



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO
EMPRESARIAL

Cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de
diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Arte y Diseño Gráfico Empresarial

AUTORA:

Rodriguez Portillo, Karina Victoria (orcid.org/0000-0002-3705-8391)

ASESOR:

Dr. Apaza Quispe, Juan (orcid.org/0000-0002-1157-7185)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Arte visual y sociedad: Investigación de mercados en el ámbito de la
comunicación gráfica, imagen corporativa y diseño de producto

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Desarrollo económico, empleo y emprendimiento

LIMA - PERÚ
2022

Dedicatoria

Este trabajo de investigación se lo dedico a mi familia y amigos quienes me apoyaron para cumplir con mis objetivos durante toda mi carrera.

Agradecimiento

A mis padres y hermanos que me ayudaron y motivaron a seguir esforzándome, al Dr. Juan Apaza Quispe por su acompañamiento durante el desarrollo de la investigación y a la Mg. Daira Ita por su apoyo y sugerencias en el desarrollo del cómic.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas	vi
Índice de figuras	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	7
III. METODOLOGÍA	19
3.1. Tipo y diseño de investigación	19
3.2 Variables y operacionalización.....	19
3.3 Población, muestra y muestreo.....	21
3.4 Técnica e instrumento de recolección de datos	22
3.5. Procedimientos.....	23
3.6. Método de análisis de datos.....	23
3.7 Aspectos éticos	47
IV. RESULTADOS.....	47
V. DISCUSIÓN	54
VI. CONCLUSIONES	68
VII. RECOMENDACIONES	70
REFERENCIAS.....	72
ANEXOS	
<i>Anexo N° 1: Matriz de Operacionalización</i>	
<i>Anexo N° 2: Matriz de Consistencia</i>	
<i>Anexo N° 3: Instrumento de recolección de datos</i>	

Anexo N° 4: Determinación del tamaño de la muestra

Anexo N° 5: Prueba binominal y validez de expertos

Anexo N° 6: Alfa de Cronbach

Anexo N° 7: Tabla interpretativa de confiabilidad

Anexo N° 8: Prueba de normalidad

Anexo N° 9: Baremo de correlación

Anexo N° 10: Ficha de consentimiento

Anexo N° 11: Data SPSS

Anexo N° 12: Brief

Anexo N° 13: Piezas gráficas

Índice de tablas

Tabla N° 1: Identificación de variables	19
Tabla N° 2: Correlación de Spearman de la hipótesis general	41
Tabla N° 3: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 1	42
Tabla N° 4: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 2	43
Tabla N° 5: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 3	44
Tabla N° 6: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 4	45
Tabla N° 7: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 5	46

Índice de figuras

Figura N°1: Gráfico de barras del Ítem 1	24
Figura N°2: Gráfico de barras del Ítem 2	25
Figura N° 3: Gráfico de barras del Ítem 3	26
Figura N°4: Gráfico de barras del Ítem 4	27
Figura N° 5: Gráfico de barras del Ítem 5	28
Figura N° 6: Gráfico de barras del Ítem 6	29
Figura N°7: Gráfico de barras del Ítem 7	30
Figura N° 8: Gráfico de barras del Ítem 8	31
Figura N° 9: Gráfico de barras del Ítem 9	32
Figura N° 10: Gráfico de barras del Ítem 10	33
Figura N° 11: Gráfico de barras del Ítem 11	34
Figura N°12: Gráfico de barras del Ítem 12	35
Figura N° 13: Gráfico de barras del Ítem 13	36
Figura N°14: Gráfico de barras del Ítem 14	37
Figura N°15: Gráfico de barras del Ítem 15	38
Figura N°16: Gráfico de barras del Ítem 16	39
Figura N°17: Gráfico de barras del Ítem 17	40

RESUMEN

La investigación presentada como “Cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022” tuvo como objetivo determinar la relación existente entre el cómic virtual sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022. Siendo diseñado un cómic digital titulado “El estrés, la universidad y yo”. La investigación se basa en un enfoque cuantitativo, aplicada, con diseño no experimental y con un nivel correlacional. Se tuvo como población a 150 y como muestra a 108 estudiantes de la carrera de Arte y diseño empresarial de la Universidad César Vallejo a quienes se le aplicó una encuesta conformada por 17 preguntas con alternativas en escala de Likert, validada por 3 expertos y comprobándose a través del Alfa de Cronbach de 0,936 el cual se traduce en un valor con Alta confiabilidad, así mismo, se aplicó el Rho de Spearman por lo que la significancia se mantuvo en 0,000, el cual fue menor a 0,05 y el coeficiente de correlación fue 0,821 el cual marcó una correlación positiva alta. Se concluyó que hubo una buena percepción de los estudiantes sobre el cómic creado, demostrando que los aspectos técnicos usados en el diseño pudieron retratar la problemática planteada, así como ofrecer alternativas para enfrentarlo.

Palabras claves: Cómic digital, Estrés académico, Percepción visual.

ABSTRACT

The research presented as "Digital comic on academic stress and visual perception in business graphic design students from Los Olivos, Lima-2022" aimed to determine the relationship between the virtual comic on academic stress and visual perception in students. of business graphic design in Los Olivos, Lima-2022. Being designed a comic entitled "Stress, university and me". The research is based on a quantitative, applied approach, with a non-experimental design and with a correlational level. The population was 150 and the sample was 108 students of the Art and Business Design career at the César Vallejo University, to whom a survey consisting of 17 questions with alternatives on a Likert scale was applied, validated by 3 experts and checking through Cronbach's Alpha a high reliability of 0.936 which translates into a value with high reliability, likewise, Spearman's Rho was applied so that the significance remained at 0.000, which was less than 0.05 and the connection coefficient was 0.821 which marked a connection high positive. It was concluded that there was a good perception of the students about the created comic, demonstrating that the technical aspects used in the design can portray the problem raised, as well as offer alternatives to face it.

Keywords: Digital comic, Academic stress, Visual perception.

I. INTRODUCCIÓN

En el mundo editorial, durante la última década, el cómic ha sido el único sector que ha presentado un aumento en su porcentaje de ventas, lo cual reflejó su creciente popularidad sobre todo en esta era tecnológica donde lo digital convive con la rutina de cada día, por consiguiente, el cómic es reconocido por su rápida difusión, por su fácil visualización y lectura tanto de manera física como digital.

Para Jiménez et al. (2020) en la actualidad a nivel internacional el cómic es considerado como una herramienta efectiva en la enseñanza y aprendizaje para mejorar la alfabetización visual y las habilidades con la lengua y literatura, ya que el cómic es un texto que incorpora el código escrito y visual, además que es práctico de usar en cualquier nivel educativo ya sea escolar o a otras disciplinas. Esto puede corroborarse en distintos currículos de varios países donde incluyen al cómic como un medio didáctico para el aprendizaje y también al reciente interés por ser considerado como objeto de estudio.

En España, en la investigación de Ballester (2018) el cómic facilitó mostrar mensajes inspiradores y sensibles, además de otorgar una comunicación visual adecuada para el espectador. Ayala (2017) mencionó que la creación de cómics no sólo incorpora un conjunto de ideas sino también reúne un cúmulo de emociones, sentimientos, experiencias que son expuestas a través de la perspectiva del autor. Fundación Germán Sánchez Ruipérez (FGSR, 2021) en el mismo país se registró un aumento de ediciones desde el 2001, ese año se registraron 1.617, en el 2013 ,3.039 y en el 2018, 3.884. Acerca de la preferencia de los lectores, el cómic japonés (manga) se volvió uno de los más leídos, se evidenció con la cifra del 70% de aumento de sellos editoriales especializados en el manga, en España y toda Europa. (Serrano, 2022).

En el Perú los cómics tampoco son dejados de lado, por motivo de las celebraciones por el Bicentenario del Perú, se lanzó un concurso a nivel nacional: Escena de Lepiani, donde los participantes debían inspirarse en la pintura del artista peruano Lepiani donde se proclama la independencia del Perú. (El Peruano, 2021). Este ejemplo reforzó aún más la idea de que el cómic es perfecto para encaminar un mensaje de una manera clara y en este caso el sentimiento del amor al país y valorar el esfuerzo de las personas que lucharon por la patria. En el 2018, en Los

Olivos se incorporó una biblioteca municipal donde entre sus actividades culturales se incluyó un taller para dibujar y desarrollar cómics para niños y jóvenes, que sigue hasta la actualidad. (Perú 360 Portal de noticias, 2022).

El estrés es una respuesta física, psicológica y hormonal que presenta el organismo frente a situaciones que pueden resultar amenazantes o que demanden mucho esfuerzo pero que resulta crucial en la supervivencia. Sin embargo, cuando esta reacción normal se vuelve crónica puede afectar el bienestar de las personas más aún en contextos de la vida diaria tales como el nivel académico o escolar. (Maturana y Vargas, 2015).

En los últimos años el estrés en estudiantes universitarios se ha vuelto el desencadenante de serios problemas a nivel de bienestar, salud y educativo, ya que se convierte el estrés mismo en una interferencia para sobrellevar ámbitos de la vida misma. (Kloster y Perrotta, 2019).

En el aspecto internacional, (Calvo y Espinoza, 2021) en varias investigaciones los estudiantes señalaron que el poco tiempo que tienen para desarrollar las actividades académicas, los exámenes, la exposición de trabajos y tareas obligatorias, son eventos que les causa niveles altos de estrés. Así como también se ha reportado que en los estudiantes universitarios existe un aumento de casos de depresión, indicios obsesivos, ansiedad y poca concentración. Aunque el estrés, sobre todo el académico no es nuevo ya que desde el siglo pasado se viene reportando, la inesperada pandemia provocada por el Covid-19 afectó todo y a todos en aspectos jamás imaginados. Por si no fuera poco en un libro publicado el mismo 2020 por docentes iberoamericanos, sobre la situación educativa en tiempos de pandemia, se resaltó que el cierre presencial y la conversión virtual del nivel educativo fue un suceso traumático, viéndose así empeorado la situación de quienes ya padecían de este estrés antes de la pandemia. (Gonzales, 2020). Si todo lo anterior mencionado no es suficiente para convencer, puede ser validado por preocupantes estadísticas tomadas de un estudio en estudiantes mexicanos donde se registró niveles relacionados al estrés: estrés 31.92%, insomnio 36.3% y ansiedad con 40.3%. (Sánchez et al., 2021).

Barreros et al. (2021) en el aspecto nacional, en un estudio realizado en la Universidad Cayetano Heredia por los propios estudiantes a sus compañeros mayores de edad del III al X ciclo, 59,38% indicó un nivel moderado de estrés

académico de los cuales, del total de hombres, el 61,90% y del de mujeres el 58,67%, en ambos casos nivel moderados de estrés académico.

En el distrito de Los Olivos, el panorama frente a esta problemática fue similar, en los estudiantes mayores de edad de distintas universidades limeñas se hallaron las siguientes cifras: el 29.38% registró un estrés académico bajo, el 45.76% un nivel académico moderado y mientras que el 24.86% marcó un estrés académico severo. (Cárdenas y Apaza, 2022). Y por último el ex rector de la Decana de América, Cachay, mencionó que el 30% de sus estudiantes tendría algún tipo de afectación mental derivada del estrés y aseguró que lo esperaría también de otras universidad con cierta exigencia académica.(RPP, 2018).

Relacionando los dos temas anteriores, Pepperell (2012) mencionó que los artistas desarrollan sus obras a través de su propia experiencia visual frente al entorno así que se entiende que lo más probable, que lo que nosotros vemos pueda ser diferente a lo que ellos ven ya que sus representaciones están bajo su propia percepción de cómo ven al mundo y cómo se sienten respecto a vivir en él.

Por ello se considera al diseño de plataformas creativas para visibilizar temas de tal interés como es la salud mental en el estudiantado universitario. Como plataforma para llegar a los jóvenes se elaboró un cómic, ya que es reconocido por su valiosa influencia para exponer temas de importantes problemáticas en la actualidad. Por tal motivo, se diseñó un cómic digital: “El estrés, la universidad y yo”, se elaboró un brief creativo y se realizaron ilustraciones de diferentes ocurrencias al personaje principal, las situaciones estresantes y alternativas para sobrellevar el estrés académico.

Por otro lado, Arispe et al. (2020) mencionó que debemos ser objetivos en la redacción del planteamiento del problema, describir las causas del problema, explicar cómo se presenta en el contexto, describir los efectos en la población, centrándonos en las variables y la relación entre ellas. Por lo tanto, el problema general será: ¿qué relación existe entre el cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022?

Y como problemas específicos tuvo: ¿qué relación existe entre la palabra y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos,

Lima-2022?, ¿qué relación existe entre la imagen y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022?, ¿qué relación existe entre ansiedad frente a los exámenes y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022?

, ¿qué relación existe entre la personalidad competitiva y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022?, ¿qué relación existe entre la exigencia del entorno y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022?

Según Carhuacho et al. (2019), la justificación permite argumentar con qué objetivo se realiza la investigación.

sobre la justificación teórica, Baena (2017) mencionó que puede contradecir o afirmar conocimientos científicos que tengamos en nuestra situación problemática. La presente investigación cumplió con una justificación teórica, ya que recolecta una cuantiosa cantidad de información que se verá más adelante en el marco teórico.

Por otro lado, tuvo una justificación social, porque abordó un tema de interés y de actualidad que aporta información sobre una problemática que viven innumerables estudiantes.

Fernández (2020) mencionó que la justificación metodológica plantea realizar un método novedoso que permita la obtención de un conocimiento más válido y confiable. El proyecto usó un mecanismo para recolectar datos y desarrollar a fondo los temas implicados usando un cuestionario virtual.

Según Alvarez (2020) en la justificación práctica se debe especificar como los resultados de la investigación podrán participar en cambiar la realidad del ámbito de estudio. Por lo que se observó la relación entre importantes variables.

En cuanto para Hernández et al. (2014) los objetivos de investigación permiten encontrar evidencias prácticas basadas en teorías, las cuales se manifiestan de manera clara.

De modo que como objetivo general tuvo: determinar la relación existente entre el cómic virtual sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Asimismo, para el desarrollo del objetivo general se propusieron los

siguientes objetivos específicos: determinar la relación que existe entre la palabra y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022 , determinar la relación que existe entre la imagen y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022, determinar la relación que existe entre ansiedad frente a los exámenes y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022, determinar la relación que existe entre la personalidad competitiva y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022, determinar la relación que existe entre la exigencia del entorno y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Para Hernández et al. (2014) las hipótesis de investigación son las posibles interpretaciones de los resultados que existen entre las variables (p. 107). A continuación, la hipótesis general:

Hi: Existe relación entre el cómic virtual sobre estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Ho: No existe relación entre el cómic virtual sobre estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Por hipótesis específicas tuvo:

Hi: Existe relación entre la palabra y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Ho: No existe relación entre la palabra y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Hi: Existe relación entre la imagen y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Ho: No existe relación entre la imagen y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Hi: Existe relación entre ansiedad frente a los exámenes y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Ho: No existe relación entre ansiedad frente a los exámenes y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Hi: Existe relación entre la personalidad competitiva y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Ho: No Existe relación entre la personalidad competitiva y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Hi: Existe relación entre la exigencia del entorno y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Ho: No Existe relación que existe entre la exigencia del entorno y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

II. MARCO TEÓRICO

Extendiendo el panorama de la investigación, se ahondó en distintas fuentes en el aspecto nacional e internacional.

En nacionales encontramos a Valencia (2021) en su investigación *Cómic digital sobre violencia de género durante la cuarentena y percepción visual en usuarios de redes sociales, Lima- 2021*. Su finalidad fue determinar la relación que existe entre las dos variables. Se decidió una metodología cuantitativa, diseño no experimental, aplicada y correlativa. Se efectuó un cuestionario a 108 mujeres usuarios de redes sociales. Dando como resultado una significancia de $0.000 < 0.05$ mostrando que el buen recibimiento del comic digital y a su técnica empleada donde incluyó dibujo, los personajes y demás elementos que permitieron mostrar el mensaje. Se finalizó con una correlación positiva muy alta de 0.947, indicando una relación entre las variables determinadas, puesto que se confirmó también la percepción de los encuestados frente la problemática y también señalando a la hipótesis como aceptada.

López (2018) relató en su tesis *Diseño de una historieta sobre consejos de seguridad de la información y la percepción de los trabajadores del Banco Falabella de Cercado de Lima, 2018*. Centrándose en comprobar la relación presente entre la historieta y la percepción del conjunto de encuestados. Realizado bajo una metodología cuantitativa, diseño no experimental, sin intervenir las variables y descrita como aplicada. Se tomó un cuestionario a 278 empleados del banco, teniendo una confiabilidad de 0,782. Resultando con una significancia de $0.000 < 0.05$, mostrando una respuesta positiva de parte de la muestra hacia el diseño, sirviéndole para aprender sobre el resguardo de datos. Concluyendo con la confirmación de la relación entre variables, ya que dada historieta diseñada permitió lograr la comprensión y mostrar las complicaciones halladas en torno a la seguridad.

Vilela (2017) en *Diseño de una historieta sobre el bullying y la percepción visual de los estudiantes de 1ro y 2do grado de secundaria en dos instituciones educativas de Puente Piedra, Lima, 2017*. Se dirigió a comprobar la relación entre la historieta y a percepción. Contó con una metodología cuantitativa, no experimental, aplica y sin manipular variables. Como muestra se tomó a 280

estudiantes a quienes se les aplicó una encuesta. Resultando con una significancia de $0.000 < 0.05$. Se contó con una correlación de 0,651. Finalmente, la hipótesis principal fue aceptada, demostrando una relación existente entre las variables. Se concluyó en la identificación de los aspectos de la temática de parte de los estudiantes.

Olortegui (2021) en *Historietas y comprensión de textos en estudiantes de sexto grado de primaria institución educativa FAP Francisco Secada Vignetta, IQUITOS 2021*. Centrándose en comprobar la relación entre el uso de historietas y la comprensión. Contó con una metodología cuantitativa, no experimental, aplicada y sin manipulación de variables. Como muestra se tomó a los 30 estudiantes del sexto grado a quienes se les aplicó un cuestionario. Resultando con la existencia de una relación alta entre las historietas y la comprensión de textos de parte de los estudiantes, con el chi-cuadrado se obtuvo un coeficiente de contingencia del 70%. Y en el análisis inferencial se obtuvo un número menor a 0.05. Concluyó con un alto porcentaje de estudiantes que comprendían la información dada con los elementos de las historietas.

Castillo (2022) en su investigación *Historietas digitales y la comprensión lectora de los estudiantes del nivel Primario de una Institución Educativa de Concepción - Junín*. Se centró en establecer la relación entre las variables. Contó con una metodología cuantitativa, no experimental y sin manipulación de variables. Como muestra se tomó a 92 estudiantes de 3 aulas de cuarto grado de primaria, a quienes se les tomó un cuestionario. Resultando en una significancia de 0,000, con una correlación de 0,500 y se confirmó la relación entre las variables. Concluyendo que los estudiantes tuvieron una clara comprensión de las historietas presentadas.

En cuanto a las investigaciones internacionales se toma en cuenta a:

Villa et al. (2020) en *El cómic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva*. Se centró en establecer la relación entre las variables. Contó con una metodología cuantitativa, correlativa y no experimental. Se aplicó a una muestra de 33 profesores un cuestionario con 19 ítems y respuestas múltiples, el cual tuvo una fiabilidad de 0.784. Resultó en que el 100% de los encuestados afirmaba que la narrativa gráfica permitía una mejor comprensión, esta afirmación permitió

establecer la existencia de la relación entre las variables de estudio. Concluyendo en que tratar una temática de manera visual ejercita la comprensión.

Azam (2019) desarrolló la investigación *Reading and creating comics in the fully online AFL classroom: Students' perceptions*. Se centró en revisar como perciben los estudiantes extranjeros el lenguaje árabe. Enfocado cuantitativamente y cualitativa y sin alterar variables. Se encuestó a 23 estudiantes que no tuvieran el árabe como lengua materna. Se obtuvo que 11 estudiantes de la clase avanzada se sienten sumamente más motivados y perciben más positivamente, en contraste con las clases menos avanzadas. Resultando que gran parte de los estudiantes opina que leer cómics es muy motivador y claramente útil para desarrollar habilidades de aprendizaje en otro idioma.

Priego y Farthing (2020) en *Barriers Remain: Perceptions and Uses of Comics by Mental Health and Social Care Library Users*. Realizado para determinar el valor percibido del uso de historietas como recurso de información en la enseñanza y capacitación de profesionales de salud mental. Con un enfoque mixto, contó con un enfoque cualitativo y cuantitativo. Como muestra fueron 108 usuarios de una biblioteca local. Como resultado la mayoría de encuestados contuvo que los cómics se pueden usar para explorar problemas sociales serios. Concluyendo que la mayoría de los participantes creían que los cómics tienen un papel potencial que desempeñar en la capacitación en atención de la salud mental.

Azman et al. (2016) en *A Study on User's Perception towards Learner-generated Comics*. Encaminado a analizar la percepción hacia los cómics. Se usó una encuesta para recopilar los datos, tardándose 3 días en completarse. Enfocado cuantitativamente y correlacional y aplicada. La muestra fueron 74 estudiantes de la universidad de Utara en Malasia con edades comprendidas entre 20 y 26 años, siendo elegidos aleatoriamente y consultados con una encuesta. Como resultado se demostró que los estudiantes prefieren las herramientas creativas en el diseño de historietas pedagógicas, ya que el 80% mencionó que en su centro de estudio no lo aplicaban. Se concluyó que la literatura proporcionó información útil para educadores y los diseñadores para desbloquear el potencial de los cómics en el entorno del aula.

Selong et al. (2021) en su estudio *Students' Perception on the use of comic strips in creative writing*. Estuvo encaminado a revelar la percepción de los

estudiantes sobre el uso de tiras cómicas en la escritura creativa. Con una estructura cuantitativa y correlativa, se consultó a 42 estudiantes por medio de cuestionario de 14 preguntas. Resultando que los estudiantes respondieron positivamente al cómic ya que el 90,5% se sintieron motivados al leer el cómic. Finalmente, se comprobó que una gran mayoría de los estudiantes consideraron útil su implementación en la enseñanza.

En cuanto las bases teóricas, en esta investigación se incluyó tres variables principales como el cómic digital (Eisner, 1985), estrés académico (Lanuque, 2021) y percepción visual (Galindo, 2016).

Cabe aclarar que al igual que un comic normal o tradicional, en el cómic digital también se cumple el mismo desarrollo, proceso creativo y los mismos elementos visuales, sólo que brinda la oportunidad de ser visto en formato digital como en celulares, laptop y más elementos electrónicos.

Eisner (1985) afirmó que el comic book o cómic es la unificación de la palabra y la imagen, por lo cual se pide al lector a usar sus habilidades visuales y verbales. Los elementos técnicos de dibujo se entrelazan con los aspectos de la literatura como la gramática, argumento y la sintaxis. El cómic en pocas palabras este compuesto por imágenes que se repiten y símbolos reconocibles, y estos al repetirse con el motivo de explicar ideas parecidas se vuelven un lenguaje que desemboca en la gramática. (p.10).

Así mismo Mejía (2001) agregó que es un lenguaje enriquecido con diversidad de elementos como el lenguaje icónico y además del lenguaje fonético empleados en la composición de las viñetas. También resalta la estructurada narrativa que permite reconocer una secuencia de tiempo y la facilidad que da al lector acerca de tener una percepción propia de una historia.

En cuanto el cómic digital, Vílchez (2016) indicó que se distingue por exponerse en páginas web y aplicativo móviles, puede realizarse en tradicional o digitalmente, por medio de ilustraciones usando programas de edición.

Por otra parte, Serrano (2016) conceptualizó en conjunto de sus recuerdos cuando su madre la recriminaba por leer cómics porque los consideraba un simple objeto de ocio que sólo estaba dirigido para un público infantil y juvenil pero que actualmente el cómic es un medio de comunicación realmente admirable tanto para

concientizar sobre temas de salud en la población, como para narrar vivencias personales de los pacientes.

Así mismo Altarriba (2011) lo consideró como una expresión, un medio de comunicación más específico y complejo como es el caso del cine, como en la literatura y como se da en la pintura, que al igual que con estas expresiones artísticas, también cuenta con subgéneros, estilos y un sinfín de temáticas como terror, romance, aventura, e incluso poética, periodística y científica, todos estos temas tratados a través de una gramática pictográfica, retóricas, códigos reunidos en una narración original y expresiva.

También Casas (2015) tuvo algunos aspectos que agregar en cuanto al cómic digital define dos claras e indispensables cualidades: incluye un argumento que desarrollará la historia a relatar y luego están los elementos que permitirán la creación de la composición.

Para Serrano (2016) no tuvo duda de que el argumento es un elemento importante para construir un cómic, ya que se aprovecha para abordar argumentos con trasfondos expresivos y complejos para educar principalmente a la gente sobre enfermedades, condiciones o trastornos o en el caso que tengan que convivir con un paciente, con ejemplares como el exitoso caso de la novela gráfica de *María y yo*, acerca del autismo, *El silencio de David*, donde relata las emociones durante el proceso de tratamiento y fallecimiento de un paciente con cáncer o también *Cancer Vixen*, sobre el cáncer de mama.

Siguiendo lo dictado por Eisner (1985) como primera dimensión: la palabra. Desde la aparición de la novela gráfica se ha distado mucha diferencia en la estructura palabra-imagen, ya que los cómics de los años 30's no eran más que viñetas con historia muy cortas, a partir de la novela gráfica los elementos del cómic adquieren más la característica de un lenguaje. Actualmente los cómics tienen su propio lenguaje basado en la combinación de la imagen y la palabra. La lectura de la palabra resulta en una forma de percepción porque existen otros tipos de lecturas como de dibujos, diagramas, notas musicales, etc. (p.9).

Arroyo (2011) declaró que la transformación del papel del cómic como contenido subcultural hasta la que tiene actualmente como una manifestación artística capaz de tratar temas autobiográficos y de denuncia social, se ha debido por el constante perfeccionamiento de su técnica narrativa, en la representación de

los gráficos, manera de captar el movimiento, en la ubicación de las viñetas, la relación entre el texto y las viñetas, etc.

Hay dos indicadores incluidos dentro de la palabra: La escritura y la historia. Sobre la escritura, escribir es concebir la idea de un argumento, distribuir elementos gráficos, construir la secuencia narrativa y de los diálogos. La escritura es también una parte, pero también un todo al mismo tiempo, quién escriba un cómic está más cerca de ser un autor dramático que solo un escritor y sumado a esto debe crear las imágenes. (Eisner, 1985, p.124).

Sobre el segundo indicador, la historia o argumento; es un guion escrito donde debe incluirse la narración y los diálogos, ya que son el uso de las palabras y su estructuración es la que permite el concepto de una historia. Es por eso por lo que quien escriba la historia debe sentirse completamente apasionado por la interpretación del dibujante y el dibujante debe sentirse igual por la historia. (Eisner, 1985, pp.124-125).

Farinella (2018) señaló que la mayoría de los cómics se basan en la integración de los textos e imágenes y esta característica ofrecía una herramienta educativa reconocida por psicólogos y docentes.

Igualmente, Drucker (2014) hizo hincapié en los muchos intentos que se han realizado para crear lo explícito manteniéndolo universal, siempre se ve apegado a estar establecido por una serie de reglas, reglas en el lenguaje de gráfico. Este lenguaje tiene dos aspectos: un conjunto formal de elementos visuales con sus respectivas reglas de uso y la descripción verbal y las formas cómo funcionan. (p. 18) Por su parte Tamayo et al. (2021) indica que los elementos textuales que suelen ser pocos, son la perfecta herramienta para inducir al lector a interesarse más en el tema que relata el cómic.

Krakow (2017) mencionó que el desarrollo de la trama permitía a los diseñadores de mensajes identificar y abordar problemáticas complejas y relacionadas a la salud, donde los personajes evaluaban sus opciones y permitían el avance de la acción, provocando que los lectores fueran concientizados y conducidos a que ellos mismos evaluaran la información relatada en el cómic.

Como segunda dimensión se tuvo a la imagen; el cómic hace uso de dos elementos importantes de la comunicación tales como la palabra y la imagen, aunque se traten de dos disciplinas diferentes desde tiempos muy remotos se han

visto mezclados en el arte. Para construir una imagen, el dibujante debe tener en su mente las mismas imágenes que el lector tenga. Se sabrá si se tiene éxito cuando el lector comprenda su significado y el impacto emocional que tenga la imagen. (Eisner,1985, p.15).

Como indicadores de la imagen se tiene a la anatomía expresiva, la viñeta y el ritmo. En la anatomía expresiva; la forma más usada por los dibujantes del cómic es la figura humana, que a decir verdad es un elemento tan complejo porque el cuerpo humano gesticula emociones que deben ser codificadas, hace posturas expresivas, formando parte de un vocabulario no verbal. En si la figura humana y el lenguaje corporal son tan esenciales para el cómic ya que cuando el lector vea un gesto representado por el dibujante, quizás reconozca y se le prenda un recuerdo ocasionándole una emoción. Una expresión corporal bien lograda incluso puede darle el sonido mental de la voz al personaje, de igual forma se sigue el mismo proceso para representar la gestualidad del rostro. (Eisner, 1985, p.102).

En la viñeta; en el cómic para continuar con la narrativa, debe existir el movimiento de los personajes y cosas de las imágenes, es decir que debe haber una secuencia dividida en segmentos, estos serían las tan organizadas viñetas que permiten al lector comprender la secuencialidad de las imágenes sin necesidad de esforzarse tanto. Se hace uso de la encapsulación para mostrar las escenas que logren narrar una acción y un contexto, la interpretación de los elementos de la imagen que estén incluidos en las viñetas crea esta forma de gramática única del cómic. (Eisner,1985, p.40).

Arroyo (2011) apoyó esta noción sobre la distribución de las viñetas, ya que su estructura secuencial permite que el lector entienda el orden cronológico de los eventos pero para que el lector lo entienda por completo debe saber dónde cierra cada viñeta una escena específica, no se da de manera automática como en las películas, es labor del autor saber direccionar la imágenes y los elementos que la conforman dentro de la viñetas para que de esta forma el lector comprenda el contexto de manera significativa.

Por el contrario, para Arredondo (2015) el lector también debe asumir cierto grado de responsabilidad ya que es el responsable de la interpretación mental del argumento narrado, siempre evitando que sea arbitraria y así como contribuyendo a producir aspectos afectivos y para una posterior reconstrucción interior del

mensaje.

Y por último se tiene al ritmo; es un fenómeno de la duración de lo que conocemos como tiempo, en él las acciones de los personajes transcurren de manera sencilla en pocos segundos, mientras que con el ritmo la misma acción sencilla se prolonga el proceso para aumentar la emoción del final. Para lograr una exitosa narrativa visual se debe tener un dominio para representar el paso del tiempo. Como figuras de apoyo también se presentan el globo o bocadillo que atrapan el sonido y las palabras, para su entendimiento claro que se necesita de la ayuda del lector para ser leídos en la secuencia dispuesta. Estos globos se leen de izquierda a derecha como en una lectura normal, claro suponiendo que si está establecido en el contexto. Sobre el contenido del globo la manera que tengan las tipografías también expresa un diferente sentir en el mensaje, por ejemplo, se nota la diferencia del mensaje entre una tipografía manuscrita irregular y una tipografía más bien mecanizada. (Eisner, 1985, pp.27-28).

Reyes y Calle (2018) compararon dos cuadros de los cómics *El Incal* y *Los Tecnopadres*, donde se establece cómo se introducen variaciones significativas en cada uno donde se diferencian que, al tener elementos diferentes, cambian su carácter, porque poseen juego visual distinto como también diferente juego de lenguaje. En el primero se construye una atmósfera “siniestra”, ya que los trazos de las formas están dibujados de manera descuidada, existe una textura que “ensucia”, los globos realizados de manera irregular, al igual que la tipografía sigue la misma línea. En el caso del segundo cómic, la estética es más pulidas, las formas están dibujadas con más precisión, el globo es un perfecto rectángulo, la tipografía de igual forma, incluso hay cinco círculos exactamente distribuidos y en el texto se lee la palabra emoción. Los dos cómics siguen una trama futurista, pero se diferencian en la forma que se organizan las formas y también en la forma en que están dibujados los objetos y personajes.

Por último, tenemos a Groensteen (2013) que consideró al cómic como un arte del espacio y del tiempo, siendo estos aspectos: inseparables, debido que las imágenes tenían que seguir una linealidad de tiempo, donde se invita al lector a hacer una decodificación, una lectura, porque con tal solo ver una imagen no se cuenta nada, más bien las imágenes contiguas son las que relatan una historia y le otorga un contexto más significativo al campo visual de una página de cómic.

La temática es el estrés académico, se amplió con los conceptos de los siguientes autores:

Lanuque (2019) mencionó que el estrés académico es un estado que repercute en la conducta, ya que hay desgano y puede propiciarse trastornos alimenticios. Asimismo, afecta físicamente, con los dolores de cabeza, cansancio, somnolencia, etc. Al igual que psicológicamente, falta de concentración y depresión en casos más agravados. Este estrés es comúnmente experimentado en épocas de evaluaciones y entregas de trabajo (pp. 86-87).

El estrés es una manifestación que disminuye las defensas del organismo, el cual puede originar el desarrollo de enfermedades o empeorar más las presentes. Es un estado que en el mejor de los casos debería disminuirse para evitar sus efectos negativos. El estrés en general como el estrés académico perjudica el estado emocional, la salud y los lazos sociales. (Díaz, 2010).

Asimismo, para Estrada et al. (2021) también coincidió con Lanuque, este tipo de estrés suele surgir en tres escenarios: cuando el estudiante lleva consigo muchas responsabilidades por cumplir y a estas presiones se le suele llamar estresores. Luego el siguiente es cuando se dan las señales físicas, en el comportamiento y emocionales causadas por los estresores como dolor de cabeza, falta de sueño, excesivo cansancio, malestar estomacal, morderse las uñas, somnolencia, ansiedad, irritabilidad, aislamiento, depresión, trastornos, alimenticios, etc. Y por último cuando el estudiante busca maneras de afrontar el desequilibrio. Cada persona busca y adapta un estilo diferente de afrontar su relación con el estrés.

Barraza (2011) añadió que algunos estudiantes pueden recurrir a diferentes mecanismos para superar el estrés, aunque algunos sólo provocan resultados negativos como la evasión del problema, idealización de la situación, aislamiento social y una desmedida autocrítica.

Para Toribio y Franco (2016) este tipo de estrés es un proceso sistémico, que suele implicar la adaptación y principalmente el aspecto psicológico, que les ocurre a jóvenes en contextos académicos, que tienen un conjunto de obligaciones y que según la percepción de estos son consideradas situaciones estresantes.

Lanuque mencionó que los principales factores que propician los niveles altos de estrés están: un plan de estudios competitivo, competencia académica

intensa, problemas financieros, implicancias sociales y emocionales (2021, p. 97).

Lanuque (2021) dedució la conceptualización del estrés académico en tres variables: Ansiedad frente a exámenes, donde como indicadores figuran: Elevada preocupación y activación fisiológica (los síntomas y malestares). Personalidad competitiva; vehemencia por ser exitoso y la necesidad de superar a otros. Exigencia del entorno; Presión social y presión familiar. (p. 109).

Toribio y Franco (2016) mencionó que a las instituciones educativas deben resultarles importante reconocer los estresores académicos en los estudiantes, ya que el estrés influye en la aparición o el empeoramiento de padecimientos crónicos y cardiacos, dañar el sistema inmunológico y metabólico, provocar enojo incontrolable, trastornos hormonales, causar baja autoestima, asma, poca memoria y poca concentración, ocasionando de esta forma en el rendimiento académico y la vida social.

Gutiérrez y Amador (2016) mencionaron que entre las consecuencias que presenta el estrés académico, son síntomas físicos que no siempre se dan todos en cada persona, como incremento de ritmo cardiaco, mucha transpiración, tensión muscular y problemas de digestión. Los autores incluyen también cambios en la conducta: bajo desempeño académico, tendencia a polemizar, ausentismo aislamiento, desgano. Incluso el estrés puede inducir a caer en los vicios; tabaquismo, alcoholismo y drogadicción.

Por último, la segunda variable, la percepción visual:

Galindo (2016) afirmó que en la percepción convergen la información sensorial junto con la interpretación individual, las cuales obtenemos con el tiempo a través de los sentidos para crear una opinión propia. (p.10). Para Torrades (2008) nuestra conciencia es afectada por el entorno en el que vivimos ya que cada dato que recogemos con los sentidos provoca sensaciones, que luego pasan a ser, interpretadas y analizadas por el cerebro. Partiendo de los estímulos captados por nuestros sentidos organizamos, recreamos y adquirimos conciencia de la realidad, es decir por nuestra percepción. El estímulo es tomado por el mundo exterior, causando las sensaciones y la percepción se da cuando estas sensaciones ya son interpretadas de diferente forma en la mente de cada persona.

Para Leeds (2013) la percepción visual es el ingreso a la vista de un grupo de elementos visuales, como la forma, tamaño, color, movimiento presente

en todos los objetos, lugares; que luego desencadenan el funcionamiento de señales nerviosas que terminan enviando información a sectores del cerebro que la guarda como recuerdos que percibimos.

Mientras que para Alberich et al. (2014) la percepción es un esquema cognitivo mucho más intrincado, ya que aparte de ser simple percepción sensorial, también influye la atención, conciencia, memoria, interpretación, pero cuando se implementa en una creación gráfica debe ir secundado de los códigos visuales compartidos y seguir las corrientes dentro de la expresión gráfica para poder así obtener una comunicación clara por medio del lenguaje visual.

En la investigación de Galindo (2016) se resaltaron 2 dimensiones principales. El primero; las sensaciones visuales, es donde vemos las cualidades de mayor consideración de la imagen, de donde provienen la figura y fondo, movimiento y el color. Este proceso se termina cuando después de captados estos elementos, se obtiene una interpretación inicial de lo visto. (p. 18). Y el segundo; la interpretación, según Galindo (2016) la interpretación se muestra diferente dependiendo de cada persona ya que percibimos e interpretamos la información recogida dependiendo de nuestra cultura, edad, inteligencia, experiencias y demás temas asociados. Se profundiza más en la información captada por la vista, se centra la atención en señales claves, cuya recopilación de información es captada principalmente por la vista y a través de procesos internos y neurológicos. Ya dependerá de la memoria de corto plazo y el grado de interés y emoción por el estímulo o imagen para que se resguarde por un tiempo prolongado en la memoria. Como indicadores se señalan: las formas y las acciones. Sobre las formas, cada persona tiene una percepción diferente ya sea a experiencias vividas, una vez que reconozco un objeto podrá originar una interpretación Las acciones permiten saber el indicio de las otras personas, por ejemplo, se puede inferir sobre cuáles son sus intenciones, sentimientos y lo que piensan. (p. 30).

Para Abbasov (2019) las sensaciones visuales son recogidas por medio de nuestra vista, en las cuales se puede distinguir a los objetos por su color, distancia, incluso olor, estas sensaciones se transmiten al cerebro donde surge las ideas sobre un objeto y estas ideas se conceptualizan conforme a nuestras experiencias previas.

Schiewe (2019) mencionó que en la percepción visual de mapas se tomaba

en cuenta la interpretación que tenían los lectores donde se veía inmerso la distribución de los espacios y sobre de los colores destinados para cada región seleccionada donde se diferenciaban por su intensidad.

Arnheim (2006) afirmó que en un espacio o entorno hay ocasiones que lo bidimensional sobresale ya que en una imagen podemos ver que hay más de dos o incluso más planos que suelen ser percibidos a través de la figura y fondo, que se diferencian al tener características que se complementen entre ellos.

Abbasov (2019) contempló dentro de la distinción de figura y fondo un punto de vista evolutivo ya que para el ser humano es importante reconocer al objeto que se encuentra rodeado de un entorno, ya que los objetos distinguidos como una figura ofrece información interesante.

Dondis (2017) indicó que los estímulos entran por la visión y el proceso en que si acepta o se rechaza se dará según el estado de ánimo, conocimiento y experiencia de la persona, esto dará como resultado la experiencia visual del observador, como se siente mientras contempla las formas.

Pablo y Lasa (2016) afirmaron sobre la información visual, interviene cuando se toman decisiones, cuando la mente a través de la vista guarda las vivencias y las mantiene en la memoria, donde luego se podrán crear interpretaciones parecidas al mensaje original en un 65%. Se dice que las ilustraciones y los gráficos son los ideales para difundir una información, facilitando el aprendizaje con creatividad e innovación con el aspecto visual.

Fuenmayor y Villasmil (2008) remarcaron claramente la diferencia que entre los acontecimientos visuales: por ejemplo, los gestos, movimientos de una persona, y lo interpretado a partir de los movimientos: desinterés, desprecio, lo que se entiende de un poema, lo que la mente comprende es producto de la percepción que se tenga de esas señales visuales, es decir que la percepción va más allá de los detalles explícitos.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Enfoque de investigación

La investigación siguió una perspectiva cuantitativa que según Hernández (2018) cuando el investigador examinó una problemática dada en un contexto y planteó una serie de hipótesis pensadas incluso antes de recoger la información que suele contener datos numéricos. (p.6).

3.1.2. tipo de investigación

De tipo aplicada, donde según Murillo (2008), se buscó aplicar los conocimientos obtenidos, mientras se van recolectando otros. Toda esta información junto con los resultados conseguidos permitió organizar y conocer mejor una realidad y de esta forma poder buscar una solución a la problemática.

3.1.3. Nivel de investigación

Siendo correlacional, se buscó dar respuestas a ciertos fenómenos estudiando la relación presente entre las variables, categorías y conceptos, las correlaciones se hallan cuando se pone a prueba las hipótesis. (Hernández et al., 2014).

3.1.4. Diseño de investigación

Con un diseño no experimental. Consistió en un estudio donde no se manipularon las variables, sólo se ve como interactúan entre sí las manifestaciones y examinarlas en el escenario común en que se dan. (Hernández et al., 2010).

3.2 Variables y operacionalización

Tabla N° 1: Identificación de variables

Variables		Naturaleza	Escala	Categoría
V1	Cómic digital sobre estrés académico	Cualitativa	Nominal	Independiente
V2	Percepción visual	Cualitativa	Nominal	Independiente

Fuente: Elaboración propia.

Matriz de operacionalización

Es un proceso metodológico donde se descompusieron las variables, realizándolo desde lo más general a lo más específico. (Carrasco, 2005). Véase en *Anexo N° 1*

3.2.1. Variable 1: Cómic digital

Según Eisner (1985) está conformado por la palabra y la imagen, donde se emplean habilidades visuales y verbales, y está formado por imágenes repetidas y símbolos reconocibles, redactados gramáticamente. (p. 10).

Dimensiones:

- La palabra
- La imagen

Indicadores:

- La escritura
- La historia
- Anatomía expresiva
- La viñeta
- El ritmo

3.2.2. Temática

El estrés académico según Lanuque (2019) es considerado una manifestación conductual, donde hay desgano y trastornos alimenticios pueden provocarse. Asimismo, produce una lista de afecciones: dolores de cabeza, cansancio, somnolencia. Se experimenta este estrés en las fechas de exámenes y asignaciones (pp. 86-87).

Dimensiones:

- Ansiedad frente a los exámenes
- Personalidad Competitiva
- Exigencia del entorno

Indicadores:

- Elevada preocupación
- Activación fisiológica

- Vehemencia por ser exitoso
- Necesidad de superar a otros
- Presión social
- Presión familiar

3.2.3. Variable 2: Percepción visual

Para Galindo (2016) es un procedimiento donde en primer lugar se capta la información sensorial, para luego darse una interpretación individual que a través de los sentidos y tener una percepción propia. (p.10).

Dimensiones:

- Sensaciones Visuales
- Interpretación

Indicadores:

- Figura y fondo
- Movimiento
- Color
- Formas
- Acciones

3.3 Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Para Arias et al. (2016) es un grupo de unidades, las cuales se tomarán de referencia para definir la muestra y poder cumplir con los criterios establecidos. No se toma en cuenta sólo personas, pueden ser otras especies. Por lo tanto, la población fue finita, pues la universidad César Vallejo tiene una cantidad determinada por aulas, por lo que sería un total de 150 estudiantes.

Criterio de inclusión:

En cuanto a la recolección de datos se empleó en la muestra a los jóvenes estudiantes, considerando a hombres y mujeres y sean de la carrera de Arte y diseño empresarial de la Universidad César Vallejo ya que representan el perfil del

estudiante que pasa por estrés académico.

Criterio de exclusión:

No se consideró a estudiantes de otras carreras ni de otra universidad para La elección de la población.

3.3.2. Muestra

Es una cantidad menor a la población y seleccionada de allí mismo y puede ser finita e infinita. (Arias, 2006, p.83). Con la aplicación de una fórmula se pudo determinar de manera estadística a la cantidad exacta de la muestra la cual fue un total de 108 estudiantes. *Véase en Anexo N° 4*

3.3.3. Muestreo

Fue tipo probabilístico aleatorio simple, todos los objetos incluidos en la población tuvieron la posibilidad de ser seleccionados como muestra. (Otzen y Manterola, 2017, p. 228).

3.4 Técnica e instrumento de recolección de datos

3.4.1. Técnica de recolección de datos

Según Sánchez et al. (2018) sea cual fuera la técnica se recolectaron datos importantes para la investigación, siendo el instrumento más común el cuestionario con una serie de preguntas. Por tal motivo se empleó un cuestionario virtual donde se realizaron preguntas para cada dimensión planteada por las dos variables de estudio.

3.4 .2. Instrumento

Para Tamayo y Tamayo (2007) es un medio que se desarrolló para obtener información y para medir también a los elementos que lo conforman.

De modo que se recogieron los datos con la aplicación un cuestionario compuesto por 16 preguntas divididas entre dos variables, cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual. Serán realizadas con escala de Likert, preguntas politómicas llevando como valores: totalmente de acuerdo:5, de acuerdo:4, indiferente:3, en desacuerdo:2 y totalmente en desacuerdo:1

3.4.3. Validez

Hernández et al. (2014) explicaron que es el grado de transparencia para que un instrumento pueda medir las variables que planea dentro de una investigación.

Durante el proceso el instrumento fue revisado y aprobado por docentes expertos en el tema de investigación.

Considerando los resultados de la prueba tomados del instrumento validado por 3 expertos; Dr. Perreyra Quiñones José Luis, Mag. Ita Sarrin Dayra Lina Elizabeth y Dra. Melchor Agüero Liliana Olga, se obtuvo un valor de 0,012 que viene siendo una significancia menor al 0,05, de modo que se demuestra que es un instrumento ampliamente válido. Véase en Anexo N° 5

3.4.4. Confiabilidad

En cuanto para Moreno (2017) la confiabilidad definió la exactitud en el desarrollo de medición, donde se verifica que sea sólido y consistente. Es decir, que al aplicarse el instrumento es probable tener resultados con el menor error posible. (p.117). Luego del análisis con el Alfa de Cronbach donde se obtuvo 0,936 se probó que tuvo un valor de Alta confiabilidad. Véase en Anexo N° 6 y Anexo N° 7

3.5. Procedimientos

La información incluida en esta investigación fue recopilada mediante una búsqueda por vía internet en donde se encontraron libros digitales, artículos indexados y tesis de investigación que trataban la temática de investigación. En cuanto la obtención de respuestas se realizó mediante un cuestionario virtual en Google Forms que fue enviada mediante WhatsApp y Facebook a los participantes, donde también se incluyó el enlace para visualizar el cómic digital.

3.6. Método de análisis de datos

Como fue un proyecto con enfoque cuantitativo se realizó un análisis estadístico donde la data fue recogida por medio de 17 preguntas con escala tipo Likert, luego fueron procesadas en el programa IBM SPSS Statistics 25 y se obtuvo el nivel de

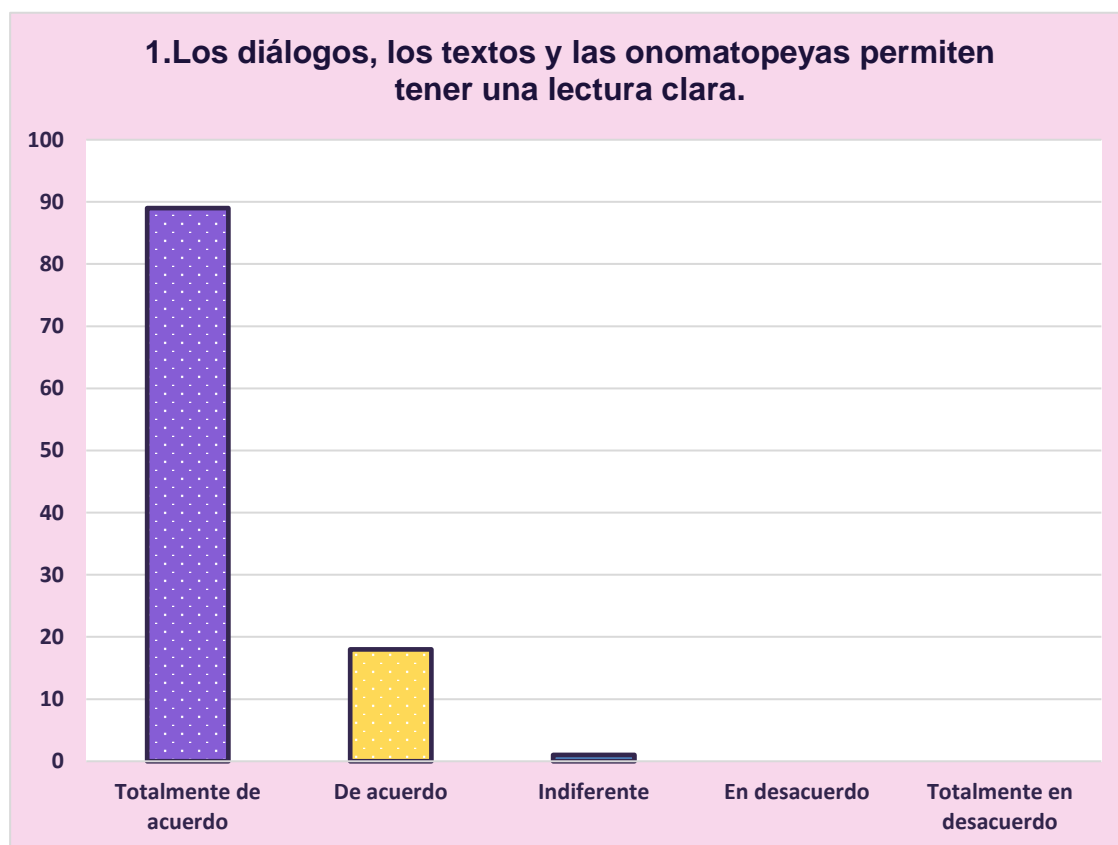
validez y fiabilidad. En cuanto la correlación de las variables se determinó con el análisis inferencial con Rho de Spearman.

3.6.1 Análisis descriptivo

En primer lugar, el cuestionario fue validado y luego se realizó un cuestionario a 108 estudiantes participantes. Las preguntas abarcaron cuestiones relacionadas a la investigación con la misión de determinar la relación entre ambas variables. Los datos que se recogieron fueron:

Pregunta N° 1: *Los diálogos, los textos y las onomatopeyas permiten tener una lectura clara.*

Figura N°1: Gráfico de barras del item 1



Fuente: IBM SPSS Statistics 25

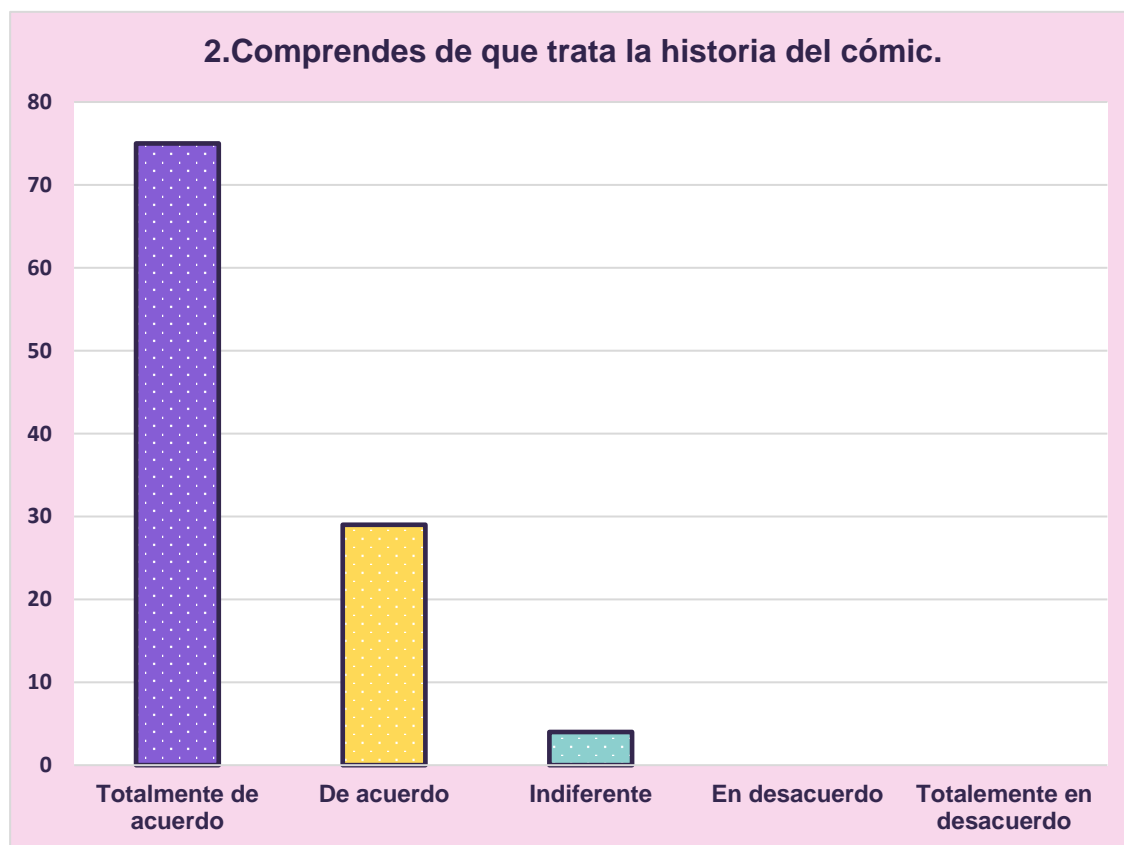
Interpretación:

En la figura N° 1, 89 (82,4%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 18 (16,7%) estaban de acuerdo y 1 (0,9 %) consideró

indiferente en cuanto a la premisa acerca de la presencia de los diálogos, textos y onomatopeyas para lograr una lectura clara, por ende, la mayoría de encuestados logra una comprensión textual del cómic. Por otro lado, en las demás alternativas no se registró respuestas.

Pregunta N° 2: Comprendes de que trata la historia del cómic.

Figura N°2: Gráfico de barras del item 2



Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Interpretación:

En la figura N° 2, 75 (69,4%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 29 (26,9%) de acuerdo, y 4 (3,7%) indiferente en cuanto a la premisa acerca de la comprensión de la historia del cómic, por ende, la mayoría de encuestados logra comprender la temática acerca del estrés académico por medio de la narración presente. Por otro lado, en las demás alternativas no se registró respuestas.

Pregunta N° 3: *Las expresiones y gestos corporales de los personajes son identificables.*

Figura N° 3: Gráfico de barras del ítem 3



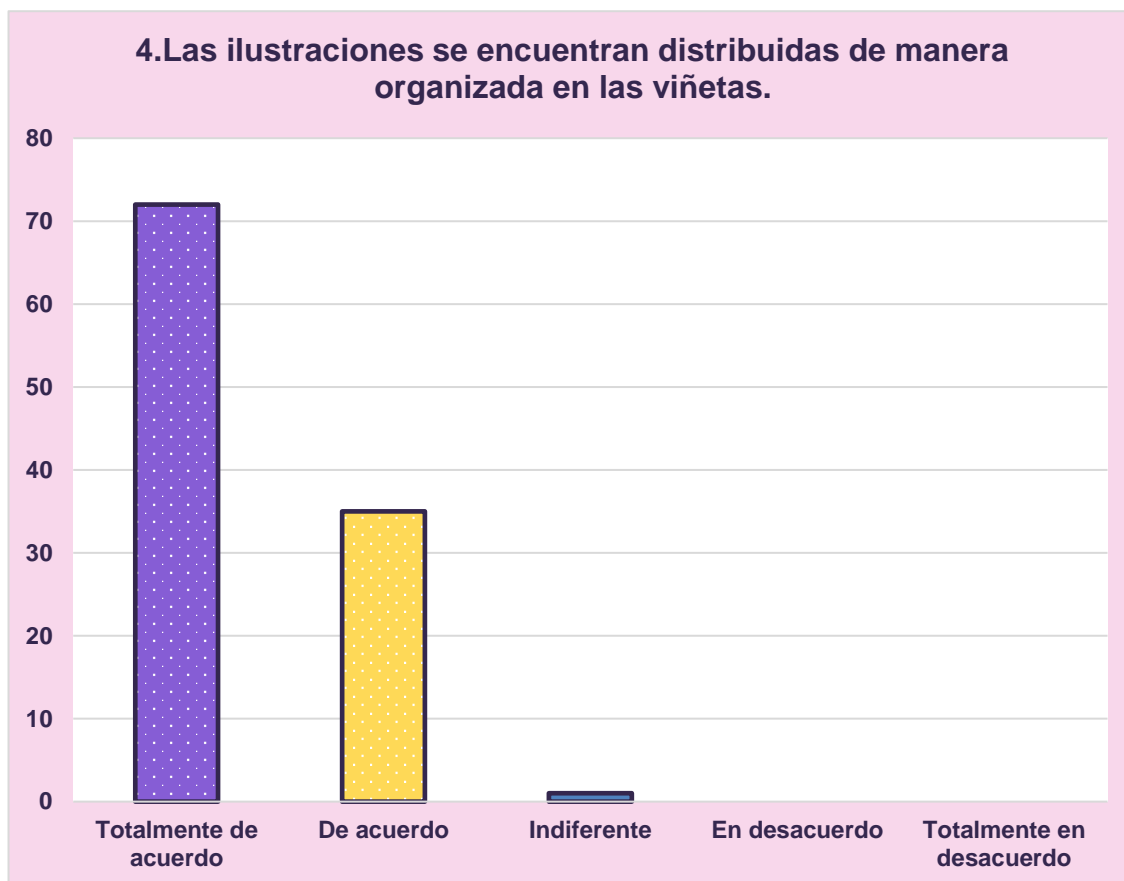
Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Interpretación:

En la figura N° 3, 78 (72,2%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 29 (26,9%) de acuerdo y 1 (0,9%) indiferente en cuanto a la premisa acerca de la identificación de las expresiones y gestos corporales de los personajes, por ende, la mayoría de encuestados logra decodificar el lenguaje no verbal presente en la gesticulación. Por otro lado, en las demás alternativas no se registró respuestas.

Pregunta N° 4: *Las ilustraciones se encuentran distribuidas de manera organizada en las viñetas.*

Figura N°4: Gráfico de barras del ítem 4



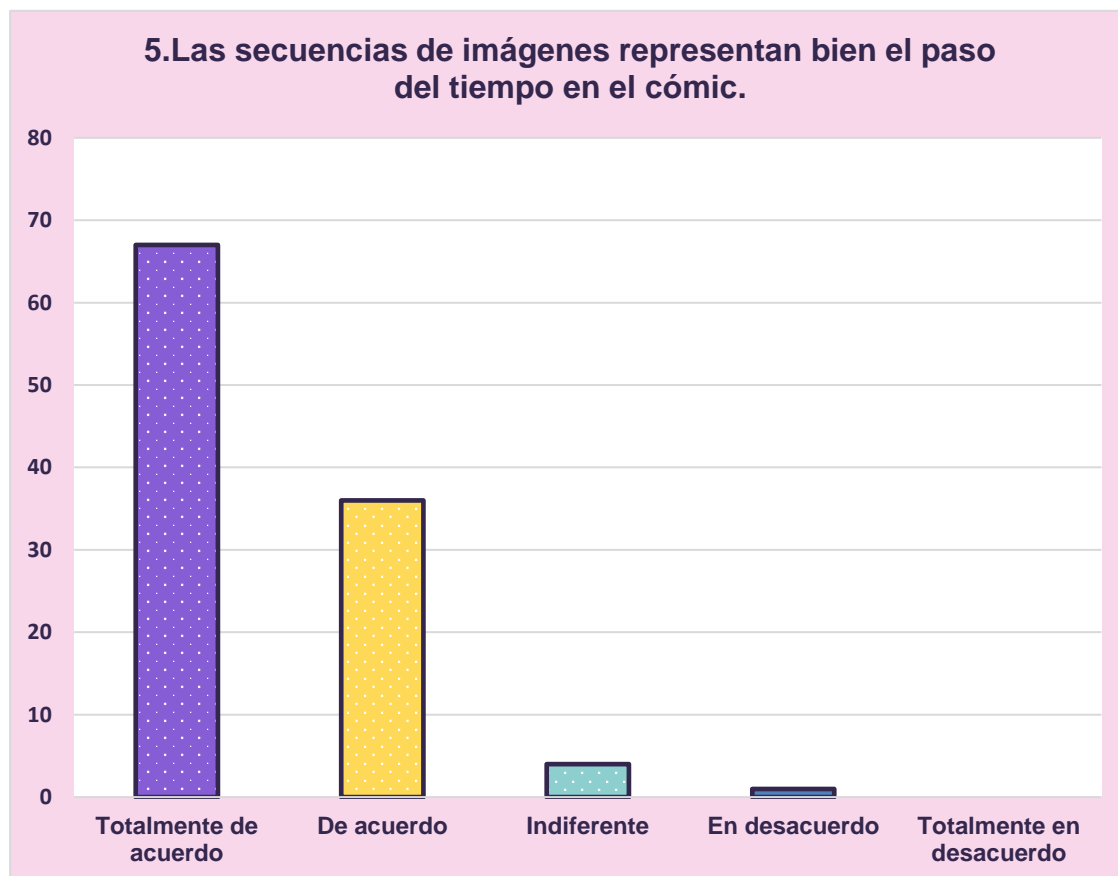
Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Interpretación:

En la figura N° 4, 72 (66,7%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 35 (32,4%) de acuerdo y 1 (0,9%) indiferente en cuanto a la premisa, sobre la distribución organizada de las ilustraciones, por ende, la mayoría de encuestados reconoce la adecuada ubicación de cada ilustración permitiendo un preciso manejo del flujo de narración. Por otro lado, en las demás alternativas no se registró respuestas.

Pregunta N° 5: *Las secuencias de imágenes representan bien el paso del tiempo en el cómic.*

Figura N° 5: Gráfico de barras del ítem 5



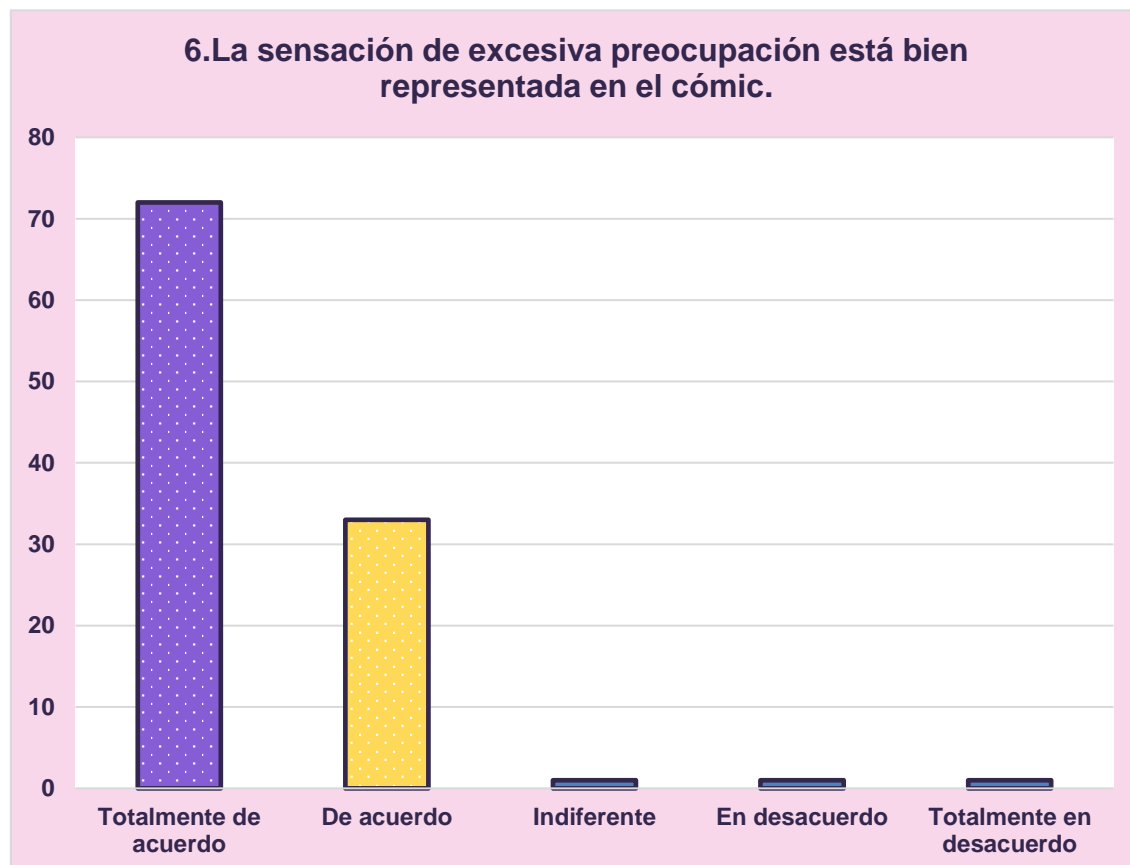
Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Interpretación:

En la figura N° 5, 67 (62%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 36 (33,3%) de acuerdo, 4 (5%) indiferente y uno sólo (0,9%) en desacuerdo en cuanto a la premisa sobre la representación del paso del tiempo a través de las secuencias de imágenes, por ende, una gran parte de los encuestados identifica la cronología de las escenas. Por otro lado, en la última alternativa no se registró respuestas.

Pregunta N° 6: *La sensación de excesiva preocupación está bien representada en el cómic*

Figura N° 6: Gráfico de barras del ítem 6



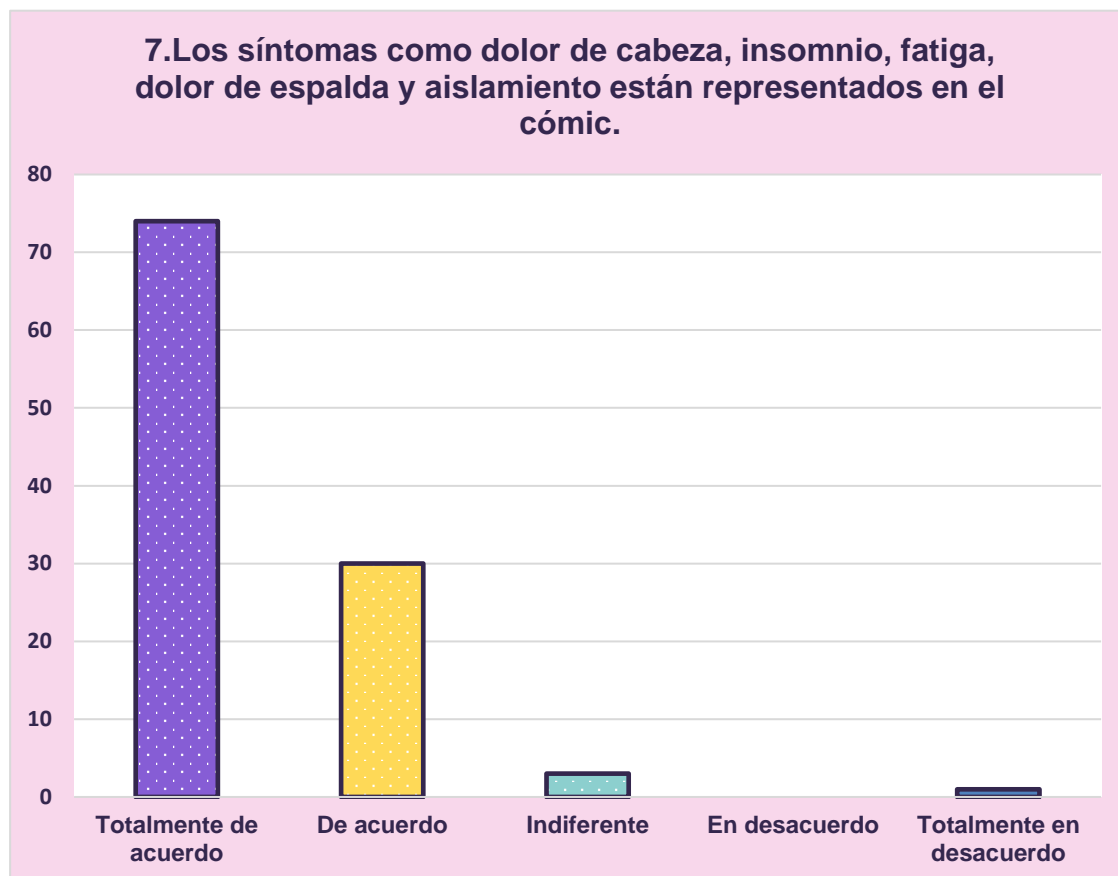
Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Interpretación:

En la figura N° 6, 72 (66,7%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 33 (30,6%) de acuerdo, 1 (0,9%) indiferente, 1 (0,9%) en desacuerdo y 1 (0,9%) totalmente en desacuerdo en cuanto a la premisa sobre la representación de excesiva preocupación, por ende, la mayoría de encuestados identifica la ansiedad que es alimentada por la preocupación desmedida y poco controlada vista en el cómic.

Pregunta N° 7: *Los síntomas como dolor de cabeza, insomnio, fatiga, dolor de espalda y aislamiento están representados en el cómic.*

Figura N°7: Gráfico de barras del ítem 7



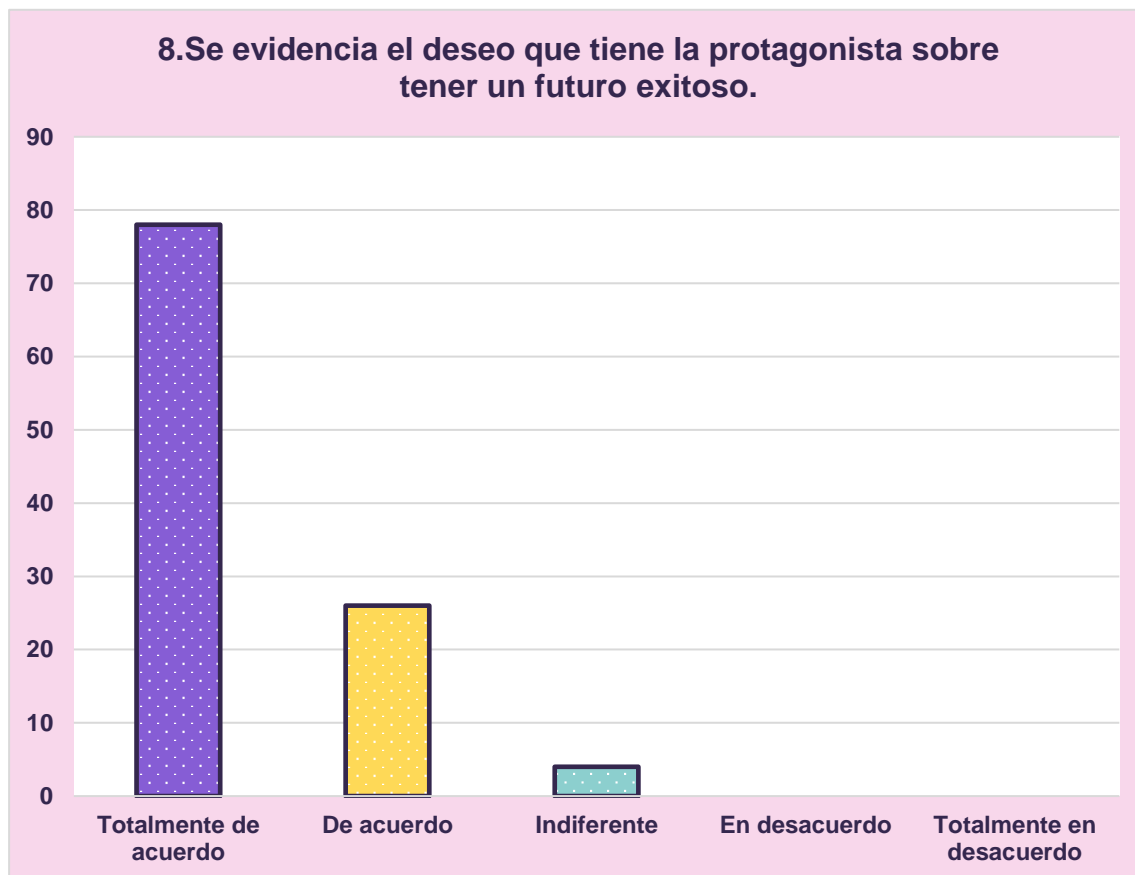
Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Interpretación:

En la figura N° 7, 74 (68,5%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 30 (27,8%) de acuerdo, 3 (2,8%) indiferente y 1 (0,9%) totalmente en desacuerdo en cuanto a la premisa sobre la representación de los principales síntomas del estrés académico, por ende, la mayoría de encuestados identifica las afecciones de este tipo de estrés que se tornan en manifestaciones físicas en el cómic. Por otro lado, en las en la penúltima alternativa no se registró respuestas.

Pregunta N° 8: *Se evidencia el deseo que tiene la protagonista sobre tener un futuro exitoso.*

Figura N° 8: Gráfico de barras del ítem 8



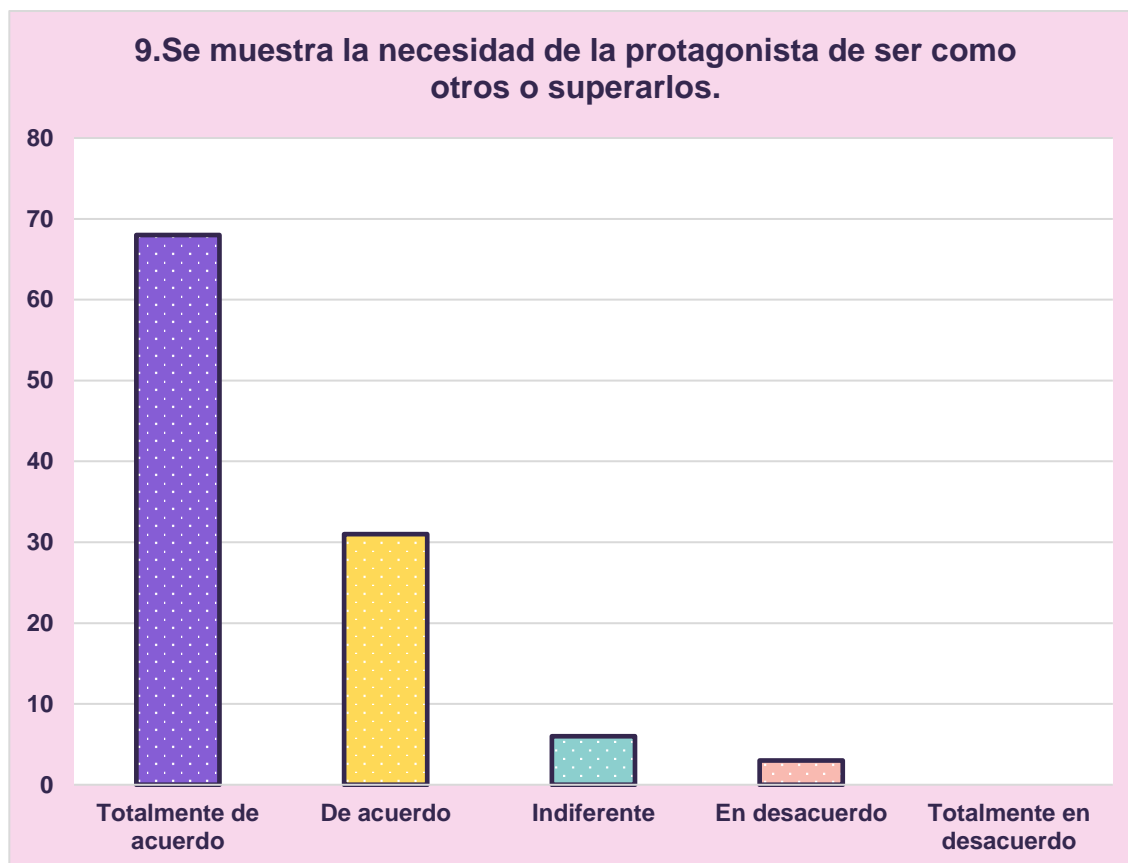
Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Interpretación:

En la figura N° 8, 78 (72,2%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 26 (24,1%) de acuerdo y 4 (3,7%) indiferente en cuanto a la premisa acerca de la evidencia del del deseo por tener un futuro exitoso de parte de la protagonista, por ende, una gran parte de encuestados identifica la notoria la motivación para alcanzar una meta y la motivación para evitar el fracaso presente en el cómic. Por otro lado, en las demás alternativas no se registró respuestas.

Pregunta N° 9: *Se muestra la necesidad de la protagonista de ser como otros o superarlos*

Figura N° 9: Gráfico de barras del ítem 9



Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Interpretación:

En la figura N° 9, 68 (63%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 31 (28,7%) de acuerdo, 6 (5,6%) indiferente y 3 (2,8%) en desacuerdo en cuanto a la necesidad de la protagonista para superar a otros, por ende, la mayoría de encuestados identifica la necesidad de sentirse realizada por parte de la protagonista. Por otro lado, para la última alternativa no se registró respuesta.

Pregunta N° 10: *Se muestra la presión social que siente la protagonista. (redes sociales, otras personas, etc.)*

Figura N° 10: Gráfico de barras del ítem 10



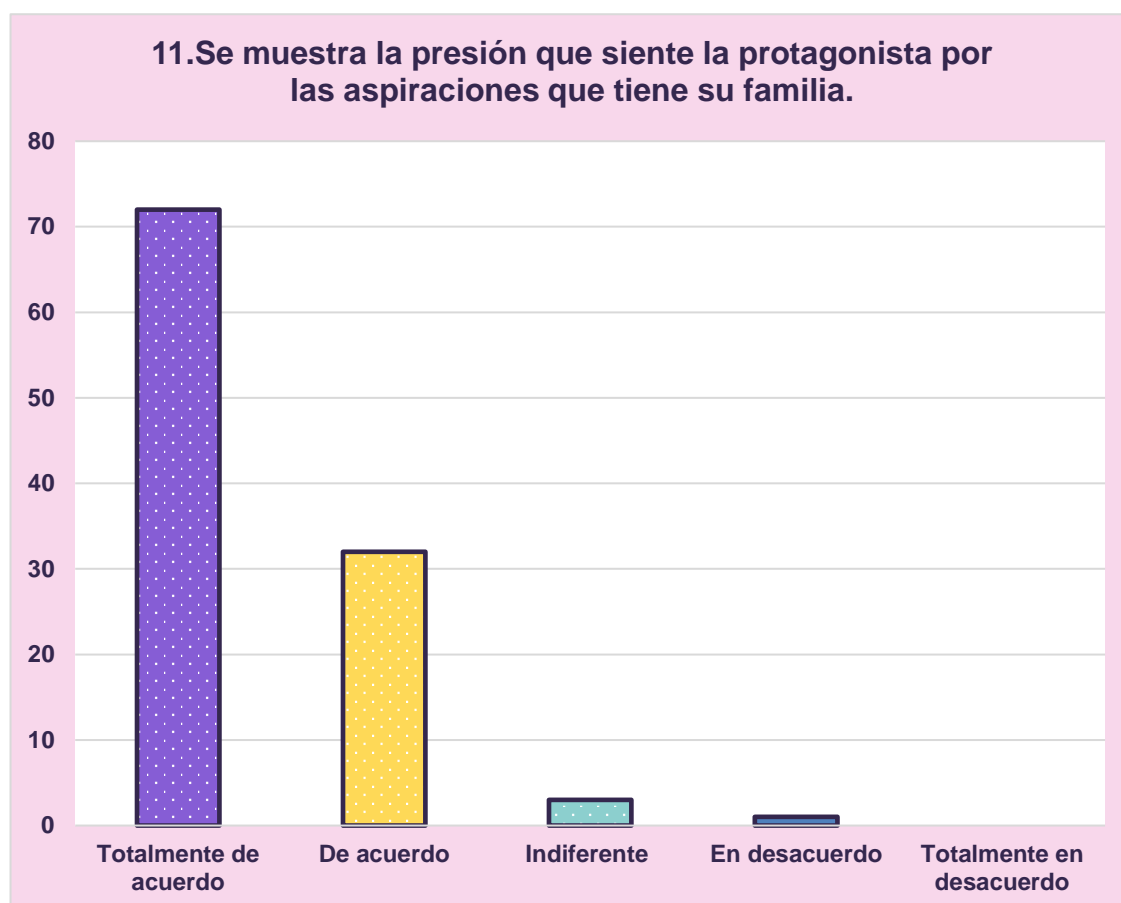
Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Interpretación:

En la figura N° 10, 79 (73,1%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 27 (25%) de acuerdo, 1 (0,9%) indiferente y 1 (0,9%) en desacuerdo en cuanto a la premisa acerca de la representación de la presión social sentida por la protagonista, por ende, una gran parte de los encuestados identifica la presión ejercida por el entorno social. Por otro lado, en la última alternativa no se registró respuestas.

Pregunta N° 11: *Se muestra la presión que siente la protagonista por las aspiraciones que tiene su familia.*

Figura N° 11: Gráfico de barras del ítem 11



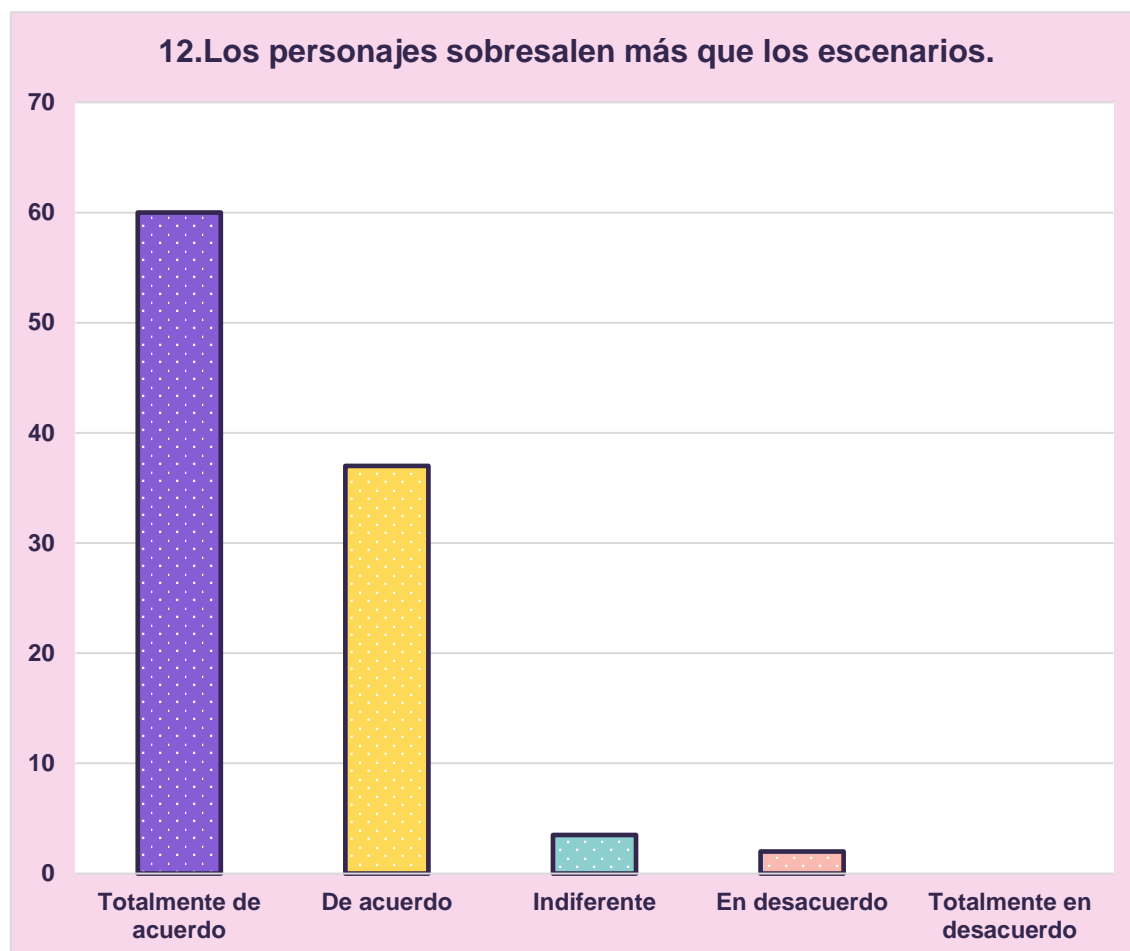
Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Interpretación:

En la figura N° 11, 72 (66,7%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 32 (29,6%) de acuerdo, 3 (2,8%) indiferente y 1 (0,9%) en desacuerdo en cuanto acerca de la representación de la presión familiar sentida por la protagonista, por ende, un mayor número de encuestados identifica la presión ejercida por el entorno cercano como el familiar. Por otro lado, en la última alternativa no se registró respuestas.

Pregunta N° 12: *Los personajes sobresalen más que los escenarios.*

Figura N°12: Gráfico de barras del ítem 12



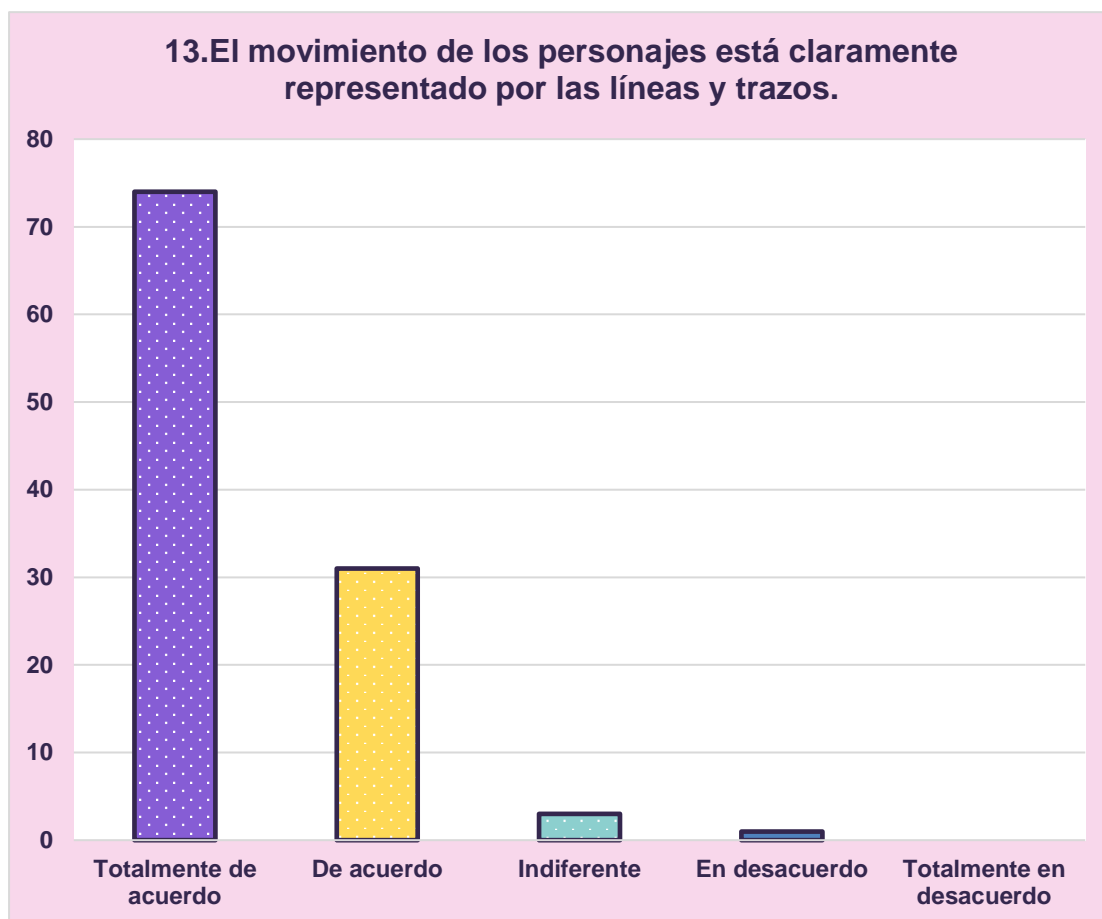
Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Interpretación:

En la figura N° 12, 60 (55,6%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 37 (34,3%) de acuerdo, 9 (8,3%) indiferente y 2 (1,9%) en desacuerdo en cuanto la premisa: Los personajes sobresalen sobre los escenarios, por ende, la mayoría de encuestados identifica la ubicación diferenciada de la figura y fondo en la composición del cómic. Por otro lado, en la última alternativa no se registró respuestas.

Pregunta N° 13: *El movimiento de los personajes está claramente representado por las líneas y trazos.*

Figura N° 13: Gráfico de barras del Ítem 13



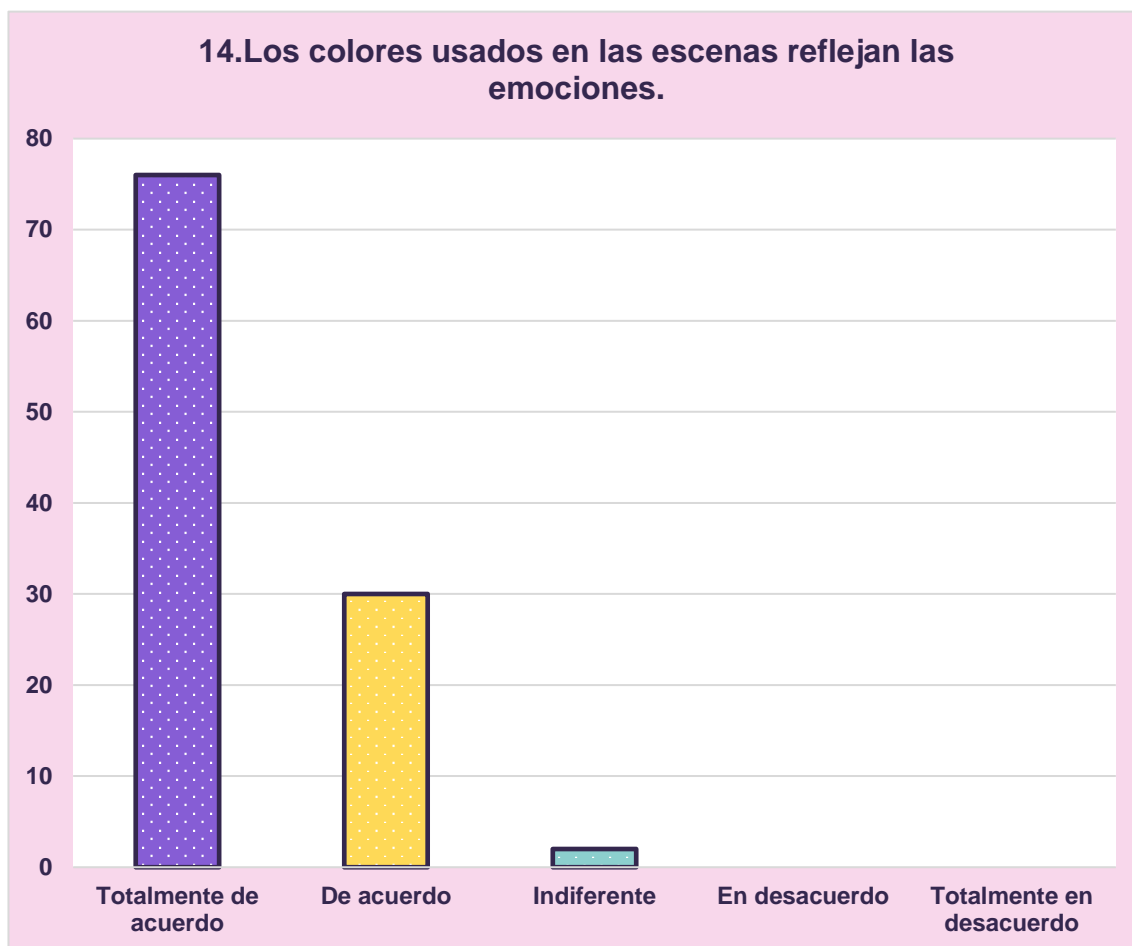
Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Interpretación:

En la figura N° 13, 74 (68,5%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 31 (28,7%) de acuerdo y 3 (2,8%) indiferente en cuanto la premisa sobre la representación del movimiento a través de las líneas y trazos, por ende, la mayoría de encuestados identifica el movimiento provocado por las sensaciones visuales de los elementos trazados en el cómic. Por otro lado, en la última alternativa no se registró respuestas.

Pregunta N° 14: *Los colores usados en las escenas reflejan las emociones.*

Figura N°14: Gráfico de barras del ítem 14



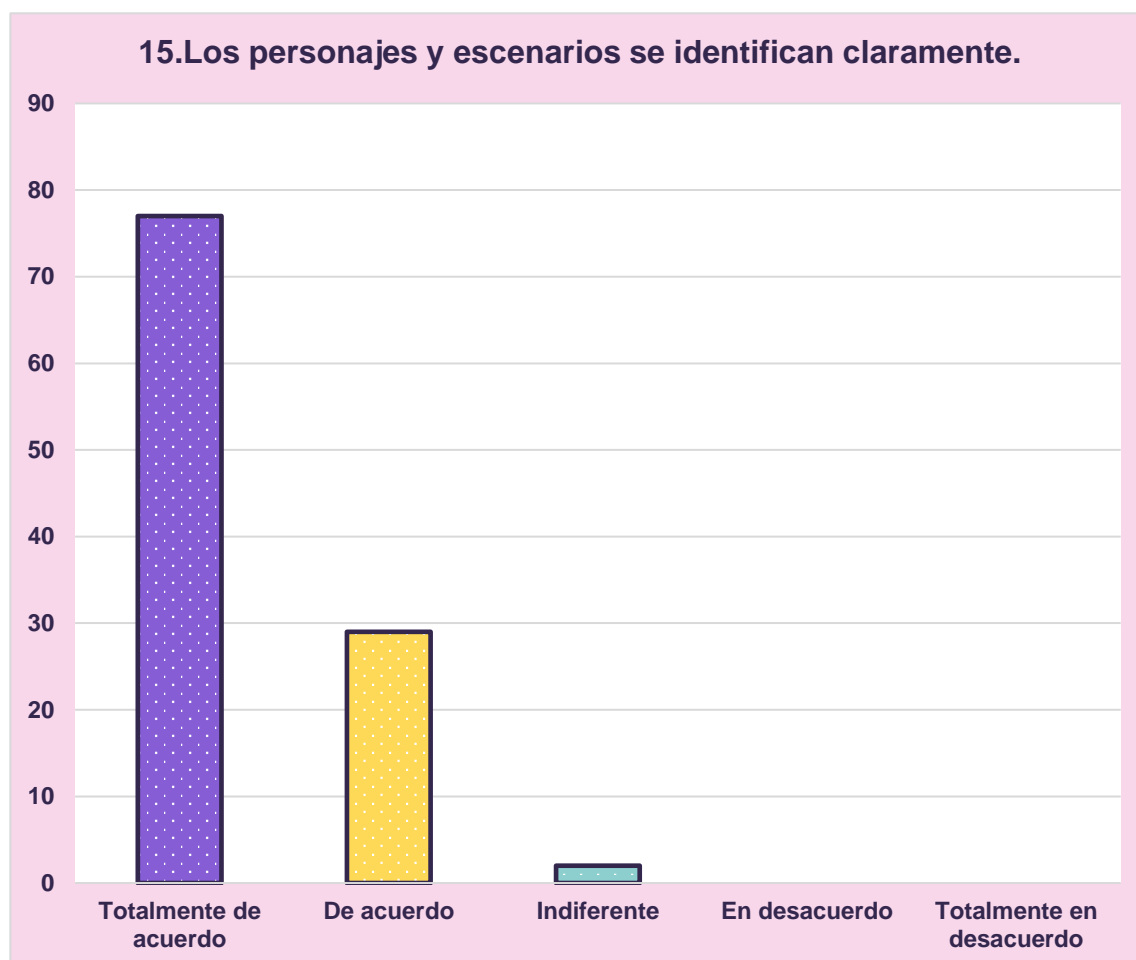
Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Interpretación:

En la figura N° 14, 76 (70,4%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 30 (27,8%) de acuerdo y 2 (1,9%) indiferente en cuanto la premisa sobre el reflejo de las emociones en la paleta de colores, por ende, la mayoría de encuestados identifica la relación de cada color con un sentimiento o sensación diferente en el cómic. Por otro lado, en las demás alternativas no se registró respuestas.

Pregunta N° 15: *Los personajes y escenarios se identifican claramente.*

Figura N°15: Gráfico de barras del ítem 15



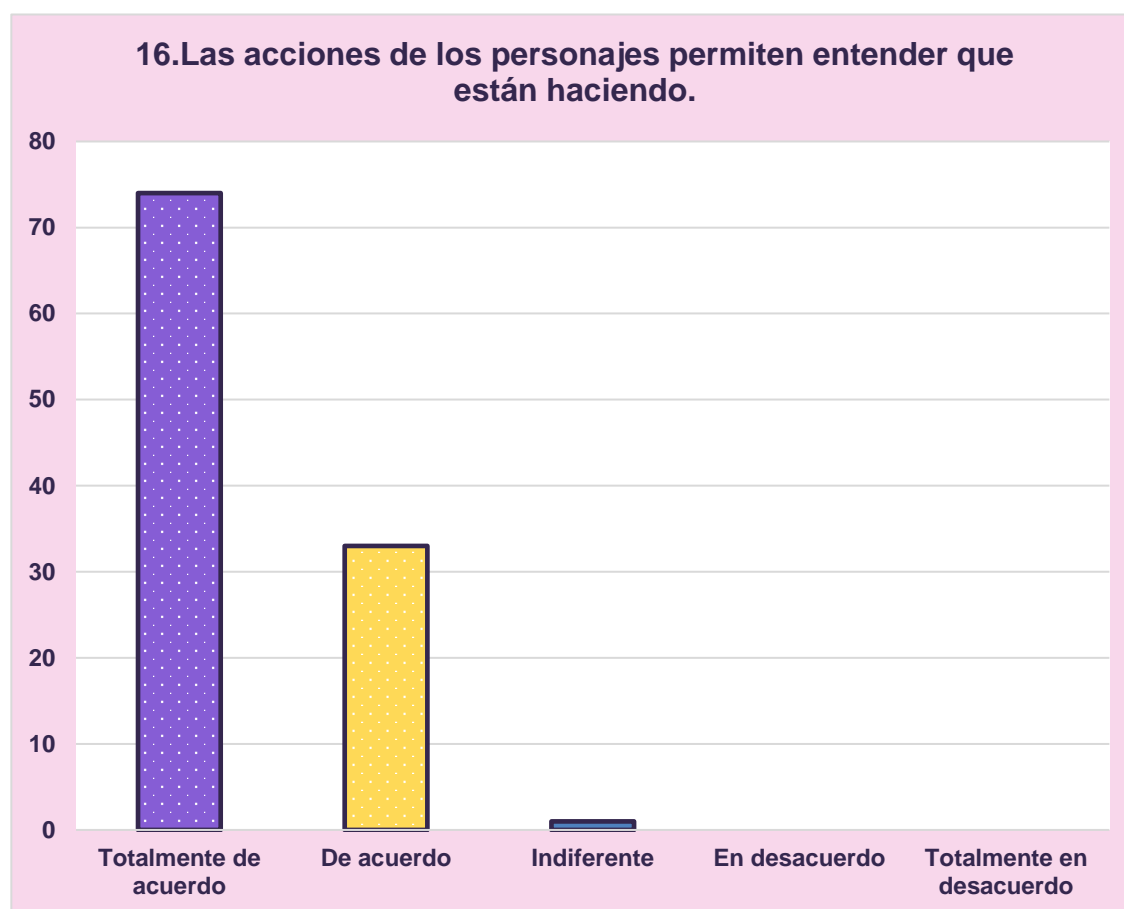
Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Interpretación:

En la figura N° 15, 77 (71,3%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo y 29 (26,9%) de acuerdo y 2 (1,9%) indiferente en cuanto la premisa sobre los personajes y escenarios se identifican claramente, por ende, la mayoría de encuestados identifican claramente a los diferentes personajes y en que escenarios se encuentran en el cómic. Por otro lado, en las demás alternativas no se registró respuestas.

Pregunta N° 16: *Las acciones de los personajes permiten entender que están haciendo.*

Figura N°16: Gráfico de barras del ítem 16



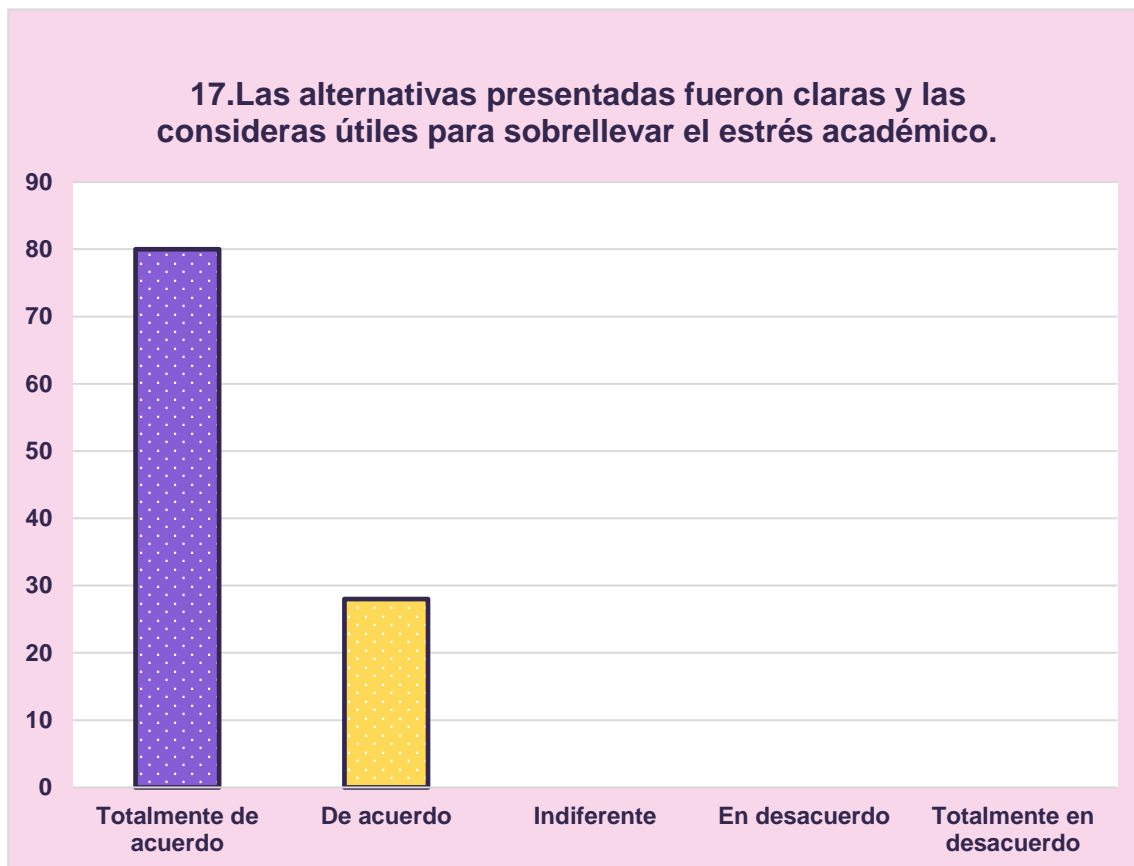
Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Interpretación:

En la figura N° 16, 74 (68,5%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 33 (30,6%) de acuerdo y 1 (0,9%) indiferente en cuanto a la premisa sobre las acciones de los personajes permiten entender lo que están haciendo, por ende, la mayoría de encuestados comprende la actividad que realizan los personajes debido a los ademanes y el contexto en que se realizan las acciones. Por otro lado, en las demás alternativas no se registró respuestas.

Pregunta N° 17: *Las alternativas presentadas fueron claras y las consideras útiles para sobrellevar el estrés académico.*

Figura N°17: Gráfico de barras del ítem 17



Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Interpretación:

En la figura N° 17, 80 (74,1%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 28 (25,9%) de acuerdo en cuanto a la premisa sobre si las alternativas presentadas fueron claras y las consideraban útiles para sobrellevar el estrés académico, por ende, una gran parte de los estudiantes considera que el cómic proporcionó de manera gráfica y textual las alternativas para ser consideradas. Por otro lado, en las demás alternativas no se registró respuestas.

3.7.2 Análisis inferencial

En este siguiente análisis se extrajeron de los resultados la comprobación de cada una de las hipótesis, incluyendo la principal y las específicas. Ya que la muestra fue mayor a 50, se dedujo que se seguiría la prueba de Kolmogorov-Smirnov.

Luego de realizada la prueba se obtuvo una significancia de 0,000, la cual fue menor a 0.05 en todas las variables. Por lo tanto, la comprobación de las hipótesis se demostraría con la correlación de Rho de Spearman. Véase en Anexo N° 8

Prueba de hipótesis general

Hi: Existe relación entre el cómic virtual sobre estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Ho: No existe relación entre el cómic virtual sobre estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Tabla N° 2: Correlación de Spearman de la hipótesis general

Correlaciones				
		T_COMIC_ESTRESAC		T_PERCEPCION_VISUAL
Rho Spearman	de T_COMIC_ESTRESAC	Coeficiente de correlación	de 1,000	,821**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	T_PERCEPCION_VISUAL	Coeficiente de correlación	de ,821**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación:

En cuanto los resultados recabados de la tabla N° 2, con un coeficiente de 0,821 se presenta una correlación positiva alta, el grado de significancia es 0,000, siendo menor a 0.05, así que no se acepta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, confirmándose la hipótesis la relación entre ambas variables, es decir se indica que existe una relación entre cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022.

Prueba de Hipótesis Específica 1

Hi: Existe relación entre la palabra y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Ho: No existe relación entre la palabra y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Tabla N° 3: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 1

Correlaciones				
				<i>T_PERCEPCION VISUAL</i>
			<i>PALABRA_V1_D1</i>	
<i>Rho Spearman</i>	<i>de PALABRA_V1_D1</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	<i>de 1,000</i>	<i>,615**</i>
		<i>Sig. (bilateral)</i>	<i>.</i>	<i>,000</i>
		<i>N</i>	<i>108</i>	<i>108</i>
	<i>T_PERCEPCION VISUAL</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	<i>de ,615**</i>	<i>1,000</i>
		<i>Sig. (bilateral)</i>	<i>,000</i>	<i>.</i>
		<i>N</i>	<i>108</i>	<i>108</i>

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación:

En cuanto los resultados recabados, el grado de significancia es 0,000, siendo menor a 0.05, así que no se acepta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Con un coeficiente de 0,615 se presenta una correlación positiva moderada, confirmándose la relación entre la dimensión y la variable, es decir se indica que existe una relación entre la imagen y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022.

Prueba de Hipótesis Específica 2

Hi: Existe relación entre la imagen y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Ho: No existe relación entre la imagen y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Tabla N° 4: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 2

Correlaciones				
				<i>T_PER CEPCIO N_VISU AL</i>
		<i>IMAGEN_V 1_D2</i>		
<i>Rho de Spearman</i>	<i>de IMAGEN_V1_D2</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	<i>de 1,000</i>	<i>,739**</i>
		<i>Sig. (bilateral)</i>	<i>.</i>	<i>,000</i>
		<i>N</i>	<i>108</i>	<i>108</i>
	<i>T_PERCEPCION_VI SUAL</i>	<i>Coeficiente de correlación</i>	<i>de ,739**</i>	<i>1,000</i>
		<i>Sig. (bilateral)</i>	<i>,000</i>	<i>.</i>
		<i>N</i>	<i>108</i>	<i>108</i>

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación:

En cuanto los resultados recabados, el grado de significancia es 0,000, siendo menor a 0.05, así que no se acepta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Con un coeficiente de 0,739 se presenta una correlación positiva alta, confirmándose la relación entre la dimensión y la variable, es decir se indica que existe una relación entre la palabra y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022.

Prueba de Hipótesis Específica 3

Hi: Existe relación entre ansiedad frente a los exámenes y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Ho: No existe relación entre ansiedad frente a los exámenes y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Tabla N° 5: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 3

Correlaciones				
			ANSIEDAD_FRENTE_EXAM_V1_D3	T_PERCEPCION_VISUAL
Rho Spearman	de ANSIEDAD_FRENTE_EXAM_V1_D3	Coeficiente de correlación	1,000	,759**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	T_PERCEPCION_VISUAL	Coeficiente de correlación	,759**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación:

En cuanto los resultados recabados, el grado de significancia es 0,000, siendo menor a 0.05, así que no se acepta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Con un coeficiente de 0,759 se presenta una correlación positiva alta, confirmándose la relación entre la dimensión y la variable, es decir se indica que existe una relación entre ansiedad frente a los exámenes y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022.

Prueba de Hipótesis Específica 4

Hi: Existe relación entre la personalidad competitiva y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Ho: No Existe relación entre la personalidad competitiva y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Tabla N° 6: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 4

Correlaciones				
			PERSONALIDAD_COMPET_V1_D4	T_PERCEPCION_VISUAL
Rho de Spearman	PERSONALIDAD_COMPET_V1_D4	Coefficiente de correlación	1,000	,818**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	T_PERCEPCION_VISUAL	Coefficiente de correlación	,818**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación:

En cuanto los resultados recabados, el grado de significancia es 0,000, siendo menor a 0.05, así que no se acepta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación. Con un coeficiente de 0,818 se presenta una correlación positiva alta, confirmándose la relación entre la dimensión y la variable, es decir se indica que existe una relación entre personalidad competitiva y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022.

Prueba de Hipótesis Específica 5

Hi: Existe relación entre la exigencia del entorno y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

Ho: No Existe relación que existe entre la exigencia del entorno y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los olivos,2022

Tabla N° 7: Correlación de Spearman de la hipótesis específica 5

Correlaciones				
			EXIGENCIA_ENTORNO_V1_D5	T_PERCEPCION_VISUAL
Rho de Spearman	EXIGENCIA_ENTORNO_V1_D5	Coeficiente de correlación	1,000	,707**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	108	108
	T_PERCEPCION_VISUAL	Coeficiente de correlación	,707**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	108	108

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Interpretación:

En cuanto los resultados recabados, el grado de significancia es 0,000, siendo mayor a 0.05, así que no se acepta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación planteada. Con un coeficiente de 0,707 se presenta una correlación positiva alta, confirmándose la relación entre la dimensión y la variable, es decir se indica que existe una relación entre cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022.

3.7 Aspectos éticos

Durante el desarrollo del proyecto se siguió los lineamientos y normas puntuales dispuestos la Universidad César Vallejo, acatando las normativas del formato APA, respetándose de esta manera la autoría de las citas redactadas extraídas de los libros, artículos y tesis.

En cuanto la recopilación de datos, las respuestas no tuvieron ninguna alteración por lo tanto los resultados son completamente verídicos ya que fueron recogidos a través de un formulario para luego ser analizados programa estadísticos SPSS de la versión 26, comenzando con la validez y la confiabilidad con la formula del Alfa de Cronbach, incluyendo el análisis descriptivo e inferencial demostrados en tablas y gráficos.

Para demostrar la autenticidad, la investigación fue examinada por la plataforma Turnitin, encontrándose un porcentaje bajo de coincidencias.

IV. RESULTADOS

En este capítulo de la investigación se describieron los resultados interpretados en los análisis descriptivo e inferencial. Así mismo se especificó en las respuestas de las 17 preguntas del cuestionario que se tomó a los 108 estudiantes encuestados. En el aspecto analítico descriptivo se interpretó las próximas respuestas:

Los diálogos, los textos y las onomatopeyas permiten tener una lectura clara.

Como se visualiza en la figura número uno, se verificó que 89 (82,4%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo ,18 (16,7%)

estaban de acuerdo y 1 (0,9 %) consideró indiferente en cuanto si los diálogos, los textos y las onomatopeyas permitieron tener una lectura clara, por lo que se pudo corroborar tomando en cuenta a la data, la redacción del cómic tuvo una adecuada introducción de los diálogos, logrando una interrelación equilibrada entre imagen y texto, así como una acertada ubicación de las onomatopeyas para reforzar la comprensión y la claridad de los sucesos que se situaron en las escenas de las viñetas.

Comprendes de que trata la historia del cómic.

En lo concerniente a la figura número dos, se obtuvo que 75 (69,4%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 29 (26,9%) de acuerdo, y 4 (3,7%) indiferente en cuanto si comprendían la historia del cómic, por lo mencionado se logró en gran medida desarrollar una composición armoniosa general del cómic generando que los lectores comprendieran que en el argumento de la historia se presentaban los problemas que acarreaban el estrés académico.

Las expresiones y gestos corporales de los personajes son identificables.

En cuanto la figura número tres, 78 (72,2%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 29 (26,9%) de acuerdo y 1 (0,9%) indiferente en cuanto si lograban identificar las expresiones y gestos corporales de los personajes. Por lo que se pudo comprobar que la ilustración de los personajes en escenas específicas logró capturar el factor emocional y las posturas expresivas planificadas.

Las ilustraciones se encuentran distribuidas de manera organizada en las viñetas.

En cuanto la figura número cuatro, 72 (66,7%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 35 (32,4%) de acuerdo y 1 (0,9%) indiferente en cuanto si se tuvo una distribución organizada de las ilustraciones en las viñetas. Debido a las respuestas se corroboró que la ubicación de las ilustraciones logró captar la atención de una gran cantidad de estudiantes permitiendo una lectura que le facilitara la comprensión de los hechos y el contexto en el que iban ocurriendo de manera secuencial en cada viñeta.

Las secuencias de imágenes representan bien el paso del tiempo en el cómic.

En relación con la figura número cinco, 67 (62%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 36 (33,3%) de acuerdo, 4 (5%) indiferente y uno sólo (0,9%) en desacuerdo sobre la representación del paso del tiempo a través de las secuencias de imágenes, así que se intuyó que más de la mitad de los encuestados distinguió la cronología de las escenas, ya que cada viñeta en conjunto con los personajes y los escenarios proporcionaron cierta narrativa visual que se tradujo en la sensación del paso del tiempo entre cada viñeta.

La sensación de excesiva preocupación está bien representada en el cómic

Con respecto en la figura número seis, 72 (66,7%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 33 (30,6%) de acuerdo, 1 (0,9%) indiferente, 1 (0,9%) en desacuerdo y 1 (0,9%) totalmente en desacuerdo sobre la representación de excesiva preocupación, por ende, la mayoría de encuestados visualizó la manera en que se presentaron las situaciones, emociones y gestos del personaje principal que conllevaron a interpretarlo y relacionarlo con la preocupación desmedida que caracterizó al cómic. Por otro lado, en las respuestas se registró que 3 estudiantes encuestados no lo percibieron de la forma prevista, posiblemente porque en la percepción de los estudiantes fueron libres de interpretar lo que captaron ya que entró en participación lo que para ellos serían las señales visuales de la preocupación y por lo tanto habría la probabilidad que no hubiera similitudes.

Los síntomas como dolor de cabeza, insomnio, fatiga, dolor de espalda y aislamiento están representados en el cómic.

Luego en la figura número siete, 74 (68,5%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 30 (27,8%) de acuerdo, 3 (2,8%) indiferente y 1 (0,9%) totalmente en desacuerdo sobre la representación de los principales síntomas del estrés académico, por lo tanto una gran parte de encuestados identificó la mayoría de síntomas físicos más notorios como la migraña, fatiga, insomnio, dolor de espalda y aislamiento, por lo que el estilo de dibujo fue lo

suficientemente gráfico junto con los diálogos para reforzar la representación de los síntomas.

Se evidencia el deseo que tiene la protagonista sobre tener un futuro exitoso.

En la figura número ocho, 78 (72,2%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 26 (24,1%) de acuerdo y 4 (3,7%) indiferente acerca del deseo por tener un futuro exitoso de parte de la protagonista. Dadas las respuestas, se logró el objetivo de que se represente de manera precisa los deseos del personaje haciendo uso de los recursos visuales para expresar las emociones.

Se muestra la necesidad de la protagonista de ser como otros o superarlos.

En la figura número nueve, 68 (63%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 31 (28,7%) de acuerdo, 6 (5,6%) indiferente y 3 (2,8%) en desacuerdo en cuanto la necesidad de la protagonista de ser como otros o superarlos, por lo que se intuyó que para la mayoría de encuestados este escenario también estuvo presente en el relato del cómic.

Se muestra la presión social que siente la protagonista. (redes sociales, otras personas, etc.)

En la figura número diez, 79 (73,1%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 27 (25%) de acuerdo, 1 (0,9%) indiferente y 1 (0,9%) en desacuerdo acerca de la representación de la presión social sentida por la protagonista, por lo que se evidenció que la mayoría de los encuestados pudo distinguir este tipo de presión cuando se presentaron las viñetas destinadas para provocar esta comprensión.

Se muestra la presión de parte de los familiares que siente la protagonista.

En la figura número once, 72 (66,7%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 32 (29,6%) de acuerdo, 3 (2,8%) indiferente y 1 (0,9%) en desacuerdo acerca de la representación de la presión familiar sentida por la protagonista, así que por lo visto un mayor número de encuestados distinguió este tipo de presión que sentía el personaje principal donde se tuvo que disponer de la interacción de otros personajes tomando en cuenta sus diálogos para lograr

recrear el contexto.

Los personajes sobresalen más que los escenarios.

En la figura número doce, 60 (55,6%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 37 (34,3%) de acuerdo, 9 (8,3%) indiferente y 2 (1,9%) en desacuerdo en cuanto a que los personajes sobresalían sobre los escenarios, por lo que se evidenció que más de la mitad de encuestados identificó la ubicación diferenciada de la figura de los personajes, se resaltó su énfasis y el fondo fue compuesto de modo que no opacara a los personajes ni afectara en la composición del cómic.

El movimiento de los personajes está claramente representado por las líneas y trazos.

De igual manera en la figura número trece, 74 (68,5%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 31 (28,7%) de acuerdo y 3 (2,8%) indiferente en cuanto a la claridad de los movimientos de los personajes a través de las líneas y trazos, por lo que la suma de los estudiantes que respondieron positivamente corroboró que la técnica de dibujo fue lo suficientemente buena para recrear la sensación de movimiento.

La paleta de colores refleja las emociones.

En tanto la figura número catorce, 76 (70,4%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 30 (27,8%) de acuerdo y 2 (1,9%) indiferente en lo concerniente con el reflejo de las emociones en la paleta de colores, por lo tanto, se aclaró que casi toda la cantidad de encuestados relacionaron según su percepción, ciertos colores con un sentimiento o emoción representada sobre todo por el personaje principal.

Los personajes y escenarios se identifican claramente.

Luego en la figura número quince, 77 (71,3%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo y 29 (26,9%) de acuerdo y 2 (1,9%) indiferente en cuanto a la premisa sobre la identificación de los personajes y los escenarios presentados, por lo que se intuyó que una gran cantidad de

encuestados diferenciaron la identidad de cada personaje cada vez que hacían aparición en cada viñeta y existió reconocimiento de los cambios de escenario que se incluyó en el cómic.

Las acciones de los personajes permiten entender que están haciendo.

En la figura número dieciséis, 74 (68,5%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 33 (30,6%) de acuerdo y 1 (0,9%) indiferente en cuanto si las acciones de los personajes permitieron entender lo que estaban haciendo, por ende, la mayoría de encuestados comprendieron la actividad que realizaban los personajes, intuyeron sus acciones debido a los ademanes y el contexto en que se realizaron esas mismas las acciones.

Las alternativas presentadas fueron claras y las consideras útiles para combatir el estrés académico.

En la figura número diecisiete, 80 (74,1%) estudiantes de 108 constataron que estaban totalmente de acuerdo, 28 (25,9%) de acuerdo en cuanto a la premisa sobre si las alternativas presentadas fueron claras y las consideraban útiles para sobrellevar el estrés académico, por lo tanto, con las respuestas dadas se identificó que prácticamente todos los estudiantes consideraron que el aspecto gráfico y textual se entrelazaron de manera equitativa para lograr llevar el mensaje planeado a los estudiantes.

En el aspecto analítico inferencial se interpretó las tablas obtenidas:

Tabla de correlación general: Cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual

En cuanto los resultados recabados sobre la hipótesis general, en la tabla obtenida, el grado de significancia es 0,000, siendo menor a 0.05, así que no se consideró a la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, confirmándose la relación entre las variables cómic digital y percepción visual. También se halló un coeficiente de 0,821 es decir que se presentó una correlación positiva alta, es decir se indicó que existe una correlación positiva alta entre la imagen y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los

Olivos, Lima-2022. Dado los resultados, el diseño del cómic digital es una plataforma facilitadora de mensajes sobre todo el de la problemática planteada y debido a su papel para abordar temas complejos relacionados con la salud mental el cual propicia el intercambio de opiniones entre los lectores.

Tabla de correlación específica 1: Palabra y la percepción visual

Con respecto a los resultados recabados sobre la hipótesis específica 1, el grado de significancia obtenido es 0,000, siendo menor a 0.05, así que no se consideró a la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, confirmándose la relación entre la dimensión palabra y la variable percepción visual. Luego en la misma tabla obtenida del programa de análisis resultó en un coeficiente de 0,615 por lo que se presentó una correlación positiva moderada, es decir se indicó que existe una correlación positiva moderada entre la imagen y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022.

Tabla de correlación específica 2: Imagen y la percepción visual

En cuanto los resultados recabados, el grado de significancia es 0,000, siendo menor a 0.05, así que no se acepta la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de investigación, confirmándose la relación entre la dimensión imagen y la variable percepción visual. Dado el coeficiente de 0,739 se presentó una correlación positiva alta, es decir se indicó una correlación positiva alta entre la palabra y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los olivos,2022.

Tabla específica 3: Ansiedad frente a los exámenes y la percepción visual

Sobre los resultados recabados, el grado de significancia es 0,000, siendo menor a 0.05, así que no se tomó en cuenta a la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, confirmándose la relación entre la dimensión ansiedad frente a los exámenes y la variable percepción visual. De la misma tabla se observó un coeficiente de 0,759 por lo que se presenta una correlación positiva alta, es decir se indicó una correlación positiva alta entre ansiedad frente a los exámenes y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022.

Tabla específica 4: Personalidad competitiva y la percepción visual

En cuanto los resultados recabados, el grado de significancia es 0,000, siendo menor a 0.05, así que no se consideró la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación, confirmándose la relación entre la dimensión personalidad competitiva y la variable percepción visual. Dado el coeficiente de 0,818 se presentó una correlación positiva alta, es decir se indicó que existe una correlación positiva alta entre personalidad competitiva y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022.

Tabla específica 5: Exigencia del entorno y la percepción visual

Con respecto a los resultados recabados, el grado de significancia es 0,000, siendo mayor a 0.05, así que no se aceptó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación planteada, confirmándose la relación entre la dimensión exigencia del entorno y la variable percepción visual. Con un coeficiente de 0,707 se presentó una correlación positiva alta, es decir se indicó que existe una correlación positiva alta entre cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022.

V. DISCUSIÓN

En el desarrollo de este capítulo se presentaron las discusiones referentes a los resultados de la investigación, por lo que se tomará en cuenta a los antecedentes del marco teórico, para lo cual se mencionó a Valencia (2021), López (2018), Vilela (2017), Olortegui (2021) y Castillo (2022). Así como los internacionales tales como Azam (2019), Villa et al. (2020), Priego y Farthing (2020), Azman et al. (2016) y Selong et al. (2021), y además se vieron contrastados ciertos aspectos metodológicos incluyendo a los autores bases como a los teóricos y otras investigaciones, así como cada uno de los ítems de la presente investigación.

De acuerdo con el ítem 1 acerca de los diálogos, los textos y las onomatopeyas permitían tener una lectura clara, se comprobaron como respuestas que el 82,4% de estudiantes estaban totalmente de acuerdo y 16,7% consideraron que estaban de acuerdo, se puede aseverar que se incluyeron aspectos de la comunicación narrativa de manera efectiva que conllevaron a respuestas positivas, tales como las mencionadas por 2 de los teóricos como Mejía (2001) donde los

textos y demás elementos narrativos son agregados sumamente valiosos para otorgar a la imagen un contexto más amplio para la comprensión. Igualmente tenemos a Casas (2015) que resaltó dentro de la narrativa a los diálogos dentro de los globos que permiten desarrollar mejor a los personajes, así como para expresar un mensaje más comprensible y también las onomatopeyas que permiten interpretar los sonidos de manera textual. Los resultados de la investigación tuvieron cierta coincidencia con los de Valencia (2021) sobre su premisa acerca de comprensión de la lectura propiciada por los globos de textos donde resultaron en 57,41% totalmente de acuerdo, 36,11% de acuerdo, donde consideró que estos elementos verbales otorgaron coherencia para la comprensión. Azman et al. (2016) encontró que el 95% estuvieron de acuerdo que ofrecían una lectura fácil y les ayudaba a mejorar sus habilidades de narración. En contraste con López (2018) donde además de los textos, incluyó el uso de la tipografía, pudo comprobar que el tipo de letra aplicada junto con los textos permitió seguir la historieta ya que 96,4% estuvieron totalmente de acuerdo y 3,6% de acuerdo. Por otro lado, Tamayo et al. (2021) añadió que el uso de estos elementos lleva a que los lectores lean textos mucho más amplios por lo que su ubicación en los cómics debe ser de pequeñas proporciones. En la comparativa de los resultados con las otras investigaciones previas, se encontró similitud en el aspecto metodológico, se caracterizaron por no ser experimentales y se limitaron a establecer la existencia de una relación entre las variables, es decir correlativas.

En cuanto al ítem 2 sobre si se comprendía de que trataba la historia del cómic, resultó en que 69,4% que estaban totalmente de acuerdo y 26,9% de acuerdo por lo que se entiende que hubo una correcta redacción y un argumento coherente para la historia del cómic, siendo esta afirmación desarrollada por los autores teóricos, como con Arroyo (2011) que afirmó que en el cómic como en otras manifestaciones artísticas narrativas se busca crear un mensaje claro y preciso para la historia en la que puede verse inmersa temáticas imaginarias o de ficción ,así como relatos biográficos. Aseverando en su investigación Valencia (2021) obtuvo en cuanto una premisa acerca del entendimiento de la historia, 64,81% aseguraron estar muy de acuerdo,27,78% de acuerdo y 7,41% ni de acuerdo ni desacuerdo. De igual forma Serrano (2016) admitió que hay distintos formatos de

historias, dirigidos para todo tipo de público donde se incluye sátira, crítica política y social, de aventura, ciencia ficción, erotismo, medicina y autobiografía. Por otro lado, Eisner (1985) añadió que la lectura es una actividad de naturaleza humana que engloba mucho más que palabras, ya que también conlleva a descifrar símbolos, recoger y organizar la información que leemos, es decir que la comprensión de una lectura o historia se da también el proceso de percepción. Por lo que también se comprueba en López (2018) donde obtuvo, 96% como totalmente de acuerdo y un 4% de acuerdo, en cuanto si se comprendía los distintos acontecimientos ocurridos durante la historia. Así mismo Vilchez (2016) señaló que el contenido de los cómics ha ido evolucionando con el paso del tiempo. En los años más recientes se ha visto caracterizado por un humor desconcertante aplicado en episodios comunes de la vida cotidiana y son perfectas para llegar a todo tipo de público. De igual manera Altarriba (2011) señaló que las temáticas abordadas se vieron diferenciadas por las tendencias a lo largo del tiempo, desde sus esporádicas apariciones a fines de 1800 y comienzos de 1900, su paso por la propaganda de guerra, la experimentación durante la década de 1980 y el sentido más sentimental que se le ha dado a historias más personales y familiares. En contraste con Vilela (2017) se supo que el 36% muy de acuerdo 45% se consideró de acuerdo en cuanto si la inclusión de textos permitía comprender la historia. En el caso de Castillo (2022) el 35% tuvieron dificultad para comprender la historia, 47% tuvieron una comprensión aceptable y 18% tuvieron una excelente comprensión. En tanto para Priego y Farthing (2020) en cuanto si lograron comprender el tema, aunque no tuvieran al inglés como primer idioma, el 40% lo consideraron muy útil. En la comparativa de los resultados con los antecedentes, se encontró similitud en el aspecto metodológico, se caracterizaron por no ser experimentales y se limitaron a establecer la existencia de una relación entre las variables, es decir correlativas.

En el ítem 3 sobre si las expresiones y gestos corporales de los personajes eran identificables, donde 72,2% estaban totalmente de acuerdo, 26,9% de acuerdo y 1 (0,9%) indiferente, por lo que se dedujo que una considerable cantidad de estudiantes pudo identificar correctamente las expresiones desarrolladas. Si nos referimos a otros resultados obtenidos de una premisa similar tenemos a Vilela (2017) el 48% estaban de acuerdo y un 35% como muy de acuerdo sobre si las

distintas posiciones los cuerpos de los personajes eran comprensibles. Con respecto a Altarriba (2011) que mencionó que contar historias a través de imágenes para expresar deseos y dejar huella de la existencia ha sido una característica única de la humanidad debido a nuestra capacidad para crear simbolismos, debido a esto es que toda representación como las pinturas religiosas, mitológicos e incluso los retratos tienen cierta narratividad representada por la gestualidad de las figuras. En cuanto para Serrano (2016) halló en el análisis de un cómic sobre un trastorno mental logró su objetivo de que las personas que lo padecían se sintieran identificadas a través de la representación de los gestos corporales o los movimientos nerviosos que hacía el personaje principal. En el caso de Valencia (2021) consideró una premisa sobre las metáforas visuales que incluye las expresiones corporales a lo que obtuvo, 62,04% consideraron estar muy de acuerdo, 32,41% de acuerdo y 5,56% ni de acuerdo ni desacuerdo, se dedujo que el autor logró desarrollar de manera considerable una representación de los gestos que pueda ser interpretado por los lectores. Eisner (1985) reforzó esta idea al señalar que la postura humana es la figura por el cual se da la gesticulación emocional, donde la codificación de este lenguaje no verbal se da por medio de la memoria donde contamos con un vocabulario de significados para cada expresión, por lo que es importante que la imagen este claramente ilustrada para que la mente del lector relacione una expresión corporal con un sentimiento. En la comparativa de los resultados con los antecedentes, se encontró similitud en el aspecto metodológico, se caracterizaron por no ser experimentales y se limitaron a establecer la existencia de una relación entre las variables, es decir correlativas.

De acuerdo con el ítem 4, acerca si las ilustraciones se encontraban distribuidas de manera organizada en las viñetas, 66,7% estaban totalmente de acuerdo, 32,4% de acuerdo y 0,9% indiferente, por lo que se probó que hubo una distribución armoniosa del contenido de las viñetas. En tanto según los teóricos Serrano (2016) la viñeta tiene como función representar un instante en la historia en un tiempo específico por lo que se considera como la unidad mínima en el desarrollo del cómic, pero es en la página o lienzo donde la inserción de más viñetas debe ir distribuidas por las canaletas que inducen al movimiento en la narración. De igual forma Arroyo (2011) añadió que para la secuencialidad se lleve a cabo de

manera exitosa en el cómic es importante que los lectores sigan la relación entre la imagen dibujada en cada viñeta. Esta relación diferencia al cómic de las demás artes visuales como el cine que se da de manera inmediata, el cual no sería el caso del cómic por que el autor debe disponer las imágenes o dibujos de forma organizada para la lectura. López (2018) con una muestra de 278, el 96,4% estaba totalmente de acuerdo y 3,6% de acuerdo sobre la ubicación de los dibujos y viñetas. Por otra parte, Drucker (2014) consideró de su análisis que debe implementarse en el montaje una visión utópica para obtener un efecto emocional y desconcertante en vez de una narración lineal y para lograr una visión más ideal se emplea los planos fotográficos o inclusive principios de la animación. En tanto para Vilela (2017), 36% consideró estar muy de acuerdo, 45% de acuerdo y 12,9% indeciso acerca de si las viñetas donde estaban las imágenes y textos ayudaban a comprender la historia, se dedujo que un pequeño porcentaje no percibió que las ilustraciones brindasen la organización que permitiera entender la historia. Azam (2019) encontró que las imágenes fueron los elementos que mayor lograron la comprensión con el 44,7% a diferencia de los demás elementos escritos. Priego y Farthing (2020) consultó su premisa de manera negativa, sobre si la distribución de las imágenes era difícil de seguir, el 53 % estuvo ni de acuerdo o desacuerdo, el 20% estuvo en desacuerdo y el 7% muy en desacuerdo. En la comparativa de los resultados con los antecedentes, se encontró similitud en el aspecto metodológico, se caracterizaron por no ser experimentales y se limitaron a establecer la existencia de una relación entre las variables, es decir correlativas.

En cuanto al ítem 5, sobre si las secuencias de imágenes representaban bien el paso del tiempo en el cómic, 62% estaban totalmente de acuerdo, 33,3% de acuerdo, 5% indiferente y 0,9% en desacuerdo, por ende, se dedujo que la secuencia episódica logró desarrollar el efecto del paso del tiempo. En el caso de Olortegui (2021) encontró entre sus resultados sobre si los lectores seguían la secuencia de episodios y narrativa, el cual el 87% de los estudiantes la consideró adecuada y un 13% la consideró inadecuada, por lo que la organización en episodios brindó la sensación del paso de tiempo para comprender que los eventos trascurrían en una línea de tiempo establecida. Basándonos en los teóricos Reyes y Calle (2018) cada cambio de imagen introduce el sentido de paso de tiempo, es

decir que un mundo se va creando a medida que el cómic avanza, debido a que cada imagen se enlaza con la siguiente, también la imagen es interpretada a partir de otra, lo que conlleva a que se piense cual podría ser el futuro. Druker (2014) también coincidió en que las imágenes o elementos dentro de las viñetas son también parte importante para producir la continuidad, ya que a través de sus movimientos alteran la composición, a su vez el entorno en el que se plasme en tal caso fuera uno web también influyen como los controles para deslizar hacia otra imagen el cual revelaría la línea de tiempo en que se rige el cómic. Altarriba (2011) añadió que la disposición del conjunto de imágenes propicia la secuencialidad y crea la condensación temporal para que cada episodio quede bien narrado, esta inclusión de las figuras viene heredada de la misma pintura, escultura y grabado donde también usaron recursos expresivos y compositivos para lograr la narratividad. En la comparativa de los resultados con los antecedentes, se encontró similitud en el aspecto metodológico, se caracterizaron por no ser experimentales y se limitaron a establecer la existencia de una relación entre las variables, es decir correlativas.

De acuerdo con el ítem 6, sobre si la sensación de excesiva preocupación estaba bien representada en el cómic, 66,7% estaban totalmente de acuerdo, 30,6% de acuerdo, 0,9% indiferente, 0,9% en desacuerdo y 0,9% totalmente en desacuerdo. En el cómic se representó efectivamente escenas donde el personaje se mostraba preocupada sobre sus asignaciones y exámenes. La elección de escenas se justifica con Lanuque (2019) donde afirmó que la sensación de elevada preocupación se debe a que se presenta dificultades en la resolución de problemas y al temor a bajo rendimiento en calificaciones. En su investigación donde evaluó a 250 estudiantes mediante una evaluación para medir la ansiedad Test Anxiety scale con escala, se mantuvo una igual cantidad de hombres y mujeres, donde el 57% consideraron haber presentado mucha preocupación o ansiedad en fechas cercanas a exámenes. Estrada et al. (2021) evaluó en su investigación el estrés que sintieron a 147 estudiantes durante la pandemia del Covid-19 y se supo que grandes porcentajes de ellos presentaban diferentes niveles de estrés: 47% nivel alto, 37% moderado y 15% bajo.

En cuanto al ítem 7, sobre si los síntomas como dolor de cabeza, insomnio, fatiga, dolor de espalda y aislamiento estaban representados en el cómic, 68,5% estaban totalmente de acuerdo, 27,8% de acuerdo, 2,8% indiferente y 0,9% totalmente en desacuerdo. Lanuque (2019) describió que el estrés académico tiene consecuencias en la salud, ya como es sabido que produce que se disminuyan las defensas del cuerpo, derivando que se manifieste en innumerables síntomas físicos. Barraza (2020) se refirió a los síntomas como repercusiones del estrés, los cuales podrían llegar a ser peores que el mismo, ya que podrían causar trastornos crónicos en el cuerpo.

En cuanto al ítem 8, sobre si se evidenciaba el deseo que tuvo la protagonista sobre tener un futuro exitoso, 72,2% estaban totalmente de acuerdo, 24,1% de acuerdo y 3,7% indiferente. Lanuque (2019) resaltó la motivación de obtener logros para conseguir bienestar y una mejor valoración de sí mismo. Estrada et al. (2021) (2021) describió que este estrés no afecta solamente la vida académica, sino que pueden verse envueltos entornos sociales y familiares, donde según la percepción del estudiante se persiguen nuevas exigencias. Barraza (2011) señaló que la motivación o deseo puede verse influenciada por la asertividad de los estudiantes, quienes tienen inseguridades para tomar decisiones y el otro grupo que tiene una asertividad normal. Kloster y Perrotta (2019) describieron que una de las causas del estrés es la competencia que percibe en el entorno social, lo cual lo ve como una amenaza para sus expectativas laborales en el futuro.

En cuanto al ítem nueve, sobre si se mostraba la necesidad de la protagonista de ser como otros o superarlos, 63% estaban totalmente de acuerdo, 28,7% de acuerdo, 5,6% indiferente y 2,8% en desacuerdo. Barraza (2011) señaló que en algunos casos los estudiantes se encontraban en negación y continuaban empleando esfuerzos desorganizados para exigirse o sobresalir. Para Lanuque (2019) describió que las personas conforman sus comportamientos y sus creencias de acuerdo con lo que cree que hacen y piensan los demás por lo que debe verse dispuesto a cumplirlas para mejorar según ellos su autoimagen.

En cuanto al ítem diez, sobre si se mostraba la presión social que sintió la

protagonista. (redes sociales, otras personas, etc.), 73,1% estaban totalmente de acuerdo, 25% de acuerdo, 0,9% indiferente y 0,9% en desacuerdo. Lanuque (2019) expresó que el estrés se encuentra entremezclado en cada experiencia social que tienen los estudiantes en su entorno académico, como por ejemplo un estresor sería expresarse ante los demás estudiantes. Barraza (2011) afirmó que el individuo busca pertenecer a un grupo social donde se rigen sus propios comportamientos y expectativas. De la misma manera Kloster y Perrota (2019) describieron que el estudiante se ve envuelto bajo exigencias tanto en su vida académica, con los proyectos y trabajos, así como vivir presiones familiares y económicas.

En cuanto al ítem once, sobre si se mostraba la presión de parte de los familiares que sintió la protagonista, 66,7% estaban totalmente de acuerdo, 29,6% de acuerdo, 2,8% indiferente y 0,9% en desacuerdo. Para Lanuque (2019) la presión de la familia contribuye al incremento de la ansiedad. Como se mencionó en el ítem anterior Barraza (2011) afirmó que los entornos que pueden verse afectados o pueden inducir a incrementar el estrés son el entorno académico, el social y el familiar, donde el estudiante se verá instado a cumplir con sus propósitos. De la misma forma Kloster y Perrota (2019) coincidieron sobre las expectativas familiares que puede llevar a ocasionar conflictos.

En cuanto al ítem doce, sobre si los personajes sobresalían de los escenarios, 55,6% estaban totalmente de acuerdo, 34,3% de acuerdo, 8,3% indiferente y 1,9% en desacuerdo, se dedujo que hubo una diferenciación entre la figura en este caso los personajes y los escenarios siendo el fondo. Existió coincidencia sobre la muestra que también fue de 108, pero hubo diferencias acerca de la respuesta de los encuestados, siendo este el caso de Valencia (2021) 65,74% respondió que estaban muy de acuerdo, 29,63% estaban de acuerdo y 4,63% ni de acuerdo ni desacuerdo sobre la diferenciación que se tenía de la figura del personaje y del fondo, en tal sentido en su investigación se dio una percepción donde se diferenció las formas y los fondos de forma más eficiente. De la misma manera se determinó en la investigación de Vilela (2017) quien, encuestó a 280, obtuvo que el 33% estaba muy de acuerdo, 40% de acuerdo, 15% indeciso, 10,7%

en desacuerdo y 0,4% muy desacuerdo en cuanto la ubicación del personaje en los fondos, en tal caso en esta investigación se tuvo una respuesta menos favorable de parte de los lectores. Así mismo Galindo (2016) aseguró que la figura y fondo son partes de importantes de las características de la imagen. Por otra parte, Alberich et al. (2014) consideró la relación de la figura y fondo como ambigua que se da entre las imágenes, por lo que se considera como parte de los principios del proceso de percepción. Dondis (2017) estableció que se puede alterar el proceso de percibir formas utilizando técnicas de la comunicación visual para atraer la atención de la vista y generar interpretaciones. En la comparativa de los resultados con los antecedentes, se encontró similitud en el aspecto metodológico, se caracterizaron por no ser experimentales y se limitaron a establecer la existencia de una relación entre las variables, es decir correlativas.

En cuanto al ítem trece, sobre si el movimiento de los personajes estaba claramente representado por las líneas y trazos, 68,5% estaban totalmente de acuerdo, 28,7% de acuerdo y 2,8% indiferente. Se contrastó con los resultados de López (2018) donde el 96% estaban totalmente de acuerdo y el 4% estaban de acuerdo sobre si los dibujos de los elementos principales dentro de la historieta ayudaban a apreciar mejor la información, se interpretó que la ilustración de los dibujos hecha a base de trazos asumió la sensación de movimiento al inducir al lector a seguir leyendo la siguiente viñeta de la historieta. De igual manera se revisó los resultados de Vilela (2017) donde 32,5% estaban muy de acuerdo, 42,5% de acuerdo, 17,9% indeciso, 4,6% en desacuerdo sobre si había podido notar el movimiento representado por líneas y formas en los recuadros del cómic, por lo que se dedujo que no hubo suficiente reconocimiento de los movimientos. En parte para Alberich et al. (2014) añadió que el movimiento es importante para poder identificar los entornos y a su vez para identificar también las formas, es un concepto que se origina en nuestra mente. Por otra parte, Arnheim (2006) señaló que existe tres aspectos en la manera en la que percibimos el movimiento: físico, perceptual y óptico. Eisner (1985) detalló que es muy importante elegir la postura adecuada en una escena que sepa representar el flujo del movimiento y por lo tanto un fragmento de la historia. En la comparativa de los resultados con los antecedentes, se encontró similitud en el aspecto metodológico, se caracterizaron por no ser

experimentales y se limitaron a establecer la existencia de una relación entre las variables, es decir correlativas.

En tanto al ítem catorce, sobre si la paleta de colores reflejaba las emociones, 70,4% estaban totalmente de acuerdo, 27,8% de acuerdo y 1,9% indiferente. En contraste con Valencia (2021) donde se tomó en consideración la saturación de los colores donde 64,81% consideraron estar muy de acuerdo, 24,26% de acuerdo y 0,93% ni de acuerdo ni desacuerdo. En el caso de Vilela (2017) las características y las emociones de los personajes fueron expresadas en la historieta, resultó en que el 39 % estaban muy de acuerdo ,46 % de acuerdo, 9,6% indeciso y 4,3% en desacuerdo. Por otro lado, Villa et al. (2020) afirmó sobre el uso de los colores, permitieron la comprensión debido a que el 100% estuvo de acuerdo con la premisa. En cuanto Galindo (2016) especificó que la diferenciación de los colores varía según la percepción de cada persona, la cual varía por el contraste y la connotación. Por otra parte, Alberich et al. (2014) indicó que en la percepción de los colores influyó mucho la cultura, ya que varía la construcción de los significados. Se encontró coincidencia con Arnheim (2006) donde también alegó diferencias entre las culturas al emplear colores, donde a veces el color rojo era muy representativo, pero se dejaba de lado los verdes y azules. En la comparativa de los resultados con los antecedentes, se encontró similitud en el aspecto metodológico, se caracterizaron por no ser experimentales y se limitaron a establecer la existencia de una relación entre las variables, es decir correlativas.

En cuanto al ítem quince, sobre si los personajes y escenarios se identificaban claramente, 71,3% estaban totalmente de acuerdo, 26,9% de acuerdo y 1,9% indiferente. En cuanto los resultados de Valencia (2021) 63,89% estaban muy de acuerdo, 33,33% de acuerdo y 2,78% ni de acuerdo ni desacuerdo con respecto a la afirmación sobre si se identificaban las formas ilustradas en el cómic digital. Galindo (2016) afirmó que la visión humana busca las particularidades en las figuras para poder interpretarlas tomando en cuenta la identificación previa que tenemos de los objetos. En el caso de López (2018) el 97.8% consideró estar totalmente de acuerdo y 2,2% de acuerdo sobre la composición de los personajes y ambientes de fondo daban una comprensión más clara. Alberich et al. (2014)

describió que las formas son altamente percibidas porque contienen características que la definen como la simetría, la redondez, los ángulos, que la diferencian de un plano. Guarda relación con Eisner (1985) que detalló que, para expresar las diferentes expresiones físicas en los personajes, los cuales equivaldrían a las formas, se debe valer de toda una variedad de figuras para poder comunicar los gestos y poder marcar sus emociones en los escenarios. En la comparativa de los resultados con los antecedentes, se encontró similitud en el aspecto metodológico, se caracterizaron por no ser experimentales y se limitaron a establecer la existencia de una relación entre las variables, es decir correlativas.

En cuanto al ítem dieciséis, sobre si las acciones de los personajes permitían entender que estaban haciendo, 68,5% estaban totalmente de acuerdo, 30,6% de acuerdo y 0,9% indiferente, se dedujo que se logró que la mayoría identificara las acciones recreadas. Contrastado con Valencia (2021) donde 64,81% consideraron estar muy de acuerdo, 32,41% de acuerdo y 2,78% ni de acuerdo ni desacuerdo acerca de la identificación de las acciones, se dedujo que hubo una menor respuesta en cuanto a reconocer las acciones e interpretarlas. En cuanto Dondis (2017) indicó que imágenes que aleguen una acción siempre serán percibidas a través de un constructo social donde la mente siempre buscará relacionarlo con una interpretación. En el caso de Vilela (2017) donde consideró evaluar la respuesta en cuanto si se pudo identificar las acciones del personaje donde 50% consideró estar de acuerdo y un 24% muy de acuerdo. Eisner (1985) agregó que las acciones permiten que se entienda el tiempo en que transcurren y también las emociones que sientan enriqueciendo la comprensión del contexto. En la comparativa de los resultados con los antecedentes, se encontró similitud en el aspecto metodológico, se caracterizaron por no ser experimentales y se limitaron a establecer la existencia de una relación entre las variables, es decir correlativas.

En cuanto al ítem diecisiete, sobre si las alternativas presentadas fueron claras y las consideras útiles para combatir el estrés académico, 74,1% estaban totalmente de acuerdo, 25,9% de acuerdo, por lo que se dedujo que hubo una gran comprensión y apreciación del mensaje del cómic. Es importante resaltar la característica que tuvo el cómic diseñado en cuanto brindar información de ayuda.

En cuanto para Valencia (2021) el 64,81% estaban muy de acuerdo, 32,41% de acuerdo, 1,85% ni de acuerdo ni desacuerdo y 0,93% en desacuerdo en cuanto si el texto brindó canales de apoyo, es decir que las respuestas refieren que hubo un gran porcentaje de encuestados que comprendieron el mensaje del cómic y sobre si se manifestaron opciones de ayuda. Por otro lado, Priego y Farthing (2020) obtuvieron que el 53.33% consideraron muy útil, 26.67% útil sobre si se pudo transmitir información o consejos de salud a pacientes o clientes. En cuanto Azam (2019) afirmó que la lectura de cómics también apoya el desarrollo de habilidades de aprendizaje de un lenguaje en estudiantes ya que pudo comprobar que leer el cómic los motivó a leer en otro idioma ya que un 52,2% y 30,4% estuvieron muy de acuerdo y de acuerdo respectivamente. Serrano (2016) resaltó su gran capacidad comunicativa que tiene para poder transmitir un mensaje y producir un interés en la información de parte de los lectores. En cuanto para Selong et al. (2021) el 16,7% estuvo muy de acuerdo y 83,3% de acuerdo en la declaración acerca que el comic brindó guías para ayudar en el pensamiento y creación. En la comparativa de los resultados con los antecedentes, se encontró similitud en el aspecto metodológico, se caracterizaron por no ser experimentales y se limitaron a establecer la existencia de una relación entre las variables, es decir correlativas.

En la siguiente fase de la discusión correspondió al análisis inferencial donde se interpretó los resultados en cuanto las variables y las dimensiones consideradas en la investigación.

Sobre la hipótesis general, en primer lugar se realizó un análisis inferencial por medio de la medida correlacional de Rho de Spearman donde se admitió la existencia de una relación entre las variables establecidas de la investigación: cómic sobre el estrés académico y la percepción visual, visto que en la revisión estadística se encontró que el nivel de significancia fue de 0,000 ($0,000 < 0.05$) expresando que se acepte la hipótesis y el rechazo a la hipótesis nula, indicando como se detalló anteriormente la relación entre cómic sobre el estrés académico y la percepción visual. De la misma tabla correlativa, con los datos recabados se supo que el coeficiente presentó una correlación positiva alta, dado que fue de 0,821. Estos resultados guardan similitud con López (2018) donde elaboró una historieta

y analizó la percepción de los trabajadores frente a los consejos sugeridos, sus variables de estudio guardaban una relación debido a la significancia obtenida siendo también de 0,000, pero con la diferencia de que fue analizada con la correlación de Chi cuadrado y el número de la muestra fue de 278. Otro autor donde se guardó concordancia fue Valencia (2021) en su cómic sobre violencia de género, se halló la presencia de la relación entre sus dos variables dado que la significancia fue 0,000, menor a 0.05 y se halló que la correlación de Spearman fue 0,947, de igual forma su muestra tuvo la cantidad de 108 mujeres. Estas coincidencias justifican lo descrito por Serrano (2016) donde resaltó la participación pedagógica del cómic para informar y reconocer situaciones planteadas y aprender de ellas, puesto que se ha visto innumerables ejemplos en los que los lectores pudieron percibir problemáticas, en algunos casos sentirse identificados y recibir posibles soluciones para enfrentarlas. Siguiendo el abordaje de la percepción de los lectores de cómics con temáticas sociales, tenemos a Vilela (2017) en el diseño de un cómic sobre el bullying, donde se supo que la significancia fue de 0,000, expresando que se acepte la hipótesis y el rechazo a la hipótesis nula, también se halló una correlación de 0,651. Azam (2019) mencionó en cuanto a la percepción de los estudiantes, que existía una gran relación entre el cómic y su aprendizaje ya que lo consideraban como una herramienta poderosa para emprender la lectura en un nuevo idioma. Villa et al. (2020) obtuvo en su análisis de Chi-cuadrado, 0,000 en cuanto la relación del diseño de un cómic y medio de aprendizaje. Luego tenemos a Olortegui (2021) aunque la segunda variable era comprensión de textos, guardaba similitud con aspectos de las investigaciones revisadas previamente, como muestra tuvo a 30 estudiantes de primaria, donde se halló un coeficiente de contingencia de 70% lo que indicó una relación alta entre las variables. Priego y Farthing (2020) obtuvieron una significancia de 0,011 mediante su análisis de Chi-cuadrado con lo referente a la percepción y la experiencia de la lectura del cómic. Igualmente, con Castillo (2022) también donde se halló una relación positiva fuerte y moderada ya que el coeficiente fue 0,500 y tuvo una significancia de 0,000.

Mientras que, en los resultados de la primera hipótesis específica, se admitió la existencia de una relación entre la dimensión y variable establecidas de la investigación, visto que en la revisión estadística se encontró que el nivel de

significancia fue de 0,000 ($0,000 < 0.05$) expresando que se acepte la hipótesis y el rechazo a la hipótesis nula, indicando como se detalló anteriormente la relación entre palabra y la percepción visual. De la misma tabla correlativa, con los datos recabados se supo que el coeficiente presentó una correlación positiva moderada, dado que fue de 0,615. Revisando los mismos aspectos en Valencia (2021) se supo que tuvo una significancia de 0,000, la cual derivó en el rechazo de la hipótesis nula y llevó a aceptar la hipótesis de investigación, se halló también que su coeficiente fue de 0,700. Luego con Vilela (2017) en donde se halló la relación entre la dimensión y la variable, ya que la significancia fue 0,000 y el coeficiente encontrado fue 0,486. Por otro lado, tenemos a López (2018) donde se confirmó la relación entre la dimensión y la variable ya que la significancia fue 0,000

Mientras tanto, Selong et al. (2021) expresó que los cómics para la escritura creativa tuvieron obtuvieron una percepción positiva, lo que demostraría la relación entre el aspecto escrito que tuvo y la percepción.

En cuanto para los resultados de la segunda hipótesis específica, donde se detalló la existencia de una relación entre la dimensión y variable establecidas de la investigación, visto que en la revisión estadística se encontró que el nivel de significancia fue de 0,000 ($0,000 < 0.05$) expresando que se acepte la hipótesis y el rechazo a la hipótesis nula, indicando como se detalló anteriormente la relación entre imagen y la percepción visual. De la misma tabla correlativa, con los datos recabados se supo que el coeficiente presentó una correlación positiva alta, dado que fue de 0,739. En tanto con López (2018) se confirmó la relación entre la dimensión y la variable ya que la significancia fue 0,000. Y otro autor sería Valencia (2021) en donde como significancia tuvo 0,000 y también se halló el coeficiente, resultando en 0,759, por lo que se decidió por rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación. Azman et al. (2016) afirmaron que los efectos cognitivos y emocionales percibidos son los resultados de una buena ejecución de los elementos visuales del cómic, por lo que encontró relación entre ellos y la percepción positiva hallada. Villa et al. (2020) mencionó que las narrativas gráficas del cómic causaron gran impacto de manera que percibirlos ayudaba en la comprensión de los textos, se confirmó la relación de la dimensión y las variables ya que en su análisis de Chi cuadrado tuvo 0,048 siendo menor a 0,05.

VI. CONCLUSIONES

Tras el análisis anterior se presentaron las conclusiones concernientes a los objetivos general y específicos planteados.

En la primera conclusión se aseveró que existió una relación entre el cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022, debido que hubo un coeficiente de correlación de 0,821 y el nivel de significancia obtenida fue 0,000, el cual fue menor a 0.05, dicho de otra forma, se aceptó la hipótesis de la investigación y se rechazó la nula. Estos datos reafirman que la percepción visual de los estudiantes fue positiva, considerando sus experiencias con el estrés y como conviven con él, demostrando que las escenas ilustradas, así como los aspectos técnicos del cómic empleados como la escritura, la historia, la anatomía expresiva, viñeta y ritmo, fueron prescindibles para poder relatar en manera de vivencias cotidianas la representación del estrés académico en una estudiante universitaria.

En cuanto para la segunda conclusión, se aseveró que existió una relación entre la palabra y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022, puesto que hubo un coeficiente de correlación de 0,615 y el nivel obtenido de significancia fue de 0,000, el cual fue menor a 0.05, dicho de otra forma, se aceptó la hipótesis de investigación y se rechazó la nula. Se concluyó que tanto como los elementos narrativos y creación de la historia planteada permitieron transmitir el mensaje de manera efectiva, viéndose reflejado en la percepción que tuvieron los estudiantes.

Sobre la tercera conclusión, se aseveró que existió una relación entre la imagen y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022, dado que el coeficiente de correlación fue 0,739 y así como el nivel de significancia obtenida fue 0,000, el cual fue menor a 0.05, dicho de otra forma, se aceptó la hipótesis de la investigación y se rechazó la nula. Por lo que se concluye que la disposición de los elementos gráficos y el lenguaje visual

establecieron una clara identificación de sucesos, personajes y escenarios ilustrados, que influyeron en la respuesta de los estudiantes.

Para la cuarta conclusión, se aseveró que existió una relación entre la ansiedad frente a los exámenes y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022, dado que coeficiente de correlación fue 0,759 y el nivel de significancia fue 0,000, el cual fue menor a 0.05, dicho de otra forma, se aceptó la hipótesis de la investigación y se rechazó la nula. Por consiguiente, se logró componer por medio de los gráficos, la representación de escenas donde se abordó las preocupaciones que puede presentar un estudiante en cuanto a su vida académica y sobre todo en las evaluaciones.

En la quinta conclusión, se aseveró que existió una relación entre la personalidad competitiva y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022, dado que el coeficiente de correlación fue de 0,818 y el nivel de significancia fue 0,000, el cual fue menor a 0.05, dicho de otra forma, se aceptó la hipótesis de la investigación y se rechazó la nula. Por lo que las emociones impuestas por la exigencia y expresadas por el personaje principal fueron percibidas por los estudiantes e interpretaron de manera óptima y acorde a como se tenía planeado.

En la sexta conclusión, se aseveró que existió una relación entre la exigencia del entorno y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022, dado que el coeficiente de correlación fue 0,707 y el nivel de significancia fue 0,000, el cual fue menor a 0.05, dicho de otra forma, se aceptó la hipótesis de la investigación y se rechazó la nula. Por lo tanto, las escenas del cómic donde se planearon representar las exigencias del entorno que sentía el personaje principal fueron recibidas positivamente por los estudiantes, tomando en cuenta que el nivel de presión sentida en el estrés académico es percibido de manera diferente en cada estudiante, por lo que en algunos casos no consideraron que se presentara tanta exigencia debido a la comparación con sus propias experiencias.

VII. RECOMENDACIONES

En tanto para las recomendaciones, se deben considerar el aporte que podemos desarrollar y brindar los diseñadores gráficos a través de nuestras habilidades y creatividad para abordar una problemática tan común en la vida académica pero poco aplicada en el ámbito de la investigación, por lo que se considera importante su valoración para visibilizar, concientizar, afrontar y brindar alternativas de manera mucho más gráfica a la población afectada, su entorno cercano y a la sociedad.

Se recomienda al ministerio de salud ampliar sus medios y considerar implementar el desarrollo de cómics para comunicar sus campañas sobre problemas de salud mental derivados del Covid-19, puesto que se tiene en conocimiento del incremento de los casos de estrés, depresión, ansiedad y demás complicaciones causadas en la esfera educativa, donde el formato donde se presentan estos resultados son documentos que contienen sólo redacción y cifras y no existe la elección precisa de texto que ofrece el cómic para sintetizar la información.

Sin desmerecer el papel didáctico que cumple los medios impresos para llevar un mensaje, el cómic digital supone una facilidad y rapidez inmediata que garantiza que su lectura en internet y en redes sociales logre una alta visualización y sumado a un proyecto cuidadosamente diseñado para el público dirigido se logre una respuesta positiva.

Se debe tomar en cuenta en las próximas investigaciones de la facultad de Arte y diseño que aborden la problemática retratada en el cómic con otro diseño, ya sea cuasiexperimental o incluso el enfoque sea cualitativo o mixto, ya que sería muy enriquecedor contar con la opinión de especialistas en psicología, así como también conocer de manera más extensa el testimonio de los estudiantes sobre la ansiedad y el estrés que sienten en su vida académica.

Por otro lado, para incluir los aspectos relacionados con el estrés académico de manera correcta como las presiones en las competencias académicas o profesionales se recomienda recurrir a libros o artículos de fuentes confiables o a análisis de expertos en el tema.

Para finalizar, en las futuras investigaciones que aborden el estrés académico, deben ser más gráficas y específicas al momento de representar las situaciones estresantes y exigentes en el entorno del estudiante, aunque en la presente investigación se obtuvieron resultados favorables, es preciso emplear situaciones comunes y con la que los estudiantes se sientan identificados para así obtener resultados óptimos en cuanto su percepción.

REFERENCIAS

- Abbasov, B. (2019). *Psychology of Visual Perception*.
https://www.researchgate.net/profile/Iftikhar-Abbasov/publication/330215545_Psychology_of_Visual_Perception/links/5e22eaffa6fdcc101571ccce/Psychology-of-Visual-Perception.pdf
- Alberich, J., Gómez, D. & Ferrer, A. (2014). *Percepción visual*. Editorial UOC.
[https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Disseny_grafic/Diseno_grafico/Diseno_grafico_\(Modulo_1\).pdf](https://www.exabyteinformatica.com/uoc/Disseny_grafic/Diseno_grafico/Diseno_grafico_(Modulo_1).pdf)
- Altarriba, A. (2011). *Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta*. *Arbor*, 187(Extra_2), 9–14.
<https://doi.org/10.3989/arbor.2011.2extran2111>
- Alvarez, A. (2020). *Justificación de la investigación*. Universidad de Lima.
<https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/10821?show=full>
- Arias G., F. (2006). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica*. (6ª ed.). Editorial Episteme.
https://tauniversity.org/sites/default/files/libro_el_proyecto_de_investigacion_de_fidias_g_arias.pdf
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M. & Miranda, M. (2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio*. *Revista Alergia México*, 63(2):201-206. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada de Bonilla, O., Acuña, L. & Arellano, C. (2020). *La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado*. Universidad Internacional del Ecuador.
<https://repositorio.uide.edu.ec/handle/37000/4310>

- Arnheim, R. (2006). *Art and Visual perception*. [Archivo PDF].
<https://pdfprodocs.vip/download/4330427-art-and-visual-perception-by-rudolf-arnheim>
- Arredondo, S. (2015). *La esquemática en el enriquecimiento del cómic: Estudio teórico-práctico de las formas narrativas y discursivas*. [Tesis de doctorado, Universidad de Granada] <https://digibug.ugr.es/handle/10481/42602>
- Arroyo, S. (2011). *Formas híbridas de narrativa: Reflexiones sobre el cómic autobiográfico*. *Escritura e Imagen*, 8, 103-124. <https://revistas.ucm.es/index.php/ESIM/article/view/40525>
- Ayala, P. (2017). *El cómic y sus razones*. Universidad de Colima. https://www.researchgate.net/publication/336890011_El_comic_y_sus_razones
- Azam, M. (2019). *Reading and creating comics in the fully online AFL classroom: Students' perceptions*. [Tesis de Maestría, the American University in Cairo] <https://fount.aucegypt.edu/etds/741/>
- Azman, F., Bahrin, S. & Shiratuddin, N. (2016). *A Study on User's Perception towards Learner-generated Comics*. *International Review of Management and Marketing*, 6, 37-42. https://www.researchgate.net/publication/313749350_A_Study_on_User's_Perception_towards_Learner-generated_Comics/references
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. (3ª ed). http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf

Ballester, S. (2018). *El cómic y su valor como arte*. [Tesis de Doctorado, Universidad Complutense de Madrid].
<https://eprints.ucm.es/id/eprint/47463/1/T40053.pdf>

Barraza, A. (2011). *Estrés, burnout y bienestar subjetivo. Investigaciones sobre la salud mental de los agentes educativos*. Instituto Universitario Anglo Español; Red Durango de Investigadores Educativos.
https://redie.mx/librosyrevistas/libros/estres_burnout_y_bienestar_sujetivo.pdf

Barreros, N., Lapulú, L. & Martínez, G. (2021). *Nivel de estrés académico y nivel de actividad física en estudiantes universitarios de la Escuela profesional de tecnología médica de la universidad peruana Cayetano Heredia que reciben educación a distancia*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana Cayetano Heredia].
https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/9700/Nivel_BarrerosCardenas_Nayomi.pdf?sequence=1&isAllowed

Bordes, E. (2017). *Cómic, arquitectura narrativa*. Colección Signo e imagen.
<https://es.scribd.com/document/381002139/Comic-Arquitectura-Narrativa-Enrique-Bordes-Comprimido>

Calvo, L. & Espinoza Quispe, E. (2021). *Estrés laboral durante la pandemia Covid - 19 en los colaboradores de la empresa Agro Frost S.A., Mazo*.
<http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/4918/ESPINOSA%20y%20CALVO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Castillo, J. (2022). *Historietas digitales y la comprensión lectora de los estudiantes del nivel primario de una institución educativa de Concepción – Junín*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica].
<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4>

- Cárdenas, P. & Apaza, J. (2022). *Niveles de estrés académico y hábitos de estudio, en estudiantes universitarios, mayores de edad, en la ciudad de Lima*. [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Unión]. https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/5290/Plinio_Tesis_Licenciatura_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carhuancho, I., Nolazco, F. & Sicheri, L. (2019). *Metodología para la investigación holística*. Universidad Internacional del Ecuador. <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%C3%ADa%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica.pdf>
- Carrasco, S. (2005). *Metodología de investigación científica: Pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*. Editorial San Marcos. https://www.academia.edu/26909781/Metodologia_de_La_Investigacion_Cientifica_Carrasco_Diaz_1_
- Casas, N. (2015). *Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de Cómic digital*. Editorial Bubok. https://play.google.com/store/books/details/Narciso_Casas_T%C3%A9nicas_as_fundamentales_para_aplicar?id=2_TCCgAAQBAJ
- Dondis, D. A. (2017). *La sintaxis de la imagen*. Editorial Gustavo Gili S.A. <https://fddocuments.es/reader/full/dondis-d-a-la-sintaxis-de-la-imagen>
- Díaz, Y. (2010). *Estrés académico y afrontamiento en estudiantes de Medicina*. Humanidades Médicas, 10(1). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202010000100007

Drucker, J. (2014). *Graphesis: Visual form of knowledge production*. MA: Harvard University Press. [Archivo PDF]. https://monoskop.org/images/2/2a/Drucker_Johanna_Graphesis_Visual_Forms_of_Knowledge_Production.pdf

Eisner, W. (1985). *El cómic y el arte secuencial*. Norma Editorial. <https://es.pdfdrive.com/el-comic-y-el-arte-secuencial-e158140165.html>

El Peruano. (08 de julio, 2021). Bicentenario: Lanza concurso de cómics sobre la proclamación de la independencia. <https://elperuano.pe/noticia/124243-bicentenario-lanza-concurso-de-comics-sobre-la-proclamacion-de-la-independencia>

Estrada, E., Mamani, M., Gallegos, N., Mamani, H. & Zuloaga, M. (2021). *Estrés académico en estudiantes universitarios peruanos en tiempos de la pandemia del Covid-19*. Revista AVFT. https://www.revistaavft.com/images/revistas/2021/avft_1_2021/16_estres_academico_estudiantes.pdf

Farinella, M. (2018). *The potencial of comics in science communication*. Journal of Science Communication 17(01) https://jcom.sissa.it/sites/default/files/documents/JCOM_1701_2018_Y01.pdf

Fernández, V. (2020). *Tipos de justificación en la investigación científica*. Espí-ritu Emprendedor TES, 4(3), 65–76. <https://www.espirituemprededores.com/index.php/revista/article/view/207>

Fuenmayor, G. & Villasmil, Y. (2008). *La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual*. Revista de Artes

y Humanidades UNICA, vol. 9, núm. 22.
<https://www.redalyc.org/pdf/1701/170118859011.pdf>

Fundación Germán Sánchez Ruiperez (2021). *El buen momento del cómic en España no implica un aumento de sus lectores*. [Archivo PDF]
<https://fundaciongsr.org/wp-content/uploads/2019/05/El-buen-momento-del-c%C3%B3mic-en-Espa%C3%B1a.pdf>

Galindo, E. (2016). *Neurobiología de la percepción visual*. Colombia: Universidad del Rosario.
https://books.google.com.pe/books?id=TF0yDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Gonzales, L. (2020). *Estrés académico en estudiantes universitarios asociado a la pandemia por COVID-19*. Espacio I+D, Innovación más Desarrollo,9(25).
<https://doi.org/10.31644/IMASD.25.2020.a10>

Groensteen, T. (2013). *Comics and Narration*. University Press of Mississippi.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=e30IDoXRe_cC&oi=fnd&pg=PP2&dq=comics&ots=BylwhcK6lz&sig=OVPvgFt_dOPWeLyHe_ayCJ-idOs#v=onepage&q=comics&f=false

Gutiérrez, A. & Amador, M. (2016). *Estudio del estrés en el ámbito académico para la mejora del rendimiento estudiantil*. Quipukamayoc, 24(45), 23–28.
<https://doi.org/10.15381/quipu.v24i45.12457>

Hernández, R., Fernández, C. & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6ª ed). <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). Nacimiento de un proyecto de investigación cuantitativa o mixta: la idea. En Metodología de la investigación. <https://docplayer.es/62824585-Nacimiento-de-un-proyecto-de-investigacion-cuantitativa-cualitativa-o-mixta-la-idea.html>

Hernández, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial Mc Graw Hill Education. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

Jiménez, V. Bañales-Faz, G. & Lobos-Sepúlveda, M. (2020). *Investigaciones del cómic en el área de la didáctica de la lengua y la literatura en Hispanoamérica*. Revista mexicana de investigación educativa, 25(85), 375-393. <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v25n85/1405-6666-rmie-25-85-375.p>

Kloster, G. & Perrotta, F. (2019). *Estrés académico en estudiantes universitarios de la ciudad de Paraná*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina]. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/9774/1/estres-academico-estudiantes-universitarios.pdf>

Krakov, M. (2017). *Graphic Narratives and Cancer Prevention: A Case Study of an American Cancer Society Comic Book*. Health Communication, 32:5, 525-528. <https://doi.org/10.1080/10410236.2016.1211075>

Leeds, D. (2013). *Searching for the visual components of object perception*. [Tesis de doctorado, Carnegie Mellon University]. <http://www.cs.cmu.edu/~dleeds/thesisLeedsFinal.pdf>

Lanuque, A. (2019). *Estrés Universitario: Estudiante centennials vs. sistema de evaluación*. Editorial Dunken

- López, G. (2018). *Diseño de una historieta sobre consejos de seguridad de la información y la percepción de los trabajadores del Banco Falabella de Cercado de Lima, 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad César Vallejo] Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/34284>
- Maturana, A. & Vargas, A. (2015). *El estrés escolar*. Revista Médica Clínica Las Condes. <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2015.02.003>
- Mejía, G. P. (2001). *Semiótica del Cómic*. Bellas Artes Entidad Universitaria. <https://cupdf.com/document/perucho-mejia-semiotica-del-comic.html>
- Moreno, A. (2017). *Investigación en Ciencias Militares. Claves metodológicas*. <https://www.ceeag.cl/wp-content/uploads/2020/06/Libro-INVESTIGACION-EN-CIENCIAS-MILITARES-Claves-Metodologicas.pdf>
- Murillo, W. (2008). *La Investigación Científica*. <http://www.Monografias.Com/trabajos15/invest-cientifica/invest-cientifica.shtm>.
- Olortegui, A. (2021). *Historietas y comprensión de textos en estudiantes de sexto grado de primaria institución educativa FAP Francisco Secada Vignetta, Iquitos 2021*. [Tesis de Magister, Universidad Científica Del Perú]. <http://repositorio.ucp.edu.pe/handle/UCP/1619>
- Otzen, T. & Manterola C. (2017). *Técnicas de muestreo sobre una población a estudio*. Int. J. Morphol., 35(1):227-232 <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Pablo, F. & Lasa, M. (2016). *¡Dibújalo!: Innova crea y comunica de manera visual*. Almuzara. <https://books.google.com.pe/books?id=nFP9DwAAQBAJ&printsec=frontcov>

er&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Pepperell, R. (2012). *The perception of art and the science of perception*. Human Vision and Electronic Imaging XVII. https://www.academia.edu/1491789/The_perception_of_art_and_the_science_of_perception

Perú 360 Portal de noticias (03 de febrero, 2022). *Municipalidad de los Olivos dictan talleres para grandes y chicos*. <https://peru360.pe/municipalidad-de-los-olivos-dictan-talleres-de-comics-para-grandes-y-chicos/>

Priego, E. & Farthning, A. (2020). *Barriers Remain: Perceptions and Uses of Comics by Mental Health and Social Care Library Users*. Open Library of Humanities, 6(2),4. <https://openaccess.city.ac.uk/id/eprint/24571/1/98-4456-1-PB.pdf>

Reyes, C. & Calle, G. (2018). *La forma cómic*. Revista De Investigaciones artísticas, (6), 69–84. <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/view/2651>

RPP. (28 de septiembre del 2018). *Hasta 30% de la población universitaria del Perú sufre de impactos en su salud mental por presión académica*. <https://rpp.pe/vital/vivir-bien/hasta-30-de-la-poblacion-universitaria-del-peru-sufre-de-impactos-en-su-salud-mental-por-presion-academica-noticia-1151266>

Sánchez, H., Reyes, C. & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. <https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>

Sánchez, B., Capacha, A., Capcha, M., Quispe, D. & Reza, S. (2021). *Estrés*

académico en estudiantes universitarios en contexto de la pandemia por covid-19: una revisión sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i6.1167

Schiewe, J. (2019). *Empirical Studies on the Visual Perception of Spatial Patterns in Choropleth Maps*. Obtenido de: <https://link.springer.com/article/10.1007/s42489-019-00026-y>

Serrano, B. (2016). *El cómic como recurso didáctico en los estudios de Medicina*. Obtenido de: https://www.esteve.org/en/capitulos/documento-completo-4/?doing_wp_cron=1652303891.9876620769500732421875

Serrano, M. (3 de marzo, 2022). La fiebre del manga, cada vez más en auge: crecen las ventas del cómic japonés. *El Debate*. <https://www.eldebate.com/cultura/20220303/fiebre-manga-cada-vez-mas-auge-crecen-ventas-comic-japones.html>

Selong, R., Olii, S., Hum, M. & Rettob, A. (2021). *Students' Perception on the use of comic strips in creative writing*. <http://ejournal.unima.ac.id/index.php/jell/article/download/2458/1436>

Tamayo y Tamayo, M. (2007). *El proceso de la investigación científica*. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/227860/El_proceso_de_la_investigacion_cientifica_Mario_Tamayo.pdf

Tamayo, A., Guzmán, M., Pacheco, M. & Navarrete, R. (2021). *El comic como estrategia de la comprensión lectora en niños de educación básica inicial*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000600629

Toribio, C. & Franco, S. (2016). *Estrés Académico: El Enemigo Silencioso del*

Estudiante.

<https://revista.unsis.edu.mx/index.php/saludyadmon/article/view/49>

Torrades, S. (2008). *Sistema visual. La percepción del mundo que nos rodea.*

<https://www.elsevier.es/es-revista-offarm-4-articulo-sistema-visual-la-percepcion-del-13123522>

Valencia, B. (2021). *Cómic digital sobre violencia de género durante la cuarentena y percepción visual en usuarios de redes sociales, Lima- 2021.* [Tesis de

Licenciatura, Universidad César Vallejo] Repositorio Institucional UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/72059/Valencia_RBK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vilela, C. (2017). *Diseño de una historieta sobre el bullying y la percepción visual de los estudiantes de 1ro y 2do grado de secundaria en dos instituciones educativas de Puente Piedra, Lima, 2017.* [Tesis de Licenciatura,

Universidad César Vallejo] Repositorio Institucional UCV. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/21319?locale-attribute=es>

Vilchez, G. (2016). *Cómic digital hoy: una introducción en presente.* ACDCómic.

<http://www.acdcomic.es/comicdigitalhoy/01-Breve-historia-comic-digital-Gerardo-Vilches-acdcomic.pdf>

Villa, T., García, D., Cárdenas, N. & Erazo, J. (2020). *El cómic como estrategia para fomentar la lectura comprensiva.* CIENCIAMATRIA, 6(1), 485-511.

<https://cienciamatriarevista.org.ve/index.php/cm/article/view/343>

Anexo N° 1: Matriz de operacionalización

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de medición	
Cómic digital Sobre Estrés académico	El cómic cuenta con dos aspectos de la comunicación que se ven entrelazados: la palabra la cual que narra la historia a través de la escritura y la imagen donde se presenta la anatomía expresiva de los personajes, la viñeta y junto con el ritmo que dan una vista fotográfica. (Eisner, 1985, p.10) (Bordes, 2017)	En el cómic se realizan ideas originales que se ven reflejados en la historia, la anatomía expresiva, en las viñetas y el ritmo con el que se ejecuta un cómic.	La palabra <i>“Importante medio de comunicación que se le entrelaza con la imagen”</i> (Eisner, 1985, p. 54) (Bordes, 2017)	La escritura (Eisner 1985, p.15)	Los diálogos, los textos y las onomatopeyas permiten tener una lectura clara.	Nominal Escala de Likert 5 (Muy de acuerdo) 4 (De acuerdo) 3 (Ni de acuerdo ni desacuerdo) 2 (En desacuerdo) 1 (Muy en desacuerdo)	
			La historia (Eisner ,1985, p.129)	Comprendes de que trata la historia del cómic.			
			La imagen <i>“Hecha de símbolos derivados de la imagen”</i> (Eisner, 1985, p. 16) (Bordes, 2017)	Anatomía expresiva (Eisner ,1985, p.102)	Las expresiones y gestos corporales de los personajes son identificables.		
			La viñeta (Eisner ,1985, p.40)	Las ilustraciones se encuentran distribuidas de manera organizada en las viñetas.			
	El ritmo (Eisner ,1985, p.27)	Las secuencias de imágenes representan bien el paso del tiempo en el cómic.					
	Lanuque (2019, p.85) El estrés es un fenómeno que disminuye las defensas del cuerpo, generando enfermedades o empeorándolas. El estrés se ve alterado por una serie de estresores como la ansiedad frente a los exámenes, la personalidad competitiva y la exigencia del entorno.	El estrés académico es producido por situaciones estresantes que derivan en síntomas físicos, emocionales y anímicos.	Ansiedad frente a los exámenes <i>“Predisposición a tener activación y preocupación ante las evaluaciones”</i> Lanuque (2019, p109)	Elevada preocupación Lanuque (2019)	La sensación de excesiva preocupación está bien representada en el cómic		
				Activación fisiológica (Lanuque 2019, p.109)	Los síntomas como dolor de cabeza, insomnio, fatiga, dolor de espalda y aislamiento están representados en el cómic.		
				Personalidad Competitiva <i>“Estresor con amplia incidencia”</i> Lanuque (2019, p109)	Vehemencia por ser exitoso (Lanuque 2019, p.109)		Se evidencia el deseo que tiene la protagonista sobre tener un futuro exitoso.
				Exigencia Del entorno <i>“Presiones de parte del entorno familiar y social”</i> Lanuque (2019, p.109)	Necesidad de superar a otros (Lanuque 2019, p.109)		Se muestra la necesidad de la protagonista de superar a otros.
				Presión social (Lanuque 2019, p.109)	Se muestra la presión social que siente la protagonista.		
Presión familiar (Lanuque 2019, p.109)				Se muestra la presión de parte de los familiares que siente la protagonista.			
Percepción Visual	Galindo (2016, p. 11) La percepción visual es el proceso donde se captan sensaciones visuales para ser retenidas y luego interpretadas.	La percepción visual se da en primer lugar, a través de las sensaciones donde se extrae la información de lo visto y obtiene las interpretaciones.	Sensaciones visuales Galindo (2016, p. 11)	Figura y fondo Galindo (2016, p. 30)	Los personajes sobresalen más que los escenarios.		
				Movimiento Galindo (2016, p. 30)	El movimiento de los personajes está claramente representado por las líneas y trazos.		
				Color Galindo (2016, p. 30)	La paleta de colores refleja las emociones.		
			Formas Galindo (2016, p. 30)	Los personajes y escenarios se identifican claramente.			
			Acciones Galindo (2016, p. 30)	Las acciones de los personajes permiten entender que están haciendo. Las alternativas presentadas fueron claras y las consideras útiles para combatir el estrés académico			

Anexo N° 2: Matriz de Consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores
General	General	General			
¿Qué relación existe entre el cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022	Determinar la relación existente entre el cómic virtual sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022	Hi: Existe relación entre el cómic virtual sobre estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022 Ho: No existe relación entre el cómic virtual sobre estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022	Cómic digital	La palabra	La escritura La historia
					Anatomía expresiva La viñeta El ritmo
Específicos	Específicos	Específicos		La imagen	
¿Qué relación existe entre la palabra y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022	Determinar la relación que existe entre la palabra y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022	Hi: Existe relación entre la palabra y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022 Ho: No existe relación entre la palabra y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022	Estrés académico	Ansiedad frente a los exámenes	Elevada preocupación Activación fisiológica
¿Qué relación que existe entre la imagen y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022	Determinar la relación que existe entre la imagen y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022	Hi: Existe relación entre la imagen y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022 Ho: No existe relación entre la imagen y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022			
¿Qué relación que existe entre ansiedad frente a los exámenes y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022	Determinar la relación que existe entre ansiedad frente a los exámenes y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022?	Hi: Existe relación entre ansiedad frente a los exámenes y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022 Ho: No existe relación entre ansiedad frente a los exámenes y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022		Personalidad Competitiva	Vehemencia por ser exitoso Necesidad de superar a otros
¿Qué relación que existe entre la personalidad competitiva y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022?	Determinar la relación que existe entre la personalidad competitiva y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022	Hi: Existe relación entre la personalidad competitiva y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022 Ho: No Existe relación entre la personalidad competitiva y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022		Exigencia Del entorno	Presión social Presión familiar
¿Qué relación que existe entre la exigencia del entorno y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022?	Determinar la relación que existe entre la exigencia del entorno y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022	Hi: Existe relación entre la exigencia del entorno y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022 Ho: No Existe relación que existe entre la exigencia del entorno y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022	Percepción visual	Sensaciones visuales	Figura y fondo Movimiento Color
				Interpretación	Formas Acciones

Anexo N° 3: Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CUESTIONARIO

Cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022

A continuación, se presentarán 17 preguntas para conocer su opinión acerca del cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual en los estudiantes de diseño gráfico empresarial. Se agradecería que responda a su criterio y con sinceridad las preguntas.

Totalmente de acuerdo (5) De acuerdo (4) indiferente (3)
En desacuerdo (2) Totalmente en desacuerdo (1)

1	2	3	4	5
Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo

Variable 1: Cómic Digital

Preguntas		5	4	3	2	1
1	Los diálogos, los textos y las onomatopeyas permiten tener una lectura clara.					
2	Comprendes de que trata la historia del cómic.					
3	Las expresiones y gestos corporales de los personajes son identificables.					
4	Las ilustraciones se encuentran distribuidas de manera organizada en las viñetas.					
5	Las secuencias de imágenes representan bien el paso del tiempo en el cómic.					
Temática: Estrés académico						
Preguntas		5	4	3	2	1
6	La sensación de excesiva preocupación está bien representada en el cómic					

7	Los síntomas como dolor de cabeza, insomnio, fatiga, dolor de espalda y aislamiento están representados en el cómic.					
8	Se evidencia el deseo que tiene la protagonista sobre tener un futuro exitoso.					
9	Se muestra la necesidad de la protagonista de superar a otros.					
10	Se muestra la presión social que siente la protagonista.					
11	Se muestra la presión de parte de los familiares que siente la protagonista.					
Variable 2: Percepción visual						
Preguntas		5	4	3	2	1
12	Los personajes sobresalen más que los escenarios.					
13	El movimiento de los personajes está claramente representado por las líneas y trazos.					
14	La paleta de colores refleja las emociones.					
15	Los personajes y escenarios se identifican claramente.					
16	Las acciones de los personajes permiten entender que están haciendo.					
17	Las alternativas presentadas fueron claras y las consideras útiles para combatir el estrés académico					

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdGgnMODhCihuQSWfa7U3Et9SnnEk3h3GBuESH-HfdayAH7n8w/viewform>

https://www.instagram.com/elestres_academico_comic/

Anexo N° 4: Determinación del tamaño de la muestra

$$n = \frac{N \cdot Z^2 \cdot p \cdot q}{e^2(N - 1) + Z^2 \cdot p \cdot q}$$

Donde:

N= Tamaño de la población

z = Nivel de confianza

p=Probabilidad de éxito o proporción esperada

q=Probabilidad de fracaso

e=Precisión o erro máximo admisible

Reemplazando valores:

N=150

z=95%=1.96

p=0.5

q=0.5

e=0.05

$$n = \frac{150 \times 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}{0.05^2(150 - 1) + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}$$

$$n = \frac{150 \times 0.9604}{(149) \times 0.0025 + 0.9604}$$

$$n = \frac{1144.06}{0.3725 \times 0.9604} = \frac{1144.06}{0.3577}$$

$$n = 108$$

Anexo N° 5: Prueba Binominal y validez de expertos

Prueba binomial						
		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
Dr. Pereyra Quiñones Jose Luis	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
Mg. Ita Sarrin Dayra Elizabeth	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		
Dra. Melchor Agüero Liliana Olga	Grupo 1	SI	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	NO	1	,09		
	Total		11	1,00		

Fuente: Programa estadístico SPSS25



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Perreyra Quiñones Jose Luis

Título y/o Grado:

Ph. D... ()	Doctor (x)	Magister... ()	Licenciado... ()	Otros. Especifique _____
--------------	--------------	-----------------	-------------------	--------------------------

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha: 09 / 09 / 2022

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“Cómico digital sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022”

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con “x” en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL		10	1	

SUGERENCIAS:

Firma del experto:



JOSE LUIS PERREYRA QUIÑONES
PSICÓLOGO COLEGIADO 4539



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: **Ita Sarrin Dayra Lina Elizabeth.**

Título y/o Grado:

Ph. D... ()	Doctor ()	Magister... (x)	Licenciado... ()	Otros. Especifique _____
--------------	------------	-------------------	-------------------	--------------------------

Universidad que labora: Universidad César Vallejo Lima Norte

Fecha: 07 / 09 / 2022

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

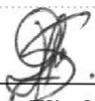
“Cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual en los estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los olivos.”

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con "x" en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre clima organizacional.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL		10	1	

SUGERENCIAS:

Firma del experto:



Mg. Dayra Lina Elizabeth Ita Sarrin



TABLA DE EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Apellidos y nombres del experto: Melchor Agüero Liliانا Olga

Título y/o Grado:

Ph. D... ()	Doctor (x)	Magister... ()	Licenciado... ()	Otros. Especifique _____
--------------	--------------	-----------------	-------------------	--------------------------

Universidad que labora:

Fecha: 09 / 09 / 2022

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“Cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022”

Mediante la tabla para evaluación de expertos, usted tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con “x” en las columnas de SI o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la coherencia de las preguntas sobre el cómic digital.

ITEMS	PREGUNTAS	APRECIA		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
2	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
3	¿El instrumento de recolección de datos, facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
5	¿La redacción de las preguntas es con sentido coherente?	X		
6	¿Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relacionan con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿Del instrumento de medición, los datos serán objetivos?	X		
9	¿Del instrumento de medición, usted añadiría alguna pregunta?		X	
10	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
11	¿El instrumento de medición es claro, preciso, y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos requeridos?	X		
TOTAL		10	1	

SUGERENCIAS:

Firma del experto:

Anexo N° 6: Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,936	17

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Anexo N° 7: Tabla interpretativa de confiabilidad

Coefficiente	Relación
0 hasta 0.2	Muy baja confiabilidad
0.2 hasta 0.4	Baja confiabilidad
0.4 hasta 0.6	Moderada confiabilidad
0.6 hasta 0.8	Buena confiabilidad
0.8 hasta 1	Alta confiabilidad

Fuente: Elaboración propia

Tabla N° 8: Prueba de normalidad Kolmogorov-Smirnov

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
T_COMIC_ESTRESAC	,233	108	,000	,817	108	,000
T_PERCEPCION_VISUAL	,239	108	,000	,815	108	,000
PALABRA_V1_D1	,384	108	,000	,683	108	,000
IMAGEN_V1_D2	,260	108	,000	,810	108	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Programa estadístico SPSS 25

Anexo N° 9: Baremo de correlación

-1	Correlación negativa grande y perfecta
-0,9 a -0,99	Correlación negativa muy alta
-0,7 a -0,89	Correlación negativa alta
-0,4 a -0,69	Correlación negativa moderada
-0,2 a -0,39	Correlación negativa baja
-0,01 a -0,19	Correlación negativa muy baja
0	Correlación nula
0,01 a 0,19	Correlación positiva muy baja
0,2 a 0,39	Correlación positiva baja
0,4 a 0,69	Correlación positiva moderada
0,7 a 0,89	Correlación positiva alta
0,9 a 0,99	Correlación positiva muy alta
1	Correlación positiva grande y perfecta

Fuente: Basado en Hernández, Fernández y Baptista (2014)

Anexo N° 10: Ficha de consentimiento



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CARTA VISITA N° 031-2022-UCV-VA-P04-F05L01/DE

Lima, 13 de Junio de 2022

Señores
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.
Actividades Comerciales: Enseñanza Superior
Av. Alfredo Mandolina 6232, Los Olivos
Presente -

Atención: Beatriz Marino Lucero
Presidenta Ejecutiva

De mi consideración:

Por medio de la presente permitame saludarlo cordialmente y a la vez presentarle a nuestra estudiante; quien actualmente se encuentra matriculada en el IX ciclo (semestre 2022-I) en nuestra Escuela Profesional de Arte & Diseño Gráfico Empresarial.

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	DNI
1	RODRÍGUEZ PORTILLO KARINA VICTORIA	75325962

En el marco de la agenda académica, la estudiante en mención solicita permiso para aplicar unas encuestas con la finalidad que pueda recolectar datos para la elaboración de su Tesis de Investigación que vienen realizando, la cual cumple con el programa de estudios, para cuyo efecto solicitamos a usted otorgar las facilidades necesarias y señalar el día, fecha y hora de la visita.

Agradecemos por anticipado la atención que brinde a la presente.

Atentamente,



Mgtr. Juan José Tanta Restrepo
Director de la Escuela Profesional de
Arte & Diseño Gráfico Empresarial
Universidad César Vallejo
Lima Norte

Anexo N° 11: Data SPSS

alfacon17items.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 26 de 26 variables

	escritura	historia	anatomia_expresiva	viñeta	ritmo	elevada_p_reocupación	activacion_fisiologica	vehemencia_porser exitoso	necesidad_superar otros	presión social	presion_familiar	figura_yfondo	movimiento	color	formas	a
1	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	
2	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	
3	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	
4	5	4	4	4	3	4	5	4	5	5	4	3	4	5	5	
5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	
6	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	
7	3	4	4	4	2	1	1	4	3	4	3	4	4	3	4	
8	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	
9	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
10	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	2	4	4	4	
11	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	
12	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	
13	5	5	4	5	4	4	4	3	2	5	3	3	5	4	4	
14	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	
15	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	
16	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	
17	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
18	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	
19	5	5	4	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	
20	4	5	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
22	5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	
23	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	

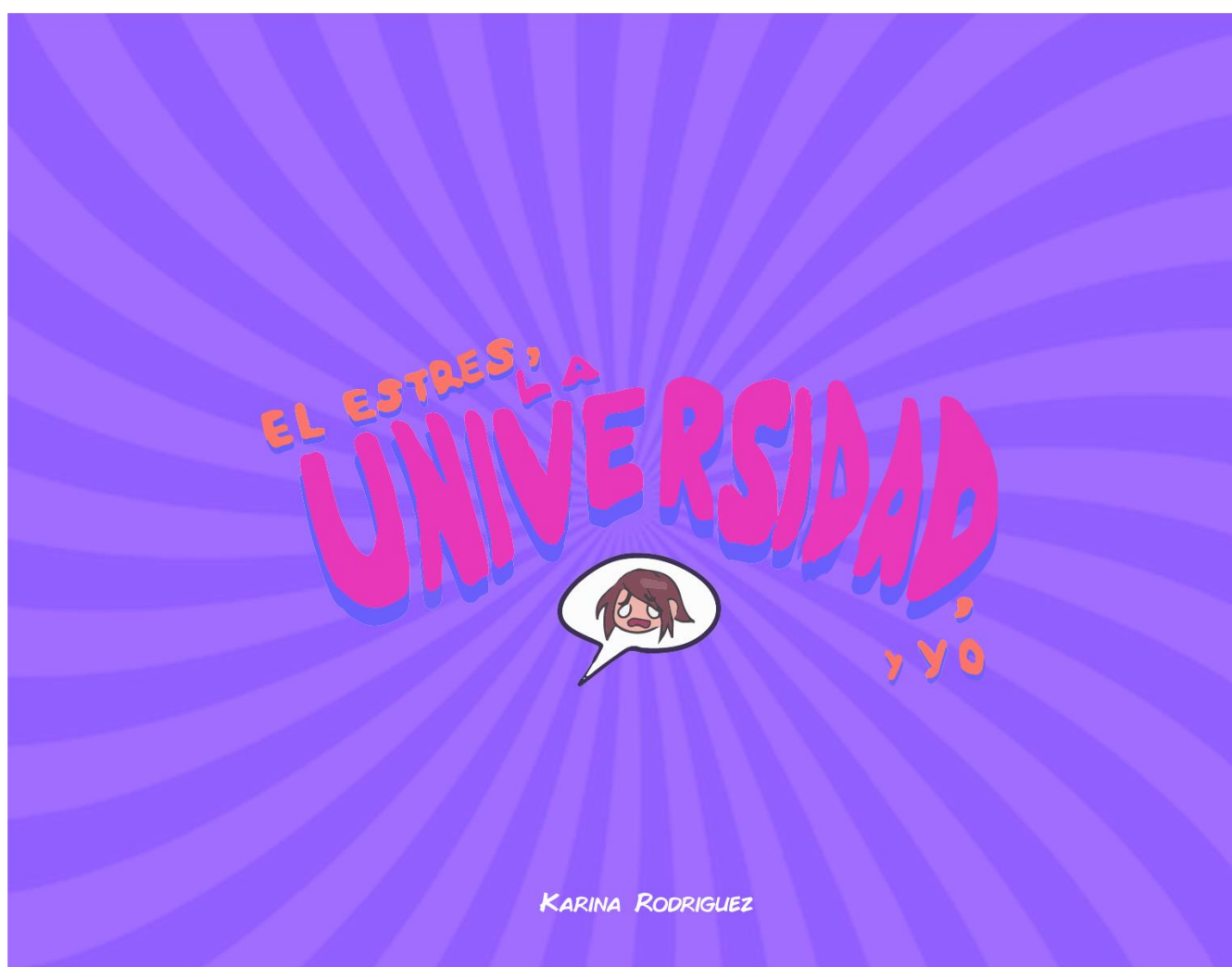
Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	escritura	Númérico	1	0	1.Los diálogos...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
2	historia	Númérico	1	0	2.Comprendes ...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
3	anatomia_e...	Númérico	1	0	3.Las expresio...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
4	viñeta	Númérico	1	0	4.Las ilustracio...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
5	ritmo	Númérico	1	0	5.Las secuencia...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
6	elevada_pre...	Númérico	1	0	6.La sensación...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
7	activacion_fi...	Númérico	1	0	7.Los síntomas...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
8	vehemencia...	Númérico	1	0	8.Se evidencia ...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
9	necesidad_...	Númérico	1	0	9.Se muestra l...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
10	presión_social	Númérico	1	0	10.Se muestra ...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
11	presion_fam...	Númérico	1	0	11.Se muestra ...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
12	figura_yfondo	Númérico	1	0	12.Los persona...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
13	movimiento	Númérico	1	0	13.El movimien...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
14	color	Númérico	1	0	14.Los colores ...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
15	formas	Númérico	1	0	15.Los persona...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
16	acciones	Númérico	1	0	16.Las accione...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
17	acciones2	Númérico	1	0	17.Las alternati...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
18	PALABRA_...	Númérico	1	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
19	IMAGEN_V...	Númérico	1	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
20	ANSIEDAD...	Númérico	1	0		Ninguno	Ninguno	7	Derecha	Nominal	Entrada
21	PERSONAL...	Númérico	1	0		Ninguno	Ninguno	7	Derecha	Nominal	Entrada
22	EXIGENCIA...	Númérico	1	0		Ninguno	Ninguno	7	Derecha	Nominal	Entrada
23	SENSACIO...	Númérico	1	0		Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Nominal	Entrada
24	INTERPRET...	Númérico	1	0		Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Nominal	Entrada
25	T_COMIC_...	Númérico	1	0		Ninguno	Ninguno	6	Derecha	Nominal	Entrada
26	T_PERCEP...	Númérico	1	0		Ninguno	Ninguno	12	Derecha	Nominal	Entrada

Vista de datos **Vista de variables**

Anexo N° 12: Brief



INTRODUCCIÓN

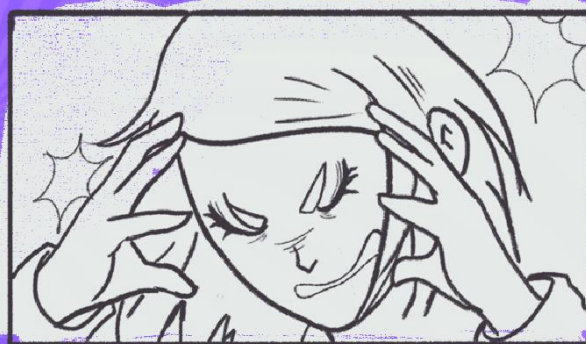
ESTE CÓMIC ES AUTOBIOGRÁFICO, BASADO EN LAS EXPERIENCIAS VIVIDAS DURANTE LA VIDA UNIVERSITARIA Y LA REALIZACIÓN DE LA TESIS CON UN TOQUE DE EXAGERACIÓN FICTICIA Y REALIDAD.



DISEÑO DE PERSONAJE
BASADO EN LA AUTORA



OJOS

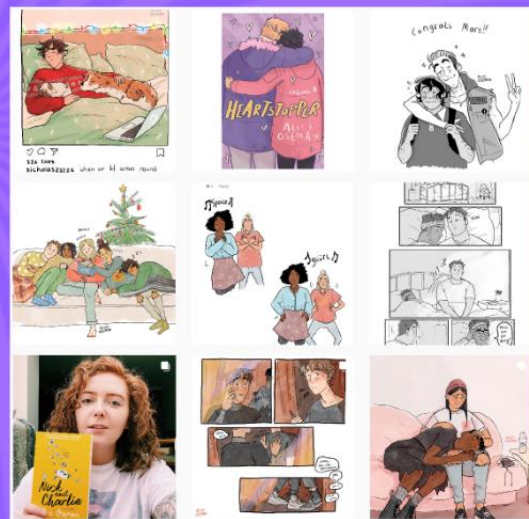


DISEÑO FINAL PLASMADO EN UNA VIÑETA

REFERENTES



UNICORNIOAZULX



HEARTSTOPPER

TÍTULO - IMAGOTIPO

EL ESTRÉS, LA UNIVERSIDAD Y YO

PARA INCLUIR LA TEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN EN EL TÍTULO, SE TOMÓ EN CUENTA EL CONTEXTO Y LA PRINCIPAL FUENTE DE ESTRÉS: LA UNIVERSIDAD. LA TIPOGRAFÍA ES CREACIÓN PROPIA. CUANDO SE USA EN LA PORTADA NO LLEVA EL ÍCONO DENTRO DEL GLOBO DE TEXTO, EL CUAL REPRESENTA AL PERSONAJE PRINCIPAL EXPRESANDO SU ESTRÉS. LOS COLORES SON ESTRIDENTES PARA REPRESENTAR LA SENSACIÓN DE ABRUMACIÓN.



ESTE CÓMIC VA DIRIGIDO A:

ESTUDIANTES ENTRE HOMBRES Y MUJERES DE LA CARRERA DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL DE LA UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

TIPOGRAFÍA

FUENTE :COMIC BOOK

VA ACORDE AL CONCEPTO DESARROLLADO Y AL DISEÑO DE LAS PIEZAS GRÁFICAS

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRS
TUVWXYZ

PALETA DE COLORES

	#9978c4	R: 153 G: 120 B: 196
	#8ccfce	R: 140 G: 207 B: 206
	#f9bab1	R: 249 G: 186 B: 177
	#834e5b	R: 131 G: 78 B: 91
	#fed957	R: 254 G: 217 B: 87
	#4651f8	R: 70 G: 81 B: 248

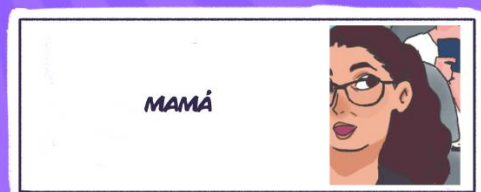
PERSONAJES



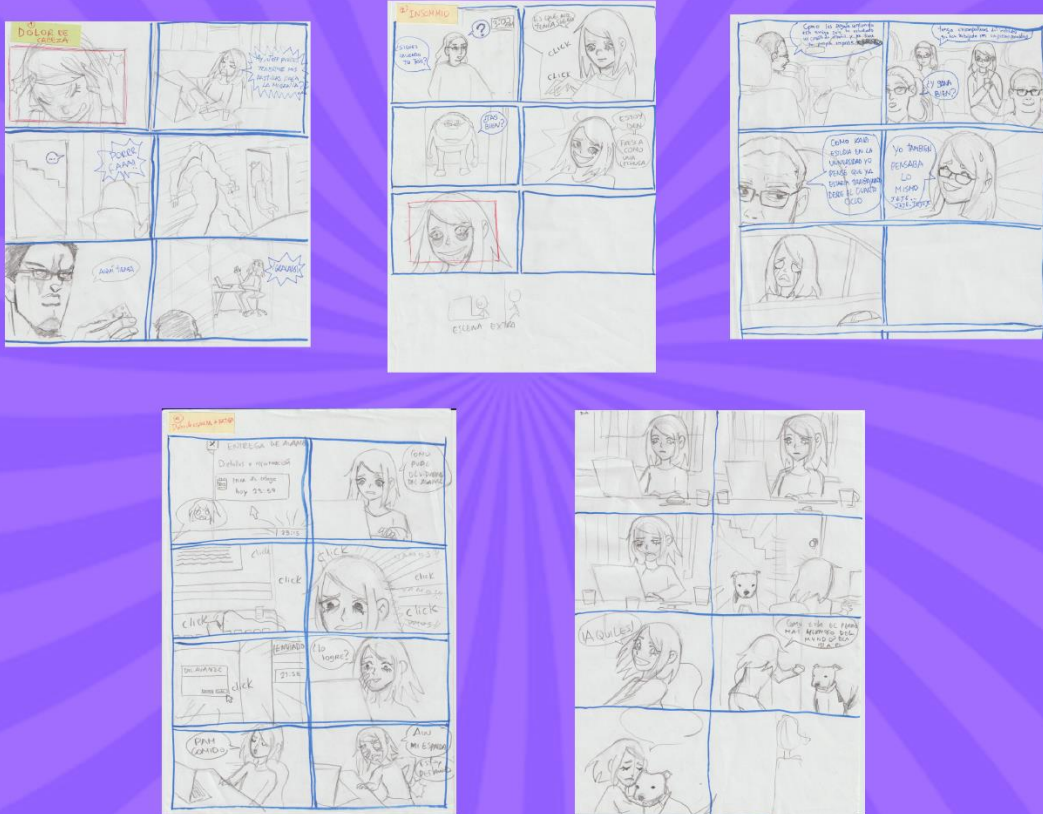
KARI

PERSONAJE PRINCIPAL

ESTUDIANTE DE NOVENO CICLO QUE PRESENTA SÍNTOMAS DE ESTRÉS ACADÉMICO.



BOCETOS



STORYBOARD CÓMIC DIGITAL PARA INSTAGRAM

MEDIDA 1080 x 1080

POST/ESCENA :1



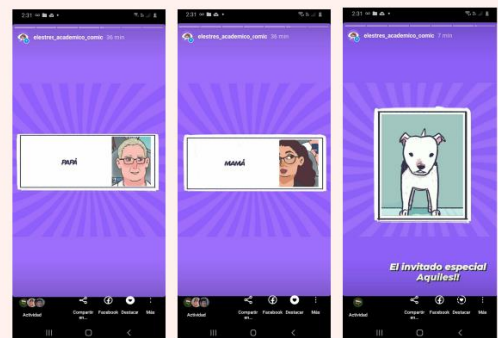
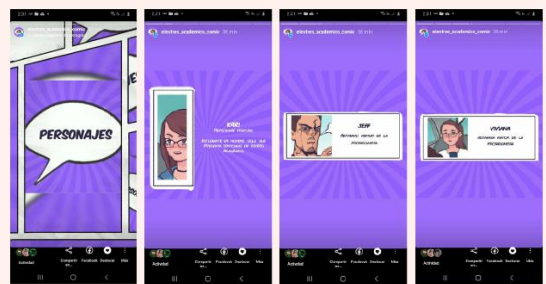
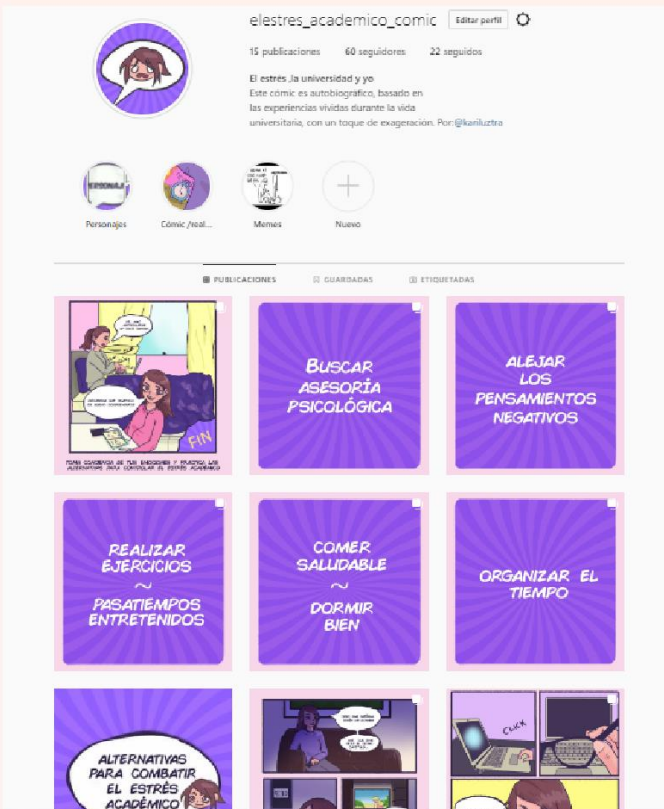
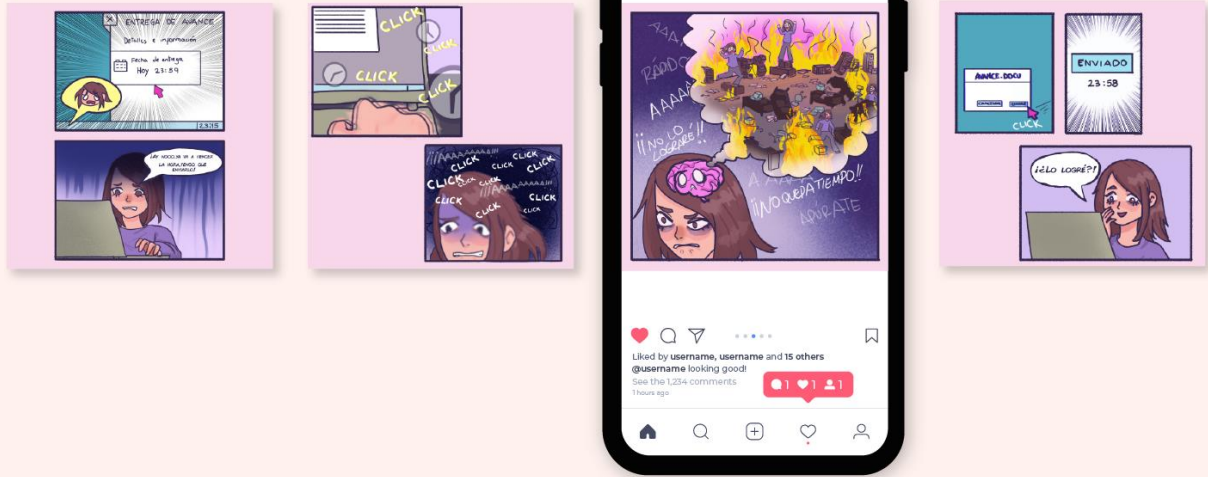
POST/ESCENA :2



5



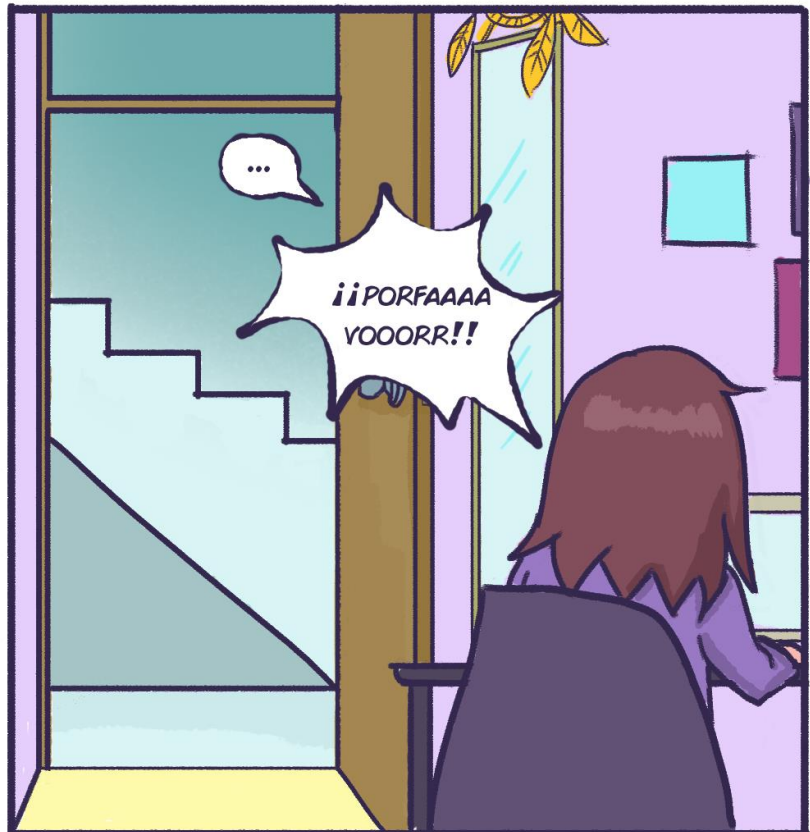
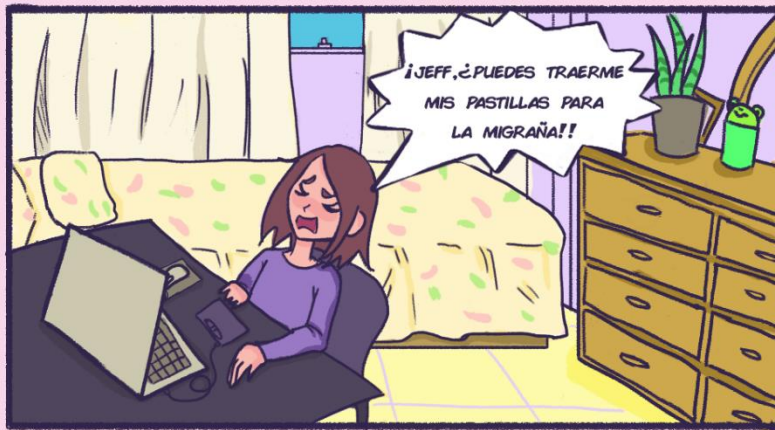
PLATAFORMA



Anexo N° 13: Piezas gráficas

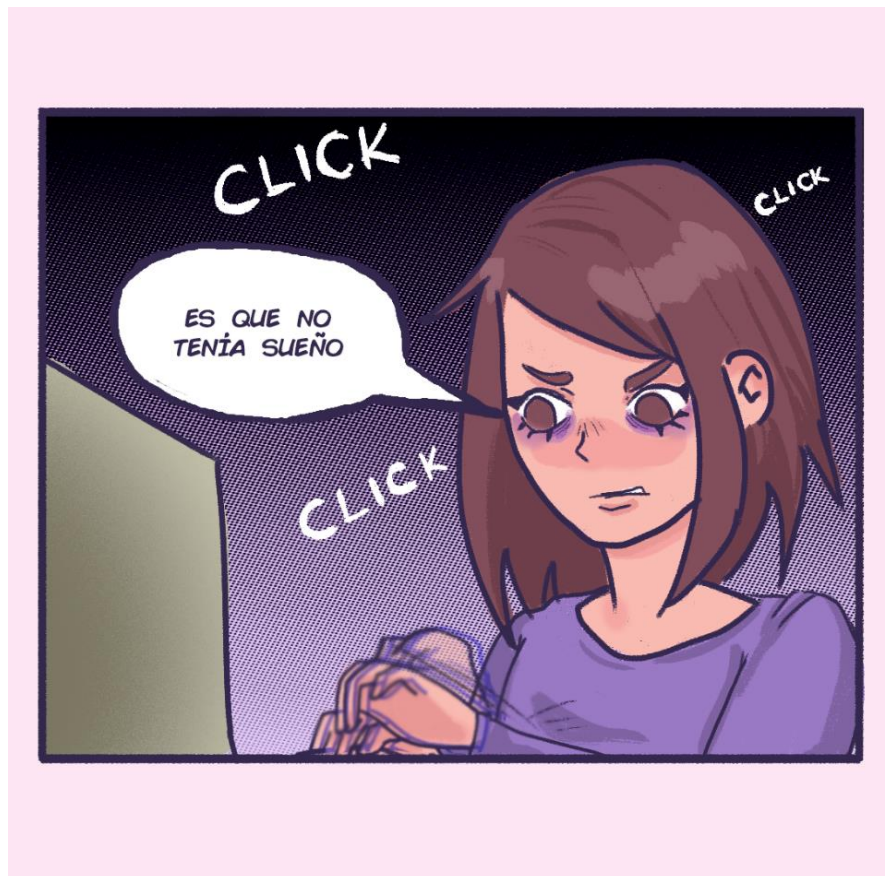


POST / ESCENA 1





POST/ESCENA 2



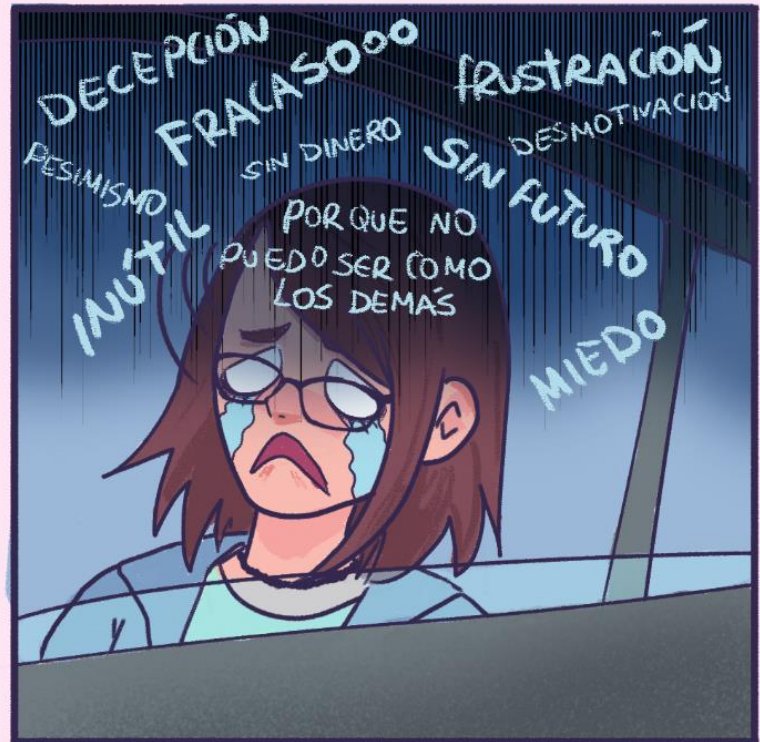


ESCENA EXTRA



POST/ESCENA 3

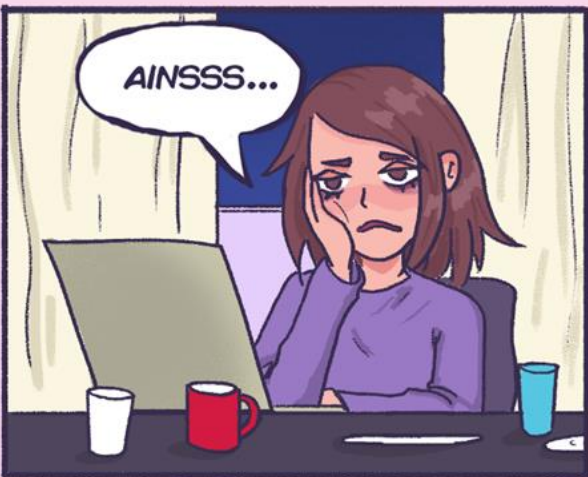
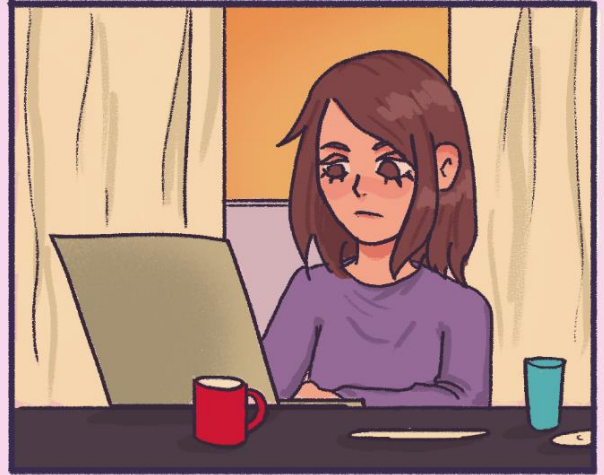
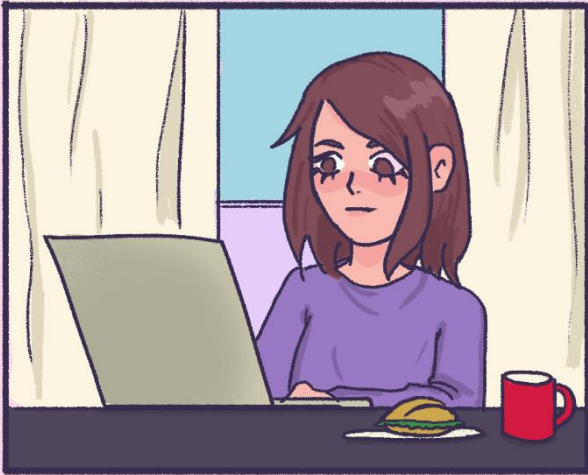


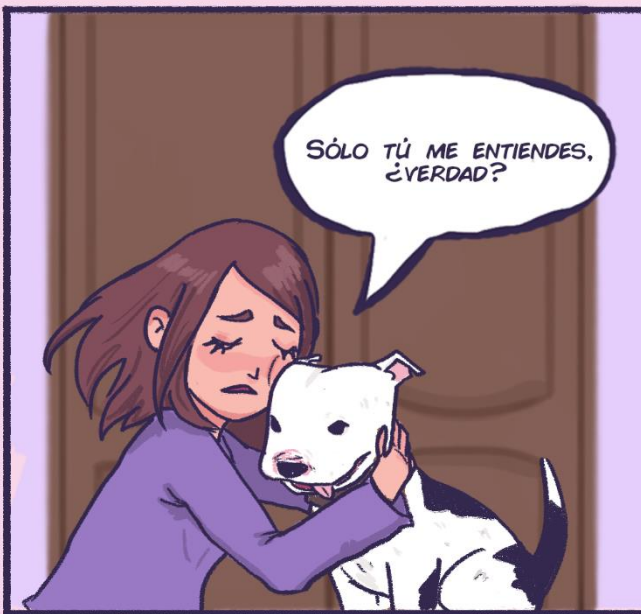
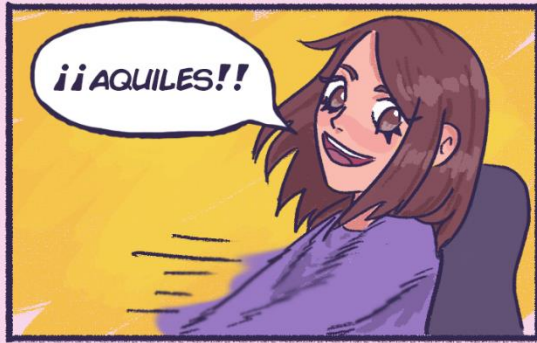




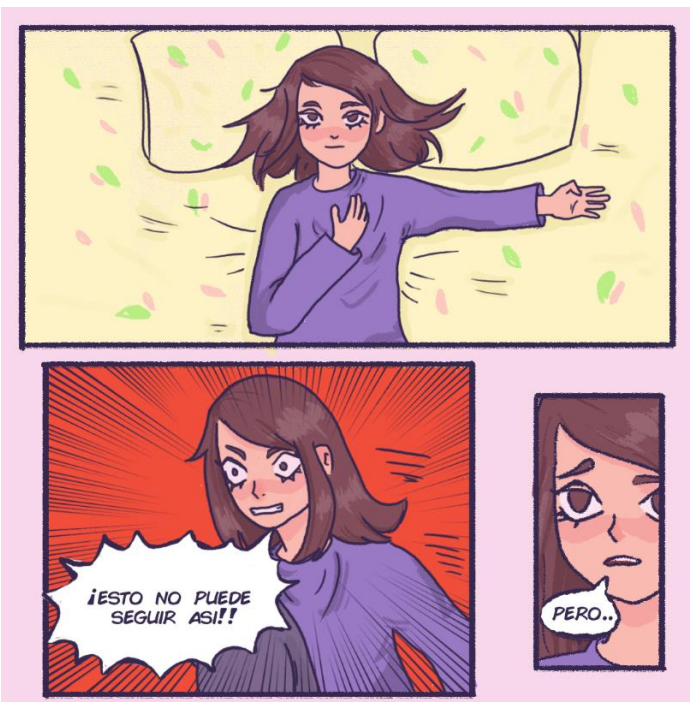


POST / ESCENA 5



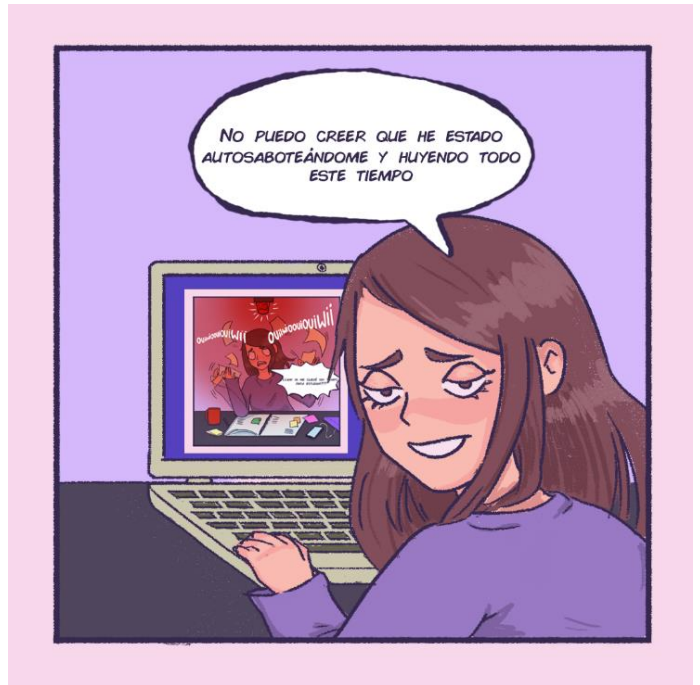
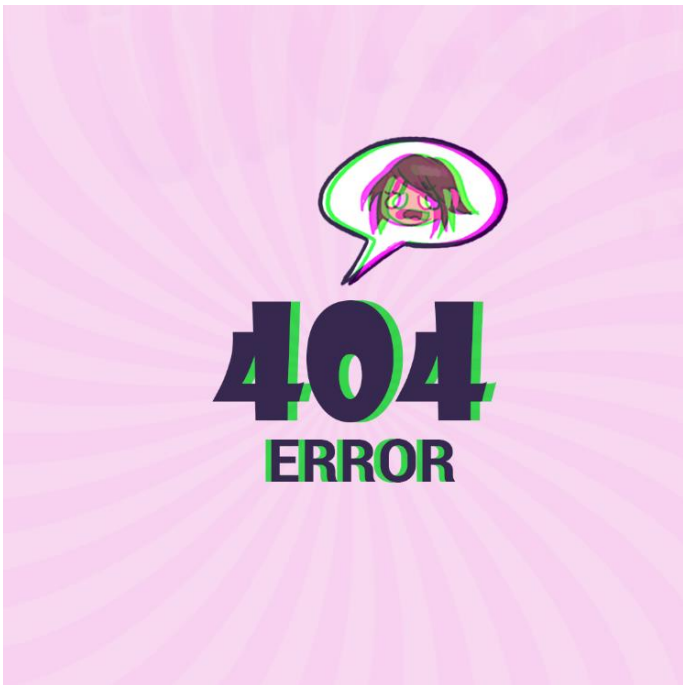
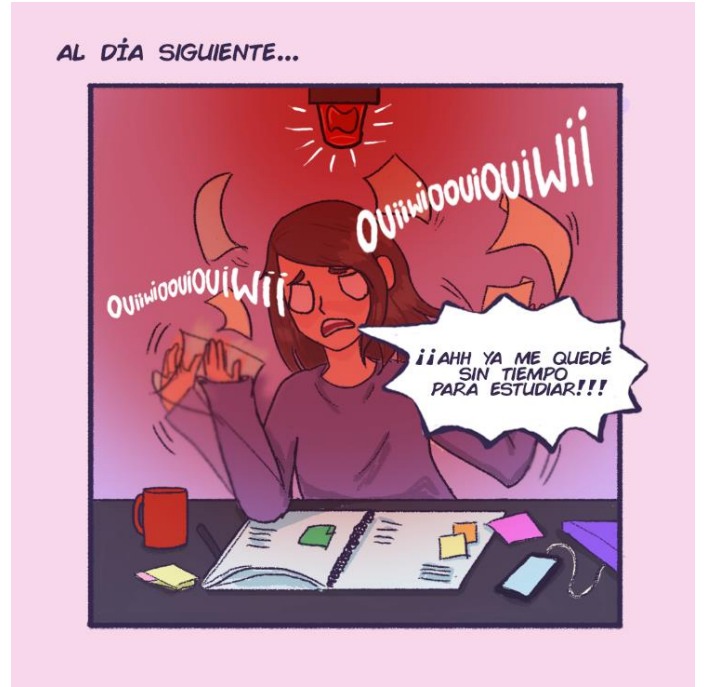


POST/ESCENA 6



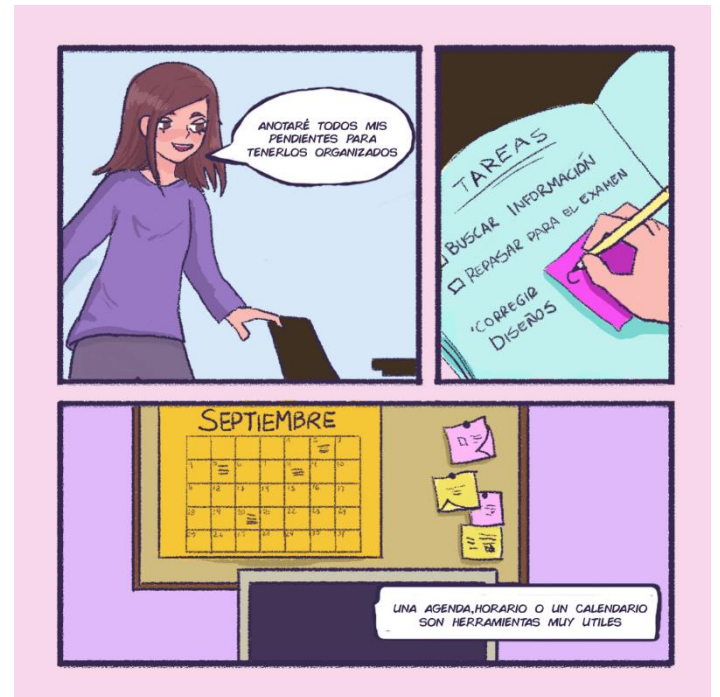


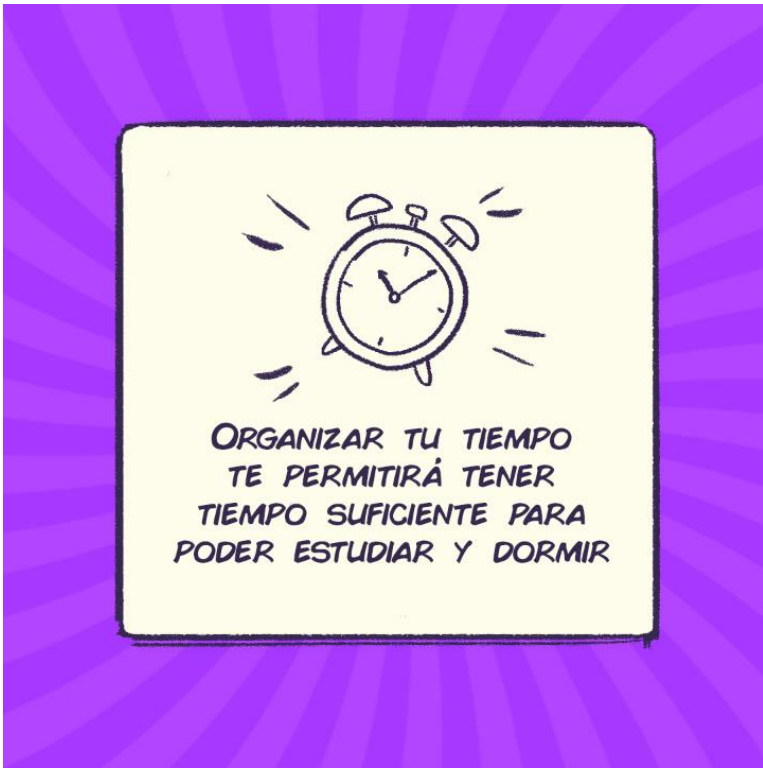
POST / ESCENA 7





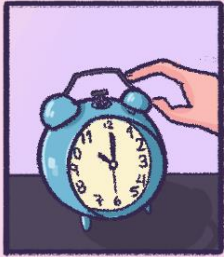
POST / ESCENA 8





POST/ESCENA 9





**DORMIR 8 HORAS
REDUCE LA ANSIEDAD
Y LA TENSION DEL
CUERPO**

EXACTO, LO QUE
DICE ALLÍ



**LAS FRUTAS, FRUTOS SECOS Y
VEGETALES RICOS EN VITAMINAS
Y MINERALES DAN ENERGÍAS
PARA CONTRARRESTAR LOS
SÍNTOMAS DEL ESTRÉS**

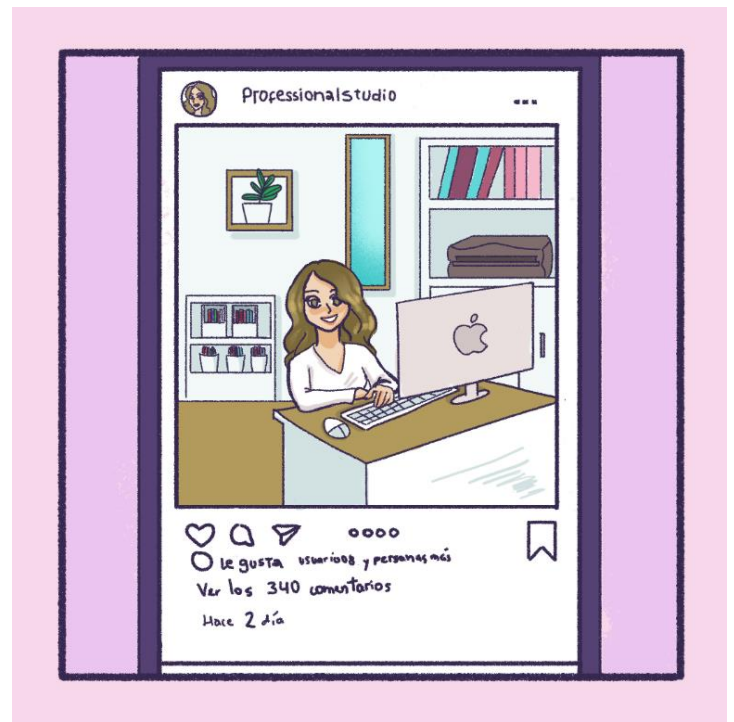
POST / ESCENA 10

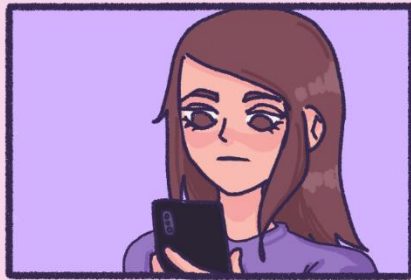
REALIZAR
EJERCICIOS
~
PASATIEMPOS
ENTRETENIDOS





POST/ESCENA 11

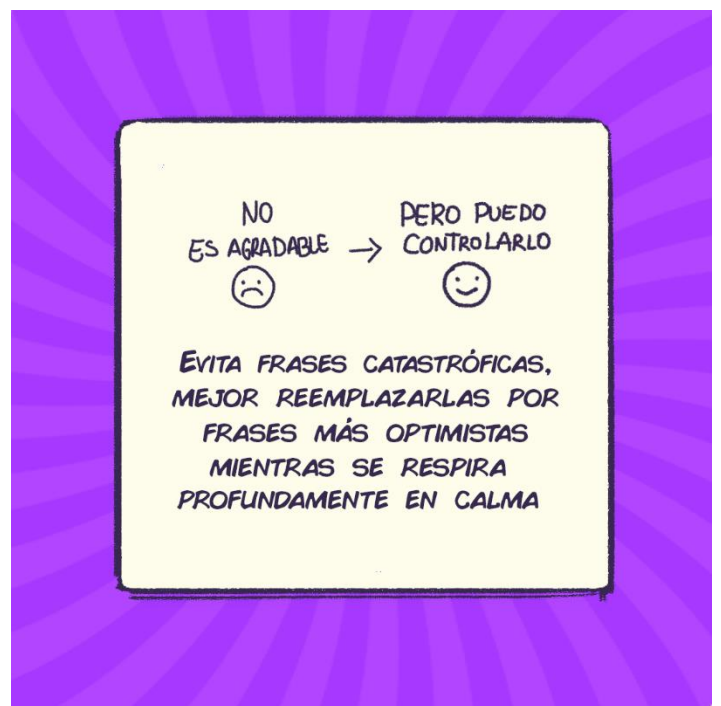




¿ALGÚN DÍA TENDRÉ UNA VIDA ASÍ DE EXITOSA?

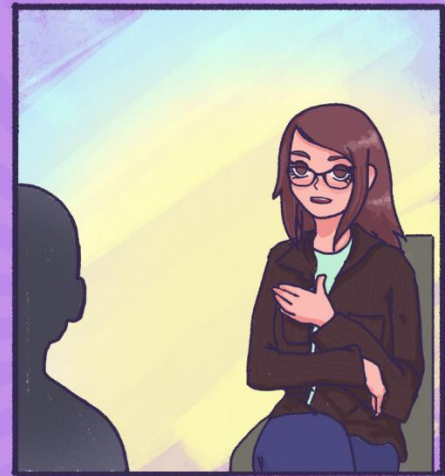
BUENO AÚN ME FALTA TERMINAR LA UNIVERSIDAD Y HACER LA TESIS





POST/ESCENA 12

**BUSCAR
ASESORÍA
PSICOLÓGICA**



CONTACTA A UN ESPECIALISTA QUE TE AYUDE A PLANIFICAR ESTRATEGIAS PERSONALIZADAS PARA AFRONTAR EL ESTRÉS ACADÉMICO

POST/ESCENA 13



TOMA CONCIENCIA DE TUS EMOCIONES Y PRACTICA LAS ALTERNATIVAS PARA CONTROLAR EL ESTRÉS ACADÉMICO

“UN ESTUDIANTE ES UNA PERSONA CON MÚLTIPLES NECESIDADES QUE NO PUEDEN SOSLAYARSE Y QUE SE SATISFACEN A PARTIR DE ACTIVIDADES LÚDICAS, SOCIALES, DEPORTIVAS, CULTURALES, ENTRE OTRAS”

(JOSEFA PÉREZ BLASCO, RAFAEL GARCÍA ROS, FRANCISCO PÉREZ GONZÁLEZ, 2019)

FUENTE: GUÍA PARA EL MANEJO DEL ESTRÉS ACADÉMICO



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

ACTA DE SUSTENTACION DE TESIS

Siendo las 17:00 horas del 16/12/2022, el jurado evaluador se reunió para presenciar el acto de sustentación de Tesis titulada: "Cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022", presentado por el autor RODRIGUEZ PORTILLO KARINA VICTORIA estudiante de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL.

Concluido el acto de exposición y defensa de Tesis, el jurado luego de la deliberación sobre la sustentación, dictaminó:

Autor	Dictamen
KARINA VICTORIA RODRIGUEZ PORTILLO	Excelencia

Firmado electrónicamente por:
MACORNEJOC el 20 Dic 2022 12:05:50

Firmado electrónicamente por: JTANTARE
el 20 Dic 2022 12:04:44

MIGUEL ANTONIO CORNEJO
GUERRERO
PRESIDENTE

JUAN JOSE TANTA RESTREPO
SECRETARIO

Firmado electrónicamente por: VARGASA el
20 Dic 2022 18:12:25

MARIANO OCTAVIO VARGAS ARIAS
VOCAL

Código documento Trilce: TRI - 0446879



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Autorización de Publicación en Repositorio Institucional

Yo, RODRIGUEZ PORTILLO KARINA VICTORIA identificado con N° de Documento N° 75325962 (respectivamente), estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES y de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, autorizo (), no autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi Tesis: "Cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022".

En el Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo, según esta estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33.

Fundamentación en caso de NO autorización:

--

LIMA, 07 de Diciembre del 2022

Apellidos y Nombres del Autor	Firma
RODRIGUEZ PORTILLO KARINA VICTORIA DNI: 75325962 ORCID: 0000-0002-3705-8391	Firmado electrónicamente por: KRODRIGUEZPO el 07- 12-2022 22:21:08

Código documento Trilce: INV - 1056643



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, APAZA QUISPE JUAN, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022", cuyo autor es RODRIGUEZ PORTILLO KARINA VICTORIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 19 de Noviembre del 2022

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
APAZA QUISPE JUAN DNI: 10453803 ORCID: 0000-0002-1157-7185	Firmado electrónicamente por: APAZAQU el 19-12- 2022 02:41:13

Código documento Trilce: TRI - 0446880



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL

Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, RODRIGUEZ PORTILLO KARINA VICTORIA estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de ARTE & DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Cómic digital sobre el estrés académico y la percepción visual en estudiantes de diseño gráfico empresarial de Los Olivos, Lima-2022", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
KARINA VICTORIA RODRIGUEZ PORTILLO DNI: 75325962 ORCID: 0000-0002-3705-8391	Firmado electrónicamente por: KRODRIGUEZPO el 19-11-2022 22:21:30

Código documento Trilce: TRI - 0446882