

Universidad del Azuay

FACULTAD DE DISEÑO

TITULO DEL PROYECTO: Diseño de Multimedia Didáctica – Educativa para estimular el aprendizaje en escolares de nivel de enseñanza primario.

TITULO: Diseñador.

AUTOR: Juan Pablo Salinas Cordero.

TUTORES: Dis: Rafael Estrella. – Dis: Nelson Tapia.

FECHA: 25 de Noviembre del 2005



DEDICATORIA:

Dedico este trabajo a mi esposa Miriam, ya que con su dedicación y comprensión ha hecho posible la realización de este trabajo y sobre todo me ha permitido ser un mejor ser humano. A los niños de Cuba que han inspirado este proyecto y me han hecho reflexionar sobre el papel de cada hombre en la educación de los pueblos. A Dios quien me ha dado la vida y las fuerzas en los momentos de flaqueza para el buen término de este trabajo.



AGRADECIMIENTO:

A mi Director de tesis quien supo comprenderme y brindarme su apoyo durante este proyecto.

Señor Rector de la Universidad del Azuay por darme la oportunidad de ser formar parte de este Seminario de Graduación.

A mis maestros de diseño, que con entereza compartieron su Sabiduría y Amistad.

Al Diseñador. Henry Rodas por su asesoría en la programación de la multimedia.

Al Psicólogo Fernando Peñafiel quien me supo encaminar en la ejecución del proyecto.



INDICE GENERAL:

Capitulo 1.- 1 - 3

La Lectura

- 1.1 Generalidades**
- 1.2 COMPRENDER AL NIÑO DE 7 A 9 AÑOS**
- 1.3 ESTÁ PREPARADO PARA EL APRENDIZAJE ESCOLAR.**
- 1.4 EL LENGUAJE**
- 1.5 PORQUE UN CUENTO INFANTIL.**

Capitulo2.-4 - 12

El Diseño Grafico y la Comunicación Visual

- 2.1 Su relación**
- 2.2 Técnicas de Diseño Gráfico**
 - 2.21 Contraste y Armonía**
- 2.3 Técnicas de Comunicación Visual**
 - 2.3.1 La Metáfora**
 - 2.3.2 Equilibrio**
 - 2.3.4 Simplicidad y Complejidad**
 - 2.3.5 Unidad-Fragmentación**
- 2.4 Tipografía**
 - 2.4.1 La tipografía dentro del monitor**
 - 2.4.3 Leyendo texto en el monitor**
- 2.5 La ilustración**
 - 2.5.1 Géneros y estilos en la ilustración**
 - 2.5.2 La ilustración conceptual**
 - 2.5.3 La ilustración narrativa**
 - 2.5.4 La ilustración publicitaria**
 - 2.5.5 Packaging**
 - 2.5.6 La ilustración infantil**
 - 2.5.7 Medios de dibujo**
 - 2.5.8 El cuerpo humano.**
 - 2.5.9 El dibujo de ilustrador**
 - 2.5.10 El estilo de dibujo.**
 - 2.5.11 El cómic.**
 - 2.5.12 Técnicas de Ilustración**



- 2.5.13 Conclusiones
- 2.6 Hinting, Pixelización y Antialiasing
 - 2.6.1 Hinting
 - 2.6.2 Pixelización
 - 2.6.3 Antialiasing
- 2.7 La resolución
- 2.8 Mapa de bits e Imágenes vectoriales
- 2.9 Estimulo de color:
 - 2.9.1 Influencia Psicológica del Color

Capítulo 312 - 15

Multimedia y sus características

- 3.1 ¿Qué es Multimedia?
- 3.2 El Diseño Gráfico de Multimedia
- 3.3 Ventajas didácticas de los productos multimedia.
- 3.4 Ventajas Pedagógicas del uso de Multimedia.
- 3.5 Usos posibles de productos multimedia en el Aula.
 - 3.5.1 Para uso del Alumno.
 - 3.5.2 Para el uso del profesor.
- 3.6 Los formatos de audio
- 3.7 Populares por la comprensión
 - 3.7.1 Ventajas de los PDFS
 - 3.7.2 Un formato universal

Capítulo 416 - 27

Homólogos

- 4.1 Análisis de Homologos
- 4.2 Analisis de ilustraciones de los productos homólogos
- 4.3 Ilustración colección de cuentos infantiles
 - 4.3.1 Iconos
 - 4.3.2 El Color
 - 4.4.1 Aprendelandia (Excursión al Bosque)
 - 4.4.2 El Color
 - 4.4.3 Ilustracion aprendelandia
 - 4.4.4 Iconos
- 4.5 Tipografía de productos homólogos



Capítulo 528 - 35
-------------------	--------------

Aplicación de Cuestionarios

- 5.1 Cuestionarios**
- 5.2 Muestra Significativa**
- 5.3 Prueba de Diagnostico**
- 5.4 CONCLUSIONES DEL DIAGNOSTICO**

Capítulo 636- 46
-------------------	-------------

Criterios de Diseño

- 6.1 Publico meta y entorno de aplicación**
- 6.2 Requerimientos para un óptimo funcionamiento de una multimedia**
- 6.3 Comercialización de la Multimedia**
- 6.4 Importancia de una marca en una multimedia.**
- 6.5 Denominación del Producto Lee y Juega.**
- 6.6 Aplicamos en el logotipo dos metáforas:**
- 6.7 Mapa de Contenido.**
- 6.8 Navegación.-**
- 6.9 La Tipografía a utilizarse**
 - 6.9.1 La...Century Gothic**
- 6.10 Colores a Utilizarse**
- 6.11 Esquema de la Pantalla**
- 6.12 Fotografía e Ilustración**
- 6.13 Botones**
- 6.14 La Mascota**
- 6.15 Botones**
- 6.16 Los Iconos**
- 6.17 Música y Sonido**
- 6.18 Portada del CD.**
- 6.19 Diagramas de la pantalla**
- 6.20 Diagrama del Cuento**
- 6.21 Esquema referente del Story board**

Capítulo 747 - 56
-------------------	--------------

Términos de tecnología y multimedia

- 7.1 Glosario**

Capítulo 857 - 66
-------------------	--------------

History board



Capítulo 9

Bibliografía

..... 67



RESUMEN:

Ante la necesidad de educar a la niñez de la ciudad de Cuenca me he visto en la obligación de enfocar mi trabajo en un proyecto que consiste en material didáctico mediante un CD MULTIMEDIA denominado “LEE Y JUEGA”, este trabajo se basa en un cuento clásico llamado “EL SOLDADITO DE PLOMO”, esta narración es la base para los diferentes aspectos educativos con que cuenta el CD.

Además no he querido dejar de lado la cultura popular cuencana, ni crear personajes, lugares o dialectos foráneos. El proyecto pretende mejorar la calidad de aprendizaje de los niños al mismo tiempo que incentiva su creatividad, al encontrar en el, numerosas pruebas de lectura, música y dibujo con un diseño gráfico de primerísima calidad.

En la actualidad el lenguaje multimedia ha tenido una enorme difusión y utilización en empresas, centros de estudio y en la mayoría de hogares del mundo entero, es por esta razón que se escogió este tipo de formato para educar a la niñez cuencana ya que los niños desde temprana edad están rodeados de la tecnología moderna, aunque con la enorme difusión de temas de toda clase que se da principalmente en la Internet, nuestros niños muchas veces envenenan su mente con productos inapropiados para su edad; es esta preocupación la que también me ha llevado a realizar con esa misma tecnología un trabajo en la que puedan expresar su gran capacidad de aprendizaje de las tendencias modernas con un enfoque netamente cultural.



RESUMEN:

Before educating children in the city of Cuenca I have found it necessary to focus on a project that includes didactic material using a CD MULTIMEDIA named "IT READS AND PLAYS". This work is based on a classic story called "EL SOLDADITO DE PLOMO," which serves as the basis educating children about different educational subjects.

In addition, my attentions have been focused on the promotion of Cuencana culture rather than on foreign people, places, and languages. The project seeks to improve the quality of learning for children in Cuenca while stimulating their creativity and their confidence in reading, music, and drawing.

At present multimedia language through the use of the Internet has enjoyed enormous diffusion and utilization in companies, centers of study, and in many homes around the world. It is for this reason that I have chosen multimedia as the format to educate children in Cuenca. From an early age children are surrounded with modern technology and varied, global topics which run the of polluting their minds with information that is not age appropriate. Because of this concern, yet realizing that children cannot avoid their exposure to the Internet, I want to redirect their uses of such technology for their benefit. In particular I want to realize the ways in which a child can express his learning potential and pursuit of knowledge through modern trends that highlight cultural values.



INTRODUCCIÓN:

ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO:

En nuestros días es bastante común que los niños manejen con habilidad un computador personal, empleándolos muchas veces con fines lúdicos y también en tareas propias de su actividad escolar.

Al plantearnos el presente proyecto buscamos armonizar los conocidos beneficios de los productos multimedia en el ámbito didáctico, con nuestra preocupación personal de estimular y desarrollar la creatividad y el aprendizaje en los niños.

Para ello acudimos a los juegos y los cuentos, tan gustados y preferidos por el público infantil para, a través de ellos, contribuir a desarrollar conocimientos y habilidades en los niños con la participación de los docentes como mediadores en este proyecto.

OBJETIVOS:

Objetivo General.

Diseñar un producto Multimedia, hasta el nivel de Demo Funcional, enfocado a estimular el aprendizaje en escolares de nivel de enseñanza primario.



Objetivos Específicos.

- Establecer los objetivos comunicativos de la multimedia.
- Precisar los requerimientos de los usuarios en este tipo de producto.
- Evaluar productos homólogos, precisando sus características expresivas, tecnológicas y funcionales.
- Estructurar los contenidos del producto multimedia estableciendo los niveles de jerarquía de los mismos.
- Definir las pautas de la interfaz gráfica para el producto.



DESARROLLO ESQUEMA CONTENIDOS

DE

La lectura ayuda al perfeccionamiento del lenguaje.

La lectura mejora las relaciones humanas.

La lectura es una herramienta de trabajo intelectual.

La lectura aumenta el bagaje cultural.

La lectura amplía la interrelación con otras personas.

El lector es protagonista de su propia lectura nunca un sujeto paciente.

Capítulo 1.-

La Lectura:

1.1 Generalidades

La lectura tiene una gran importancia en el proceso de desarrollo y maduración, de los niños, existe una gran relación entre lectura y rendimiento escolar ya que proporciona cultura, desarrollo sentido estético, actúa sobre la formación de la personalidad, y es fuente de recreación y gozo.

Aprender a leer significa ver observar todo lo que el niño le rodea, esto significa también la importancia que tiene el rol de los padres en este proceso ya que si el niño recibe el estímulo correcto por parte de los padres el interés por leer se incrementará.

El Proceso lector es lento y difícil en que el papel del profesor es fundamental ya que depende de él que este aprendizaje se vuelva entretenido y no tedioso.

El beneficio de la lectura es muy variado con la lectura llegan a la persona un cúmulo de bienes que lo mejoran ya que la lectura no solo proporciona información sino que educa creando hábitos de reflexión análisis y esfuerzo.

La lectura es una forma compleja de aprendizaje que puede alterar por completa su pronunciación y significado en esto se ve implicado la atención, la capacidad motora y memoria de diferentes tipos.

La lectura puede agruparse en 3 categorías:

Decodificación.- Es descifrar, hay 2 vías de decodificación la visual y la auditiva.

Comprensión es la meta de la lectura, y la decodificación es secundaria.

Comprensión.- es la construcción del significado del texto por parte del lector esto implica varias habilidades o capacidades como son recordar el texto, determinar el contenido del texto, hacer inferencias, aplicar el conocimiento adquirido en el texto a otras situaciones.

Meta comprensión.- Para que la meta comprensión sea efectiva se deben cumplir dos condiciones: Tener conciencia de Procesos y habilidades que se necesitan



para el aprendizaje de la lectura, ser capaz de determinar si esta realizando bien la tarea y realizar correcciones cuando sea necesario, este proceso tiene un nivel superior ya que es donde se produce el proceso de Comprensión, no es un proceso mas a que esta presente todo el proceso de la lectura dirigiendo y controlando.

1.2 COMPRENDER AL NIÑO DE 7 A 9 AÑOS.-

A partir de los siete años, el niño empieza a dar explicaciones racionales para justificarse o interpretar lo que observa.

El niño va dejando de lado la subjetividad de los años anteriores porque su pensamiento le permite ser más objetivo. Desarrolla el concepto de identidad, qué supone que un objeto continua siendo el mismo a pesar de que cambie su apariencia. Ahora el niño ya se da cuenta de que la cantidad de líquido no varía al cambiarlo a un recipiente más ancho o más estrecho. El niño de siete años también puede comprender que el niño de la foto es su padre, aunque en la actualidad le vea muy distinto.

El niño de 7 años puede entender que algo que ha cambiado puede volver a su estado anterior si se invierte el proceso del cambio. A partir de estos avances en la capacidad de pensar, el niño entiende que la resta es lo contrario de la suma o que en la multiplicación el orden de los factores no altera el producto (3 x2 es lo mismo que

2x3 y que ambos son iguales a 6).

El niño en edad escolar se vuelve cada vez más objetivo y analítico. No se queda con la percepción intuitiva de las cosas, si no le gusta precisar.

1.3 ESTA PREPARADO PARA EL APRENDIZAJE ESCOLAR.

En este periodo los niños desarrollan habilidades que le permiten aprender mas y tener mayor capacidad para planificar y resolver las tareas escolares. Los padres van a observar que sus hijos están cada vez mas atentos y pueden trabajar por su cuenta sin distraerse. Han desarrollado lo que se denomina atención selectiva, que permite concentrarse en los detalles más importantes y dejar de lado los estímulos que podrían distraer.

Los padres observaran que su hijo ahora piensa con mayor rapidez y también que pueden pensar en mas de una cosa al mismo tiempo. El niño puede estar atento a lo que le dice su madre y a la vez estar pensando que hará con su amigo; la mayor velocidad en el pensamiento se logra a través de la maduración neurológica y de la experiencia cualquier actividad realizada habitualmente se automatiza y requiere menos esfuerzo, un ejemplo de ello es la escritura.

Esta capacidad de observarse le da seguridad y le permite preguntar para aprender mas el niño también, empieza



a valorar si una tarea es fácil o difícil, el niño que sabe identificar la dificultad de las tareas organiza mejor el tiempo y regula el esfuerzo que les dedica, el niño en la escuela adquiere conocimiento pero sobre todo aprende estrategias su progreso escolar va a depender muy directamente de la habilidad que tenga en usar la estrategia adecuada para cada tarea si el niño memoriza las ideas principales y organiza el resto de la información a partir de ellas tendrá acceso a la información cuando la necesite.

1.4 EL LENGUAJE

En este periodo los niños aumentan su vocabulario y aparece el placer de jugar con las palabras, ya sea haciendo poemas, inventando chistes o construyendo códigos secretos. El niño se interesa por conocer el significado de las palabras y las usa cada vez con mayor precisión.

El niño también aprende a comunicarse de forma distinta en la clase y en el patio. En los trabajos escolares sabe utilizar palabras precisas y frases completas y bien construidas. Cuando se dirige a los adultos también usa un lenguaje más formal, mientras que con los compañeros usa la jerga propia de la edad.

A muchos padres les gusta estimular las habilidades artísticas de los hijos mediante la música, danza o pintura.

Lo que los niños no tienen claro hasta los ocho o nueve años es el esfuerzo que requiere hacer bien cualquier actividad. Piensan en el resultado final y se imaginan en un escenario tocando su instrumento preferido o bailando. Las dificultades aparecen cuando el niño repite múltiples veces el mismo ejercicio que no tiene nada que ver con lo que había imaginado, algunos se decepcionan y quieren abandonar.

Entre los siete y los nueve años los niños necesitan sentirse protagonistas haciendo solos lo que antes hacían con los padres. Toda las iniciativas han de ser bien recibidas por los progenitores por que indican que el niño se siente seguro y quiere mostrar su capacidad.

1.5 Porque un Cuento Infantil.

La lectura infantil incluye libros diversos, desde obras clásicas de la literatura a libros ilustrados y relatos de fácil comprensión escritos exclusivamente para niños. Los géneros más frecuentes y más apreciados por los más pequeños son los cuentos de hadas, las fábulas, las canciones de cuna y los cuentos populares, transmitidos, generalmente, de forma oral. Ya sea por que han sido contados por los padres o abuelitos de los niños.

Estos cuentos deben ser previamente escogidos, aquellos que puedan tener un contenido moral o didáctico, es decir que puedan servir de enseñanza o permitan aprender normas de conducta o comportamiento, sin desligarse del campo imaginativo en donde el niño desarrolla el campo creativo y emocional.



Capítulo 2.-

El Diseño Gráfico y la Comunicación Visual

2.1 Su relación

La invención de la imprenta y sus tipos móviles crearon la necesidad de saber leer y escribir; la invención de la cámara y de todas sus formas colaterales, en continuo desarrollo, conforman un avance de la alfabetización visual que origina una necesidad de educación. El cine, la televisión y los computadores son extensiones modernas de un diseñador.

Cuando se diseña algo, la sustancia visual se extrae de una lista de elementos; punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala, movimiento. La estructura del trabajo visual es la fuerza que determina qué elementos visuales están presentes y con qué énfasis.

Para poder controlar el efecto visual es necesario entender primero la relación que existe entre mensajes y significado y luego las técnicas visuales. Los criterios de la psicología de la percepción.

2.2 Técnicas de Diseño Gráfico

2.2.1 Contraste y Armonía

En el diseño el contraste es una poderosa

herramienta de expresión, el medio para intensificar el significado y, por tanto, para simplificar la comunicación hay que señalar que en todo proceso visual tiene su propia significancia visual. Representan un avance y un proceso muy activos en nuestra manera de ver los datos visuales; y, en consecuencia, en la manera de comprender lo que vemos.

Normalmente, el ser humano parece buscar la armonía, la racionalidad, todo en un contexto de lo lógico. Si la mente llegara a conseguir esto en su proceso del pensamiento, conseguiría un estado de ingravidez, de equilibrio inmóvil, de sensación cero. El contraste es la contra fuerza, desequilibrio, sacude, estimula, y, sobre todo, llama la atención, como conclusión se da el contraste, una de nuestras mejores herramientas ya que podemos romper la linealidad del producto en su diagramación con los gráficos.

2.3 Técnicas de Comunicación Visual

2.3.1 La Metáfora

Hay cosas que siendo muy diferentes entre sí, pueden evocar al pensamiento, sentimientos similares.

La lectura metafórica penetra en las estructuras inconscientes de la mente, que una vez acostumbrada a percibir analogías entre cosas y procesos diferentes, es capaz de descubrir miles de símbolos



con significados indefinibles pero reales. Incluso el diseño pragmático y funcional suscitará inevitablemente algunas

resonancias y comparaciones de sentimiento, porque el proceso mental de relacionar y comparar es involuntario y hasta mecánicamente inmediato.

La metáfora se aplicará para reforzar conceptos, y perder la monotonía en los signos.

resonancias y comparaciones de sentimiento, porque el proceso mental de relacionar y comparar es involuntario y hasta mecánicamente inmediato.

2.3.2 Equilibrio

Es una necesidad psicológica y física del hombre, es la referencia visual más fuerte que tiene el hombre. A pesar de que hay cálculos exactos para encontrar el centro de gravedad preciso, no hay un método que resulte tan rápido, exacto y automático como es la Sensación Intuitiva del equilibrio que es propia de las percepciones del hombre, denominado como el "Eje Sentido".

El equilibrio de los elementos es muy importante ya que si no existiese el niño perdería la orientación en el cuento.

2.3.4 Simplicidad y Complejidad

En la Simplicidad el orden es el eje de la síntesis visual, con un carácter simple, libre de complicaciones. Al contrario la complejidad por la presencia de numerosas unidades nos da una complicación visual que revoca un proceso más difícil de organización.

La simplicidad es evidente que se necesita ya que el niño no debe distraerse y debe estar completamente integrado a este entorno, por ende todos los gráficos y elementos serán de fácil interpretación.

2.3.5 Unidad-Fragmentación

La unidad es el equilibrio de elementos que es perceptible visualmente en su totalidad, ensamblando de tal manera que se los tome por una unidad. La fragmentación en cambio son elementos individuales, separados, relacionados entre sí, que conservan su individualidad.

2.4 Tipografía

La escritura y la caligrafía son una expresión de individualidad, es la tipografía la que permite dar coherencia y perfección técnica y deja disfrutar de una mayor libertad al tipógrafo para darle forma y organización al texto escrito. La comunicación eficaz depende de la solución tipográfica que el diseñador le dé al trabajo encomendado, es un factor decisivo en el entendimiento del texto.



2.4.1 La tipografía dentro del monitor

Para un diseñador del Multimedia es importante entender la forma en que las fuentes (los tipos de letra) trabajan en el computador y cómo son usados en Multimedia. No solamente hay diferentes formas de tipos (o familias tipográficas) sino que además existen diferentes formas de representarlos en la pantalla.

2.4.3 Leyendo texto en el monitor

Las pruebas de audiencia muestran que, en un entorno Multimedia, el usuario no leerá mucho texto en el monitor. Los textos para los monitores del computador deben ser concisos y limitados.

2.5 Ilustración

2.5.1 Géneros y estilos en la ilustración

En las siguientes páginas se comentan algunos tipos de ilustración con la intención de dar una visión lo suficiente amplia del campo que cubre la especialidad.

Aquí se abarcan una buena porción del territorio que es propio trabajo del ilustrador.

2.5.2 La ilustración conceptual

Puede definirse como aquella que no está obligada a ceñirse a los datos proporcionados por un texto, un argumento literario o una información, si no que desarrolla una idea personal nacida de las consideraciones que hace el ilustrador acerca del tema.

La ilustración conceptual es esencialmente creativa y buena parte de su éxito radica en la originalidad del estilo del ilustrador.

Representa ideas generales y no hechos en particular, el ilustrador debe conocer la línea editorial de la publicación para encajar su trabajo en ella. Una imagen conceptual debe ser gráficamente atrevida y captada con mucha rapidez, pero no tiene que considerar la lectura ofreciendo un enfoque demasiado personal.

La ilustración conceptual crea un clima de lectura o da expectativas al lector de lo que puede encontrar el texto.

2.5.3 La ilustración narrativa

Aunque la mayoría de las ilustraciones conceptuales pueden considerarse narrativas, existen géneros de ilustraciones cuyo cometido es mostrar un suceso o secuencia de sucesos según un guión literario (Humor, gráfico, cómic, animación, etc.). Hay una larga tradición de relatos donde las ilustraciones han alcanzado tal popularidad que resulta difícil imaginar esas historias sin las imágenes que las acompañan.

El lector entiende naturalmente a figurarse la aparición de los personajes y la



fidelidad al detalle nunca puede obviarse; la reconstrucción de una época histórica pasada constituye también una obligación, lo cual implica un arduo trabajo de investigación y reconstrucción. Por lo general se prefiere ilustrar.

2.5.4 La ilustración publicitaria

Esta destinada a acompañar o dar forma y personalidad a una marca comercial o un producto, o también a anunciar un acontecimiento, muchas veces lo que la distingue del resto de ilustraciones es una simple cuestión de formato.

Por ejemplo la mayoría de las editoriales amplían y ajustan el diseño de las portadas de sus libros para emplearlos como postres promocionales. En cualquier caso, lo fundamental, es su inmediato y eficaz impacto visual.

2.5.5 Packaging

Las ilustraciones para packaging (envoltorios y presentaciones de productos comerciales) ofrecen una imagen de marca global y se aplican con ligeras variaciones a los diversos envases, envoltorios o accesorios que una marca muestra al público (etiquetas, líneas de productos de alimentación, locales públicos, etc.). No existe una línea definida en este tipo de proyectos, lo habitual es que cada empresa encargue ilustraciones en consonancia con su imagen de marca, y que en caso de que esa imagen no exista, trabaje en conjunción

con diseñadores gráficos e ilustradores para crearla.

2.5.6 La ilustración infantil

Hay muchos tipos de libros infantiles, desde los argumentos más esquemáticos dirigidos a niños de muy cortas edades hasta narraciones muy elaboradas, además de los libros pedagógicos infantiles y juveniles, cuyas ilustraciones requieren tanta documentación como las más exigentes ilustraciones técnicas.

La ilustración infantil abarca un inmenso campo en el que cuenta la edad del público a quien va dirigida. Puede decirse, en general, que estas ilustraciones deben proporcionar una interpretación clara y legible del tema o argumento, siempre en consonancia con el tipo de obra (narrativa, pedagógica, de actividades, etc.). Deben complacer a los niños, si bien no son ellos los consumidores directos de esas ilustraciones, sino los padres, ni tampoco los que encargan la ilustración, sino los editores. No obstante, no deben mostrar condescendencia hacia los pequeños; todo lo contrario, tienen que tomar en serio las reglas del juego argumental que propone la publicación y buscar los resortes gráficos que atraigan la atención hacia ellas. También deben ser atractivas para los adultos, quienes leen estos libros y son, en realidad, quienes los compran.

La **ilustración** no sólo tiene que acompañar al texto, desde nuestro punto de vista,



debería ampliar la información, abrir una puerta de reflexión sobre el contenido escrito, o incluso, hablar por si misma.

2.5.7 Medios de dibujo

Los medios de dibujo más empleados por el ilustrador son los lápices de grafito y la tinta. El lápiz de grafito es un utensilio universal; se borra con facilidad y se emplea para trazar las figuras y los objetos de la ilustración antes de colorear o incluso antes de pasar a tinta. La tinta puede ser de muchos tipos: rotuladores, estilógrafos y aerógrafos.

2.5.8 El cuerpo humano.

La base de la mayoría de técnicas de ilustración es el dibujo, y la base de éste es la representación del cuerpo humano, a partir de esta práctica el ilustrador adquiere la capacidad de representar adecuadamente cualquier otro tema. En todas las academias de dibujo, la representación del cuerpo humano es una asignatura obligada, ya que es aquí donde se demuestra con mayor claridad la experiencia del dibujante.

2.5.9 El dibujo de ilustrador

La destreza en el dibujo es tan importante en ilustración como en cualquier técnica de dibujo y pintura artística. En ocasiones, las ilustraciones (las destinadas a ser reproducidas en blanco y negro), se basa enteramente en el dibujo, en su precisión y claridad, sin ningún otro factor técnico que

lo complemente.

El único aspecto que puede diferenciar el dibujo de ilustrador del dibujo de artista plástico.

Debe conocer las técnicas de línea y sombreado y ser capaz de representar figuras y objetos estáticos y en movimiento, además de poseer conocimientos básicos de perspectiva y composición.

2.5.10 El estilo de dibujo.

También en este caso es éste el caso de las ilustraciones infantiles: en ellas la gracia espontánea del ilustrador no puede ser sustituida por ningún otro recurso técnico. En general, las ilustraciones concebidas para ser pintadas deben tener un dibujo algo más simplificado que aquellas donde la línea y la mancha constituyen los únicos recursos técnicos; en las primeras, suele bastar un dibujo de contorno que defina la forma y deje espacio al color. En las ilustraciones técnicas (pintadas al aerógrafo) el dibujo debe ser en extremo preciso, sin margen para el capricho personal, y tiene que delimitar cada uno de los detalles de la ilustración de manera que al pintar no pueda haber dudas acerca de que aspecto tiene cada una de las formas. Los ilustradores profesionales son capaces de variar el tipo de dibujo según las exigencias de la técnica pictórica que necesitan emplear.



2.5.11 El cómic.

El cómic es un invento muy reciente; apenas tiene un siglo de vida. Sin embargo, las historias narradas a través de imágenes y texto, que es en lo que se basa el cómic, son bastante antiguas: los egipcios, por ejemplo, pintaban enormes murales en forma de tira donde aparecían imágenes acompañadas de jeroglíficos, que era su sistema de escritura.

Fue a finales del siglo XIX cuando el cómic nació tal y como lo conocemos hoy día.

¿Cómo se hace un cómic?

La creación de un cómic es labor de dos personas: por un lado, el **dibujante**, que se encarga de dar forma a las figuras y los escenarios, y por otro lado, el **guionista**, que es el que escribe la historia.

Las primeras tiras cómicas aparecieron en los **periódicos**. Rápidamente, los dibujantes de estas historietas crearon las primeras viñetas. Al principio, todas eran del mismo tamaño y la narración aparecía debajo de estas; más adelante comenzaría a incluirse el texto dentro de los **bocadillos** o **globos**, que es donde lo vemos en la actualidad.

2.5.12 Técnicas de Ilustración.

Trataremos de definir, de manera escueta las principales técnicas, llamémoslas, *puras*, es decir, aquellas que utilizan un solo material o pigmento; o *mixtas*, en las que encontramos mezclados o yuxtapuestos diversos materiales; además de las recientes técnicas informáticas o digitales realizadas directamente en soportes electrónicos.

A las primeras, a las que hemos llamado *puras*, y que utilizan un solo componente, podríamos agruparlas en dos bloques: un primer bloque en donde se encuentran los materiales de aplicación directa, como son el lápiz, el grafito, las pinturas de madera, el carboncillo, la sanguina, el pastel, las barras de pastel-óleo, las ceras, el lápiz, el bolígrafo y los rotuladores.

En el segundo de los bloques se encuentran las técnicas que utilizan un disolvente líquido más o menos fluido, orgánico o no, y que se aplican a través de un instrumento, ya sean pinceles, brochas, algodón, esponja, plumilla o *spray*... Las más conocidas son la acuarela, la aerografía, la tinta, el óleo, el acrílico y el *gouache*.

En las denominadas *técnicas mixtas* encontraríamos todos los materiales enumerados anteriormente, mezclados o yuxtapuestos, además del *collage*, las instalaciones y la fotografía.

En los últimos años, de la mano de los avances de la industria electrónica e informática, encontramos técnicas que suponen la desaparición de lo que se denominaba «arte final», es decir, no existe un trabajo definitivo de ilustración en soporte papel, sino que el artista realiza una parte del proceso en soporte electrónico, bien escaneando los dibujos y aplicándoles color con un ordenador, bien escaneando fotografías o texturas y mezclándolas en un programa informático que genera la ilustración final en soporte digital. Existen múltiples maneras de manipular imágenes mediante programas informáticos entre los que cabría nombrar el *Freehand*, el *Photoshop* y el *Ilustrador*. Con este nuevo panorama.

Más allá de esta clasificación, limitada sin duda, cabría decir que, quizá, lo menos importante del trabajo de ilustración en los



libros es la técnica o el procedimiento con el que se han realizado y sí, en cambio, la interrelación entre este componente y el texto, así como la adecuación de ambos al soporte y sus dimensiones.

Sobre el uso y abuso de la computadora, actúa como acelerador de la propagación de la información y genera una apropiación democrática de las tecnologías. Con los mass-media la imagen se antepone a la palabra. “Lo que no puede hacer la computadora es sustituir al imaginario como se pretende hacer pasar, la gran diferencia subsiste en que somos capaces de crear una memoria biológica, estética, social, etc; la misma que construimos desde la infancia, que se transforma y funciona de mil y una formas, todas válidas y pertinentes; por eso es necesario no sólo aprender a construir sino a leer la imagen como un conjunto de signos. Se identifican tres ejes: el primero se refiere a las técnicas de la imagen que se requieren para su construcción, el encuadre, el punto de vista y la escala; los juegos de color que se ordenan en las superficies, el contraste del blanco y negro, que sugieren las luces y las sombras; las líneas de fuerza, los polos de atracción, los efectos de profundidad y los puntos de fuga. El segundo eje es para la interpretación, a la imagen se le aplica una intención, contar, explicar, describir, informar, convencer, criticar y se recurre al uso de las figuras retóricas (el símbolo, la analogía, la comparación, la metáfora, siendo éste el proceso más explotado y el más confundido), a la expresión de un punto de vista, El tercer eje es el mensaje en un diálogo texto-imagen y la influencia de las referencias personales, culturales y estéticas del lector y los códigos colectivos de una sociedad complejos y no siempre explícitos”.

2.5.13 Conclusiones

Los cuentos tienen mucha sensibilidad, con una extraordinaria fantasía, por lo tanto el aporte que realizara la técnica de aerografía es la indicada para una excelente calidad de expresión y estética, el niño podrá identificar plenamente el contenido del texto e incluso profundizar su imaginación, En un texto que se va descubriendo linealmente y la imagen que el ojo capta globalmente, se suscita una relación fascinante. El cuento ilustrado viene como una expresión artística de nuestro tiempo. Y por la posibilidad de inventar un universo, verdadero, porque lo que se ha inventado se complementa y apela a la experiencia de la mirada infantil. La práctica de la ilustración requiere no sólo de talento para dibujar sino de la capacidad de análisis, de reflexión e investigación para dotar a la imagen de un sentido propio. tomo una metáfora, una situación o parte de la historia como principio, crearme una historia paralela, sin perder de vista la historia original, cuando sucede este momento preciso y precioso.

Hay un momento en mi trabajo en que se permite romper la frontera entre arte e ilustración. Al ilustrar para literatura se puede acceder a niveles artísticos, porque se propone otra forma de lectura y otros conceptos. El manejo del concepto, la expresión, la forma y la técnica son los cuatro aspectos fundamentales de valoración. Tiene las posibilidades de acceder a desarrollarse como arte contemporánea.

Me interesa que la imagen traduzca un vocabulario de emociones con una intencionalidad poética.

En cuanto a botones, diagramas de pantalla y mascota fueron ilustraciones diseñadas en el computador, por que dentro del programa de multimedia no hay una correcta interpretación de imágenes al



exportar al programa flash, también decidí romper este esquema para lograr un contraste el cual dará beneficio para mantener una diferencia y dar prioridad a los elementos.

2.6 Hinting, Pixelización y Antialiasing

2.6.1 Hinting

Una técnica aplicada a las fuentes destinadas para una pantalla, toda fuente requiere indispensablemente funcionar en cuerpos pequeños y a su vez en dispositivos de baja resolución, ya que este método define que píxeles se encienden para crear un mejor dibujo de un carácter de tamaño pequeño a baja resolución.

El Hint es una instrucción matemática aplicada a una fuente Tipográfica para cambiar el dibujo de los caracteres en determinados cuerpos. También hay que considerar el grosor del trazo ya que este puede influir en la legibilidad, ya que puede hacerse cargado para los ojos o al contrario se puede perder en letras finas en el fondo. La dimensión de la caja que aunque no disminuya la legibilidad, si se nota un efecto en el cambio de velocidad de lectura por ende la comprensión de un mensaje se da cuando se utiliza las mayúsculas ocupan un mayor tamaño y con esto las letras minúsculas pierden capacidad de forma.

2.6.2 Pixelización

El término píxel, que viene del inglés

Picture element, se puede definir como el elemento más pequeño de que está compuesto la imagen. El hecho de que percibamos esos píxeles como un conjunto, y no como elementos independientes, se debe a la limitada capacidad de resolución que tiene nuestro sistema visual.

2.6.3 Antialiasing

También conocido como antialias, es un mecanismo muy utilizado en el tratamiento de imágenes de mapas de bits, disponiendo casi todos los programas gráficos de filtros específicos para su aplicación.

2.7 La resolución

Se puede decir que la resolución de una imagen es la densidad de los píxeles que la componen, de modo que se suele medir términos de píxeles por pulgadas (ppp y de ella depende tanto la calidad de la representación, como el tamaño que ocupará en la memoria de la PC el archivo gráfico generado. Pongamos un ejemplo: una imagen digitalizada con una resolución de 72 ppp (la resolución más normal de las imágenes que nos encontramos en Internet) quiere decir que contiene 5.184 píxeles de ancho x 72 píxeles de alto).

2.8 Mapa de bits e Imágenes vectoriales

Cualquier página Web que visitemos en Internet está compuesta por imágenes,



iconos e ilustraciones, que incluso pueden llegar a moverse. Son imágenes digitales que se reproducen en la ventana del navegador de dos formas distintas; como mapa de bits o como imágenes vectoriales.

Las imágenes vectoriales están compuestas por formas geométricas de mayor o menor complejidad, definidas matemáticamente (vectorialmente) mediante ecuaciones precisas que describen perfectamente cada ilustración. Esta forma de representar la imagen hace que se pueda modificar su tamaño, incluso modificando las proporciones horizontales y verticales, sin reducir su calidad.

Programas como Adobe Ilustrador, Macromedia Freehand o Corel Draw son las aplicaciones más habituales para la creación de estas imágenes. Sin embargo, las imágenes vectoriales son muy específicas del mundo del diseño gráfico y la animación 2D.

Por su parte, las imágenes de mapa de bits, también llamadas imágenes rasterizadas, se clasifican mediante una gran cantidad de cuadraditos, llamados píxeles, que representan cada uno de los puntos de color necesarios para mostrar la imagen. Estas representaciones son las más adecuadas para la fotografía digital, por lo que son las más utilizadas en este campo. Para el tratamiento de estas imágenes existen innumerables programas de mayor o menor complejidad con los que se pueden aplicar múltiples efectos sobre las imágenes.

2.9 Estímulo de color:

Los colores realzan la imaginación del niño y todo lo que él puede crear, si el color es bien estudiado a un niño se le puede estimular para lograr mejores resultados en la lectura de un cuento ya que podemos usar en gama de pasteles en base al estudio con niños de 7 a 9 años en donde ellos ocupan los primeros el violeta, púrpura, rojo, amarillo, en competencia con el azul marino. Mientras que rechazan el negro, blanco, gris, y el marrón.

2.9.1 Influencia Psicológica del Color

Es comprobado la influencia y el efecto de un color determinado hacia una persona, variando subjetivamente las emociones y las sensaciones dependiendo del entorno cultural, nosotros tenemos más influencia cultural occidental, por ende una similar cultura cromática.

Existen varios comportamientos de los colores, de los cuales citaremos varios ejemplos:

El negro: nos muestra lo desconocido hacia la oscuridad la muerte.

El blanco: es lo contrario representa la vida, la luz, la esperanza, la pureza, la sinceridad.

El azul: brinda una sensación de limpieza armonía, paz.

El rojo: muestra una fuerte atracción a la pasión, hacia lo dominante atento hacia los peligros.

El amarillo: representa el dinamismo, la alegría la alerta, el calor.

El Verde: conlleva una sensación



de tranquilidad, como un apego a la naturaleza.

Capítulo 3

Multimedia y sus características

3.1 ¿Qué es Multimedia?

La Multimedia es una recopilación de medios diversos: videos, diagramas, ilustración, locución, sonidos y música, animación y texto, que se muestran juntos formando un producto único.

La Multimedia interactiva es aquella en donde los medios se estructuran de tal manera que el auditorio tiene control sobre su presentación.

El trabajo del diseñador es juntar esta variedad de elementos dentro de una unidad estructurada que debe ser: fácil de usar y más grande que la suma de sus partes.

3.2 El Diseño Gráfico de Multimedia

En los días iniciales de la industria Multimedia, el grupo de diseñadores profesionales que se especializaban en ella era pequeña.

Hoy el clima es muy diferente, el arte está creciendo, tal como la industria madura y

mientras más computadores sumamente poderosos aparecen en el mercado, las audiencias están demandando el más alto nivel de diseño.

3.3 Ventajas didácticas de los productos multimedia.

- Adecuación al ritmo de aprendizaje.
- Secuenciación de la información.
- Ramificación de los programas.
- Respuesta individualizada al usuario.

- Flexibilidad de utilización.
- Velocidad de respuesta.
- Efectividad de las formas de presentación.
- Imágenes reales.
- Excelente calidad de las representaciones gráficas.
- Atracción de la imagen animada.

3.4 Ventajas Pedagógicas del uso de Multimedia.

1. Mejora de las estrategias de aprendizaje del alumno. Los alumnos encuentran información desde diversos caminos. Un uso prolongado y la familiarización pueden suponer transferencias en sus estrategias de búsqueda a otros documentos soportados o no digitalmente.

2. Adaptación al nivel del alumno. Derivado de la ramificación de la información. Además, el alumno puede explorar sin inhibición, con un ritmo personal, sin interrupciones. Cada alumno navega por



una información que tiene que recorrer de acuerdo al ritmo y por los caminos que más se adecuan a sus necesidades.

3. Incremento de la retención de información. La memorización de núcleos de información importante. Mejora los aprendizaje de dominio: recepción adecuada de de información, ampliación de códigos personales, presentación de conceptos complejos, dinámicos, no visibles.

4. Aumento de la motivación y el gusto por aprender. Se genera un aprendizaje por descubrimiento.

5. Reducción del tiempo de aprendizaje: el alumno impone su ritmo, mantiene un control, la información esta depurada, la instrucción está personalizada, el esfuerzo es constante y eficaz.

6. Mejora la recepción de información: la presentación de información se hace mediante varios códigos que hacen más comprensibles. También lo hace la televisión, pero el documento multimedia parte de una elaboración o selección previa de un profesional de la educación.

7. Multiplica la cantidad y calidad de interacciones entre alumno y conocimiento: buscar, obtener respuesta, modificar, manipular.

8. Consistencia pedagógica. La información contenida es la misma en distintos momentos y para diferentes alumnos.

9. La metodología es homogénea. Inicialmente la multimedia es un nuevo medio de comunicación, que puede ser cerrado o abierto, dirigido o participativo,

individual o cooperativo, según el tipo de comunicación que se establezca entre los participantes en el proceso educativo, según la metodología que se quiera incorporar al aula o la distribución de los productos (on line, off line).

Si se convierte en proyecto elaborar un documento multimedia, entonces se producirán contactos con lenguajes diferentes, se trabajará el desarrollo de modelos interactivos de comunicación en educación, y habrá expresión del alumno mediante textos, gráficos, sonidos e imágenes más adecuados.

10. La evaluación de procesos y no de resultados ofrece ecuanimidad.

11. Los títulos multimedia tienen gran calidad técnica.

3.5 Usos posibles de productos multimedia en el Aula.

Un medio para refuerzo y adaptación curricular, por ejemplo con muy diversas posibilidades del software de lecto-escritura mejorado con imágenes y sonido. Un medio para el trabajo individual, cuando se trabaja la consulta y la ejercitación (por ejemplo, el trabajo en un laboratorio de idiomas o bien la escritura creativa).

3.5.1 Para uso del Alumno.

Un medio para refuerzo y adaptación curricular, por ejemplo con muy diversas posibilidades del software de lecto-escritura mejorado con imágenes y sonido. Un medio para el trabajo individual, cuando



se trabaja la consulta y la ejercitación (por ejemplo, el trabajo en un laboratorio de idiomas o bien la escritura creativa).

3.5.2 Para el uso del profesor.

1. Complemento apoyo de metodología expositiva del profesor.
2. Trabajo de pequeño grupo. Trabajos de consulta. Los alumnos exploran los datos y formulan sus propias hipótesis que luego pueden contrastar.
3. Como banco de datos, imágenes y sonidos sobre los cuales pueden promover reflexiones.

En el trabajo con los niños: generación de cuentos colectivos, iniciación a lecto-escritura mediante centros de interés, asociación de colores, formas, tamaños, posiciones en el espacio, iniciación a ritmo y música.

3.6 Los formatos de audio

La enorme cantidad de unos y ceros que codifican una canción digitalizada, hace necesario el desarrollo de tecnologías específicas para guardar estos archivos para que sean lo más pequeños posible, manteniendo su calidad de sonido. A cada conjunto de reglas que define la forma de organizar la información digital se la denomina formato, y existen multitud de ellos para el audio digital.

3.7 Populares por la comprensión

En primer lugar; es imprescindible hablar del famoso **MP3** o **MPEG Audio Layer 3**. Este formato fue creado por el **Moving Picture Expert Group** bajo la dirección de **Internacional Standard Organization (ISO)** en 1995, y desde entonces se ha convertido en el formato comprimido más utilizado, principalmente para el **intercambio de música a través de Internet**. Al comprimir un archivo de audio a mp3 se establece la cantidad de datos que se transmitirán por segundo, mediante el parámetro bitrate (o **tasa de compresión**), valor que definirá la cantidad de información del archivo original que se mantendrá en el de destino. Usando bitrates de **256 kbps** o mayores, se consigue una calidad muy similar a la del CD, aunque la música poco acústica u orquestal se suele comprimir con valores de **128** o incluso **96 kbps**.

3.7.1 Ventajas de los PDFS

El formato PDF se ha convertido en un estándar para todo tipo de documentos que permite el intercambio de información, incluyendo gráficos, ilustraciones o fotografías, entre diferentes usuarios, sin importar el sistema operativo o la plataforma desde la que trabajen.

3.7.2 Un formato universal

El formato PDF es un estándar para documentos de imagen y texto desarrollado



por Adobe. Un documento en formato PDF sólo puede ser abierto en modo de edición por **Adobe Acrobat**, y en modo lectura, por la aplicación **Adobe Reader**, o las versiones anteriores del mismo, de nombre **Acrobat Reader**. Los documentos PDF siempre han destacado por una **alta calidad gráfica** y, sobre todo, por su **portabilidad**.

u opacas muy detallistas. Las ilustraciones son basadas en la representación de la figura humana.

TITULO

Colección de cuentos Infantiles (Para leer, escuchar, jugar y aprender).

Capítulo 4

Homólogos

4.1 Análisis de Homólogos

Se ha realizado un estudio de dos multimedias didácticas infantiles, a más de la homología de un cd de audio con su respectivo cuento, encontrando falencias y fortalezas las cuales me sirvieron para realizar mi proyecto.

4.2 Analisis de ilustraciones de los productos homólogos

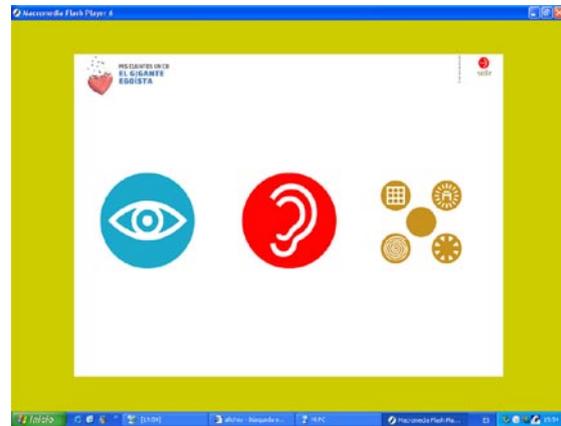
Ilustración colección de cuentos infantiles

Tipo de ilustración cómic

El género es narrativo.

Aquí es interpretado a base de un guión con personajes bien caracterizados, este trabajo fue realizado bajo un equipo de especialistas.

La técnica o estilo empleado es la Acuarela; al ser una de las técnicas más aplicadas por los ilustradores, permite realizar desde el coloreado mas suave e impresionista hasta decoloraciones sólidas



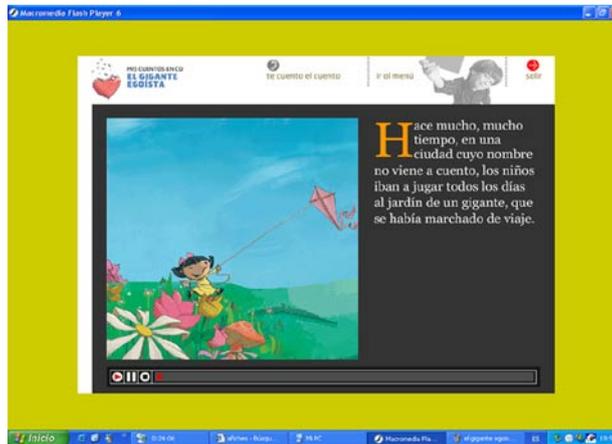
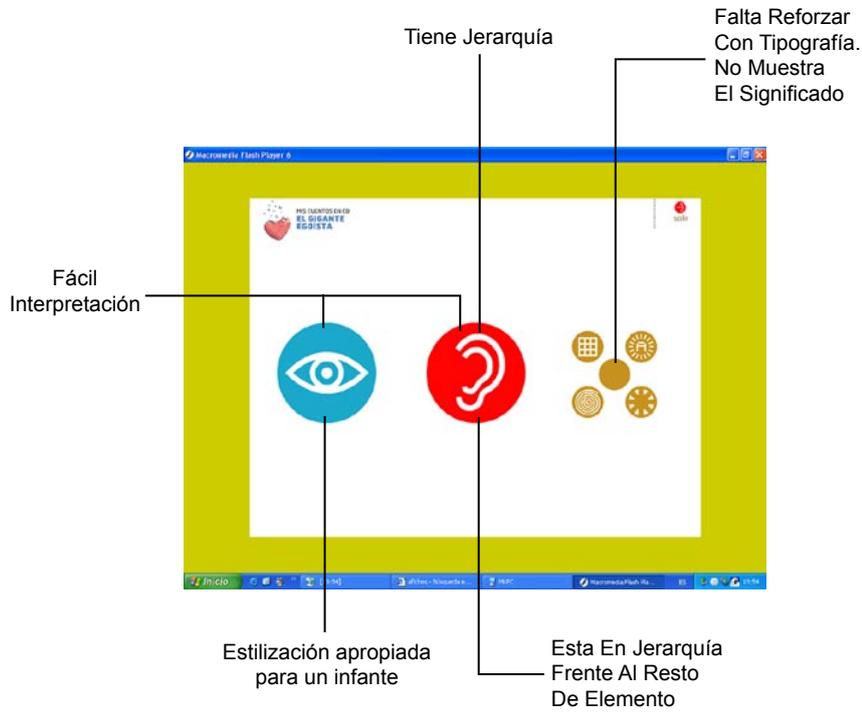
1.- Esta multimedia tiene un tamaño adecuado de pantalla de 800 por 600 píxeles, además consta con un auto rum rápido, lo cual hace que el niño no necesite la supervisión de un adulto.

El sistema de navegación es rápido y coherente la misma es jerárquica y lineal.

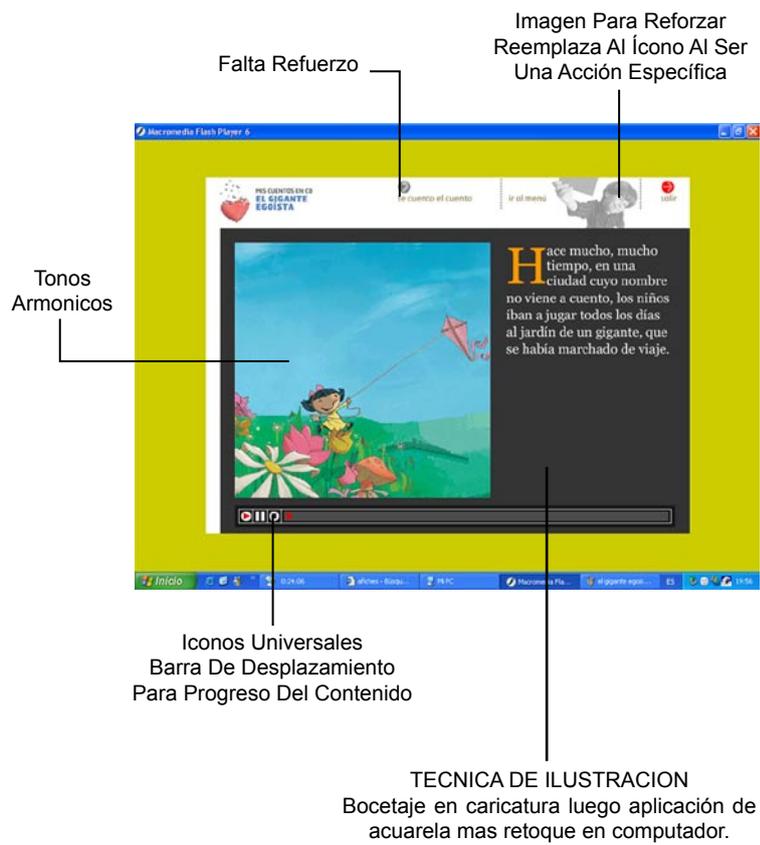
2.- La introducción contiene un diseño de imágenes no muy llamativas y poco elaboradas, en cuanto al Isotipo esta ubicado en la parte superior izquierda lugar en el cual no distrae al lector, el mismo varía de forma y de color según el



4.3.1 ICONOS



3.- Contiene Iconos simples y legibles, la barra de menú tiene una buena ubicación en la parte inferior de la pantalla en donde no interfiere con la navegación del niño.



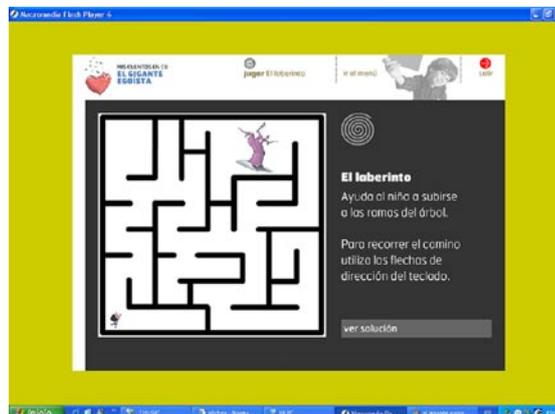


4.- En cuanto el sistema para la lectura tiene fácil acceso para la manipulación de las páginas.

5.- En cuanto al sonido todos los cuentos llevan un mismo fondo musical.

6.- Con respecto a los juegos siempre se mantiene la relación con el cuento, reforzando la comprensión y la descodificación de la lectura.

7.- Esta multimedia contiene dos sistemas los cuales son un cd interactivo más un cuento didáctico.





4.3.2 El Color

Organización e influencia de los colores

PANTALLA: Fondo verde limón logra más dinámica, empareja los elementos en un primer plano, pantalla y fondo.

TITULO: Maneja una armonía de color con el fondo de la pantalla.

Barra De Menú Blanca: Al buscar pureza en la pantalla da jerarquía a los elementos inmiscuidos en el menú.

El ícono de salida utiliza un color complementario..

Fondo interior, negro, utilizado para contrastar la tipografía y lo hace legible en el monitor.

Existe una reducción de saturación en la barra de soluciones para conseguir prioridad.

Diferente saturación del título y contenido, buscando prioridades entre ellas.

The screenshot shows a game window titled 'El laberinto' within a 'Macromedia Flash Player 6' environment. The game interface has a bright yellow-green background. At the top, there is a white menu bar with a red heart icon, the text 'EL GIGANTE EL GIGANTE EGÓISTA', the game title 'Jugar El laberinto', and a 'Salir' button with a red icon. The main content area is black, featuring a white maze on the left and instructional text on the right. The text includes the title 'El laberinto', instructions to help a child climb a tree, and a 'ver solución' button. A blue taskbar is visible at the bottom of the window.



4.4.1 Aprendelandia (Excursión al Bosque).

1.- Contiene un tamaño no adecuado en la pantalla de 700 por 500 píxeles, introducción deficiente no existe algo llamativo para su inicio, el sistema de arranque del programa es lento lo que ocasiona cansancio y fatiga en el niño.

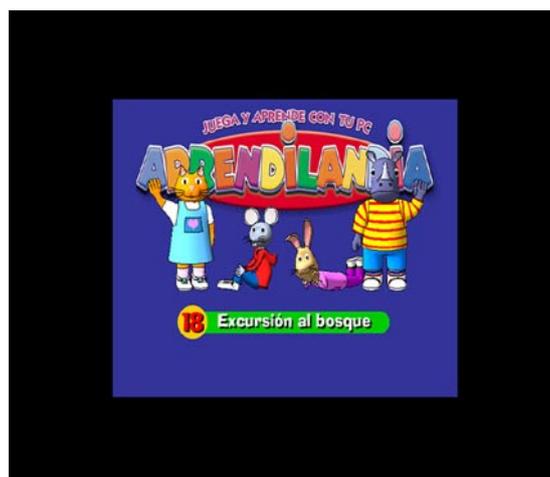
La distribución de la pantalla es coherente, pues destina zonas específicas para los elementos, como texto, iconos, y elementos gráficos.

2.- Explicaciones excesivas provocando cansancio, existe difícil navegación ya que no hay una buena coordinación de tiempos.

Existe Amontonamiento gráfico de imágenes que lo vuelven confuso y sobre cargado, el niño no sabe como dirigirse y es indispensable la supervisión de un adulto.

3.- El isologo estéticamente es agradable y atractivo ya que la letra tiene un dinamismo entre ellas, además el uso del color dentro del isologo tiene un buen dinamismo.

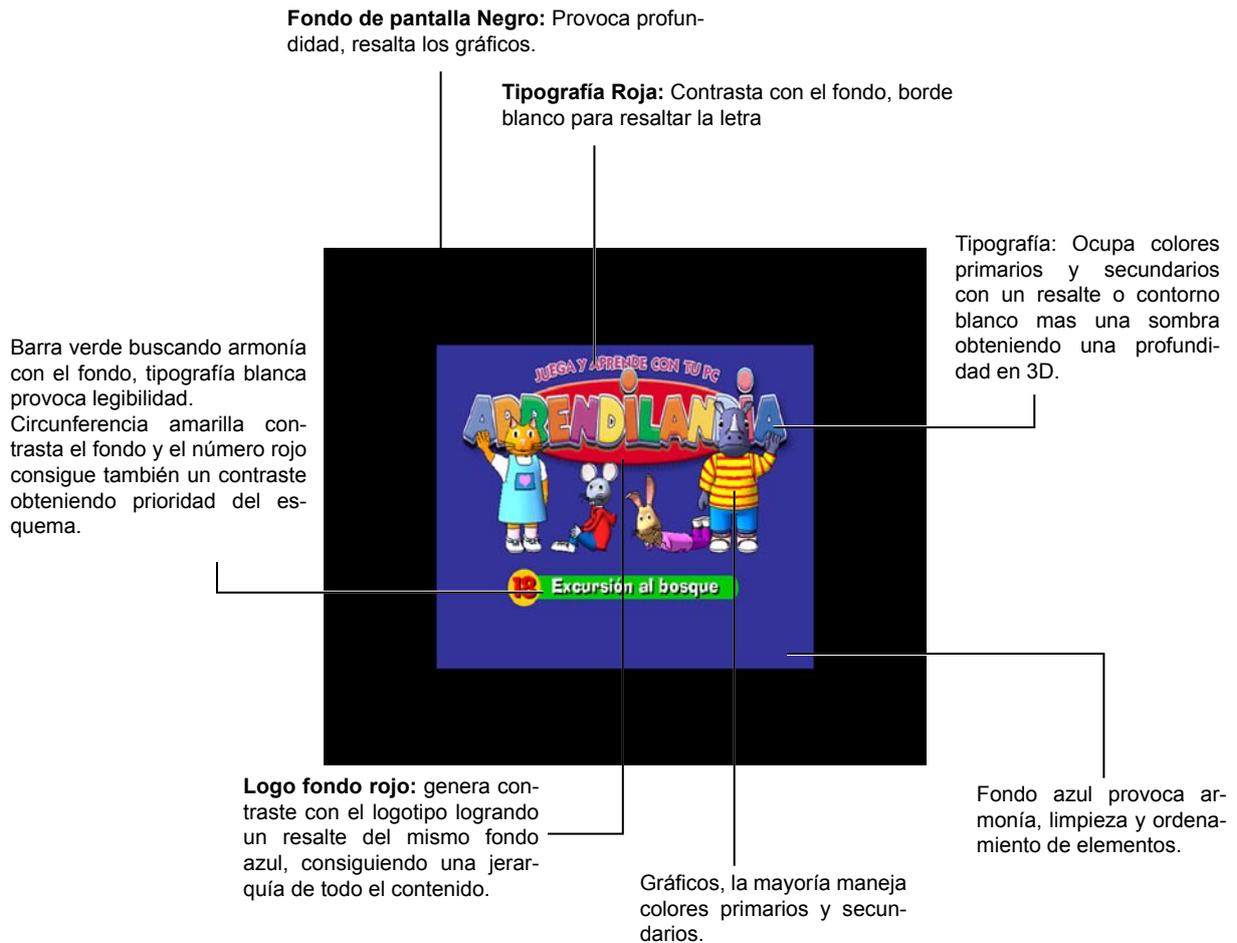
4.- Contiene buenas Ilustraciones las cuales se han estructurado de una buena manera en el computador.



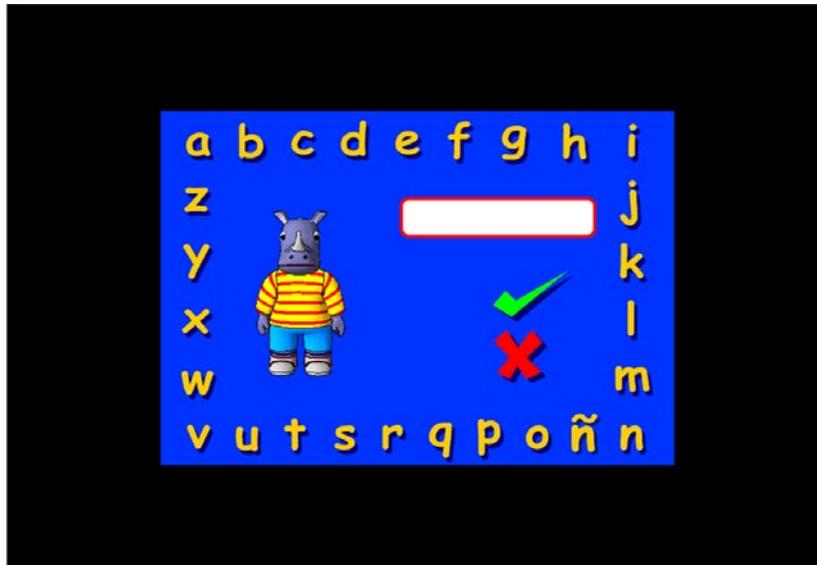


4.4.2 El Color

Organización E Influencia De Los Colores



Los niños rechazan el negro y éste es utilizado para mejor enfoque del contenido de ilustración y letras.



5.- En cuanto a los iconos son simples pero de difícil acceso, existe muchos lapsos de interrupción.

6.- En cuanto a los juegos debería existir una corta explicación y mayor facilidad para comprender el juego.

7.- La mayor de las falencias es la mala coordinación que existe en el sonido y el icono.

8.- Esta colección es de 10 cuentos clásicos.

4.4.3 Ilustración aprendelândia

El género es narrativo.

La animación con lleva el uso del ordenador con la técnica de Free Hand.

El estilo de Dibujo es Minimalista, basado en una abstracción de figuras geométricas. Con características humanas.

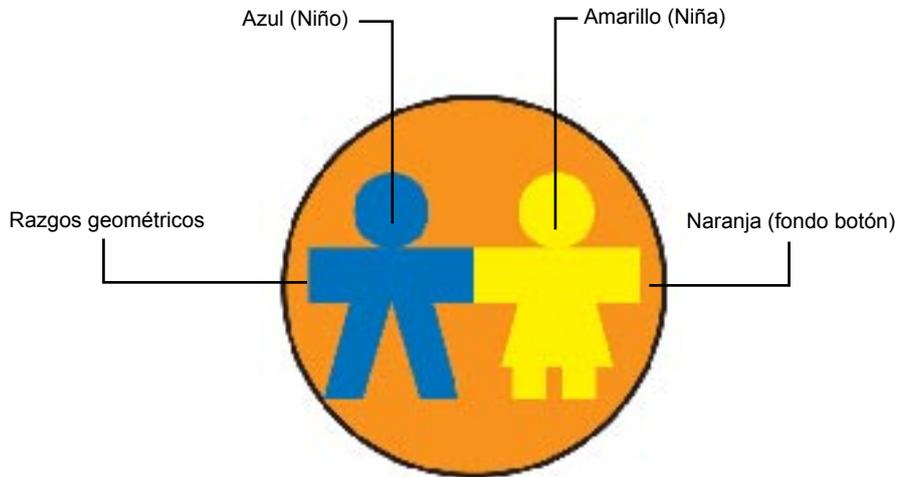
Esta colección es para jugar y leer, para niños de 3 a 7 años.



TECNICA DE ILUSTRACIONES

Basada en bocetos de abstracción o estilizaciones de animales con características humanas, basadas en figuras geométricas, luego escaneadas y procesadas para trabajarse en Ilustrador con filtros.

4.4.4 Iconos



Contraste letra - fondo - ícono

Números

Página 2
¿Dónde están?
Búscalos: arriba, delante, detrás...

Naturaleza

Página 4
Tras la pista
Sigue el rastro de los animales.

Letras

Página 6 Palabras
Une cada palabra
con su dibujo correspondiente.

Utilización de gráficos mas no un ícono, el niño decodifica más rápido.

Manejo armónico del color.
Estilización simple.

Esta actividad ayudará a su hijo a relacionar objetos entre sí

El hecho de aprender a describir las posiciones de los objetos ayudará a su hijo a saber seguir las indicaciones que le den en clase

Su hijo ya puede reconocer de uso frecuente. Esta actividad le ayudará a practicar con ellas a través de la escritura



Análisis Tipográfico de productos homólogos

CD Educativo LEE Y JUEGA

Ayuda al niño

Ayuda al niño

Ayuda al niño

Ayuda al niño a subirse

Ayuda al niño a subirse

Hace mucho tiempo, R
en una ciudad cuyo b p

Hace mucho tiempo, b p R
en una ciudad cuyo b p

Garamond Fuente Romana

Hace mucho tiempo, b p R
en una ciudad cuyo b

El laberinto

El laberinto

Ayuda al niño a subirse

PH Race mucho tiempo,
pen una ciudad cuyo Baskerville

PSTR Hace mucho tiempo,
en una ciudad cuyo b h d r j

PPR hace mucho tiempo,
en una ciudad cuyo b h d r j

Hace mucho tiempo,
en una ciudad cuyo h g b d r j

Hace mucho tiempo,
en una ciudad cuyo h d r j Times.... Fuente Romana

Perece Fuente de Texto Tw Cen Mt Condensed de la Open Type aunque al revisar sus trazos son ligeramente más exagerados como los Palo Seco humanistas aunque la "a" es basada en las redondas de la Palo Seco Geométricas "u" el interletraje es grande pero su espacio es compensado por que es como lo dice el nombre condensada o sea tienen la apariencia de estar comprimidas horizontalmente

→ De esta manera ←

Hace mucho tiempo,
en una ciudad cuyo

Baskerville old Face

Hace mucho tiempo,

en una ciudad cuyo h d r j Century Schoolbook

CONCLUSIONES:

Según el análisis tipográfico la fuente de letra es la adecuada para el inicio de la lectura de los niños

Esta fuente es muy parecida o puede ser una variación de la Libro Escolar de la Century "Century Schoolbook" comprobadas fuentes para escolares, esta es una fuente de transición o de paso para adaptar a los niños escolares desde las Palo Seco Geométricas aprendidas a las fuentes con serif o clásicas de imprenta Su anatomía es parecida a las de su familia como la Century Gothic Su altura X es medio su inclinación es vertical ingresa la a humanista en vez de la "o" redonda de Palo Seco Geométrico Su peso es medio a diferencia de la Century (fuente serif de esta familia de la cual se basaron todas las demás) es medio no light. Sus serifs son basados en los Romanos o Antiguos sin embargo se ve en su anatomía que sus caracteres son basados en trazos aprendidos por los niños aunque utilice como se dijo los caracteres clásicos "a g" comparados a el trazo de la Times Garamond o Baskerville (letras conensadas o la Garamond con altura X grande anatomía languidas y con ejes inclinados)



Análisis Tipográfico de productos homólogos
 CD Educativo APRENDILANDIA



APRENDE Y JUEGA CON TU PC
APRENDILANDIA Kabel
APRENDILANDIA
APRENDILANDIA
APRENDILANDIA
APRENDILANDIA

Excursión al bosque
 Excursión al bosque
 Excursión al bosque Kabel
 Excursión al bosque
 Excursión al bosque Chianti
 Excursión al bosque

Fuente de Rotulación Por su peso, Línea Base desigual, borde, y escritura ondulada. Basada en los Palo Seco

Fuente de Rotulación por su peso, línea Base, escritura ondulada basadas en los palo seco, parecida a la familia de rotulación Kabel de la True Type versión Ult Bt pero de mayor peso, aplicados un efecto de relieve para caracteres de Photoshop

Fuente de Texto, convertida en rotulación por el peso y efectos parecida a la Chianti de Windows 95 pero es basada en cuadratas según su trazo, también se puede ver en el trazo que es desigual como una fuente de rotulación, esta fuente Palo Seco es basada en trazos Humanistas por su letra "a"

CONCLUSIONES

En cuanto al título, la tipografía muestra un asertado uso de letra, ya que las mismas tienen una legibilidad y un dinamismo apropiado, lo que les hace muy atractivas, pero el uso constante solo de mayúsculas no es adecuado para un producto destinado para un medio educativo.

En cuanto al cuerpo de texto al ser basada en trazos humanistas no es aconsejable, ya que los trazos deberían ser geométricos debido a que los niños empiezan a aprender sus primeras letras basadas en figuras geométricas.



Capítulo 5

Aplicación de Cuestionarios

5.1 Cuestionarios

Dentro de Análisis que hemos hecho sobre la importancia de la lectura, mas el muestreo realizado y la prueba de evaluación realizado para medir el nivel de comprensión lectora, por todo esto y los problemas encontrados en cada uno. He visto indispensable aportar soluciones para cortar muchos de los problemas encontrados en dichas muestras y pruebas aplicadas.

5.2 Muestra Significativa:

A 200 niños de escuelas fiscales, fiscomicionales, particulares de tercero y cuarto de básica.

1.- Para que piensas que tu debes leer?

Los niños respondieron lo siguiente.

- Aprender 48%
- Ser alguien en la vida 23%
- Buen lector 12%
- Para entender 9%
- Ser mas inteligente 6%
- Otros 2%.

Los niños aspiran mucho en su futuro, es notorio el comienzo al gusto por la lectura.

2.- Que te gustaría leer. ? Y Porque?

- a) Poesía 15% (gusto)
- b) Periódico o Revista 15% (Actualizarse)
- c) Los libros de clase 30% (les asignan)
- d)(Cuentos infantiles o cómicas) 40% (Gusto)

Los niños tienen más afinidad hacia los cuentos.



3.- Que les sugieres a tus profesores que te den a leer?

- a) Fábulas 34%
- b) Algo nuevo 20% otros 14%
- c) Bases de lenguaje 10%
-) Libros de enseñanza 11%
- e) Revistas o Periódicos 15%.

Tienen afinidad a las fábulas pero buscan algo más, algo con más dinámica o más llamativo.

4.-Que te gusta leer mas un libro grande o un libro pequeño ?.

- a) Grande 59%
- b) Pequeño 41%.

No hay mucha diferencia hacia la cantidad de lectura.

5.- Te gusta leer con dibujos ?. Porque ?.

Un 99% tiene prioridad hacia los dibujos.

- a) 34 % (Gusto)
- b) Para poder dibujar 31%
- c) Para entender 22%
- d) Ideal 13%.

Los niños buscan más interactividad con las lecturas.

6.- Que clase de libros as leído y cuál te gusto mas ?.

- a) Libros de instrucción primaria 60%
- b) Cuentos 31%
- c) Poesía 9%.

Los niños necesitan más cuentos, revistas, periódicos y libros de poesía.

7.- Siempre entienden lo que leen?

- a) Si 67%
- b) No 25%
- c) A veces 8%.



El porcentaje de niños que entienden una lectura no es suficiente.

8) Te gusta leer en voz alta o con la vista.

- a) Con la vista 32%
- b) En voz alta 68%.

Los niños necesitan alternativas para seguir un control de lectura.

9) Te ha gustado que te narren los cuentos o prefieres leerlos tu mismo ?.

- a) Leerlos tu mismo 54%
- b) Que te narren 46%.

Existe afinidad hacia los dos campos.

10) Tus padres te han leído alguna vez ?.

- a) Si 63%
- b) No 37%.

Los niños necesitan más control y motivación por parte de los padres.

11) Te gusta leer solo o acompañado.

- a) Solo 63%
- b) acompañado 37%.

12) Si tu escribieras un cuento, como se llamara y de que se trataría?

- a) Repiten títulos conocidos de Cuentos 60% b) Títulos de historietas de Héroes 20%
- c) Mezclas de títulos conocidos 15% d) Propios títulos 5%.

Los niños necesitan incrementar su creatividad y desarrollar mas la meta comprensión dentro del campo de la lectura.



5.3 Prueba de Diagnostico

PRUEBA DE DIAGNOSTICO

AREA: LECTURA

NIVEL: TERCERO DE BASICA

NOMBRE:

FECHA:

LA CASA DE LA TORTUGA

Aun niño le regalaron una tortuga chiquitita.

- le voy hacer una casa- le dijo el niño.

Buscó un cajón y le hizo una puerta. Adentro puso pasto verde y
Un montón de paja.

“Aquí mi tortuguita va a vivir feliz”, pensaba nuestro amigo.

.Entonces fue a buscar la tortuga. La encontró durmiendo, totalmente escondida dentro de su caparazón.

La tortuga tenía casa propia – dijo el niño – y no me había dado cuenta. Dejaré la casita que hice para cuando me regalen un animal que no tenga casa propia.



Velocidad (2 puntos) Ritmo (3 puntos)

Pronunciación (2 puntos) Entonación (3 puntos)

ACTIVIDADES.

1.- Escribe V si la oración es verdadera o una F si es falsa (2 puntos)

La tortuga era grande _____

La tortuga tenía casa propia. _____

El niño compró la casa. _____

El niño pensó que la tortuga iba a vivir feliz. _____



2.- Contesta: (4 puntos)

¿Qué le regalaron al niño?

¿Qué le dijo el niño cuando le regalaron la tortuga?

¿Con que hizo el niño la casa de la tortuga?

¿Por qué el animal no usó la casa?

3.- Escribe un nombre con cada letra. (3 Puntos)

b: _____ g: _____

d: _____ n: _____

4.- Encierra la sílaba igual al modelo. (2 Puntos)

es in al es

bla el bla tra

pre pre tra cre

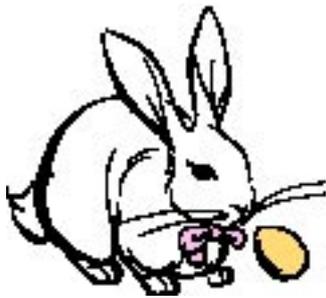
am en am ma

5.- Anota el nombre de los siguientes dibujos (2Puntos)

dibujos



.....



.....



.....



5.4 Conclusiones Diagnostico

Mi multimedia busca incrementar el gusto por la lectura, asiendo que el niño se sienta parte del mismo inmiscuyéndose en el, en todo momento, esto lo lograremos gracias a la tecnología, logrando optimizar todos los sentidos del niño: el podrá leer, jugar, escuchar, dibujar, e incluso podrá dar su aporte de imaginación y creatividad dando un final diferente del cuento que este leyendo. Podrá dibujarlos y colorearlos a su gusto.

Con la evaluación lectora aplicada detectamos en el momento de la lectura las siguientes dificultades: en lectura, y en lectura comprensiva a partir de los siguientes ítems: Velocidad, Pronunciación, Ritmo, Entonación: dando como resultado general de una aplicación a 80 niños, que las dificultades más sobresalientes se dan en velocidad y ritmo, en esta fueron aplicadas en niños de 7 a 9 años de los cuales detecté con un 70 %, tuvieron estas falencias, en cuanto a la lectura comprensiva se observó que la dificultad que tienen los niños , se ve notoria en el momento de analizar y descodificar el texto aplicado.

Yo propongo con mi multimedia mediante los resultados del muestreo, de la evaluación de lectura rítmica y lectura comprensiva, un sistema de karaoke en donde los niños, podrán mejorar y controlar el ritmo de lectura respetando los diferentes signos

Del de puntuación. También aportaremos con un sistema de grabación en donde el niño tendrá la opción de establecer un final diferente para cada cuento, además de aprender a dibujar y colorear los personajes y por ultimo podrán jugar relacionando palabras claves, rompecabezas, todo esto para reforzar la comprensión de la lectura, con todo este proceso se podrá mejorar el nivel de creatividad de cada niño, ya que siempre el estará formando parte del cuento.

También voy aportar en lo que respecta a las ilustraciones de los cuentos clásicos una adaptación de lugares tradicionales, juguetes típicos, vestimentas y otros, propios de nuestro lugar, rescatando los valores culturales que tiene nuestra ciudad y reforzando a que el niño conozca mas su entorno donde vive, de igual manera los textos serán modificados según las adaptaciones.

En Cuenca se ha visto la necesidad de una multimedia, porque la educación ha notado muchas falencias en cuanto a lectura y aprendizaje, incluso creatividad en los niños, los profesores tienen problemas en la enseñanza ya que el avance tecnológico va marcando rangos de diferencia frente a los nuevos alumnos.

Esta multimedia ayudaría a integrar al alumno – profesor y a su vez no se desligaría de la tecnología y la parte creativa.



Capítulo 6

Criterios de Diseño

6.1 Público meta y entorno de aplicación

- Tipo de Producto: Multimedia didáctica-educativa.
- Público Meta: Escolares Primarios (entre 7 y 9 años) y sus profesores.
Este público a sido escogido, para el niño, por que aquí empieza a desarrollar su entorno con la educación, esta es la etapa clave para estimular y corregir errores en la lectura en un futuro.
- Objetivos de Comunicación del Producto.
- Estimular el aprendizaje y la creatividad de los escolares a través del empleo de los recursos multimediales que tienen para ellos un incuestionable atractivo.
- Enriquecer culturalmente a los niños y niñas acercándoles al conocimiento de obras literarias de indiscutibles valores creadas especialmente para ellos.
- Proporcionar una herramienta de trabajo a los profesores para facilitarles su tarea educativa.
- Parte de la información que nos proporcionaron en el curso de graduación en Cuba sumada a nuestras experiencias previas he determinado una serie de condicionantes para una

correcta interacción con el producto. Esta multimedia debe ser utilizada siempre con la supervisión de un adulto o profesor, en cuanto al entorno el niño debe estar en un ambiente silencioso con la finalidad de integrarse al proyecto multimedia en donde podrá percibir mejor las cualidades de la misma como son música, imágenes, para lograr una perfecta recepción de datos

6.2 Requerimientos para un óptimo funcionamiento de una multimedia

Requisitos mínimos

Requisitos aconsejables

Ordenador PENTIUM 100 Mhz
Ordenador PC Pentium II 200 Mhz

Windows 95

16 Mb de memoria RAM
32 Mb de RAM

Adaptar grafico SVGA con 1Mb de memoria
Adaptador grafico SVGA con

(Modo 640x 480 256 colores)
1 Mb de memoria

Lector de CD- ROM 12x
Modo 800 x 600 miles de Colores

Tarjeta de sonido Sound Blaster o compatible
Lector de CD_ ROM

24x o superior
Tarjeta de sonido Sound

Blaster o compatible



Porcentaje A Nivel Estudiantil De Computoras En Escuelas

Es el setenta y cinco por ciento de computadores en escuelas fiscales, fiscomicionales, particulares de la provincia del Azuay.

En cuanto a familias se hecho un sondeo, mediante puntos estratégicos de venta de computadores como es D.O.S u otras micro empresas, en donde tomamos como conclusiones que el cincuenta por ciento de familias disponen de ordenadores, Pentium III o mayores características.

Siendo estas idóneas para el uso del programa en el ordenador.

Todos estos datos fueron sugeridos por especialistas en el campo de la Ingeniería de Sistemas de la Universidad del Azuay.

6.3 Comercialización de la Multimedia

Se buscará financiamientos con empresas que estén centradas dentro del ámbito educacional, ya que la misma esta orientada a las escuelas fiscales, fiscomicionales y particulares de Cuenca.

Se buscara patrocinar este proyecto con el Ministerio de Educación u otros establecimientos educativos o medios como diarios periódicos o revistas, con la finalidad de evitar gastos de distribución ya que se podrían incrementar en el costo de estas.

Para mantener el producto en el mercado, he decidido, establecer una colección de 10 cuentos clásicos, logrando así un efectivo

posicionamiento de mi marca.

6.4 Importancia de una marca en una multimedia.

Existen en el mercado productos similares, provocando una gran competencia, por lo cual es indispensable darle una identidad propia y original, provocando un enganche con el mercado, mediante una marca o cuño, así explotaremos mejor nuestro producto al público, dándole esa diferencia gracias al estímulo que conseguimos, ingresándolo en un sistema de psíquis de agrupación de ideas, consiguiendo una descodificación para un concepto en el receptor. Esta será nuestra mejor carta de presentación, mostrando nuestra imagen, eficacia, prestigio y huella emocional en el público.



6.5 Denominación del Producto

Lee y Juega

El nombre fue dado ya que la acción a efectuarse es leer, se colocó jugar ya que en segunda instancia, el niño incrementará su creatividad y habilidad de dibujar o pintar jugando con las manualidades a exponerse. Juega es una palabra de enganche para llamar la atención del niño. (A que niño no le gusta jugar).

La letra aplicada en el nombre, fué caricaturizada, un estilo, dinámico, basado en rasgos curvos y bordes redondeados, enlazados entre sí para unificar e integrar nuestro producto.

6.6 Aplicamos en el logotipo dos metáforas:

Una nube, la cual representa los sueños de los niños, sus metas, su libertad.

Un sol creciente, en la parte posterior de la nube, el cual representa la esperanza, la vida.

El Color en la palabra lee, contiene una degradación, la misma que evoca a la lectura y contenido del karaoke.

Los colores en la palabra juega, refuerzan el concepto de la palabra, mostrando interactividad, dinamismo, alegría y sabiduría.

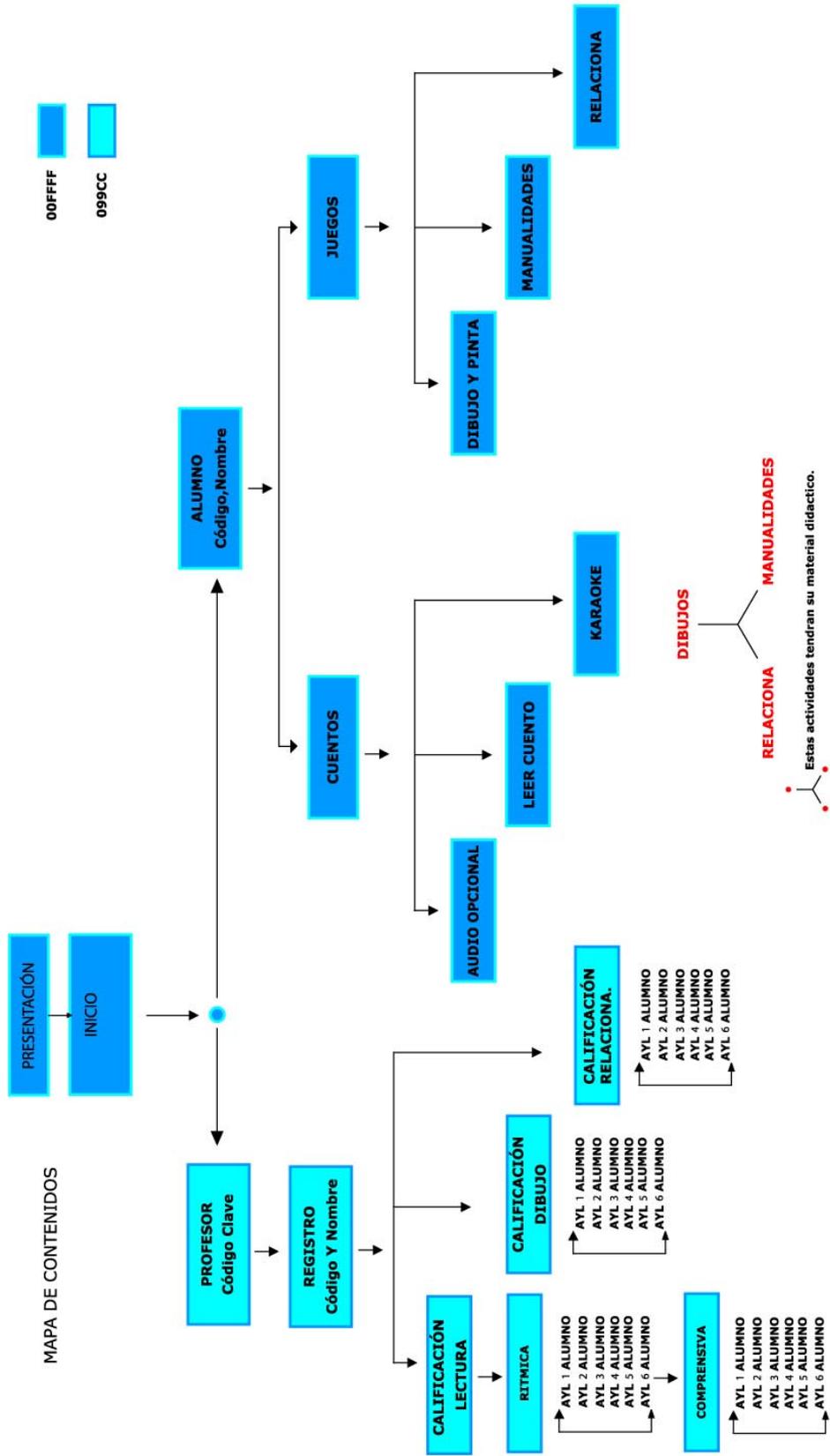


6.7 Mapa de Contenido.

Se ha recopilado información, y se ha clasificado, para que el niño pueda escoger, se le ha dado dos grandes campos u opciones, para que vaya descubriendo y aprendiendo a la vez. Todos estos contenidos, los cuales tienen una íntima relación con el tema de cada cuento.

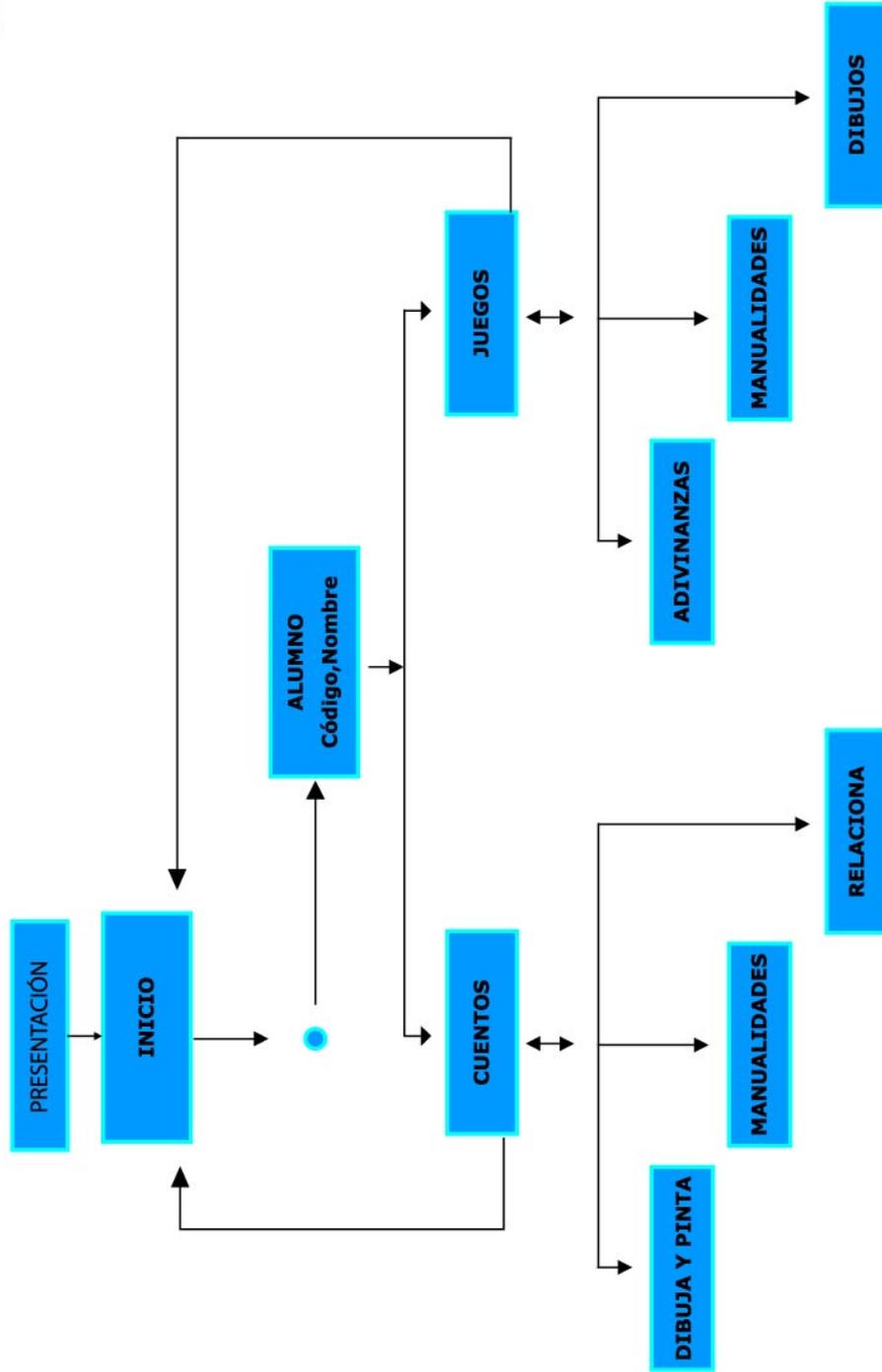
Cuento.- Dentro de este punto el niño se encontrará con tres opciones diferentes tales como: leer el cuento, escuchar, ingresar al sistema karaoke.

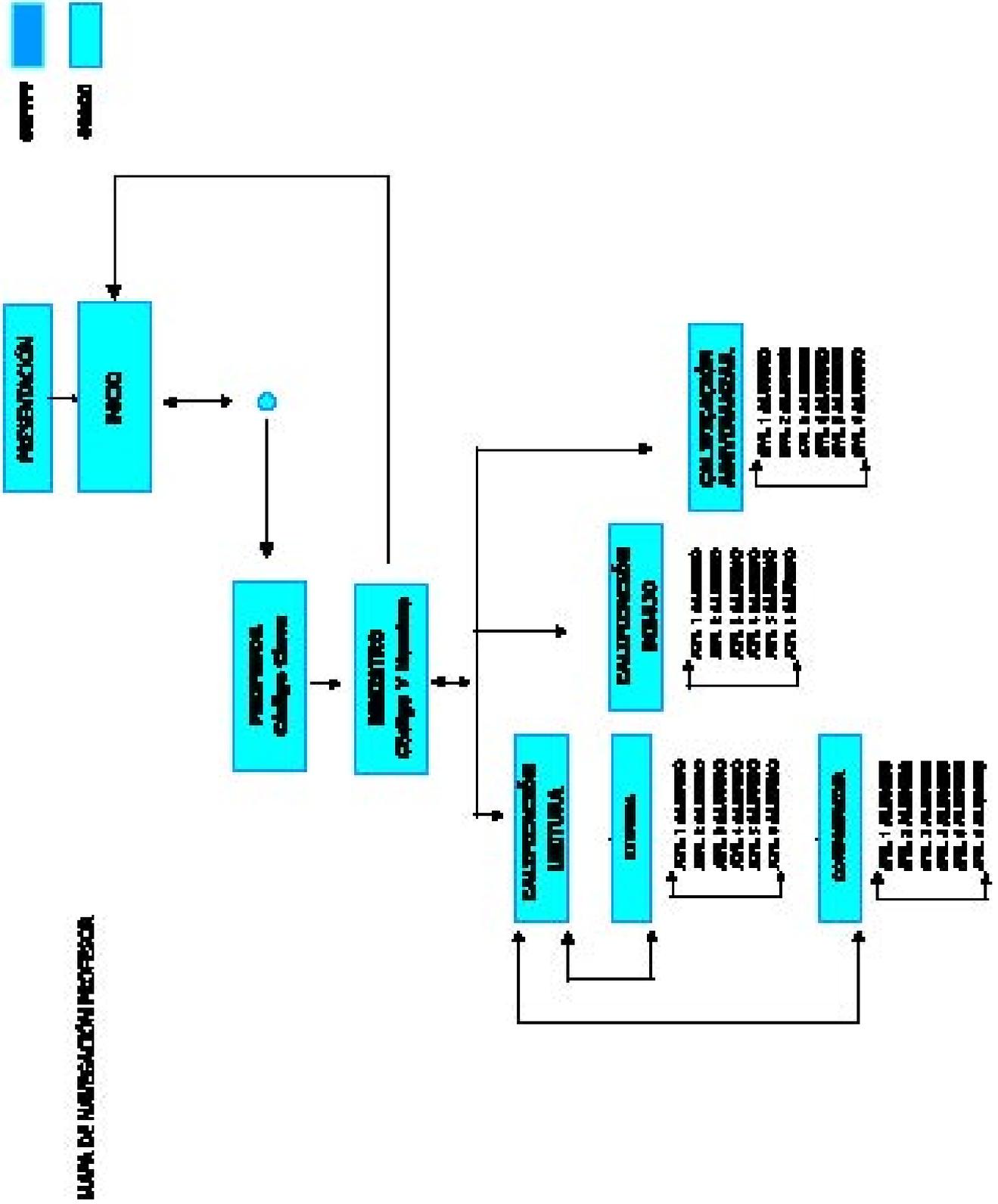
Juegos.- el niño dispondrá de varias actividades como: dibujar, pintar, manualidades, relacionar palabras etc.



00FFFF
099CC

MAPA NAVEGACIÓN ALUMNO







Nota: Es importante recalcar, el uso del material didáctico de apoyo para el niño en donde podrá aplicar todo lo aprendido durante el transcurso de esta multimedia didáctica.

6.8 Navegación.-

Aquí diseñamos el diagrama de una estructura para representar la información. Que es lo más importante en la información. El hacerla manejable. Arreglar los temas de jerarquización y hacer nexos de giro entre los temas que tienen relación entre si. La jerarquía es lo necesariamente profunda, como para hacer que el usuario siga la trayectoria correcta para acceder de buena manera a la información. Generalmente sin brincos impropios. El usuario debe conseguir la información más importante a su haber de la forma más fácil.

La navegación de la interfáz es jerárquica lineal y de la misma forma es reticular.

6.9 La Tipografía a utilizarse

6.9.1 La...Century Gothic

Es una familia. Palo Seco, basadas en los rasgos geométricos.

Según la clasificación las familias de Christopher perfect en: “Guía Completa de la Tipografía” Editorial Blume

Geométricas: 1920. por movimientos modernistas en Europa y la Bauhaus

en Alemania, son tipos mono lineales construidos a partir de la línea, círculo y rectángulo.

La Century Gothic es una fuente perfecta para niños:

1.- Las tipografías Palo seco son simples, no poseen serif elemento extraño para las letras aprendidas por los niños, los rasgos de la anatomía de la century gothic, están basados no solamente en los geométricos como en su clasificación sino en rasgos comunes para niños ejemplo:

Century Gothic	j
Verdana	j
Futura	j

2.- Una fuente utilizada en multimedia debe tener un genérico de uso, en este caso la **Century Gothic** es una fuente para soportes PC o MAC, editada por la Microsoft. Con un porcentaje de instalación alto en estos dos soportes por ingresarse con los navegadores de Windows y sistemas para Mac.

La Century Gothic es una fuente true type y digitalmente procesada por la Open Type



Century Gothic :

**Abcdefghijklmñop
qrstuvwxyz.**

La ventaja de estas compatibilidades es que los soportes PC o Mac si no poseen la versión con la que está editado el CD ROM, página Web o soporte electrónico, lo suplanta con su inmediata versión parecida. Esto lo realiza por medio de descifrar las páginas de códigos por las que están compuestas.

-Según Christopher Perfect también es bueno la combinación de tipo. Pero lo óptimo es utilizar las variaciones que poseen las familias ancho espesor lights o cursivas, etc.

-Según Christopher Perfect también el color en la tipografía como todos los expertos dicen que lo óptimo es caracteres negros sobre blanco y el énfasis mayor es el del invertido blanco y el negro... pero el color en textos cortos puede ser benéfico para la creación de énfasis y expresividad... también según Christopher Perfect.

El puntaje para el cuerpo de texto es de 15 puntos ya que lo mínimo recomendado es 14 puntos. Para la escritura de los íconos se aplicará letras mayúsculas dentro de lo que es pantalla.

El puntaje para el cuerpo de texto es de 12 puntos mínimo, el puntaje aplicado es de 18 puntos.

6.10 Colores a Utilizarse

Al poseer muchas cualidades, desde el simple efecto en el diseño, hasta el sutil simbolismo. Responde a la simbólica de los colores. El color y su poderoso efecto en el diseño son vitales para el éxito en mercado. El color tiene que atraer la atención del niño, emitir un mensaje específico acerca del producto.

La información cromática esta también compuesta por una cantidad de colores pasteles y saturados que logran variantes y contrastes fuertes a la diagramación. El fondo de la pantalla llevará un tono verde limón, manejado en una baja luminosidad para no distorsionar la nitidez de los colores del interior de la pantalla, los colores de los botones llevaran colores cálidos para resaltar los íconos, la barra del menú llevará un color naranja con más alta saturación para mantener una armonía en la pantalla.

Es importante destacar que el manejo del color ha sido utilizado en las paletas de colores web ya que la multimedia será ejecutada en diferentes plataformas y esto llega a distorsionar el color de la pantalla, estos cambios se dan generalmente de MAC A PC, O Viceversa, con los colores web daremos una garantía de que existirá una mínima variación de color y esto será debido a la calibración de los monitores.

El impacto visual será evidente ya que el niño no tendrá un cansancio visual, y además el dinamismo del color mantendrá con entusiasmo al infante.

6.11 Esquema de la Pantalla

Este define la posición de la interactividad como objetos y medios de la misma.

La pluralidad de información y por su naturaleza se han diseñado cuatro tipos de página, tres de ellas son páginas piloto por repetirse más de una vez cada una.



6.12 Fondo de la Pantalla

Se ha estructurado de una manera simple, utilizando colores pasteles para así no desligar la atención del niño, de la misma forma esta contiene una textura obtenida a base del logotipo.

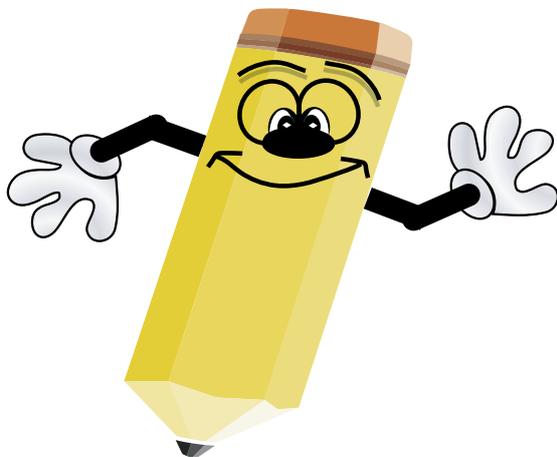
6.13 Fotografía e Ilustración

Todas las fotografías que se realizaron llevan una carga visual y metafórica, las mismas que fueron de las ilustraciones de las fotografías, tienen una resolución dentro del sistema de 5 mega píxeles.



6.14 La Mascota

Con respecto a la mascota está presente en la mayoría de las páginas conllevan cambios en su estructura cada una de ellas de acuerdo al contenido del cuento.



6.15 Botones

Es el principio de interfase del usuario, la relación dada entre este y la navegación en el medio. Generalmente, se debe agrupar controles y botones juntos para que ejerzan funciones relacionadas entre sí. Razón por la cual están siempre en la misma ubicación en la pantalla. La función de cada botón y manejo son bien claras.



6.16 Los Iconos

Éstos han sido manejados de una manera demasiado clara y simple, o sea los íconos han sido estilizados a ba que los niños deben interpretar claramente e de figuras geométricas, cada uno de ellos sin complicación alguna.



IMPRIMIR



ESCUCHAR EL CUENTO



MENU



SALIR

6.17 Música y Sonido

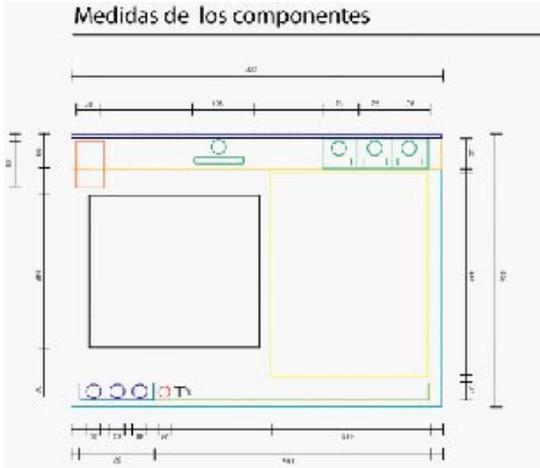
Siendo de gran importancia en el proyecto de multimedia. Se han editado en frecuencias aproximadas de 12 minutos, fue editada y comprimida para ser mostrada en un sistema mínimo. Ocupa un pequeño espacio en la pantalla, y para la introducción ocupa 10 segundos, ambos archivos fueron grabados en formatos Mp3 y Winamp.

6.18 Portada del CD.

Se utilizó una fotografía con los rasgos más predominantes de una escena del cuento, en donde se aprecia la vestimenta del soldadito, atrás en la parte del fondo se puede apreciar una estilización de la catedral de la ciudad de Cuenca. En lo respecta a la contraportada.



6.19 Diagramas de la pantalla



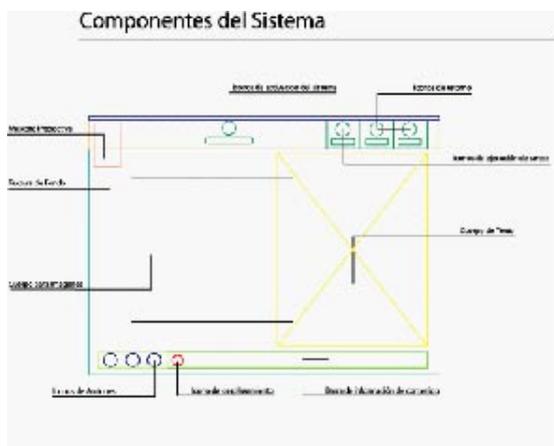
6.20 Diagrama del Cuento

Este se diseñó tipológicamente a la multimedia, de manera que en este caso el niño no tenga ninguna complicación ya que se ha estructurado usando imágenes en una página y en la siguiente el texto, para así unificar su contenido, en lo que respecta al tamaño es formato A4 siendo este un tamaño adecuado para su manejo, luego del cuento este conlleva puntos como dibuja y pinta, manualidades, relaciona.



A la chailta le gustaba el soldadito decían en voz baja Y todos se alegraron mucho, Todos, menos un muñeco feo y envidioso, un antipático payaso de sorpresa.

4



6.21 Esquema referente del Story board

Es el resumen principal para el proyecto, obtenido en la fase de diseño, es el mapa de carreteras para la producción: provee una descripción visual del proyecto entero. Combina el flujo de información, manuscrito, de pantalla, y diseño de navegación en un documento único.



Capítulo 7

Términos de tecnología y multimedia

7.1 Glosario

A

Acoplar

Acción mediante la que en un programa de edición gráfica se traspa la información contenida en varias capas a una sola. Es necesario realizar este proceso para guardar una imagen que se ha editado en capas, en uno de los formatos que no las soportan, como JPEG o GIF.

AIF

Formato sonoro implantado originalmente en ordenadores de Apple, pero que posteriormente ha sido adaptado con éxito en otras plataformas. Es el equivalente al formato WAV de Microsoft.

Apple

Fabricante de ordenadores Macintosh y creador del sistema operativo MacOS/X. Esta compañía fue pionera en la introducción de interfaces visuales en el mercado informático.

AVI

Audio & Video Interleaved. Formato de

video creado por Microsoft, nativo del sistema operativo Windows.

B

Bit

Bit se llama a la unidad mínima de información reconocible por parte de una computadora, que consiste en un 0 o un 1. Los archivos gráficos que tienen una profundidad de color de 1 bit, únicamente pueden representar valores de blanco o negro.

Bitrate

Es la característica que determina el número de bits que se pueden procesar en una unidad de tiempo, que suele ser un segundo.

BMP (Bitmap Picture)

Formato de gráfico de mapa de bits que Windows utiliza por defecto, la mayor parte de programas de edición de imagen soportan archivos codificados en este formato.

Byte

Conjunto de ocho bits. Se necesita un byte para poder almacenar, por ejemplo, cualquier carácter alfabético.



Bluetooth

Tecnología de radiofrecuencia que permite establecer comunicación entre diferentes dispositivos que estén situados a menos de diez metros, sin que sea necesario mantener una línea de visión directa entre ellos.

Borde difuminado

Al tratar una fotografía en un programa de edición gráfica, es posible trabajar con áreas de selección en las que los bordes no estén totalmente definidos, de modo que los cambios que se realicen en la zona seleccionada serán menos notables en los píxeles más periféricos, obteniendo una transición gradual del efecto aplicado.

Buffer

Tipo de memoria intermedia en la que se cargan los datos antes de mandarlos a un dispositivo de grabación de CD O DVD, para asegurar un flujo continuo de datos durante el proceso de grabación.

C

Canal alfa

Característica de una imagen que permite guardar información acerca del grabado de transparencia de los píxeles que la componen. Uno de los formatos que soportan información del canal alfa es el popular TIF.

CD-ROM

Las siglas CD-ROM pertenecen a la expresión inglesa Compact Disk-Read Only Memory (disco compacto de memoria de sólo lectura). Es el soporte de almacenamiento de datos más empleado en la actualidad, aunque pronto acusará la dura competencia del disco versátil digital o DVD de capacidad mucho mayor.

Existen diferentes versiones de este soporte, entre las que cabe citar el DC-ROM/XA. el Photo CD impulsado por Kodak o el Karaoke CD.

CMAN/CMYK

Siglas que hacen referencia en castellano y en inglés a las tintas cyan, magenta, amarilla y negra con las que es posible plasmar en un papel todos los matices del espectro cromático. Programas como Photoshop o FreeHand permiten utilizar este sistema a la hora de preparar una imagen para su impresión profesional.

Comprensión

Los algoritmos de comprensión surgen de la necesidad de ajustar a la baja el tamaño de un documento. En la actualidad existen diferentes métodos de comprensión que se pueden clasificar en destructivos y no destructivos. Los primeros reducen el tamaño del archivo eliminando selectivamente cierta parte de los datos, aquellos considerados menos relevantes, mientras que los segundos no pierden



ningún byte de información. En lo que respecta a la eficiencia de cada método, los sistemas destructivos como JPEG son quienes alcanzan las cuotas más elevadas de comprensión.

Cuatricomía

Sistema de impresión basado en la combinación y graduación de cuatro tintas.

D

Digital

Cualquier tipo de información convertida a secuencias de ceros y unos. También se puede aplicar a los dispositivos o entornos que trabajan con información binaria.

DVD

Disco versátil digital o DVD. Basado en un soporte físico idéntico al del disco compacto, se diferencia de éste por su extraordinaria capacidad de almacenamiento, que multiplica varias veces los 650 Mb del CD tradicional. En plena expansión de ventas, la principal función del DVD hasta el momento es la distribución de películas cinematográficas con excelente calidad visual y sonora.

E

EPS

EPS o Postscript encapsulado es un formato de gran utilidad en proceso de impresión profesional. Aunque EPS no es un formato excesivamente adecuado para mostrar imágenes en pantalla o para transmitir información gráfica por la Red, es el sistema preferido para la impresión de alta calidad.

F

Formato

Sea cual sea su función dentro de la computadora, todo archivo electrónico cumple una normativa interna que recibe el nombre de formato. Este conjunto de normas regula la información almacenada dentro del documento y le permite ser interpretado por aquellas aplicaciones que lo deben utilizar.

I

Interfaz

Conjunto de elementos que permiten al usuario comunicarse con una aplicación o sistema operativo. Forman parte de una interfaz los menús, barras, botones o cuadros de diálogo que permiten establecer un diálogo usuario-ordenador.



Interpolación

Proceso por el que se calculan tonos intermedios en el tratamiento digital de la imagen y que permiten añadir calidad visual al documento. Algunos dispositivos como el escáner están preparados para realizar interpolación durante el muestreo de una imagen. En otras ocasiones, el proceso se realiza mediante una aplicación de software.

J

JPEG

Siglas pertenecientes a la expresión Joint Photographic Experts Group. Formato de almacenamiento de imagen que realiza una compresión destructiva. Como contrapartida, reduce considerablemente el número de bytes necesarios para almacenar el documento gráfico.

L

Láser, impresión por

Sistema de impresión utilizado tanto en el hogar como en la oficina. Ofrece unos excelentes resultados en lo que a velocidad y definición se refiere.

M

MacOS

Sistema operativo desarrollado por Apple para sus computadoras. Esta compañía sentó las bases para un entorno de trabajo visual, bases que fueron posteriormente aprovechadas por Microsoft para crear el conocido Windows.

Mapa de bits, imagen de

Ésta es la denominación que recibe uno de los sistemas de representación gráfica existentes en el entorno informático. En los archivos de mapa de bits se almacena toda la información necesaria sobre los píxeles que reproducirán una imagen en la pantalla de su computadora.

MOV

Es el formato de video desarrollado por Apple. Es conocido también como Quick Time.

MPEG

Es la abreviatura de Moving Picture Experts Group. Es un sistema de almacenamiento y compresión de la imagen en movimiento que destaca por su excelente calidad. El DVD está sirviendo para difundirlo y convertirlo en el estándar del futuro.



Mp3

Siglas de MPEG 1 Layer 3 que hacen referencia a un novedoso sistema de compresión del sonido. mp3 elimina aquellas frecuencias que el oído humano apenas es capaz de percibir, lo que permite reducir considerablemente el tamaño final del documento sonoro. Debido al auge del intercambio de canciones en este formato realizado a través de Internet, la industria discográfica está poniendo serias trabas a su difusión, en gran parte debido a que mp3 no tiene ninguna protección anticopia. Las alternativas legales a mp3 difundidas son Liquid Audio y WMA.

MS-DOS

Sistema operativo textual de Microsoft predecesor de Windows. MS-DOS fue el primero en implantarse masivamente, a pesar de que carecía de una interfaz gráfica como la del actual Windows.

Multimedia

Atributo de un equipo informático que le capacita para emitir o recibir sonido, ofrecer imagen estática o animada, capturar la señal procedente de un video para reproducirla posteriormente, o generar gráficos en tres dimensiones.

P

Píxel

Nombre de cada uno de los puntos de luz que compone una imagen en pantalla.

Profundidad

Atributo de la imagen que indica el número de colores distintos que puede albergar. Las configuraciones más habituales son 32 bits o millones de colores, 16 bits o miles de colores y 8 bits o 256 colores.

R

Resolución

Atributo de la imagen que hace referencia a la densidad de información del documento. La resolución es proporcional a la calidad visual de la imagen, pero también al tamaño de almacenamiento de la misma. Por esta razón, en ocasiones es preciso rebajar la densidad de información de un gráfico con el fin de adaptarlo al dispositivo de salida que se va utilizar. Por ejemplo, un documento destinado a pantalla no necesita una resolución mayor de 72 ppp (puntos por pulgadas). Sin embargo, si usted desea imprimir dicha imagen, deberá conservar una resolución cercana a los 300 ppp.

RVA/RGB

Los colores pueden plasmarse a través de la edición de luz o de pigmentos. Dentro de los dispositivos pertenecientes a la primera categoría se hallan las pantallas de televisión, los monitores de computadora o los proyectores de diapositivas. La síntesis del color se produce por la suma de una señal luminosa roja, verde y azul.



Por este motivo, se dice que los documentos gráficos preparados para un uso en pantalla trabajan con el sistema RVA o su equivalente en inglés RGB (Red Green Blue).

T

TIFF

(Tagged Image File Format) es un formato gráfico que utiliza una compresión no destructiva.

V

Vectorial, imagen

Una imagen vectorial es toda aquella generada a través de fórmulas matemáticas y el trazo de líneas, curvas y polígonos de todo tipo.

La imagen vectorial es útil para el trazado de formas, siluetas o contornos.

W

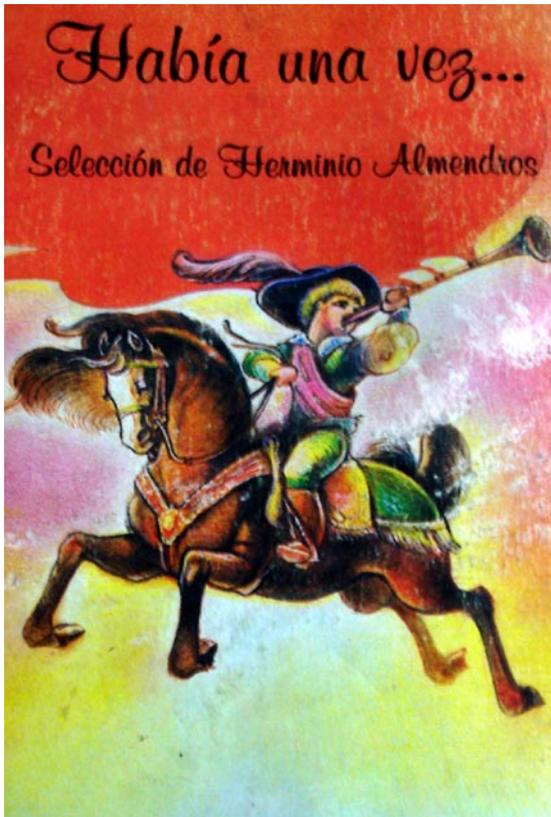
WAV

Formato de sonido nativo del sistema operativo Windows.

Woofers

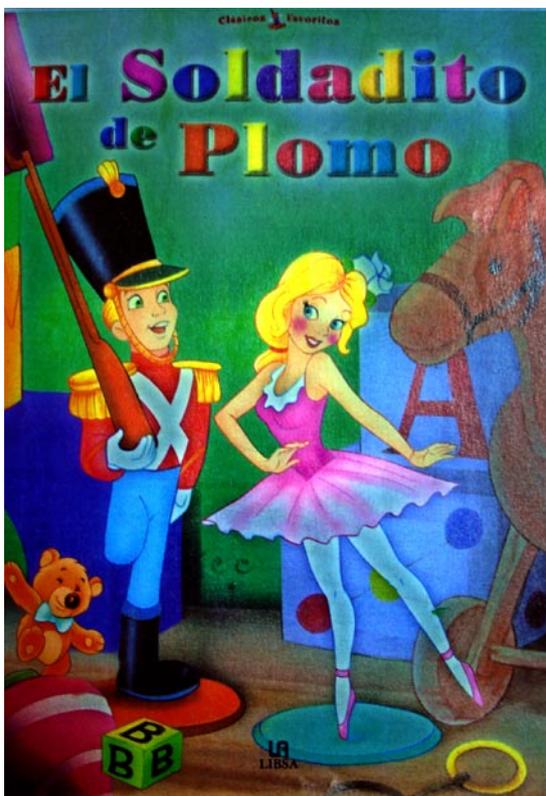
Los woofers son aquellos altavoces preparados para las frecuencias más graves.

7.2 Anexos



El cuento es basado en la selección de cuentos de Herminio Almendros cuyo título es “Había una vez”.

Del cuento “el soldadito de plomo” se hizo una serie de adaptaciones al texto, adecuándolas a nuestro entorno por ejemplo: lugares, personajes, modismos, etc.



El cuento “El soldadito de plomo” sacado de los clásicos favoritos de la editorial Lipsa, se han hecho adaptaciones de las imágenes adecuándolas a nuestro entorno y también dándoles características propias de nuestra cultura a los personajes.



Muestra de un cuento norteamericano de Walt Disney en donde apropiamos la técnica de la aerografía



Ejemplo de cambios efectuados al dibujo del cuento de la editorial Lipsa:

- Traje propio de un soldado ecuatoriano
- Características faciales y de lugar



Muestras de ilustraciones para el soldadito final.



Boceto para el esquema de la pantalla de nuestro cuento.



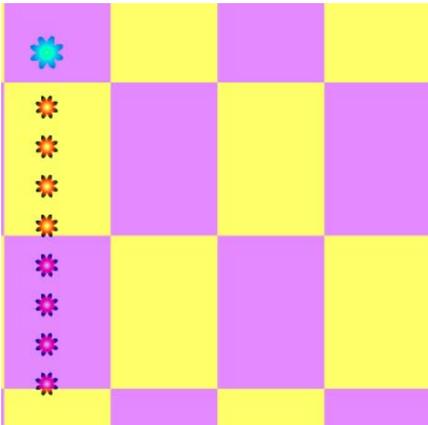
Bocetos de fondos para la pantalla final del cuento.

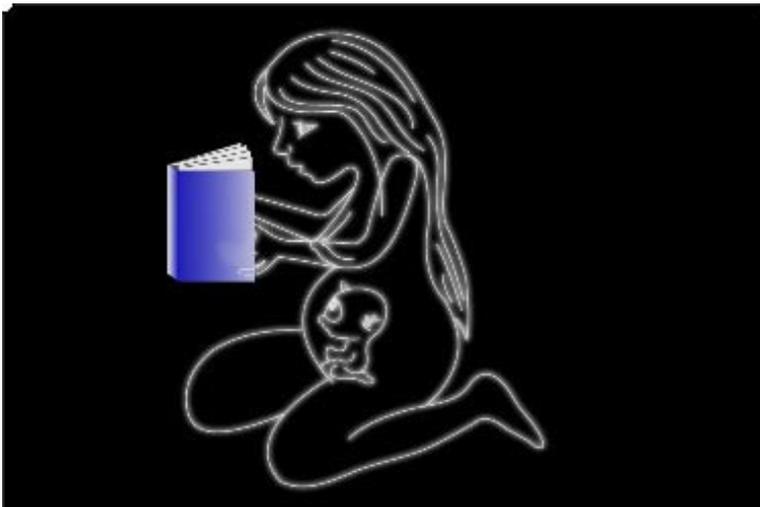


Propuesta de ventana, la misma que es una metáfora aplicada para el menú de nuestro cuento

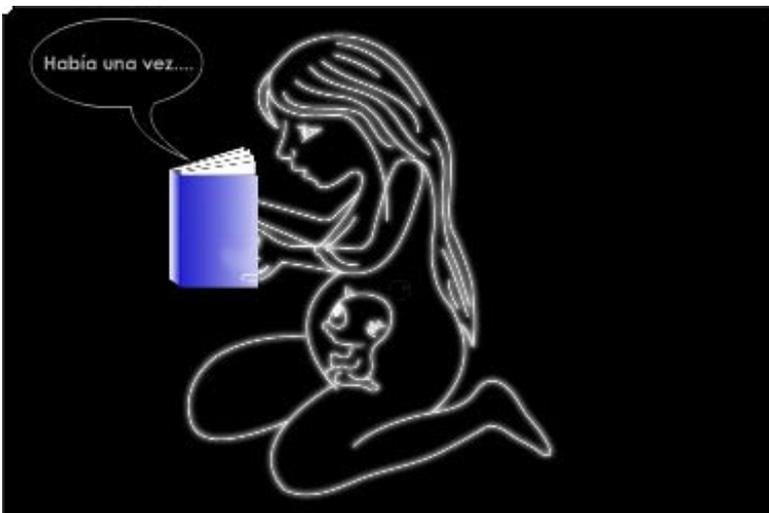


Propuestas para porta Cds.





La Aplicación de esta metáfora es subjetiva, la mujer embarazada narrándole un cuento a su hijo.



Aquí aparece el nombre de la obra de la cuál es basado nuestro proyecto.



Por consiguiente la decodificación del cuento mas la suma de la multimedia, optenemos nuestro producto.

Las escenas van en secuencia de una con otra



Menú principal el cuál dirige al niño, y al profesor.



Aquí tiene el niño la opción de colocar su nombre y apellido, teniendo la opción de corregir el mismo si es mal escrito.



El profesor tendrá la misma opción pero con la diferencia, de que su ingreso es con clave personal para la seguridad de sus archivos de notas.

Los botones son acompañados de sonido



Aplicación de metáfora, de los globos mas ventana, nos ayuda para la elección del niño.



El niño acaba de elegir el cuento, la ventana se abre y el globo de desamarrarse del logotipo y vuela hacia la misma.



Aquí tendrá el niño tres opciones para elegir

Los botones son acompañados de sonido



El niño acaba de elegir la opción de narración del cuento.

En la parte superior se encuentra un submenú de apoyo de los tres tipos de lectura



La narración del audio es simultáneo con la aparición del texto mas las imágenes,

En la parte inferior tenemos una barra que muestra la ubicación del cuento, la misma que es manipulable



El niño acaba de elegir la opción de Karaoke, ahora el niño tiene como guía la presencia de un texto más acentuado.

El karaoke tendrá una calificación final que ingresará a la base de datos del profesor.



El niño acaba de elegir la opción de leer el cuento en forma tradicional.

En la parte inferior tenemos los botones de adelantar y regresar las páginas.

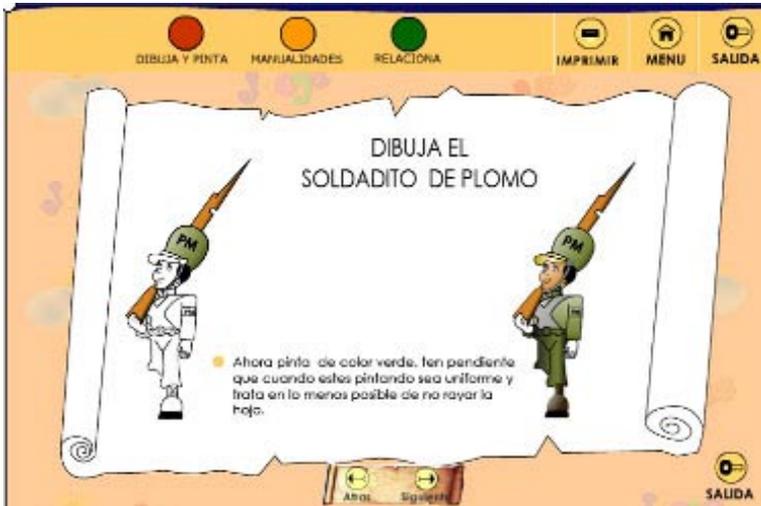


El niño acaba de elegir la opción de juegos, repitiéndose la acción de la metáfora de la ventana más el globo.



El niño tiene tres opciones de juegos.

En el submenú se podrá apreciar la sintetización de un semáforo en cuanto a la cromática.



El niño acaba de elegir la opción de dibuja y pinta.

El niño contará con material de apoyo para dibujar y pintar.



Acá se presenta el resultado de la ilustración.

En la parte inferior encontramos los botones para el avance o retorno del juego



El niño acaba de elegir la opción de manualidades.

El niño contará con una lista de materiales, los cuales le servirá para el resto de su trabajo.



El niño tendrá una guía paso a paso para la ejecución de su trabajo.

En la parte inferior encontramos los botones para el avance o retorno del juego



El niño acaba de elegir la opción del juego de relacionar palabras, para reforzar la comprensión del cuento.

En la parte inferior derecha se presentará el resultado una vez el niño haya tomado una elección.



El profesor ingresará a su base de datos para informarse del puntaje de sus alumnos de acuerdo a la categoría de la misma.

En la parte inferior encontramos el puntaje obtenido por dicho alumno.



Metáfora del lápiz ya que toda lectura o escritura estará



Mascota aparecerá en cada una de las imágenes del cuento de la multimedia para reforzar la situación en la que se encuentra en el cuento.



Capítulo 9

Bibliografía:

ENCICLOPEDIA ACTUAL DE LA INFORMATICA. Imagen, multimedia y tecnología . Circulo de Lectores.

ENCICLOPEDIA DE LOS PADRES DE HOY. Problemas de la infancia. Circulo de Lectores.

MORAIS JOSE . El arte de leer. Editions Odile Jacob, octubre 1994, Visor Dis., S.A., 1998 Tomás Bretón, 55 – 28045 Madrid. Pag.98

Idem pag 98

Idem pag 99

LOU ROYO MARIA ANGELES, López Urquizar Natividad. **Bases psicopedagógicas de la educación especial.** Ediciones Pirámide, S.A., 1998. Juan Ignacio luca tena, 15. 28027 Madrid. Pag 193

DOCKRELL JULIE, Macshane Jhon. **Dificultades de aprendizaje en la infancia.** Edic. Paidós Ibérica S.A. Barcelona. Pag 95, 96

INTERNET

www.apoyolingua.com/importanciadelalectura.htm

www.apoyolingua.com/la%20importancia%20de%20la%20lectura.htm

www.apoyolingua.com/importanciadelalectura.htm pag. 2

Valett E.Robert, Biblioteca de la educación especial, dislexia , Edit Ceac, S.A. pag. 12, 13, 14

LOU ROYO MARIA ANGELES, López Urquizar Natividad. **Bases psicopedagógicas de la educación especial.** Ediciones Pirámide, S.A., 1998. Juan Ignacio luca tena, 15. 28027 Madrid. Pag 188, 190, 191, 192

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA, guía Didáctica para la aplicación de la reforma curricular en el aula: Área de lenguaje y Comunicación: Segundo Año. Ediciones PROMECEB, Quito- Ecuador, 1998

FERNANDEZ BAROJA FERNANDA, Llopis Paret Ana Maria, Pablo de Riesgo Carmen, **La dislexia, origen diagnostico y recuperación 5^{ta} edición,** Edit. Graficas torroba- Villafranca del Bierzo 21, 23 – Fuenlabrada (Madrid) Pag. 67, 68, 69, 70, 71

Idem pag 73

FERNANDEZ BAROJA FERNANDA, Llopis Paret Ana Maria, Pablo de Riesgo Carmen, **La dislexia, origen diagnostico y recuperación 5^{ta} edición,** Edit. Graficas torroba- Villafranca del Bierzo 21, 23 – Fuenlabrada (Madrid) Pag. 74 Alifornia

COSTA J/ MOLES A **Curso de diseño gráfico Educar,** 9 tomos Ed. Educar 1992 Bogota