INFORMACIÓN.

Para obtener la información se ha aplicado la técnica de la encuesta, la que consta de cinco preguntas cerradas.

Para el planteamiento de la encuesta se ha tomado en consideración los siguientes aspectos:

- Saber si los niños en la edad escolar practican normas de urbanidad, tanto en su casa como en la escuela.

- Si les gustaría una historieta cuyo personaje principal sea un niño aproximadamente de su edad.

- Conocer el estilo de vida de un niño escolar.

- Si les llama la atención una historieta impresa full color, acompañada de un CD multimedia interactivo.

- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN.

Una vez aplicada la encuesta se obtuvo los siguientes resultados:

1. ¿Colabora usted con las obligaciones de su casa?

Tab.II.III. Análisis de la información 1

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	36%
NO	32	64%
TOTAL	50	100%

Fuente: Investigador

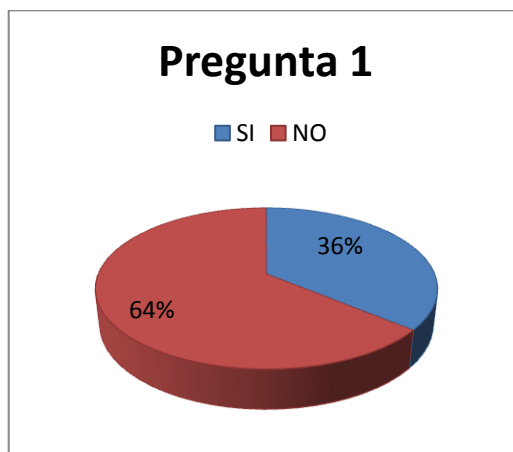


Fig. 39 Pastel pregunta 1

Fuente: Investigador

De los resultados de la encuesta se deduce que el 36% de niños colaboran con sus padres en la realización de las tareas de la casa , mientras que el 64% no lo hacen, esto se debe a su corta edad o porque no han tenido la motivación suficiente.

2. ¿Cumple las sugerencias de sus maestros relacionadas al buen comportamiento en la escuela?

Tab.II.IV. Análisis de la información 2

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	48%
NO	26	52%
TOTAL	50	100%

Fuente: Investigador

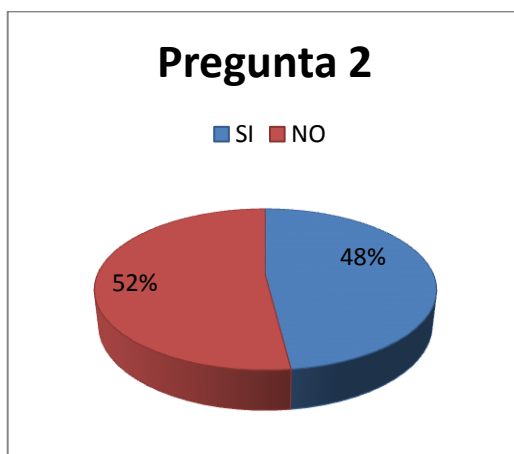


Fig. 40 Pastel pregunta 2

Fuente: Investigador

El 48% de los encuestados responden que si cumplen las sugerencias de los maestros y el 52% contestan que no, lo que demuestra que todavía es necesario insistir a los niños en la importancia del buen comportamiento en la escuela, haciendo incapie en el respeto a sus compañeros y maestros y el cuidado de los bienes de la institución.

3. ¿Le gustaría una historieta cuyo personaje principal sea un niño aproximadamente de su edad?

Tab.II.V. Análisis de la información 3

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	44	88%
NO	6	12%
TOTAL	50	100%

Fuente: Investigador

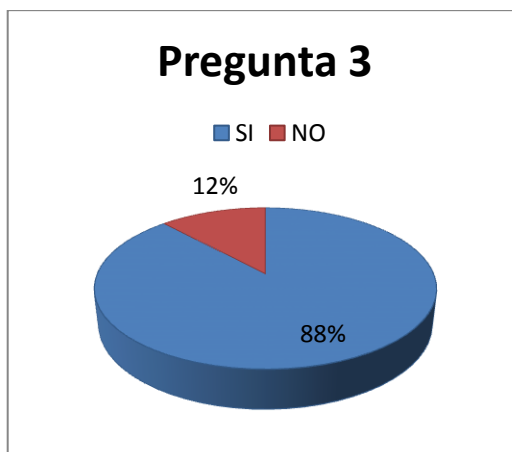


Fig. 41 Pastel pregunta 3

Fuente: Investigador

El resultado de esta pregunta es mayoritario el si con un 88% y el no con el 12%, lo que significa que a los niños les llama la atención conocer una historieta con un niño que sea el protagonista principal.

4. ¿Usted se comporta como un niño muy inquieto en cualquier lugar que se encuentre?

Tab.II.VI. Análisis de la información 4

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	34	68%
NO	16	32%
TOTAL	50	100%

Fuente: Investigador

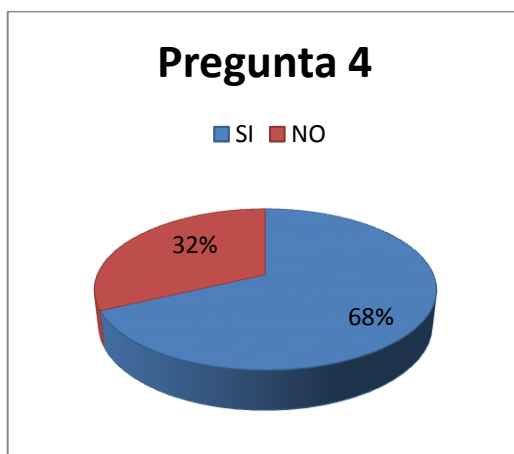


Fig. 42 Pastel pregunta 4

Fuente: Investigador

Los resultados demuestran que el 68% se inclinan por el si y el 32% por el no, dando a notar que el comportamiento es propio de su estilo de vida por la corta edad que tienen.

5. ¿Le gustaría que una historieta o comic venga acompañada con juegos interactivos computarizados?

Tab.II.VII. Análisis de la información 5

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	47	94%
NO	3	6%
TOTAL	50	100%

Fuente: Investigador

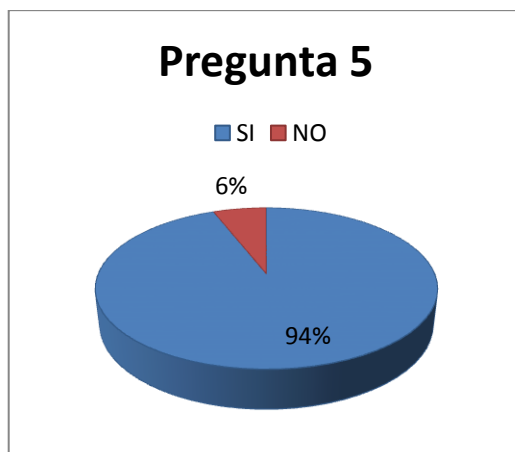


Fig. 43 Pastel pregunta 5

Fuente: Investigador

El 94% de los encuestados responden que si, mientras que el 6% que no, demostrando con estos resultados que es muy atractivo para ellos leer un comic y además interactuar mediante un CD Multimedia.

Habiendo obtenido los resultados de la encuesta aplicada a los niños se concluye que debido a su corta edad le restan importancia a la práctica de las reglas de urbanidad, siendo necesario que se llegue a ellos con algún recurso que despierte su interés, siendo conveniente realizar la historieta que tenga como personajes principales a niños de su edad ya que se identifican de una manera más directa. Además se detectó que los niños se sienten motivados con lecturas animadas y mucho mejor si se complementa con un disco interactivo multimedia que les da la oportunidad de divertirse y aprender a la vez.

CAPITULO III

3. PROPUESTA

3.1. Creación de la historieta

- ARGUMENTO

Esta historieta trata del aprendizaje que adquiere un niño en el hogar, escuela y sociedad respecto a las reglas de urbanidad, el aprendizaje se da a través de la experiencia al errar y luego ser corregido.

Al niño que representa al personaje central de la historieta lo llamaremos Mateo, es un chico inquieto, travieso, tiene un hermano menor de nombre Sebas, con el que se lleva muy bien, su familia es de cuatro integrantes, su padre y madre, quienes siempre están pendientes en corregir sus acciones erradas para fortalecer y madurar su personalidad. Continuamente son visitados por su único abuelo por parte de madre, Mateo estudia en la escuela, es uno de los niños que siempre está

llamando la atención por sus travesuras, por lo que su maestra se encuentra permanentemente pendiente de él para orientarlo.

La historieta empieza un fin de semana normal, Mateo despierta , de pronto su padre golpea la puerta de su habitación, sugiriéndole que arregle su cuarto, el niño sale después de un momento de su dormitorio , saluda a su padre, el cual le pregunta si ya lo arregló, Mateo responde claro, si papá ya lo hice, el padre decide revisar, abre la puerta y de forma improvisada varios objetos caen sobre él, son los juguetes de Mateo, el niño sonrío, su padre le reclama que no debe mentir, que tiene que obedecer a sus padres , que es una obligación de él mantener limpia su habitación, que el orden es bueno, Mateo entiende y ahora si cumple con su deber y le enseña a su padre su habitación limpia y ordenada al fin, ante lo cual su padre lo felicita.

Transcurre el día, llega la hora del almuerzo, los niños alagan a su madre por su excelente comida, acaban de almorzar, agradecen y se levantan de la mesa, dejando la vajilla tirada en la mesa, los padres se molestan y preguntan a los niños si ¿acaso se olvidaron de algo?, los niños inocentemente se confunden y dicen a claro, los juguetes que trajimos y dejamos junto a la mesa, al ver ésto los padres responden, no niños eso no, y piden a los niños que les ayuden a levantar la mesa, colaboran y juntos lavan la vajilla, comparten en familia de esa actividad mientras los padres les siguen aconsejando de cuan importante es ser comedidos y ayudar en casa.

En la tarde el padre de Mateo le pide que haga sus tareas escolares, pero Mateo cierra la puerta de su cuarto y se pone a jugar y hace creer a sus padres que si está haciendo sus tareas, cansado de jugar, en la noche recién decide hacer sus deberes, al siguiente día su madre entra al cuarto para despertar a Mateo para que vaya a la escuela y le encuentra dormido sobre sus cuadernos en el escritorio, lo hace despertar y Mateo asustado volteza y dice ¿ya amaneció?, su madre se da cuenta que hace un momento terminaba de hacer sus tareas, ante lo cual le llama la atención y le manda a que se peine y que luego venga a desayunar, en el desayuno su madre le dice que ante todo, primero están las obligaciones después el juego, Mateo entiende que estuvo mal su comportamiento y luego lo manda a alistarse para ir a la escuela.

En unos minutos llega el autobús, Mateo se despide de su madre, ya en el bus el niño abre su ventana y saca la cabeza, ante esto, el conductor le advierte que no haga eso, que es peligroso, pero Mateo no hace caso, de pronto se engancha en un árbol que estaba en el camino y queda guindado en una rama, el bus sigue y Mateo colgado en el árbol grita, no se vayan, espérenme, el conductor para el bus y regresa por Mateo acompañado de uno de sus amigos, le piden que salte que le van a sujetar, Mateo se niega pero al final salta, lo sujetan, luego caminan hacia el autobús, el conductor le aconseja como comportarse en el bus, que es peligroso no saber escuchar a las personas adultas.

Llegan a la escuela, Mateo corre a su grado, se encuentran todos sus compañeros, la maestra aún no llega, Mateo coge un marcador y comienza a dibujar a la

maestra en la pizarra, sus compañeros se ríen Mateo está bien concentrado dibujando, cuando alguien le dice ,muy bonito, Mateo dice gracias, voltea la mirada y se da cuenta que es su maestra, Mateo se siente muy avergonzado y pide disculpas, su maestra lo disculpa, le manda a borrar la pizarra y aconseja a todos que está muy mal lo que hizo, que se debe respetar a los maestros, ellos captan el consejo y finalmente empieza la clase con sus alumnos muy entusiasmados.

Transcurre la clase y Mateo inquieto arroja a su compañero una bola de papel, el niño molesto reclama, la maestra pregunta ¿qué pasó? El niño explica a la maestra lo sucedido y ella sugiere a Mateo que también los compañeros de grado se merecen respeto al igual que sus maestros, que no haga a otros lo que no desearía que le hagan a él y Mateo muy arrepentido entiende.

Suena la sirena para salir al recreo, los niños salen apresurados, Mateo decide subirse en el busto del patrono del establecimiento y colocarle una gorra en la cabeza, Mateo disfruta estar allí, su maestra lo alcanza a ver se acerca y le pide que se baje de allí, Mateo se disculpa y baja, la maestra le advierte que es peligroso subirse allí y que a los símbolos de la institución hay que respetarlos, Mateo dice que no lo volverá a hacer y la maestra le recomienda que vaya a jugar en otro lugar y él lo hace.

Transcurre el tiempo y suena la sirena de fin de recreo, todos regresan a clases pero falta uno, es Mateo, llega después de unos minutos, pero ingresa sucio, despeinado y la maestra pregunta y ahora ¿qué te pasó?, llegas atrasado y sucio, Mateo

responde estuvo jugando en el jardín, la maestra le insiste que es importante el aseo personal, que debe estar pendiente del tiempo y ser puntual y le manda a asearse, la maestra explica a sus alumnos que deben ingresar al aula bien limpios, luego de un momento Mateo regresa reluciente y le dice a la maestra ¿ahora si estoy bien?, ella muy feliz responde correcto Mateo y continúa con la clase.

La maestra finaliza la clase y se despide de sus alumnos hasta el día de mañana, los niños salen de la escuela, y suben en el autobús directo a sus casas, Mateo llega a su casa, baja del autobús y se despide de sus amigos.

Mateo ingresa a su casa, saluda muy contento a su mamá. Una vez todos sentados en la mesa almuerzan y sus padres comentan a los niños que su abuelito vendrá en la tarde, pasan las horas al fin llega su abuelito, los niños lo abrazan de felicidad y sus padres se despiden dejándolos a cargo de su abuelo hasta regresar, el abuelito les propone a sus nietos ir al parque, los niños muy entusiastas aceptan y salen de casa rumbo al parque.

En el trayecto al parque, Sebas el hermano menor de Mateo comete una travesura inocentemente con un marcador que trajo de su casa, empieza a rayar las paredes, ya que iba de la mano de su abuelo junto a la pared y su hermano Mateo al borde de la acera, de pronto su abuelito se da cuenta y le dice ¿qué haces Sebas?, a lo cual responde, nada, dibujando una rayita, el abuelito se pone a revisar la raya donde empieza y donde termina y se da cuenta que la raya tiene más de una cuadra de largo, el abuelito asustado, le dice a Sebas ¿no dijiste que solo era una rayita?, y él

regresa a ver a su abuelito con una sonrisa de vergüenza, el abuelito les aconseja a sus dos nietos que no se debe rayar las paredes de las calles ni de ningún lado, y les lleva a limpiar, Sebas y Mateo razonan y entienden el error cometido.

Al llegar al parque, los niños se ponen a jugar fútbol, mientras su abuelo les observa, de repente Mateo patea con fuerza el balón y se desvía golpeando a una señora que pasaba por el lugar, por el golpe la señora suelta una bolsa que llevaba, al ver esto, Mateo corre a ayudarla y pide disculpas, la señora queda sorprendida por la atención del niño, le disculpa y le dice que niño tan educado, la señora se va y el abuelito se acerca y le felicita a Mateo, le dice que estuvo muy bien lo que hizo, que hay que pedir disculpas cuando se comete un error y que siempre se debe ser comedido.

Antes de salir del parque su abuelito les invita a unos helados, los niños muy contentos lo disfrutaban, Mateo acaba su helado y bota el cono en el piso, su abuelo ve lo que hace, y le recomienda que no se debe lanzar la basura en la calle porque ensucia la ciudad y le pide que vaya a depositar en el tacho recolector, Mateo se acerca al tacho y empieza a depositar a más del cono una cantidad de basura que llevaba en sus bolsillos, su hermano queda sorprendido mientras que su abuelito reconoce su acción.

En el trayecto de regreso a casa su abuelo ve al final de la acera a una ancianita tratando de cruzar la calle, al ver esto manda a Mateo a que le ayude a cruzar, Mateo muy comedidamente le ofrece su ayuda a la ancianita, ella muy agradecida

acepta, cruzan la calle y le dice que es muy amable, Mateo contesta que su abuelito le enseñó, la ancianita regresa a verle al abuelito con una sonrisa coqueta y agradecida. En el camino, su abuelito les dice que siempre se debe ayudar a las personas ancianas y que estuvo correcto lo que hizo.

Llegan a casa, su abuelito abre la puerta e ingresan todos, el anciano se sienta en el sillón de la sala, Mateo enseña a su abuelito lo que aprendió en la escuela, mientras Sebas está jugando, al rato llegan sus padres y preguntan al abuelito si se portaron bien los chicos, a lo cual el abuelito guiña el ojo y dice si , son unos angelitos, mientras los niños sonrían pícaramente y así finaliza esta historieta llena de aprendizaje y reflexión para lograr un comportamiento adecuado en la casa, escuela y sociedad, es decir ser ¡UN BUEN CIUDADANO!

Caracterización de personajes, lugares, ambientes y época.

Los personajes principales de este comic son:

Mateo: Es el hijo mayor de una familia de 4 integrantes, es un niño vivás, inquieto, travieso, es buen estudiante pero siempre se mete en problemas, de los cuales sale adelante, aprendiendo de sus errores tomando experiencias para poder comportarse, convivir, ya sea en su casa, sociedad o escuela.

Sebas: Es el hijo menor, hermano de Mateo, con el cual se lleva muy bien, su inocencia le conduce a cometer actos erróneos pero siempre es corregido por sus mayores.

Jacinto: Es el papá de Mateo y Sebas, es un padre muy responsable, que busca siempre lo mejor para su hogar, y para sus hijos, él se preocupa que cumplan con sus obligaciones, cuando ellos no le obedecen el busca siempre el diálogo, la comunicación ante todo, haciéndoles notar sus errores, les demuestra con afecto la manera de comportarse correctamente.

Naty: Es la mamá de Mateo y Sebas, esposa de Jacinto, es una madre cariñosa, pendiente de la educación de sus hijos, siempre les aconseja cuando proceden de manera incorrecta.

Néstor: Es el abuelito de Mateo y Sebas, es el padre de Naty, Néstor a veces se vuelve en el cómplice de las travesuras de sus nietos, pero al mismo tiempo siempre les corrige y les hace notar la diferencia entre el bien y el mal, es afectuoso con sus nietos, para quienes, él es la alegría.

Lucy: Es la profesora de Mateo, es una buena profesional que le gusta ser comprensiva, amiga de sus alumnos, siempre está atrás de Mateo, quien es el mejor alumno del aula pero a la vez el más inquieto, su maestra constantemente le observa sus malas actitudes y a su vez le corrige.

Lugares: En cuanto a los lugares, esta historieta se desarrolla en la ciudad, las acciones se ejecutan en su hogar, en las calles, en el parque de la ciudad y la escuela

Ambientes: En su casa las acciones transcurren en la habitación de Mateo, en el corredor, en el comedor, en la cocina y en la sala.

En el parque de recreación, en las zonas de ventas de comida, en las calles y casas del barrio de Mateo, por las calles céntricas, en los pasos peatonales.

En el aula de la escuela, en los lugares de recreación, en el lugar donde se encuentra el monumento del patrón de la institución y en el autobús del plantel.

Época: La época en la que se desarrolla esta historieta es la actual.

- RECURSOS NARRATIVOS

Acciones a seguir:

Lineal, paralela o cortada

En este caso la historieta va a seguir una acción lineal, ya que sigue un orden cronológico de los hechos, primero se desarrolla en la casa, luego en el trayecto a la escuela, después en la escuela, a continuación en la calle, en el parque y finalmente de vuelta a casa.

- DIVISIÓN DEL ARGUMENTO

Distribución de viñetas

Unidad I

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas rectangulares:

Viñeta 1:

La historieta empieza un fin de semana normal, Mateo despierta ,

Viñeta 2:

... de pronto su padre golpea la puerta de su habitación, sugiriéndole que arregle su cuarto,

Viñeta 3:

... el niño sale después de un momento de su dormitorio , saluda a su padre, el cual le pregunta si ya lo arregló, Mateo responde claro, si.. papá ya lo hice,

Viñeta 4:

... el padre decide revisar, abre la puerta

Viñeta 5:

... y de forma improvisada varios objetos caen sobre él, son los juguetes de Mateo, el niño sonrío,

Viñeta 6:

... su padre le reclama que no debe mentir, que debe obedecer a sus padres , que es una obligación de él mantener limpia su habitación, que el orden es bueno, Mateo

entiende y ahora si cumple con su deber y le enseña a su padre su habitación limpia y ordenada al fin, ante lo cual su padre lo felicita.

Unidad II

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas rectangulares:

Viñeta 1:

Transcurre el día llega la hora del almuerzo, los niños alagan a su madre por su excelente comida,

Viñeta 2:

... acaban de almorzar, agradecen y se levantan de la mesa, dejando la vajilla tirada en la mesa,

Viñeta 3:

... los padres se molestan y preguntan a los niños ¿si acaso se olvidaron de algo?,

Viñeta 4:

... los niños inocentemente se confunden y dicen: a claro los juguetes que trajimos y dejamos junto a la mesa,

Viñeta 5:

... al ver ésto los padres responden: no niños, eso no y piden a los niños que les ayuden a levantar la mesa

Viñeta 6:

... colaboran y juntos lavan la vajilla, comparten en familia de esa actividad mientras los padres les siguen aconsejando de cuan importante es ser comedidos y ayudar en casa.

Unidad III

A esta unidad se le ha distribuido en 7 viñetas 3 rectangulares y 4 cuadradas:

Viñeta 1:

En la tarde el padre de Mateo le pide que haga sus tareas escolares,

Viñeta 2:

... pero Mateo cierra la puerta de su cuarto y se pone a jugar y hace creer a sus padres que si está haciendo sus tareas,

Viñeta 3:

...cansado de jugar en la noche recién decide hacer sus deberes,

Viñeta 4:

... al siguiente día su madre entra al cuarto para despertar a Mateo para que vaya a la escuela y le encuentra dormido sobre sus cuadernos en el escritorio, lo hace despertar

Viñeta 5:

... y Mateo asustado vosteza y dice¿ ya amaneció?,

Viñeta 6:

... su madre se da cuenta que hace un momento terminaba de hacer sus tareas, ante lo cual su madre le llama la atención y le manda a que se peine y que luego venga a desayunar,

Viñeta 7:

...en el desayuno su madre le dice que ante todo primero están las obligaciones después el juego, Mateo entiende que estuvo mal su comportamiento y luego lo manda a alistarse para ir a la escuela.

Unidad IV

A esta unidad se le ha distribuido en 5 viñetas rectangulares:

Viñeta 1:

En unos minutos llega el autobús, Mateo se despide de su madre,

Viñeta 2:

... ya en el bus Mateo abre su ventana y saca la cabeza, ante esto el conductor le advierte que no haga eso, que es peligroso, pero Mateo no hace caso,

Viñeta 3:

... de pronto se engancha en un árbol que estaba en el camino y queda guindado en una rama, el bus sigue y Mateo colgado en el árbol grita, no se vayan espérenme,

Viñeta 4:

... el conductor para el bus y regresa por Mateo acompañado de uno de sus amigos, le piden que salte que le van a sujetar, Mateo se niega pero al final salta,

Viñeta 5:

... lo sujetan, luego caminan hacia el autobús, el conductor le aconseja como comportarse en el bus, que es peligroso no saber escuchar a las personas adultas.

Unidad V

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas 2 rectangulares y 4 cuadradas:

Viñeta 1:

Llegan a la escuela, Mateo corre a su grado, se encuentran todos sus compañeros, la maestra aún no llega, Mateo coge un marcador y comienza a dibujar a la maestra en la pizarra, sus compañeros se ríen,

Viñeta 2:

... Mateo está bien concentrado dibujando, de pronto alguien le dice muy bonito, Mateo dice gracias,

Viñeta 3:

...voltea la mirada Mateo y se da cuenta que es su maestra, Mateo se siente muy avergonzado y pide disculpas,

Viñeta 4 y 5:

...su maestra lo disculpa, le manda a borrar la pizarra y aconseja a todos que está muy mal lo que hizo, que se debe respetar a los maestros, ellos captan el consejo

Viñeta 6:

... y finalmente empieza la clase con sus alumnos muy entusiasmados.

Unidad VI

A esta unidad se le ha distribuido en 5 viñetas 2 rectangulares y 4 cuadradas:

Viñeta 1:

Transcurre la clase y Mateo inquieto arroja a su compañero una bola de papel y ésta rebota creando un caos,

Viñeta 2:

...el niño molesto reclama, la maestra pregunta ¿qué pasó? El niño explica a la maestra lo sucedido

Viñeta 3 y 4:

y ella le sugiere a Mateo que también los compañeros de grado se merecen respeto al igual que sus maestros y que no haga a otros lo que no desearía que le hagan a él y Mateo muy arrepentido entiende.

Viñeta 5:

Suena la sirena para salir al recreo, los niños salen apresurados,

Unidad VII

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas 4 rectangulares y 2 cuadradas:

Viñeta 1:

Mateo decide subirse en el busto del patrono del establecimiento y colocar una gorra en la cabeza,

Viñeta 2:

...Mateo disfruta estar allí, su maestra lo alcanza a ver se acerca y le pide que se baje de allí, Mateo pide disculpas y baja,

Viñeta 3:

la maestra le advierte que es peligroso subirse allí y que a los símbolos de la institución hay que respetarlos,

Viñeta 4 y 5:

...Mateo dice que no lo volverá a hacer y la maestra le recomienda que vaya a jugar en otro lugar y él lo hace.

Viñeta 6:

Transcurre el tiempo y suena la sirena de fin de recreo,

Unidad VIII

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas 2 rectangulares y 4 cuadradas:

Viñeta 1:

...todos regresan a clases pero falta uno, es Mateo que llega después de unos minutos, pero llega sucio, despeinado y la maestra pregunta y ahora ¿qué te pasó?, llegas atrasado y sucio,

Viñeta 2:

Mateo responde estuve jugando en el jardín,

Viñeta 3:

...la maestra le insiste que es importante el aseo personal, que debe estar pendiente del tiempo y ser puntual y le manda a Mateo a asearse,

Viñeta 4:

...la maestra explica a sus alumnos que deben ingresar limpios al aula,

Viñeta 5:

...regresa Mateo reluciente y le dice a la maestra que si ¿ahora estoy bien,? ella muy feliz responde correcto Mateo

Viñeta 6:

...y continúa con la clase.

Unidad IX

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas rectangulares:

Viñeta 1:

La maestra finaliza la clase

Viñeta 2:

...y se despide de sus alumnos hasta el día de mañana, los niños salen de la escuela,

Viñeta 3:

...y suben en el autobús directo a sus casas, Mateo llega a su casa, baja del autobús y se despide de sus amigos.

Viñeta 4:

Mateo ingresa a su casa, saluda muy contento a su mamá,

Viñeta 5:

...Una vez todos sentados en la mesa almuerzan y sus padres comentan a los niños que su abuelito vendrá en la tarde,

Viñeta 6:

...pasan las horas, al fin llega su abuelito, los niños lo abrazan de felicidad y sus padres se despiden dejándolos a cargo a su abuelo hasta regresar,

Unidad X

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas rectangulares:

Viñeta 1:

...el abuelito les propone a sus nietos ir al parque, los niños muy entusiastas aceptan y salen de la casa rumbo al parque.

Viñeta 2:

En el trayecto al parque el hermano Sebas el hermano menor de Mateo comete una travesura inocentemente, con un marcador que trajo de su casa, empieza a rayar las paredes, ya que iba de la mano de su abuelo junto a la pared y su hermano Mateo al otro extremo, al borde la acera,

Viñeta 3:

...de pronto su abuelito se da cuenta y le dice¿ qué haces Sebas,? a lo cual responde, nada, dibujando una rayita,

Viñeta 4:

...el abuelito se pone a revisar la raya donde empieza y donde termina y se da cuenta que la raya tiene más de una cuadra de largo, el abuelito asustado, le dice a Sebas no dijiste que solo una rayita,

Viñeta 5:

...y él regresa a ver a su abuelito con una sonrisa de vergüenza el abuelito les aconseja a sus dos nietos que no se debe rayar las paredes de las calles ni de ningún lado,

Viñeta 6:

y les lleva a limpiar, Sebas y Mateo razonan y entienden.

Unidad XI

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas rectangulares:

Viñeta 1:

Al llegar al parque, los niños se ponen a jugar fútbol, mientras su abuelo los observa,

Viñeta 2:

...de pronto Mateo patea con fuerza el balón y se desvía golpeando a una señora que pasaba por el lugar, por el golpe la señora suelta una bolsa que llevaba,

Viñeta 3:

...al ver esto Mateo corre a ayudarla y pide disculpas,

Viñeta 4:

...la señora queda sorprendida por la atención del niño, le disculpa y le dice que niño tan educado, la señora se va

Viñeta 5:

...y el abuelito se acerca y le felicita a Mateo le dice que estuvo muy bien lo que hizo, que hay que pedir disculpas cuando se comete un error y ser comedido siempre.

Viñeta 6:

Antes de salir del parque su abuelito les invita a unos helados,

Unidad XII

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas trapezoides:

Viñeta 1:

...los niños niños muy contentos lo disfrutaban ...

Viñeta 2:

...están por salir del parque, Mateo acaba su helado y vota el cono en el piso, su abuelo ve lo que hace,

Viñeta 3:

...y le recomienda que no se debe lanzar la basura en la calle, ensucia la ciudad y le dice que vaya a depositar en el tacho recolector,

Viñeta 4 y 5:

...Mateo se acerca al tacho y empieza a votar a parte del cono una cantidad de basura que llevaba en sus bolsillos,

Viñeta 6:

su hermano queda sorprendido, mientras su abuelito reconoce su acción.

Unidad XIII

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas trapezoides:

Viñeta 1:

En el trayecto a casa su abuelo ve al final de la acera a una ancianita tratando de cruzar la calle, al ver esto manda a Mateo a que le ayude a cruzar,

Viñeta 2:

...Mateo muy comedidamente le ofrece su ayuda a la ancianita, ella muy agradecida acepta, cruzan la calle

Viñeta 3:

y la ancianita le dice que es muy amable, Mateo contesta que su abuelito le enseñó,

Viñeta 4:

... la ancianita regresa a verle al abuelito con una sonrisa coqueta y agradecida,

Viñeta 5 y 6:

... siguen los niños caminando con su abuelito de regreso a casa y en el camino, su abuelito les dice que siempre se debe ayudar a las personas ancianas y que estuvo correcto lo que hizo.

Unidad XIV

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas trapezoides:

Viñeta 1:

Llegan a casa, su abuelito abre la puerta e ingresan todos,

Viñeta 2:

... el anciano se sienta en el sillón de la sala, Mateo enseña a su abuelito lo que aprendió en la escuela, mientras Sebas está jugando,

Viñeta 3:

...al rato llegan sus padres

Viñeta 4:

...y preguntan al abuelito si se portaron bien los chicos,

Viñeta 5:

... a lo cual el abuelito guiña el ojo y dice si, son unos angelitos, mientras los niños sonríen pícaramente y así finaliza esta historieta llena de aprendizaje y reflexión para lograr un comportamiento adecuado en la casa, escuela y sociedad, es decir ser ¡UN BUEN CIUDADANO!

- PLANIFICACIÓN

Elección de tipo de plano y ángulo

Tab.III.VIII. Tipo de plano y ángulo 1

UNIDAD I		
VIÑETA	PLANO	ANGULO
1	General	Picado
2	Americano	Contrapicado
3	Primer	Normal
4	Medio	Contrapicado
5	General	Picado
6	Medio	Normal

Fuente: Investigador

Tab.III.IX. Tipo de plano y ángulo 2

UNIDAD II		
VIÑETA	PLANO	ANGULO
1	General	Picado
2	Medio	Cenital
3	Primer	Normal
4	Medio	Normal
5	Primer	Normal
6	General	Cenital

Fuente: Investigador

Tab.III.X. Tipo de plano y ángulo 3

UNIDAD III		
VIÑETA	PLANO	ANGULO
1	General	Picado
2	General	Picado
3	General	Cenital
4	General	Picado
5	Primer	Normal
6	Primer	Normal
7	Medio	Picado

Fuente: Investigador

Tab.III.XI. Tipo de plano y ángulo 4

UNIDAD IV		
VIÑETA	PLANO	ANGULO
1	General	Cenital
2	Gran Plano general	Picado
3	Gran Plano general	Picado
4	Gran Plano general	Picado
5	Gran Plano general	Picado

Fuente: Investigador

Tab.III.XII. Tipo de plano y ángulo 5

UNIDAD V		
VIÑETA	PLANO	ANGULO
1	General	Picado
2	Medio	Cenital
3	Medio	Normal
4	General	Cenital
5	General	Picado
6	General	Picado

Fuente: Investigador

Tab.III.XIII. Tipo de plano y ángulo 6

UNIDAD VI		
VIÑETA	PLANO	ANGULO
1	Gran Plano General	Picado
2	General	Picado
3	General	Picado
4	General	Picado
5	Detalle	Cenital

Fuente: Investigador

Tab.III.XIV. Tipo de plano y ángulo 7

UNIDAD VII		
VIÑETA	PLANO	ANGULO
1	Gran Plano General	Cenital
2	General	Picado
3	General	Cenital
4	General	Picado
5	General	Picado
6	General	Cenital

Fuente: Investigador

Tab.III.XV. Tipo de plano y ángulo 8

UNIDAD VIII		
VIÑETA	PLANO	ANGULO
1	General	Contrapicado
2	Medio	Picado
3	Primer	Normal
4	Medio	Picado
5	General	Contrapicado
6	Medio	Cenital

Fuente: Investigador

Tab.III.XVI. Tipo de plano y ángulo 9

UNIDAD IX		
VIÑETA	PLANO	ANGULO
1	Primer	Normal
2	General	Picado
3	Gran Plano General	Picado
4	General	Cenital
5	Medio	Picado
6	General	Cenital

Fuente: Investigador

Tab.III.XVII. Tipo de plano y ángulo 10

UNIDAD X		
VIÑETA	PLANO	ANGULO
1	General	Picado
2	General	Picado
3	Normal	Cenital
4	Medio	Picado
5	General	Picado
6	General	Cenital

Fuente: Investigador

Tab.III.XVIII. Tipo de plano y ángulo 11

UNIDAD XI		
VIÑETA	PLANO	ÁNGULO
1	General	Contrapicado
2	General	Cenital
3	Primer	Cenital
4	Detalle	Normal
5	General	Cenital
6	General	Cenital

Fuente: Investigador

Tab.III.XIX. Tipo de plano y ángulo 12

UNIDAD XII		
VIÑETA	PLANO	ÁNGULO
1	General	Contrapicado
2	General	Cenital
3	Medio	Contrapicado
4	General	Cenital
5	General	Cenital
6	Medio	Contrapicado

Fuente: Investigador

Tab.III.XX. Tipo de plano y ángulo 13

UNIDAD XIII		
VIÑETA	PLANO	ANGULO
1	Gran Plano General	Picado
2	Gran Plano General	Picado
3	Gran Plano General	Cenital
4	Medio	Normal
5	Gran Plano General	Cenital
6	Gran Plano General	Picado

Fuente: Investigador

Tab.III.XXI. Tipo de plano y ángulo 14

UNIDAD XIV		
VIÑETA	PLANO	ANGULO
1	General	Cenital
2	General	Picado
3	General	Cenital
4	Medio	Normal
5	Medio	Normal

Fuente: Investigador

- MONTAJE

Selección de recursos para unir viñetas

El formato de la historieta es personalizado mide 17cm. x 24cm. de esta manera se procedió a dividir cada página en las viñetas necesarias ya planificadas con anterioridad, los sucesos se dan en un orden cronológico, por lo tanto la acción es lineal, entonces se procedió ha distribuido de la siguiente forma.

Unidad I

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas rectangulares, en 2 de sus viñetas fue necesario colocarle cartela para narrar el tiempo que había transcurrido, las demás viñetas están formadas por bocadillos y onomatopeyas para su comprensión:

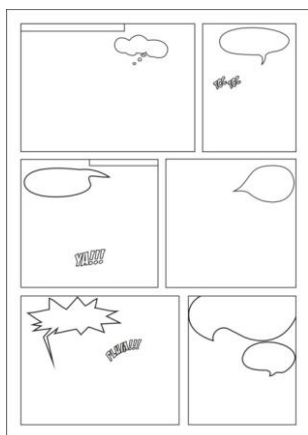


Fig. 44 Unidad I

Fuente: Investigador

Unidad II

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas, en 2 de sus viñetas fue necesario colocarle cartelas rectangulares, además constan de bocadillos y onomatopeyas para su comprensión:

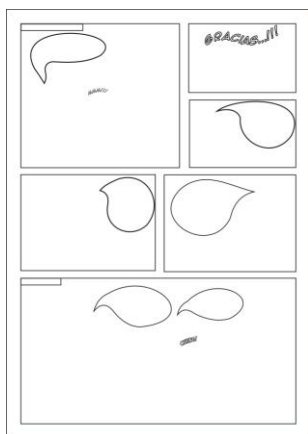


Fig. 45 Unidad II

Fuente: Investigador

Unidad III

A esta unidad se le ha distribuido en 7 viñetas 3 rectangulares y 4 cuadradas, que constan de bocadillos, cartelas y onomatopeyas para su comprensión:

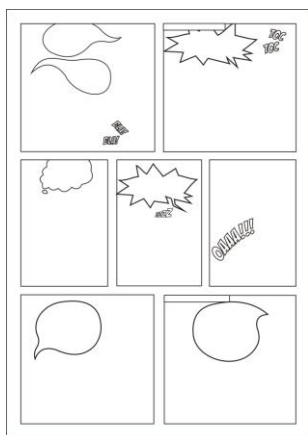


Fig. 46 Unidad III

Fuente: Investigador

Unidad IV

A esta unidad se le ha distribuido en 5 viñetas rectangulares, que constan de bocadillos y onomatopeyas para su comprensión:

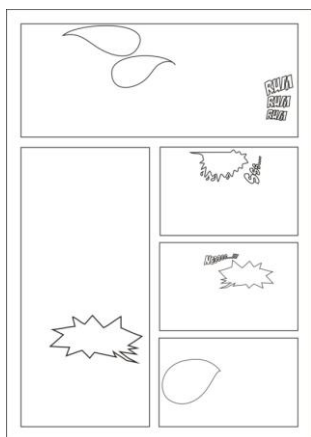


Fig. 47 Unidad IV

Fuente: Investigador

Unidad V

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas 2 rectangulares y 4 cuadradas, que constan de bocadillos, una cartela y onomatopeyas para su comprensión:

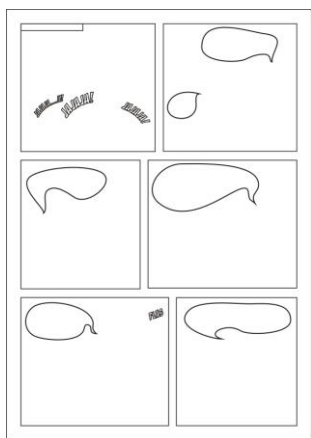


Fig. 48 Unidad V

Fuente: Investigador

Unidad VI

A esta unidad se le ha distribuido en 5 viñetas 2 rectangulares y 4 cuadradas, que constan de bocadillos y onomatopeyas para su comprensión:

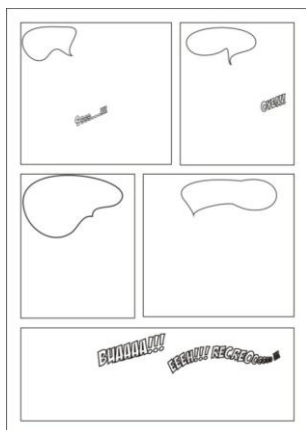


Fig. 49 Unidad VI

Fuente: Investigador

Unidad VII

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas 4 rectangulares y 2 cuadradas, que constan de bocadillos y onomatopeyas para su comprensión:

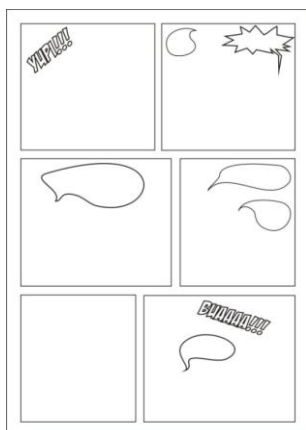


Fig. 50 Unidad VII

Fuente: Investigador

Unidad VIII

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas 2 rectangulares y 4 cuadradas, que constan de bocadillos y onomatopeyas para su comprensión:

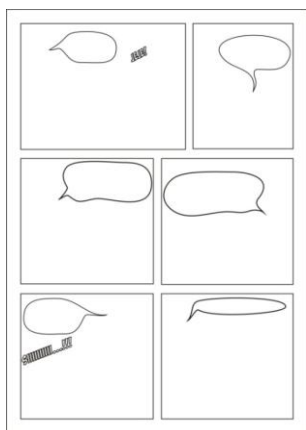


Fig. 51 Unidad VIII

Fuente: Investigador

Unidad IX

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas rectangulares, que constan de bocadillos, una cartela y onomatopeyas para su comprensión:

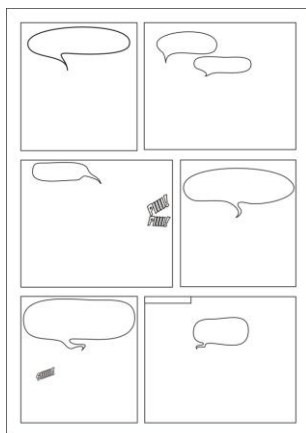


Fig. 52 Unidad IX

Fuente: Investigador

Unidad X:

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas rectangulares, que constan de bocadillos y onomatopeyas para su comprensión:

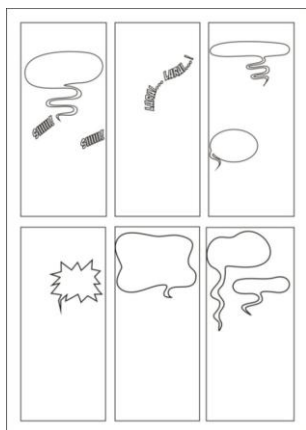


Fig. 53 Unidad X

Fuente: Investigador

Unidad XI

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas rectangulares, que constan de bocadillos y onomatopeyas para su comprensión:

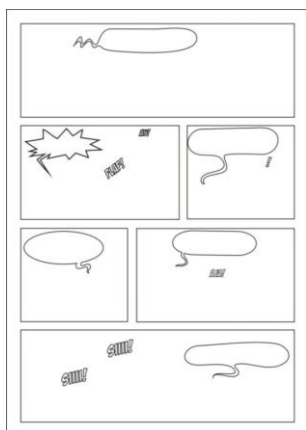


Fig. 54 Unidad XI

Fuente: Investigador

Unidad XII

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas trapezoides, que constan de bocadillos y onomatopeyas para su comprensión:

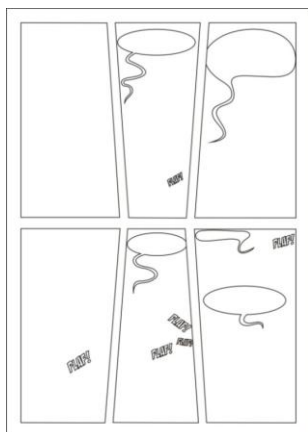


Fig. 55 Unidad XII

Fuente: Investigador

Unidad XIII

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas trapezoides, que constan de bocadillos y onomatopeyas para su comprensión:

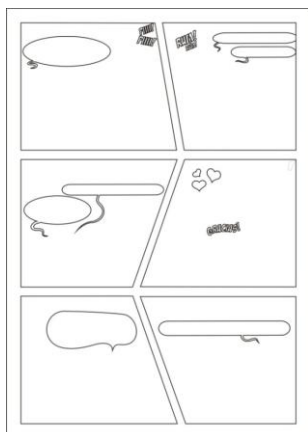


Fig. 56 Unidad XIII

Fuente: Investigador

Unidad XIV

A esta unidad se le ha distribuido en 6 viñetas trapezoides, que constan de bocadillos, una cartela y onomatopeyas para su comprensión:

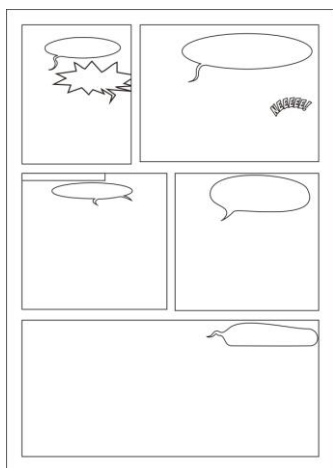


Fig. 57 Unidad XIV

Fuente: Investigador

- REALIZACIÓN DEL GUIÓN

Unidad I (Nº DE PÁGINA: 1)

Nº de Viñeta: 1

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Mateo está sonriente, se encuentra en su habitación, acostado sobre su cama, cubierto su medio cuerpo por la cubrecama, Mateo está estirando sus brazos hacia arriba en señal de desparpamiento, encima de la cama y en el piso de la habitación se encuentran juguetes esparcidos por todo lado.

Texto de la Viñeta:

Cartela: Un fin de semana cualquiera

Mateo: Que bien!!!... empieza un nuevo día

Nº de Viñeta: 2

Tipo de plano: Americano

Descripción de la escena: El padre de Mateo golpea la puerta de la habitación.

Texto de la Viñeta:

Jacinto: Mateo levántate y arregla tu dormitorio.

Onomatopeya: Toc Toc... (golpe de la puerta)

Nº de Viñeta: 3

Tipo de plano: Primer

Descripción de la escena: El papá de Mateo, Jacinto hablando con Mateo, los dos se miran fijamente.

Texto de la Viñeta:

Cartela: Minutos después...

Jacinto: Ya arregalste tu cuarto Mateo...?

Mateo: Ya!!!

Nº de Viñeta: 4

Tipo de plano: Medio

Descripción de la escena: Jacinto abriendo la puerta del cuarto de Mateo.

Texto de la Viñeta:

Jacinto: Bueno voy a revisar

Nº de Viñeta: 5

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: la puerta del cuarto de Mateo entre abierta, el papá de Mateo asustado botado en el pizo, con sus brazos y piernas extendidos, los juguetes esparcidos por el pizo, unos en el pizo de la habitación y otros en el corredor, algunos juguetes encima de Jacinto, Mateo asoma a un costado sonriente.

Texto de la Viñeta:

Jacinto: Ay!!!... que pasó Mateo me dijiste que ya lo arreglaste...

Onomatopeya: Plum!!! (caída de Jacinto)

Nº de Viñeta: 6

Tipo de plano: Medio

Descripción de la escena: Jacinto abrazando con un brazo a Mateo, aconsejándole, Mateo escuchando muy atento.

Texto de la Viñeta:

Jacinto: No es bueno mentir es tu obligación limpiar tu habitación.

Mateo: Si papá lo siento en este momento lo arreglo...

Unidad II (Nº DE PÁGINA: 2)

Nº de Viñeta: 1

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Se encuentra toda la familia almorzando sentados todos alrededor de la mesa, los platos los cubiertos están sobre la mesa, todos se sienten a gusto, en el pizo junto a Mateo se encuentra un balón de futbol.

Texto de la Viñeta:

Cartela: En el almuerzo

Mateo: Mamita está delicioso... que bien que cocinas

Sebas: mmm!!! (onomatopeya)

Nº de Viñeta: 2

Tipo de plano: Medio

Descripción de la escena: Mateo está apresurado corriendo y atrás le sigue su hermano Sebas.

Texto de la Viñeta:

Onomatopeya: Gracias...!!!

Nº de Viñeta: 3

Tipo de plano: Primer

Descripción de la escena: La mamá de Mateo, de perfil hablando.

Texto de la Viñeta:

Naty: Hey!!! chicos no se olvidan de algo...

Nº de Viñeta: 4

Tipo de plano: Primer

Descripción de la escena: Mateo confundido, sosteniendo su cabeza con su mano derecha.

Texto de la Viñeta:

Mateo: A... claro llevar mi balón de fútbol...

Nº de Viñeta: 5

Tipo de plano: Primer

Descripción de la escena: Naty sonriendo, a sus espaldas está una ventana.

Texto de la Viñeta:

Naty: jaJaja... eso no...!!! Mateo hay que recoger todos los platos...

Nº de Viñeta: 6

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Toda la familia en la cocina, Jacinto está lavando los platos, con su mano izquierda sostiene una esponja, con la mano derecha sostiene un plato el cual le va a entregar a Mateo, Mateo está secando con una tolla un plato, Sebas esta extendiendo su mano derecha a Mateo y con la mano izquierda sostiene un plato, el cual le entrega a Naty, Naty se encuentra de espaldas, con su mano izquierda recoge el plato que le entrega Sebas, y con la derecha coloca un vaso en una repisa, que se ve llena de vasos y tazas.

Texto de la Viñeta:

Jacinto: Chicos siempre tienen que recoger su vajilla luego de comer... tienen que ayudar en casa.

Mateo: si es verdad, tenemos que ser comedidos juntos es más fácil

Onomatopeya: Chiiing! (plato reluciente) Cartela: Luego

Unidad III (Nº DE PÁGINA: 3)

Nº de Viñeta: 1

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Mateo acostado sobre su cama arreglada, viendo la televisión y su padre parado a un lado.

Texto de la Viñeta:

Jacinto: Mateo es hora de que hagas tus deberes

Mateo: claro papá... enseguida los hago...

Nº de Viñeta: 2

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Mateo sentado en el piso de su cuarto jugando playstation, sosteniendo con sus manos el control.

Texto de la Viñeta:

Mateo: jaja... estoy ocupado haciendo los deberes no se preocupen

Onomatopeya: Toc Toc (golpe de la puerta) Cartela: Más tarde

Nº de Viñeta: 3

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Mateo caminando en su cuarto, con los brazos extendidos hacia arriba, dirigiéndose a su escritorio, a través de su ventana se ve que ya anochece.

Texto de la Viñeta:

Mateo: haaaay...!!! que cansancio ahora sí a hacer los deberes

Nº de Viñeta: 4

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Mateo dormido sentado en una silla, arrojado a su escritorio, apoyando su cabeza sobre sus brazos que están encima de su cuaderno que se encuentra sobre el escritorio, su madre parada, junto al escritorio observándolo, en la ventana se ve un sol radiante, ya amaneció.

Texto de la Viñeta:

Naty: Mateo...!!! despierta ya amaneció tienes que ir a la escuela

Mateo: Zzzz (Onomatopeya)

Nº de Viñeta: 5

Tipo de plano: Primer

Descripción de la escena: Mateo vostezando, el brazo izquierdo extendido hacia arriba y con la mano derecha refregándose su ojo derecho.

Texto de la Viñeta:

Mateo: Oaaa!!! (Onomatopeya)

Nº de Viñeta: 6

Tipo de plano: Primer

Descripción de la escena: Mateo sonriendo de perfil con su cabello totalmente despeinado y su madre de espaldas al costado izquierdo.

Texto de la Viñeta:

Naty: esa cabezota...!!! anda a peinarte... y ven a desayunar

Nº de Viñeta: 7

Tipo de plano: Medio

Descripción de la escena: Mateo sentado en el comedor, tomando el desayuno, sosteniendo con su mano izquierda una taza, su madre junto a él apoyando su mano derecha sobre la mesa del comedor, sobre esta mesa está un plato.

Texto de la Viñeta:

Naty: esta muy mal...!!! lo que hiciste... Mateo... primero están tus obligaciones después el juego.

Cartela: Minutos después

Unidad IV (Nº de Página: 4)

Nº de Viñeta: 1

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Naty parada afuera, delante de la puerta de la casa, con el brazo izquierdo extendido despidiéndose, Mateo subiéndose al bus escolar con su pie izquierdo apoyado en la grada del bus y sosteniéndose con la mano

izquierda del mismo, su mano derecha extendida hacia arriba despidiéndose de su mamá, el bus escolar de frente en la calle.

Texto de la Viñeta:

Naty: que te vaya bien... cuídate Mateito

Mateo: gracias mamita... ya regreso... chaoooo...!!!

Onomatopeya: Rum Rum Rum (motor del bus)

Nº de Viñeta: 2

Tipo de plano: Gran Plano General

Descripción de la escena: En el interior del bus todos los niños sentados, un niño por haciendo con su respectiva mochila, en el tercer asiento del lado izquierdo está Mateo sacando la cabeza por la ventana, el chofer que esta al lado derecho del bus lo regresa a ver.

Texto de la Viñeta:

Chofer: hey...!!! Mateo no saques la cabeza por la ventana es muy peligroso

Nº de Viñeta: 3

Tipo de plano: Gran Plano General

Descripción de la escena: Mateo con los brazos extendidos sosteniéndose en un árbol que se encuentra en la avenida, se observa de frente, pasar el final de la cubierta del bus.

Texto de la Viñeta:

Mateo: no se vayan... espérenme...!!!

Onomatopeya: Sss... (viento que ejerce la velocidad del bus)

Nº de Viñeta: 4

Tipo de plano: Gran Plano General

Descripción de la escena: Mateo con los brazos extendidos guindado en un árbol que se encuentra en la avenida, debajo del chofer y un compañero con los brazos extendidos esperando sostenerlo, estacionado el bus se observa parte de la cubierta.

Texto de la Viñeta:

Mateo: Nooooo...!!! (onomatopeya)

Compañero: salta Mateo...!!! si te vamos a sostener

Nº de Viñeta: 5

Tipo de plano: Gran Plano General

Descripción de la escena: Mateo apoyado en los hombros del chofer y del compañero, ellos abrazandolo, están a un costado del árbol de la avenida, y en el otro extremo está el bus, se observa la mitad del.

Texto de la Viñeta:

Chofer: Mateo...!!! tienes que obedecer a tus mayores... es muy peligroso lo que hiciste... esta vez te salvaste.

Unidad V (Nº de Página: 5)

Nº de Viñeta: 1

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Mateo de espaldas escribiendo en la pizarra y sus compañeros a tras de el sentados en los pupitres riendoce.

Texto de la Viñeta:

Onomatopeya: Jajaja... !!! (risas)

Cartela: En el aula

Nº de Viñeta: 2

Tipo de plano: Medio

Descripción de la escena: Mateo de espaldas escribiendo en la pizarra y su maestra junto a él de espaldas también observándole.

Texto de la Viñeta:

Maestra: Muy bonito...!!! Muy bonito...!!!

Mateo: muchas gracias...

Nº de Viñeta: 3

Tipo de plano: Medio

Descripción de la escena: Mateo volteando su cabeza con una risa sarcástica y su maestra al frente de él viéndolo.

Texto de la Viñeta:

Mateo: hay...!!! lo siento profesora...

Nº de Viñeta: 4

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Mateo parado de perfil con los brazos cruzados atrás de su espalda, su maestra parada al frente de él señalando la pizarra.

Texto de la Viñeta:

Maestra: muy mal Mateo...!!! no hay que burlarse de tus profesores... borra la pizarra

Nº de Viñeta: 5

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: la maestra parada dando indicaciones a sus alumnos que están al frente de ella sentados en los pupitres, Mateo detrás de ella borrando la pizarra.

Texto de la Viñeta:

Maestra: niños... respeten a sus profesores no tienen que burlarse de nadie.

Onomatopeya: plas plas (choque del borrador con la pizarra)

Nº de Viñeta: 6

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: la maestra parada atrás del escritorio sobre esta mesa están hojas y un libro, la maestra está con los brazos extendidos apoyando sus manos en la superficie del escritorio, detrás de ella se observa una silla y la pizarra.

Texto de la Viñeta:

Maestra: Bueno... ahora si empecemos con la clase

Unidad VI (Nº de Página: 6)

Nº de Viñeta: 1

Tipo de plano: Gran Plano General

Descripción de la escena: La maestra señalando a la pizarra con su mano derecha, todos los alumnos atrás de ella sentados en los pupitres, en la segunda fila esta Mateo arrojando una bola de papel a un compañero que esta a su derecha en la fila del frente.

Texto de la Viñeta:

Maestra: niños este es el resultado...

Onomatopeya: Ssss... !!! (viento que ejerce al lanzar la bola de papel)

Nº de Viñeta: 2

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: La maestra parada de frente observando a sus estudiantes que se encuentran adelante de ella sentados en los pupitres, al compañero que le lanzó la bola de papel le regresa a ver a Mateo, Mateo esta sonriendo.

Texto de la Viñeta:

Maestra: Ahora... que pasó... !!!

Compañero: Oye !!! (Onomatopeya)

Nº de Viñeta: 3

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: La maestra parada alado del pupitre de Mateo, ella esta apoyando su mano derecha sobre la superficie de la mesa, Mateo la observa.

Texto de la Viñeta:

Maestra: otra vez mateo...!!! lanzando bolas de papel a tus companeros... no tienes que jugar en clases está prohibido.

Nº de Viñeta: 4

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: La maestra y Mateo parados, la maestra con la mano izquierda sostiene el hombro de Mateo y con la otra le explica, atrás de ellos está una ventana con un florero.

Texto de la Viñeta:

Maestra: a tus companeros del aula también tienes que respetarlos para que ellos te respeten.

Nº de Viñeta: 5

Tipo de plano: Detalle

Descripción de la escena: Una sirena colocada al lado izquierdo en lo alto de una pared, debajo se observan varias manos de niños extentidas mostrando algunas gesticulaciones.

Texto de la Viñeta:

Onomatopeya: Buaaaaa !!! (sonido que hace la sirena al accionarla)

Niños: Eeeh!!! Recreooooooo !!! (onomatopeya)

Unidad VII **(Nº de Página: 7)**

Nº de Viñeta: 1

Tipo de plano: Gran Plano General

Descripción de la escena: Mateo está subido en el busto del patrono de la institución, esta apoyado con sus piernas en los hombros de la estatua, los brazos de mateo estan extendidos hacia arriba, en la cabeza del busto está colocada la gorra de Mateo.

Texto de la Viñeta:

Onomatopeya: Yupi... !!! (alegría)

Cartela: De pronto

Nº de Viñeta: 2

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Mateo escondiendose atrás de la estatua, la maestra al frente de él, sosteniendose su cabeza con su mano izquierda.

Texto de la Viñeta:

Mateo: Ay...!!! perdón

Maestra: que haces ahí!!! baja Mateo

Nº de Viñeta: 3

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: la maestra parada de perfil, señalando con su mano derecha, Mateo parado al frente de ella de perfil también, con sus brazos extendidos hacia atrás sosteniendo la gorra

Texto de la Viñeta:

Maestra: No Mateo... es peligroso subirse allí y tienes que respetar los símbolos de la escuela.

Nº de Viñeta: 4

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: la maestra y Mateo caminando de espaldas por el jardín, la maestra está abrazando a Mateo con su brazo derecho.

Texto de la Viñeta:

Maestra: jamas lo vuelvas hacer anda a jugar a otro lado...

Mateo: si maestra... jamás lo volveré hacer

Nº de Viñeta: 5

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Mateo arrodillado sobre el jardín, con sus manos moldeando una montaña de tierra, con un camino donde se encuentra su carro de juguete.

Texto de la Viñeta:

Onomatopeya: Plas!!! Plas!!! (choque de la mano con la tierra)

Nº de Viñeta: 6

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Una sirena al lado derecho, colocada en lo alto de una pared, de bajo estan 3 niños de espaldas, al frente de ellos un niño caminando hacia el aula.

Texto de la Viñeta:

Niño: Vamos...!!! a clases...

Onomatopeya: Buaaaa !!! (sonido que hace la sirena al accionarla)

Unidad VIII (Nº de Página: 8)

Nº de Viñeta: 1

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Mateo parado en la puerta del curso despeinado y sucio su maestra esta parada al frente de el y lo observa.

Texto de la Viñeta:

Maestra: Y ahora... que te pasó...? llegas atrazado y sucio...

Mateo: Je je ! (Onomatopeya)

Nº de Viñeta: 2

Tipo de plano: Medio

Descripción de la escena: Mateo señalando hacia afuera del curso con la mano izquierda, su maestra alado de el observandole.

Texto de la Viñeta:

Mateo: estaba jugando allá en el jardín...

Nº de Viñeta: 3

Tipo de plano: Primer

Descripción de la escena: la maestra observandole fijamente a Mateo que se encuentra al frente de ella, Mateo alzando temerosamente la mirada para observarle a la maestra.

Texto de la Viñeta:

Maestra: tienes que cuidar tu aseo personal... debes ser puntual... anda asearte...

Nº de Viñeta: 4

Tipo de plano: Medio

Descripción de la escena: la maestra parada de frente, con la mano derecha extendida, y con la otra hacia atrás, al frente de ella un pupitre con 2 alumnos.

Texto de la Viñeta:

Maestra: niños tienen que estar atentos a la sirena antes de ingresar a clases siempre deben asearse.

Nº de Viñeta: 5

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Mateo parado en la puerta del curso reluciente, muy bien peinado y aseado.

Texto de la Viñeta:

Mateo: maestra... ahora si estoy bien...?

Maestra: Siiiiiiiiiii...!!! (onomatopeya)

Nº de Viñeta: 6

Tipo de plano: Medio

Descripción de la escena: la maestra parada al frente del pizarrón, con su mano izquierda extendida, señalando al pizarrón.

Texto de la Viñeta:

Maestra: chicos continuamos...

Unidad IX (Nº de Página: 9)

Nº de Viñeta: 1

Tipo de plano: Primer

Descripción de la escena: la maestra parada de frente.

Texto de la Viñeta:

Maestra: bueno niños... eso es todo por hoy...

Nº de Viñeta: 2

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: la maestra parada despidiéndose de Mateo que se encuentra al frente de ella, con su mano derecha extendida apretando la mano izquierda de Mateo, un alumno al frente de ellos parado de espaldas y un niño que está caminando hacia la puerta de salida del aula.

Texto de la Viñeta:

Maestra: hasta mañana... mateito...

Mateo: hasta mañana... maestra...

Nº de Viñeta: 3

Tipo de plano: Gran Plano General

Descripción de la escena: Se observa parte del frente del bus escolar, este está con la puerta abierta, Mateo esta saliendo del bus, está bajando las gradas del bus, su brazo derecho esta extendido hacia arriba para despedirse de sus amigos que se quedan en el bus.

Texto de la Viñeta:

Mateo: nos vemos... amigos...!!!

Onomatopeya: Piiii! Piiii! (bocina del bus)

Nº de Viñeta: 4

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Naty parada frente a Mateo lo está abrazando con la el brazo derecho, al igual que Mateo la esta abrazando con el brazo izquierdo, mientras el sostiene con el otro brazo su mochila, atrás de ellos esta una puerta de una habitación.

Texto de la Viñeta:

Mateo: buenas tardes mamita... que linda que estas...

Cartela: En la casa

Nº de Viñeta: 5

Tipo de plano: Medio

Descripción de la escena: Mateo, Naty y Jacinto sentados en la mesa del comedor almorzando.

Texto de la Viñeta:

Naty: niños... su abuelito vendrá hoy a visitarlos... el se quedará con ustedes esta tarde...

Mateo: Siiiiii! (onomatopeya)

Nº de Viñeta: 6

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Jacinto con su mano izquierda está sosteniendo la mano de Naty, y con la derecha está abriendo la puerta de calle, por la cual entra Néstor el abuelo y a él lo abrazan Mateo y Sebas.

Texto de la Viñeta:

Mateo: abuelito...!!! al fin... llegaste...

Sebas: Eeeh! (onomatopeya)

Unidad X (Nº de Página: 10)

Nº de Viñeta: 1

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Mateo, Néstor y Sebas caminando, están de espaldas, Néstor abraza a Mateo con su brazo izquierdo y con su brazo derecho abraza a Sebas.

Texto de la Viñeta:

Mateo: Siiiiii! (onomatopeya)

Néstor: vamos al parque mis niños...!!!

Sebas: Siiiiii! (onomatopeya)

Nº de Viñeta: 2

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Sebas caminando de frente, con su mano derecha sostiene un marcador amarillo con el cual está rayando una pared, y su mano izquierda la sostiene su abuelito.

Texto de la Viñeta:

Sebas: Larai... Larai...! (onomatopeya)

Nº de Viñeta: 3

Tipo de plano: Normal

Descripción de la escena: Néstor regresa a ver a Sebas mirando hacia abajo, Sebas igual lo regresa a ver mirándolo hacia arriba.

Texto de la Viñeta:

Néstor: Qué haces Sebas?...

Sebas: nada...!!! dibujando una rayita...

Nº de Viñeta: 4

Tipo de plano: Medio

Descripción de la escena: Néstor de espaldas sosteniendo su cabeza con sus manos, delante de él, al lado izquierdo, está una pared dibujada una raya larga horizontal amarilla.

Texto de la Viñeta:

Néstor: Sebas...!!! no dijiste que solo es una rayita

Nº de Viñeta: 5

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Néstor de frente, señalando con su mano derecha la raya que está en la pared, al frente están sus 2 nietos mirándolo.

Texto de la Viñeta:

Néstor: no deben rayar las paredes de ningún lugar... hay que cuidar la ciudad ¡vamos a limpiar!.

Nº de Viñeta: 6

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Sebas, Mateo y Néstor, de espaldas limpiando la raya de la pared con una esponja.

Texto de la Viñeta:

Sebas: los siento... ya no lo volveré hacer

Mateo: más te vale...

Unidad XI (Nº de Página: 11)

Nº de Viñeta: 1

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Néstor sentado en una silla en el parque, y sus nietos jugando al frente de él con la pelota.

Texto de la Viñeta:

Néstor: hasta que Al fin...!!! llegamos al parque...

Nº de Viñeta: 2

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Mateo pateando su balón de fútbol, y Sebas al frente con sus brazos extendidos para recibirlo, el balón se desvía hacia una señora que lleva una bolsa con su mano izquierda, y otra bolsa la suelta con su mano derecha y cae al piso.

Texto de la Viñeta:

Mateo: atrápala... Sebas...!!!

Señora: Ay! (onomatopeya)

Onomatopeya: Plaf! (caída de la bolsa)

Nº de Viñeta: 3

Tipo de plano: Primer

Descripción de la escena: Mateo entregando una bolsa a la señora y ésta la recoge.

Texto de la Viñeta:

Mateo: lo siento mucho...!!! señora... le ayudo... no fue mi intención

Señora: ! (onomatopeya)

Nº de Viñeta: 4

Tipo de plano: Detalle

Descripción de la escena: Mateo de perfil regresando a ver hacia arriba a la señora y ella le observa también.

Texto de la Viñeta:

Señora: Oh... que niño tan educado... no te preocupes...

Nº de Viñeta: 5

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Néstor parado, con la mano izquierda señalando, Mateo parado al frente de él, con sus brazos hacia atrás, observándolo, la señora caminando sosteniendo dos bolsas, con sus manos, una a cada lado.

Texto de la Viñeta:

Néstor: muy bien lo que hiciste... hay que pedir disculpas cuando se comete un error y ser comedido siempre.

Mateo: Aja! (onomatopeya)

Nº de Viñeta: 6

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Sebas parado en el parque con los brazos extendidos hacia arriba, Mateo parado en el parque con su brazo derecho extendido hacia arriba, y el otro semi extendido, su pie izquierdo está sobre el balón de fútbol, Néstor está al frente de ellos sentado en la silla del parque.

Texto de la Viñeta:

Sebas: Siiii! (onomatopeya)

Mateo: Siiii! (onomatopeya)

Néstor: vamos nietitos...!!! les invito a unos helados...

Unidad XII (Nº de Página: 12)

Nº de Viñeta: 1

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: En el parque un puesto de helados con carpa, allí está el vendedor de helados, junto a él está parado Mateo con sus brazos hacia atrás, le sigue Sebas, que está sosteniendo un helado con la mano derecha y la otra hacia atrás, y su abuelo detrás de él, su mano derecha posa en la espalda de Sebas.

Nº de Viñeta: 2

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Néstor abraza a sus nietos, a Mateo con su brazo derecho y con su izquierdo a Sebas, Mateo sostiene un helado, Sebas bota al piso el cono del helado.

Texto de la Viñeta:

Mateo: Que rico...!!! gracias abuelito...

Onomatopeya: Plaf! (sonido al arrojar el cono de helado)

Nº de Viñeta: 3

Tipo de plano: Medio

Descripción de la escena: Néstor de espaldas levantando su brazo derecho, Sebas al frente de él, sosteniendo el cono con la mano derecha y al frente de él un tacho de basura.

Texto de la Viñeta:

Néstor: no se debe arrojar basura en la calle... ensucia la ciudad... anda a botar todo en el tacho

Nº de Viñeta: 4

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Sebas al frente del tacho de basura arrojando el cono con la mano derecha.

Texto de la Viñeta:

Onomatopeya. Plaf! (ruido al arrojar el cono)

Nº de Viñeta: 5

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Sebas al frente del tacho de basura arrojando varias veces basura que saca de los bolsillos.

Texto de la Viñeta:

Onomatopeya. Plaf! (ruido al arrojar la basura)

Nº de Viñeta: 6

Tipo de plano: Medio

Descripción de la escena: Sebas al frente del tacho de basura arrojando basura con la mano derecha, atrás de él Néstor y Mateo, Néstor está posando su mano izquierda sobre el hombro de Mateo, Mateo sostiene su cabeza con la mano izquierda.

Texto de la Viñeta:

Onomatopeya. Plaf! (ruido al arrojar la basura)

Sebas: y... la últimita...!!!

Néstor: muy bien Sebas... ya llenas el tacho... jajaja...

Mateo: Ay! (onomatopeya)

Unidad XIII (Nº de Página: 13)

Nº de Viñeta: 1

Tipo de plano: Gran Plano General

Descripción de la escena: Néstor abraza a Mateo, al frente de ellos se observa una anciana, que está a punto de cruzar la calle, en la calle se puede mirar la mitad de un auto que se encuentra por cruzar.

Texto de la Viñeta:

Néstor: anda Mateito... ayúdale a la señora a cruzar la calle

Onomatopeya: Piiii! Piiii! (sonido de la bocina del automóvil)

Nº de Viñeta: 2

Tipo de plano: Gran Plano General

Descripción de la escena: Néstor parado de espaldas, abrazando con su brazo izquierdo a Sebas, al frente de ellos está Mateo parado de espaldas, abrazando a la ancianita con su brazo derecho, ellos cruzando el paso cebra y un auto en la calle al costado izquierdo.

Texto de la Viñeta:

Mateo: le ayudo señora...!!!

Anciana: gracias hijito...

Onomatopeya: Rum! Rum! (sonido del motor del carro)

Nº de Viñeta: 3

Tipo de plano: Gran Plano General

Descripción de la escena: Mateo parado de perfil extendiendo su brazo derecho sosteniendo la mano derecha de la ancianita para despedirse, Nestor al lado derecho, abrazando a su nieto Sebas.

Texto de la Viñeta:

Ancianita: eres muy amable hijito...

Mateo: de nada... mi abuelito dijo que le ayude...

Nº de Viñeta: 4

Tipo de plano: Medio

Descripción de la escena: La ancianita al frente de Néstor observándolo muy fijamente a los ojos, y Néstor sorprendido, unos 3 corazones, están sobre la cabeza de la ancianita.

Texto de la Viñeta:

Néstor: ! (onomatopeya)

Nº de Viñeta: 5

Tipo de plano: Gran Plano General

Descripción de la escena: La ancianita parada de espaldas dirigiéndose por una calle, por otra calle de la misma manzana, Néstor caminando abrazando a Mateo con el brazo izquierdo y a Sebas con el derecho.

Texto de la Viñeta:

Néstor: muy bien Mateo... siempre se debe ayudar a las personas ancianas

Nº de Viñeta: 6

Tipo de plano: Gran Plano General

Descripción de la escena: Néstor de espaldas, caminando por la acera con el brazo izquierdo abraza a Mateo, y con el derecho abraza a Sebas, al frente de ellos está cruzando un auto la calle.

Texto de la Viñeta:

Néstor: regresemos a la casa niños...!!!

Unidad XIV (Nº de Página: 14)

Nº de Viñeta: 1

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Néstor parado frente a la puerta de la casa, con su mano derecha sostiene una llave, a la derecha Sebas con sus brazos extendidos hacia arriba, mientras Mateo le sostiene su hombro derecho con su mano izquierda.

Texto de la Viñeta:

Néstor: llegamos...!!!

Sebas: yo abro... yo abro!!!

Nº de Viñeta: 2

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: Néstor sentado en un sillón junto a Mateo, Néstor abraza a Mateo con su brazo izquierdo, Mateo tiene un cuaderno abierto sobre sus piernas, y con sus manos lo señala, al frente de ellos está una la mesa de centro, sobre esta mesa se encuentra un carro de juguete con el cual está jugando Sebas de rodillas frente a la mesa.

Texto de la Viñeta:

Mateo: esto me enseñaron hoy en la escuela abuelito...

Sebas: Ñeeeeee! (Onomatopeya)

Nº de Viñeta: 3

Tipo de plano: General

Descripción de la escena: La puerta de calle abierta, por la cual ingresan Naty y Jacinto cogidos de la mano.

Texto de la Viñeta:

Cartela: Una hora después

Naty: cómo les va...!!!

Jacinto: cómo les va...!!!

Nº de Viñeta: 4

Tipo de plano: Medio

Descripción de la escena: Naty y Jacinto parados al frente de Néstor.

Texto de la Viñeta:

Naty: papá... si se portaron bien los chicos?..

Nº de Viñeta: 5

Tipo de plano: Medio

Descripción de la escena: Néstor guiñando el ojo derecho, detrás de él Mateo abrazando a Sebas los dos con una gran sonrisa.

Texto de la Viñeta:

Néstor: claro...!!! si son unos angelitos...

- CREACIÓN DE PERSONAJES

Bocetaje de personajes

Se procede a bosquejar con el lápiz los personajes principales del comic, estos son: Mateo, Sebas, Jacinto, Naty y Néstor, dándoles formas animadas, estilizadas, asemejándose a los rasgos de los seres humanos.

Para tener un mejor entendimiento de como se logran los bocetos finales, se detallará paso a paso como se va armando la estructura del esqueleto, con formas básicas, hasta obtener la figura detallada. En este caso se enfocará en Mateo el personaje central.

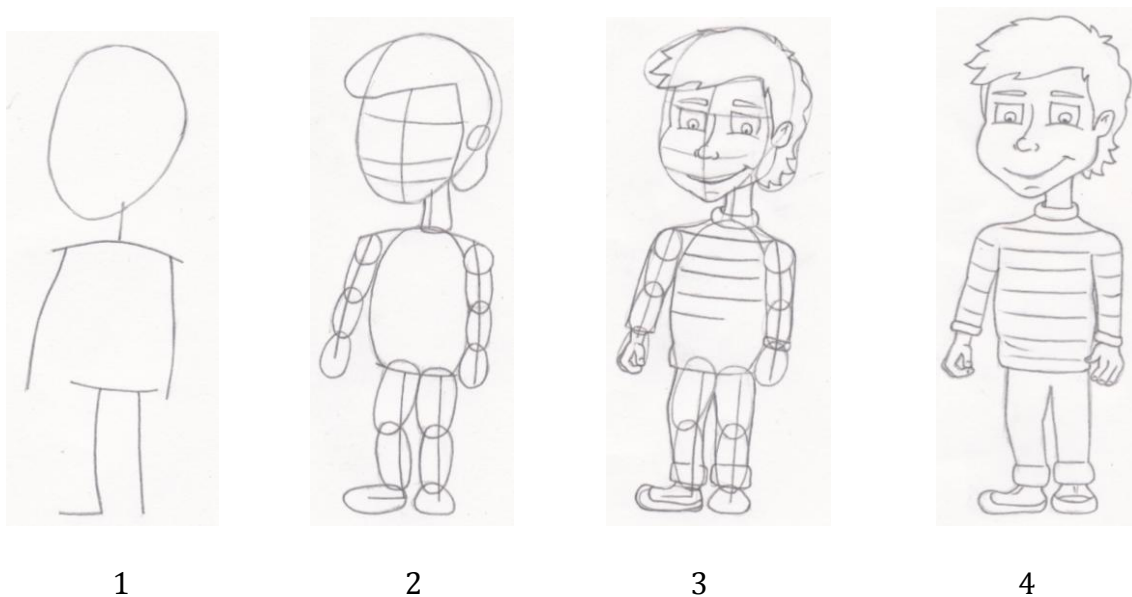


Fig. 58 Esqueleto del boceto

Fuente: Investigador

En la figura 1, se empezó con trazos simples, un óvalo que es la guía para dibujar la cabeza del personaje, además líneas verticales y horizontales, las cuales son

designadas para colocar el cuello, tronco y las extremidades, respectivamente.

En la figura 2, se le continuó dando más detalle, trazando formas básicas delimitando el cabello, el oído, las líneas guías donde irán las facciones del rostro, y la base lineal para el tronco y las diferentes articulaciones de las extremidades.

En la figura 3, se comenzó a dibujar lo que es el cabello, las cejas, los ojos, la nariz, la boca, el oído, el cuello, las manos y a darle forma a la vestimenta.

En la figura 4, por último se concluye con lo restante, obteniendo así el boceto final, con todos los detalles completos, en cuanto al cuerpo y vestimenta.

BOCETOS FINALES:

Mateo:

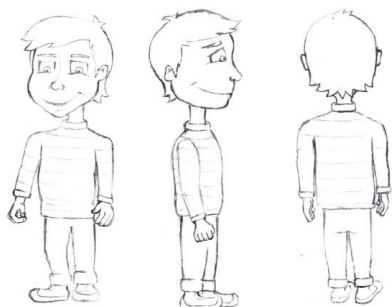


Fig. 59 Mateo

Fuente: Investigador

Sebas:

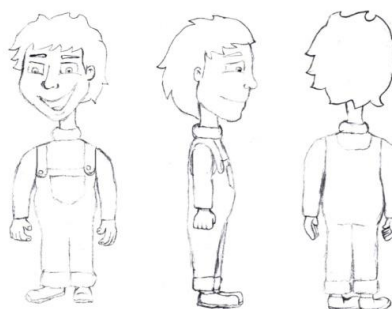


Fig. 60 Sebas

Fuente: Investigador

Jacinto:

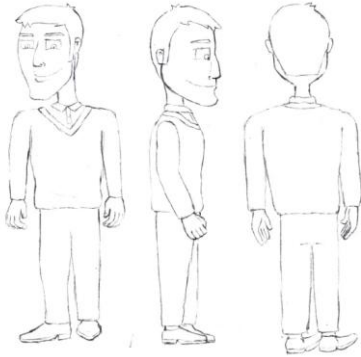


Fig. 61 Jacinto

Fuente: Investigador

Naty:

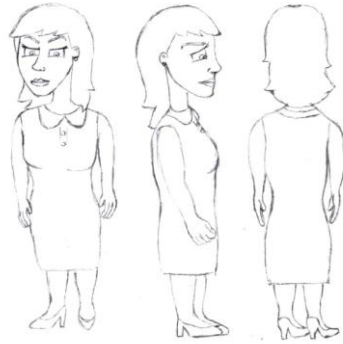


Fig. 62 Naty

Fuente: Investigador

Néstor:

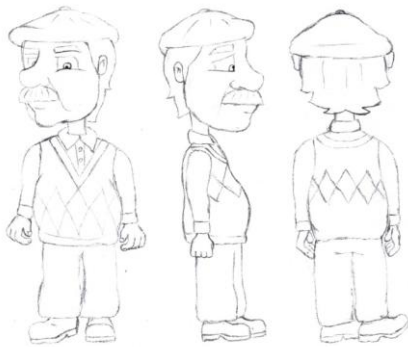


Fig. 63 Néstor

Fuente: Investigador

Expresiones anímicas y faciales:

A partir de ciertos elementos se ha determinado los sentimientos de los personajes. Algunos gestos como:

Sorpresa: cejas altas.



Fig. 64 Sorpresa

Fuente: Investigador

Sueño: ojos cerrados, bostezo.



Fig. 65 Sueño

Fuente: Investigador

Astucia: boca mostrando dientes



Fig. 66 Astucia

Fuente: Investigador

Complicidad: guiñar el ojo



Fig. 67 Complicidad

Fuente: Investigador

El lenguaje

Se utilizó un lenguaje de fácil entendimiento, sencillo comprensible, acorde a la edad de los niños.

- VECTORIZACIÓN

La vectorización consiste en representar los contornos obtenidos mediante un conjunto de curvas Bezier. Las curvas Bezier son ampliamente utilizadas en computación gráfica debido a que requieren poco espacio de almacenamiento y son independientes de la resolución de salida que se utilice. Su uso actual se extiende desde la representación de tipografías hasta el modelado de objetos tridimensionales.

Otra ventaja de las curvas Bezier es que permiten hacer cambios locales en la función que representan.

Escaneo

Se escaneó todas las hojas donde se encuentran dibujados a lápiz las escenas y personajes del comic, para así poder tener imágenes vectoriales, y proceder a redibujarlas.

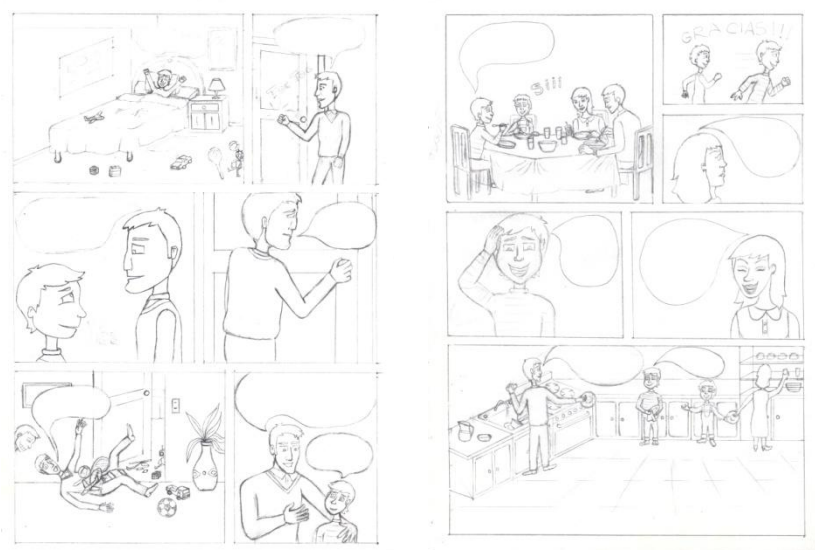


Fig. 68 Escaneo

Fuente: Investigador

Redibujado

Se procedió a importar los archivos previamente escaneados al programa en el cual se le va a redibujar en este caso se lo realizó en Corel X3.

Una vez el archivo ya ajustado en el formato establecido procedemos a trazar líneas curvas bezier, por encima de los contornos del dibujo a lápiz escaneado, con las herramientas que se prestan para redibujar, en este caso se ha optado por la herramienta curva de 3 puntos, ya que ésta presta más precisión en cuanto a la complejidad de las formas de los dibujos a redibujarse, para tener una mejor visibilidad para trabajar aplicamos un zoom.

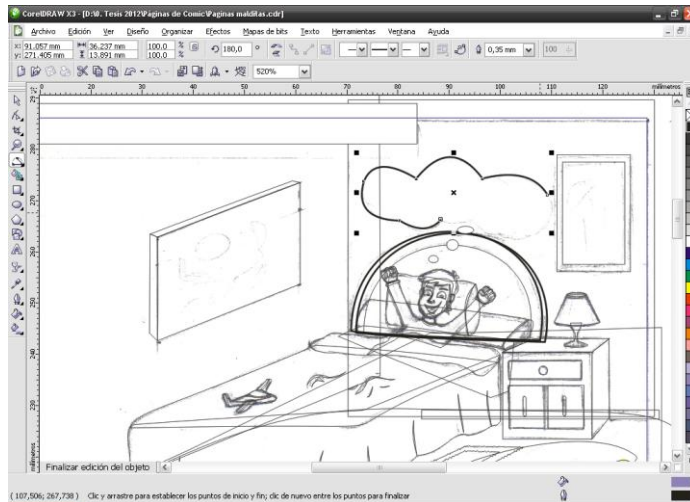


Fig. 69 Redibujado

Fuente: Investigador

Una vez que se tiene todos los contornos posibles redibujados se procedió a acomodarlos, se ordenó unas formas hacia atrás y otras hacia adelante según sea conveniente, por ejemplo para esta figura se mandó el contorno del rostro hacia atrás y el contorno del cabello hacia adelante.



Fig. 70 Contornos

Fuente: Investigador

En algunas figuras se tuvo que aplicar el efecto power clip para dar más detalle interno a algunas figuras, este efecto permite situar a una figura dentro de otra, recortando el sobrante de la figura que se le ha colocado dentro de la otra y posteriormente armar nuestro diseño.

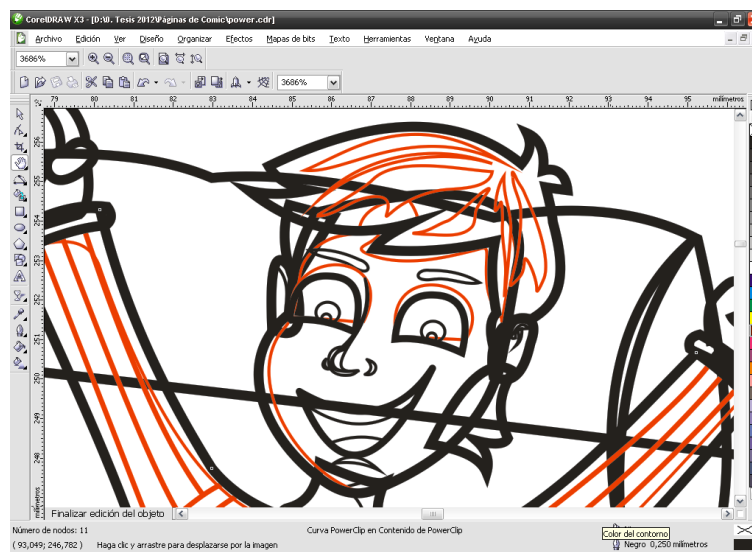


Fig. 71 Power clip

Fuente: Investigador

En este caso las figuras de contorno rojo están en el interior de las figuras de contorno negro, así se le puede dar más detalle.

- Pintado, relleno de contornos

Una vez que ya se ha redibujado absolutamente todo, cuando ya todas las figuras están cerradas, e independientes, se procedió a dar color a las mismas, a rellenar todos los contornos con el color correspondiente.



Fig. 72 Pintado, relleno de Contornos

Fuente: Investigador

- Escritura de texto

Una vez pintadas las figuras de todas las páginas se procedió a colocar el texto correspondiente a cada viñeta ya sea en los bocadillos, cartela, o colocar onomatopeyas según convenga.



Fig. 73 Escritura de texto

Fuente: Investigador

- Diseño de portada

Para la portada se colocó al personaje principal Mateo, este se muestra hasta el busto, está con una gran sonrisa y mostrando su mano derecha con el pulgar hacia arriba, esto es en seña de positivismo, atrás de él están edificaciones, calles, aceras donde transitan vehículos y peatones, esto es, ya que el comic trata del comportamiento de la persona con la sociedad y su entorno, y finalmente el título del comic “Un buen Ciudadano” colocado en la parte superior de la portada, buscando colores y fuente acorde al diseño para complementarlo.



Fig. 74 Diseño de Portada

Fuente: Investigador

3.2. CD Multimedia Interactivo

- FASE INTRODUCTORIA

REUNIÓN DE ARRANQUE

Para la realización del CD interactivo multimedia, la Reunión de arranque es muy importante ya que se aplica técnicas como lluvia de ideas o diagrama de flujos para encontrar los principios que le guiarán, de esta manera determinamos en primer lugar el tipo de proyecto, para poder definir las directrices, contenidos, tareas y distribución.

De esta manera los principios a seguirse para guiar el disco multimedia “Un buen ciudadano”, son los siguientes:

- . Originalidad
- . Simplicidad de interfaz en las pantallas, pero con atractivo visual.
- . Selección de colores vistosos, atractivos y llamativos, para los niños, de esta manera les motivará seguir interactuando con el CD.
- . Gráficos sencillos de fácil interpretación y comprensión para que los niños tengan una fácil navegabilidad.

LLUVIA DE IDEAS

Lo expuesto en la reunión de arranque se lo ha realizado mediante la lluvia de ideas, esto consiste en una técnica para generar muchas ideas en un grupo. Requiere la participación espontánea de todos, en este caso, mi aporte, recomendaciones de mis tutores y guías de cátedra.

Con la utilización de la "Lluvia de ideas" se alcanzan nuevas ideas y soluciones creativas e innovadoras, rompiendo paradigmas establecidos.

Esta es la parte metodológica luego de esto se detallará el desarrollo del CD multimedia, que dará una noción de todos los pasos y actividades que se requieren, cabe mencionar que en el proceso del cd, se pulirán las actividades antes mencionadas de acuerdo a las necesidades del proyecto.

- FASE DE ANÁLISIS

Esta fase en el proyecto multimedia es muy importante, ya que en ella se analiza en macro y micro los factores que abarcan el CD interactivo, de esta manera se presentan aspectos como: el público destino, el ambiente externo, contenido del CD, etc.

ANÁLISIS DEL PÚBLICO USUARIO

Este es el elemento más importante y necesario, por lo cual se requiere hacer un análisis investigativo, con el fin de saber que es lo que necesita del CD interactivo, como prefiere recibir el mensaje, etc.

Entre los puntos que se han considerado para la elaboración del disco, según una encuesta realizada al público destino están:

- . Los niños se aturden con demasiada información escrita, prefieren lo visual.

- . Los niños desean facilidad de navegación, poder vincularse con el producto sin complicación.

- . Los niños desean utilizar el producto de manera lúdica y educativa.

ANÁLISIS DEL AMBIENTE

El análisis del ambiente implica todos los factores internos y externos que intervienen en la realización del CD, la importancia de su análisis está en que este producto está en contacto con la sociedad.

En nuestra sociedad, en lo que se refiere al entorno escolar de la ciudad de Riobamba, las nociones de comportamiento adecuado en la casa, en la escuela y en

la calle, a veces son muy escasas en los niños, por esta razón en el CD se ha tratado de reforzar todas estas normas de comportamiento de una manera lúdica, a parte de que este disco llega a ser un soporte para la historieta impresa. Así se lo ha creado de una forma atractiva, divertida y educativa.

El empaque

Se ha elaborado un empaque llamativo, éste se encuentra en la parte posterior de la cubierta de la historieta, formando parte de la misma, de esta manera se logra que el empaque sea económico, ya que se ahorra material para su realización.

La presentación

El CD como lo utilizarán niños debe ser vistoso, colorido, de fácil comprensión, sin la necesidad de la utilización de manuales previos, al iniciar tan solo bastará la intuición para ir navegando en el CD.

El contenido

Su contenido debe ser educativo y lúdico por esta razón se basa en figuras para pintar, tanto de los personajes de la historieta como de escenas de la misma, de esta manera los niños se distraen y al mismo tiempo recordarán las acciones que transcurrieron en el comic y se identificarán con sus personajes, además tiene preguntas de la manera de como actuar en la sociedad, con respuestas cerradas de,

si o no y de elección, esto se relaciona con el comic ya que si lo leyeron sabrán meditar y contestar correctamente.

La navegabilidad

Lo que se pretende es que la navegabilidad sea de lo más fácil posible, ya que interactuarán niños, por ello se lo ha hecho con accesos secuenciales, la pantalla de presentación da 3 opciones, colorear, responder o salir del CD, al elegir colorear los niños por lógica elegirán el color que deseen para poder pintar la parte que ellos prefieran, esta pantalla colorear tiene la opción de pasar a la próxima pantalla si desean pintar otra figura, además la opción de borrador, imprimir, ir a la pantalla inicio y salir del CD. Al elegir responder se presenta una pantalla donde existe una pregunta, a la cual los niños eligen la respuesta que ellos crean que es la adecuada, después de contestar sabrán si respondieron bien o mal, ya que existe un corrector, esta pantalla tiene la opción de pasar a la próxima pantalla para poder responder la siguiente pregunta, además la opción de volver a la pantalla de inicio y la opción de salir del CD.

El interfaz

El interfaz utilizado en el CD es didáctico y lúdico, con íconos, con el entorno vistoso, que se mantiene a lo largo de la navegabilidad del CD, para facilitar a los niños la noción de donde están y hacia donde quieren ir.

- FASE DE PLANTACIÓN Y ESTRUCTURACIÓN

En este proceso se determina lo que es de interés para el usuario, obviando así los datos sin mucha importancia, para no saturar el contenido del disco, esta fase se enfoca en los principios, metas y objetivos ya planteados.

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

Los requerimientos funcionales abarcan las actividades que se detallan para la realización del disco compacto, este proceso se da de la siguiente manera:

- . Una lista sin orden alguno de todas las tareas a realizarse.
- . Ordenar la lista cronológicamente.
- . Cuando ya esté ordenada la lista se distribuyen las actividades a cada una de las fases.

Antes del dibujo del mapa de navegación y la creación de guiones, los procesos requeridos para la elaboración del CD son:

- 1 . Selección de la tipografía
- 2 . Elaboración del logo
3. Creación de las pantallas
4. Selección de los colores
5. Elaboración de los íconos

6. Redibujo de las imágenes para los íconos
7. Organización de pantallas y creación del interfaz
8. Selección de información
9. Captura de audio
10. Digitalización del audio
11. Organización de texto, audio e imágenes
12. Animación de pantallas, etc.

PLANTACIÓN DE CONTENIDOS: TEXTO, IMÁGENES, AUDIO.

La planeación de contenidos consiste en seleccionar textos, imágenes y audios con el propósito de ajustarlos a un guión y para luego transmitir el mensaje que de forma general se quiere hacer llegar al usuario.

Este CD al tratarse de un disco compacto lúdico y educativo para niños tiene poco texto, el texto que encontramos es el de los botones que sirve de guía para realizar las acciones, y el texto en los cuestionarios en las preguntas y respuestas.

En cuanto a las imágenes en la introducción del disco se ha tomado en cuenta la imagen de la portada del comic, claro adecuándola a la estructura de la plantilla del CD, además botones que incluyen imágenes infantiles acordes con la acción de cada botón, en las plantillas posteriores en las de colorear se incluyó la imagen del personaje principal sosteniendo un marco, donde irán apareciendo las 5 imágenes de los personajes y escenas a pintar, de igual forma aquí se incluye imágenes en

cada botón, en la paleta para escoger los colores y así realizar el pintado se ha incluido una imagen de un barril de pintura caricaturizado, para que sea más atractiva la presentación para los niños, en las plantillas de responder se colocó la misma imagen del personaje principal pero esta vez está sosteniendo una pizarra, en esta plantilla aparece la imagen de un signo de interrogación caricaturizado, cuando se hace la pregunta y luego de que los niños respondan se ha incluido 2 imágenes del personaje principal encerradas en un círculo, si la respuesta es correcta sale la cara sonriente del personaje y si la respuesta es incorrecta sale la cara asustada del personaje.

El audio que se planteó es sonido al precionar los botones, y sonidos al contestar las preguntas en cuanto a esto, si es una respuesta correcta saldrá un sonido de trompetas de triunfo, y si la respuesta es incorrecta saldrá el sonido de una bocina de alerta.

BOCETOS DE PLANTILLAS

El boceto de plantillas trata en el dibujo a lápiz de lo que se quiere hacer tanto del interfaz, como en el multimedia basándonos en la planeación de contenidos, para lo cual es recomendable dar mucho detalle con el fin que éste sea el guión general.

- FASE DE DISEÑO Y PROGRAMACIÓN

DIBUJO DEL MAPA DE NAVEGACIÓN

La navegación es sencilla ya que va dirigido a niños escolares, en la pantalla de introducción se presenta 2 botones el uno dirige a las pantallas que son para colorear y el otro a las pantallas que son para responder, además se incluye el botón de salir, esto permite abandonar la navegación del CD multimedia.

Al ingresar a las pantallas de colorear se presenta la imagen que será pintada al lado derecho de esta imagen está la paleta de colores a elegir para pintar la figura, además esta pantalla de colorear tiene 6 botones, el primero es el botón de salir que permite abandonar el CD, el segundo es para retroceder a la pantalla de pintar anterior, el tercero es para avanzar a la siguiente pantalla de pintar, el cuarto es para borrar lo que se considere mal pintado, el quinto es para imprimir bien sea el formato con la figura sin pintar o la figura ya pintada y el sexto es para regresar a la pantalla de inicio.

Al ingresar a las pantallas de responder, se presenta una pregunta y varias opciones a escoger para responder, en esta pantalla se encuentran 5 botones, el primero es el botón de salir que permite abandonar el CD, el segundo son los botones de elección de respuesta, el tercero es para retroceder a la pantalla de responder anterior, el cuarto es para avanzar a la siguiente pantalla de responder y el quinto es para regresar a la pantalla de inicio.

CREACIÓN DE GUIONES

La creación de guiones es la herramienta mediante la cual se detalla técnica, textual y gráficamente todo lo que debe y va hacerse en el presente proyecto.

Dentro de la creación de guiones se clasifican los guiones en:

.Guión Literario

.Guión de audio.

.Guión Multimedia

.Guión de Interfaz

Guión Literario

Consiste en el detalle de todo el aspecto textual que va en las pantallas, se debe cuidar siempre la ortografía, sintaxis, signos de puntuación, concordancia, párrafos no muy extensos, etc.

Guión de audio.

Consiste en el detalle auditivo, esto trata de la duración del sonido, de la elección de sonidos que servirán para darle más vida al CD multimedia.

Guión Multimedia

Es la descripción de cada una de las pantallas de navegación definiendo: nivel de pantallas, imágenes, texto, audio y animaciones.

Guión de Interfaz

En este guión se detallarán las pantallas en función de logo, colores, íconos, áreas sencibles,etc.

- FASE DE PRODUCCIÓN

CREACIÓN DEL INTERFAZ

La creación del interfaz es la digitalización y unificación de todos los criterios tomados en la fase de diseño interfaz y su aplicación en programas auxiliares.

Para dicho efecto se empleó los siguientes programas:

_ Adobe photoshop

- Corel Draw X3

Para realizar esta actividad se necesita la versión final de todo el interfaz del usuario, con el fin de preparar el material para la animación.

A continuación se detalla el proceso de creación de interfaz, ordenado cronológicamente de acuerdo a la planeación y diseño ya examinado anteriormente.

BOTONES E ÍCONOS

Contenido de los botones e íconos

Este CD multimedia va dirigido a niños escolares por lo tanto en su interfaz algunos de los botones e íconos constan de abstracciones de manera caricaturizada, para hacerlos más comprensivos, atractivos y llamativos para los niños, para que se relacionen de una manera lúdica con el CD, de esta manera se ha utilizado por ejemplo un tacho de pintura animado con ojos, nariz, boca, al igual con las mismas características un signo de interrogación, un borrador, una impresora, etc, al igual los íconos son animados alucivos al personaje principal.

Tab.III.XXII. Contenido de los botones e iconos

ÍCONOS, BOTONES Y SU FUNCIÓN	
	Botón Colorear: Este botón se encuentra en la pantalla de introducción, es uno de los primeros botones para empezar la navegación, al presionar este botón nos lleva a las pantallas para colorear.
	Botón Responder: Este botón se encuentra en la pantalla de introducción, es uno de los primeros botones para empezar la navegación, al presionar este botón nos lleva a las pantallas para responder.
	Botón Salir: Este botón se encuentra en todas las pantallas, al presionarlo permite abandonar la navegación del CD multimedia cuando se desee.
	Botón Atrás: Este botón se encuentra en todas las pantallas, menos en la pantalla de introducción, al presionarlo permite retroceder a la pantalla anterior.
	Botón Adelante: Este botón se encuentra en todas las pantallas, menos en la pantalla de introducción, al presionarlo permite avanzar a la siguiente pantalla.
	Botón Borrar: Este botón se encuentra en todas las pantallas de colorear, al presionarlo permite borrar las partes que se consideren mal pintadas.
	Botón Imprimir: Este botón se encuentra en todas las pantallas de colorear, al presionarlo permite imprimir bien sea el formato con la figura sin pintar o la figura ya pintada.
	Botón Inicio: Este botón se encuentra en todas las pantallas, menos en la pantalla de introducción, al presionarlo permite regresar a la pantalla de inicio.
	Botón Elección: Este botón se encuentra en algunas pantallas de responder, al presionarlo permite responder la pregunta que se plantea seleccionando la respuesta que se crea correcta.
	Botón SI: Este botón se encuentra en algunas pantallas de responder, al presionarlo permite responder la pregunta que se plantea, con la respuesta SI.
	Botón NO: Este botón se encuentra en algunas pantallas de responder, al presionarlo permite responder la pregunta que se plantea, con la respuesta NO.
	Ícono Responde: Este ícono se presenta en todas las pantallas de responder, aparece al plantear la pregunta a responder.
	Ícono Correcto: Este ícono se presenta en todas las pantallas de responder, aparece al responder de una manera correcta la pregunta planteada.
	Ícono Incorrecto: Este ícono se presenta en todas las pantallas de responder, aparece al responder de una manera incorrecta la pregunta planteada.

Fuente: Investigador

Los botones son el enlace virtual entre la pantalla y el siguiente cuadro de navegación, los íconos ayudan a dar más entendimiento a la navegación.

El color de los botones e íconos

Para que sea del agrado de los niños se utilizó varios colores vivos, que expresen alegría, por ejemplo en la pantalla de inicio se utilizó colores como el amarillo, el naranja y el rojo, en las posteriores pantallas se utilizó colores como el azul, el violeta, el naranja y el verde respectivamente. En cuanto a los íconos se utilizó varios colores que conforman toda la figura del ícono tratando de que se contraste el uno del otro por lo cual se aplicó en algunos casos un primario de fondo y un secundario de ícono o viceversa, por ejemplo en el ícono de responde el fondo es naranja y el ícono es de color azul y así de esta manera en otros casos el fondo amarillo y el ícono de color violeta, etc.

La forma de los botones e íconos

La forma de los botones es circular, dentro de ellos están figuras caricaturizadas alucivas con la acción a realizar, por ejemplo el botón colorear tiene un barril de pintura con unas brochas y pinceles, el botón de responder tiene un signo de interrogación, el botón de imprimir tiene una figura de una impresora, etc. No todos los botones tienen figuras en su interior otros tienen el texto de la acción a realizar, los botones con texto en su interior son el botón de Salir, el botón de Inicio, solo 2 botones incluidos en el CD multimedia no son redondos son rectangulares redondeados en sus vértices estos son el botón SI y el botón NO. De esta manera permitirá conectar la información que se quiere hacer conocer con el interfaz.

La forma de los íconos que aparecen en el CD multimedia en la sección de responder también son redondos, con figuras que se relacionan con la acción que anuncian.

La tipografía de los botones e íconos



Fig. 75 La tipografía de los botones e íconos

Fuente: Investigador

La tipografía utilizada en los botones Colorear y Responder de la pantalla de inicio es: ArcheBlackCondSSi, ya que esta tipografía es una de las tipografías legibles que existe, de fácil entendimiento, en el botón Salir se utilizó la tipografía AHDN para que tenga relación con la tipografía del logo del CD, en las pantallas de Colorear la tipografía de los botones Borrar e Imprimir es OptasiaSSi, y la del botón Inicio es AHDN para que también tenga relación con la tipografía del logo del CD, en las pantallas de responder los botones Salir e Inicio tienen también la misma tipografía AHDN, la tipografía utilizada en los botones de acción para responder es BeijingSSi, y finalmente la tipografía que aparece en los íconos al preguntar y al responder es OptasiaSSi, esto permite una visualización clara con el fin de que el usuario entienda y preste su atención.

LAS PLANTILLAS O PANTALLAS

Contenido de las plantillas o pantallas

Las plantillas o pantallas del CD multimedia “Un buen ciudadano” tienen un interfaz compuesto por rectángulos expuestos de manera vertical u horizontal y formas circulares, conservando siempre la simetría necesaria, así como el diseño con ese mismo esquema.

Número total de pantallas:

En total existen 11 pantallas, la primera es la pantalla de inicio, las 10 restantes están divididas, la mitad son de colorear y la otra mitad de responder.

El color de las plantillas o pantalla



Fig. 76 Color plantilla Inicio

Fuente: Investigador

El color de las plantillas tiene como base el color verde, combinando algunas de sus tonalidades, formando así una textura llamativa con formas orgánicas y anillos.

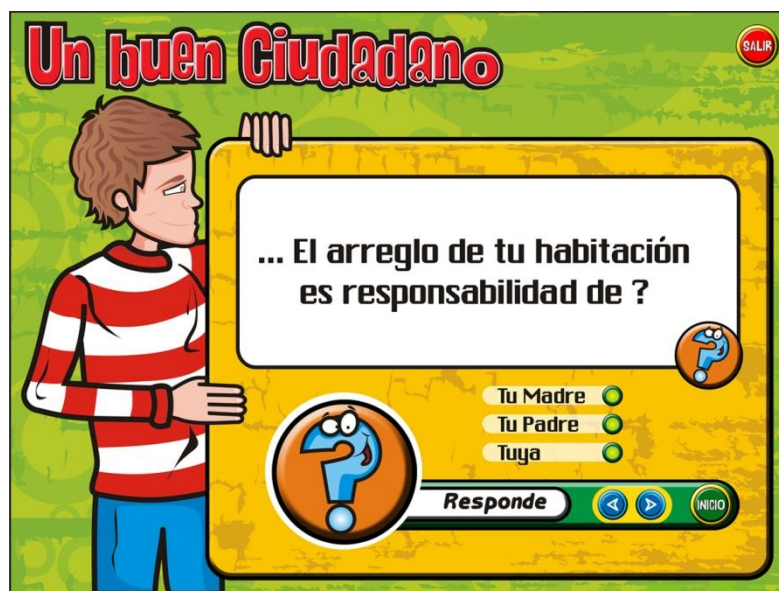


Fig. 77 Color plantilla Responde

Fuente: Investigador

En la sección Responder, las pantallas a más de conservar las tonalidades verdes, también incluye un recuadro en tonalidades de color Amarillo fuerte, formando una textura agradable con formas orgánicas.

La forma de las plantillas o pantallas

La forma de las plantillas es sencilla para no complicar el entendimiento de navegabilidad para los niños, al lado izquierdo aparece el personaje principal sosteniendo un rectángulo en el cual aparecerá bien las figuras para pintarlas o las preguntas para responder, en el caso de las plantillas para colorear se presenta también una paleta rectangular de colores al lado derecho, en conclusión la forma

del diseño de las pantallas está basado en rectángulos, se ha creado el interfaz en función de aprendizaje y diversión del niño donde se muestra a las pantallas como una función de formas dando al usuario la impresión de un juego que a su vez lo educa.

La tipografía de las plantillas o pantallas

La tipografía utilizada en las pantalla de Introducción es: AHDN en el logotipo del CD y ArcheBlackCondSSi para indicar la acción que se dará al ejecutar los botones, en las pantallas de Colorear la tipografía es: AHDN tanto en el logotipo del CD como en el título de la paleta de colores y OptasiaSSi para indicar la acción de los botones de Borrar e Imprimir, en las pantallas de Responder la tipografía es: AHDN en el logotipo del CD, para las preguntas y respuestas planteadas se utilizó BeijingSSi y para indicar la acción que establecen los íconos al responder se utilizó la tipografía OptasiaSSi.

ANÁLISIS DEL INTERFAZ DE LA PANTALLA

El interfaz del CD multimedia busca complementar lo expuesto en la historieta de esta manera el CD viene a refrescar lo aprendido, teniendo así un CD lúdico y educativo, llevando así el mensaje del proyecto, para ello se ha utilizado una contextualización uniforme en el diseño a lo largo del recorrido del CD.

Para entender de mejor manera el interfaz de la pantalla señalo lo siguiente:

- . Se ha utilizado colores y formas sencillas.
- . Una ordenada y fácil navegación para el acceso a los distintos niveles de pantallas.
- . Vínculos de interactividad ya que los niños usuarios, pueden colorear y responder durante el recorrido de la navegación.
- . Proporción en el diseño de pantallas.
- . Mantenimiento de los elementos principales en todo el proyecto, estos son: botones, íconos, imágenes, etc.

ANÁLISIS DE LA TIPOGRAFÍA

La tipografía empleada en el recorrido del CD multimedia es:

AHDN: Esta fuente se la empleó en el Logotipo del CD ya que es una fuente muy dinámica que expresa movimiento, vida, esta fuente también se le aplicó en los botones de Salir y de Inicio, para que tengan relación con el logo y en la pantalla de colorear en el título de la paleta de colores.



Fig. 78 Tipografía AHDN

Fuente: Investigador

ArcheBlackCondSSi: Esta fuente por ser legible, se le aplicó en la pantalla de inicio, como texto para indicar la acción de los botones Colorear y Responder direccionándose así hacia la navegación de las pantallas correspondientes.



Fig. 79 Tipografía ArcheBlackCondSSi

Fuente: Investigador

OptasiaSSi: Se utilizó esta fuente como texto ya que es legible y moderna, para indicar las acciones que realizan los botones de Borrar e Imprimir en la pantalla de Colorear y también se la aplicó en la pantalla de Responder para indicar la acción que indica en ese momento los íconos ya sea: Responde, Correcto e Incorrecto.



Fig. 80 Tipografía OptasiaSSi

Fuente: Investigador

BeijingSSi: Se utilizó esta fuente en las pantallas de Responder para las preguntas y respuestas planteadas, y en el texto de los botones de respuesta SI y NO, ya que es legible y su forma se presta para ser utilizada a manera de texto interrogatorio.

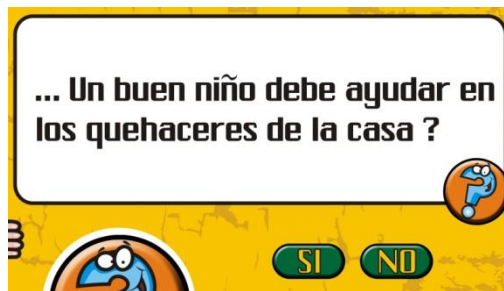


Fig. 81 Tipografía BeijingSSi







Fuente: Investigador

ANÁLISIS DEL COLOR

Este CD multimedia va dirigido a niños por lo tanto su color esta compuesto con colores cálidos en su mayoría colores alegres vistosos.

En la pantalla de inicio incluye el logotipo este irá en todas las pantallas, en este logo se aplicó el color rojo perfilado de blanco y negro, para que resalte más, el color rojo del logotipo contrasta muy bien del fondo total de las pantallas que es de gamas de color verde, se aplicó gamas de color verde amarillentas ya que primero se creó el logotipo y su color complementario es el verde, esta pantalla de inicio es muy colorida ya que en el centro consta de una circunferencia donde se encuentra enmarcada la portada de la historieta a full color, además los botones que constan en esta pantalla resaltan muy bien de su fondo el botón de Colorear es de color amarillo, el botón Responder de color naranja y el botón Salir de color rojo con un perfilado de color amarillo.

Tab.III.XXIII. Análisis del color Inicio

Colores	Ubicación	Tonos de Color
Rojo	Logotipo, botón Salir	
Blanco	Perfil del logotipo	
Negro	Perfil del logotipo	
Verde	Fondo permanente	
Amarillo	Botón Colorear, contorno del botón Salir	
Naranja	Botón Responder	

Fuente: Investigador

En la pantalla de Colorear se mantiene el logotipo, el fondo y el botón salir con los colores ya detallados en la pantalla anterior, al lado izquierdo de la pantalla se encuentra el personaje principal sosteniendo un rectángulo que sirve de marco para proyectar las figuras a colorear, este personaje contrasta muy bien del fondo por estar formado básicamente de 5 colores que son el rojo rubí, rosa apagado, rojo, blanco y azul celeste, al lado derecho se encuentra la paleta de colores que tiene un ícono distintivo un barril de pintura con pinceles y brochas donde predomina el color malva, el título de la paleta de colores consta de siete colores de esta manera resaltando así del fondo, los colores están divididos uno en cada letra que conforma el nombre de la palabra Colores, teniendo así el color rojo, amarillo, violeta azul, chartreuse, naranja, azul celeste y morado claro, debajo de este título está la paleta de colores que por lógica tendrá varios colores que conforman el pintado de los personajes y ambientes del comic, debajo de la paleta encontramos los botones, estos están sobre una franja de color amarillo fuerte, se utilizó este color para contrastar del fondo de la pantalla y del color de los botones, esta franja

consta de 5 botones cada uno con su respectivo color, el botón Atrás y Delante de color azul celeste, el botón Borrar de color morado fluorescente, el botón Imprimir de color naranja y el botón Inicio de color verde con un contorno de color amarillo.

Tab.III.XXIV. Análisis del color Colorear




Colores	Ubicación	Tonos de Color
Rojo	Logotipo, botón Salir, ropa del personaje, letra C.	
Blanco	Perfil del logotipo, ropa del personaje	
Negro	Perfil del logotipo	
Verde	Fondo permanente y botón Inicio	
Rojo rubí	Cabello del personaje	
Rosa apagado	Piel del personaje	
Azul celeste	Ropa del personaje Letra E, botón atrás y botón adelante	
Malva	Barril de pintura	
Amarillo	Letra O, contorno de los botones Salir e Inicio.	
Violeta azul	Letra L	
Chartreuse	Letra O	
Naranja	Letra R y botón Imprimir	
Morado Claro	Letra S	
Amarillo fuerte	Franja	
Morado fluorescente	Botón borrar	

Fuente: Investigador

En la pantalla de Responder se mantiene el logotipo, el fondo y el botón salir con los colores ya detallados en las pantallas anteriores, al lado izquierdo de la pantalla

se encuentra también el personaje principal sosteniendo un rectángulo de gamas de color amarillo fuerte, este rectángulo viene a ser como el segundo fondo de la pantalla, donde se plantean las preguntas y respuestas, las preguntas van encima de un recuadro blanco, y sus respuestas abajo, sobre el rectángulo de color amarillo fuerte, en esta pantalla aparece el ícono de interrogación, este ícono es de color naranja su fondo y azul hielo la figura, debajo de las preguntas y respuestas se encuentra una franja de color verde para contrastar del fondo que es el rectángulo de color amarillo fuerte y de los botones que están encima de esta franja, existen 3 botones, los 2 primeros son los botones de atrás y delante estos son de color azul celeste, y el botón inicio que es de color verde con un contorno de color amarillo, los botones de atrás y adelante están sobre una franja de color amarillo fuerte y esta está sobre la franja de color verde.








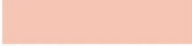








Tab.III.XXV. Análisis del color Responder

Colores	Ubicación	Tonos de Color
Rojo	Logotipo, botón Salir, ropa del personaje.	
Blanco	Perfil del logotipo, ropa del personaje, fondo de las preguntas	
Negro	Perfil del logotipo	
Verde	Fondo permanente, botón Inicio y franja	
Rojo rubí	Cabello del personaje	
Rosa apagado	Piel del personaje	
Azul celeste	Ropa del personaje, botón atrás y botón adelante	
Amarillo	Contorno de los botones Salir e Inicio	
Amarillo fuerte	Segundo fondo, franja pequeña	
Naranja	Fondo del ícono	
Azul hielo	Figura del ícono	

Fuente: Investigador

En el siguiente cuadro se detallará con exactitud las tonalidades con sus valores correspondientes, utilizadas en este proyecto:

Tab.III.XXVI. Análisis Tonalidades

UBICACIÓN DE TONOS	TONOS EN PANTONE
Color 1: Este tono se encuentra en el Logotipo, botón Salir, ropa del personaje, letra C.	 R 218 G 37 B 29 Color 1
Color 2: Este tono se encuentra en el Perfil del logotipo, ropa del personaje, fondo de las preguntas.	 R 255 G 255 B 255 Color 2
Color 3: Este tono se encuentra en el Perfil del logotipo.	 R 31 G 26 B 23 Color 3
Color 4: Este tono se encuentra en el fondo permanente, botón Inicio y como franja en la pantalla responder.	 R 0 G 146 B 63 Color 4
Color 5: Este tono se encuentra en el contorno de los botones Salir e Inicio, en la letra O y el fondo del botón Colorear.	 R 255 G 245 B 0 Color 5
Color 6: Este tono se encuentra en los botones Responder e Imprimir, en la letra R y en el fondo del icono de la pantalla responder.	 R 231 G 120 B 23 Color 6
Color 7: Este tono se encuentra en el cabello del personaje.	 R 143 G 84 B 68 Color 7
Color 8: Este tono se encuentra en la piel del personaje.	 R 247 G 197 B 180 Color 8
Color 9: Este tono se encuentra en la ropa del personaje, en la letra E, en el botón atrás y en el botón adelante.	 R 0 G 124 B 195 Color 9
Color 10: Este tono se encuentra en el barril de pintura de la pantalla Colorear.	 R 186 G 179 B 214 Color 10
Color 11: Este tono se encuentra en la letra L.	 R 145 G 104 B 161 Color 11
Color 12: Este tono se encuentra en la letra O.	 R 132 G 194 B 37 Color 12
Color 13: Este tono se encuentra en la letra S.	 R 185 G 112 B 164 Color 13
Color 14: Este tono se encuentra en la franja para los botones de la pantalla colorear, en el segundo fondo y como franja de la pantalla responder.	 R 248 G 195 B 0 Color 14
Color 15: Este tono se encuentra en la pantalla de colorear en el botón Borrar.	 R 183 G 79 B 143 Color 15
Color 16: Este tono se encuentra en la pantalla de Responder es el color de la figura del ícono.	 R 117 G 197 B 240 Color 16

Fuente: Investigador

ANÁLISIS DE LA PROPORCIÓN Y FORMA :

Proporción del logotipo

El logotipo en todas las pantallas se encuentra siempre ubicado en la parte superior derecha en la area N° 1, ya que desde allí se podrá identificar la idea del proyecto.



Fig. 82 Proporción del logotipo

Fuente: Investigador

La proporción del logotipo es de 7x por 1x, las dimensiones del logotipo en el disco multimedia son 3068px por 468px.

Lo que se procura es tener una proporción adecuada del logotipo, es decir un tamaño no exageradamente grande de modo que no se lleve toda la atención del usuario, pero tampoco tan pequeña, lo cual no permitiría una adecuada identificación del logo.

Proporción de los íconos y botones

En la pantalla de introducción se encuentran 3 botones, ocupando el area N°3 y N°4 de la distribución de la pantalla, los que ocupan el area N° 3 son los botones de Colorear y Responder, son los más grandes que tiene el CD multimedia, ya que estos son los botones principales para acceder a la navegación de las pantallas posteriores, los botones tienen forma circular, las dimensiones de los botones en el disco multimedia son de 767px por 767px y 697px por 697px, respectivamente, el botón Salir ocupa el area N°4, la dimensión del botón en el disco multimedia es de 286px por 286px.

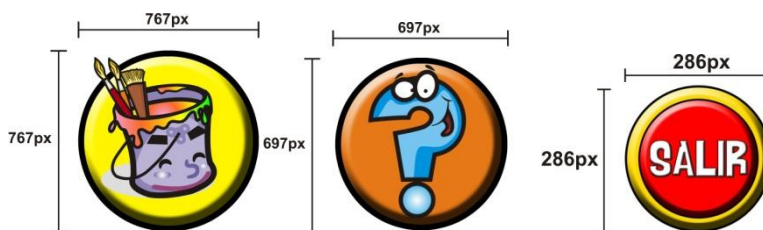


Fig. 83 Proporción botones de Inicio

Fuente: Investigador

En la pantalla de colorear los botones ocupan el area N°4 y N°6, en el area N° 4 se encuentra el botón Salir con las mismas dimensiones del botón que está en la pantalla de inicio, en el area N°6 se encuentra una franja que contiene 5 botones alineados en fila, esta franja que contiene a los botones tiene una dimensión de 4.5x por 1x y las dimensiones de la franja en el disco multimedia son 1559px por 359px, las dimensiones de los botones en el disco multimedia son: botones atrás y

adelante miden 202px por 202 px, botones borrar e imprimir miden 352px por 352px y el botón inicio 286px por 286px.

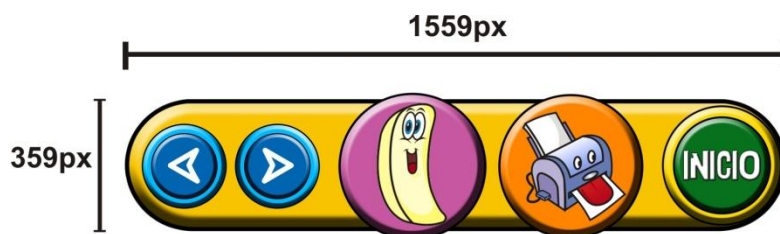


Fig. 84 Proporción botones de Colorear

Fuente: Investigador

En la pantalla de responder los botones ocupan el área N°2 y N°6, designados en esta pantalla, en el area N° 2 se encuentra el botón Salir con las mismas dimensiones del botón que está en las pantallas anteriores, en el área N°6 se encuentra una franja que contiene 3 botones alineados en fila, esta franja que contiene a los botones tiene una dimensión de 6.7x por 1x y las dimensiones de la franja en el disco multimedia son 2219px por 476px, las dimensiones de los botones en el disco multimedia son: botones atrás y adelante miden 202px por 202 px y el botón inicio 286px por 286px.

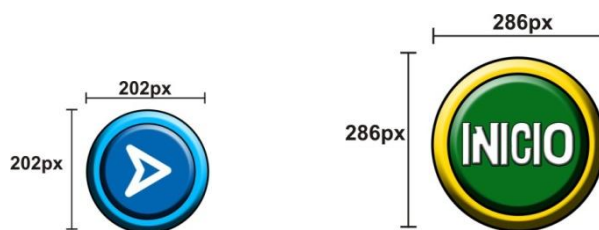


Fig. 85 Proporción botones de Responder

Fuente: Investigador

Los íconos en la pantalla de responder ocupan el área N°6 y las dimensiones en el disco multimedia son de 1001px por 1001px.

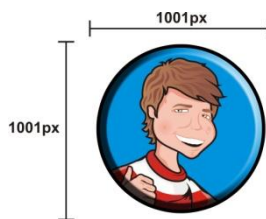


Fig. 86 Proporción de los iconos

Fuente: Investigador

Proporción de las pantallas

Este CD multimedia consta de una pantalla de introducción, 5 pantallas de colorear todas con el mismo diseño y 5 de responder todas con el mismo, teniendo así básicamente 3 pantallas distintas, cada una con diferente distribución, pero con la misma dimensión de 4961px por 3709px.

Distribución de la pantalla de Introducción:

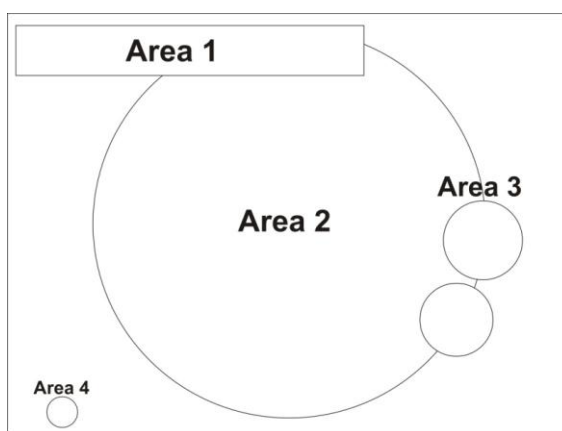


Fig. 87 Distribución pantalla Introducción

Fuente: Investigador

Área 1: Esta área está destinada para el logotipo del proyecto.

Área 2: En esta área se encuentra encajada parte de la portada de la historieta.

Área 3: Aquí se ubicó los botones principales para la navegación estos son los de Colorear y Responder que nos llevarán a las demás pantallas de desarrollo.

Área 4: En este lugar se ubicó el botón Salir, que nos permitirá abandonar la navegación en el CD, cuando se desee.

Distribución de la pantalla de Colorear:

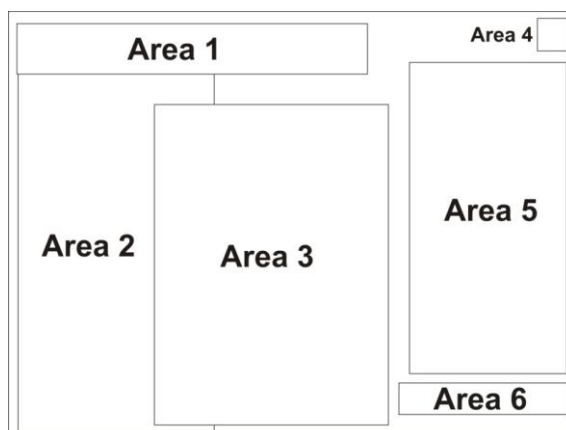


Fig. 88 Distribución pantalla Colorear

Fuente: Investigador

Área 1: Esta área está destinada para el logotipo del proyecto.

Área 2: Aquí se le ubicó al personaje principal, para darle más realce y vistocidad al CD.

Área 3: En esta área está un marco donde irán pasando todas las figuras que procederá a pintar el usuario.

Área 4: En este lugar se ubicó el botón Salir, que nos permitirá abandonar la navegación en el CD, cuando se desee.

Área 5: Aquí se colocó la paleta de colores, que le servirá al usuario para escoger el color que él considere para pintar las figuras.

Área 6: En esta area se ha ubicado todos los botones que facilitarán la navegación y realizar acciones acordes a las necesidades del usuario.

Distribución de la pantalla de Responder:

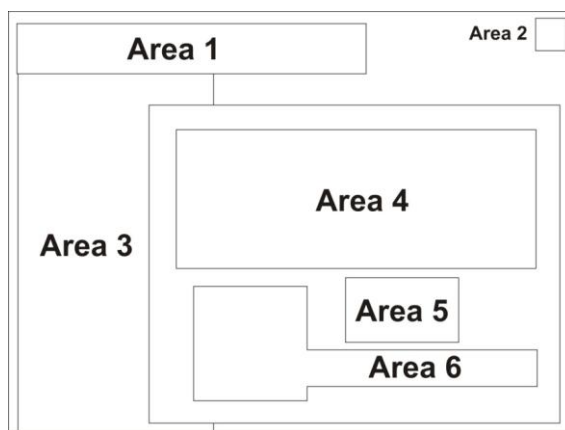


Fig. 89 Distribución pantalla Responder

Fuente: Investigador

Área 1: Esta área está destinada para el logotipo del proyecto.

Área 2: En este lugar se ubicó el botón Salir, que nos permitirá abandonar la navegación en el CD, cuando se desee.

Área 3: Aquí se le ubicó al personaje principal, para darle más realce y vistocidad al CD.

Área 4: En esta área se genera la pregunta al usuario.

Área 5: En este lugar se encuentran las diferentes opciones de respuesta para la pregunta planteada.

Área 6: En esta area se ha ubicado todos los botones que facilitarán la navegación y realizar acciones acordes a las necesidades del usuario.

- PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DE AUDIO

La actividad de producción de audio es la ejecución de la fase de planeación, diseño y estructuración. Una vez escogido los sonidos se emprende el proceso de producción.

PASOS DE PRODUCCIÓN DE AUDIO

En este caso el audio que se ha utilizado en el CD multimedia es de lo más sencillo, el audio va al dar click en los botones, y en las pantallas de responder al contestar alguna pregunta, el audio se define según contesten si es correcto o incorrecto hay un audio diferente para cada acción. Los pasos de producción de audio consisten en:

- . Establecer el sonido a utilizar.
- . Preparar el equipo para capturar el audio.
- . Trasladar el audio al programa editor.

EDICIÓN DE AUDIO E IMÁGENES.

Para la edición de audio se ha utilizado el programa adobe audition, para lo cual se ha importado el audio que se va a utilizar en el CD, practicamente se utilizarán 3 sonidos, 1 en todos los botones y los otros 2 al contestar en las pantallas de responder, aquí en adobe audition una vez el audio importado se ha procedido a regular los volúmenes y a cotar el audio según convenga y luego una vez bien editado exportarlo como mp3.

Las imágenes que se presentan en el CD multimedia antes de pasarlas a Adobe flashCS4, se han editado en Corel X3 y adobe photoshop CS4, prácticamente todas las imágenes se han vectorizado en Corel para luego trasladarlas a photoshop y allí darles efectos de bisel y relieve, en este caso se aplicado este efecto a los botones.

- CREACIÓN DE ANIMACIÓN MULTIMEDIA

Colorear



Fig. 90 Colorear

Fuente: Investigador

Al entrar en la página de inicio del CD multimedia, se nos presenta dos opciones a realizar, una de ellas es la de colorear, aquí al ingresar aparecerá un pincel en vez

del cursor, este está sobre la paleta de colores, aquí es donde se escogerá el color que se desea para poder pintar la figura, para escoger se debe dar un click sobre el color, al dar un click sobre el color deseado la punta del pincel se pintará del color que se ha determinado, una vez el color escogido se procede a pintar, dando un click sobre el lugar a pintar y este se torna del color que se planeó, si se desea borrar se escoge la herramienta borrador, al dar click sobre esta herramienta el cursor se transforma en la figura de un borrador, y se procede a borrar dando un click sobre el color que no considere adecuado.

Responder

Al entrar en la página de inicio del CD multimedia, se nos presenta dos opciones a realizar, una de ellas es la de colorear y la otra de responder, al entrar a la pantalla de responder, se nos plantea una pregunta y se nos da opciones de respuesta de las cuales debemos escoger la que consideremos correcta, al plantearnos la pregunta aparecerá un ícono del signo de interrogación, al contestar adecuadamente aparecerá un ícono con el personaje demostrando positivismo y por lo contrario al contestar inadecuadamente aparecerá un ícono demostrando negativismo.

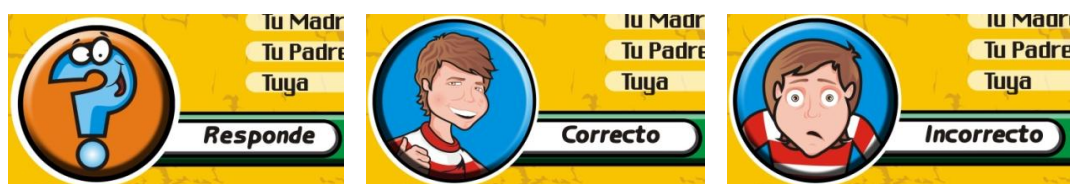


Fig. 91 Responder

Fuente: Investigador

CAPÍTULO IV

3. VALIDACIÓN

3.1. EJECUCIÓN DEL PROCESO DE VALIDACIÓN

3.1.1. PROCESO DE INVESTIGACIÓN

- SELECCIÓN DE LA POBLACIÓN A EVALUARSE

Se ha considerado un focus group de doce niños, seis de la escuela fiscal y seis de la escuela particular, con la finalidad de determinar si el comic alcanza despertar el interés en los niños por la lectura cómica formativa y si la comunicación visual directa que contiene les lleva a la imaginación y el deseo de practicar las reglas de urbanidad.

- PLANTEAMIENTO DE LAS PREGUNTAS

Se han realizado cinco preguntas con el afán de conocer los puntos tratados anteriormente, para ello se han considerado ciertos aspectos como:

- Conocer si el lenguaje aplicado en la historieta es entendible.
- Si las formas y colores empleados en la historieta son sugestivos.
- Si hay una fácil navegabilidad en el CD Multimedia.
- Si la historieta les deja algún mensaje práctico.
- Si pondrán en práctica los consejos expuestos en la historieta.

3.1.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

- ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Pregunta 1:

¿ Está claro para usted el lenguaje empleado en la historieta ?

Tab.IV.XXVII. Prueba de Hipótesis 1

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	100%
NO	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Investigador

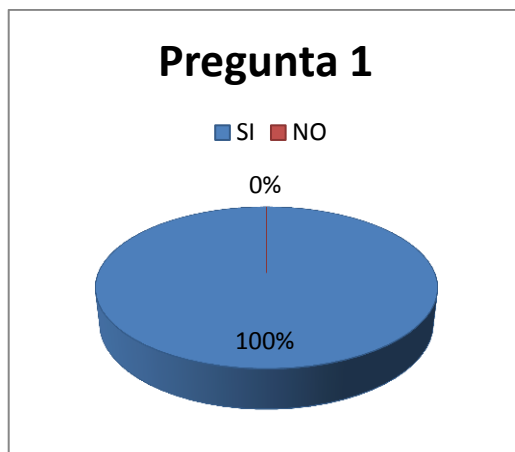


Fig. 92 Pastel pregunta 1

Fuente: Investigador

De los resultados de la encuesta se deduce que el 100% de niños entendieron el lenguaje de la historieta por ser claro y sencillo.

Pregunta 2:

¿ Los personajes y lugares que se muestran en el comic son atractivos, vistosos y divertidos ?

Tab.IV.XXVIII. Prueba de Hipótesis 2

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	100%
NO	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Investigador

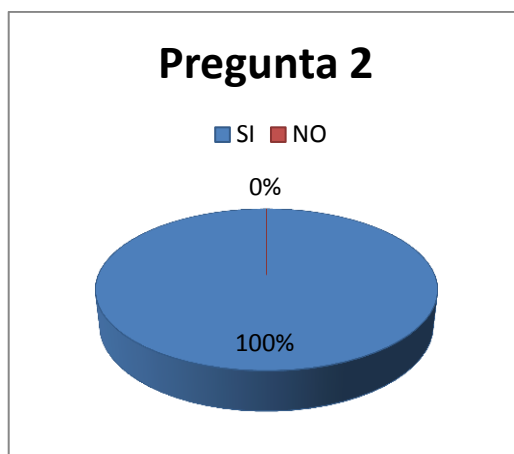


Fig. 93 Pastel pregunta 2

Fuente: Investigador

El 100% de los encuestados responden que si, por que les llamó la atención de los niños la aplicación de formas y colores sugestivos aplicados en las páginas del cómic.

Pregunta 3:

¿ Pudo realizar con facilidad todas las actividades del CD Multimedia ?

Tab.IV.XXIX. Prueba de Hipótesis 3

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	92%
NO	1	8%
TOTAL	12	100%

Fuente: Investigador

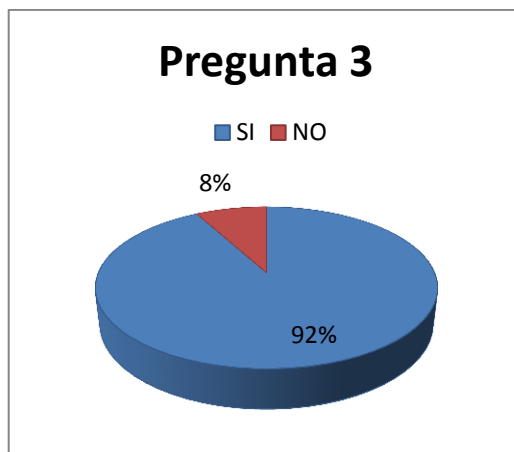


Fig. 94 Pastel pregunta 3

Fuente: Investigador

El resultado de esta pregunta es el SI con un 92% y el NO con el 8%, lo que significa que la mayoría de los niños tienen conocimientos básicos de la aplicación de juegos interactivos computarizados, demostrando que ellos podrán manejar con facilidad el CD Multimedia que está incluido en la historieta. En relación al 8 % se nota que es necesario incrementar su práctica.

Pregunta 4:

¿ Al terminar de leer la historieta le dejó algún mensaje?

Tab.IV.XXX. Prueba de Hipótesis 4

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	100%
NO	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Investigador



Fig. 95 Pastel pregunta 4

Fuente: Investigador

El 100% de los encuestados manifiestan que SI, que el contenido de la historieta les dejo un claro mensaje de la forma correcta como deben comportarse en cualquier lugar que ellos se encuentren.

Pregunta 5:

¿ Le gustaría poner en práctica los consejos que le sugiere el cómic ?

Tab.IV.XXXI. Prueba de Hipótesis 5

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	100%
NO	0	0%
TOTAL	12	100%

Fuente: Investigador

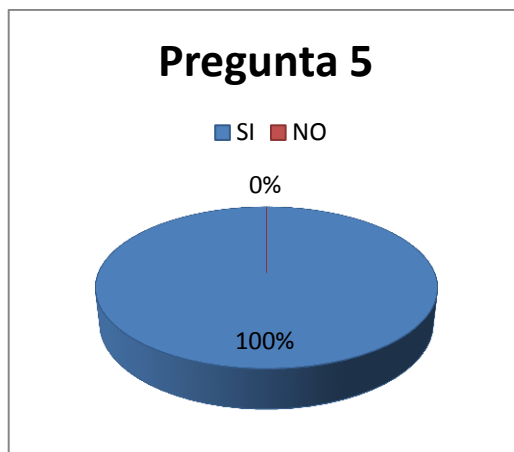


Fig. 96 Pastel pregunta 5
Fuente: Investigador

Respecto a esta pregunta el 100% de los niños responden que SI, ellos están de acuerdo que los consejos presentados en las diferentes escenas del cómic merecen ser puestos en práctica, por que están consientes que el respeto, la responsabilidad, la cordialidad, el aseo,etc. son reglas de urbanidad que les encaminan a ser Un Buen Ciudadano.

- VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Si la hipótesis fue sostener que **“La creación de la historieta educativa impresa y multimedia sobre “Un buen ciudadano” para escuelas de la ciudad de Riobamba desarrolla en mayor porcentaje el interés en los niños por la práctica de reglas de urbanidad”**, establecemos luego de la investigación cumplida como afirmativa, de conformidad a los resultados obtenidos en las encuestas, demostrando claramente que el porcentaje mayoritario de los niños aceptaron el comic como medio de motivación para mejorar su comportamiento diario en la sociedad.

CONCLUSIONES

1. La utilización de un lenguaje sencillo acompañado de figuras animadas en el comic llama la atención a los niños/as, despertando el interés por la lectura, porque sale de lo tradicional.
2. Las escenas del comic acerca de las reglas de Urbanidad causa impacto, transmite ideas para mejorar el comportamiento de los niños/as y podrían convertirse en códigos que los acompañen a lo largo de toda su vida.
3. La lectura del comic fomenta en los niños/as su creatividad y capacidad analítica según va avanzando el argumento que está lleno de dinamismo.
4. La navegabilidad de un CD Multimedia adjunto al comic sirve para reforzar lúdicamente el mensaje expuesto en el cómic.
5. La historieta tiende a convertirse en un simple entretenimiento cuando los niños/as la revisan de una manera superficial, sin centrarse en su contenido.

RECOMENDACIONES

1. El comic debería ser utilizado por los maestros como un recurso más en la enseñanza aprendizaje porque su presentación motiva a la creación de hábitos de la lectura, dándole interés a un tema determinado de la clase, a la vez que estimula el desarrollo del pensamiento lógico del alumno.

2. Por los resultados favorables alcanzados, en el diseño del comic se recomienda realizar diseños similares, posteriores a éste, que despierten igual o mayor interés en los lectores.

3. Cuando los padres no han logrado inculcar a temprana edad las reglas de comportamiento social, es importante que se busquen mecanismos para que los niños/as puedan desenvolverse correctamente en sociedad, uno de ellos puede ser la utilización del comic educativo en las aulas , por su fácil manipulación, comprensión y porque su contenido es concreto, además de entretenido.

RESUMEN:

Se diseñó una historieta interactiva sobre normas de comportamiento con un carácter educativo, lúdico dirigido a niños escolares, para motivar la aplicación de reglas de urbanidad. En este trabajo se realizó un proceso de bocetaje a lápiz de las escenas de la historieta para luego digitalizarlas mediante el programa CorelDraw X3. Para la realización de las animaciones, aplicaciones interactivas y audio del CD Multimedia se utilizó los programas Adobe Flash y Adobe Audition respectivamente. Los resultados obtenidos en la muestra aplicada para el análisis de mercado fueron el referente para la elaboración de la propuesta. Se obtuvo una aceptación general del público usuario del 98.4%, relacionada al lenguaje, formas, colores, al mensaje expuestos en la historieta, además de la navegabilidad del CD, siendo esto positivo ya que se ha obtenido una buena conexión entre el beneficiario y el producto. Una de las conclusiones a las que se ha podido llegar es que la historieta educativa debido a la forma llamativa que está estructurada y acompañada del CD interactivo logra despertar en los niños el interés por la lectura y la motivación para llevar a la práctica el mensaje que trae implícito. Se recomienda la utilización del comic en el aula, considerándole como un recurso que contribuya a la formación de los niños/as.

SUMMARY:

We designed an interactive cartoon about standards of behavior with an educational, recreational aimed at school children, to encourage the application of rules of civility. In this work, processes of sketching pencil cartoon scenes and then scan them through the program CorelDraw X3. To perform animations, interactive applications and Multimedia CD audio program was used Adobe Flash and Adobe Audition respectively. The results obtained in the sample applied to the market analysis were the benchmark for the development of the proposal. We obtained a general acceptance ridership 98.4%, related to language, forms, colors, exposed to the message in the cartoon, and the navigability of the CD, this being positive as it has obtained a good connection between the beneficiary and the product. One of the conclusions that could be reached is that the educational cartoon striking because of the way it is structured and interactive CD accompanied awakens in children's interest in reading and motivation to implement the message implicit. We recommend the use of comics in the classroom, considering it as a resource that contributes to the formation of children.

GLOSARIO TÉCNICO:

Aglutinante: Que aglutina o sirve para aglutinar (Unir, pegar una cosa con otra).

Análogos: Que tiene analogía con otra cosa (Relación de semejanza entre cosas distintas).

Conceptualismo: Sistema filosófico que defiende la realidad de las nociones universales y abstractas en tanto que son conceptos de la mente, sin concederles existencia positiva y separada fuera de ella.

Daltónico: Defecto de la vista que consiste en no poder distinguir los colores rojo y verde, debido a una falta de conos (células de la retina) sensibles a ellos.

Diacronía: Desarrollo o sucesión de hechos a través del tiempo. Estudio de una ciencia o un fenómeno concreto en su evolución y transformación a través del tiempo.

Electromagnética: [Fenómeno] en el que los campos eléctricos y los magnéticos se interrelacionan.

Estilísticas: Relativo al estilo (de escribir o hablar y estilo peculiar). Estudio del estilo de la expresión lingüística en general.

Gestalt: Sostiene que la mente se encarga de configurar, mediante diversos principios, todos aquellos elementos que se pasan a formar parte de ella gracias a la acción de la percepción o al acervo de la memoria.

Hegemónico: (Hegemonía) Supremacía que un estado o pueblo ejerce sobre otro, superioridad o supremacía de cualquier tipo.

Hiperrealista: Corriente artística iniciada en Estados Unidos que se basa en la reproducción detallista y casi fotográfica de la realidad.

Huecograbado: Procedimiento para imprimir mediante planchas o cilindros grabados en hueco.

Insuflar: Introducir a soplos un gas, un líquido o una sustancia pulverizada en un órgano o en una cavidad. Inyectar un gas en una cavidad, generalmente con fines curativos.

Lúdica: Del juego o relativo a él.

Monocromático: es la luz con la misma longitud de onda o dentro de un intervalo muy pequeño de longitudes de onda, también a lo que tiene un único color en sus diversas intensidades.

Multimedia: Integración de soportes o procedimientos que emplean sonido, imágenes o textos para difundir información, especialmente si es de forma interactiva.

Percepción: Fenómeno de carácter mental provocado por la excitación procedente de los sentidos. Es la sensación bajo su aspecto cognoscitivo o representativo.

Persuasión: Acción y efecto de persuadir (Conseguir mediante razones que una persona piense de una manera determinada o que haga cierta cosa) o persuadirse. Aprehensión o juicio formado en virtud de un fundamento.

Sacrosanta: Que reúne las cualidades de sagrado y santo.

Semiótica: La semiótica o semiología es la ciencia que trata de los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas.

Vislumbren: Ver con dificultad por la distancia o la falta de luz.

Xilografía: Arte de grabar en madera. Impresión tipográfica hecha con planchas de madera grabadas.

Yuxtapuestas: Poner una cosa junto a otra o inmediata a ella.

ANEXOS

ANEXO 1 (ENCUESTA) :

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

Facultad de Informática y Electrónica

Escuela de Diseño Gráfico

Encuesta para estudiantes

Propósito: Con la presente encuesta se desea conocer cual es el comportamiento de los niños en el hogar, escuela y sociedad, a la vez si tendrían interés en leer una historieta lúdica educativa. Por tal razón se solicita muy comedidamente responda con sinceridad al siguiente cuestionario.

Instrucciones: Marque con una X la opción que estime conveniente.

Cuestionario:

1. ¿Colabora usted con las obligaciones de su casa?

SI NO

2. ¿Cumple las sugerencias de sus maestros relacionadas al buen comportamiento en la escuela?

SI NO

3. ¿Le gustaría una historieta cuyo personaje principal sea un niño aproximadamente de su edad?

SI

NO

4. ¿Usted se comporta como un niño muy inquieto en cualquier lugar que se encuentre?

SI

NO

5. ¿Le gustaría que una historieta o comic venga acompañada con juegos interactivos computalizados?

SI

NO

Gracias por su colaboración.

ANEXO 2 (CERTIFICADOS):

Riobamba, junio 28 del 2012

Licenciada

MARÍA SALAS

Directora de la Institución Educativa "Jr. Collage"

Presente.-

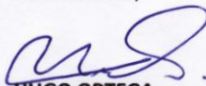
De mi consideración:

Hugo Ortega, Egresado de la Escuela de Diseño Gráfico de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, presenta a usted un respetuoso saludo. A la vez me permito poner en su conocimiento que, una parte del contenido de mi tesis de grado, es la realización de una encuesta y la socialización del Cómic denominado "Un buen ciudadano" a los niños de Sexto Año de Educación Básica, por tal razón solicito a usted muy comedidamente me autorice llevar a la práctica esta actividad el día jueves 28 del presente mes.

El cómic en mención contiene personajes animados practicando reglas de urbanidad con mensajes que ayudan al niño y a la niña mediante la comprensión lectora a captar información que contribuirá en la formación de su personalidad y el buen comportamiento social.

Por su gentil atención a este pedido, anticipo mi reconocido agradecimiento.

Atentamente,


HUGO ORTEGA

CI 0603337007



Riobamba, Junio 27 del 2012

Máster
JOSÉ VALLEJO
Director de la Escuela "Simón Bolívar"

Presente.-


De mi consideración:

Hugo Ortega, Egresado de la Escuela de Diseño Gráfico de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, presenta a usted un respetuoso saludo. A la vez me permito poner en su conocimiento que, una parte del contenido de mi tesis de grado, es la realización de una encuesta y la socialización del Cómics denominado "Un buen ciudadano" a los niños de Sexto Año de Educación Básica, por tal razón solicito a usted muy comedidamente me autorice llevar a la práctica esta actividad el día Miércoles 27 del presente mes.

El cómic en mención contiene personajes animados practicando reglas de urbanidad con mensajes que ayudan al niño y a la niña mediante la comprensión lectora a captar información que contribuirá en la formación de su personalidad y el buen comportamiento social.

Por su gentil atención a este pedido, anticipo mi reconocido agradecimiento.

Atentamente,



HUGO ORTEGA

CI 0603337007

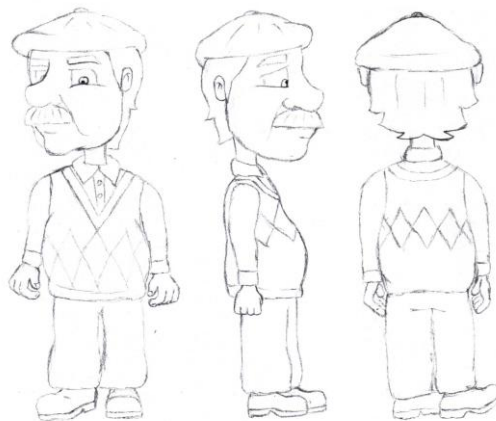
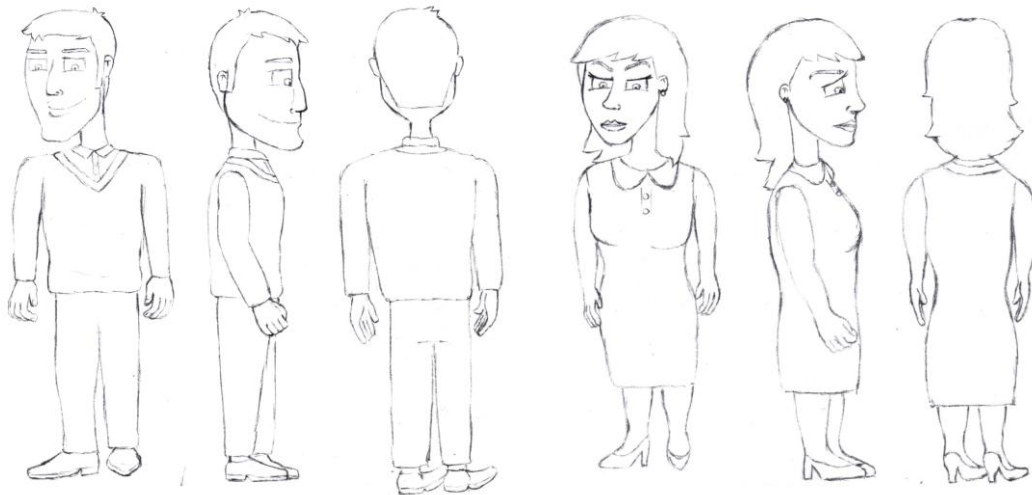
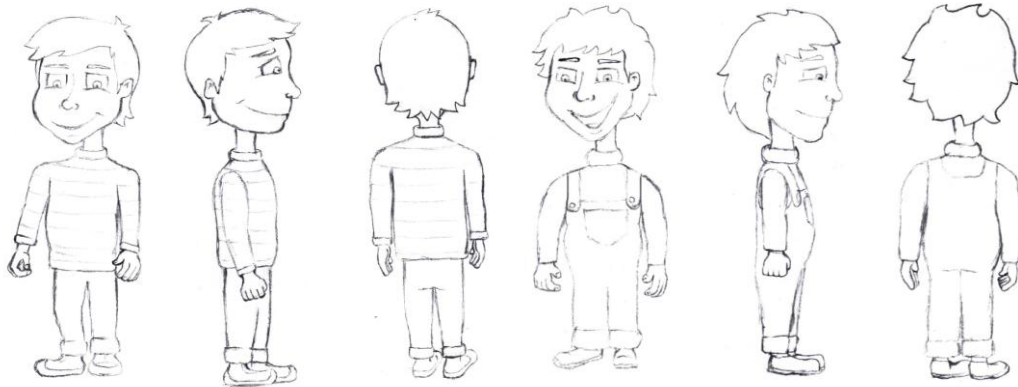


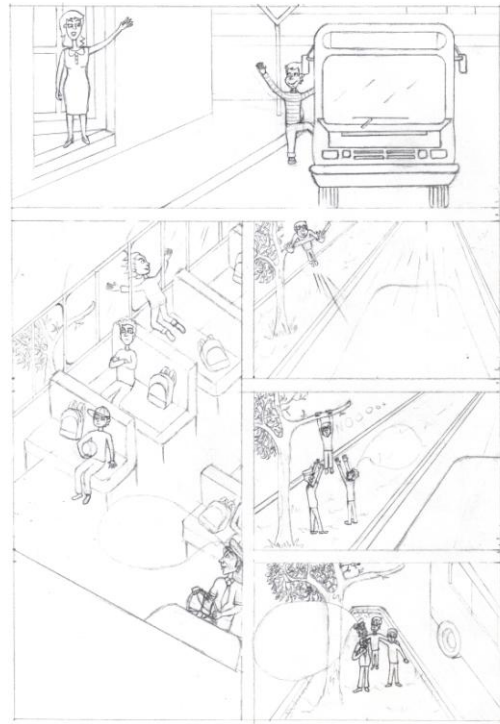
ANEXO 3 (FOTOGRAFÍAS):

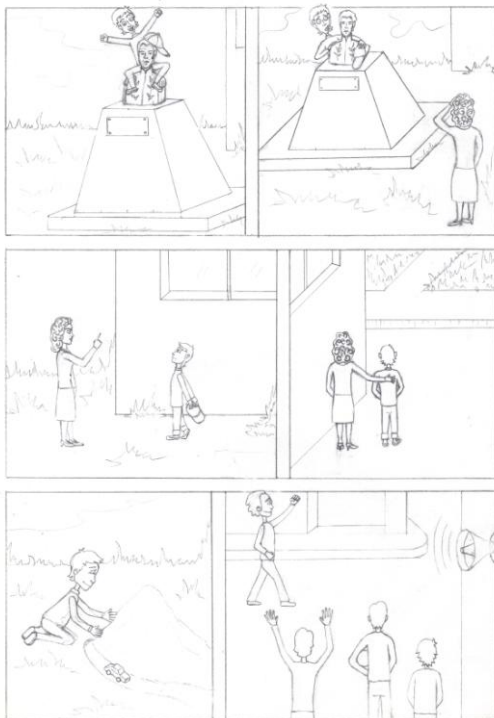
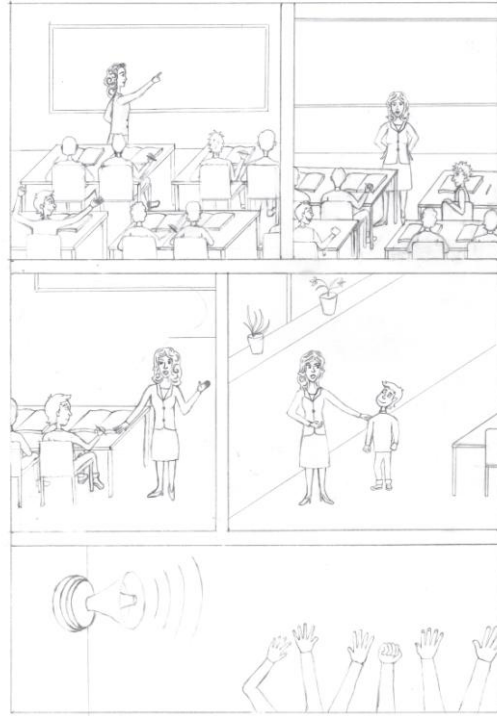
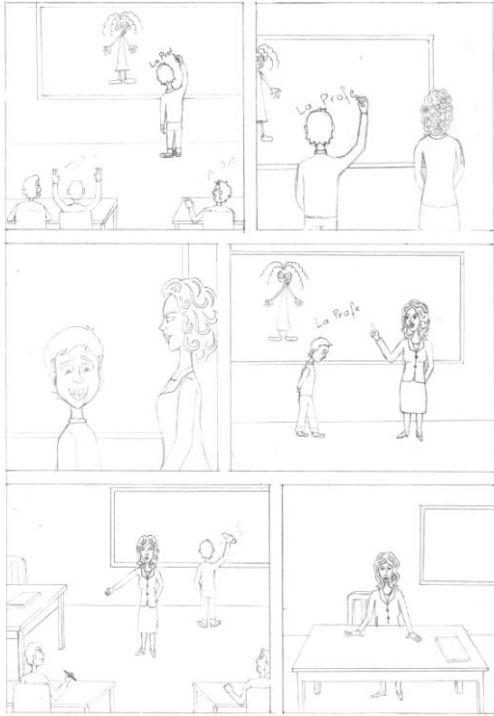




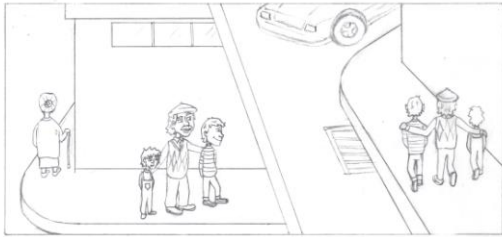
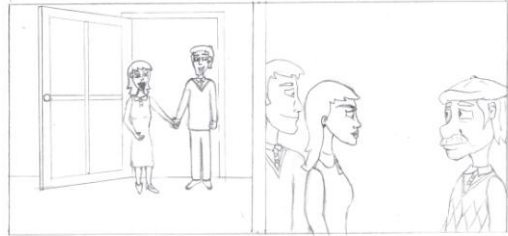
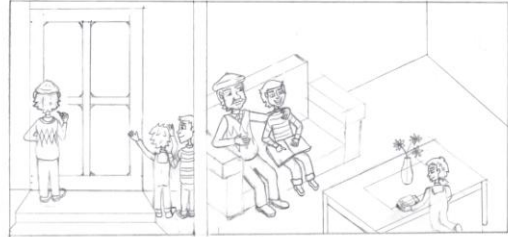
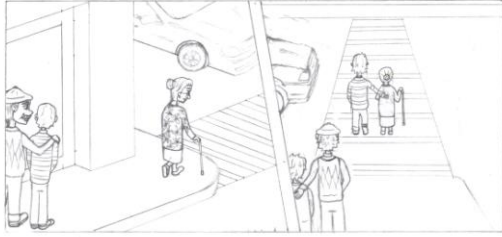
ANEXO 4 (BOCETOS):











BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA GENERAL :

- 1. HERNÁNDEZ, R. y otros.,** Metodología de la Investigación., México - México., Editorial Mc GraWHill., 1998.
- 2. LEDESMA, J.,** Diseño y comunicación., México - México., Editorial Paidós., 2003.
- 3. MEGGS, P.,** Historia del diseño gráfico., 3a. ed., México - México., Editorial McGraw Hill., 2000.
- 4. MUNARI, B.,** Diseño y Comunicación Visual., Barcelona - España., Editorial Gustavo Gill, S.A., 1989.
- 5. SALVATORE, P.,** Educación Artística Dibujo N° 3., Colección L.N.S., Cuenca – Ecuador., Edibosco., 1988.
- 6. SELLE, G.,** Ideología y Utopía del Diseño., Barcelona – España., Editorial Gustavo Gill, S.A. , 1975.
- 7. URQUIZO, A.,** Cómo realizar la tesis o una investigación., Riobamba – Ecuador., Editorial “Gráficas Riobamba”, 2005.

BIBLIOGRAFÍA DE INTERNET:

8. ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS:

<http://definicion.de/administracion-de-recursos/>

2012/02/11

9. APRENDIZAJE:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

2012/02/07

10. COMUNICACIÓN VISUAL, EL LENGUAJE DEL DISEÑO, ESTILO DE LA ILUSTRACIÓN:

<http://www.imageandart.com/teoria.html>

2012/02/16

11. DESARROLLO ESCOLAR:

[http://html.rincondelvago.com/Años escolares y desarrollo psico social](http://html.rincondelvago.com/Años_escolares_y_desarrollo_psico_social)

2012/02/07

12. DESCOMPOSICIÓN DEL MENSAJE:

<http://es.scribd.com/doc/15485904/Comunicacion-Visual-y-Diseno>

2012/02/19

13. DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL:

<http://www.slideshare.net/brendai/la-comunicacion-y-el-diseo-grafico>

2012/02/09

14. DISEÑO GRÁFICO: ARTE Y DISEÑO, ASPECTOS BÁSICOS:

<http://www.fotonostra.com/grafico/index.htm>

2012/02/09

15. DISEÑO GRÁFICO E ILUSTRACIÓN:

<http://www.imageandart.com/teoria.html>

2012/02/10

16. HISTORIETA:

<http://www.manualdelahistorieta.com/>

2012/02/29

<http://www.definicionabc.com/comunicacion/historieta.php>

2012/02/29

<http://www.uclm.es/profesorado/ricardo/comic.html>

2012/03/02

<http://es.wikipedia.org/wiki/Historieta>

2012/03/05

17. ILUSTRACIÓN:

<http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/default.htm>

2012/02/23

[http://www.scribd.com/doc/29139419/ILUSTRACION-EN-LA COMUNICACION-GRAFICA-final](http://www.scribd.com/doc/29139419/ILUSTRACION-EN-LA-COMUNICACION-GRAFICA-final)

2012/02/23

[http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_\(dise%C3%B1ogr%C3%A1fico\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Ilustraci%C3%B3n_(dise%C3%B1ogr%C3%A1fico))

2012/02/25

18. LENGUAJE VISUAL:

http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_visual

2012/02/11

19. MEDIOS DE COMUNICACIÓN:

<http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/periodismo/per2.htm>

2012/02/13

20. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN:

<http://html.rincondelvago.com/metodologia-de-investigacion1.html>

2012/01/13

21. PERCEPCIÓN VISUAL:

<http://personal.us.es/jcordero/PERCEPCION/Cap01.htm>

2012/02/16

22. REGLAS DE URBANIDAD:

<http://sinalefa2.wordpress.com/2009/08/06/algunas-reglas-de-urbanidad/>

2012/02/03

<http://drgarcia-tornel.blogspot.com/2011/03/recuperaremos-la-urbanidad.html>

2012/02/03

<http://lapatriaenlinea.com/?t=normas-de-comportamiento-personal¬a=98115>

2012/02/04

<http://es.scribd.com/doc/37078281/Los-Buenos-Modales-EducacionInfantil>

2012/02/05

<http://wperezruiz.blogspot.com/2011/05/los-buenos-modales-en-la-ninez.html>

2012/02/05

23. TIPOS DE ILUSTRACIÓN:

<http://www.slideshare.net/maestralejandrac11/ilustracin-v>
2012/02/27

<http://ilustracionaplicada.wordpress.com/about/>
2012/02/27

<http://cliik-ilustracion.blogspot.com/2010/06/concatenacion.html>
2012/02/27