

Escuela de Diseño Gráfico



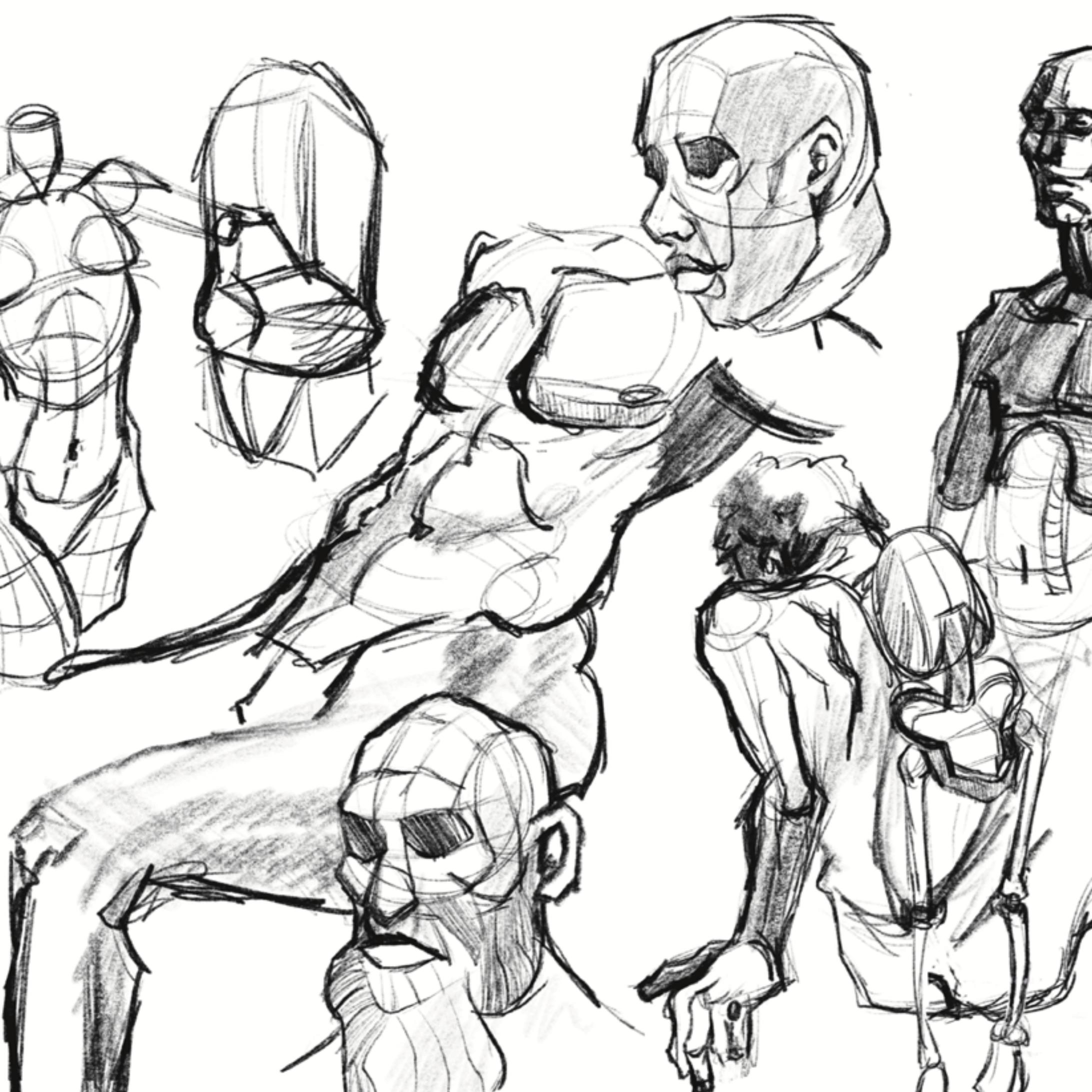
**DISEÑO DE UN
PRODUCTO EDITORIAL
INTERACTIVO PARA
ENSEÑAR
ILUSTRACIÓN
ANATÓMICA A
ILUSTRADORES
PRINCIPIANTES**

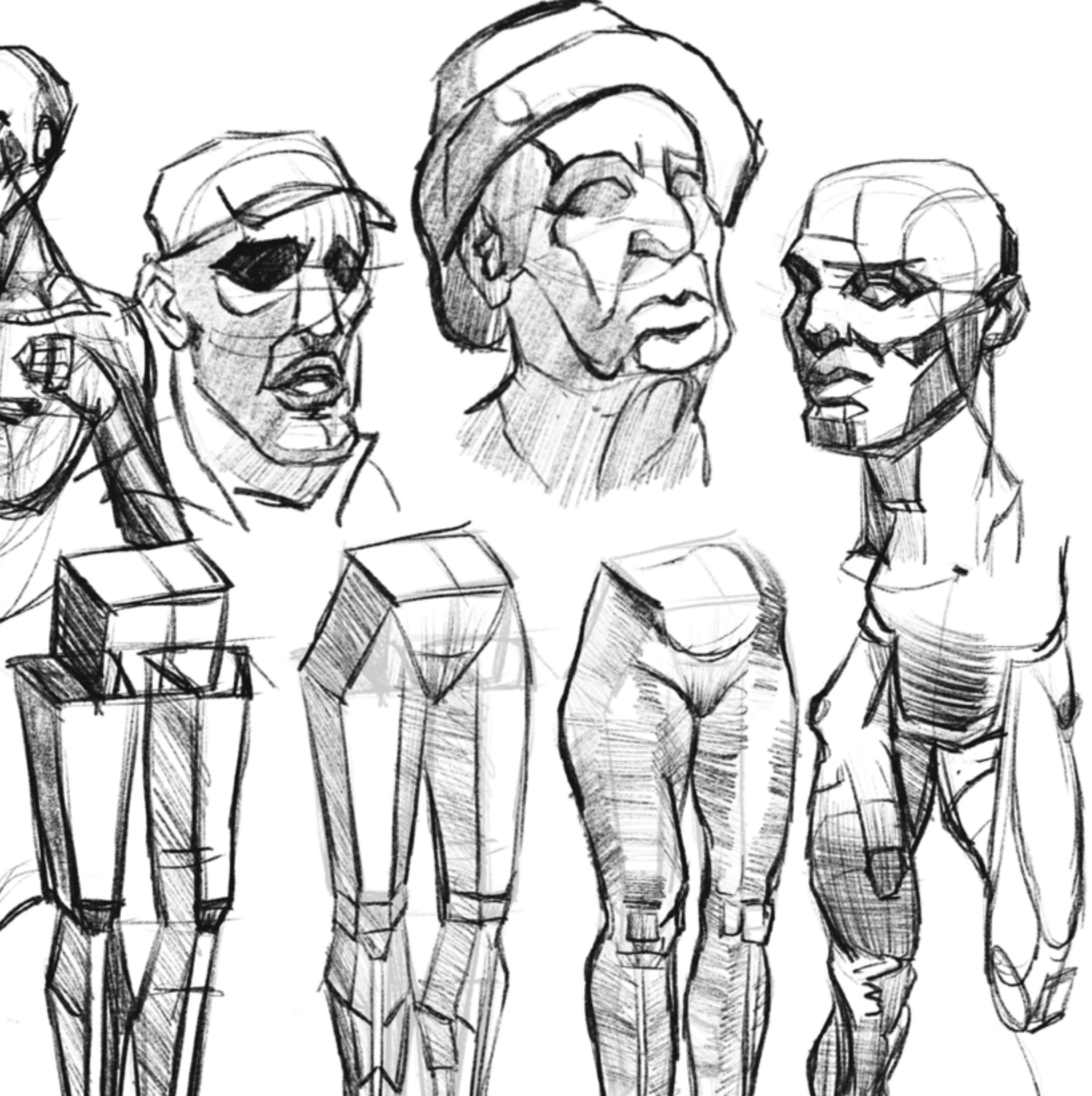
Trabajo de graduación previo a la
obtención del título de
Licenciada en Diseño Gráfico

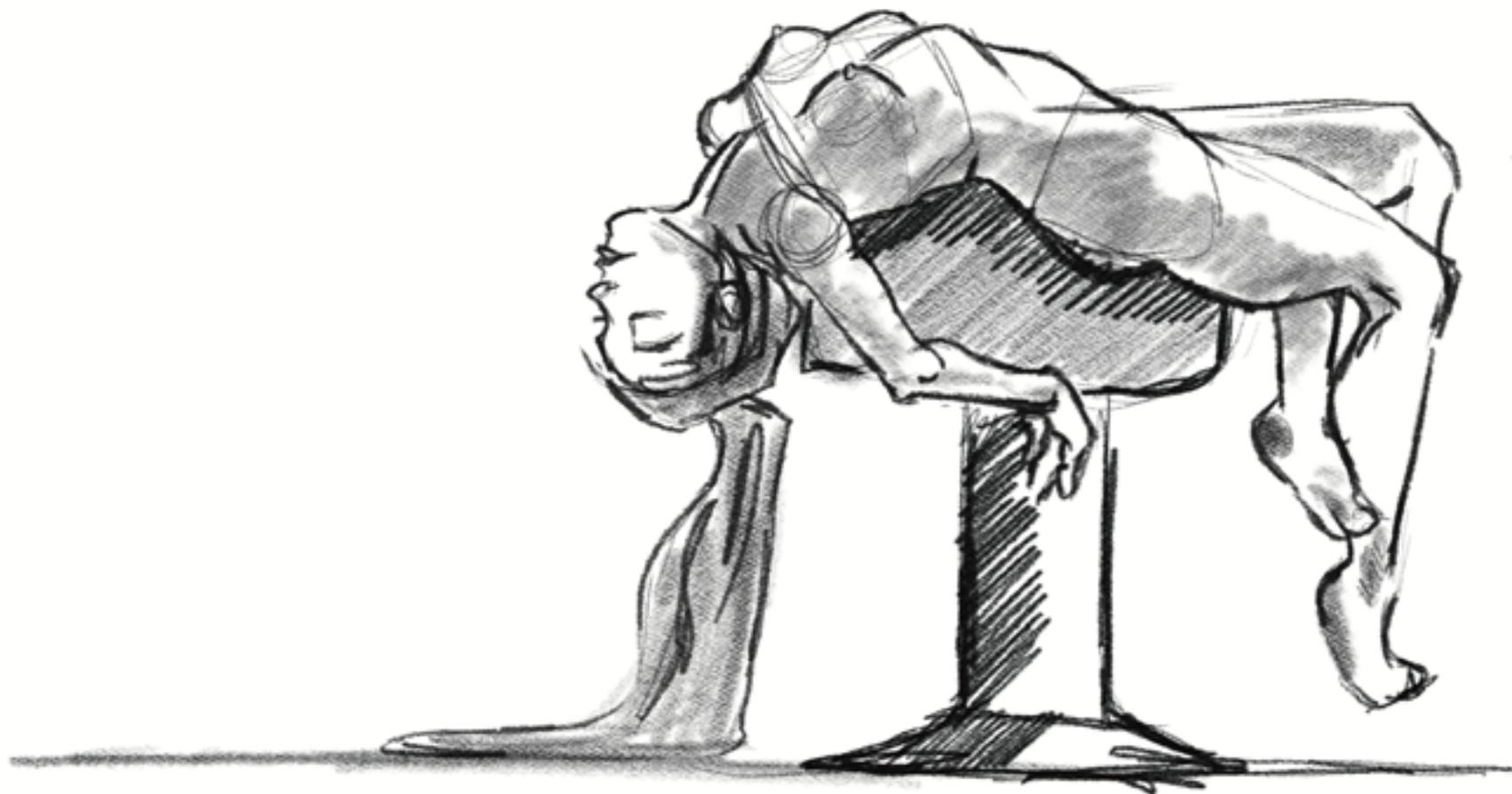
AUTORA:
Nicole Rubio

DIRECTORA:
Toa Tripaldi

CUENCA, ECUADOR, 2023







AUTORA:
Nicole Rubio

TUTORA:
Toa Tripaldi

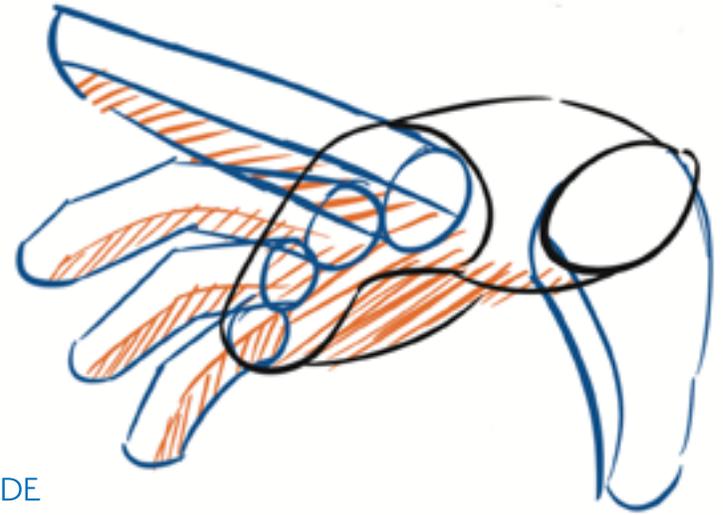
ILUSTRACIÓN:
Las ilustraciones pertenecen a la autora de este libro, excepto aquellas que se encuentran con su respectiva cita.

FOTOGRAFÍA:
Muchas de las fotografías son de libre dominio de internet y pertenecen a sus correspondientes autores.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:
Nicole Rubio

CUENCA- ECUADOR

2023



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE
DISEÑO
ARQUITECTURA Y ARTE

Escuela de Diseño Gráfico

Diseño de un producto editorial interactivo para enseñar ilustración anatómica a ilustradores principiantes

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

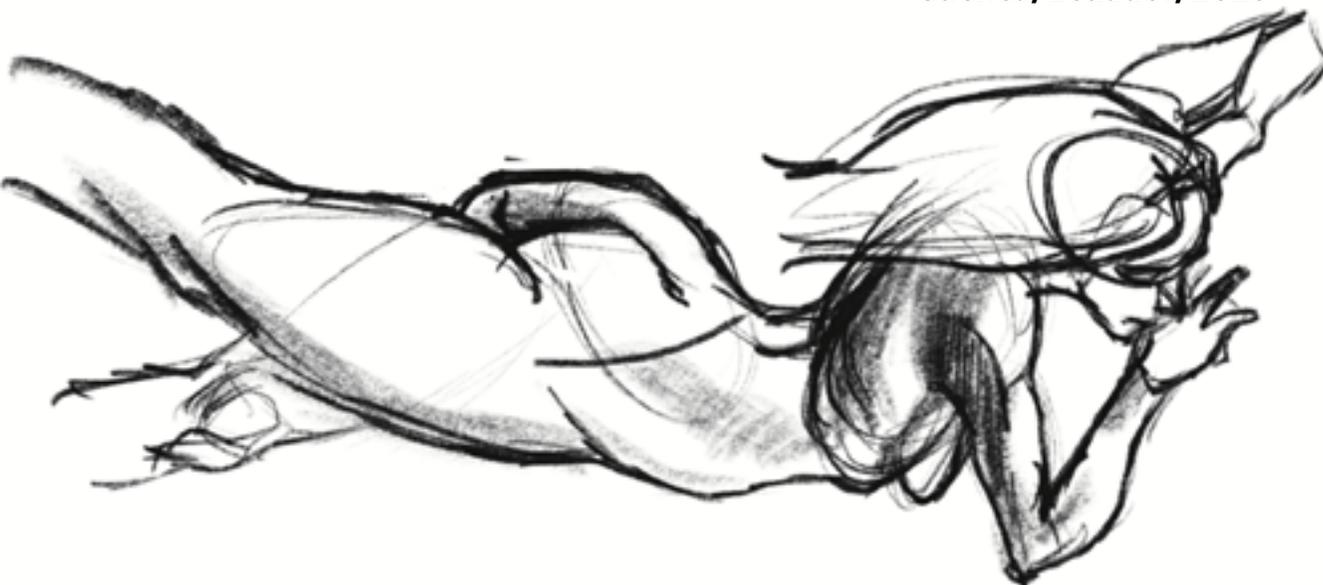
AUTORA:

Nicole Rubio

DIRECTORA:

Toa Tripaldi

Cuenca, Ecuador, 2023



DEDI

CA

A las personas que me han acompañado en todo este proceso, que me apoyaron, que rieron y lloraron conmigo. Ustedes creyeron en mí. Sin ustedes presentes en mi vida no hubiera tenido las fuerzas para seguir adelante.

Familia, amigos, pareja, psicóloga, música, ahora colegas. También a mí.

Gracias Nicolux, por no rendirte ni un momento, esto lo hiciste tú.

TORIA

AGRA

DE

Mis más sinceros agradecimientos a mi familia, por estar siempre a mi lado y apoyarme todo este tiempo. Vi su amor y compañía en todo momento, desde el primer ciclo hasta concluir con mi carrera, ustedes pudieron ver mi crecimiento profesional y personal, ustedes me dieron la oportunidad de estudiar en la Universidad del Azuay. Gracias Gissela, Alberto, Matías y Lucas por estar para mí.

CI

Gracias a mis amigos, a mi pareja, ustedes aguantaron mi estrés y mi emoción por cada logro que tuve.

Gracias a mis tutores y a mi directora de tesis, me guiaron de una manera muy increíble, con paciencia y mucha sabiduría. Este proyecto se encaminó de la mejor manera gracias a ustedes.

MIENTOS

OBJE

TI

VOS

OBJETIVO GENERAL:

Ayudar a ilustradores principiantes a comprender y aprender la anatomía humana ilustrada, mediante el desarrollo de un producto editorial interactivo que recopile información y metodologías simplificadas adaptadas a su nivel de dibujo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Diseñar un producto editorial interactivo que recopile información básica y enseñe sobre anatomía humana ilustrada.
Generar un sistema de ilustraciones que ejemplifican los procesos básicos de ilustración de anatomía humana.

RE

SU

MEN

De los retos más complicados para todos los ilustradores es el dibujo del cuerpo humano, la complejidad de ilustrarlo, para el dibujante principiante, se debe a la cantidad de métodos e información disponible, no saben cómo empezar y avanzar con su proceso de aprendizaje. Debido a esto, se propuso desarrollar un producto editorial para aprender e interactuar de mejor manera con la información presentada. Para su concreción, se aplican criterios teóricos de ilustración, diseño instruccional, diseño editorial y diseño interactivo, dando como resultado un libro interactivo que ofrece una nueva metodología de aprendizaje sobre la anatomía humana ilustrada dirigida a ilustradores principiantes.

Palabras clave: Ilustración, cuerpo humano, aprendizaje, ilustrador principiante, interactivo

AB

Of the most complicated challenges for all illustrators is the drawing of the human body, the complexity of illustrating it, for the beginner cartoonist, is due to the amount of methods and information available; they do not know how to start and advance with their learning process. Due to this, it was proposed to develop an editorial product to learn and interact better with the information presented. For its concretion, theoretical criteria of illustration, instructional design, editorial design and interactive design are applied, resulting in an interactive book that offers a new learning methodology on the illustrated human anatomy aimed at beginner illustrators.

Keywords: Illustration, human body, learning, beginner illustrator, interactive

STRACT

INTRO DUC CIÓN

La ilustración es un medio creativo poderoso que nos permite dar vida a nuestras ideas y representar visualmente el mundo que imaginamos. El dibujo del cuerpo humano es uno de los desafíos más complejos que enfrentan los ilustradores, especialmente aquellos que están dando sus primeros pasos en esta área. La complejidad inherente al cuerpo humano, sumada a la abundancia de métodos e información disponible, puede resultar abrumadora para los principiantes.

Además, al enseñar la ilustración anatómica, a menudo se parte del supuesto de que los estudiantes tienen un conocimiento previo o una mirada experta en la materia. Esta perspectiva puede dificultar el aprendizaje para aquellos que se inician en la disciplina y buscan una guía clara y accesible para desarrollar sus habilidades.

Una estrategia efectiva es dividir el aprendizaje en fases progresivas. En la primera fase, se introduce la inspiración y se conocen a los creadores de contenido destacados en el campo de la ilustración. La segunda fase se enfoca en los conceptos básicos, como la proporcionalidad, las formas geométricas y el manejo de la luz. En la tercera fase, se simplifica la anatomía utilizando formas geométricas como base.

**ÍNDI
CEDE
CON
TENI
DOS**

CAPÍTULO 1:	16
Contextualización	
1.1 Marco teórico	18
1.1.1 DISEÑO INSTRUCCIONAL	20
1.1.1.1 ¿Qué es?	20
1.1.1.2 Proceso que describe el diseño instruccional	20
1.1.1.3 Perspectivas de varios autores sobre el diseño instruccional	21
1.1.1.4 Fundamentos teóricos	22
1.1.1.5 Diseñador instruccional	25
1.1.1.6 Modelos de diseño instruccional de cuatro componentes (4C/ID)	25
1.1.1.7 Gamificación	25
1.1.2 ILUSTRACIÓN	26
1.1.2.1 ¿Qué es?	26
1.1.2.2 Técnicas de ilustración	26
1.1.2.3 El boceto	30
1.1.2.4 Ilustración vinculada a la medicina	30
1.1.2.5 Ilustración vinculada al arte	30
1.1.2.6 Fundamentos del dibujo	31
1.1.2.7 Fundamentos de la ilustración anatómica	32
1.1.3 DISEÑO EDITORIAL	34
1.1.3.1 ¿Qué es?	34
1.1.3.2 Elementos que componen el diseño editorial	34
1.1.3.3 Libro	35
1.1.4 DISEÑO INTERACTIVO	36
1.1.4.1 ¿Qué es?	36
1.1.4.2 Diseño interactivo en la educación	36
1.1.4.3 Principios del diseño interactivo	36
1.2 Investigación de campo	38
1.2.1 ENTREVISTA	40
1.2.2 OBSERVACIÓN	42
1.3 ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS	44
1.3.1 CURSO EN LÍNEA	46
1.3.2 LIBRO INFORMATIVO	48
1.3.3 LIBRO INTERACTIVO	50
1.4 Conclusiones	52

CAPÍTULO 2:	54
Programación	
2.1 Análisis/ Definición del usuario	56
2.1.1 MAPA DE ACTORES Y ESCENARIOS	58
2.1.2 PÚBLICO OBJETIVO	62
2.1.3 METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN Y RECOPIACIÓN DE DATOS	63
2.1.4 TARGET	64
2.1.5 PERFIL DE USUARIO	65
2.1.5 PERSONA USUARIO Y MAPA DE EMPATÍA	66
2.2 BRIEF DEL PRODUCTO	73
2.3 Partidos de diseño	76
2.2.1 FORMAL	78
2.2.2 FUNCIONAL	79
2.2.3 TECNOLÓGICO	80
2.2.4 CONCEPTUAL	81
2.4 Definición de contenidos	82
2.4.1 ESPECIFICACIONES	84
2.5 Hoja de ruta	86
2.5 Conclusiones	88

CAPÍTULO 3:	91
Proceso creativo	
3.1 Ideación	92
3.1.1 DIEZ IDEAS	94
3.1.2 TRES IDEAS	98
3.1.3 IDEA FINAL	100
3.2 Bocetación y diseño	102
3.2.1 DIAGRAMACIÓN	106
3.2.2 ILUSTRACIÓN	106
3.2.3 TIPOGRAFÍA	109
3.2.4 CROMÁTICA	109
3.2.5 INTERACTIVIDAD	110

CAPÍTULO 4:	113
Producto final	
4.1 Diseño	114
4.1.1 DISEÑO FINAL	116
4.1.2 ADICIONALES	124
4.2 Validación	126
4.2.1 VALIDACIÓN METODOLÓGICA	128
4.2.2 VALIDACIÓN PRODUCTO	130
CONCLUSIONES	132
BIBLIOGRAFÍA	134
ANEXOS	136

**ÍNDICE
DE
ILUSTRACIONES Y
CUADROS**

CAPÍTULO 1: CONTEXTUALIZACIÓN

1	Por seventyfourimages
2	Por Pressmaster
3	Por KostiantynVoitenko
4	Por NomadSoul1
5	Por Pressmaster
6	Por michelangeloop
7	Por demopicture
8	Por demopicture
9	Por fxquadro
10	Por JJFarquitectos
11	Por digitalstormcinema
12	Por ckstockphotoPor
13	microgen
14	Jeff Mellem
15	Por Julian Nunes
16	Por bialasiewicz
17	Ilustraciones de Cristian
18	Alvarracín
19	
20	Fotografía/retrato de
	Cristian Alvarracín
21	Fotografía de estudiante
	realizando ejercicios de
	ilustración
22	Ilustraciones de Banksied
23	Fotografía de Jean Fraise
24	Doméstika curso:
25	introducción a dibujo de
26	personajes para animación
	y videojuegos
27	Libro <i>"Figure Drawing,</i>
28	<i>Design and Invention"</i>
	Review libro <i>"Figure</i>
	<i>Drawing. Design and</i>
	<i>Invention"</i>
29	Libro "Destroza este diario"
30	Libro "Destroza este diario"

CAPÍTULO 2: PROGRAMACIÓN

31	Mapa de actores y
	escenarios
32	Tabla de actores
33	Tabla de escenarios
34	Tabla público objetivo
35	Por SHVETS production
36	Por Antonius Ferret
37	Pavel Danilyuk
39	Persona design y mapa de
	empatía 1
40	Persona design y mapa de
	empatía 2
41	MESSALA CIULLA
42	Ilustración de Alberto
	Mielgo
43	Ivan Samkov
44	Por cottonbro studio
45	Porcottonbro studio
46	Tabla hoja de ruta

CAPÍTULO 3: PROCESO CREATIVO

47	Bocetos 10 ideas
48	Boceto 3 ideas
49	Boceto idea final
50	Collage diagramación
	producto final
51	Collage proceso de
	ilustración
52	Fotografía producto final
	fase 2
53	Fotografía producto final
	fase 3
54	Collage interactividad fase
	2

CAPÍTULO 4: PRODUCTO FINAL

55	Collage producto final
	inicio de libro
56	Collage producto final
	fase 1
57	Collage producto final
	fase 2
58	Collage producto final
	fase 3
59	Cuadernos de ilustración
60	Collage server de discord
61	Collage validación
	metodológica
62	Collage validación del
	producto

CAPÍ
TULO



1.1 Marco teórico

Contextualización





1.1.1

Diseño
Instruccional

1.1.2

Ilustración

1.1.3

Diseño
Editorial

1.1.4

Diseño
Interactivo

1.1.1 DISEÑO INS TRUC CIONAL

1.1.1.1 ¿Qué es?

Belloch (2003) dice que el diseño instruccional es la **organización y planificación de las metodologías de estudio**. Los educadores pueden reconocer diversos métodos para poder llegar de mejor manera a sus estudiantes. Mediante la planificación educativa, se logra estructurar todo el material de un curso de manera efectiva.

El diseño instruccional es "la planificación instruccional sistemática que incluye la valoración de necesidades, el desarrollo, la evaluación, la implementación y el mantenimiento de materiales y programas" (Richey, Fields, Foxon, 2001, pág. 181)

La planificación educativa es un esfuerzo conjunto entre educadores y estudiantes. Los estudiantes son los que dan a conocer si un método es útil o no, gracias a la retroalimentación de las actividades y/o ejercicios presentados en la planificación del tema que se enseña.

"Cuando un profesional se plantea el desarrollo de un curso sigue un proceso, de forma consciente o rutinaria, con el fin de diseñar y desarrollar acciones formativas de calidad" (Belloch, 2003)

En este proyecto final de grado, el diseño instruccional es fundamental debido a que su objetivo es inculcar conocimientos de ilustración anatómica a principiantes en la ilustración.

Por ende, es importante desarrollar un enfoque pedagógico preciso y efectivo que permita a los estudiantes principiantes aprender y entender la simplificación de la anatomía humana. Debido a que es un tema complejo, el plan de estudios debe ser adaptado al nivel de dibujo de los principiantes.

1.1.1.2 Proceso que describe el diseño instruccional

Williams (2005) afirma que el diseño instruccional es un proceso metodológico que se utiliza para la planificación, implementación y evaluación de cursos de formación y enseñanza en distintos entornos.

Este proceso se divide en varias etapas con el objetivo de crear un ambiente de aprendizaje efectivo y eficiente, tomando en cuenta las necesidades y características de los estudiantes y el contexto donde se impartirá el curso. Williams (2005) nos explica las etapas del proceso de diseño instruccional:

1. Análisis de necesidades: en esta etapa, se analiza el entorno y se identifican las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

2. Definición de objetivos: se definen los objetivos de aprendizaje que se desean alcanzar con el curso, siendo estos específicos, medibles, alcanzables, relevantes y con un plazo determinado.

3. Selección de resultados de aprendizaje: se eligen los logros más adecuados para alcanzar los objetivos del curso, teniendo en cuenta los procesos de adquisición de conocimientos y seleccionando los contenidos y actividades más apropiados para alcanzar los objetivos educativos.

4. Desarrollo de contenidos y actividades: se desarrollan los contenidos y actividades que se utilizarán para enseñar los objetivos de aprendizaje. En esta etapa se seleccionan los materiales a utilizar como libros, videos, presentaciones, entre otros.

5. Diseño de evaluación: se determinan metodologías y herramientas de evaluación más adecuadas para medir el éxito del aprendizaje. Se definen los criterios de evaluación y se establece cómo se medirá el progreso y los resultados del curso.

1.1.1.3 Perspectivas de varios autores sobre el diseño instruccional

1

Debido a que el tema a enseñar es ilustración, es importante tener un plan de estudios que guíe y permita la experimentación de los ilustradores principiantes. El método de enseñanza se irá describiendo a lo largo del marco teórico de este proyecto de grado.

Para Góngora y Martínez (2012) cada estudiante tiene su propio estilo de aprendizaje, por lo que resulta riesgoso guiarse sólo por normas generales del diseño de materiales.

La ilustración es un campo amplio y ofrece la oportunidad de que los ilustradores se expresen y representen ideas, objetos, personas, animales, paisajes y otros elementos. Cada ilustrador debe conocer los diversos métodos artísticos, movimientos, técnicas, acabados y teoría fundamental, para poder crear piezas gráficas que reflejan su estilo y objetivo. Es muy cierto el planteamiento de Góngora y Martínez (2012) y en la ilustración podemos apreciar con mucha facilidad su afirmación.

Para Broderick (2001) el diseño instruccional es el arte y ciencia aplicada de crear un ambiente instruccional y los materiales, claros y efectivos, que ayudarán al estudiante a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas.

Existen muchos factores que incentivan a aprender, practicar y crear artes gráficas. Una de ellas y muy importante es el autodescubrimiento del artista, conociendo las técnicas, temas y espacios para poder crear. Las personas son seres complejos en los que no trabajan del mismo modo en el mismo espacio.

Cada ilustrador tiene su propia manera de trabajar, por lo que es importante seleccionar cuidadosamente el medio por el cuál aplicará su conocimiento teórico. Esto permitirá proporcionar a los ilustradores principiantes la experiencia necesaria para comprender y aprender la anatomía humana ilustrada.





1.1.1.4 Fundamentos teóricos

1.1.1.4.1 Teorías descriptivas del aprendizaje

Las teorías descriptivas nos ayudarán a comprender los enfoques principales para aprender la teoría del desarrollo. Mayer (1999) las presenta en tres puntos importantes (p. 143):

- **Aprendizaje como fortalecimiento de la respuesta**

Debemos tener en cuenta que el estudiante es visto como un receptor pasivo que recibe distintas recompensas y castigos durante su proceso de aprendizaje, esto se conoce como el modelo de estímulo-respuesta. Comúnmente se suele utilizar este enfoque por medio de la práctica.

No importa la cantidad de teoría que se disponga a los ilustradores principiantes, la verdadera comprensión y desarrollo de habilidades se obtendrá al momento de practicar realizando una gran variedad de ejercicios.

- **Aprendizaje como adquisición del**

conocimiento

El docente es quien proporciona información, mientras que el alumno la recibe pasivamente. Este enfoque "está basado en la idea de que el aprendizaje tiene lugar cuando un alumno coloca nueva información en una memoria a largo plazo" (Mayer, 1999, p. 143). Las principales estrategias de adquisición de conocimiento son la lectura y la atención activa en clases.

- **Aprendizaje como construcción del conocimiento**

Según Mayer (1999), el aprendizaje ocurre cuando un docente construye conscientemente una representación en la memoria activa. El diseñador instruccional tiene como objetivo crear un ambiente en el que el estudiante interactúe significativamente con el material académico, fomentando los procesos de selección, organización e integración por parte del alumno.

1.1.1.4.2 Teorías didácticas y de

aprendizaje

Aprendizaje social cognitivo

Según Cloninger (2003) basándose en los estudios sobre el aprendizaje observacional y el modelado de Bandura considera que los humanos aprenden observando, y que el aprendizaje por observación va más allá de la tradicional teoría del aprendizaje, la cual afirmaba que el aprendizaje únicamente tenía lugar siempre y cuando existiera un reforzador. Para Bandura, los incentivos refuerzan la conducta obteniéndose un buen desempeño, pero no son exclusivamente necesarios para el aprendizaje.

Complementando el punto anterior sobre "el aprendizaje como construcción del conocimiento" de Cloninger (2003), las personas aprendemos de nuestros entornos sociales y gracias a la observación. Un refuerzo muy grande para los ilustradores principiantes son las referencias y tener un mejor acercamiento al cuerpo humano. No nos debemos olvidar nunca de las referencias, nuestros cerebros se alimentan de lo que vemos y es muy complicado imaginar algo nuevo si no lo hemos visto nunca.

Cuando un ilustrador logra crear poses gracias a su imaginación, se debe a su gran conocimiento y a su práctica constante. Este punto es el paraíso de todos los ilustradores, su nirvana, ya que les abre un mundo de creatividad e imaginación y no es fácil ni rápido llegar a esta capacidad.

1.1.1.4.3 Procesos que influyen en el aprendizaje

- **Procesos de atención**

En este proceso del aprendizaje, la atención y la observación cumplen un papel muy importante, pues como menciona Cloninger (2003) no se aprenderá nada que no sea observado; por tal motivo, la atención es necesaria para obtener un nuevo aprendizaje.

La atención y la observación juegan un papel muy importante en el proceso de aprendizaje, como menciona Cloninger (2003), no se puede aprender nada que no se haya observado. Cuando se trata de la ilustración, nuestras ideas plasmadas en papel son la construcción de todas las referencias visuales que hemos tenido. No se puede ilustrar algo que no se ha visto. Por tal motivo, la atención y la observación es un factor fundamental para adquirir nuevos conocimientos.

- **Procesos de retención**

1. Recordarlo

La información que se retiene con más facilidad es aquella que ha impactado nuestra mente. Según Cloninger (2003), la retención de información solicita que se involucre la imaginación, la cual permite crear representaciones mentales de imágenes, personas o lugares, y la codificación verbal, que facilita la memorización de la información. Ambos mecanismos son importantes para almacenar información en nuestro cerebro, posibilitando que sea recordada y utilizada en un futuro.

Para enseñar ilustración anatómica a los ilustradores principiantes, la retención de información se puede lograr gracias al uso de las formas geométricas, deformándolas y entendiendo su tridimensionalidad. El primer paso sería familiarizar a los estudiantes con el cuadrado, triángulo y círculo para luego modificarlas y representarlas como los músculos del cuerpo humano.

- **Procesos de reproducción motora**

1. Hacerlo:

Las personas almacenan información con el objetivo de utilizarla posteriormente. Según la teoría de Bandura (1977), las acciones y los comportamientos de las personas son la reproducción de los modelos aprendidos o la información que ya ha sido analizada con anterioridad para aplicarla con algún propósito.

Al diseñar el plan de estudios, es importante considerar las posibles situaciones en las que los estudiantes puedan aplicar estos conocimientos efectivamente. Para poder lograr este objetivo, se debe analizar la teoría presentada y los conocimientos que le permitirán no solo dominar la anatomía humana ilustrada, sino también teorías de la ilustración esenciales para todo su proceso de aprendizaje en la ilustración.

- **Procesos motivacionales**

1. Desearlo

Para que una persona pueda recordar la información, es necesario que sienta una fuente de información para llevar a cabo una acción, la cuál requiere de conocimientos ya obtenidos con anterioridad y almacenadas en nuestro cerebro. Albert Bandura (1986), distingue entre aprendizaje y desempeño, ya que una persona puede obtener mucho conocimiento, pero para poder aplicarla a la práctica necesita sentirse motivada y reproducir todos sus conocimientos y conductas posteriormente aprendidas.

Para generar el deseo de aprender en los ilustradores principiantes, es importante explicar las ventajas que tiene el conocimiento de la ilustración en general y de la anatomía humana. Este le puede ayudar en la aplicación de creación de personajes y de composiciones.

2. Aprendizaje por descubrimiento

Jerome Bruner (1961), propuso la teoría de que los estudiantes aprenden mejor cuando están involucrados activamente en el descubrimiento de principios, centrándose principalmente en los principios generales. El aprendizaje aplicado de esta manera tiene limitaciones, como la cantidad de tiempo que se requiere para poder analizar datos y/o situaciones para llegar a una conclusión. Es por esto que los estudiantes deben tener una base de conocimientos esenciales.

Para poder aplicar el aprendizaje por descubrimiento en los ilustradores principiantes, se debe tener en cuenta la etapa de aprendizaje desde cero, con todos los contenidos y reglas básicas para poder especializarse y desarrollar cualquier arte gráfica.

3. Constructivismo

Según Williams (2005), aprender implica construir significados a partir de experiencias. Este es un proceso en el que la persona interpreta y deriva un sentido a lo que está viviendo. La realidad se modifica constantemente a medida que se tiene más experiencias. En el caso de los ilustradores principiantes, por ejemplo, practicar el dibujo de proporciones humanas le permitirá ajustar su modelo mental y mejorar su habilidad para poder componer y crear artes gráficas complejas. Un beneficio de entender la anatomía humana, es el poder deformar armónicamente el cuerpo humano para poder crear personajes interesantes.



1.1.1.5 Diseñador instruccional

De acuerdo con Belloch (2003), un diseñador instruccional es aquel capaz de analizar de manera integral los requisitos para una planificación educativa efectiva, así como identificar las estrategias de enseñanza adecuadas. Es importante considerar el tiempo y el esfuerzo necesarios para obtener resultados satisfactorios. Cada metodología presenta sus propias ventajas y desventajas, por lo que se debe seleccionar aquella que mejor se adapte a cada situación específica.

1.1.1.6 Modelos de diseño instruccional de cuatro componentes (4C/ID)

El modelo 4C/ID (*Four Component Instructional Design*) fue creado por Van Merriënboer (1990) para enseñar habilidades cognitivas complejas. Muchas de estas teorías encajan con los objetivos de aprendizaje de Gagné (1965):

1. Habilidades intelectuales

Son procedimientos y se evidencian en la resolución de problemas matemáticos, la aplicación de fórmulas en problemas, en el lenguaje oral y escrito. Las habilidades intelectuales incluyen el conocimiento de las reglas, procedimientos y conceptos que se pueden adquirir a través de una gran variedad de prácticas.

En ilustración anatómica podemos evidenciar reglas, procedimientos y conceptos en las proporciones de los diferentes cánones humanos, en los músculos del cuerpo y en teorías como el equilibrio, línea de acción, simetría y asimetría, entre otros.

2. Información verbal

La información verbal hace referencia al conocimiento declarativo, el cual consiste en la capacidad de saber acerca de algo, como hechos relacionados al tema y la forma en la que se relacionan en un esquema.

3. Estrategias cognitivas

Se refiere a las habilidades que el estudiante utiliza para aprender, conocidos como metacognitivas, consideradas funciones. Esto incluye la identificación de la información importante, la forma de procesar nueva información y la aplicación de diferentes estrategias para solucionar problemas.

4. Habilidades motrices

Estas habilidades se adquieren mediante la práctica repetitiva y gradual, refiriéndose a las habilidades físicas. Se diferencian de las habilidades intelectuales, estas se pueden adquirir mediante una práctica variada.

5. Actitudes

Las actitudes son percepciones subjetivas que afectan la forma en la que el estudiante se comporta y que pueden ser adquiridas a través del aprendizaje. Las actitudes no son fácilmente observables y se pueden deducir a través de los comportamientos. Según Gagné, las actitudes se aplican en distintos contextos y pueden influir en el rendimiento académico.

Este modelo tiene el enfoque de learning by doing, es decir, practicar las habilidades adquiridas para evaluarla en diferentes contextos o situaciones. Se trata de practicar las teorías estudiadas para lograr un aprendizaje más efectivo.

Van Merriënboer (1990) divide este proceso en cuatro componentes: descomposición de habilidades en principios, análisis de habilidades y conocimiento relacionado, selección de material didáctico y composición de estrategia formada.

El objetivo del modelo 4C/ID es desarrollar el conocimiento experto reflexivo, permite aplicar procesos automatizados para resolver problemas de manera eficaz en situaciones nuevas y desconocidas.

Aplicando este modelo en la enseñanza de ilustración anatómica, los ilustradores principiantes deberán explorar las distintas técnicas de ilustración y conocer sus alcances. Después deben la aplicación de formas geométricas, las cuales son la base de la construcción del cuerpo humano.

1.1.1.7 Gamificación

Gaitán (2019) asegura que la gamificación es una técnica de enseñanza que utiliza los principios y las mecánicas de los juegos en el entorno profesional o educativo para lograr mejores resultados en la adquisición de conocimientos, la mejora de habilidades y la motivación.

La técnica mecánica es la forma de recompensar al usuario en función de los objetivos alcanzados. Tipos de técnicas:

1. **Acumulación de puntos:** se otorga una cantidad numérica a ciertas acciones y estas se van sumando a medida que se llevan a cabo.

2. **Escalando de niveles:** se establecen diversos niveles que el usuario debe progresar y superar para poder avanzar al siguiente nivel en el proceso de aprendizaje.

3. **Obtención de premios:** se pueden obtener recompensas a medida que se logran distintos objetivos, los cuales se entregan de manera acumulativa como una colección.

4. **Regalos:** son objetos que se otorgan al jugador o jugadores sin costo alguno al cumplir con ciertos objetivos.

5. **Clasificaciones:** se trata de organizar a los usuarios en grupos según los puntos u objetivos alcanzados, resaltando a los mejores en una lista o ranking.

6. **Desafíos:** consiste en competiciones entre los participantes, donde el ganador obtiene puntos o algún tipo de premio.

7. **Misiones o retos:** se trata de cumplir con una tarea o meta específica, la cual puede ser individual o en equipo, y que implica superar un reto o alcanzar un objetivo previamente establecido.

La idea de la gamificación no es crear un juego, sino aplicar los sistemas de puntuación para poder mejorar la experiencia de los usuarios y permitir que sus conocimientos perduren con el tiempo y puedan ser aplicados en un futuro.

1.1.2 ILUS TRA CIÓN

1.1.2.1 ¿Qué es?

Dalley (2004) afirma que el arte visual tiene como objetivo la producción de imágenes, pero cuando estas se utilizan para transmitir información específica, el arte se conoce como ilustración.

Por lo tanto, la ilustración no es simplemente la creación de una imagen, sino que debe tener un propósito comunicativo y significativo. Puede ser utilizada para informar y para visualizar algo que ha sido descrito con palabras.

1.1.2.2 Técnicas de ilustración

Para un ilustrador principiante, es importante explorar diversas técnicas de ilustración. Al conocer cada técnica, el ilustrador principiante podrá entender y visualizar los diferentes resultados en sus obras y sentirse más cómodo al decidir qué técnica utilizar. Esto permitirá que se sientan más seguros con sus técnicas mientras aprenden sobre la figura humana ilustrada, teniendo más comodidad para practicar y expresar los contenidos de la metodología desarrollada.

Para apoyar esta propuesta, Dalley (2004) dice que la elección de materiales y su uso es por preferencia personal. Sin embargo, es esencial tener conocimiento sobre las propiedades de los diferentes materiales, para que el artista pueda seleccionar los instrumentos más adecuados.

Las técnicas de ilustración son herramientas fundamentales para aquellos artistas y diseñadores que buscan plasmar sus ideas en imágenes de manera efectiva. Estas técnicas se han ido desarrollando y evolucionando a lo largo de la historia del arte y la ilustración, utilizadas en la publicidad y hasta la literatura infantil. Si bien el aprendizaje y dominio de estas técnicas puede representar un desafío, también son una aventura emocionante que permitirá al artista explorar su creatividad y potencial artístico al máximo. Es importante conocer las distintas técnicas que existen, desde las más tradicionales, como el carboncillo y la acuarela, hasta las más modernas, como la ilustración digital, y saber cuál utilizar en función de las necesidades y objetivos de cada proyecto.





1.1.2.2.1 Acuarela

La acuarela es una técnica de pintura en la que se mezclan pigmentos finos, proporcionando colores muy transparentes al disolverse en agua. Según García y Armiñana (s.f), la esencia de la acuarela se basa en la claridad, la limpieza, la luminosidad y el brillo de los colores nítidos que se destacan por su transparencia sobre el blanco del papel. Por lo tanto, es importante aplicarla en manchas muy ligeras y acuosas, aprovechando la fluidez del agua para obtener distintos efectos.

1.1.2.2.2 Carbón

Dalley (2004) nos cuenta que el carbón es una técnica de dibujo adecuada para dibujar tanto la línea como el tono, siendo útil para trabajar a gran escala por su textura y acabados que ofrece. Esta técnica puede denotar la granulación de la superficie. La desventaja de utilizar esta técnica es que los trazados pueden ser borrados con facilidad, lo que puede generar frustración para los artistas en muchos casos. Esta técnica puede considerarse un material muy sucio y manchar fácilmente la superficie de trabajo.

- Carboncillo

Dalley (2004) nos explica que el carboncillo es un medio de dibujo muy versátil que ha sido utilizado por artistas desde hace siglos. Se obtiene a partir de la combustión incompleta de madera blanda, como el sauce o el álamo, y se presenta en diferentes grados de dureza y tonalidad. El carboncillo blando es más suave y se utiliza para dibujar trazos finos y delicados, mientras que el carboncillo más duro es más denso y se utiliza para crear líneas más oscuras y audaces. El



carboncillo también se puede utilizar para generar sombras y efectos degradados mediante la difuminación con los dedos o con herramientas especializadas. A pesar de su apariencia frágil, el carboncillo es un medio de dibujo duradero y puede producir obras de gran belleza y expresividad.

- Lápices de carbón

Según Dalley (2004), los lápices de carbón son una herramienta popular para dibujantes e ilustradores. La calidad del lápiz de carbón depende de la cantidad de carbón que se utiliza en su composición y de la dureza de la mezcla. Aunque el carbón puede manchar fácilmente, los lápices de carbón vienen en diferentes grados y texturas, lo que permite una gran variedad de efectos y estilos en las obras de arte.



1.1.2.2.3 Pastel

La técnica de pastel según Machuca (2022) es una técnica mixta en la que se trabaja con pigmentos aplicados sobre un fondo áspero, la cual permite lograr una gran expresividad y trabajar de manera rápida y espontánea.

Podemos encontrarnos con distintos tipos de pasteles:

- **Pasteles duros**
Estas pinturas están elaboradas de tiza, agua y pigmento. Estos colores tienen una apariencia pálida. Cuando se aplican los pasteles duros pueden asemejarse a los acabados de los carboncillos.
- **Pasteles suaves**
Los pasteles suaves llevan menos cantidad

de tiza, tienen una pigmentación más fuerte y llamativa. Tienen una textura más suave y moldeable, permitiendo una mezcla más fácil.

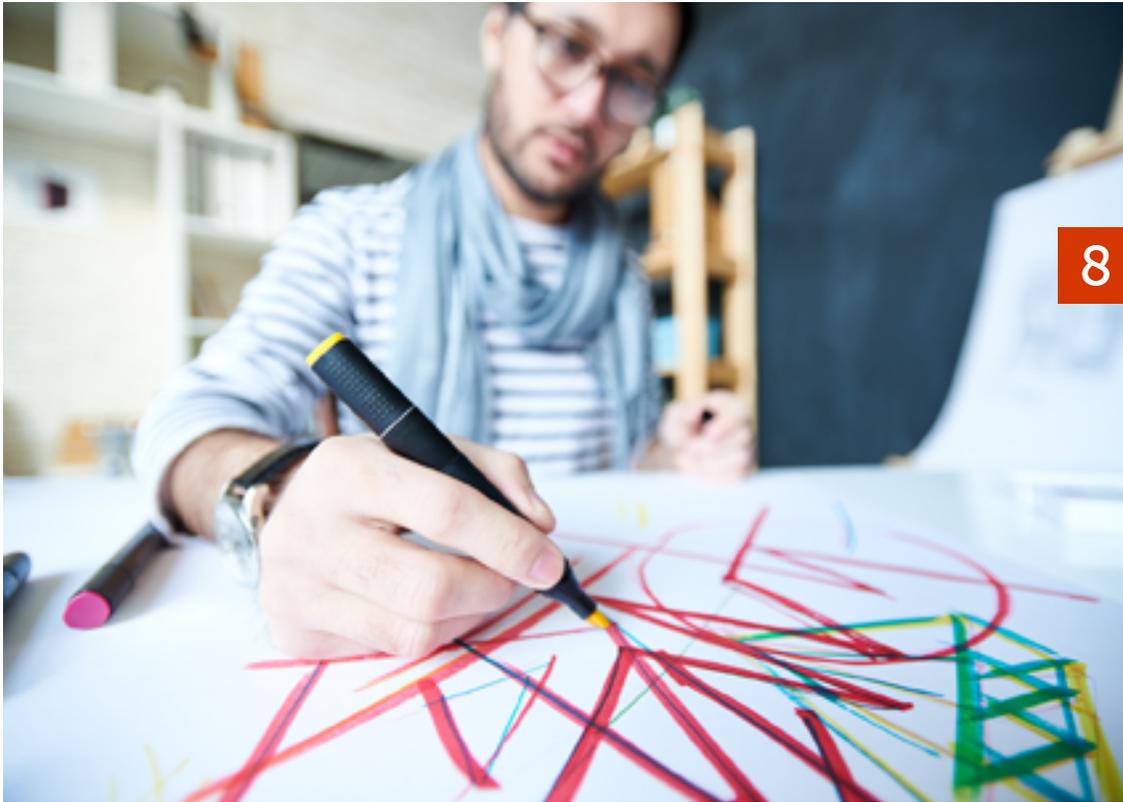
- **Pasteles al óleo**
Su composición está compuesta por aceites y ceras, por ende se obtienen más colores vibrantes. Los pasteles al óleo imitan la apariencia de las pinturas al óleo, por esta razón su textura es más espesa y real.
- **Lápices de colores pastel**
También encontramos las pinturas al pastel en forma de lápiz. Funciona como un lápiz de color tradicional y textura permite obtener más realismo por el efecto pastel. Podemos obtener un dibujo limpio con un alto nivel de detalle.

- **Pasteles acuarelables**

Podemos encontrar pinturas pasteles húmedas. Las podemos encontrar en su presentación de barra o de lápiz. Es necesario mezclarla solamente con un poco de agua. La idea de utilizar pasteles acuarelables es poder generar una mezcla que sirva para pintar con pincel y crear un efecto similar al de la acuarela.

- **Cretas**

Las cretas son una presentación de pintura al pastel en forma de lápiz pero, tienen una limitada gama de colores para pintar. Su gama se encuentra solo de blanco a negro con algunos colores tierra. Son ideales para utilizar en seco



1.1.2.2.4 Marcadores

Según González (2018), el rotulador es una técnica polícroma húmeda que evolucionó naturalmente a partir del pincel japonés. Esta técnica se caracteriza por sus colores intensos y brillantes, y permite trabajar con líneas, planos y texturas, así como combinarlas de diversas maneras para lograr distintos efectos expresivos.

Es importante tener en cuenta que, debido a que no permite borrar, el rotulador puede resultar más desafiante para los ilustradores principiantes, deben ser más cuidadosos al trazar líneas para evitar la creación de "líneas peludas". Es por esto que se debe utilizar esta técnica al final de la exploración.

1.1.2.2.5 Dibujo digital

Según Fuentes (2015), el dibujo digital es una técnica artística que requiere el uso de un sistema de procesamiento computacional. A través del uso de software y hardware, lo que realiza el artista es traducido como una señal de entrada continua, como el proceso analógico, que se convierte en valores numéricos, un proceso digital, para poder manipularlos y editarlos posteriormente.

El dibujo digital es una técnica que puede ser utilizada tanto por artistas principiantes como por expertos. Para muchos ilustradores digitales, la sensación de dibujar a mano es un aspecto importante que valoran mucho. La ilustración digital ofrece la ventaja de incluir en un solo programa todas las técnicas y materiales utilizados en el dibujo tradicional, de forma más accesible y económica. Actualmente existe tecnología que gracias a accesorios, los ilustradores pueden tener la sensación del tacto analógico combinado con los usos del programa y todos sus beneficios.



Además, la ilustración digital permite una forma diferente y organizada de trabajar, sin las limitaciones físicas y técnicas pueden presentarse en el dibujo tradicional. Estos programas nos ofrecen todas las técnicas a un solo click.

1.1.2.3 El boceto

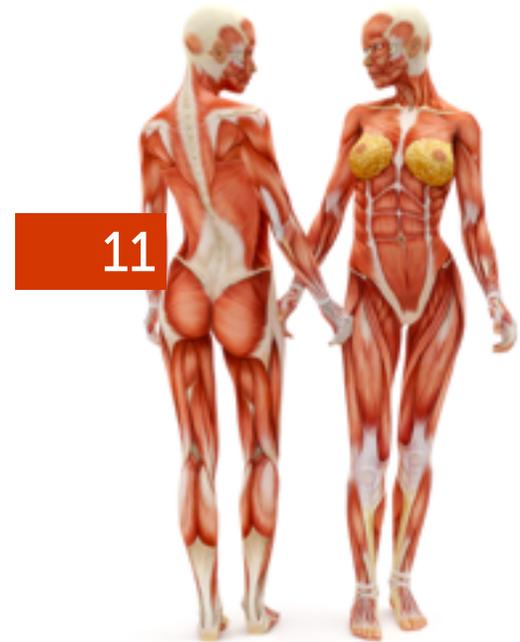
El boceto es una herramienta fundamental en el proceso de dibujo, ya que permite esbozar y plasmar una idea de manera rápida y sencilla, sin necesidad de detallar un arte. Según López (sf), una manera directa y rápida de comunicar una idea técnica es tomar un lápiz y papel, y comenzar a plasmarla mediante el dibujo. Los bocetos suelen realizarse a mano alzada, siendo en 2 o 3 dimensiones y utilizado para explorar distintas opciones de diseño y composición. Además, el boceto puede contener anotaciones técnicas o importantes para ser tomadas en cuenta en el proceso de dibujo. Es importante que los ilustradores principiantes diferencien entre un boceto y el resultado final de su ilustración. Es recomendado que practiquen esta herramienta desde el inicio de su aprendizaje para mejorar su habilidad de representación, visualización y simplificación.



1.1.2.4 Ilustración vinculada a la medicina

Albiña (2020) afirma que los seres humanos, desde siempre hemos intentado plasmar conceptos e ideas mediante la pintura. Hoy en día sería muy complicado el aprendizaje y la comunicación sin la ayuda visual. El arte se ha vinculado desde siempre con la ciencia.

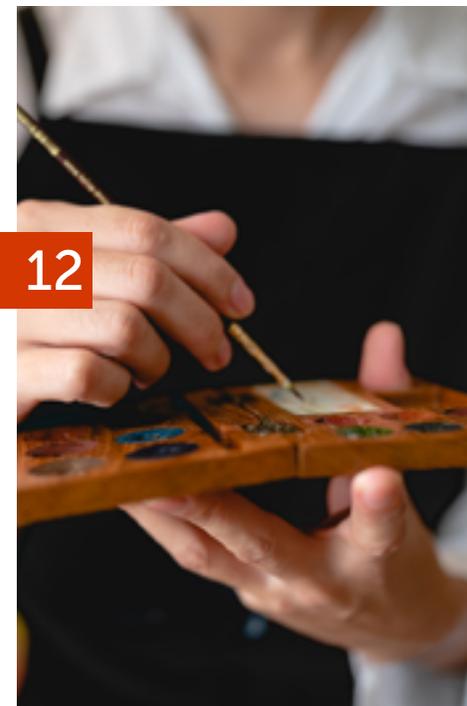
La ilustración anatómica está estrechamente relacionada con la medicina. Rodríguez (2022) nos indica que la ilustración anatómica constituye la esencia de lo orgánico y artesanal, ya que la relaciona con la cirugía y la disección anatómica.



1.1.2.5 Ilustración vinculada al arte

Según Gómez López (sf) en su artículo "El cuerpo a escena. Arte y medicina en la ilustración anatómica de la edad moderna" nos cuenta que desde el siglo XVI, surgió un fuerte interés por parte de los teóricos y artistas en el estudio directo de la anatomía a través de la disección, así como por la copia de obras de modelos, la observación de esqueletos y la consulta de ilustraciones de libros y hojas sueltas con anotaciones de anatomía. La formación en anatomía se convirtió en un elemento esencial en la educación de los artistas en las academias, lo que permitió que el cuerpo humano dejará de ser exclusivamente objeto de estudio en campo de la medicina para pasar a ser admirado desde una perspectiva artística con el objetivo de comprender su naturaleza y realidad.

Entender el funcionamiento del cuerpo humano, en el campo de la ilustración en la creación de personajes, por ejemplo, permite las deformaciones armoniosas de la anatomía de los personajes, permitiendo el dinamismo y expresar visualmente la personalidad de los personajes. Como se ha mencionado anteriormente, no se



puede dibujar algo que no se ha visto, el cuerpo humano es la base de muchas creaciones artísticas que requiere ser estudiado como una teoría básica para el crecimiento profesional de los ilustradores.

1.1.2.6 Fundamentos del dibujo

1.1.2.6.1 Recursos elementales de expresión

Entender los recursos elementales de expresión le permitirán al ilustrador principiante comprender el alcance que tienen cada uno de ellos dentro de una composición gráfica. Martínez y Plasencia (2018) explican la importancia de cada recurso dentro de la ilustración y sus alcances dentro de nuestras obras:

- **El punto**

Es el elemento gráfico más simple que existe. Este elemento es adimensional, depende del instrumento gráfico utilizado y la presión que se ejerza sobre los distintos soportes. El punto es el elemento más utilizado para crear efectos de claroscuro. El punto nos permite generar volúmenes y configurar un dibujo.

- **Línea**

Está generada por el desplazamiento de un punto sobre un espacio, por ende, es una sucesión ilimitada de puntos. El dibujo está vinculado esencialmente con la línea. No existe dibujo sin línea.

- **El plano**

Es una superficie, describe una porción la cual no debe ser simplemente plana o ilimitada. Gracias a los planos se pueden definir los volúmenes de los objetos y la profundidad.

- **La mancha**

Una mancha puede ser casual o accidental. Las manchas construyen las formas y/o describen los planos con valores tonales (luminosidad)

- **La textura**

Se entiende como las características superficiales de los cuerpos por su aspecto y tacto. En el caso de la ilustración, se centra más en la parte visual, en cómo se ve.

1.1.2.6.2 Formas simples y tridimensionales

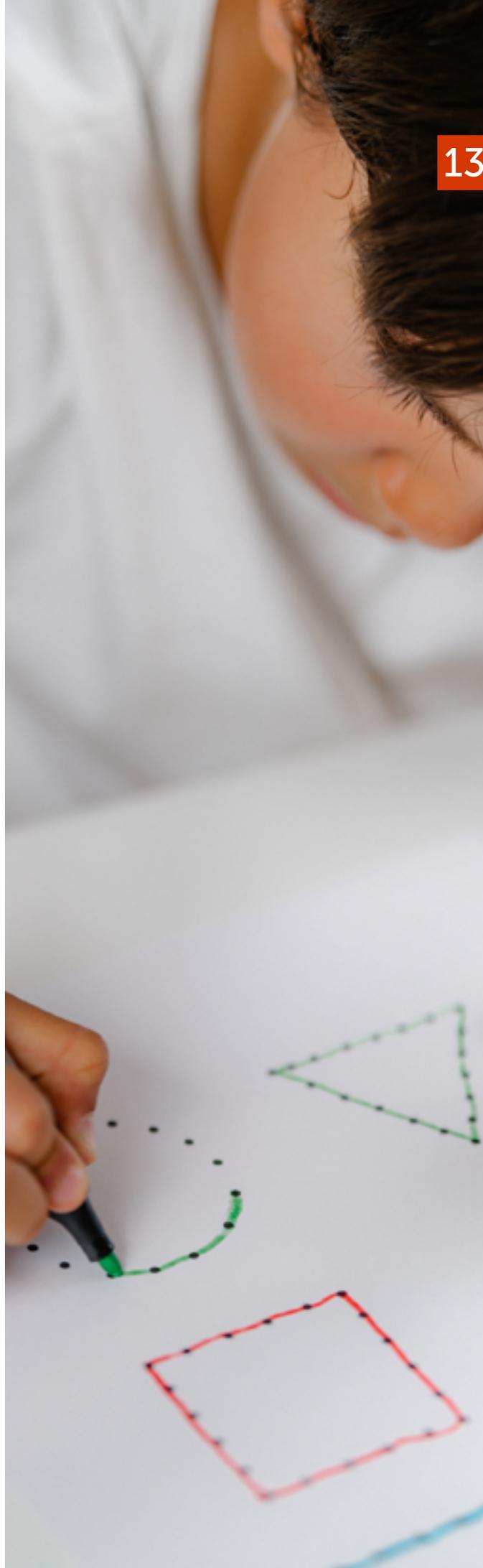
Martínez y Plasencia (2018) hablan sobre las formas simples lineales y tridimensionales, las cuales son una parte esencial en la construcción de objetos e ilustraciones, ya que están presentes en nuestro mundo cotidiano en una gran variedad de objetos y formas.

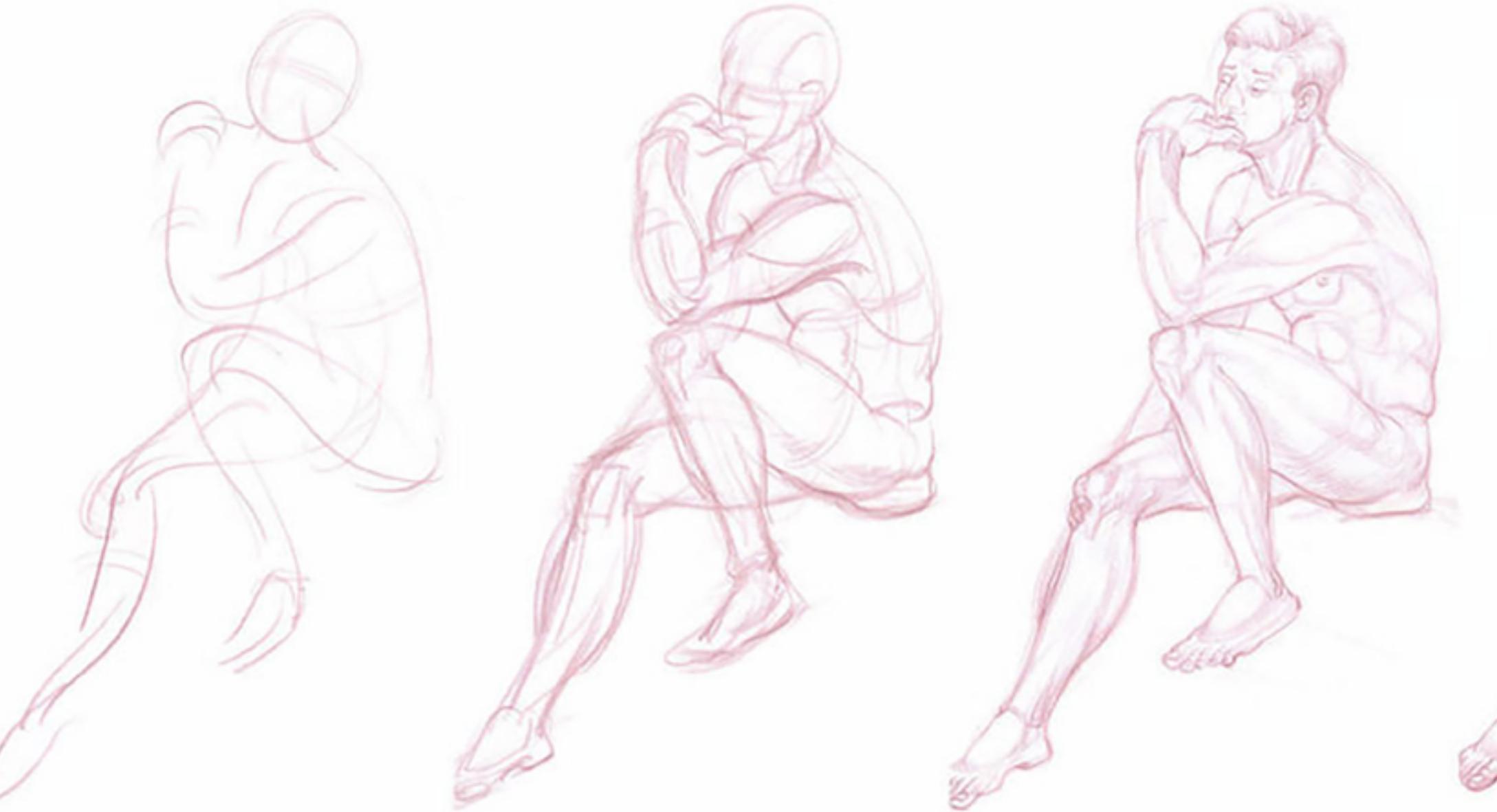
El cuadrado, por ejemplo, se encuentra en elementos como puertas, ventanas, marcos de cuadros, entre otros. El triángulo puede encontrarse en objetos como pirámides, techos, señales de tráfico, etc. La circunferencia es utilizada en objetos como ruedas, botones, manijas y otros objetos. Por otro lado, las formas tridimensionales como el cubo, pirámide y esfera se utilizan en la construcción de objetos como edificios, vehículos, envases, entre otros.

En el campo de la ilustración, estas formas simples son muy útiles ya que permiten la construcción y proporción de los objetos de manera más precisa y realista, lo que facilita la representación de las ideas y conceptos que se quieren transmitir en la obra.

1.1.2.6.3 Encaje

El encaje equivale a la inscripción de un cuerpo dentro de una caja gráfica, simplificando el volumen mediante formas geométricas simples, según lo explicado por Martínez y Plasencia (2018). El encaje permite relacionar la proporción, dirección y ubicación de los elementos, dando como resultado la composición de un dibujo.





1.1.2.7 Fundamentos de la ilustración anatómica

1.1.2.7.1 Conceptos de proporción y canon

El canon es la regla que determina y relaciona las proporciones de la figura humana. Se utiliza el módulo que es el elemento que determina la composición del cuerpo en general.

Conocer las proporciones ideales masculinas y femeninas permitirá tener un mejor entendimiento y una simplificación de información, no todos los cuerpos son iguales, las proporciones cambian, pero conocer una base nos permitirá ilustrar el cuerpo humano con mayor facilidad.

1.1.2.7.2 Líneas de envoltura

Son curvas que muestran a través y alrededor de una forma para indicar la perspectiva. Las líneas de envoltura son contornos volumétricos, viajan a través de la superficie reflejando el cambio. Nunca se utiliza una línea recta.

1.1.2.7.3 Los grupos de los músculos y huesos

Es importante que el ilustrador principiante entienda cómo se construye el cuerpo humano por partes, el cuerpo humano está dividido en 8 partes: cabeza, espina, brazos (2), pelvis, caja torácica y piernas (2). Entender a cada uno de ellos permitirá dar a la pose un sentido de historia, comunicando posición y actitud. Lo más importante a tener en cuenta es que la figura humana es un acto de equilibrio.

Lograr una construcción de una historia, de comunicar una acción a través de una pose permitirá afirmar el concepto de



Dalley (2004) sobre la ilustración, la define como "la acción de dibujar o plasmar algo" (pág. 10). Nos permite revelar sentidos de comunicación, algo que un texto no puede explicar bien con palabras.

Entender a la figura humana permitirá que los ilustraciones principiantes puedan realizar deformaciones armónicas de personajes en sus futuras artes gráficas, manteniendo la proporción bajo nuevas reglas o romper las mismas sin perder la integridad de cada músculo y hueso que comprende el cuerpo humano.



1.1.3 DI SE ÑO EDI TO RIAL

1.1.3.1 ¿Qué es?

Caldwell y Zappaterra (2014) afirman que el diseño editorial es dar expresión y carácter al contenido, captando y manteniendo la atención de los lectores, organizando el material de forma clara (p. 10)

El diseño editorial permite plasmar la metodología planteada para cumplir con el objetivo de este proyecto final de grado, ayudar a ilustradores principiantes a comprender y aprender la anatomía humana ilustrada, mediante un producto editorial interactivo que recopile información y metodologías simplificadas adaptadas a su nivel de dibujo.

1.1.3.2 Elementos que componen el diseño editorial

Álvarez (2019) nos muestra lo importante que es entender cada uno de los elementos que componen el diseño editorial para la construcción de los diferentes productos, permitiendo una buena legibilidad, leibilidad y maquetación de la información, permitiendo una buena presentación de contenidos. Los elementos especificados son los siguientes:

1.1.3.2.1 Formato

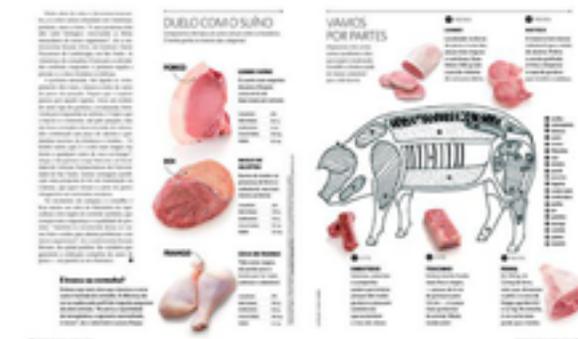
Álvarez (2019) asegura que siempre debe ser tomado en cuenta el formato, que es el tamaño escogido para realizar una composición.

El formato de las páginas es una herramienta importante para practicar la ilustración, ya que ayuda a definir el espacio de trabajo y planificar la composición de mejor manera.

Definir el espacio de trabajo: los ilustradores principiantes deben escoger un tamaño de página que se adapte a sus necesidades y al tema de su proyecto.

Planificar la composición: el formato va a delimitar y permitir la planificación de la composición para aprovechar al máximo el lienzo.

Practicar la jerarquización: definir el



formato y planificar la composición permitirá jerarquizar de mejor manera los elementos de nuestro proyecto, visualizando con antelación el producto final y lo que destaca en nuestra obra.

1.1.3.2.2 Margen

El margen se refiere al espacio en blanco que se deja alrededor del borde de una página, ya sea impresa o digital, asegura Álvarez (2019). Los márgenes son importantes para el diseño editorial ya que afectan en la legibilidad y la estética de las obras. Del mismo modo permite que nos limitemos al momento de componer en nuestros formatos.

- Margen superior
- Margen inferior
- Margen izquierdo
- Margen derecho

Los márgenes nos permiten tener una sensación de equilibrio visual en las páginas y proporcionar la delimitación de los espacios para los textos o elementos visuales gráficos. El margen en la ilustración nos permite delimitar la obra y en el caso de realizar una impresión, nos permite tomar en cuenta los posibles cortes adicionales de nuestro arte, evitando y anticipando la pérdida de datos gráficos.

1.1.3.2.3 Retícula

Bhaskaran (2015) dice que la retícula es la base en la que podemos trabajar y aplicar los elementos. Nos sirve como una maqueta de la composición de nuestro arte gráfico. Una retícula organizada nos permite tener armonía con el formato y la orientación del formato. Define la posición de todos los elementos que aparecen en nuestro lienzo.

1.1.3.2.4 Tipografía

La tipografía es el arte y técnica de elegir, diseñar y utilizar fuentes para la creación de diseños impresos y digitales. Según las palabras de Álvarez, (2019), se debe elegir adecuadamente ya que afecta la legibilidad, la estética y la coherencia visual de las publicaciones. La tipografía nos permite transmitir de mejor manera una temática y el tono del objetivo comunicativo.

1.1.3.2.5 Paleta cromática

Bhaskaran (2015) se refiere a la selección de colores que se utilizan en el diseño,

obra de arte o proyecto. La paleta cromática es una herramienta importante para crear una apariencia visual coherente y atractiva. En la ilustración, la paleta de colores puede afectar a la intención e interpretación ya que llega a influenciar en los estados de ánimo y en la sensación general de la ilustración.

El objetivo de la paleta cromática es crear armonía visual y equilibrio entre los colores escogidos, una buena selección de paleta cromática puede mejorar la legibilidad del diseño, crear un ambiente visual coherente y ayudar a jerarquizar o enfatizar ciertos elementos.

Paleta monocromática: utiliza diferentes tonos y sombras de un solo color

Paleta análoga: utiliza colores adyacentes en la rueda de color

Paleta complementaria: utiliza colores opuestos en la rueda de color

Paleta triádica: utiliza tres colores equidistantes en la rueda de color

Paleta tetradica: utiliza cuatro colores equidistantes en la rueda de color

La elección de la paleta cromática en la ilustración puede depender de factores como el género, tono, mensaje y público objetivo de la ilustración.

La paleta cromática puede permitir el contraste entre las diferentes partes que componen el cuerpo humano, para explicar de mejor manera y diferenciadora.

1.1.3.2.6 Material gráfico

Bhaskaran (2015) dice que el material gráfico (refiriéndose específicamente a las imágenes) se refiere al contenido visual que se utiliza para dar forma y estructura a un proyecto. Este material engloba a las fotografías, ilustraciones, gráficos y otros elementos que se utilizan para crear diseños atractivos y coherentes.

El material gráfico permite captar la atención del lector y lo invita a explorar el contenido de los productos editoriales o artes gráficas en general. Es importante que sea relevante para el tema y el estilo del proyecto, atractivo y de fácil comprensión.

El material gráfico principal para enseñar ilustración anatómica son las fotografías que se utilizarán como referentes y para realizar ejercicios y, las ilustraciones,

las cuales servirán como referencia, inspiración y explicación de los ejercicios que se deben realizar, de igual manera para presentar los contenidos descritos con letras y permita un mejor entendimiento de la materia.

1.1.3.3 Libro

Bhaskaran, L. (2015) afirma que el libro es un producto que contiene una recopilación de textos, imágenes y otros elementos gráficos que están organizados en una estructura de diseño atractiva y coherente. El objetivo del diseño de un libro es crear una experiencia de lectura efectiva y presentar al usuario los contenidos de manera clara y armoniosa.

Es importante que el diseño no distraiga la atención del lector de los contenidos del libro, sino que complemente y permita que sea más accesible y fácil de entender.

1.1.4 DI SE ÑO INTE RAC TIVO

1.1.4.1 ¿Qué es?

El diseño interactivo permite el diálogo entre el sistema y el usuario. Esta aplicación permite la discusión, generando una nueva estrategia de aprendizaje y de búsqueda para obtener conocimiento. "El diseño interactivo es el diseño de sistemas de respuesta, ya sean mecánicos, electrónicos o computarizados, para que el usuario pueda controlar el comportamiento del sistema y, a través de él, interactuar con el mundo. El diseño de respuesta que haga que el sistema sea fácil de entender y de usar" (Norman, 2013, p. 25)

1.1.4.2 Diseño interactivo en la educación

Según lo mencionado por Interaction Design Foundation en Interaction Design (2015), la tecnología en la elaboración de experiencias de usuario va más allá de su utilidad como interfaz, ya que es importante incorporar elementos al diseño que generen un impacto en quienes lo utilizan.

En el Ecuador, el diseño interactivo se ha vuelto esencial en diferentes actividades como la comunicación, el comercio, el arte y la publicidad, pero todavía no se emplea extensamente como recurso didáctico en la educación debido a la falta de conocimiento en su aplicación por parte de algunos docentes. Por lo tanto, es importante fomentar el uso del diseño interactivo en el ámbito educativo para crear un aprendizaje de alta calidad.

1.1.4.3 Principios del diseño interactivo

Para Norman (2013), el diseño interactivo se centra en crear productos fáciles y agradables de usar. El buen diseño interactivo se basa en la comprensión de las necesidades y deseos del usuario, así como en la capacidad de combinar la tecnología con el diseño visual y la usabilidad. Para lograr esto, es importante que los diseñadores se centren en los principios:

- **Consistencia**

Es importante que los elementos permanentes de la interfaz estén diseñados acorde a una cuadrícula y las proporciones de las pantallas donde se van a desarrollar las experiencias digitales, ya que si algo está mal planteado, el usuario puede percibir estímulos negativos como incomodidad, irritabilidad e incluso enfado. La consistencia es crucial en cuanto a la apariencia, la colocación de objetos digitales y el rendimiento de cada uno de los elementos. Si los objetos no se presentan de manera adecuada, el usuario tendrá dificultades para aprender y se verá obligado a adoptar un nuevo enfoque.

La consistencia puede presentarse en la manera de presentar el contenido digital que se muestra mediante la interactividad del producto editorial.

- **Aprendizaje**

Si queremos que la comunicación con el usuario sea fácil y sin complicaciones, es importante que se enfoque en facilitar el aprendizaje. Para lograr esto, es fundamental comprender la importancia de la consistencia y los patrones de diseño: la gente suele interactuar con las interfaces de la misma manera en que lo hace con otras interfaces. En lugar de obligar al usuario a aprender algo nuevo, lo ideal es proporcionarle algo que ya comprenda y funciones para él. Si puede navegar por la interfaz desde la primera vez sin inconvenientes, la experiencia será positiva y esto ayudará a entender mejor el uso de estas herramientas.

- **Usabilidad**

Un buen diseño interactivo debe ser fácil de usar, rápido y brindar una buena experiencia de usuario. Para lograr

esto, los diseñadores deben pensar cómo hacer que la interacción con su producto sea intuitiva, ya que no todas las personas experimentan una interfaz de la misma manera. Una forma de hacerlo es proporcionando recursos como iconos, señales, botones y texturas, que ayudan a mejorar la usabilidad y accesibilidad de los medios interactivos. Una buena experiencia se alcanza cuando el usuario puede interactuar con la interfaz sin esfuerzo.

- **Previsión**

Los diseñadores deben considerar los puntos de interacción en la interfaz que están creando y asegurarse de que se integren de manera significativa en el contexto. Las demostraciones, instrucciones y vistas previas pueden ser muy útiles para que las interacciones se dirijan hacia lo que el usuario desea y asegurarse de que comprendan y naveguen fácilmente por la interfaz. Utilizar un plugin para la maquetación puede ser una buena solución, pero también es importante prever estos problemas para que no ocurran y los usuarios puedan familiarizarse con la interfaz.

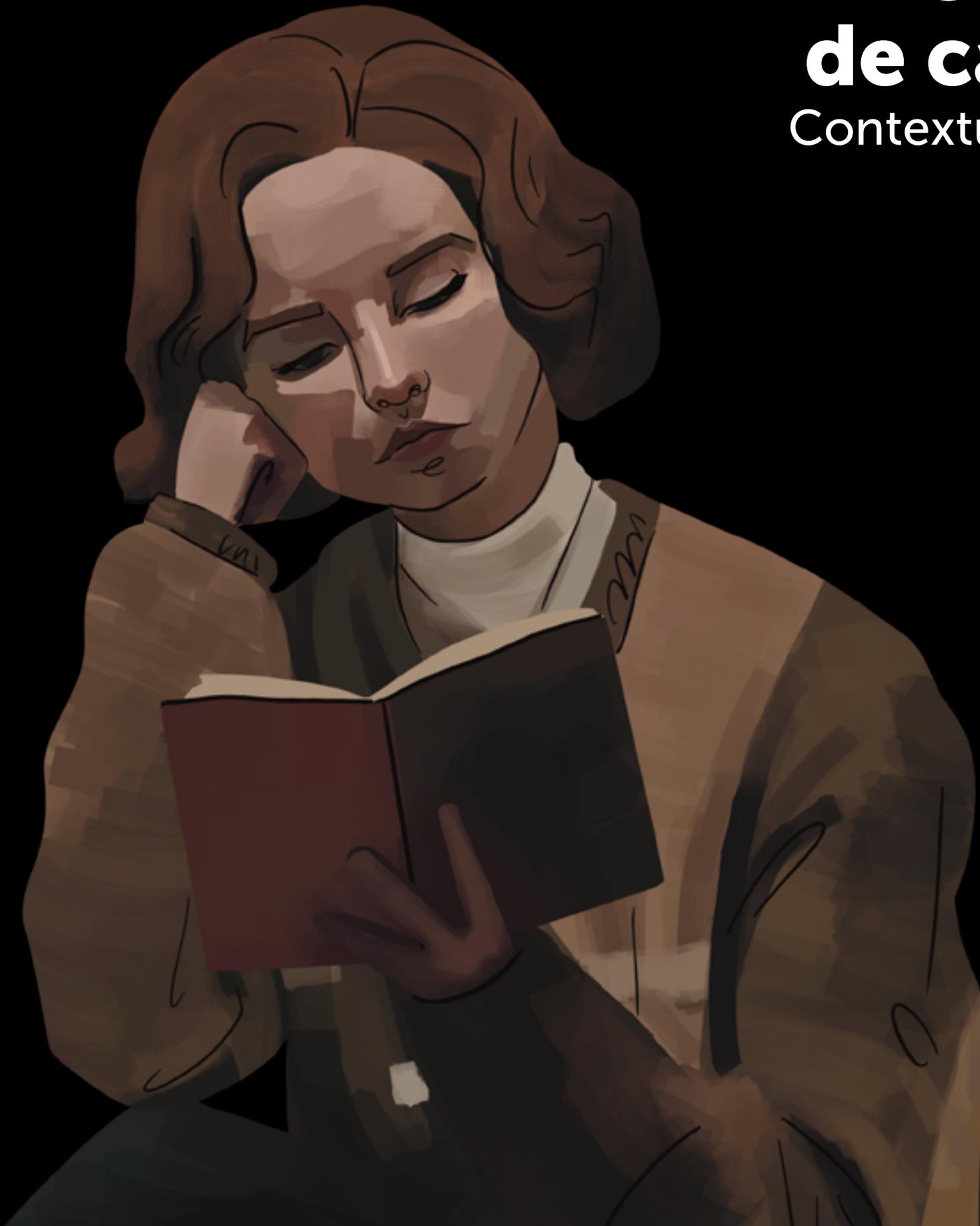
- **Retroalimentación**

Recibir comentarios, quejas y sugerencias del usuario es importante para entender cómo interactúan con la interfaz. Esto permitirá hacer ajustes para facilitar las tareas de los usuarios y mejorar sus experiencias. Se debe realizar evaluaciones frecuentes para poder asegurar que el diseño no obstaculiza las tareas del usuario y que no deje información importante a un lado.



1.2 Investigación de campo

Contextualización



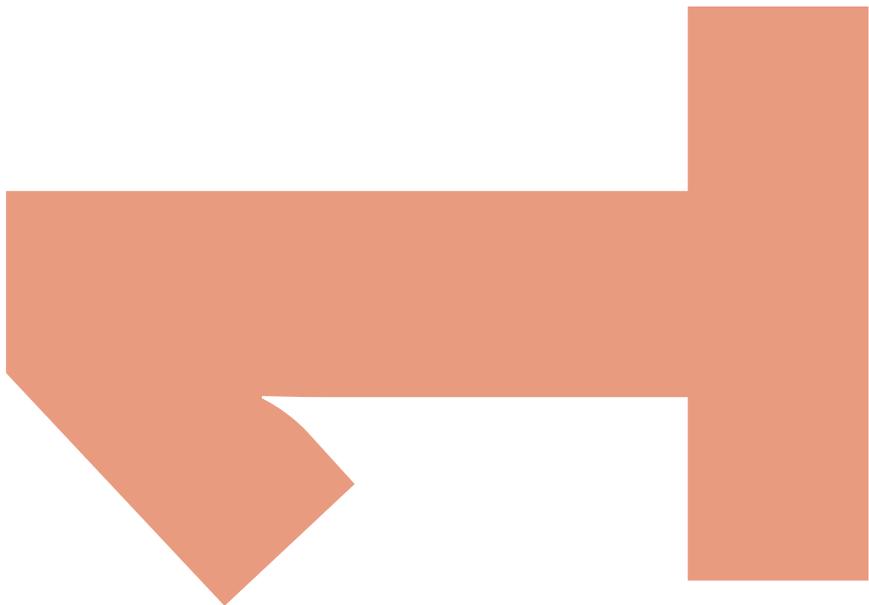


1.2.1

Entrevista

1.2.2

Observación



1.2.1 EN TRES VIS TA

**Cristian Fernando
Alvarracín Espinoza**

Diseñador Gráfico desde 2006
Magíster en Diseño Multimedia
Experticias: Ilustración, diseño de
identidad, diseño multimedia
Profesor DDayA-UDA desde 2007

OBJETIVOS DE LA ENTREVISTA

El objetivo de llevar a cabo esta entrevista era obtener una perspectiva de un ilustrador profesional y docente, alguien que ha atravesado un proceso de aprendizaje y puede brindar recomendaciones de estudio. Se buscaba conocer la opinión de una persona cercana a los ilustradores principiantes y que ha intentado enseñarles a ilustrar utilizando diversos métodos.

La entrevista fue realizada el día 3 de enero del 2023 en las instalaciones de la Universidad del Azuay. Se recopiló 25 minutos con 07 segundos de entrevista de manera presencial.

"La referencia es todo. El proceso sería guiarlos a esa referencia con los recursos necesarios", dijo Cristian en la entrevista.

Gracias a la entrevista con Cristian, más conocido como Kyan, se logró encontrar las dificultades de los estudiantes en cuanto a la calidad y al tipo de ilustración que se realiza. Se pudo empatizar de mejor manera con los ilustradores principiantes.

Kyan nos cuenta que entre sus 10 y 15 años comenzó a ilustrar sin ninguna técnica, empezó a ilustrar dibujos animados, replicando sus personajes favoritos y dando mucho énfasis al uso de la referencia.

Kyan explica que la materia de Expresión y Representación en la carrera de Diseño Gráfico ha llevado una metodología en donde permite a los estudiantes tener libertad bajo ciertos lineamientos, en donde pueden explorar sus gustos en el campo de la ilustración.

Por ejemplo, Kyan realiza un ejercicio en donde los estudiantes ilustran personas, objetos y ambientes. Se realizan ejercicios en donde los estudiantes experimentan con todas las técnicas, reconociendo los tipos de trazos y los estilos. Este proceso permite entrenar generalidades del dibujo como el formato, herramientas, etc. Primero deben sentirse cómodos con los materiales que decidan y en los formatos en los que se sientan más cómodos.

Pasamos al uso de las referencias, el cual es un paso muy importante ya que se replica lo que ellos ven. Se empatiza con las herramientas que se utilizarán y se ilustra lo que ven. Se conocen y se apoderan de su ambiente para que se sientan más cómodos dibujando.



17



Después de asimilar todo este proceso, sus conocimientos se aplicarán para distintos problemas que se les presente a futuro.

Kyan asegura que aprender a ilustrar la figura humana les permitirá a ilustradores principiantes comprender cómo se simplifica y se modifica el cuerpo humano en diferentes estilos. Este conocimiento le permitirá entender "un todo" ya que se podrá utilizar para distintas teorías para la figura humana. Por ejemplo, aprender a proporcionar el cuerpo le permitirá al ilustrador principiante a proporcionar en diferentes entornos y proporcionar cualquier elemento que se le presente.

18



19

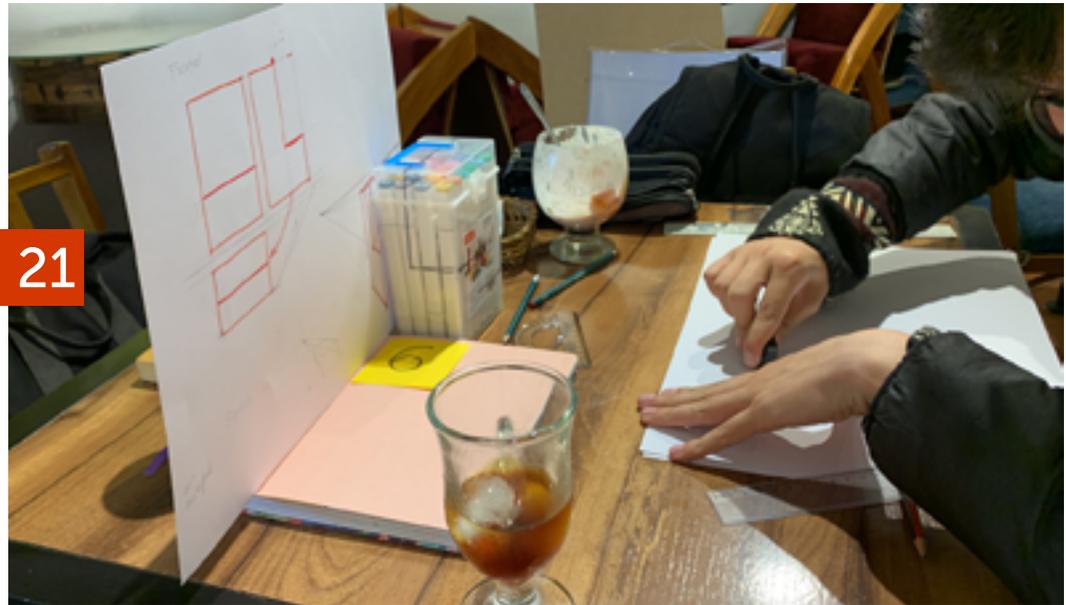


20



1.2.2 OB SER VA CIÓN

21



OBJETIVOS DE LA OBSERVACIÓN

El método de observación es una técnica que consiste en analizar detenidamente los comportamientos y dificultades de los usuarios, en este caso, de los ilustradores principiantes al dibujar. A través de esta metodología, podemos sumergirnos en su mundo creativo y descubrir una serie de desafíos comunes que enfrentan en su proceso de aprendizaje.

En este contexto, se llevó a cabo una observación específica con un estudiante de primer ciclo de la carrera de diseño gráfico de la Universidad del Azuay. El objetivo era identificar los problemas que experimentaba al realizar ejercicios de la materia de Expresión y Representación 1, se llevó a cabo el 22 de enero de 2023.

Durante la observación, fue posible detectar que el estudiante presentaba dificultades en los conceptos básicos de ilustración. Además, se evidenciaron emociones negativas como inseguridad, frustración y falta de confianza en sus propios conocimientos.

Este enfoque de observación minuciosa me brindó la oportunidad de empatizar con el estudiante y comprender mejor sus dificultades. Al analizar directamente su comportamiento, emociones y debilidades en el área de la ilustración, pude obtener información valiosa que me permitirá desarrollar estrategias futuras para ayudar al estudiante a mejorar en la asignatura.

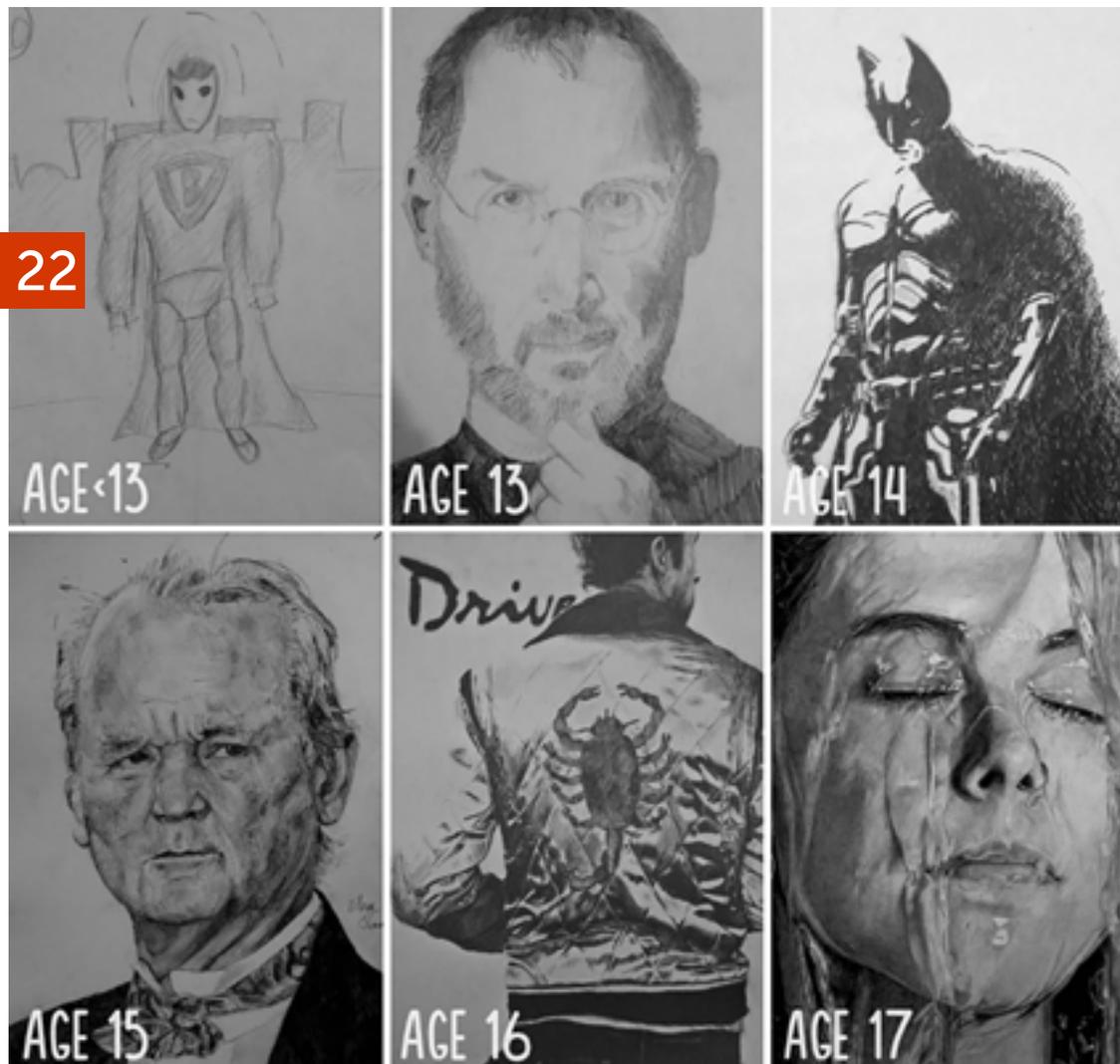
Es importante destacar que estas dificultades no son exclusivas del estudiante en particular, sino que forman parte de los desafíos comunes que enfrentan los ilustradores principiantes. Al adentrarnos en su proceso creativo, podemos identificar una serie de obstáculos que afectan su desarrollo y progreso en el arte de la ilustración.

En primer lugar, es frecuente observar que los principiantes enfrentan dificultades relacionadas con los conceptos básicos de dibujo, como proporciones, perspectiva y manejo adecuado de las líneas y formas. Estas bases fundamentales del arte son esenciales para construir imágenes coherentes y estéticamente agradables, y su dominio requiere dedicación, práctica y una guía adecuada.

Además, es común percibir emociones negativas en los ilustradores principiantes durante el proceso de dibujo. La inseguridad y la falta de confianza en sus habilidades artísticas suelen manifestarse de manera evidente. La presión por alcanzar resultados perfectos desde el inicio puede generar frustración y bloquear la creatividad, impidiendo que los principiantes exploren libremente su potencial artístico.

Otro desafío que enfrentan los ilustradores principiantes radica en la dificultad para expresar sus ideas de manera efectiva a través del dibujo. Pueden sentirse limitados en la representación de emociones, narrativa visual y en la creación de personajes con personalidad y profundidad. El dominio de la comunicación visual requiere una comprensión profunda de los elementos visuales y su combinación para transmitir mensajes claros e interesantes.

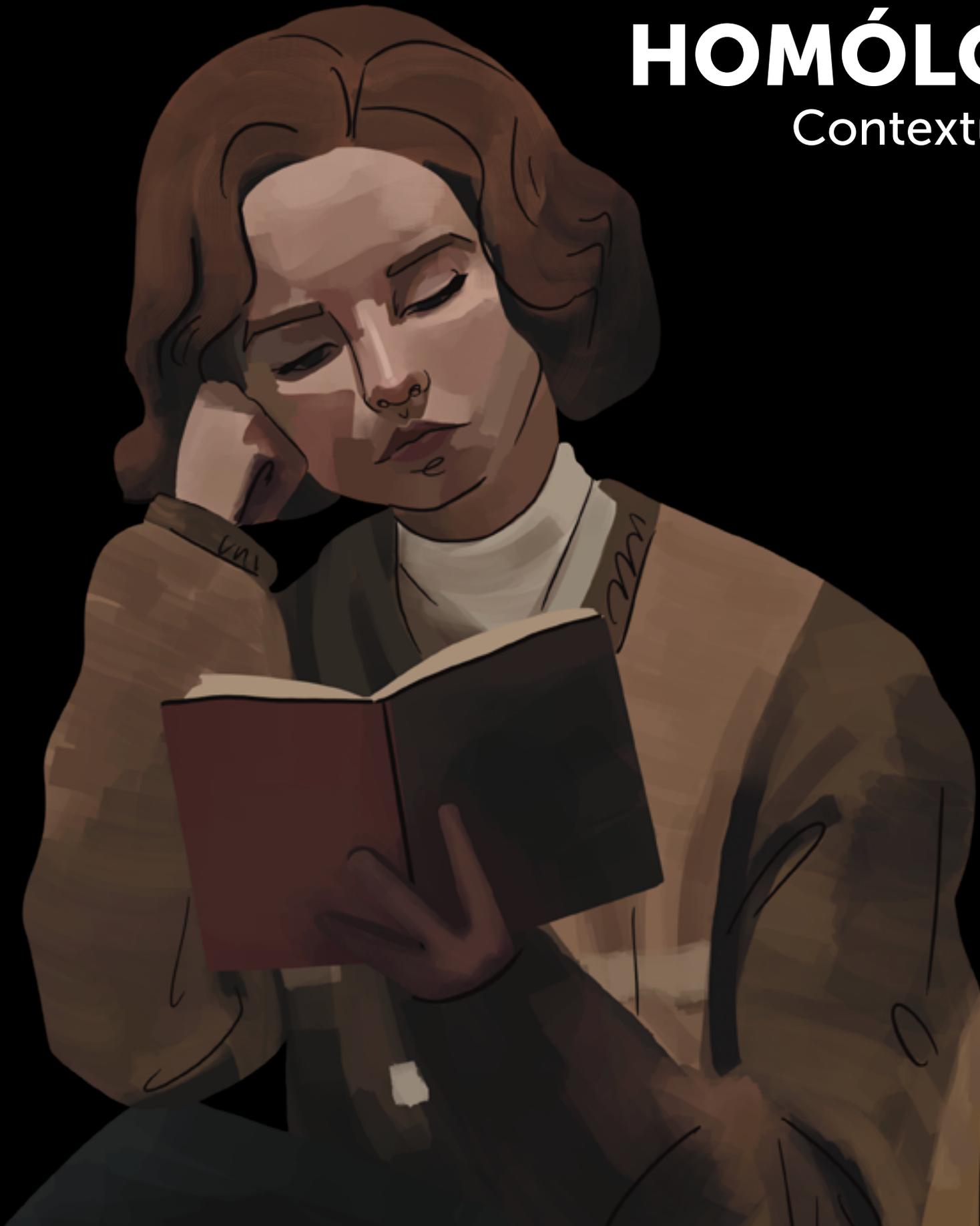
La observación cuidadosa de los problemas que enfrentan los ilustradores principiantes al dibujar nos brinda una visión más clara de la complejidad de su proceso de aprendizaje y la importancia de abordar estos desafíos de manera efectiva. Al comprender estas dificultades, podemos diseñar estrategias



Ejemplo del artista Banksy y su progreso después de años de práctica.

1.3 ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

Contextualización



A large, stylized orange letter 'M' that serves as a background for the list items.

1.3.1

Curso en línea :Introducción al diseño de personajes para animación y videojuegos

1.3.2

Libro "FIGURE DRAWING. Design and Invention"

1.3.3

Libro "Destroza este diario"

1.3.1

CURSO

EN

LÍ

NEA

Introducción al diseño de personajes para animación y videojuegos

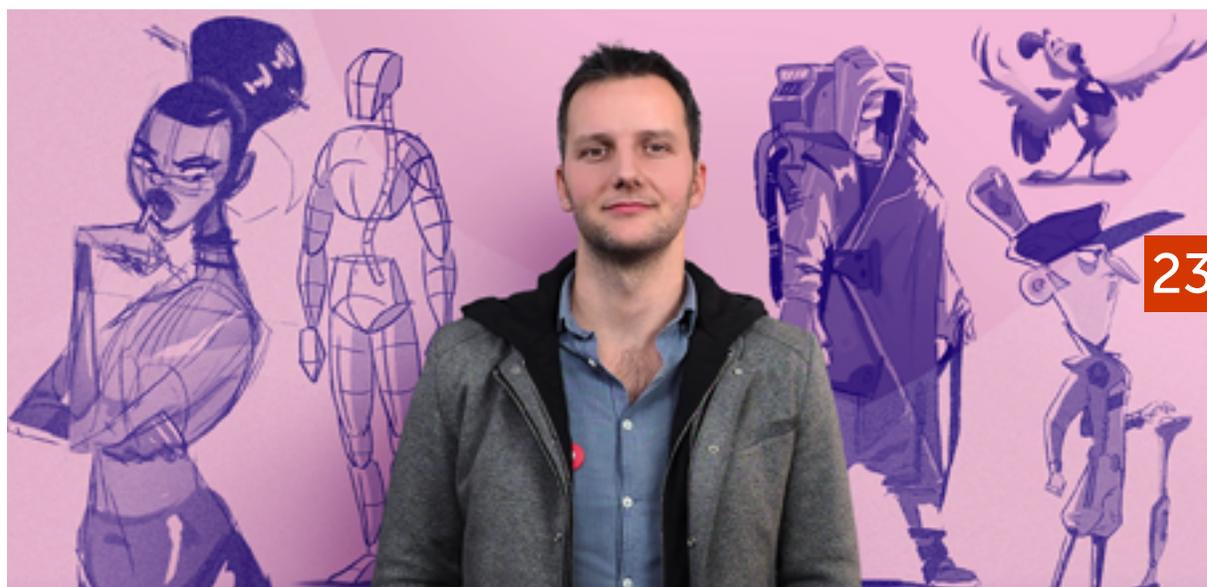
Un curso de Jean Fraise, *Concept Artist* y *Director de Arte*.

Este curso enseña los fundamentos y técnicas necesarios para crear personajes atractivos y funcionales en el ámbito de la animación y los videojuegos. El curso abarca temas como la conceptualización de personajes, el desarrollo de la identidad y personalidad, la anatomía básica, la expresión y poses, así como la aplicación de estilos y tendencias en el diseño de personajes. Los estudiantes aprenderán a utilizar herramientas digitales y tradicionales para dar vida a sus personajes, explorando diferentes aspectos del diseño, como la narrativa visual y la representación de emociones.



• Contenido

- Creación de personajes a partir de formas geométricas
 - Ilustración simplificada del cuerpo humano
- Creación de personajes a partir de formas planas o manchas
- Crear personajes sin saber dibujar
- Anatomía para todos:
 - Proporciones y formas básicas
 - Los grupos de músculos y huesos: la cabeza
 - Los grupos de músculos y huesos: el torso (parte I)
 - Los grupos de músculos y huesos: el torso (parte II)
 - Los grupos de músculos y huesos: La cadera y las piernas
 - Los grupos de músculos y huesos: Los brazos
 - Los grupos de músculos y huesos: Pies y manos (parte I)
 - Los grupos de músculos y huesos: Pies y manos (parte II)
- Movimientos y formas:
 - Diseñando las formas del personaje
 - El lenguaje de las formas
 - Acción, líneas y ángulos
 - Expresiones faciales
 - Diseñando al personaje
- Diseño de personajes para animación y videojuegos:
 - Diseño para animación
 - Diseño para videojuegos
 - El line up o cómo mantener un estilo



23

- **Forma**

Edición de vídeo sobria
La cromática entre el contenido y el software utilizado es muy diferente: el software que utiliza es monocromático y su contenido utiliza colores fuertes y muy diferentes los unos con los otros para poder contrastar entre grupos de músculos.

Ilustración orgánica y geométrica
Audio y vídeo preciso: buen volumen y buena calidad.

No existen enlaces o materiales distractores para el usuario como publicidad o enlaces flotantes dentro de cada lección (vídeos)

La diagramación de los contenidos están bajos una plantilla ya que su contenido está cargado en la aplicación y en la página web de Domestika:

- **Función**

- Encargos de trabajos para que puedan practicar los estudiantes. Estos encargos no tienen revisión ni retroalimentación de la persona que enseña.

- Uso de referencias anatómicas como fotografías de personas realizando acciones.

- Uso de bibliografía para la simplificación de la figura humana.

- En la aplicación y la página el uso de gestos es muy simplificada

- **Tecnología**

- Ilustración digital, solo se utiliza una tableta gráfica.

- Software: se utiliza cualquier aplicación en donde se pueda ilustrar y utilizar distintas texturas, las más conocidas son photoshop y procreate.

- Se utilizan vídeos y recursos multimedia para enseñar (pdf, archivos psd, jpg, páginas web)

DOMESTIKA:

La diagramación en la aplicación: Tenemos un apartado de contenidos por curso, utiliza el scroll para poder visualizar cada capítulo de contenidos. El usuario puede observar cuánto ha avanzado en cada capítulo y vídeo ya que se muestra una barra de proceso.

En cada curso tenemos un menú en donde podemos encontrar: contenido, comunidad y proyectos.

Al final de cada capítulo los usuarios pueden encontrar las referencias y material que se utiliza en el curso como los archivos psd y pdfs.

Cuando un usuario termina un capítulo puede marcarlo como

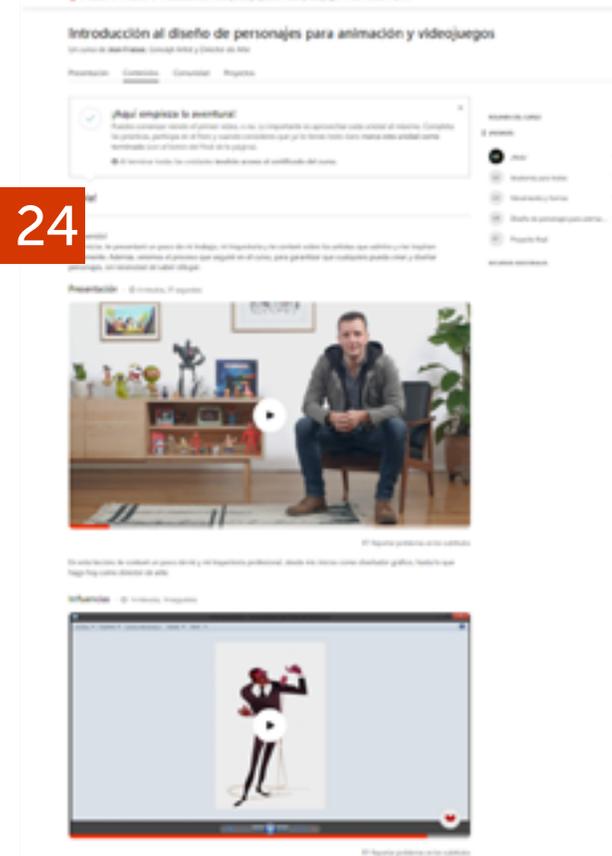
(clicks o toques), es muy intuitiva de utilizar.

- Este curso sirve ya que nos da un mayor acercamiento a una metodología de aprendizaje y la manera en la que se abordan los contenidos

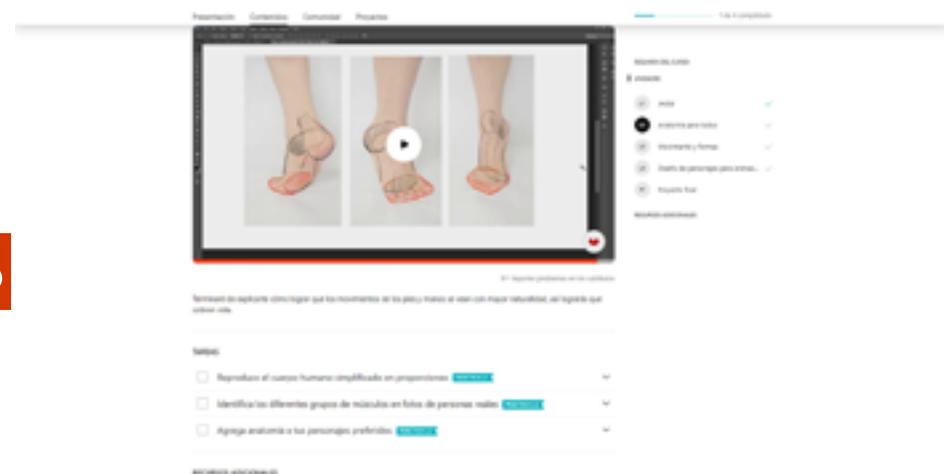
terminado para que continúe con su proceso de aprendizaje.

La tipografía que se utiliza es Sanserif y muy geométrica, manteniendo el espacio en blanco entre el interlineado de los contenidos. Se nota el uso de retículas para la diagramación de los contenidos.

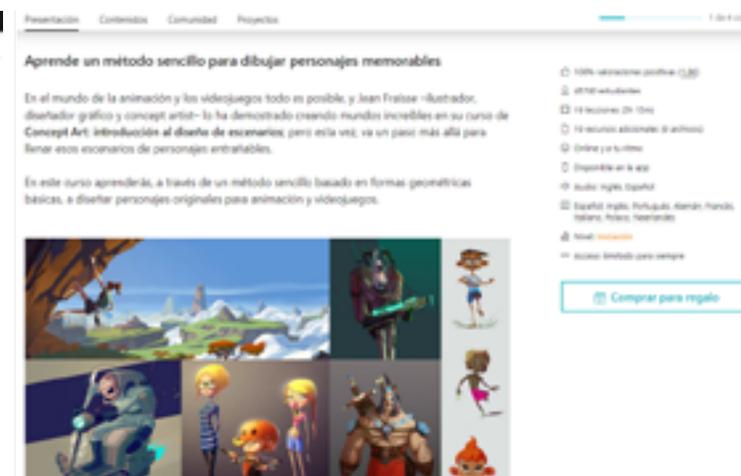
24



25



26



1.3.2

LI

BRO

IN

FOR

MA

TIVO

"FIGURE DRAWING. Design and Invention"

Michael Hampton, *Concept artist e Instructor.*

Este libro enseña los fundamentos del dibujo de figuras humanas y ofrece una guía detallada sobre cómo diseñar y crear personajes a partir de la figura humana. El libro aborda aspectos como la anatomía, la proporción, la estructura muscular y ósea, así como la captura de movimiento y gesto en el dibujo. Además, proporciona técnicas y consejos para el diseño de personajes, explorando diferentes estilos y expresiones para dar vida a las figuras dibujadas. El libro es una herramienta útil tanto para artistas principiantes como para aquellos con experiencia que deseen perfeccionar sus habilidades en el dibujo de figuras humanas.

• Contenidos

- Simplificación de la anatomía humana a partir de formas geométricas
- Ilustración de gestos
 - Las ocho partes del cuerpo
 - Forma y balance
 - Simetría y asimetría
 - Repetición y tiempo
 - Líneas de volumen
 - La espina
 - Centro de gravedad
 - Caja torácica y pelvis
 - La pose "a punto de..."
 - Economía de la línea
 - Crear una historia
- Las ocho partes del cuerpo
- Formas y conexiones
- Dibujo de la cabeza
- Anatomía
- Algunas notas de luces y sombra



- **Forma**

- Explicación de la forma, función y gesto de cada músculo que conforma el cuerpo humano.

- Texto explicativo.

- División de músculos que conforman cada una de las ocho partes del cuerpo por colores y secciones.

- Tipografía San Seríf.

- Cromática llamativa utilizada para que el usuario lea anotaciones.

- Ilustraciones tipo boceto y acabados

- Anotaciones a mano

- **Función**

- Este homólogo sirve para entender la construcción de contenidos y la manera de explicar el cuerpo humano simplificado.

- No muestra prácticas que puede realizar el ilustrador.

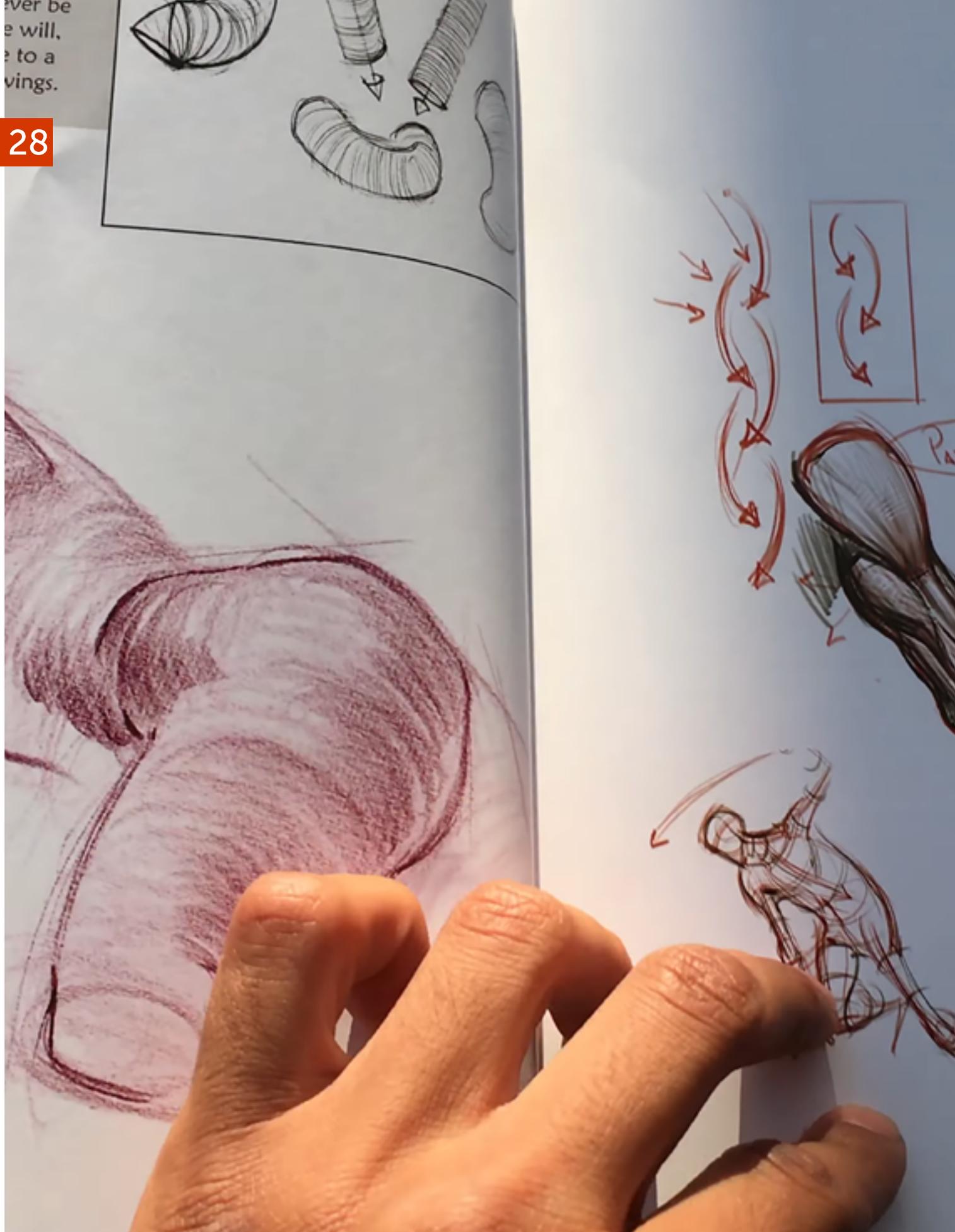
- Enseña los pasos para ilustrar un músculo.

- **Tecnología**

- Libro impreso, se puede encontrar un pdf digital.

- Ilustraciones tipo boceto y acabados.

- Anotaciones a mano.



1.3.3

LI

BRO

IN

TE

RAC

TIVO

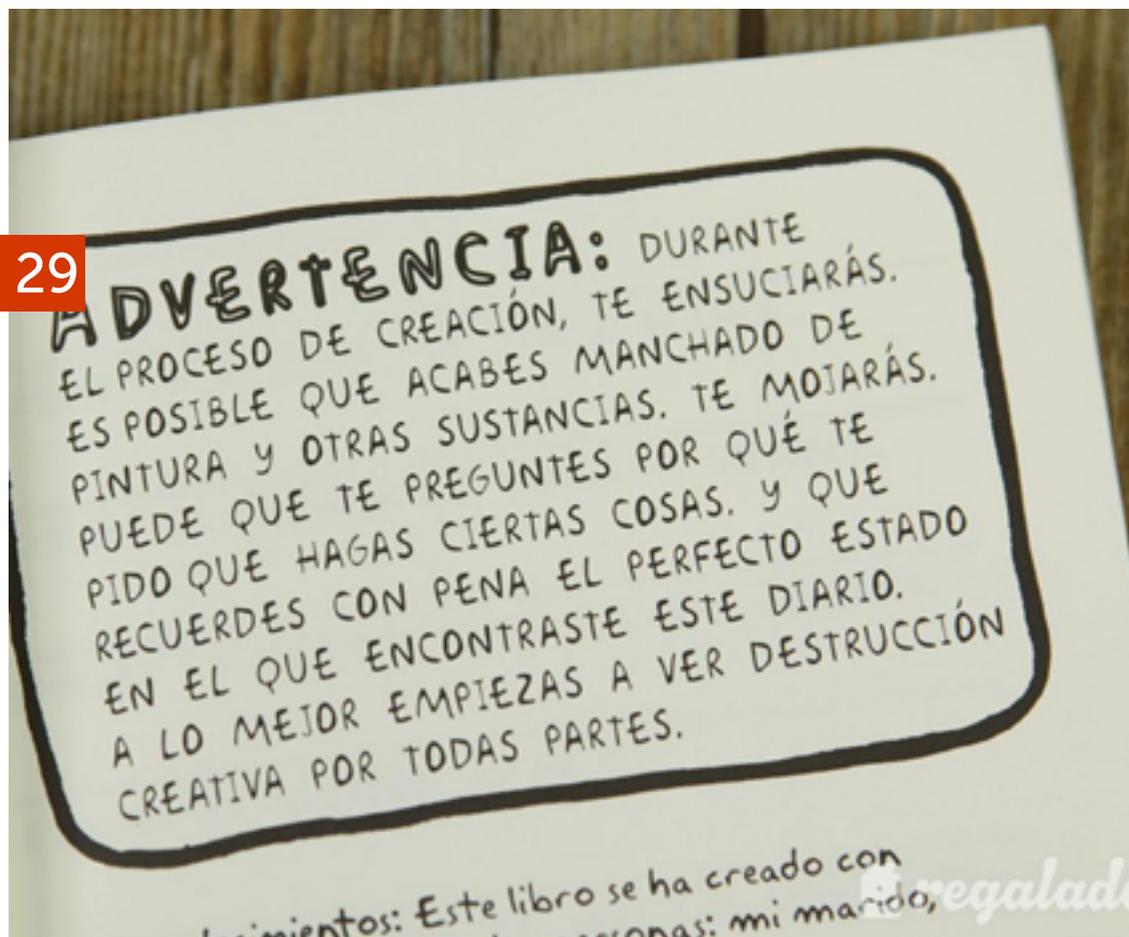
"Destroza este diario"

Keri Smith.

Es una obra interactiva que invita al lector a participar de una experiencia creativa y destructiva. A través de diversas actividades y desafíos, el libro busca romper con las convenciones tradicionales de cómo interactuar con un diario. En lugar de simplemente escribir en sus páginas, el autor propone tareas que implican dibujar, rasgar, manchar, arrugar y destruir el diario de formas imaginativas. El objetivo es fomentar la creatividad, la expresión personal y el pensamiento fuera de lo común. El libro busca animar a los lectores a salir de su zona de confort y a ver el diario como un medio para experimentar y explorar su lado artístico y lúdico.

• Resumen del libro

"Destroza este diario" nos ofrece la posibilidad de, mientras abrimos cualquiera de sus páginas, convertirnos en artistas, hacer despegar nuestra imaginación y trasladarlas al papel. Nos anima, con pequeñas instrucciones, a convertir lo que parece un simple diario en algo más, en mucho más



- **Forma**

- Uso de blanco para que los usuarios puedan interactuar en el diario.
- Uso de tipografía tipo pincel o hecha a mano para denotar mucho más la idea de las manualidades del diario.
- Uso cromático basado en blanco y negro con la finalidad de no saturar el diario.

- **Función**

- Utilizar el libro para manualidades y como terapia ya que cuenta con distintas actividades o retos en cada página del libro.
- Interactuar con el consumidor.
- Permite la personalización de este diario para cada usuario ya que sus actividades no tienen limitaciones con la imaginación de las personas.

- **Tecnología**

- Libro impreso con hojas de papel bond.
- Acabado de caballete pero muy flexible para poder romperlo, cortarlo, pintarlo, rayarlo, etc.
- Está pensado en ser destruido y utilizado al 100%



1.4 Conclusiones

Contextualización



El primer capítulo de contextualización me permitió tener una comprensión clara y profunda del contexto en el que estaba desarrollando mi proyecto final de grado. Este proceso implicó identificar y analizar factores externos e internos que podían afectar y beneficiar mi proyecto.

El marco teórico me ayudó a comprender la base teórica y conceptual en la que se fundamentaba mi proyecto. Me proporcionó una guía conceptual en la que pude identificar conceptos, teorías e ideas clave relevantes para avanzar hacia mi objetivo, como los métodos del diseño instruccional, que eran clave para presentar información y enseñar. En el área de la ilustración, comprendí los usos y alcances de cada técnica de dibujo, que eran importantes para la experimentación y el desarrollo como ilustrador. El diseño interactivo y editorial eran las formas de presentar los contenidos y las metodologías. Todos los conceptos revisados en este capítulo serían de ayuda para que ilustradores principiantes comprendieran y aprendieran la anatomía humana ilustrada a través del desarrollo de un

producto editorial interactivo que recopilaba información y metodologías simplificadas adaptadas a su nivel de dibujo. Del mismo modo, me permitió tener una guía sobre los métodos de investigación apropiados para ese proyecto.

La investigación de campo me permitió recopilar información y datos directamente del público afectado, empatizando al entender sus miedos, inquietudes y dificultades directamente. En esa fase se reconocieron las necesidades de los ilustradores principiantes, como la explicación detallada de los procesos de ilustración y su forma de percibir diferentes ejercicios desde sus capacidades. Al mismo tiempo, reconocí el proceso por el cual pasó un ilustrador profesional y las soluciones que encontró para diferentes problemas relacionados con la ilustración. La investigación de campo fue una de las fuentes de información más importantes, ya que en base a la experiencia de los ilustradores, se pudo construir una metodología funcional.

El análisis de homólogos me inspiró y delimitó un punto de

partida desde lo ya existente, permitiendo generar nuevas ideas que enriquecieran mi proyecto final de grado. Al analizar otros proyectos relacionados con la enseñanza, ilustración e interactividad, identifiqué tendencias como el uso de color y los recursos digitales que se utilizaban en ese momento, los estilos de presentación de contenidos y la forma de interactuar con el material, como seguir instrucciones proporcionadas por el producto o acceder a diferentes enlaces. Esta etapa permitió ser muy crítico para evitar errores en el futuro.

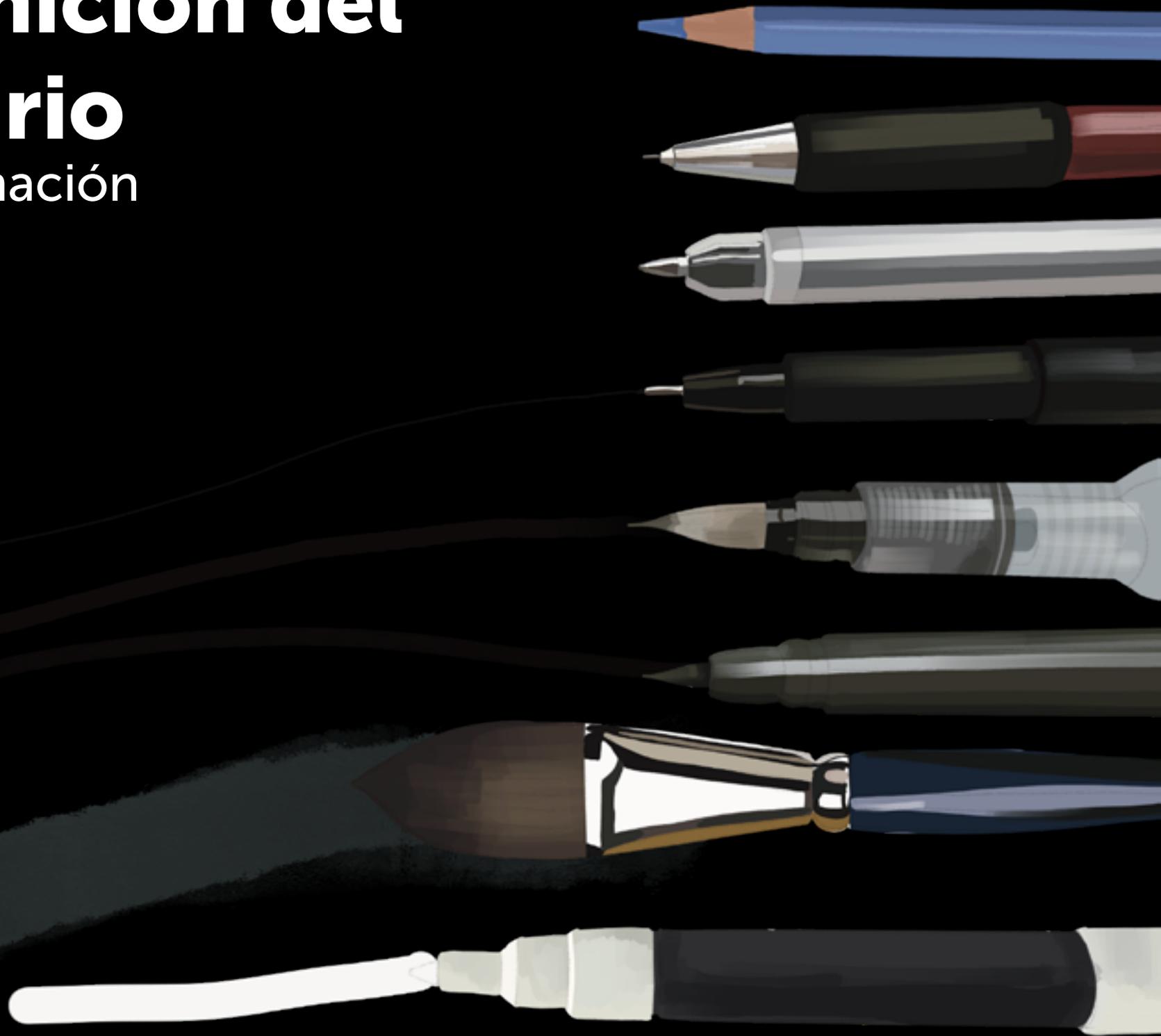
CAPÍ

TULLO



2.1 Análisis/ Definición del usuario

Programación





2.1.1

Mapa de actores y escenarios

2.1.2

Público Objetivo

2.1.3

Metodologías de investigación y recopilación de datos

2.1.4

Target

2.1.5

Perfil de usuario

2.1.6

Persona usuario y mapa de empatía

2.1.1.1 MAPA DE ACTO RES Y ESCE NARIOS

2.1.1.1 Mapa de actores y escenarios

El mapa presentado a continuación representa la influencia y el interés de los diversos actores y escenarios en relación con el proyecto. Su propósito principal es brindar una comprensión clara de la importancia de cada miembro y determinar a quiénes y dónde debo dirigir mi atención e investigación para alcanzar los objetivos establecidos.

Este mapa me proporciona una visión panorámica de los diferentes elementos que intervienen en el proyecto, permitiéndome identificar de manera estratégica cuáles son los actores clave y los escenarios relevantes que merecen un enfoque más detallado. Al comprender la dinámica de influencia y el nivel de interés de cada uno, puedo tomar decisiones más informadas y eficientes para avanzar en mi proyecto.

ACTORES

- Ilustradores principiantes
- Ilustradores profesionales
- Docentes- instituciones educativas
- Maestros de arte
- Diseñadores editoriales
- Creadores de contenido de ilustración
- Artistas

ESCENARIOS

- Instituciones educativas
- Espacio cómodo para el usuario



Poco interés

Mucha influencia



31



Poca influencia

Mucho interés

ACTORES	INFLUENCIA/INTERÉS	DESCRIPCIÓN
Ilustradores principiantes	Mucho interés Mucha influencia	Tienen mucho interés e influencia porque la metodología y el contenido del producto editorial interactivo para enseñar anatomía ilustrada está adaptada a su nivel de dibujo
Ilustradores profesionales	Mucha influencia Medio interés	Tienen mucha influencia ya que los ilustradores profesionales en un inicio fueron principiantes. Es muy importante el proceso que tuvieron para poder guiar de mejor manera a los nuevos ilustradores. Tienen medio interés ya que no está dirigido a su nivel de ilustración, pero, si es de su interés, el contenido puede brindarles una nueva metodología.
Docentes- instituciones educativas	Mucha influencia Mucho interés	Tiene mucha influencia e interés ya que se está desarrollando una nueva metodología de ilustración que podrían impartir para enseñar de mejor manera y llegar a los estudiantes/ilustradores principiantes.
Maestros de arte	Mucha influencia Mucho interés	Tienen mucha influencia e interés ya que se está desarrollando una nueva metodología sobre su campo de especialidad (arte). Ya que el método sirve para ilustrar cualquier tema, la pueden impartir independientemente de los contenidos que deseen enseñar.
Diseñadores editoriales	Media alta influencia Bajo interés	Tienen media-alta influencia y bajo interés ya que son los maquetadores de la metodología para enseñar ilustración anatómica. El diseño editorial es el canal por el que se logrará cumplir el objetivo general del proyecto final de grado. Se debe analizar la manera en la que se utilizarán los elementos del diseño editorial para presentar de manera correcta el contenido.

ACTORES	INFLUENCIA/INTERÉS	DESCRIPCIÓN
<p>Creadores de contenido de ilustración</p>	<p>Alta influencia Medio alto interés</p>	<p>Tienen alta influencia ya que su contenido se presentará en la interactividad del producto editorial, acompañando al ilustrador principiante en todo su proceso de aprendizaje.</p> <p>Tienen medio alto interés ya que su contenido no siempre está dirigido al nivel de ilustración principiante, de igual forma los ilustradores principiantes pueden decidir si quieren consumir ese contenido o no.</p>
<p>Artistas</p>	<p>Media alta influencia Medio alto interés</p>	<p>Tiene media alta influencia e interés ya que su contenido va a ser utilizado como ejemplo para la simplificación del contenido. Del mismo modo, los artistas son utilizados como referentes fuertes de este proceso y nutrirán de conocimientos en todo el proceso de dibujo de los ilustradores principiantes</p>

2.1.1.3 Tabla de escenarios

33

ESCENARIOS	INFLUENCIA/INTERÉS	DESCRIPCIÓN
<p>Instituciones educativas</p>	<p>Mucha influencia Mucho interés</p>	<p>Tiene mucha influencia e interés ya que se está ideando una mejor metodología para poder enseñar ilustración a principiantes. Ya que la metodología se divide en dos partes: la primera en enseñar las nociones básicas de la ilustración la cual permitirá que el ilustrador principiante pueda dibujar cualquier cosa, y la segunda en donde se utilizan todos estos conocimientos para aprender a ilustrar anatomía humana.</p>
<p>Espacio cómodo para el usuario</p>	<p>Mucha influencia Mucho interés</p>	<p>Tiene mucha influencia e interés ya que este producto editorial interactivo permite que el usuario aprenda bajo su propia responsabilidad y a su propio ritmo, permitiendo la libertad de uso de la información en el ambiente que al usuario le parezca pertinente.</p>

2.1.2 PÚBLICO BLI CO OB JE TIVO

En la siguiente tabla se presentan las características clave del público objetivo, las cuales son fundamentales para establecer una conexión empática y comprender lo que valoran en los productos. Esta información me permitirá acercarme de manera más efectiva a mi público objetivo y satisfacer sus necesidades de la mejor manera posible.

La tabla proporciona datos relevantes sobre las preferencias, intereses y preocupaciones del público objetivo, lo que nos ayuda a comprender sus motivaciones y deseos. Al entender lo que valoran en los productos, puedo adaptar mi estrategia de manera más precisa y crear propuestas que realmente conecten con ellos.

34

MARCO	<p>Descripción: Producto para enseñar ilustración</p> <p>Diferenciador: Contenido adaptado a nivel de ilustración para principiantes</p> <p>Beneficio: Aprender una nueva metodología para ilustrar desde cero</p> <p>Emoción: Comprensión, confianza, seguridad</p>
INTERESES	<p>Arte</p> <p>Pintura</p> <p>Dibujo/ ilustración</p> <p>Creación de personajes</p>
PREOCUPACIONES	<p>No aprender</p> <p>No entender el contenido</p>
CAPACIDADES	<p>Deseo de aprender</p> <p>Disciplina</p> <p>Curiosidad</p>
POSIBILIDADES	<p>Entender el alcance de la ilustración</p> <p>Ilustrar cualquier tema</p> <p>Dominar la anatomía humana ilustrada</p>

2.1.3 METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN Y RECOLECCIÓN DE DATOS

Para definir mi público objetivo, utilicé metodologías como **entrevistas** y **observación**. Estos métodos de investigación son fundamentales debido al enfoque de valor agregado de mi proyecto final de grado, el cual está dirigido específicamente a ilustradores principiantes.

A través de las entrevistas, pude adentrarme en el proceso que un ilustrador experimentado atravesó para llegar a su nivel actual. Estas conversaciones me brindaron una perspectiva valiosa sobre los desafíos, las estrategias y las lecciones aprendidas en su trayectoria artística.

Por otro lado, la observación me permitió identificar los miedos, inquietudes y dificultades que enfrentan los ilustradores principiantes en su camino de aprendizaje. Al presenciar directamente sus comportamientos y emociones, pude generar una mayor empatía y comprensión hacia el usuario o público objetivo.

Estas metodologías me han brindado una visión profunda y enriquecedora de las necesidades y expectativas de los ilustradores principiantes. A partir de esta comprensión, he podido adaptar los contenidos de mi proyecto a su nivel de dibujo, ofreciendo información relevante y metodologías que se ajusten a sus necesidades específicas.



2.1.4 TARGET

Personas de 13 en adelante

Durante la entrevista, se pudo identificar que existe un rango de edad en el cual los ilustradores muestran un interés por aprender a ilustrar, y este comienza desde los 13 años. Sin embargo, es importante destacar que el gusto por la ilustración puede manifestarse desde una edad temprana, aunque el deseo y la intención de aprender se manifiesten en este rango específico.

Es relevante resaltar que la edad no es un factor determinante cuando se trata de aprender a ilustrar. Lo que realmente importa es la dedicación y el deseo que tenga el individuo por adquirir habilidades en esta disciplina artística.

El proceso de aprendizaje en la ilustración es accesible para personas de diferentes edades, siempre y cuando exista un compromiso y una motivación para aprender y mejorar.



36

2.1.5 PER FIL DE USUA RIO

- **Sociodemográficas**

Edad: 13 años a 25 años (en adelante)

Sexo: Femenino y masculino

Nivel social: medio, medio alto, alto

- **Variables psicográficas**

Personalidad: son muy curiosos, les gusta aprender nuevas cosas y aplicar sus conocimientos para resolver distintos problemas que se les presente. Suelen ser extrovertidos, aunque a veces pueden ser un poco tímidos al expresar sus gustos. Sin embargo, cuando se sienten seguros, pueden expresar todo lo que saben apasionadamente.

Estas personas tienen un gran interés y dedicación en plasmar sus ideas en su entorno y en papel. Les gusta dejar su huella en cada lugar al que van mediante colores, formas y texturas. Son muy experimentales y críticos, les gusta analizar distintas obras y las suyas.

Estilo de vida: Activo, curioso, experimentador

Gustos personales: Le gusta mucho aprender sobre temas relacionados a la ilustración. Su algoritmo de Tik Tok muestra muchos temas sobre creatividad. Admira a muchos artistas e intenta copiar sus artes, procurando estar al tanto de sus actualizaciones en redes sociales. Van a museos y a espacios recreativos.

- **Variables de conducta**

Beneficio buscado: buscan productos que sean fáciles de entender, resumidos, interesantes, entretenidos, ya que son conscientes de que hay una gran variedad de información publicada en el internet, pero no saben o no quieren investigarla.

Conveniencia: esperan que los productos que consumen tengan un tono adaptado al público joven, presentando contenidos específicos y no muy generales y que

sean visualmente llamativos.

Decisión de compra: están interesados en productos que sean baratos, perdurables en el tiempo, con contenido valioso, y muy estéticos para guardarlos con el paso del tiempo.

Riesgo percibido: el público objetivo puede dejar de utilizar un producto por falta de disciplina o porque se dejan llevar por emociones negativas en el proceso de aprendizaje

Expectativas: los usuarios buscan entender los contenidos y disfrutan de su proceso de aprendizaje de una manera más divertida y rápida.

- **Variables geográficas**

Ubicación geográfica: Cuenca, Ecuador

2.1.5 PERSONA USUARIO Y MAPA DE EMPA TÍA

He realizado la creación de dos perfiles de usuarios, junto con sus respectivos mapas de empatía. Esta decisión se tomó en consideración de la diversidad del público objetivo, ya que a lo largo de nuestras vidas experimentamos cambios en nuestras acciones y pensamientos según el rango de edad. Al examinar detenidamente los cuadros de cada persona, pude obtener una comprensión más profunda de sus metas, frustraciones, personalidades y aspectos generales de sus vidas.

Elegí enfocarme en las edades de 16 y 22 años, ya que estas etapas de la vida son cruciales en el proceso de aprendizaje y desarrollo de las personas. A los 16 años, los individuos suelen estar en la transición de la adolescencia a la adultez joven, enfrentando nuevos desafíos y explorando su identidad. A los 22 años, muchos están en la etapa universitaria o en el comienzo de su carrera profesional, buscando definir sus objetivos y enfrentando decisiones importantes para su futuro.

Al capturar los detalles de las experiencias, perspectivas y emociones de las personas en estas edades clave, puedo adaptar mi propuesta de manera más efectiva. Comprender sus metas me permite ofrecer soluciones que se alineen con sus aspiraciones y necesidades. Al abordar sus frustraciones, puedo diseñar productos y servicios que resuelvan los obstáculos que enfrentan. Al considerar sus personalidades únicas, puedo crear una experiencia más personalizada y relevante.

2.1.5.1 Persona usuario y mapa de empatía 1

Agustín Zambrano

2.1.5.2 Persona usuario y mapa de empatía 2

Sara Cajamarca





AGUSTÍN ZAMBRANO

Perfil



16



Cuenca, Ecuador



Estudiante



Soltero

Marcas e influencias



Sobre él

Agustín es un adolescente creativo y espontáneo. Sus ideas creativas tienen mucho color y las plasma en cualquier lugar que pueda: hojas, paredes, madera, tabletas gráficas. Tiene muchos amigos y suele ser ese amigo que da color a los trabajos grupales. Busca nuevas experiencias y amigos para compartir sus intereses y aprender de gente nueva. Aspira ser como otros artistas y le gustaría vivir de su arte ya que tiene mucho apoyo. Goza y valora cuando sus allegados los apoyan con sus ilustraciones, por ejemplo, cuando le compran productos de arte. Disfruta mucho su etapa de vida y quiere expresarse de cualquier manera que le sea posible, pero si es con arte, mejor.

Metas

- Ser un gran artista
- Tener muchos amigos
- Ser famoso en redes sociales con su trabajo
- Trabajar en un estudio de animación

Frustraciones

- Sabe que le falta mucho por aprender
- No se siente preparado para dibujar muchas cosas que ve
- Le da vergüenza mostrar su arte en redes sociales por el "qué dirán"
- No sabe por dónde empezar su proceso de aprendizaje

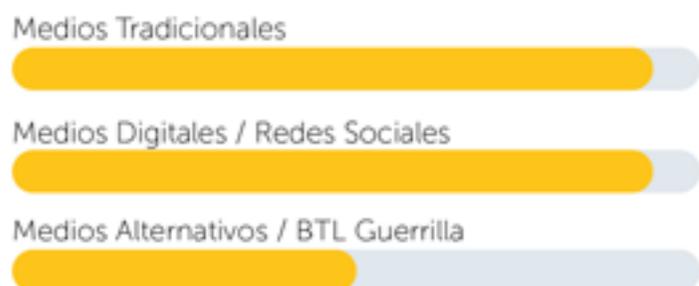
Personalidad

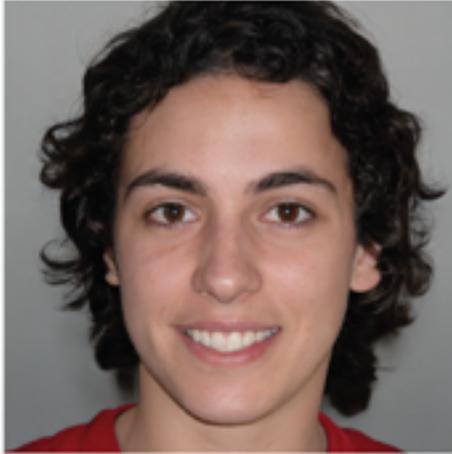


Motivación



Medios Preferidos





¿QUÉ PIENSA Y QUÉ SIENTE?

Apasionado por vivir experiencias únicas y originales, siente energía y entusiasmo al aprender y estar con sus seres queridos. Le preocupa la falta de dirección en su aprendizaje y guarda contenido para el futuro. Temeroso de perder tiempo, busca resolver su vida a una edad temprana.

¿QUÉ OYE?

Su grupo de amigos está interesado en actividades relacionadas al arte y la cultura local, siempre discuten acerca de las personas que admiran y sus otros amigos. Sus padres apoyan sus ideas, creatividad y aspiraciones. Sus padres esperan que logre experimentar sus gustos personales y pueda desenvolverse en una actividad por un largo tiempo. Sus docentes resaltan la importancia de abrirse al mundo y a las personas con empatía y mente abierta, para así lograr ser buenas personas y lograr sus objetivos de vida.

¿QUÉ VE?

Siente que el arte le llena de emoción a su vida. Su habitación tiene muchas ilustraciones y pósters en las paredes. Al observar a las personas que lo rodean, se percata de que sus amigos tienen su estilo y mismos gustos. Ve y analiza lo cotidiano, entre esto se encuentra el arte y todos sus movimientos, el cual le parece interesante y quiere replicar sus obras. Quiere ser aprender y conocer todo lo que le sea posible.

¿QUÉ DICE Y HACE?

Es una persona extrovertida, siempre en busca de nuevas relaciones sociales y de gente interesante. Constantemente está conociendo a gente, tiene un grupo extenso de amistades. Es una persona empática, sensible y una gran admiradora de las creaciones manuales de artistas y artesanos. Siempre está dibujando cuando tiene tiempo libre, comparte sus ilustraciones en redes sociales.

Miedos:

Teme por el qué dirán y las dificultades que se le presenten, siente que no conoce lo suficiente del mundo y sus habilidades para poder defenderse. Se muestra muy feliz y calmado aunque esté intentando entender el por qué de las cosas. Tiene miedo de quedarse sin amigos y de no pertenecer a un grupo.

Frustraciones:

Le frustra la cantidad de información que hay, no se puede concentrar en una sola actividad o nuevo conocimiento. No comprende casi nada de la vida, no entiende las actitudes de sus amigos o familiares. Es muy emocional y no puede gestionar lo que siente.

Obstáculos:

La falta de recursos económicos le priva de oportunidades como adquirir aparatos electrónicos y material de arte. Su falta de experiencia y de independencia en general evitan que disfrute y experimente sucesos de su vida.

Deseos:

Desea explorar lugares únicos y vivir nuevas experiencias llenas de emociones positivas en su vida. Quiere viajar por el mundo, hacer amigos y aprender. Sueña con tener su estudio de animación y trabajar creando. No busca abundancia material, se centra más en las cosas que puede llegar a hacer.

Necesidades:

Necesita estar en constante aprendizaje y contacto para formarse y estar más cerca de su sueño. Sabe que conocer más le hará más interesante y le hará sentirse mejor resolviendo muchos problemas relacionados a sus gustos.



SARA CAJAMARCA

Perfil



22



Cuenca, Ecuador



Estudiante



Soltera

Marcas e influencias



Sobre él

Sara es una adulta joven creativa y alegre. Tiene muchas ideas y le gusta el arte renacentista, le gusta mucho las aplicaciones de color que utilizan varios artistas para expresarse, influyen tanto que ya tiene un color para cada sentimiento que tiene. Está en constante búsqueda de nuevas experiencias y amistades. Ha experimentado muy poco en el arte porque no tiene mucho conocimiento y por sus estudios no tiene tiempo de indagar y aprender, no sabe por dónde comenzar con tanta información. Invierte mucho en entender la teoría del arte, al menos lo que ha podido consumir en redes sociales, pero la mayoría de veces no aplica esos conocimientos en sus ilustraciones, para ella son solo un hobby y no tiene un objetivo con la ilustración porque no sabe el alcance que le da el dibujo.

Metas

Expresarse de mejor manera mediante el arte
Tener más tiempo y aprender cosas nuevas
Conocer a gente con la que pueda compartir sus conocimientos
Viajar y conocer museos de arte

Frustraciones

Sabe que le falta mucho por aprender
No se siente preparado para ilustrar
Le da vergüenza mostrar su arte en redes sociales por el "qué dirán"
No sabe por dónde empezar su proceso de aprendizaje
No tiene tiempo para aprender y cernir información

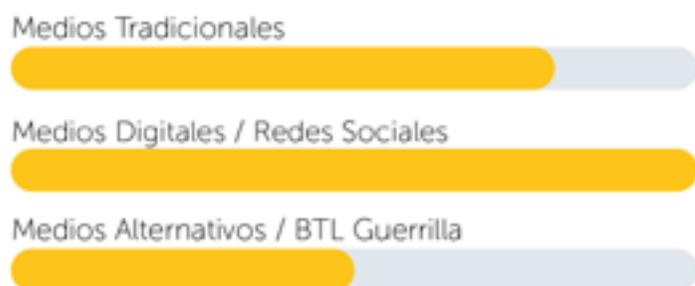
Personalidad



Motivación



Medios Preferidos





¿QUÉ PIENSA Y QUÉ SIENTE?

Le importa vivir experiencias únicas y originales, al igual que inmiscuirse en entornos nuevos y desconocidos, esto la ayuda a ampliar sus perspectivas y puntos de vista.

Aspira llegar a ser una buena profesional y compartir sus ideas con un amplio grupo de personas

Siente que puede aprender muchas cosas, pero no sabe por donde comenzar y guarda contenido pensando en usarlo en un futuro.

Le preocupa el pasar del tiempo y lo poco que ha aprendido sobre diversos temas, siente miedo de perder el tiempo en actividades inútiles.

Miedos:

Temer por el qué dirán y las dificultades que se le presenten, no se siente tan preparada para enfrentar el mundo. Temer no conseguir trabajo y su futuro profesional. Tiene miedo de sus relaciones personales y cómo estas le afectan en su vida.

Frustraciones:

Le frustra la cantidad de información que hay, no se puede concentrar en una sola actividad o nuevo conocimiento.

No tiene mucho tiempo para hacer todo lo que quiere y sabe que para lograr objetivos debe trabajar muy duro e invertir su dinero. No tiene un trabajo fijo ya que está estudiando y debe equilibrar sus responsabilidades.

Obstáculos:

La falta de recursos económicos le priva de oportunidades como adquirir aparatos electrónicos y material de arte. Su falta de experiencia y de independencia en general evitan que disfrute y experimente sucesos de su vida. Su tiempo es cada vez más apretado y tiene que equilibrar entre sus responsabilidades y el poder disfrutar..

Deseos:

Desea explorar lugares únicos y vivir nuevas experiencias llenas de emociones positivas en su vida. Quiere viajar por el mundo, hacer amigos y aprender. Sueña con conocer lugares importantes en donde encuentre arte y creaciones de cualquier tipo. Anhela conseguir un trabajo que le haga muy feliz. Espera tener un equilibrio entre felicidad, tiempo y dinero.

Necesidades:

Necesita estar en constante aprendizaje y contacto para formarse en una mejor profesión. Sabe que conocer más le hará más interesante y le hará sentirse mejor respondiendo preguntas ocasionales en su mente. Le gusta tener una respuesta y una razón para todo.

¿QUÉ OYE?

Se rodea de amigos comprometidos en iniciar diálogos diversos e inclusivos, abordando problemáticas actuales y reflexionando sobre soluciones. Comparten un interés por el arte y la cultura local, discutiendo el potencial de familiares y amigos en estas áreas. Sus padres apoyan sus aspiraciones creativas, aunque señalan las posibles dificultades del camino profesional. Los docentes enfatizan la importancia de la empatía y la apertura mental para ser buenos profesionales.

¿QUÉ VE?

Encuentra su entorno monótono y busca emoción a través del arte. Aunque se siente diferente de aquellos que la rodean, se siente cómoda siendo ella misma. Observa y analiza lo cotidiano, incluido el arte contemporáneo, y desea explorar un estilo único y distinto. Reconoce la falta de sensibilidad y el poco valor que se le da al esfuerzo de los artistas.

¿QUÉ DICE Y HACE?

Extrovertida y sociable, juzga rápidamente y forma amistades basadas en pruebas ocultas. Su estilo único refleja su creatividad y libertad. Empática, valora las creaciones manuales y apoya a los artistas. No teme a los precios altos y comparte su trabajo en redes sociales para respaldar a los artesanos.

2.2 Brief del producto

Programación



2.2

BRIEF

DEL

PRO

DUC

TO

1. Breve descripción del producto

Libro impreso con material interactivo que se actualiza permanentemente

Central: libro educativo.

Real: Libro impreso con material interactivo

Aumentado: material interactivo que se actualiza permanentemente

2. Ventajas competitivas del producto

Innovación: permite la interactividad con el usuario. Los contenidos interactivos de este producto son tableros de Pinterest, los cuales servirán como referencias y fuentes de inspiración importantes para los ilustradores principiantes; material de otros creadores de contenidos que les permitirá aprender de estos artistas y entender el alcance del dibujo; aplicaciones que permitan un mejor entendimiento de diversos conceptos de la ilustración; páginas web que proporcionen más información y ejercicios para que los ilustradores principiantes puedan practicar y materiales como pdfs y otros archivos con más información.

Gamificación: se evidencia la retroalimentación del proceso de aprendizaje de los ilustradores principiantes mediante la explicación de manejo correcto de referencias y gracias a otros artistas mediante actividades y ejercicios entretenidos que facilitan el aprendizaje.

Interactividad: La oportunidad de utilizar el mismo material que les proporciona información para crear y practicar permite aprovechar de mejor manera los recursos digitales e impresos para que pueda alargar la vida del producto

3. Ciclo de vida del producto del mercado

Es un producto en etapa de madurez. Podemos encontrar muchos libros para aprender a ilustrar, pero además de la metodología presentada en su contenido, del planteamiento de ejercicios adaptados al nivel de dibujo, la oportunidad de utilizar el material informativo como el recurso para la parte práctica, permite un mejor aprovechamiento de recursos ya que podrán acudir al libro eventualmente gracias a sus contenidos digitales actualizados permanentemente.

4. Particularidades del sector

El sector de venta de libros ha evolucionado en los últimos años debido al aumento de ventas en línea y la popularidad de los libros electrónicos. Aún así, existen varias librerías físicas que tienen distintos géneros de libros y ofrecen una experiencia interesante a sus clientes y lectores.

Este sector tiene competencia muy fuerte con medios de entretenimiento como películas y videojuegos. Sin embargo, se han desarrollado nuevas formas de promoción y publicidad para los libros, ya que tienen una amplia variedad de canales de distribución, manteniendo a la industria en evolución.

5. Tendencias del mercado

Sector: educativo

- **Aulas colaborativas:** organización por parte de los estudiantes, permitiendo trabajar conjuntamente con otras personas con el mismo objetivo permitiendo mayor autonomía en sus tareas y generando empatía entre los alumnos.

Las aulas colaborativas pueden verse reflejadas en grupos de redes sociales creando comunidades en donde puedan compartir sus experiencias, dificultades y diferente contenido que investiguen.

La aplicación que permite crear una comunidad es discord.

- **"Machine learning":** aprendizaje automático y utilizar las aplicaciones que permitan distinguir patrones de comportamiento y de consumo.

Para aprovechar el uso de la tecnología en este proceso de aprendizaje, podemos utilizar Pinterest su contenido es personalizable debido a los comportamientos del usuario. Esta aplicación puede ser una fuente principal de información para los estudiantes, presentando referencias y consejos para aprender anatomía humana ilustrada.

- **Inteligencia artificial:** creador de contenido personalizado y automatizado de tareas.

Se puede utilizar la inteligencia artificial para conseguir referencias de manera más rápida. Si el usuario entiende el poder y la facilidad que le ofrece la inteligencia artificial puede servirle como otra fuente de información y facilitador en su proceso de aprendizaje

- **Metaverso y realidad aumentada:** hace referencia a un mundo digital que coexisten en el mundo real

La realidad aumentada puede permitir el aprendizaje por medio de la experiencia, proporcionando un acercamiento más directo al contenido que está aprendiendo.

6. Competencias directas e indirectas del producto

Directas:

Libros educativos de ilustración
Creadores de contenido
Escuelas de arte
Cuentas de redes sociales con información/contenidos de ilustración
Cursos con temas relacionados a la ilustración

Indirectas:

Videojuegos
Cómics
Cuentos ilustrados
Películas

7. Análisis del consumidor

Ilustradores principiantes
13-25 años (en adelante)
Interesados en aprender sobre ilustración, pero sin tener un objetivo inicial

Los usuarios de un libro interactivo para aprender ilustración anatómica adaptada a su nivel de dibujo presentarán actitudes de curiosidad, inspiración, búsqueda de información, ambición y exigencia en el proceso de aprendizaje.

8. Análisis del proceso de compra

El usuario analiza minuciosamente los contenidos del libro, se visualiza aplicando los conocimientos que le proporciona el producto en un futuro cercano y las posibles artes que puede crear. Son muy visuales, esperan imágenes e ilustraciones que impacten y le transmitan una emoción. Si el autor y/o artista ha captado su atención, indagará sobre esta persona. Es muy crítico con las metodologías, las analiza cuidadosamente antes de realizar su compra ya que existen muchos contenidos publicados gratuitamente en internet, pero no significa que investigue sobre el tema.

No le da importancia al texto, busca las ilustraciones e imagina su desarrollo. Valora mucho el sentido del tacto, busca las texturas y el sentir de los objetos.

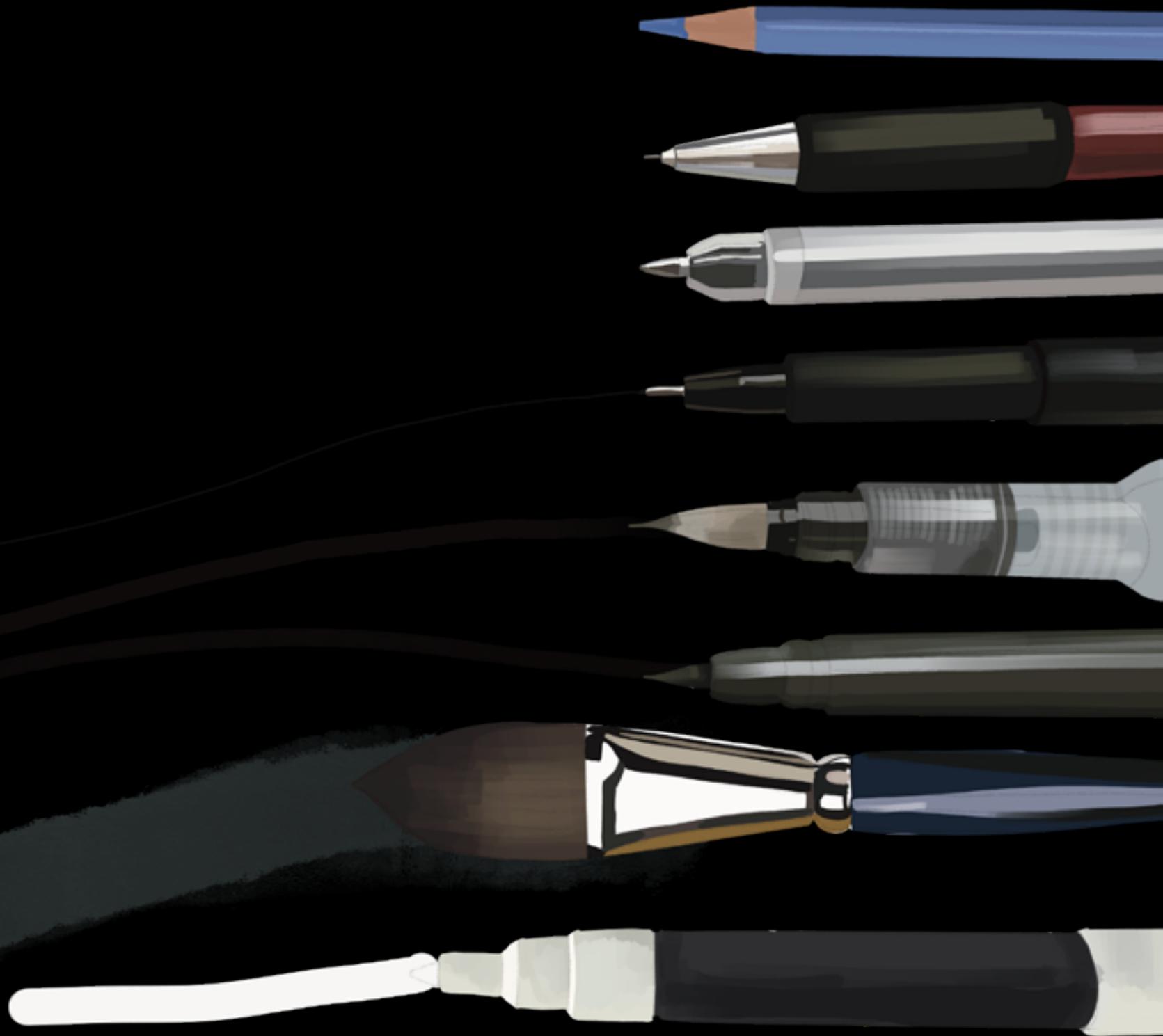
9. Análisis del proceso de uso

Visualiza todas y cada una de las ilustraciones cuidadosamente. Analiza las ilustraciones más complejas y llamativas, se pregunta constantemente cómo se hicieron y a veces las replica. Acude a los textos de vez en cuando, está más interesado en la práctica que en la teoría en general. Las ilustraciones le sirven como referencia. Cuando siente que se ha equivocado, se frustra y cambia de ilustración si es que ya lo ha intentado varias veces, cuando siente que tiene más conocimiento o práctica, regresa a la ilustración que en su momento se le hacía imposible para evaluar sus nuevos conocimientos.



2.3 Partidos de diseño

Programación





2

2.3.1

Formal

2.3.2

Funcional

2.3.3

Tecnológico

2.3.4

Conceptual

2.2.1 FOR MAL

1. Formato

A4 vertical

2. Cromática

Las ilustraciones serán las que abarcarán la mayor cantidad de colores, se utilizará una paleta cromática tetraédrica para el contraste entre las distintas formas.

3. Estilo y/o tendencia

Debido a la complejidad del tema, el estilo debe ser realista y detallado, evidenciando cada parte anatómica del cuerpo. Se ha analizado la manera en la que se han presentado los contenidos de ilustración anatómica y se ha llegado a la conclusión de incluir un estilo más caricaturizado para explicar los contenidos de mejor manera y responder la gran pregunta del "¿Por qué estudiar anatomía?"

4. Jerarquía de información

Las ilustraciones se llevarán la atención principal del contenido, seguido por los códigos QR con material interactivo digital. Luego serán los títulos y el texto corrido corto de explicación en caso de ser necesario.

5. Sistema gráfico

El texto estará dentro de la retícula planteada, las ilustraciones que acompañen información permitirán la armonía y dinamismo de los contenidos llevándose el protagonismo y guiando el recorrido del texto. Las páginas para ilustrar no deben contener demasiada información, si se pueden mantener en blanco, mejor. Los textos serán de color negro, permitiendo la jerarquía entre el estilo de la misma tipografía y de los tamaños

6. Elementos gráficos

Ilustración compuesta por líneas, puntos, texturas y planos. Altamente detalladas y utilizando la explotación asimétrica para explicación de teoría y de proceso de dibujo. Para denotar volumetría se aplicarán conceptos presentados en los contenidos. Imágenes de piezas gráficas de diferentes creadores de contenidos.

7. Tipografía

Tipografía geométrica sanserif con diferentes estilos para permitir la jerarquización de contenidos

42



Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz

2.2.2

FUN

CIO

NAL

1. Función general

Aprender ilustración anatómica simplificada dirigida a ilustradores principiantes, con contenidos adaptados a su nivel de dibujo.

2. Funciones específicas

Libro educativo con material interactivo que se actualiza permanentemente en el cual los ilustradores pueden desarrollar los ejercicios para aprender a ilustrar

3. Consideraciones de uso

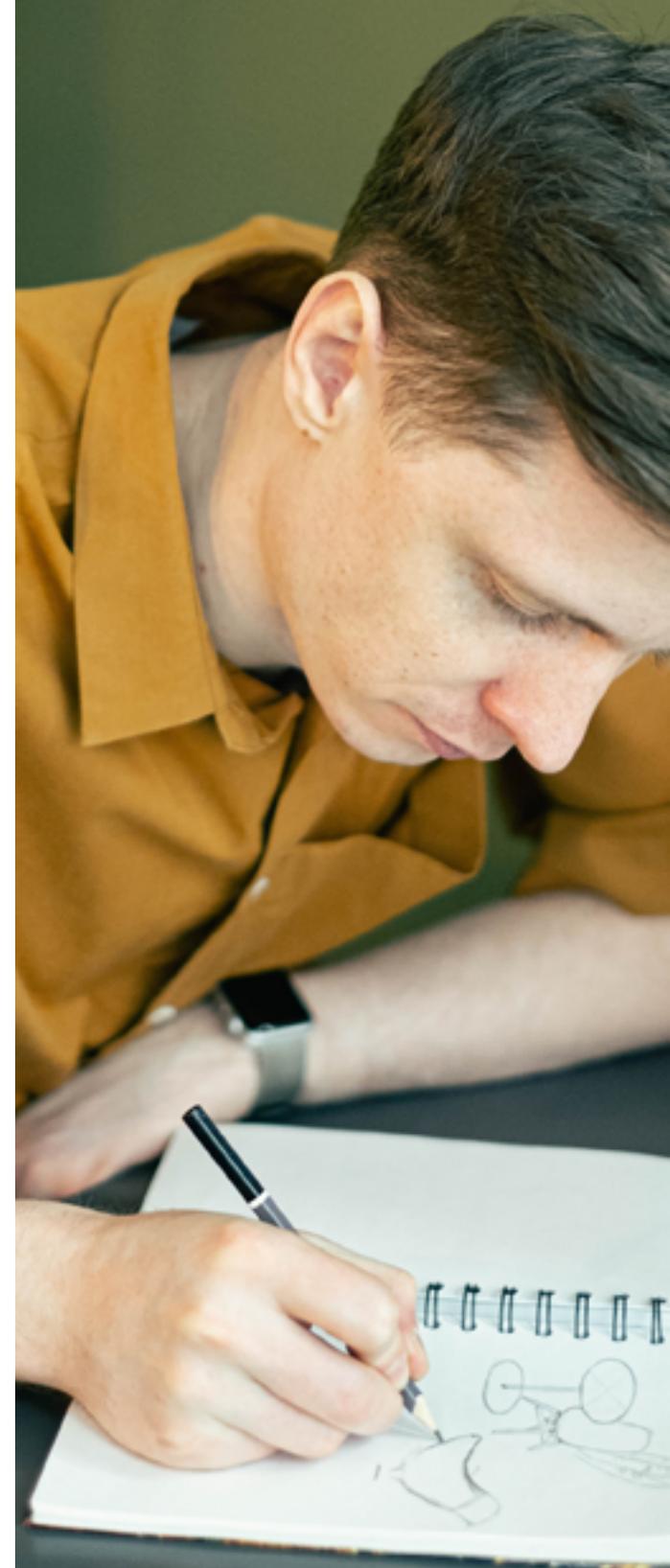
Lo pueden utilizar ilustradores principiantes como material inicial en su aprendizaje autodidacta. Puede ser utilizado como metodología dentro de escuelas de arte y entre otros entornos educativos

4. Ergonomía visual

Texto legible, utilizando una familia tipográfica con diferentes estilos para que exista una jerarquización armoniosa entre los textos. En los textos se evidencian los contrastes por el uso del fondo blanco para no saturar de colores y permitir la limpieza y jerarquía de la información tomando en cuenta las ilustraciones, las cuales son los elementos principales del libro educativo. Las ilustraciones están bien contrastadas y jerarquizadas por sus tamaños y el uso de una paleta cromática tetraédrica.

5. Interactividad

El usuario podrá manipular y utilizar el libro en la técnica de ilustración que decida. Funciona como un sketch lleno de información en donde se puede practicar ya que se presenta la teoría junto a la práctica. El usuario tiene acceso a códigos qr que llevan a enlaces digitales como canales/ videos de YouTube, perfiles de redes sociales de generadores de contenido, aplicaciones que ayuden al entendimiento de la ilustración, páginas web con información adicional, material bibliográfico como cursos o libros y acceso a tableros de pinterest en donde encuentra contenido que se actualiza permanentemente. Del mismo modo, el usuario encuentra prácticas para mejorar su nivel y comprensión de ilustración.



2.2.3

TEC

NO

LÓ

GI

CO

1. Sustratos de impresión

Papeles con diferentes texturas y gramajes
Pasta dura
Cosido

2. Tecnologías de impresión

Impresión Offset debido al gran tiraje y a la cantidad de páginas que presenta el libro interactivo

3. Software

Procreate, photoshop, ilustrador, indesign, generador de códigos qr

4. Tecnologías complementarias

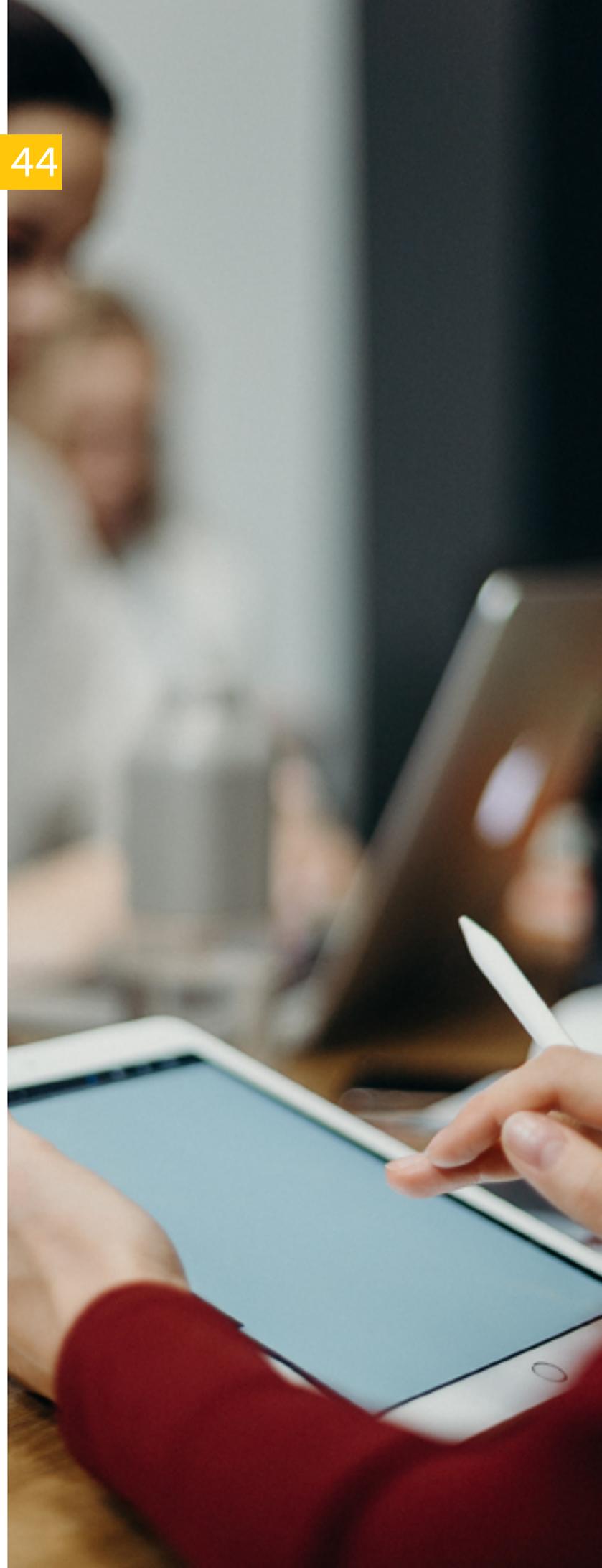
Aplicaciones, páginas web, redes sociales, plataformas de entretenimiento y aprendizaje

5. Materiales y/o tecnología complementaria

Realidad aumentada, códigos qr

6. Tipo de producción

Industrial: la impresión será realizada por una imprenta, se encargará de obtener los acabados planteados.



2.2.4 CON CEP TUAL

1. Narrativa

Transmitir confianza, apoyo, paciencia y disciplina. El producto es una herramienta, depende del ilustrador principiante utilizarla de manera correcta y practicar con todo el contenido presentado para mejorar.



2.4 Definición de contenidos

Programación





2.4.1

Especificaciones
producto editorial



2.4.1

ES

PE

CI

FI

CA

CIONES

1. Título

“Desde 0. Desafío anatómico: libro interactivo para mejorar tus habilidades en ilustración”

La elección del nombre “Desde 0. Desafío anatómico: libro interactivo para mejorar tus habilidades en ilustración” para un libro interactivo de ilustración anatómica para principiantes se basa en varias consideraciones. En primer lugar, el nombre transmite la idea de comenzar desde cero, lo cual es relevante para aquellos que están empezando en el mundo de la ilustración anatómica. El término “desafío” refleja el enfoque de superación personal y la oportunidad de enfrentar obstáculos para mejorar las habilidades artísticas. La inclusión de “anatómico” destaca la importancia del estudio de la anatomía en la ilustración y resalta el enfoque específico del libro. El adjetivo “interactivo” resalta la naturaleza práctica y participativa del libro, donde los lectores pueden involucrarse activamente en su aprendizaje.

2. Índice

Primera parte:

1. Presentación de creadores de contenidos
2. ¿Qué puedo dibujar?

Segunda parte:

3. Recursos elementales de la ilustración
4. Conocer las técnicas de ilustración
5. Familiarizarse con las formas geométricas
6. Las dimensionalidad a las formas geométricas
7. Deformaciones de las formas geométricas
8. Proporciones
9. Importancia del boceto

10. Color
11. Luz
12. Composición

Tercera parte:

13. Ilustración anatómica, nociones básicas
- 13.1 Por qué estudiar anatomía
- 13.2 Proporciones del cuerpo humano
- 13.3 Líneas de envoltura
- 13.4 La espina
- 13.5 Centro de gravedad

- 14.1 Los grupos de músculos y huesos: la cabeza
- 14.2 Los grupos de músculos y huesos: el torso
- 14.3 Los grupos de músculos y huesos: la cadera y las piernas
- 14.4 Los grupos de músculos y huesos: los brazos
- 14.5 Los grupos de músculos y huesos: pies y manos

15. Poses y movimiento
16. Referencias y estudio
17. Consejos y trucos
18. Ejercicios y proyectos

3. Introducción

El libro educativo “Desde 0. Desafío anatómico: libro interactivo para mejorar tus habilidades en ilustración” ha sido creado pensando en los ilustradores principiantes para ayudarles a entender y aprender la anatomía humana ilustrada. Su contenido ha sido diseñado gracias a la recopilación de información y metodologías simplificadas, adaptadas a su nivel de dibujo, mediante el desarrollo de un producto editorial interactivo. Este libro está dirigido a todas las personas interesadas en ilustración, entre las edades de 13 y 25 años, aunque no hay edad límite para aprender a ilustrar.

En este libro, los ilustradores principiantes encontrarán una amplia variedad de ejercicios diseñados para mejorar sus habilidades de ilustración desde cero. Cada etapa ha sido cuidadosamente pensada para aquellos que no saben por dónde comenzar, es por eso que cuenta con actividades para experimentar con diferentes materiales para ilustrar, ya que les permitirá tener más seguridad y confianza

en el dibujo. Además, el libro incluye material interactivo en donde encontrarás contenido como tableros de Pinterest, páginas web, creadores de contenido, aplicaciones de realidad aumentada, entre otros, todo ello para acompañarte en tu proceso de aprendizaje.

Estoy segura de que este libro será una herramienta valiosa para cualquier persona que quiera aprender a dibujar. El proceso de aprendizaje es entretenido y mejor guiado, permitiendo conocer los alcances del dibujo. La metodología presentada está diseñada para que puedas aprender desde cero y con la práctica constante de los contenidos, lograrás mejorar tus habilidades en ilustración.

Cabe destacar que los contenidos presentados en este libro están basados en las experiencias de aprendizaje de artistas, maestros de arte y en mi proceso personal. Este libro interactivo es una herramienta que me hubiera gustado tener en todo mi proceso de aprendizaje. ¿Estás dispuesto a aceptar este desafío desde cero?

4. Desarrollo

Los contenidos de este libro educativo están divididos en tres etapas para guiar de mejor manera a los ilustradores principiantes:

La primera etapa se enfoca en la inspiración y los objetivos a futuro del ilustrador. Brinda la oportunidad de explorar y descubrir los alcances del dibujo a través de una amplia variedad de creadores de contenido. Esto les permitirá inspirarse, conocer nuevos estilos y técnicas utilizadas por artistas experimentados.

La segunda etapa se centra en ejercicios de dibujo desde cero y proporciona la oportunidad de experimentar con las distintas técnicas de dibujo. El objetivo es que los ilustradores principiantes encuentren la herramienta con la que se sientan más cómodos. Además, se incluyen ejercicios para soltar la mano y familiarizarse con formas geométricas, lo que resulta muy útil para la siguiente etapa.

Se enfoca en los conocimientos básicos de la ilustración, esta fase les permitirá ilustrar lo que deseen gracias a la práctica.

La tercera etapa se enfoca en la ilustración anatómica y la representación simplificada por medio de las formas de las partes del cuerpo. El contenido se centra más en la práctica que en la teoría de la anatomía humana. Los ilustradores principiantes trabajarán con referencias de fotografías humanas, se hará uso de referencias con poses dinámicas para evaluar sus conocimientos. En esta etapa, se le presentan varias metodologías de ilustración y descubrir/probar los distintos métodos, personalizarlos y utilizar el que mejor se adapte a sus habilidades en ilustración.

5. Ilustraciones

Las ilustraciones no solo cumplen una función de enriquecimiento de contenidos, las ilustraciones en este libro interactivo desempeñan un papel fundamental en la enseñanza de los conceptos y técnicas de dibujo. Tienen el propósito de guiar y ejemplificar los ejercicios, brindando claridad y precisión a la presentación de los temas. En cuanto a la jerarquización del contenido del libro en general, las ilustraciones permiten que los ilustradores principiantes puedan visibilizar de manera más clara y efectiva el alcance del dibujo y los resultados prácticos.

6. Conclusiones

En conclusión, el libro interactivo "Desde 0. Desafío anatómico: libro interactivo para mejorar tus habilidades en ilustración" es una valiosa herramienta para aquellos que deseen aprender y mejorar en la ilustración, especialmente en el desafiante tema de la anatomía humana. Los contenidos y ejercicios de las tres etapas permiten una base sólida en los conceptos y técnicas principales de la ilustración, lo que les brinda la capacidad de ilustrar y crear cualquier tipo de arte gráfico.

La incorporación de contenido digital interactivo y la posibilidad de practicar y crear en el propio material informativo convierte a este producto en una herramienta de referencia para ilustradores principiantes, proporcionándoles un punto de partida y una fuente de conocimiento accesible en todo momento.

7. Bibliografía

Fraisse, J. (2019). Introducción al diseño de personajes para animación y videojuegos [Curso en línea] Domestika. <https://www.domestika.org/es/courses/443-introduccion-al-diseno-de-personajes-para-animacion-y-videojuegos>

Hampton, M. (2010). Figure Drawing: Design and Invention. Steve Huston Art LLC.

Lauricella, M. (2016). Anatomía Artística. Parrón Ediciones.

Loomis, A. (2011). Figure drawing for all it's worth. Titan Books.

Lemen, R. (2011). ImagineFX How to Draw and Paint Anatomy Volume 2. Future plc

8. Anexos

- Animate a formar parte de la comunidad de discord.

- Tablero permanente de Pinteret

- Curso que me sirvió para aprender anatomía

- Instagram personal

2.5 Hoja de ruta

Programación



La hoja de ruta es una herramienta invaluable que me permite conocer y seguir los pasos necesarios para la construcción del producto editorial. Con su estructura clara y organizada, puedo visualizar de manera detallada el proceso, desde la concepción hasta la finalización del proyecto.

Esta hoja de ruta se convierte en mi guía, asegurando que cada etapa sea abordada de manera efectiva y que se cumplan los objetivos establecidos.

Desarrollo de contenido metodológico

46



2.5 Conclusiones

Programación



Este capítulo me permitió planificar, organizar y visualizar información importante para el proyecto final de grado. Tuve la oportunidad de entender y empatizar de mejor manera con mi usuario, decidir sobre nociones bases de diseño y el contenido del libro interactivo para enseñar ilustración anatómica a ilustradores principiantes.

El mapa de actores y escenarios es una herramienta útil para mi proyecto ya que pude identificar y visualizar las diferentes partes interesadas o actores que pueden afectar o ser afectados por mi proyecto. Estos actores son personas, grupos e instituciones con diferentes roles y responsabilidades, interesados directa o indirectamente. Al entender la importancia de cada actor dentro del proyecto, pensé en soluciones que satisfagan las necesidades de los involucrados identificando distintas oportunidades.

Este capítulo me ofreció la oportunidad de generar más empatía, escuchar y entender lo que piensa mi público objetivo por medio de la creación de la persona design y de su mapa de empatía correspondiente. Mi target comprende las edades de 13 a 25 años en adelante, ya que no hay edad para aprender, debido a que en cada edad se tiene una percepción de la vida muy diferente, pude encontrar similitudes que me ayudarán a suplir sus necesidades gracias al diseño.

El brief del producto me permitió decidir y construir las bases del proyecto, tomando en cuenta su impacto en el medio y el comportamiento del consumidor. Con esta herramienta pude visualizar mi proyecto final de grado a futuro y las posibles soluciones creativas que pueda generar gracias al previo proceso de conocer a mi público objetivo.

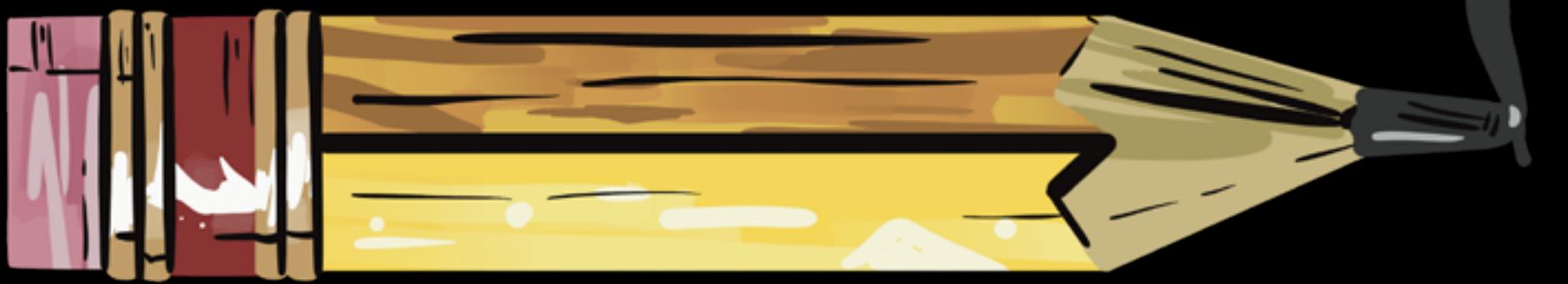
Los partidos de diseño lograron definir una base clara de generación de ideas del proyecto, resolviendo el problema de diseño con ideas nuevas y pensando en el aprovechamiento de recursos análogos y digitales. Los partidos de diseño permiten mejorar la calidad del diseño y promoviendo la creatividad y diversidad de pensamiento pensando en suplir las necesidades de los usuarios.

La definición de contenidos me dio la oportunidad de tener una idea más centrada en cuanto a producto, creando un título y las etapas claves de los contenidos para ayudar a entender y aprender sobre la anatomía humana ilustrada. Del mismo modo, comprendí el impacto de las ilustraciones y el rol de cada actor en el producto final.

CAPÍ

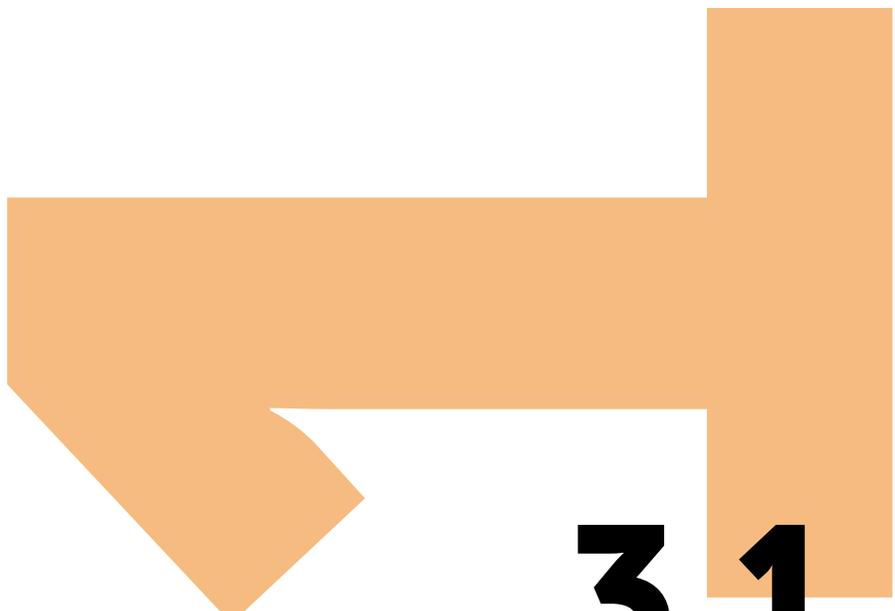
TULLO





3.1 Ideación

Proceso creativo



3.1.1

Diez ideas

3.1.2

Tres ideas

3.1.3

Idea final



3.1.1

DIEZ

IDEAS

Al realizar el proceso de lluvia de ideas para este proyecto, se tomaron en cuenta variables no tan rígidas en los aspectos de los partidos de diseño. En la forma es posible variar el formato, en función la interactividad y en tecnología los sustratos de impresión.

En formato decidí variar en los siguientes: A4, A3, 30X30, A5, digital y en tela.

En interactividad encontré varias opciones: códigos qr, proyecto con ropa,

tips- consejos, ejercicios para promover al creatividad, videos paso a paso, páginas web, cursos en línea, tableros de pinterest.

En los sustratos de impresión pude variar con los siguientes: bond 70 gr, bond 120 gr, papel calco, canson, couché y papel adhesivo.

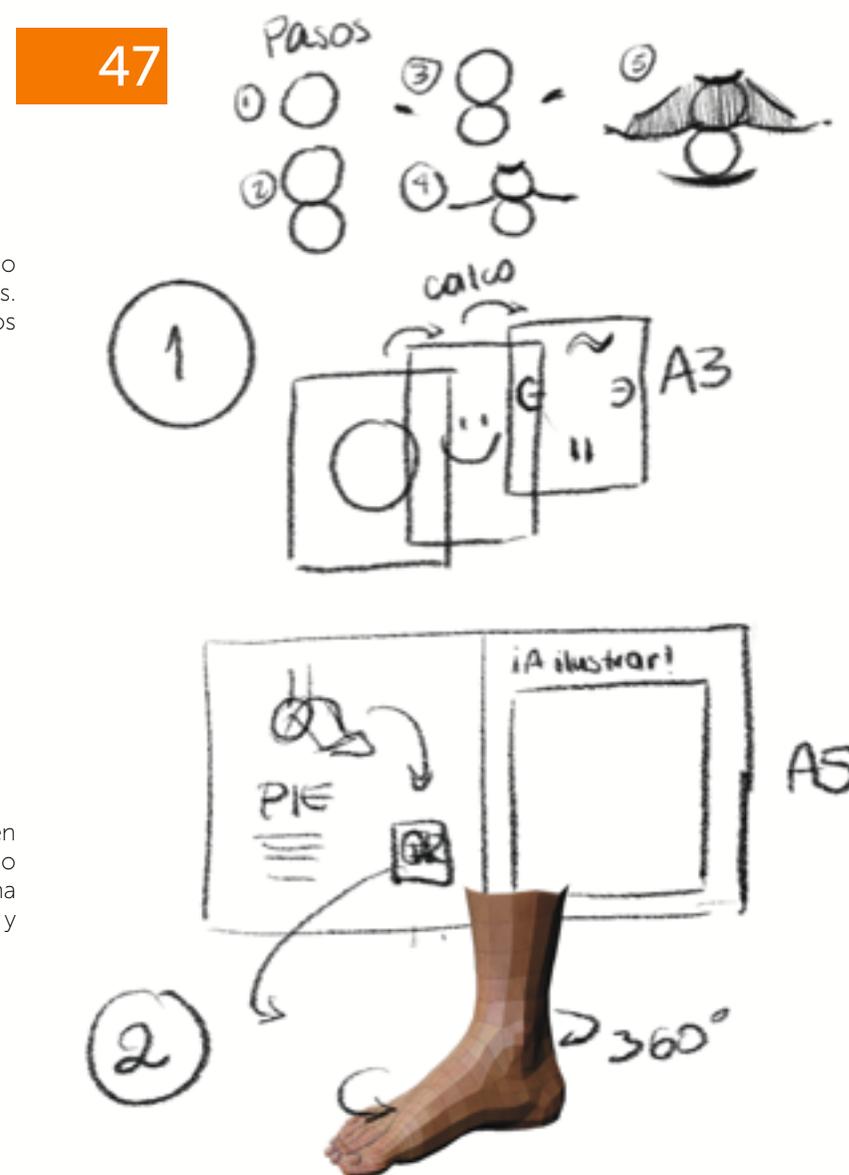
A continuación presento las diez ideas con sus respectivos bocetos, se recomienda revisar el anexo con a tabla de evaluación.

1

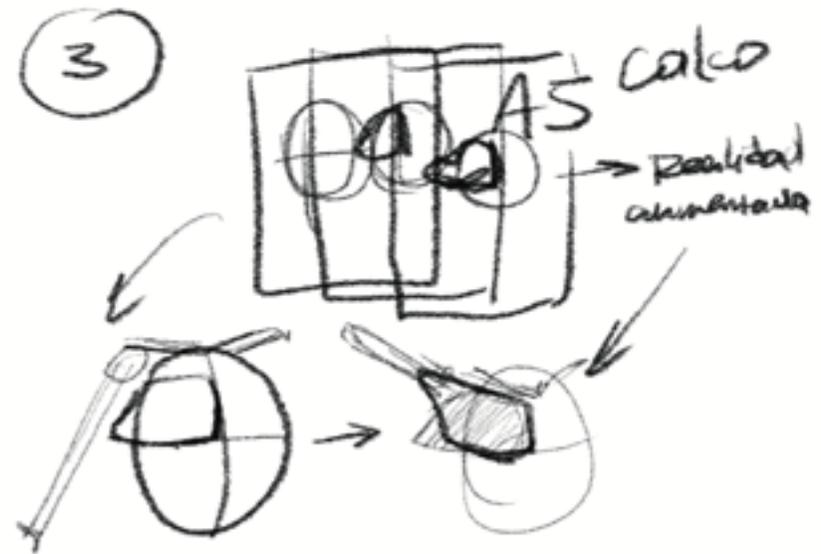
Libro informativo A3 en el que se puede ilustrar paso a paso la construcción del cuerpo humano dividido en secciones. Se utilizará papel calco para poder superponer los pasos y que el estudiante pueda visualizar la construcción

2

Sketch A5 con información en realidad aumentada en donde se muestran los músculos y partes del cuerpo en 3D. Se diagrama en doble página en donde la página izquierda es de couché con la información interactiva y el lado derecho de papel bond 120 para ilustrar



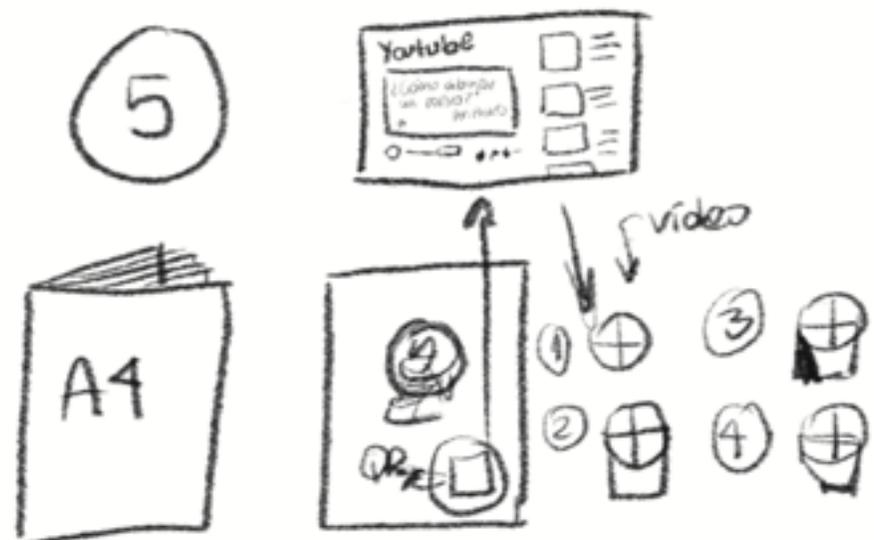
3 Cuadernillo A5 de la construcción del cuerpo humano en papel calco con realidad aumentada de las deformaciones de cada músculo del cuerpo



4 Manual digital con tips, consejos y vídeos paso a paso para crear animaciones analógicas



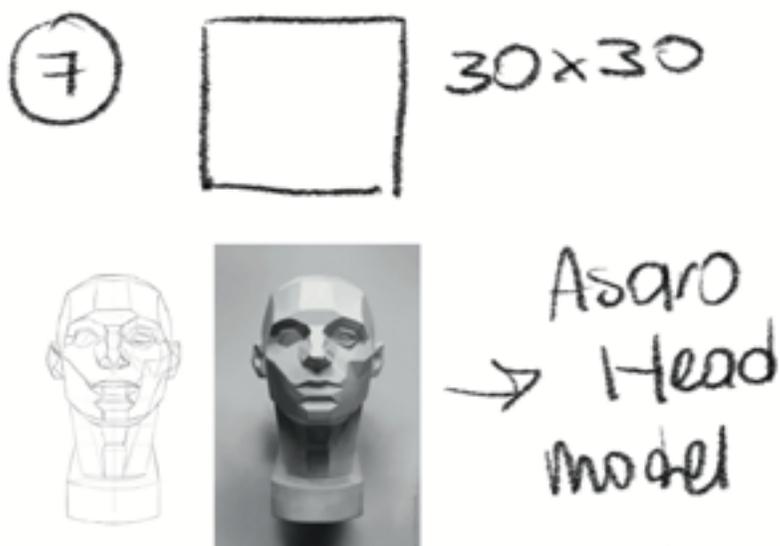
5 Sketch A3 con códigos qr que presenten tips y creadores de contenido, donde se permite dibujar y seguir los pasos que se enseñan. Soporte con diferentes gramajes del papel bond



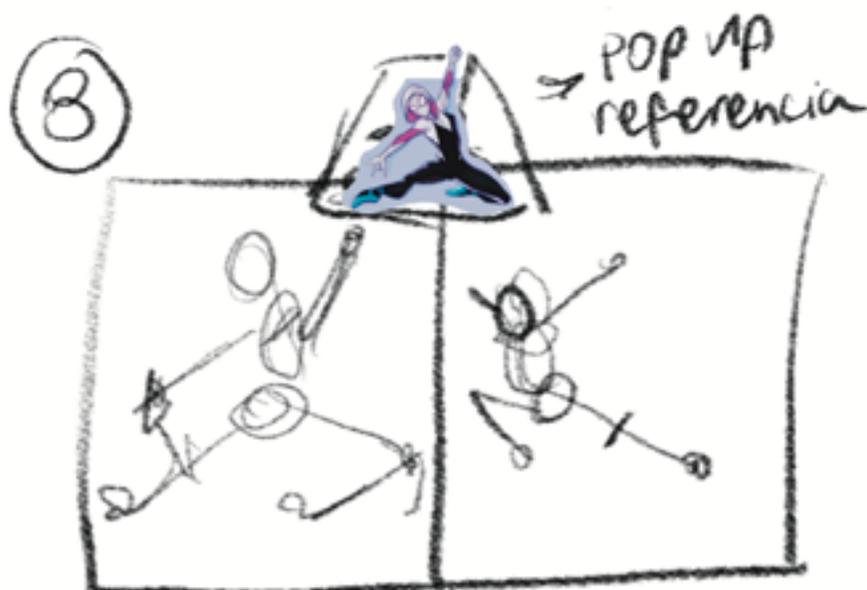
6 Ropa en donde se evidencien las distintas secciones del cuerpo humano para aprender en la anatomía humana



7 30x30 con ejercicios en donde se utilice aplicaciones de realidad aumentada en papel bond de 120 gr



8 A3 pop up de referencias de poses para aplicar conocimientos en papel bond y canson



9

Conjuntos de infografías coleccionables A3: anverso con información y reverso con códigos qr de videos paso a paso de la construcción de las partes del cuerpo. couche



10

A3 para promover la creatividad en donde se practica la construcción del cuerpo humano en papel bond de 90 gr y al final de cada parte del cuerpo tener una sección en la que se ilustra en papel adhesivo. Al final se obtendrán varias partes del cuerpo en papel adhesivo y el estudiante puede recortar estas páginas para poder pegarlas al final en papel couche para crear un poster analógico



3.1.2

TRES

IDEAS

Todas las ideas presentadas poseen un valor agregado e interesante, ya que al tratarse de un producto editorial interactivo con propósitos pedagógicos, varias de ellas podrían ser efectivas para llegar a los ilustradores principiantes.

Sin embargo, tras una evaluación detallada, en donde se calificó sobre 30 cada idea, se tomó en cuenta factores como: innovación, tiempo, relevancia, afinidad al autor, trascendencia y aporte a la profesión. Escogí tres ideas que destacaron por su viabilidad y potencial para conectar con el público objetivo de manera efectiva. Estas propuestas se consideran como las más adecuadas para su implementación y difusión.

En esta etapa de calificación, es mucho más fácil llegar a la conclusión final del producto editorial, con el objetivo de pasar a la fase de diseño.

Calificación
sobre 30

27

IDEA #1

Libro informativo A3 en el que se puede ilustrar paso a paso la construcción del cuerpo humano dividido en secciones. Se utilizará papel calco para poder superponer los pasos y que el estudiante pueda visualizar la construcción.

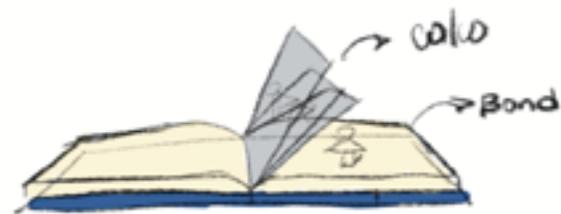
VENTAJAS

- Simplificación detallada del cuerpo humano.
- Mejor visualización de los pasos a realizar.
- Gran formato para observar los detalles.
- Se puede ilustrar

DESVENTAJAS

- No presenta interactividad
- Se vuelve un libro informativo como muchos otros
- Gran formato, no es muy cómodo para llevarlo a todo lado

48



Calco superpuestas

secciones → 8 partes

- cabeza
- espina
- brazos
- pelvis
- caja torácica
- piernas
- manos
- pies



carátula de secciones

pasos de la construcción del cuerpo en calco



Calificación
sobre 30

27

IDEA #5

Sketch A3 con códigos qr que presenten tips y creadores de contenido, donde se permite dibujar y seguir los pasos que se enseñan. Soporte con diferentes gramajes del papel bond

VENTAJAS

- Mayor conocimiento de nuevos artistas que pueden servir como referencias.
- Se enseña la anatomía y se la practica por medio de pasos.
- Se puede ilustrar
- Los diferentes gramajes pueden ayudar a una mejor experiencia

DESVENTAJAS

- La información está centrada en lo que dicen muchos artistas, tal vez puede confundir
- Gran formato, no es muy cómodo para llevarlo a todo lado



Calificación
sobre 30

25

IDEA #9

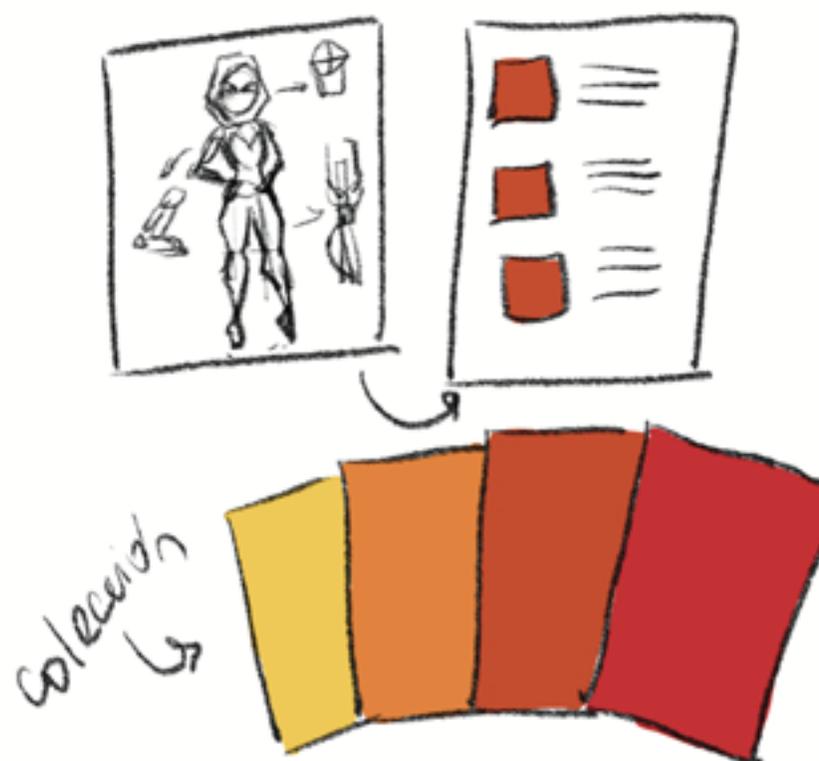
Conjuntos de infografías coleccionables A3: anverso con información y reverso con códigos qr de vídeos paso a paso de la construcción de las partes del cuerpo. couche

VENTAJAS

- La presentación permite entender mejor como se compone una ilustración
- La construcción paso a paso se muestra con una presentación diferente y más llamativa gracias a los vídeos, incluso puede mejorar el entendimiento.

DESVENTAJAS

- Son infografías sueltas, puede mezclarse con otros papeles o ser desechada con o sin intención por su presentación
- No es posible interactuar tanto
- Se separa de la idea del libro



3.1.3 IDEA FINAL

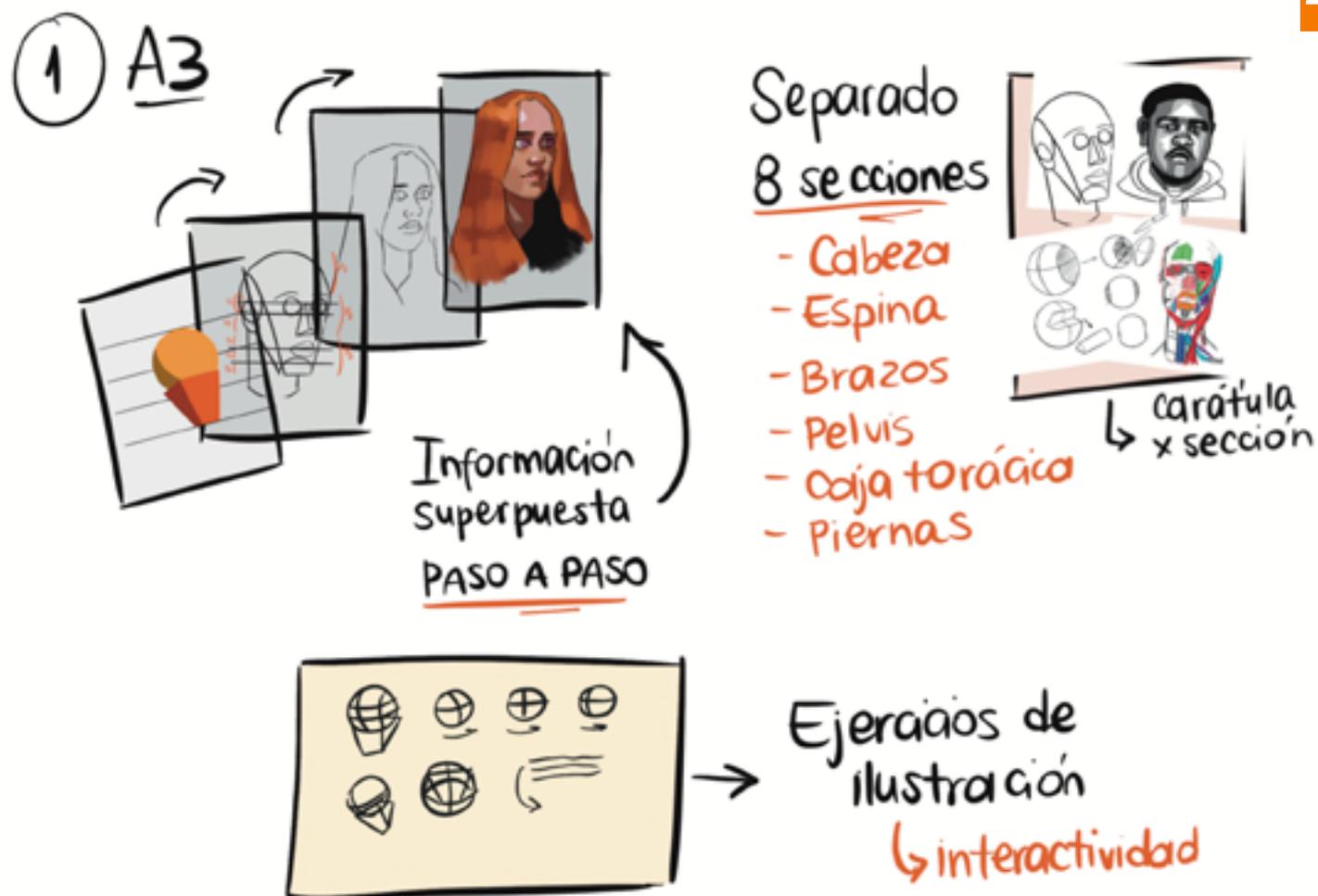
La idea final que ha surgido de la combinación de las tres propuestas seleccionadas previamente representa una solución efectiva y bien estructurada. Cada una de las diez ideas presentadas inicialmente mostraba un aspecto de gran valor para enriquecer el producto, considerando su naturaleza como un producto editorial interactivo con fines pedagógicos dirigido a ilustradores principiantes.

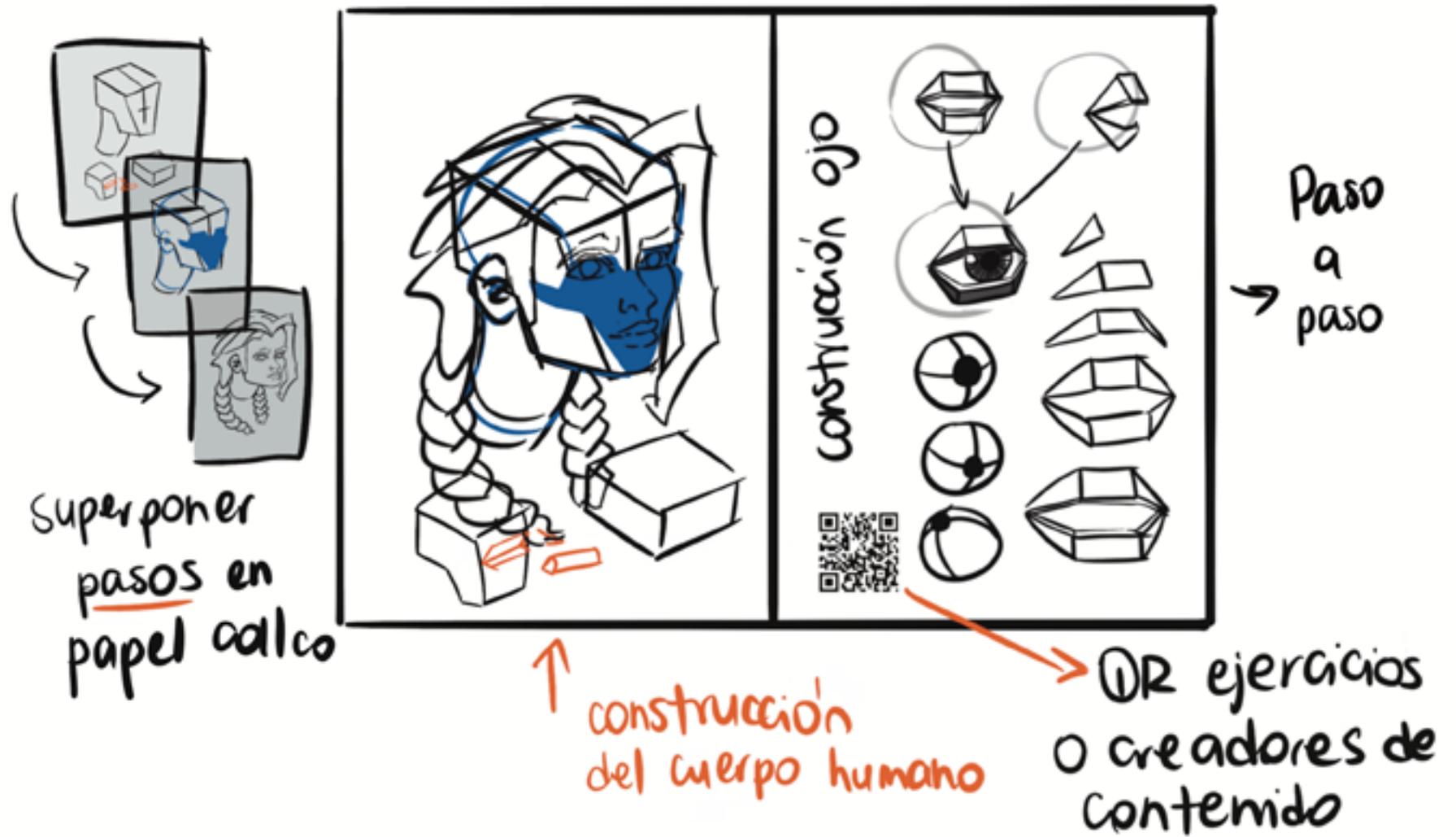
Después de un proceso de evaluación y análisis, donde tomé en cuenta criterios como el valor innovador, el tiempo de desarrollo, la relevancia, la afinidad con el autor, la trascendencia y el aporte a la profesión, pude identificar las tres ideas base.

Sin embargo, reconociendo el potencial de las ideas restantes, decidí aprovechar un aspecto relevante de cada una de ellas

para complementar y enriquecer aún más la idea final. Este enfoque maximizará el valor y la calidad del producto final, ofreciendo una experiencia completa y satisfactoria para los ilustradores principiantes.

49

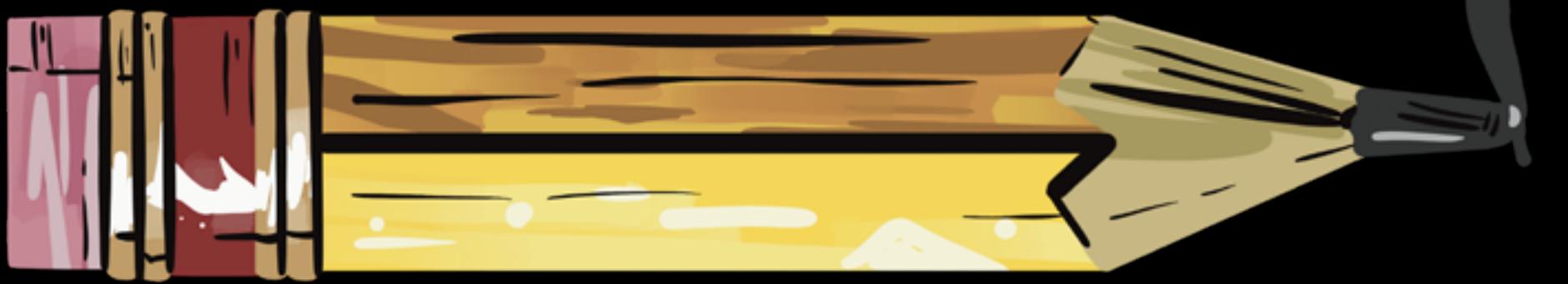




Es por eso que el producto editorial interactivo para enseñar ilustración anatómica a ilustradores principiantes se concreta en un libro formato A4, construido con hojas de papel bond para mostrar la información, hojas de papel calco para mostrar la construcción del cuerpo humano paso a paso y papel canson para realizar algunos ejercicios. Además, es posible ilustrar en este producto, para así poder tener una bitácora de progreso del ilustrador principiante.

Se presentará a varios creadores de contenido que aportarán a la información planteada en el libro con el objetivo de que los ilustradores principiantes pueda conocer a varios artistas y se inspiren al mismo tiempo de que se enriquezcan de más técnicas de ilustración.

Se incluirá varios códigos QR con material que se relacione con los temas a tratar como tableros de pinterest, referencias visuales, videos, páginas web, aplicaciones y perfiles de artistas.



3.2 Bocetación y diseño

Proceso creativo



3.2.1

Diagramación

3.2.2

Ilustración

3.2.3

Tipografía

3.2.4

Cromática

3.2.4

Interactividad

3.2.1

DIA GRA MA CIÓN

La diagramación del producto editorial la he realizado de manera minuciosa y estratégica para asegurar una presentación visualmente atractiva y funcional. El formato seleccionado, el A4 con márgenes de 25 milímetros, ofrece un equilibrio adecuado entre el espacio para el contenido y la protección de los cortes de la imprenta. Además, se ha dejado un sangrado de 5 milímetros para evitar cualquier inconveniente durante el proceso de impresión.

La estructura de 8 columnas con un medianil de 5 milímetros brinda una disposición clara y organizada, permitiendo una distribución coherente de los elementos visuales y textuales en cada página. La retícula desempeña un papel fundamental en la presentación de las ilustraciones que muestran los pasos de la construcción del cuerpo humano, así como en la ubicación precisa del texto relacionado. Al seguir la retícula, se logra una armonía visual y una experiencia de lectura fluida.

El texto, dispuesto en tres columnas y 2 medianiles, se adapta de manera coherente a lo largo del libro. Aunque la ubicación específica puede variar en función de las ilustraciones, se mantiene una longitud constante para garantizar la cohesión del diseño. Esta disposición cuidadosa del texto permite una lectura cómoda y facilita la comprensión de los conceptos presentados.

En cada una de las fases del libro interactivo, se ha empleado el uso de páginas maestras para mantener la coherencia visual y establecer un flujo continuo de información.

En la fase 1, donde se busca inspirar a los ilustradores principiantes, se ha dado un enfoque equitativo a todos los artistas mediante el uso de páginas maestras que brindan armonía y personalidad al contenido.

En la fase 2, dedicada a la presentación ordenada de los contenidos de ilustración desde cero, las páginas maestras garantizan una estructura consistente y facilitan la navegación del lector a través del material didáctico.

En la fase 3, que se centra en la ilustración anatómica y el uso de papel calco para

mostrar el proceso paso a paso de la construcción del cuerpo humano, se ha buscado introducir variaciones en la presentación de los contenidos. Esta diversidad visual permite mantener el interés del lector y enriquecer la experiencia interactiva.

Una constante fuerte en la diagramación del libro es la separación entre textos, el cuál es de 5x5 milímetros, tomando como base el medianil, permitiendo así una separación armónica y cómoda.

GEMA VADILLO

Gema Vadillo vive en una pequeña localidad digital y creativa de contenido original de Madrid. Desde una edad temprana Gema ha seguido su pasión por el dibujo y ha compartido su arte en las redes sociales. Con un canal de YouTube activo desde 2014, ha cultivado una audiencia fiel y es constante en su contenido. Como también es una artista gráfica, también ha publicado sus obras, incluyendo una novela ilustrada en 2022. Además de su trabajo en línea, Gema ha participado en proyectos de ilustración tanto presenciales como en colaboración con clientes y marcas externas. A lo largo de su punto artístico, recibe feedback, aprendiendo sus fortalezas y participando en eventos donde puede conocer y agradecer a sus seguidores.



DANI PARKER

Amante del mundo Marvel y de los cómics y videojuegos, un ilustrador como la copa de un pino. Dani Parker, ilustrador, para su pasión siempre ha tenido su ilustración. Aunque su historia en YouTube empieza antes, en 2020 comenzó a subir contenido de dibujo en su canal, videos que pronto empezaron a crecer y hoy día ya tiene un canal de más de 100k seguidores. Dani Parker es un profesional, ama su trabajo y se dedica como diseñador y en línea, empezó una formación en France para expandir sus horizontes e ir mucho más allá de lo que él mismo quería.



Observa y analiza cómo se aplica este elemento de expresión en un objeto:



CREA PATRONES

Observa y analiza cómo se aplica este elemento de expresión en un objeto.

¿QUÉ SON LAS TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN Y PARA QUÉ SIRVEN?

Siempre que un artista en ilustración emplea una variedad de técnicas, el resultado puede ser más interesante y atractivo. El uso de diferentes técnicas permite al artista expresar el contenido de la ilustración con mayor claridad.

En resumen, una variedad de técnicas permite al artista expresar el contenido de la ilustración con mayor claridad.

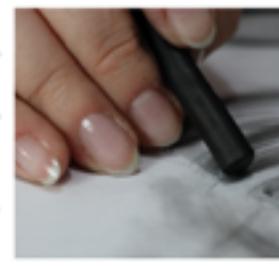
Las técnicas de ilustración son herramientas esenciales para artistas y diseñadores que desean utilizar un tipo de manera efectiva en sus obras. Esta técnica ha evolucionado a lo largo de la historia del arte y la ilustración, encontrando aplicaciones en campos como la educación y la medicina. Sin embargo, también se ha utilizado en el diseño gráfico y la animación. Aprender estas técnicas puede ayudarte a mejorar tus habilidades de dibujo y a crear obras más interesantes y atractivas.

La ilustración se fundamenta con las técnicas de dibujo de más tradición, como el carboncillo y el lápiz, pero también incluye técnicas más modernas como la ilustración digital y el uso de herramientas de software de diseño gráfico.



CARBÓN

Es una técnica de dibujo que permite trabajar tanto la línea como el tono. El uso del carbón es ideal para crear un gran efecto de sombra y profundidad en la ilustración. Sin embargo, una desventaja es que el carbón puede ser difícil de borrar, lo que puede resultar frustrante para el artista. El carbón es perfecto para crear efectos de sombra y tonos, pero es más difícil de borrar y limpiar. Además, el carbón es más suave y delicado, lo que puede resultar frustrante para el artista. El carbón es perfecto para crear efectos de sombra y tonos, pero es más difícil de borrar y limpiar. Además, el carbón es más suave y delicado, lo que puede resultar frustrante para el artista.



3.2.2

ILUS

TRA

CIÓN

Las ilustraciones dentro del presente proyecto son de vital importancia porque son el medio por el cual los ilustradores principiantes van a aprender y mejorar gracias a la guía que permiten.

Las ilustraciones que componen el producto editorial interactivo tiene dos estilos dependiendo del objetivo comunicativo de los mismos.

El primer estilo es realista, pudiendo variar en el entintado el cuál se tomó como gran inspiración el estilo de Alberto Mielgo, ya que utiliza los elementos esenciales de la ilustración y al ser estudiado y analizado es sencillo (gracias a la práctica) de realizarlo.

Entonces, podemos encontrar ilustraciones con un estilo realista y con el pintado ya explicado y, del mismo modo, ilustraciones realistas tipo boceto.

Las ilustraciones tipo boceto muestran la estructura del cuerpo humano, que vendrían a ser las formas geométricas, siendo las bases de este proyecto final de grado. La manera de dar luz y sombra es por medio del uso de líneas, también conocidas como líneas de envoltura. Del mismo modo se utiliza la textura del lápiz. Podemos encontrar ilustraciones tipo boceto con "línea peluda" y con líneas más directas y segura, para poder expresar a los ilustradores principiantes que no se pide perfección en esta fase de aprendizaje, pero manteniendo la legibilidad de las ilustraciones y los textos hechos a mano para acompañar con la explicación visual.

Gracias a una investigación minuciosa de libros de ilustración que realicé, pude captar una constante en todos ellos y es que la manera de presentar los contenidos es muy rígida y se ve complicada, es por eso que se ha planteado utilizar un nuevo estilo que tiene como constante la manera de pintar explicada anteriormente.

Este estilo de caricatura, el cual solo exagera las proporciones del rostro humano, es utilizado para poder explicar mejor los contenidos, de una manera más llamativa y entretenida.

Este estilo lo he utilizado a lo largo del producto para poder dirigirme de manera directa y empática a los ilustradores principiantes. Logrando esto con la caricaturización de mi persona, y presentándome con antelación a todos los contenidos del libro.

La pintura

Los pasos que realizado para poder pintar las ilustraciones han sido los siguientes:

1. Tener un boceto final, el cual es la base y las guías para poder colorear la ilustración.
2. Pintar de un color plano las bases de cada parte de la ilustración: rostro, cabello, vestimenta por piezas.
3. Ubicar la luz y la sombra y colorear con colores y formas planas.
4. Colorear con formas planas y semitonos entre las bases, luces y sombras.
5. Agregar texturas de líneas y puntos.
6. Resaltar detalles importantes y separar formas con líneas negras.



3.2.3

TI

PO

GRA

FÍA

La tipografía dentro del libro interactivo está presente para indicar cosas importantes. El libro cuenta con más ilustraciones que texto. Los textos sirven para explicar aspectos relevantes dentro de la composición.

He utilizado la tipografía de la familia Museo Sans, se puede encontrar en Adobe Fonts. Esta familia cuenta con 10 variaciones de estilo tipográfico que permiten una jerarquización armónica entre los textos.

Del mismo modo, esta tipografía es geométrica y sans serif, permitiendo una buena legibilidad y leibilidad y encajando en el criterio del proyecto final de grado.

52

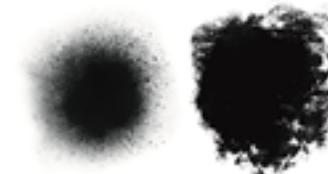
MANCHA

Consiste en la aplicación de áreas de color o tonos sin una forma definida, generalmente mediante pinceladas o aplicaciones de pintura de forma libre y espontánea. La mancha se caracteriza por su aspecto abstracto y gestual, donde el énfasis se encuentra en la interacción entre el color, la textura y la forma resultante. Puede ser casual o intencional, se utiliza para crear formas y tonos de luminosidad.

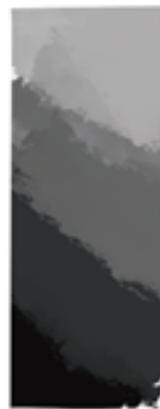
CREA PATRONES

Esta técnica permite al artista explorar la experimentación visual, liberarse de las restricciones de la representación figurativa precisa y jugar con la intuición y la espontaneidad. La mancha puede transmitir una sensación de energía.

movimiento dependiente efecto que : Puedes partir crear objetos animales.



La mancha como estilo y acabado proporciona una sensación de libertad y espontaneidad en la pintura. Permite al artista explorar la expresividad y la experimentación visual, alejándose de las formas y contornos tradicionales. La mancha puede evocar una amplia gama de emociones y sensaciones en el espectador, ya que cada pincelada y aplicación de color contiene una carga expresiva y energética única. Las pinceladas o aplicaciones de pintura se realizan de manera libre y suelta, permitiendo que los colores se mezclen y se superpongan en el lienzo.



Museo Sans 12 pt 100

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1 2
3 4 5 6 7 8 9

Museo Sans 12 pt 300

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1 2
3 4 5 6 7 8 9

Museo Sans 12 pt 500

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1 2
3 4 5 6 7 8 9

Museo Sans 12 pt 700

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1 2
3 4 5 6 7 8 9

Museo Sans 12 pt 700

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1 2
3 4 5 6 7 8 9

Museo Sans 12 pt 900

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Ññ Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz 0 1
2 3 4 5 6 7 8 9

3.2.4 CRO MÁ TICA

La cromática utilizada en este proyecto es de suma importancia. Al analizar la teoría del color del libro "El color en el diseño gráfico. Guía con ejemplos reales del uso cromático" de Sean Adams y Terry Lee Stone, explica a lo que está asociado cada color y que provoca en las personas.

He utilizado una paleta tetraédica con el objetivo de abarcar varios colores. Estos colores han sido escogidos dependiendo de su reacción a los usuarios.

El color verde: es un color muy agradable para la vista, relajante y refrescante, crea la sensación de orden.

El color naranja: este color transmite cordialidad y diversión, se emplea para realzar la visibilidad.

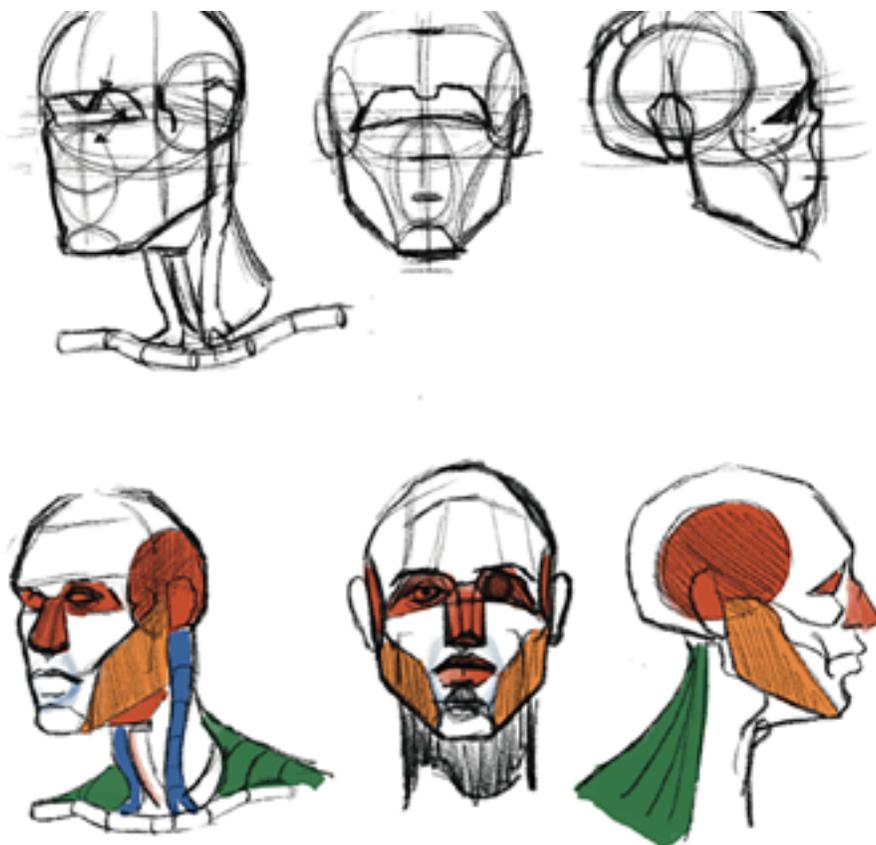
El color rojo: es muy dominante visualmente, se utiliza para llamar la atención y resaltar.

El color amarillo: es el primer color que percibe el ojo humano, puede favorecer a la concentración.

El color azul: da la sensación de tranquilidad.

Estos colores se utilizan mayormente en las ilustraciones para poder diferenciar los músculos del cuerpo.

Se aplica una paleta cálida y llamativa con los colores naranja, rojo y amarillo en cada fase del libro con el objetivo de diferenciarlas de mejor manera y de captar la atención del usuario.



3.2.5

INTE

RAC

TIVI

DAD

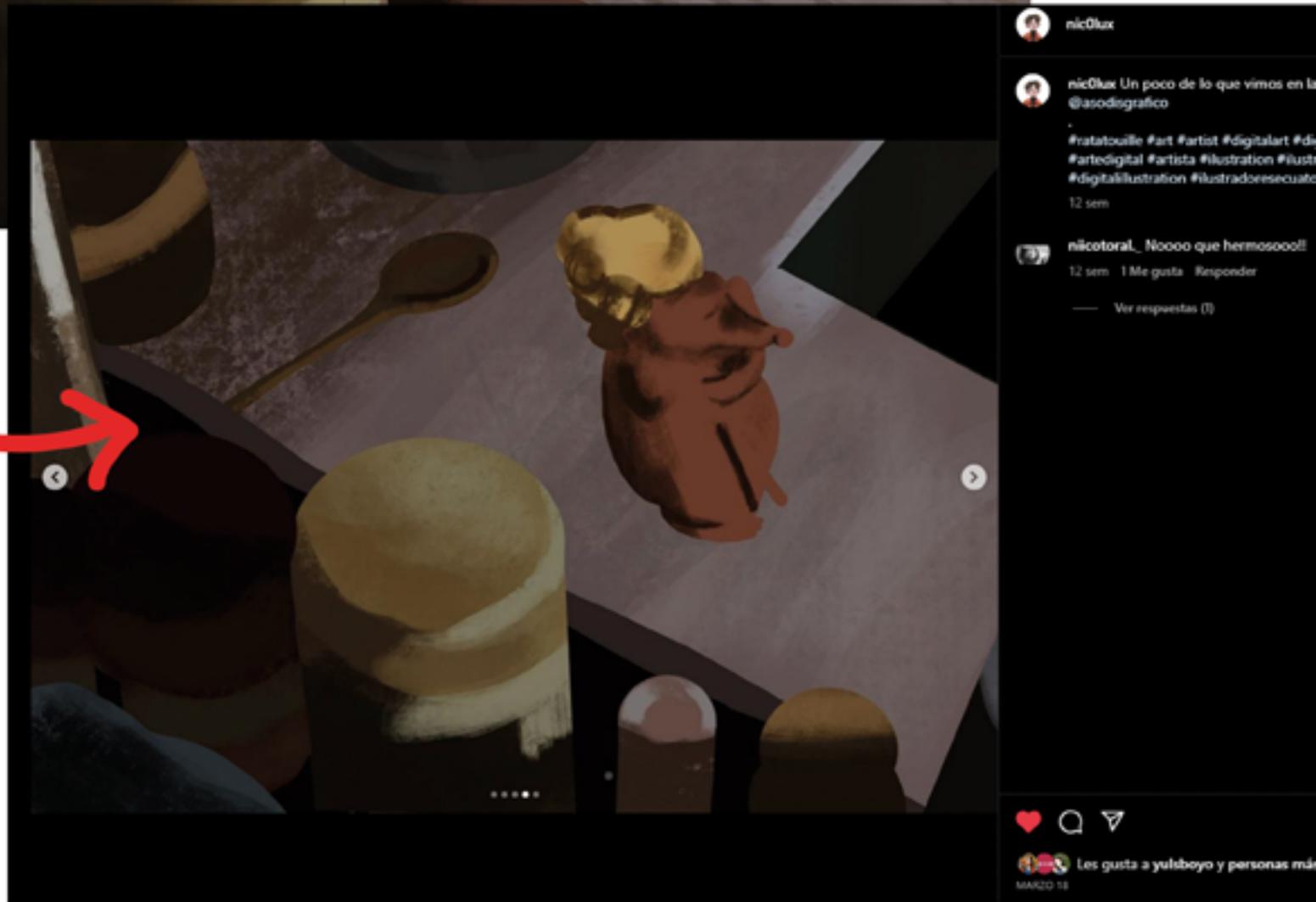
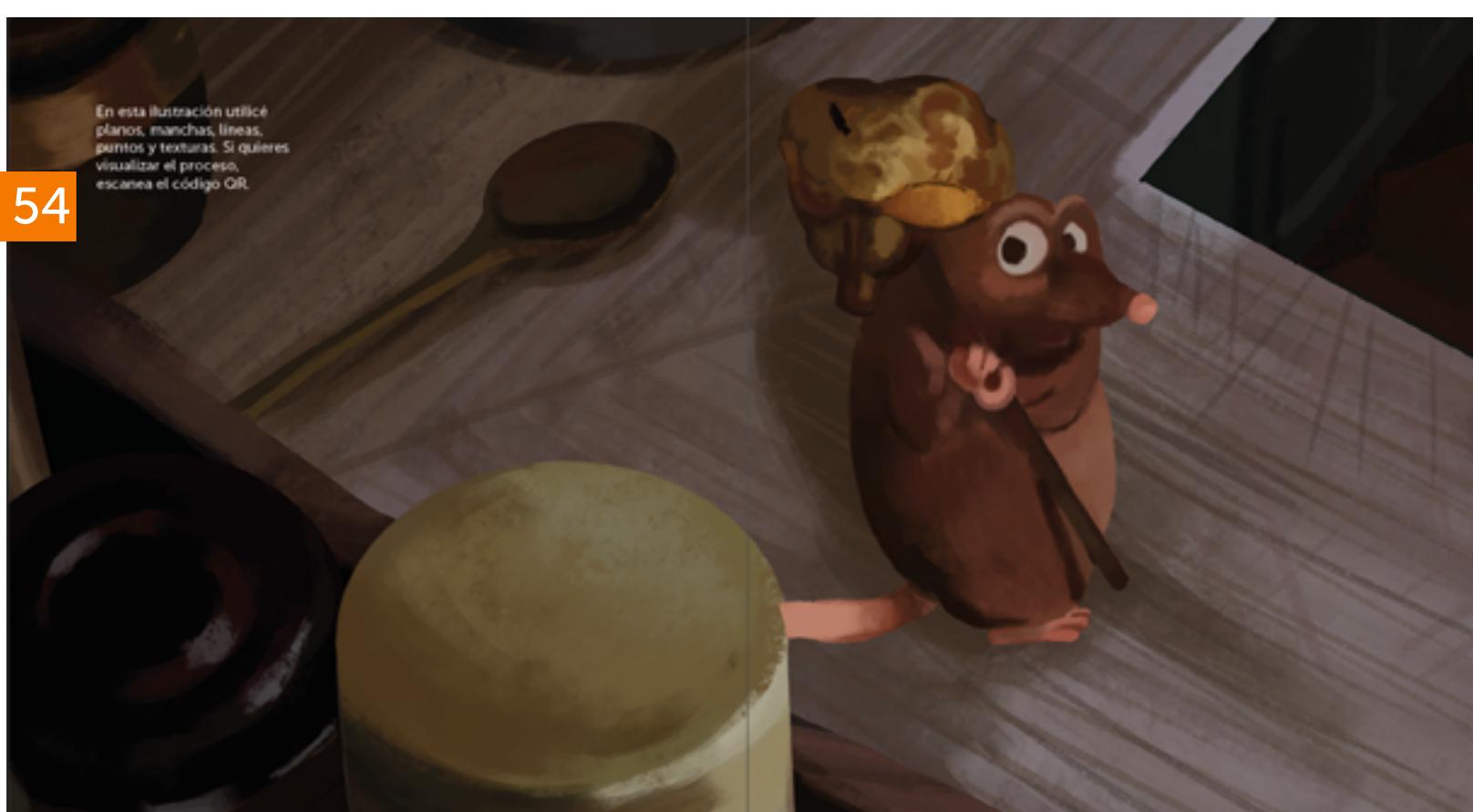
La interactividad desempeña un papel fundamental en la propuesta de este libro interactivo de ilustración anatómica. Reconociendo la importancia de ofrecer una experiencia enriquecedora para los usuarios, he integrado una amplia gama de información complementaria a través de códigos QR.

Estos códigos permiten acceder a una combinación de contenidos digitales, ampliando así la experiencia del usuario más allá de las páginas impresas. Al escanear los códigos QR, los lectores pueden acceder a tutoriales en video, galerías de ilustraciones inspiradoras, recursos adicionales y más, brindando un mayor nivel de profundidad y aprendizaje interactivo.

Además, he considerado la importancia de la experiencia de ilustrar directamente en el libro. Este enfoque único proporciona un valor adicional al permitir que los ilustradores principiantes utilicen el mismo libro como una bitácora de progreso. A medida que avanzan en su viaje de aprendizaje, pueden registrar sus propias creaciones, tomar notas, realizar ejercicios prácticos y marcar su progreso en el libro mismo.

Esta combinación de interactividad y funcionalidad crea un entorno de aprendizaje dinámico y personalizado para los usuarios. El libro no solo se convierte en una fuente de información y guía, sino también en una herramienta práctica y motivadora para los ilustradores principiantes. Al fusionar la teoría con la práctica y proporcionar una plataforma interactiva, el libro se convierte en un recurso integral que fomenta el crecimiento y la mejora de las habilidades de ilustración de manera efectiva y atractiva.

En esta ilustración utilice planos, manchas, líneas, puntos y texturas. Si quieres visualizar el proceso, escanea el código QR.



nic0kax
nic0kax Un poco de lo que vimos en la @asodigrafico
#patatouille #art #artist #digitalart #digital #artedigital #artista #illustration #illustration #digitalillustration #ilustradoresespaol
12 sem
nic0kax_ Noooo que hermosooo!!
12 sem 1 Me gusta Responder
Ver respuestas (1)
Les gusta a yulsboyo y personas más
MARZO 18

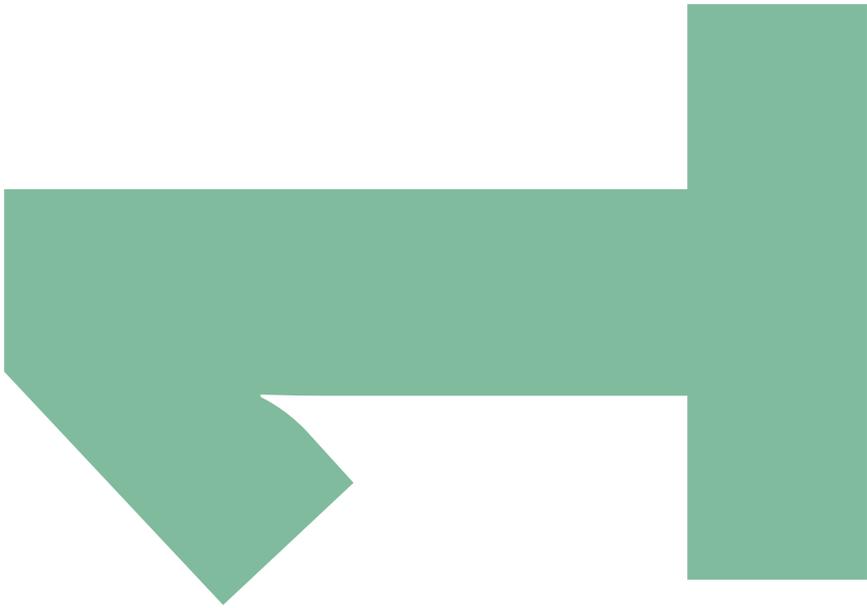
CAPÍ TULO





4.1 Diseño

Producto final

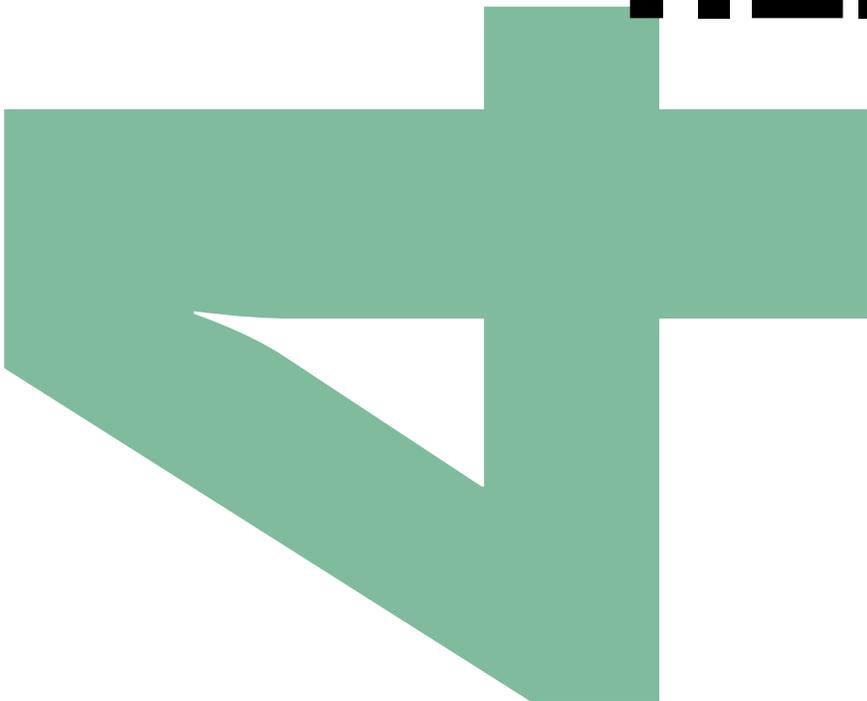


4.1.1

Diseño final

4.1.2

Adicionales



4.1.1

DI SE ÑO FI NAL





También me presento como autora del libro y como ilustradora. Para mí es importante realizar esta presentación con los ilustradores principiantes para generar empatía y confianza.

Presento una breve descripción de mi trayectoria como artista, los estilos que manejo, ilustraciones y la caricatura de mi persona, la cual va a estar presente a lo largo del libro presentando consejos de ilustración y planteando ejercicios.

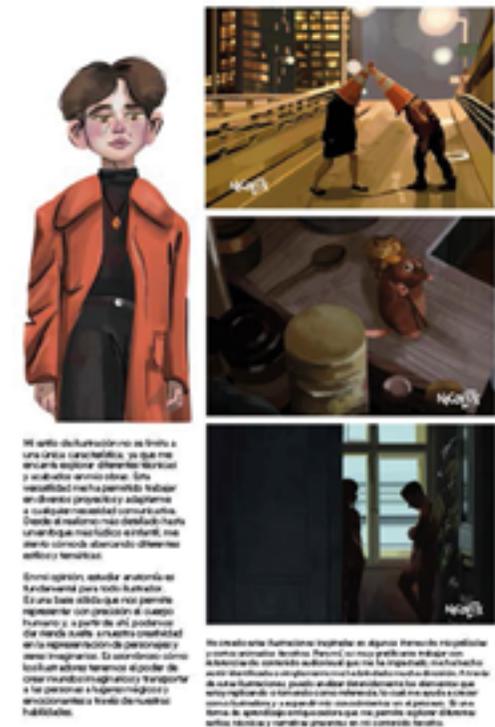


En la primera parte del libro encontramos la portada, seguido de las guardas las cuales están conformadas de ilustraciones de las partes del cuerpo humano que encontramos a lo largo del libro.

Después tenemos la portadilla con una ilustración realista coloreada con el estilo ya explicado anteriormente, el objetivo de colocar ilustraciones complejas es para poder inspirar y llamar la atención de los usuarios, ya que son muy visuales y valoran mucho el contenido gráfico de los libros.

Del mismo modo, las ilustraciones complejas son un resultado que los ilustradores principiantes pueden llegar a conseguir gracias a la práctica.

En esta parte tenemos los créditos, índice de contenidos y un instructivo de como utilizar el libro y los materiales necesarios para poder aprovechar al máximo esta herramienta.



FASE 1



FASE 1

Etapa de inspiración y exploración: En esta fase inicial del libro interactivo de ilustración anatómica, se busca despertar la creatividad y explorar el potencial del dibujo a través de la inspiración proporcionada por diversos creadores de contenido.

En esta fase, el libro presenta una amplia lista de creadores de contenido destacados, quienes son reconocidos por su habilidad y experiencia en el mundo de la ilustración. Cada uno de ellos cuenta con su propio código QR, el cual permite a los lectores acceder directamente a sus perfiles de Instagram y explorar más de su trabajo.

A través de infografías y ejemplos visuales, se introducen diferentes estilos, técnicas y temáticas que pueden resultar interesantes para los ilustradores principiantes. Cada creador de contenido está asociado con una sección específica del libro, en la cual se presenta una muestra representativa de

su obra y se comparten detalles sobre su estilo único y enfoque creativo.

La diagramación del libro en esta fase se guía por una página maestra diseñada para resaltar la jerarquía y el protagonismo de cada creador de contenido. Cada sección se personaliza en función del estilo, la personalidad y el color predominante utilizado por cada ilustrador, creando una experiencia visual cohesiva y atractiva.

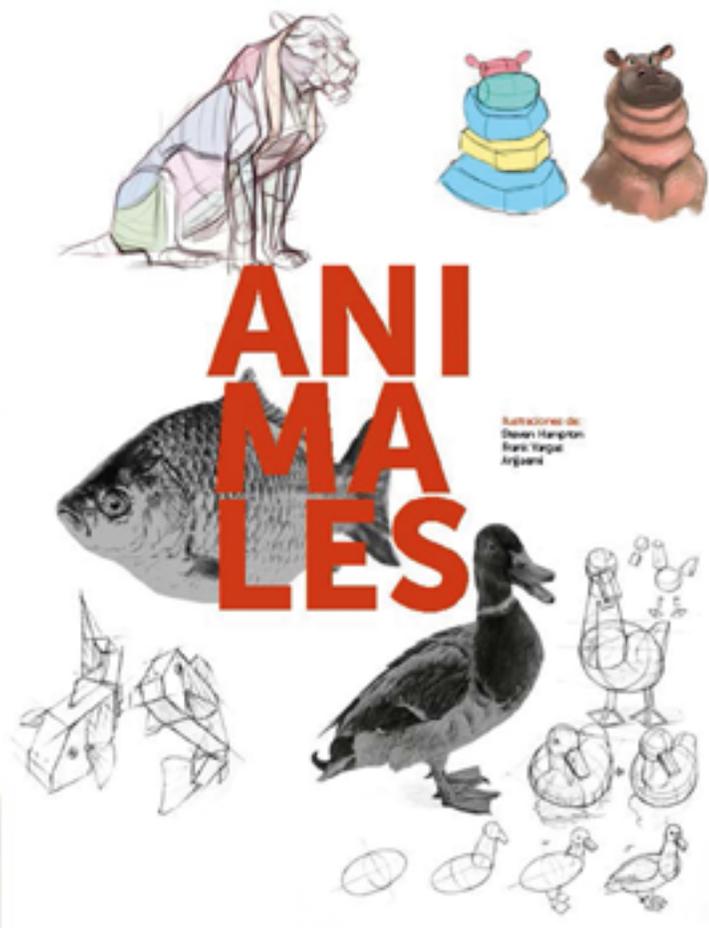
Al proporcionar una amplia gama de referencias visuales, además de la posibilidad de explorar más a través de los perfiles de Instagram de los creadores, esta fase busca expandir el horizonte de los ilustradores principiantes y motivarlos a explorar nuevos enfoques en su propia práctica artística.

LISTA DE CREADORES DE CONTENIDO

ERGOJOSH
ANASTASIOS SAVVOPOULOS
STEVEN HAMPTON
ALEXANDRA FASTOVETS
BEN EBLEN
HUMID PEACH
JEAN FRAISSE
PATRICIO BETTEO
ALBERTO MIELGO
SINIX DESIGN
TOMASZ MRO
SIMONE GRUNEWALD
ANJJAEMI
BOBBO ANDONOVA
FRANK VARGAS
ANGEL GANEV
GEMA VADILLO
DANI PARKER
MITCH LEEUWE
JORDAN M. RHODES
ROBERT VALLEY
NICO MARLET
CREATURE BOX
ANNETTE MARNAT



Ilustraciones de:
Ayael Carvajal
Bibbo Andarova
Alejandro Roldán
Ben Eden



Ilustraciones de:
Steven Hampton
Francisco Vargas
Arjuna

JEAN FRAISSE

Jean Fraisse es un talentoso artista digital, concept artist y diseñador gráfico con una destacada trayectoria de casi 15 años en la industria del entretenimiento y las artes visuales. Actualmente es director creativo del estudio de Huesos Cartoon. Su experiencia incluye roles clave como producción, design y director de arte en películas de renombre. Después de haber dejado la vida en estudio, Jean se dedica ahora al trabajo freelance y proyectos educativos, compartiendo su conocimiento y experiencia adquirida a lo largo de su carrera. A pesar de haber iniciado como autodidacta y aprender mediante su aprendizaje práctico en el arte, ha logrado dirigir equipos y liderar el arte en producciones de animación internacionalmente reconocidas.



ALBERTO MIELGO

Alberto Mielgo es un destacado artista de ilustración y animación nacido en Madrid. Con una formación en la Escuela Superior de Diseño Profesional, ha dejado su huella en la industria del entretenimiento. Desde su participación en películas como 'Sintel: la leyenda de los siete reinos', como director artístico en la serie 'Tom Liberty', ha recibido reconocimientos como el Premio Femenino Innovación y el Premio Artes. Sus contribuciones en el desarrollo visual de Spider-Man: un nuevo universo fueron clave en la producción de esta exitosa película ganadora del Óscar. Actualmente, supervisa 'The Witness' en la antología 'Love, Death & Robots'. Recientemente, estrenó su propio contenido en el canal de YouTube 'El Impugnador', que ha sido galardonado en los Premios Óscar.



PATRICIO BETTEO

Patricio Betteo es un ilustrador y escritor mexicano. Estudió Diseño Gráfico en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México en su primera etapa, a partir de entonces se dedicó a tiempo completo a la ilustración y a la fotografía. Ha trabajado haciendo concept art, storyboard, ilustraciones para publicaciones editoriales y revistas gráficas. Participó en la serie de Netflix 'Love, Death & Robots'.



SINIX DESIGN

Sinix es un artista digital de conceptos que dirige un popular canal de YouTube. A través de su video comparte su progreso, su trabajo y ofrece tutoriales a su audiencia. Su serie 'partover pat' es especialmente relevante, ya que brinda a sus seguidores la oportunidad de enviar sus trabajos para recibir retroalimentación y mejorar sus habilidades artísticas. Sinix se destaca por su estilo tranquilo, su autenticidad y su enfoque en enseñar. Sus áreas de especialización incluyen conceptos, ilustraciones de temática robótica, retratos humanos y animales. Con una amplia experiencia, Sinix comparte valiosos consejos sobre valores, iluminación, perspectiva, anatomía y más. Además, cuenta con conexiones importantes en la industria artística, como Alhassan Akbar y Marco Bucci.





FASE 2

Etapa de ejercicios de dibujo desde cero: Proporciona oportunidades para experimentar con diferentes técnicas y encontrar la herramienta de dibujo más cómoda. Incluye ejercicios para soltar la mano y familiarizarse con formas geométricas, sentando las bases de la ilustración.

En esta fase del libro interactivo de ilustración anatómica, el ilustrador principiante adquiere los conocimientos básicos necesarios para desarrollar sus habilidades y comprender los fundamentos de la ilustración.

Se presentan de manera clara y concisa los conceptos esenciales de la ilustración, abordando temas como la composición, la perspectiva, el manejo de luces y sombras, entre otros aspectos fundamentales. A través de explicaciones teóricas, ejemplos visuales y ejercicios prácticos, se brinda la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos y desarrollar las

habilidades técnicas necesarias para crear ilustraciones.

Una parte importante de esta fase es la creación de la bitácora de progreso del ilustrador principiante. Esta herramienta permite al ilustrador registrar y observar su evolución a lo largo del tiempo. Al revisar sus primeras ilustraciones en un futuro, se podrán apreciar los avances y mejoras obtenidos, lo cual resulta inspirador y motivador. Además, la bitácora de progreso permite identificar errores cometidos anteriormente y aprender de ellos, fomentando el crecimiento y la autocrítica como parte del proceso creativo.

Dominar esta fase es fundamental para avanzar hacia la siguiente etapa de ilustración anatómica humana, ya que los contenidos presentados en esta fase sientan las bases y proporcionan los requisitos necesarios para abordar con éxito los aspectos más complejos de la

FASE 2

anatomía y la representación del cuerpo humano.

Al completar esta fase, el ilustrador principiante habrá adquirido los conocimientos fundamentales y la destreza técnica necesaria para abordar los desafíos que se presentarán tanto en el libro interactivo, como en los que el ilustrador principiante se proponga.

TEXTURA

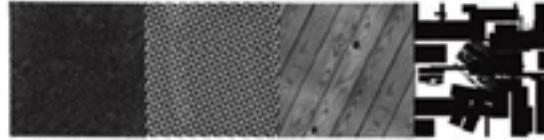
La textura es un elemento fundamental en el arte visual que se refiere a la apariencia o sensación táctil de una superficie o material. Agrega una dimensión adicional a una obra de arte, ya sea pintura, escultura, fotografía u otra forma de expresión artística. La textura puede ser visual o táctil, o incluso una combinación de ambas. Depende a través de los patrones, los tonos y los contrastes.



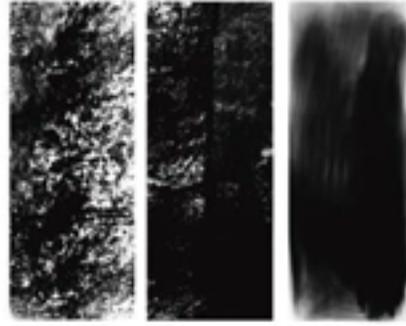
CREA PATRONES

La textura visual puede ser simulada o representada, por ejemplo mediante propiedades visuales: patrones, granulos o líneas. Puede agregar interés visual, creando un contraste entre áreas lisas y texturadas. También puede evocar emociones o transmitir

información sobre la naturaleza de los objetos representados. La textura puede comunicar sensaciones como suavidad, aspereza, calidez o frescura.



Los diferentes tipos de patrones en el arte ofrecen una amplia gama de texturas y efectos visuales. Cada tipo de patrón tiene sus propias características y puede utilizarse para crear efectos únicos en una obra de arte. La textura no solo es una cualidad visual o táctil, sino que también tiene un impacto en nuestras respuestas emocionales y preferencias personales. Su presencia en el arte y en nuestro entorno cotidiano respalda una variedad de sensaciones y percepciones, añadiendo una dimensión adicional a nuestra experiencia estética y sensorial.



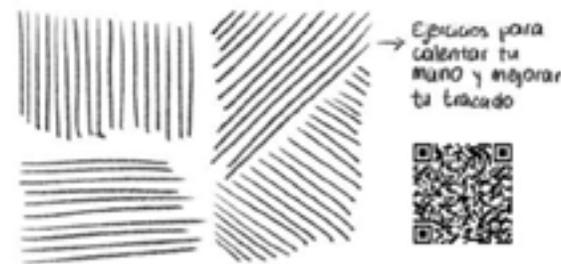
Observa y analiza como se aplica este elemento de expresión en un objeto:



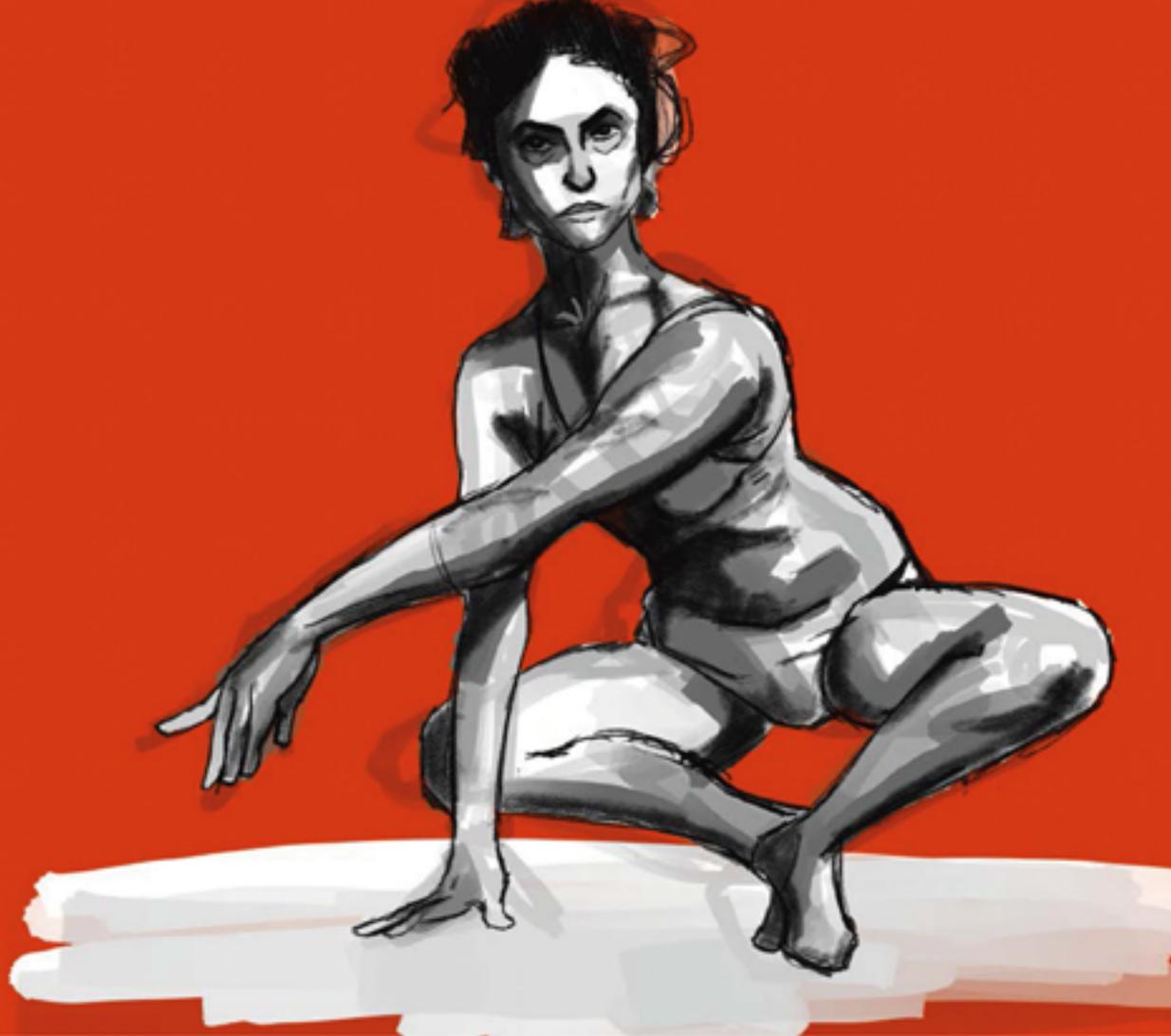
FAMILIARIZARSE CON LAS FORMAS GEOMÉTRICAS: CUADRADO, CÍRCULO, TRIÁNGULO

Te invito a observar detenidamente tu entorno. Estoy seguro de que descubrirás una multitud de formas geométricas que parecen cobrar vida. Desde las formas más puras y perfectas hasta las deformaciones más peculiares, los objetos que te rodean tienen su origen en estas formas geométricas. Este espacio no solo te ayudará a calentar tu mano antes de comenzar a dibujar, sino que también te ayudará a abrir tu mente al capturar los objetos de tu entorno. A través de esta práctica, desarrollarás una mayor habilidad para capturar la esencia de cada forma y plasmarla en tus ilustraciones, permitiéndote explorar el mundo a través de las formas geométricas y dejar que inspiren tu creatividad.

1. Dibuja las formas geométricas básicas en tu sketch.
2. Visualiza tu entorno y describe qué formas geométricas puedes ver. Dale prioridad a describir cuidadosamente el menor de los detalles del dibujo.



FASE 3



FASE 3

Etapa de ilustración anatómica y representación simplificada: Se centra en la práctica de la anatomía humana y utiliza referencias fotográficas y poses dinámicas para evaluar los conocimientos. Se presentan diversas metodologías de ilustración para personalizar y adaptar según las habilidades del ilustrador.

En esta fase del libro interactivo de ilustración anatómica, se aborda el desafío de representar de manera más precisa y detallada el cuerpo humano. Se parte de las bases establecidas en las fases anteriores, donde se han adquirido los conocimientos fundamentales y se ha practicado la construcción simplificada del cuerpo utilizando formas geométricas.

En esta etapa, se profundiza en el estudio de la anatomía humana, explorando las estructuras y proporciones del cuerpo en mayor detalle. Se presentan técnicas y metodologías para dibujar diferentes partes del cuerpo, como el torso, las

extremidades, la cabeza y el rostro, centrándose en la captura de la forma tridimensional y las variaciones que pueden existir en cada individuo.

Uno de los aspectos destacados de esta fase es el enfoque en la construcción paso a paso. Se proporcionan guías visuales y explicaciones detalladas para que el ilustrador principiante pueda seguir un proceso sistemático de construcción, desde los bloques iniciales hasta los detalles más refinados. Esto brinda una base sólida para la representación anatómica precisa y ayuda a desarrollar la habilidad de observación y captura de la forma humana.

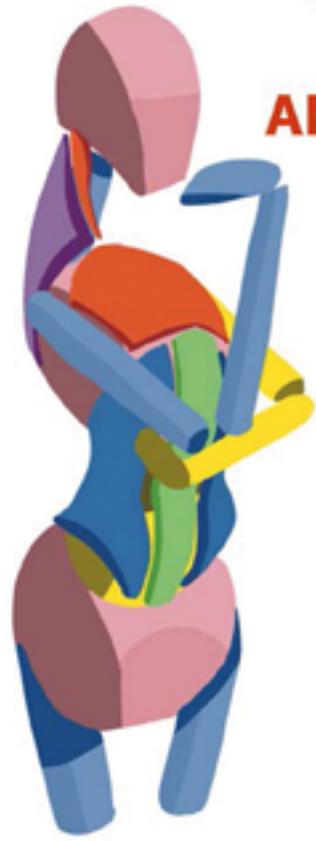
Además, se integra el uso de material digital adicional que complementa el libro interactivo. Este material puede incluir videos explicativos, modelos en 3D, animaciones y otros recursos interactivos que brindan una experiencia enriquecedora al ilustrador principiante.

Estas herramientas digitales se convierten en un apoyo invaluable, permitiendo una comprensión más profunda de la anatomía y ofreciendo ejemplos prácticos para mejorar las habilidades de ilustración.

En esta fase, se fomenta la práctica constante y el desarrollo progresivo de las habilidades del ilustrador principiante en la representación anatómica humana. Se incentiva la experimentación, el estudio de referencias y la búsqueda de la propia expresión artística dentro de los límites establecidos por la anatomía.

Al completar esta etapa, el ilustrador principiante habrá adquirido una base sólida en la representación anatómica y estará preparado para enfrentar desafíos más avanzados en su camino hacia el dominio de la ilustración anatómica.

¿POR QUÉ ESTUDIAR ANATOMÍA?



Estudiar anatomía es fundamental para cualquier artista o ilustrador, ya que proporciona la base sólida sobre la cual se construyen todas las representaciones visuales. Comprender la estructura y función de los huesos, músculos y órganos nos permite crear figuras humanas y animales con precisión y realismo. La anatomía nos brinda el conocimiento necesario para representar correctamente la forma, proporción y movimiento de los cuerpos, así como capturar la expresión y gesto de las personas y criaturas que dibujamos. Además, el estudio de la anatomía nos permite desarrollar nuestra creatividad y estilo propio al comprender cómo modificar y reinterpretar la forma humana de manera intencional.

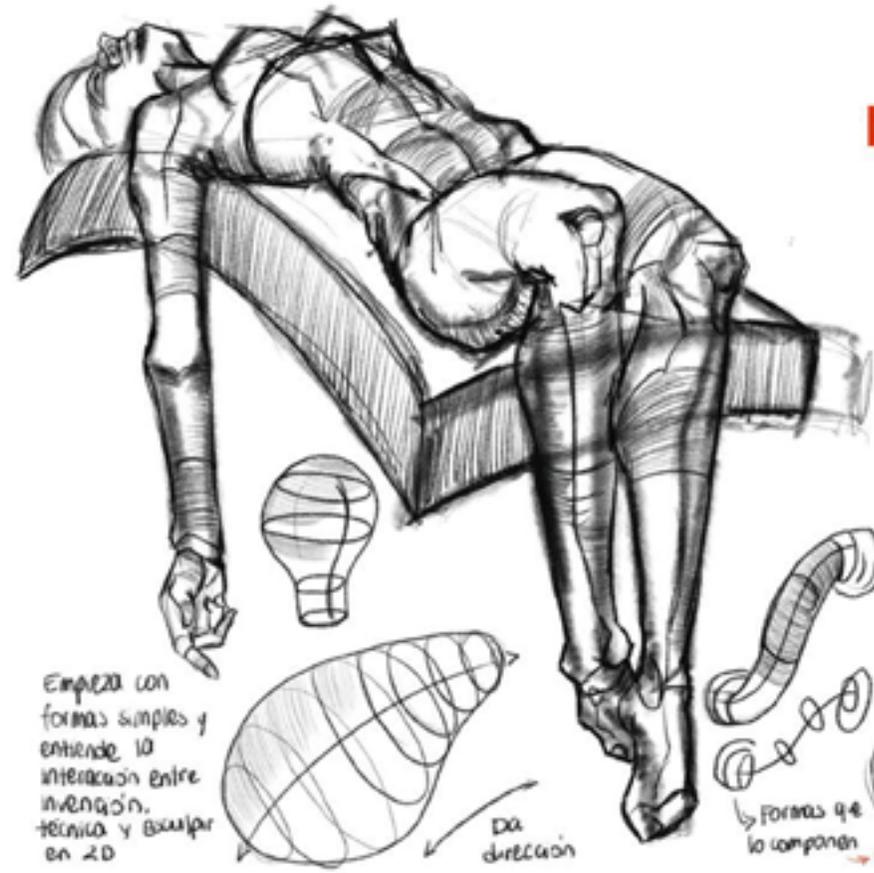
La anatomía humana ilustrada con formas geométricas es una técnica que combina el estudio detallado de la estructura anatómica con la simplificación y representación gráfica mediante formas geométricas básicas. Esta metodología busca capturar la esencia y proporciones del cuerpo humano de una manera más accesible y fácil de comprender. Al utilizar formas geométricas como círculos, cuadrados y triángulos, se simplifican las complejidades anatómicas y se establecen relaciones proporcionales entre las distintas partes del cuerpo. Esto permite a los ilustradores y artistas crear representaciones más estilizadas y efectivamente anímicas, sin perder la base estructural y funcional del cuerpo humano. La anatomía humana ilustrada con formas geométricas no solo facilita el proceso de dibujo, sino que también proporciona una base sólida para explorar y experimentar con estilos y expresiones artísticas únicas.



LÍNEAS DE ENVOLTURA

Estas curvas se dibujan alrededor y a través de una forma para indicar la perspectiva. Para aplicar las líneas envolventes, es importante determinar si la forma está avanzando o retrocediendo hacia el espectador.

Estas líneas cambian de dirección en función de cómo la forma se desplaza en el espacio. Debemos recordar que nunca se debe utilizar una línea recta en este tipo de ilustraciones.



Empieza con formas simples y entiende la interacción entre invención, técnica y borrar en 2D

Da dirección

Formas que lo componen -> esqueleto

Dar volumen

Dirección de la forma

4.1.2 ADI CIO NA LES

59

- **Cuadernos de dibujo:**

Dentro de este proyecto de grado se incluye una colección de cuadernos de dibujo con portadas compuestas por varias ilustraciones presentes a lo largo del producto final. Estos cuadernos permiten crear un sistema conjunto con el libro. Son una herramienta invaluable para los ilustradores principiantes, ya que les brindan la oportunidad de practicar los diversos ejercicios propuestos en el producto editorial interactivo. Además, los cuadernos permiten recopilar el progreso y el aprendizaje autónomo de cada ilustrador.

- **Servidor de Discord:**

Discord es una plataforma de comunicación en línea, muy popular en la comunidad de jugadores de videojuegos. Sin embargo, también se utiliza ampliamente en comunidades temáticas, educativas y profesionales.

El servidor de Discord creado para este proyecto brinda un espacio de interacción y colaboración entre los ilustradores principiantes. Como participante activo, estaré presente en el servidor para brindar retroalimentación, compartir material nuevo y fomentar la comunidad.

El producto final es una guía y una herramienta completa para aprender a dibujar desde cero. El servidor de Discord complementa esta guía al permitir que los ilustradores principiantes amplíen sus conocimientos y habilidades de forma interactiva. De esta manera, se ofrece un acompañamiento más efectivo y se cumple con las tendencias actuales de aprendizaje en entornos virtuales.





Desde 0: Desafío ana...

GOAL: LVL 1 0/2 Boosts >

Events

Browse Channels

IMPORTANTE +

bienvenida 🙌

📁 instructivo 📁

avisos 🙌 NEW

PROGRESO E ILUSTRACIONES +

general 🗨️

fase2 ✍️

fase3 🧑

retroalimentación 🗨️

consejos 🎓 NEW

referencias 📄 NEW

¡MIRA ESTO! +

artistas-y-... 🧑 NEW

métodos-de-il... 🎨 NEW

DINÁMICAS CON NICOLUX +

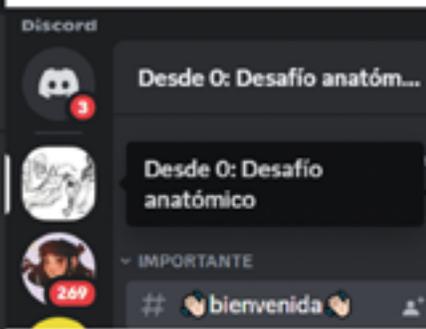
corrigiendo-il... 🗨️ NEW

preguntas-y-r... 🗨️ NEW

CANALES DE VOZ +

CANAL 1

Nicolux It's you th



Discord

Desde 0: Desafío anatóm...

GOAL: LVL 1 0/2 Boosts >

IMPORTANTE +

bienvenida 🙌

instructivo 📁

avisos 🙌 NEW

PROGRESO E ILUSTRACIONES +

general 🗨️

fase2 ✍️

fase3 🧑

retroalimentación 🗨️

consejos 🎓 NEW

referencias 📄 NEW

¡MIRA ESTO! +

artistas-y-... 🧑 NEW

métodos-de-il... 🎨 NEW

DINÁMICAS CON NICOLUX +

corrigiendo-il... 🗨️ NEW

preguntas-y-r... 🗨️ NEW

CANALES DE VOZ +

CANAL 1

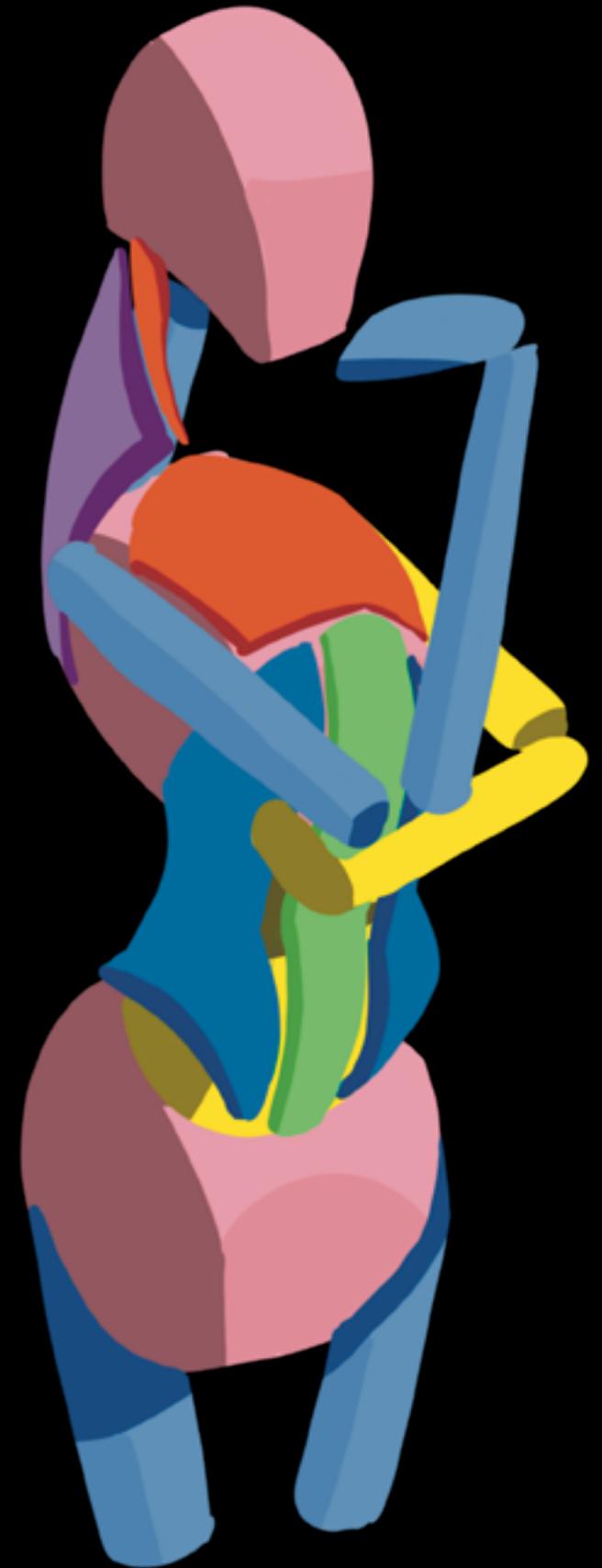
CANAL 2

Nicolux



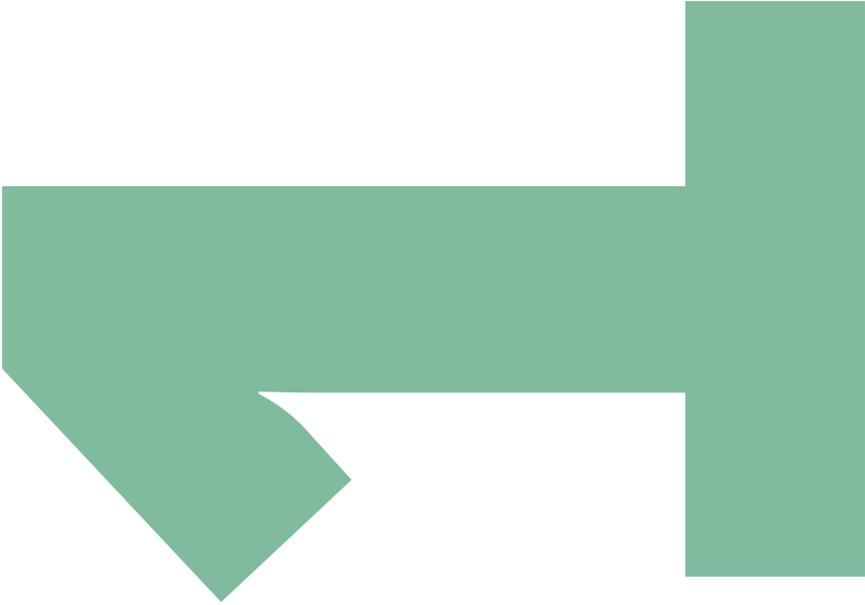
Welcome to Desde 0: Desafío anatómico

This is the beginning of this server.



4.2 Validación

Producto final



4.2.1

Validación
metodológica

4.2.2

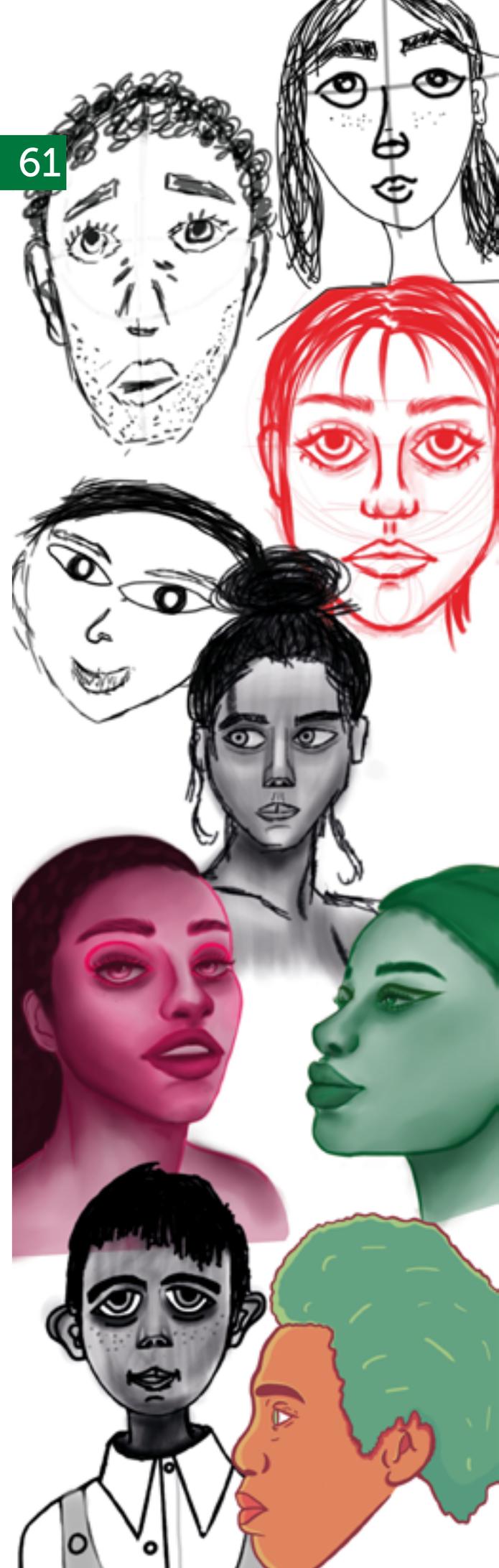
Validación
del producto



4.2.1 VALIDACIÓN METODOLÓGICA

La metodología del producto editorial interactivo para enseñar ilustración anatómica a ilustradores principiantes ha sido validada con éxito a través de un proceso de prueba con estudiantes de 4to ciclo de la asignatura de Expresión y Representación 4 de la Universidad del Azuay. Durante el desarrollo del proyecto, se observaron progresos en el aprendizaje de los estudiantes, esta evaluación se realizó al inicio y al final de este proceso de validación, se les solicitó que ilustraran el rostro humano sin ningún conocimiento anatómico y pude notar cambios cuando realizaron las ilustraciones finales. Se evidenció un notable cambio en la calidad y precisión de las representaciones, demostrando así la efectividad de la metodología en el desarrollo de habilidades de ilustración anatómica. Esta validación ha respaldado la utilidad y relevancia del producto editorial interactivo como una herramienta pedagógica en el ámbito de la ilustración.

61





4.2.2

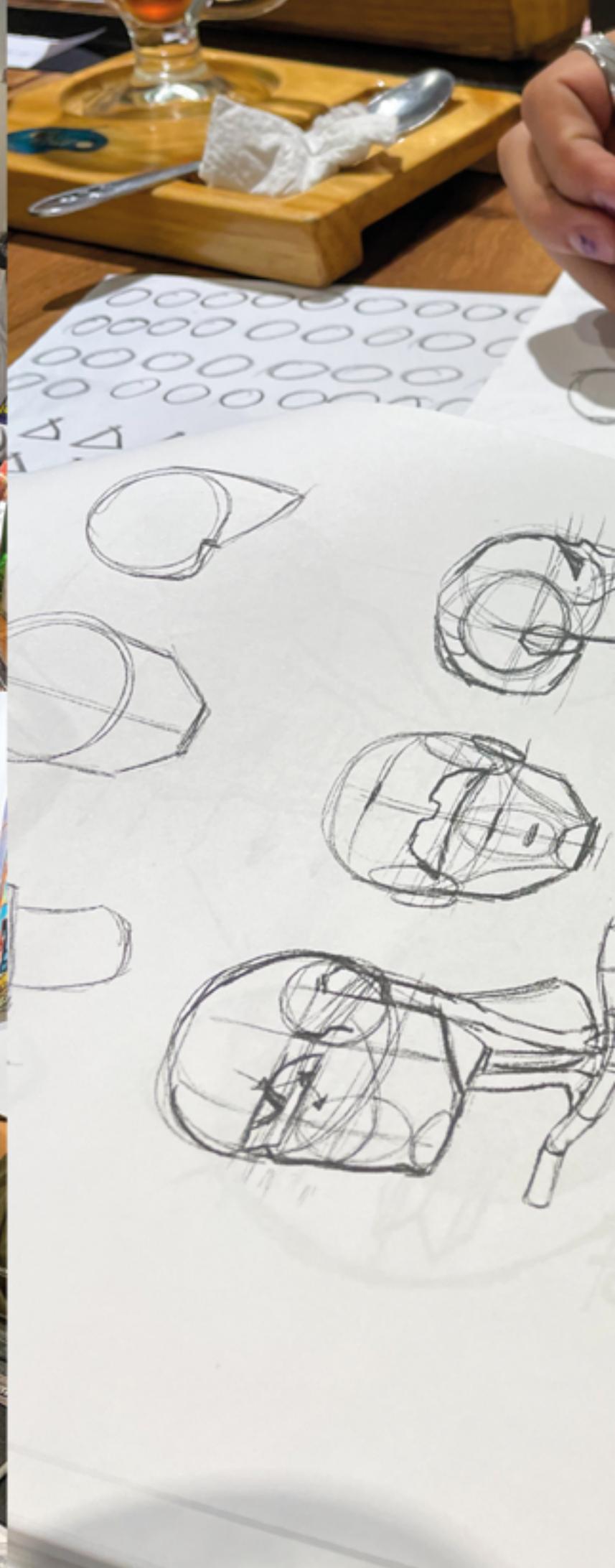
VALIDACIÓN PRODUCTO

La validación del producto de ilustración, un libro interactivo diseñado para enseñar ilustración anatómica a ilustradores principiantes, fue un proceso enriquecedor y transformador. Este proceso se realizó con un equipo de 5 personas, la mayoría con conocimientos nulos en anatomía. A lo largo de este proceso de trabajo, dedicadas a ilustrar, aprender y experimentar, logramos desarrollar un total de 54 hojas llenas de ejercicios e información simplificadas del producto final. Se les presentó ejercicios de la fase 2 y la construcción del rostro humano que se encuentra en la fase 3.

Durante este proceso de validación, nos sumergimos en el mundo de los ilustradores principiantes, comprendiendo sus necesidades y desafíos. La interacción directa con el público objetivo me ha permitido comprender de manera más profunda el comportamiento de los usuarios y las instrucciones que debo proporcionarles. Esta valiosa retroalimentación fue fundamental para mejorar y perfeccionar el producto final.

Gracias a este proceso de validación, se logró ajustar el contenido, permitiendo que las instrucciones fueran claras, concisas y efectivas. También se pudo identificar las áreas en las que los ilustradores principiantes requieren más apoyo y se ha desarrollado estrategias para abordar esas dificultades. El producto final, fruto de esta colaboración y aprendizaje conjunto, es una guía completa y accesible que permitirá a los ilustradores principiantes adquirir los conocimientos de anatomía necesarios para mejorar sus habilidades de ilustración con confianza y precisión.

Los resultados obtenidos en el proceso de validación del producto han sido satisfactorios. El objetivo de esta sesión fue que los ilustradores principiantes aprendan a ilustrar el rostro humano y comprendan las proporciones. Debido a la limitada cantidad de tiempo, no hubo un cambio comparado a una práctica de días, semanas o meses. Aún así lograron ilustrar el rostro humano e interactuaron con sus rostros para entender las proporciones humanas.



CON
CLU
SIO
NES

El diseño gráfico es una herramienta muy fuerte para poder comunicar y expresar visualmente. Los diseñadores gráficos tenemos el poder de crear y presentar la información de manera más comprensible y de brindar una experiencia diferente e interactiva a los usuarios.

La ilustración es una habilidad muy poderosa que se construye gracias a la práctica constante, dedicación y pasión por aprender. Todos los ilustradores tienen diferentes procesos de aprendizaje, con distintos alcances. No existe un don o una mano divina que toque a los artistas y les brinde el poder de crear, muchos practican varias horas al día para poder ilustrar.

Al concluir este proyecto de graduación y, mediante el cumplimiento de los objetivos y alcances planteados, se puede concluir que el diseño gráfico tienen la posibilidad de aportar al aprendizaje y presentar de mejor manera los contenidos de un tema

tan complejo como lo es la ilustración. Complementando al diseño al entender el área de la pedagogía y empatizar con los usuarios, ha permitido crear un producto editorial interactivo que enseñe ilustración anatómica a principiantes.

Los resultados se dieron gracias al planteamiento e investigación constante de ilustración y educación. Este producto interactivo funciona como guía para los ilustradores principiantes, fomentando la inspiración, la práctica y el trabajo autónomo.

Este proyecto representa un logro de manera personal y una gran satisfacción al ver los resultados obtenidos. Se pudo comprobar el aprendizaje a pesar de la limitación del tiempo, la participación activa e interesada de varios ilustradores principiantes ha permitido su progreso y el mejoramiento de este producto final. Se espera que este libro se convierta en una herramienta accesible

para muchos ilustradores principiantes, docentes y creadores de contenido.

Como recomendación, invito a los diseñadores, docentes y lectores a querer aprender mucho más, a crear herramientas que enriquezcan el proceso de aprendizaje de muchas personas. Este libro interactivo es un recurso que me hubiera gustado tener cuando estaba comensando en el mundo de la ilustración. Sugiero realizar más proyectos que ayuden a la enseñanza y fomenten el aprendizaje autónomo y en base a la experiencia con temas que les apasione y permita la participación de los usuarios.

**BIBLI
BILIO
GRA
FIA**

- Albiña Palmarola, P. (2020, 15 de junio). La ilustración en medicina es un aporte para difundir conocimiento [Entrevista]. Recuperado de <https://www.savallnet.ec/mundo-medico/entrevistas/la-ilustracion-en-medicina-es-un-aporte-para-difundir-conocimiento.html#:~:text=%E2%80%9CLa%20ilustraci%C3%B3n%20en%20medicina%20es%20un%20aporte%20para%20difundir%20conocimiento%E2%80%9D&text=La%20presencia%20de%20un%20componente,artes%20visuales%20y%20la%20ciencia.>
- Álvarez, D. (2019). Diseño editorial: Lo que necesitas saber. The Sign Huas.
- Belloch, C. (2003). Diseño instruccional. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. Recuperado de <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA4.pdf>
- Bhaskaran, L. (2015). ¿Qué es el diseño editorial?. Gustavo Gili.
- ButtonPublish. (2018). Los cinco principios del diseño interactivo que no puedes obviar. Recuperado de <https://buttonpublish.com/es/blog/5-principios-diseno-interactivo/>
- Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2018). Diseño editorial. Periódicos y revistas / medios impresos y digitales. Blume.
- Dalley, T. (2004). Guía completa de ilustración y diseño. Técnicas y materiales. Blume.
- Educación 0.3. (2023). Las tendencias educativas y tecnológicas que marcarán 2023. Educación TresPuntoCero. Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/tendencias-educativas/>
- Fraisse, J. (2019). Introducción al diseño de personajes para animación y videojuegos [Curso en línea] Domestika. <https://www.domestika.org/es/courses/443-introduccion-al-dise-no-de-personajes-para-animacion-y-videojuegos>
- Fuentes-Martin, J.M. (2015). Dibujo digital. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). Innovaciones con tecnologías emergentes. Málaga: Universidad de Málaga. Recuperado de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/38589/Dibujo%20digital.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gaitán, V. (2019). Gamificación: El aprendizaje divertido. Recuperado de <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>
- Gallegos Romero, M. R. (2019). El uso del diseño interactivo y su influencia en el proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura ciencias naturales de los estudiantes del 4to año de educación general básica en la unidad educativa "Ecuador", parroquia La Unión del cantón Babahoyo, periodo lectivo 2017-2018 [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Babahoyo]. Repositorio Institucional UTB. <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/handle/49000/2703/P-UTB-FCJSE-MMEDIA-000011.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- García López, A., & Armiñana Tormo, J. J. (s.f.). Procedimientos y Técnicas Pictóricas: La Acuarela y Gouache. Universidad de Murcia. Recuperado de <https://www.um.es/documents/4874468/10241949/u.t.-12.-la-acuarela-y-gouache.pdf/a958a1ba-3015-4c8e-a21b-28d00eff38f9>
- Gómez López, C. (s.f.). El cuerpo a escena. Arte y medicina en la ilustración anatómica de la edad moderna. Recuperado de https://www.unedtudela.es/archivos_publicos/qweb_paginas/15846/8consuelogomezarteymedicina.pdf
- Góngora Parra, Y., & Martínez Leyet, O. L. (2012). Del diseño instruccional al diseño de aprendizaje con aplicación de las tecnologías. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 13(3), 342-360. Universidad de Salamanca, Salamanca, España. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201024652016.pdf>
- González Vázquez, M. (2018). Técnicas no reversibles: El rotulador. Construcción y representación del dibujo. Grado en Bellas Artes. Facultad de Bellas Artes - UCM. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/60614/1/Te%C3%81cnicas%20no%20reversibles%20-%20EL%20ROTULADOR.pdf>
- Hampton, M. (2010). Figure Drawing: Design and Invention. Steve Huston Art LLC.
- Interaction Design Foundation. (2015). Interaction Design. Recuperado de <https://www.interaction-design.org/literature/topics/interaction-design>
- Jara, M., Olivera, M., & Yerrén, E. (2018). Teoría de la personalidad según Albert Bandura. Revista JANG, 7(2), 22-35.
- Loomis, A. (2011). Figure drawing for all it's worth. Titan Books.
- López, T. (s.f.). El boceto y el croquis. Recuperado de <https://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/18009201/helvia/sitio/upload/elbocetoyelcroquis.pdf>
- Machuca, F. (2022, marzo 1). Conoce todo sobre la técnica al pastel y conviértete en el mejor artista. Crehana. <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/tecnica-pastel/>
- Martínez Lance, M., & Plasencia Climent, C. (2018). Fundamentos del dibujo y la anatomía. Valencia: Universitat Politècnica de València. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/97589/IPP-Mart%C3%ADnez%3BPlasencia%20-%20Fundamentos%20del%20dibujo%20y%20anatom%C3%ADa.pdf?sequence=2>
- Mayer, R.E. (1999). Designing instruction for constructivist learning. En Reigeluth, C.M. (Ed.), Instructional-Design Theories and Models, Volume II: A New Paradigm of Instructional Theory. Lawrence Erlbaum: Nueva Jersey. Recuperado de <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781410603784/instructional-design-theories-models-charles-reigeluth>
- Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things. Basic Books.
- Williams, P., Schrum, L., Sangrà, A., & Guàrdia, L. (2005). Fundamentos del diseño técnico-pedagógico en el e-learning. Modelos de diseño instruccional. Recuperado de http://www.edu.xunta.gal/centros/cafi/aulavirtual/pluginfile.php/51773/mod_resource/content/15/Fundamentos_del_dise-no_tecnico-pedagogic.pdf

**ANNE
XKOS**

Lluvia de ideas

Forma	Función	Tecnología	Ideas	Innovación	Tiempo	Relevancia	Afinidad al autor	Trascendencia	Aporte a profesión	Total
Formato	Interactividad	Sustratos de impresión	Libro informativo A3 en el que se puede ilustrar paso a paso la construcción del cuerpo humano dividido en secciones. Se utilizará papel calco para poder superponer los pasos y que el estudiante pueda visualizar la construcción	5	5	4	5	4	4	27
A4	Códigos qr	Bond 70 gr	Sketch A5 con información en realidad aumentada en donde se muestran los músculos y partes del cuerpo en 3D. Se diagrama en doble página en donde la página izquierda es de couche con la información interactiva y el lado derecho de papel bond 120 para ilustrar	5	2	4	2	4	5	22
A3	Realizar un proyecto: ropa	Bond 120 gr	Cuadernillo A5 de la construcción del cuerpo humano en papel calco con realidad aumentada de las deformaciones de cada músculo del cuerpo	4	2	3	3	4	4	20
30x30	Tips- consejos	Papel calco	Manual digital con tips, consejos y videos paso a paso para crear animaciones analógicas	5	4	3	3	4	4	23
A5	Promover la creatividad: qué puedo hacer con este conocimiento	canson	Sketch A3 con códigos qr que presenten tips y creadores de contenido, donde se permite dibujar y seguir los pasos que se enseñan. Soporte con diferentes gramajes del papel bond	5	5	4	5	4	4	27
Digital	Videos paso a paso	couche	Ropa en donde se evidencien las distintas secciones del cuerpo humano para aprender en la anatomía humana	5	1	3	3	3	5	20
Tela	Páginas web	papel adhesivo	30x30 con ejercicios en donde se utilice aplicaciones de realidad aumentada en papel bond de 120 gr	4	4	3	4	3	3	21
	Cursos		A3 pop up de referencias de poses para aplicar conocimientos en papel bond y canson	4	3	4	5	3	4	23
	Tableros de pinterest		Conjuntos de infografías coleccionables A3: anverso con información y reverso con códigos qr de videos paso a paso de la construcción de las partes del cuerpo. couche	4	5	4	5	4	3	25
	Libros		A3 para promover la creatividad en donde se practica la construcción del cuerpo humano en papel bond de 90 gr y al final de cada parte del cuerpo tener una sección en la que se ilustra en papel adhesivo. Al final se obtendrán varias partes del cuerpo en papel adhesivo y el estudiante puede recortar estas páginas para poder pegarlas al final en papel couche para crear un poster analógico	5	4	3	4	3	4	23
	Creadores de contenido									
	Aplicaciones									
	Realidad aumentada									

Anexo de la tabla de evaluación de las 10 ideas.

Abstract of the project	
Title of the project	Design of an interactive editorial product to teach anatomical illustration to beginner illustrators
Project subtitle	
Summary:	Of the most complicated challenges for all illustrators is the drawing of the human body, the complexity of illustrating it, for the beginner cartoonist, is due to the amount of methods and information available; they do not know how to start and advance with their learning process. Due to this, it was proposed to develop an editorial product to learn and interact better with the information presented. For its concretion, theoretical criteria of illustration, instructional design, editorial design and interactive design are applied, resulting in an interactive book that offers a new learning methodology on the illustrated human anatomy aimed at beginner illustrators.
Keywords	Illustration, human body, learning, beginner illustrator, interactive
Students	RUBIO ORTIZ GLADYS NICOLE
C.I.	0106506934
Code	89506
Director	TRIPALDI TOA
Codirector:	

Para uso del Departamento de Idiomas >>>	Revisor: 
	Nombre profesor revisor
	N°. Cédula Identidad 0104842760

