

Diseño & Educación

DISEÑO GRÁFICO APLICADO EN MATERIA DIDÁCTICO
PARA MEJORAR LA RELACIÓN
NIÑO - MEDIO AMBIENTE

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
título de Diseñadora Gráfica

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
Facultad de Diseño
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Autoras:
JULIA MENA F.
DIANA PERALTA.

Cutor:
DIS. ESTEBAN TORRES.

CUENCA ECUADOR JULIO 2013



Diseño y Educación

DISEÑO GRÁFICO APLICADO EN MATERIA DIDÁCTICO
PARA MEJORAR LA RELACIÓN
NIÑO - MEDIO AMBIENTE

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
título de Diseñadora Gráfica

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
Facultad de Diseño
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

Autoras:
JULIA MENA F.
DIANA PERALTA G.

Tutor:
DIS. ESTEBAN TORRES.

CUENCA ECUADOR JULIO 2013

Autoras:

Julia Mena F.
Diana Peralta.

Tutor:

Dis. Esteban Torres

Fotografía e Ilustraciones:

Son tomadas y realizadas por las autoras
excepto las que se encuentran citadas.

Diseño y Diagramación:

Autoras

Redacción

Autoras

Impresión

SelfPrint

**Cuenca - Ecuador
2013**





DEDICATORIA

Diana

Julia

Este trabajo le dedico a mis padres y a mis hermanos Juan y Marco que siempre han confiado en mí y me apoyan incondicionalmente, les amo mucho, en especial a la Lolita que es mi luz.

A mis amigos Davicho, Geova, Isma y Belén que son como mi segunda familia y hacen que el camino sea mas liviano. Juanfer gracias amor mío por todo su apoyo y compañía.

Mi tesis la dedico con todo mi amor y cariño a ti Dios, que me diste una segunda oportunidad y por regalarme una familia maravillosa.

Con mucho amor a mis padres que han estado apoyándome en cada momento. Gracias por toda la paciencia y confianza que pusieron en mí, papito mi héroe, mi ejemplo a seguir, gracias por su apoyo incondicional, por su amor, por su sacrificio. Mamita, mi ángel de la guarda, gracias por estar siempre a mi lado, por consentirme, por tenerme tanta paciencia, gracias por creer en mí y aunque hemos pasado momentos difíciles, siempre han estado apoyándome y brindándome todo su amor, por todo esto y mucho más no me alcanzaría la vida para agradecerles todo lo que han hecho por mí. Los amo muchísimo. Son los mejores padres y no los cambiaría por nada.

A mis hermanas Jessica, mi mejor amiga y mi segunda mamá, te quiero muchísimo ñañita muchas gracias por todo tu apoyo y todos tus consejos que me ayudaron a seguir adelante a pesar de todo. Gabi y Tefi gracias ñañitas por estar conmigo y apoyarme siempre en todo, las quiero muchísimo. A mis sobrinos Jorgito y Matías, moriría de la tristeza sin ustedes mis angelitos los quiero mucho.

Andrés, hemos compartido y pasado tanto que ahora estas conmigo en este día tan especial. Solo quiero agradecerte por todo el apoyo que me has dado, te amo.

Les agradezco a todos ustedes con toda mi alma por estar y por haber llegado a mi vida, por compartir momentos increíbles y momentos tristes, pero esos momentos son los que nos hacen creer y valorar a las personas que nos rodean. Los amo mucho, son lo mas importante para mí y estarán en mi corazón por siempre.



AGRADECIMIENTO

Agradecemos a nuestros padres por su eterno cariño y apoyo incondicional, a Esteban Torres por ser una excelente guía y maestro en el camino de la creatividad, a Toa, Rafa, Juanito y Christian por brindarnos sus conocimientos sin reparos, por estar siempre abiertos a nuestras ideas y confiar en nuestro trabajo.

También agradecemos inmensamente a aquellas personas que nos brindaron y aportaron con sus conocimientos en el desarrollo de nuestro proyecto: Marco Mena, David Barzallo, Geovanny Baculima, Ismael Tacuri, Lcda. Mercedes Durazno, Carlos Vimos, Diego Morales, a los niños de la escuelita Paulo VI, Jorgito Miranda, Paquita Ávila y Roger Ycaza.

Muchas gracias.



ABSTRACT

TEACHING-MATERIAL APPLIED GRAPHIC DESIGN FOR THE IMPROVEMENT OF THE CHILD-ENVIRONMENT RELATIONSHIP

The effects caused by man's bad relationship with the environment are infinite. Some of them directly affect us; however, we do not do anything to change this situation for the better. For this reason, we need to start to teach children how to take care of the environment.

On account of this, this project suggests new learning alternatives which make use of graphic design to create characters and illustrated stories, as well as to promote interactivity. These elements may be used to make some teaching aids for children, as a support to the development of environmental awareness. This is all based on the Sumak Kawsay, which is an ancestral legacy that talks about the good man-nature relationship.

Key words

Environment

Designing characters

Illustrated stories

Interactivity

Teaching aids

Esteban Torres

Tutor

Diana Peralta 14

Julia Mena 10



Translated by,
Pauel Angelo V.

Introducción

Capítulo 1 Diagnostico

Problemáticaa

Medio Ambiente

Sumak Kausai

La huerta de los chicos

Como estimular el aprendizaje

Relación de la naturaleza con los niños

Diseño

Cumunicacion en el diseño gráfico

El diseño gráfico en material didáctico

Retículas

Diseño gráfico fundamentos y prácticas

Fondo Figura

Simetria y Asimetria

Tipografía

Selección de Fuentes

Claridad y Legibilidad

Composición

Definición del color

Fundamentos del diseño

Ilustración para niños

12

Personal designer

Capítulo 3 Partidos de diseño

Forma

Función

Tecnología

Capítulo 4 Diseño

Material didáctico (tres propuesta

Desarrollo y diseño del personaje

Desarrollo y diseño del cuento

Elección tipográfica

Desarrollo y diseño del manual

Desarrollo y diseño del maletín (b

Desarrollo y diseño toy

Desarrollo y diseño de la maceta

Cuento y manual (bocetos)

Desarrollo y diseño animación

Conclusiones

Recomendaciones

Bibliografía

ndice de imágenes

Anexos

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

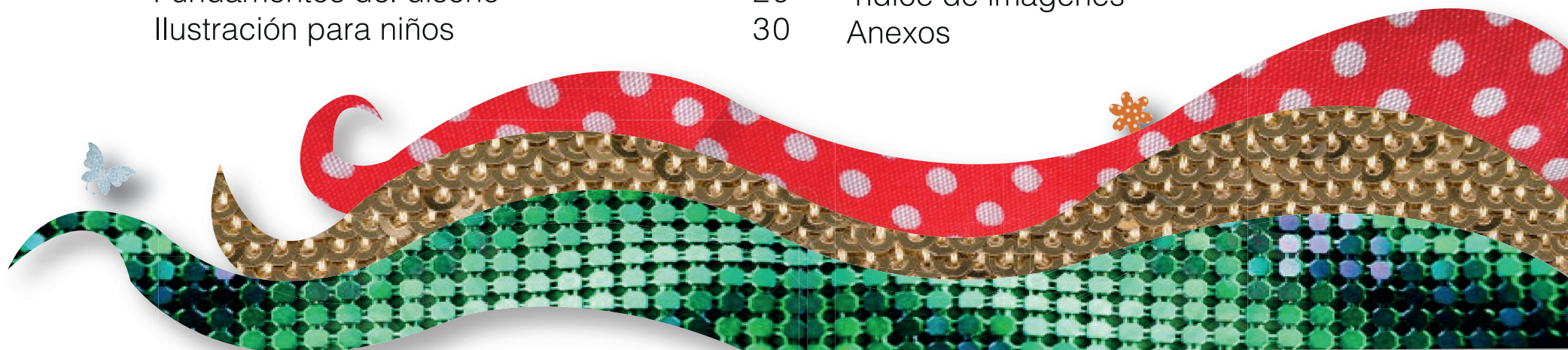
26

27

28

29

30



Diseño gráfico aplicado en material didáctico, para mejorar la relación niño - medio ambiente.

Los efectos que ha causado la mala relación que tiene el hombre con el medio ambiente son infinitos algunos de ellos nos afectan directamente y sin embargo no hacemos nada para mejorar esta situación, por lo tanto debemos tener muy claro que se debe empezar por las personas que en el futuro serán aquellas que creen conciencia, los niños.

Por lo tanto es necesario plantear nuevas alternativas de aprendizaje, utilizando el diseño gráfico en el material didáctico educativo para niños, este servirá de apoyo para la formación de una conciencia ambiental, mediante la siembra de una planta autóctona medicinal, basandonos conceptualmente en el Sumak Kawsay, legado ancestral que habla de la buena relación que debe tener el hombre con la naturaleza.



Nuestro proyecto se encuentra dividido en 4 etapas:

Primera etapa:

La investigación partió del diagnóstico de los conceptos generales, los cuales nos ayudaron para conocer las necesidades de nuestro usuario, esto se dio mediante el estudio de la relación que sostiene el niño con el medio ambiente. Se investigó además como y de que manera influye la educación en los niños sobre este tema y cual es su aporte para mejorar esta situación. Basándonos conceptualmente en el sumak kausay como legado ancestral, reforzamos así nuestra investigación llegando a la conclusión de que el aprendizaje es mas efectivo si el niño interactúa con el entorno, llegando a hacerlo mas susceptible ante este problema si tiene una relación directa con el medio ambiente en este caso, aportando así todo su interés en el aprendizaje.

Otro de los temas de investigación fue la importancia del diseño grafico en materiales didácticos y la influencia que tiene este en el aprendizaje y desarrollo de los niños, esto se da siempre y cuando se tome en cuenta todas las necesidades de ellos, es decir se debe realizar una investigación sobre como es su entorno y que les gusta de este, en cuanto a formas, colores, texturas y todo lo que los rodea, llegando así a obtener una gran información que nos serviría para obtener excelentes resultados en cuanto al diseño y sobre todo lograr que los niños se sientan identificados con este.

El diseño y sus condicionantes como cromática, tipografía, composición, ilustración y otros guiaron la creación del proyecto convirtiéndose en un producto funcional.

Segunda etapa:

Esta etapa constituye la investigación de campo con entrevistas a docentes de escuelas, se realizo una actividad para definir el personaje y el tipo de ilustraron para el material didáctico, con los niños de 4to de básica de la escuela particular Paulo Sexto. Se realizo un análisis de homólogos de varios tipos como cuentos, materiales didácticos y animaciones. Estos nos sirvieron como guía para desarrollar y tomar decisiones en nuestro diseño.

Tercera etapa:

Esta etapa constituye la programación, se basa en las condiciones de la investigación y se fundamento bajo tres parámetros: forma, función y tecnología, los cuales determinaron condicionantes para el desarrollo del material didáctico, se definió cada elemento de nuestro productos como: tipografía, cromática, ilustración y otros.

Cuarta etapa:

Esta es la etapa final del proyecto que consiste en la creación del diseño basándonos en las etapas anteriores, se sigue un proceso sistemático de bocetaje, desde el mas básico, luego se escogió, se digitalizo, hasta llegar al diseño final para la aplicación de cada producto que conforma el material didáctico.



CAPÍTULO

uno
diagnóstico





An illustration of a crocodile in a pond, surrounded by stylized trees in various colors (red, green, blue, purple). The crocodile is dark green and has its mouth open. The pond is a light blue-green color. The trees are simple shapes with thin brown trunks and flat, colored tops. There are some small red fish in the water.

PROBLEMÁTICA

Medio ambiente

1

Ilustración que ambienta al problemática que habla del medio ambiente

“Desde la aparición del Homo sapiens hasta nuestros días, el hombre ha mantenido una íntima relación con la naturaleza para la satisfacción de sus necesidades, relación que pasó de una total dependencia a una posición de poder sobre ella, y evolucionó desde la más ciega mistificación en épocas inmemoriales hasta la más brutal depredación característica de nuestros días.” (López Cabrera, 2008)

El hombre ha ido sacando provecho de la naturaleza según las necesidades a tenido con el pasar del tiempo, estas necesidades han ido cambiando, se han vuelto lucrativas y llenas de poder, sin importar la explotación a la tierra, a las personas, al medio ambiente en general, se ha salido de las manos y hoy es un problema trascendental.

El hombre como parte de la sociedad tiene un papel fundamental en la creación de una cultura ambiental y en el arraigo de una ética personal de consumir solo lo necesario, no contaminar el medio, cuidar su entorno, y sobre todo de difundir lo que conoce a la comunidad y puertas adentro, hablamos de la familia y las costumbres, valores que se inculquen.

Dentro del hogar los niños reciben las primeras influencias que determinaran su comportamiento, influencias educativas con el mundo que les rodea, y se forman las primeras nociones de lo que será su concepción del entorno y del hombre.

La escuela es otro factor importante para el individuo ya que tratara de problemáticas ambientales siempre ligados con la educación.



PROBLEMÁTICA

Sumak Kawsai

“Sumak kawsay es la voz de los pueblos kechwas para el buen vivir. El buen vivir incorpora una dimensión humana, ética y holística al relacionamiento de los seres humanos tanto con su propia historia cuanto con su naturaleza. El buen vivir es una concepción de la vida alejada de los parámetros más caros de la modernidad y el crecimiento económico: el individualismo, la búsqueda del lucro, la relación costo-beneficio como axiomática social, la utilización de la naturaleza, la relación estratégica entre seres humanos, la mercantilización total de todas las esferas de la vida humana, la violencia inherente al egoísmo del consumidor, etc. “ (ACOSTA, 2009)

El Sumak Kawsay es la cosmovisión andina, como nuestros antepasados vivían y se relacionaban con su entorno, siempre con un respeto único a la pacha mama o madre tierra que les proveía de alimentos y vida, el Sumak Kawsay es la armonía que hay entre el hombre y la naturaleza, el respeto y la reciprocidad ante todo.

Es de importancia conocer que hoy en día la constitución ecuatoriana está basada en el Sumak Kawsay haciendo que este término ancestral tenga vigencia hoy en día acoplándose a la actualidad, a los problemas a la cotidianidad. Según Acosta (2009) “El buen vivir constituye un paradigma de sociedad sustentable basado en el acoplamiento equilibrado y equitativo entre economía y naturaleza, de tal suerte que la vida entera está garantizada para la especie humana, en una relación de reciprocidad entre seres humanos y naturaleza, la especie humana, al garantizarse a sí misma su continuidad, garantiza la supervivencia de todo lo demás, haciendo que los ecosistemas mantengan su equilibrio, un círculo virtuoso de ecología viva.”

Esta estrecha relación entre el ser humano y el ecosistema basado en visiones ancestrales será la raíz conceptual que nos permita dirigir un mejor vínculo entre el niño – medio ambiente.



2



PROBLEMÁTICA

La huerta de los chicos

Este proyecto según Hurrell Silvia (2004) “La huerta escolar además, no solo provee cierta cantidad de alimentos sino también orienta nuevos y mejores hábitos acerca de qué y cómo comer para conservarse sano.”

El análisis que lleva este proyecto produce resultados excelentes, ya que por medio de este se va a inculcar a producir a la comunidad huertas, empezando con la instrucción de los niños en la escuela, esto influirá directamente en todas las familias porque es un proyecto experimental en el ámbito de la educación.

Las huertas según Hurrell y Pisos (2004) “...pueden ser un lugar de encuentro y compromiso de toda la comunidad escolar.”, creando un lazo fuerte entre los maestros, alumnos, padres y comunidad en general esto se da por muchas razones ya sea porque el uno aprende del otro, aprendemos el significado de la paciencia, de convivir, de compartir y sobre todo de aprender divirtiéndose y obteniendo un resultado útil y positivo para el sembrador en este caso.

Para desarrollar este proyecto se tomó en cuenta varios factores que debían ser esenciales, el primero y más importante fue la participación e interés de la comunidad, obteniendo este factor importantísimo se empezó a realizar el cronograma de actividades conjuntamente con ellos y a ver el material adecuado, el espacio de tierra para el sembrío el cual podía ser en el exterior o ambientado en algún lugar dentro de la casa, el personal debidamente instruido el cual nos ayudara a guiar al resto de personas y las semillas escogidas para la siembra.

Con todos estos elementos y con la incesante colaboración de toda la comunidad se obtuvo los resultados esperados, todos estaban contentos en todo el proceso porque compartieron con todos, observaron que se puede aprender, educar y motivar a las personas cuando se trabaja directamente en actividades experimentales, a pesar de que fue un proyecto un poco extenso por el tiempo de producción es decir hasta conseguir los frutos listos para ser consumidos, todos quedaron satisfechos porque observaron que ellos pueden ser los productores de sus propios alimentos y además todos sintieron que el trabajo grupal los enriqueció como persona y los unió como familia.



3

PROBLEMÁTICA

Cómo estimular el aprendizaje en los niños

Una buena educación en los niños garantiza un buen desarrollo en su vida, esto implica un buen progreso psicomotor, perfeccionamiento de la percepción sensorial y la adquisición de habilidades mentales, llegando a una etapa en la que el niño solamente según Diez y Celis (2010) “Perfeccionar su capacidad mental para lograr, a partir de los once o doce años, lo que se conoce como pensamiento adulto o inteligencia formal.”

Al nacer el niño no sabe nada, partir de ese momento ellos están dispuestos a aprender todo según Diez y Celis (2010) “...posee unos deseos enormes de alcanzar su objetivo y pone en ello el máximo interés del que es capaz.” No resulta complicado educar a un niño, pero todo lo que aprendan u observen va a venir del exterior, de su entorno es por ello que según Diez y Celis (2010) “La etapa escolar debe ser entretenida, divertida y estimulante.”, esto es importante ya que así el niño disfruta mientras desarrolla su capacidad intelectual.

Lo importante de todo este juego de aprendizaje es que adquiera nuevas destrezas que lo hagan pensar y razonar ya que según Diez y Celis (2010) “Cuando se aprende bien algo, lo aprendido pasa a formar parte del individuo y este lo utiliza siempre que lo necesite.”, con esto se espera que los niños crezcan desarrollando no solo su inteligencia sino con un gran interés en su entorno.

Diez y Celis nos dice “Según los estudios más avanzados de la psicología evolutiva, todos los niños pasan por determinados periodos de desarrollo, en cambio, no todos alcanzan los niveles adecuados.” Esto dependerá siempre de las oportunidades que se les dé a los niños y de la estimulación adecuada que reciban del resto, porque los efectos que producen multiplican la inteligencia de los niños en todos los ámbitos. Un niño está en la capacidad de aprender de todo, solo depende de que tan comprensivo sea para él, es decir el único requisito es que el muestre interés en ello y así demostrara toda su capacidad, lo único que tenemos que hacer es aprovechar todo ese potencial.



Relación de la naturaleza con los niños

“Para estimular a un niño en lo relacionado a su parte cognitiva en el tema de conservación podría considerarse que pasado los dos años podrían captar de mejor manera aspectos educativos entorno al ambiente más allá de su madre o padre.” (DURAZNO, 2013)

Si bien es cierto que los niños reciben la mayor educación de sus padres, depende del entorno en el que se desarrollen para desenvolverse ellos solos, uno de los medios que interviene en ellos, es la escuela; esta se encarga de estimular los aspectos sensoriales como el color, formas, aromas, tacto, utilizando medios como materiales u otros medios didácticos con estos se ha visto que se obtiene mayores resultados en cuanto a la relación con su entorno.

Pero de qué manera interviene su aprendizaje, en la relación con el medio ambiente, pues mucho; ya que depende de cómo el niño perciba o entienda las cosas que están a su alrededor y como estas le pueden proteger o destruir, es como él las va a desarrollar o actuar en contra o favor de estos.

Lo primero se debe hacer es fomentar desde el hogar la importancia que se merece, es decir hay que explicarles de una manera clara a los niños para que sirva y cuáles son los beneficios de tenerlos cuando sembramos una planta, explicando cual es el cuidado que ellos deben tener con la naturaleza. Para lograr captar su interés hay que hacer que ellos interactúen directamente con esta, es decir realizar ciertas actividades al aire libre reforzadas con el apoyo de su maestra o padres que deben estar pendientes de ellos.

Una de las actividades innovadoras que se realizan hoy en día en las escuelas, es hacer que los niños visiten áreas verdes llenas de plantas y animales, esto les ayuda para entender la importancia de este para los hombres, les empiezan a explicar que contiene cada una de ellas, que necesita cada planta, cual es el cuidado que ellas se merecen, como ellas nos alimentan, como ellas nos curan, todas estas cualidades que se les da a las plantas ayuda para que los niños les den un valor un significado para ellos, despertando así el amor por la naturaleza mediante el cuidado y la siembra de plantas.

“Este tipo de actividades es recomendable desde los siete años de edad, esto se da porque tienen las aptitudes y actitudes para realizar este tipo de trabajos, pero sin olvidar que siempre deben tener una guía ya sean sus padres o maestros para poderles explicar paso a paso lo que ellos tienen que realizar.”(DURAZNO, 2013)



Comunicación en el diseño gráfico.

“La comprensión de lo que se comparte y la integración de quienes comparten es una condición general y necesaria para todos los tipos de comunicación, sea cual sea el número de personas implicadas en ella: comunicación interpersonal, grupal, institucional o de masas; sea cual sea el objetivo que se pretenda alcanzar por medio de la comunicación: la difusión del conocimiento, la promoción de cambios de actitudes, la modificación de comportamientos”(…) Arms, J. (2003).

Cuando nos comunicamos queremos transmitir un propósito, este propósito es posible con ayuda de la expresión y de la interpretación.
Para que haya una respuesta al comunicarnos debemos saber transmitir el mensaje, para ellos claridad y objetividad en el será primordial, sin perder de vista el objetivo que se desea transmitir. Por ello afirmamos que la comunicación siempre tendrá un fin. “La comunicación crea comunidad sin anular la individualidad, dándole el carácter personal”. (Arms, 2003)

La comunicación con un objetivo claro puede llegar a cumplirlo, siempre habrá interpretaciones diversas por el complejo pensamiento humano, pero direccionando el mensaje se podrán sacar conclusiones que nos interesen.

Creemos en la comunicación, su finalidad y logros conceptualmente estudiados como significativo en el desarrollo de nuestros objetivos, al querer transmitir de manera profunda un comunicado debemos reconocer los principios básicos de la misma.



El diseño gráfico en materiales didácticos

“El aprendizaje educativo se dificulta cuando se utilizan materiales didácticos elaborados sin tener en cuenta los principios del diseño gráfico.” (RODRIGUEZ, 2009)

Se da esta situación porque el diseño gráfico es una disciplina abstracta y física y conjuntamente con los materiales didácticos debe servir como un nexo entre el conocimiento, en el desarrollo cognoscitivo y social del estudiante y una de las razones es porque gran parte de su formación transcurre en los centros educativos. Es por eso que el aprendizaje de los estudiantes tiene mejor resultado cuando es transmitido a través de estos materiales ya sean impresos, físicos o virtuales sienten una parte importante la presentación del diseño o como se maneje el mismo, esto les ayuda a los estudiantes a relacionarse directamente con la realidad y para ello el profesor debe utilizar todos los métodos posibles para captar su atención.

“En todo proceso educativo es preciso tener en cuenta que el medio ambiente es una realidad compleja, dinámica y conflictiva.” (RODRIGUEZ MORENO, 2009), es por eso que la educación debe aportar y contribuir a que los niños y adultos entiendan esta realidad que vivimos hoy en día el diseño gráfico es un medio de comunicación elemental en proyectos educativos y en materiales didácticos, pero esto no se da por si solo el diseñador, profesor y el estudiante deben tener ciertos elementos como referentes para crear, transmitir y asimilar la información por medio de estos elementos.

Podemos observar, que varios son los elementos que se debe tomar en cuenta al momento de desarrollar un material didáctico, para lograr despertar el interés, la sensibilidad y la imaginación de los estudiantes, utilizando formas e instrumentos altamente comunicativos, participando de manera creativa con medios masivos de comunicación. Este tipo de aplicaciones en el ámbito educativo abre un campo gigante al diseñador ya que se puede destacar en varios campos del diseño facilitando a la sociedad a una mejor aprendizaje de una manera distinta y dinámica, no se debe olvidar que el resultado debe ser claro hacia el estudiante, para que no falle el mensaje.



Reticulas

“Ambroise y Harris nos dicen que (2008) “La retícula constituye los cimientos sobre los que se construye un diseño. Permite que el diseñador organice de un modo efectivo varios elementos en una página.”

La retícula aporta una ayuda al diseñador para armar la estructura su diseño mediante un orden, este brinda al diseñador mayor creatividad para obtener el resultado esperado.

Principios fundamentales

“la retícula es el elemento básico con el que se crea un diseño.” (2008, p. 27).

Estos principios forman la anatomía de un diseño, estos son:

Regla de los tercios

Esta regla nos ayuda a situar elementos en puntos de atracción dirigiendo la atención del lector hacia ellos, equilibrando la composición.

Regla de los impares

Según Ambrose y Harris (2008) “...que un número impar de elementos en una composición resulta más interesante que un número par...”, esto se da porque crea puntos de atracción o puntos focales en la composición. La retícula es el punto de partida por crear varios diseños, porque nos ayuda a jugar con la creatividad de la composición, pero para obtener estos resultados creativos existen varios tipos de retículas, solo depende del diseñador que resultado desea.

La retícula simétrica muestra las publicaciones rectas, es como si la una fuese un reflejo de la otra comparten los mismos márgenes y son ubicadas simétricamente.

Retícula asimétrica, esta nos permite trabajar de un modo creativo pero al mismo tiempo nos ayuda a mantener una coherencia. Aquí se descompone los módulos, esto ayuda al diseñador a proporcionar flexibilidad al situar los elementos.

Retícula modular, en esta retícula se usan los módulos estos son retículas ubicada en una serie de bloque, estos se crean para dar un movimientos horizontal y vertical.

Retícula compuesta, según Ambroise y Harris “Las ideas y conceptos en que se basan las simétricas, asimétricas y modulares pueden servir para crear una retícula compuesta” (AMBROISE & HARRIS, 2008, p. 64). Esta combina los distintos elementos proporcionando al diseñador una flexibilidad de crear composiciones coherentes.

En las combinaciones de las retículas se pueden alternar distintos elementos como información, texto, tablas e imágenes; obteniendo diseños horizontales o verticales para el lector.



En esta imagen podemos ver las diversas formas de utilizar las retículas.

Diseño gráfico fundamentos y prácticas

Forma y espacio



La percepción dentro del diseño gráfico que es la interpretación de lo que nuestros ojos ven y la recepción de este hecho en nuestro cerebro, hace que la visión se vuelva un ejercicio constante, por lo tanto la información adquirida es innumerable.

Según Dabner (2008) “El diseño gráfico se realiza en su mayor parte dentro de los confines de dos dimensiones (alto y ancho).”

La bidimensionalidad se vuelve más compleja a medida que se aumenta un número de elementos, para querer transmitir mediante el diseño un mensaje planteado, debemos cuidar que la complejidad antes hablada no se exceda o al contrario sea escasa.

9

Imagen que describe la percepción dentro del diseño gráfico.





10

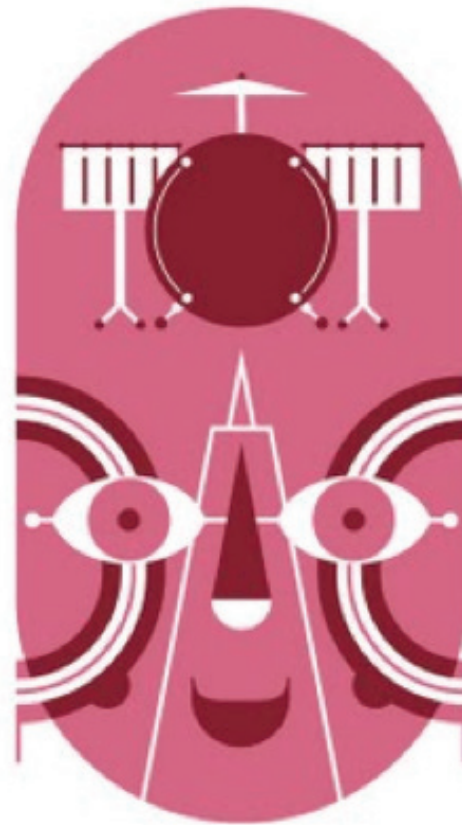
Fondo y figura

“Una forma siempre se percibe en relación con el espacio en que se enmarca y con las demás formas presentes en este. Todas las formas pertenecen a un contexto de que no pueden aislarse. En general, se consideran positivas y el espacio que las rodea negativo.” Dabner (2008)

Simetría y asimetría

La simetría es el equilibrio perfecto entre dos partes o más, la asimetría es todo lo contrario, son partes desiguales que no están equilibradas.

La tridimensionalidad es la ilusión de la profundidad y volumen en el espacio, se desarrolló a principios del Renacimiento Italiano con la perspectiva.



11



Tipografía



Entender y seleccionar tipos de letra

“Desde la introducción de las formas digitales de tipos, los diseñadores tienen acceso a una gran cantidad de tipos de letras, lo que hace imposible conocerlas todas. Sin embargo estar familiarizado con la historia de un tipo siempre representa una gran ventaja, ya que puede ayudar a la hora de armonizar las características de dicha letra con el contenido del texto.” Dabner (2008)

Es imposible conocer todos los tipos de letra existente, cada día tenemos a la mano una amplia gama que hace difícil la selección de la adecuada, para estar un paso adelante, sobre todo por el factor tiempo, es importante conocer la historia de algunas de ellas, con ello tenemos la seguridad de que nuestra paleta del tipos se ampliará y usaremos sin duda las mejores alternativas con más seguridad.

Selección de fuentes

Según Dabner (2008) “El contenido del material y la finalidad del diseño son factores principales a la hora de decidir la fuente a utilizar.”

Todo depende de la finalidad que tengamos, la dirección que queramos que tenga la tipografía. Los tipos de palo seco y los remates tienen más fuerza visual, si se los combina podemos tener resultados que satisfagan a ambos gustos armónicamente.



Claridad y legibilidad



blue.

14

<http://www.alterexa.com/2012/03/the-indie-rock-coloring-book-yellow-bird-project/>

“Ambroise y Harris nos dicen que (2008) “La retícula constituye los cimientos Utilizar tipos con remates o no cuando empleamos tipografía es un poco problemático, los remates ayudan a guardar distancia entre los tipos, mientras que la tipografía san serif o palo seco pueden llegar a tener el mismo objetivo, todo depende de la costumbre del lector, la palo seco está asociado a la vanguardia, mientras que la serif está relacionada a la tradición.

Los filetes tienen como función darle importancia a ciertas partes del texto, ayuda a que la vista sea desplazada a cierto punto focal.

Los adornos se encargan de la parte estética, embellecen la página, puede ser desde una tipografía fantástica hasta una tipografía donde se use iconos. Para dar jerarquía y énfasis utilizando la tipografía podemos valernos de varias opciones, entre ellas tenemos según (Dabner, 2008) espacio, peso y forma.

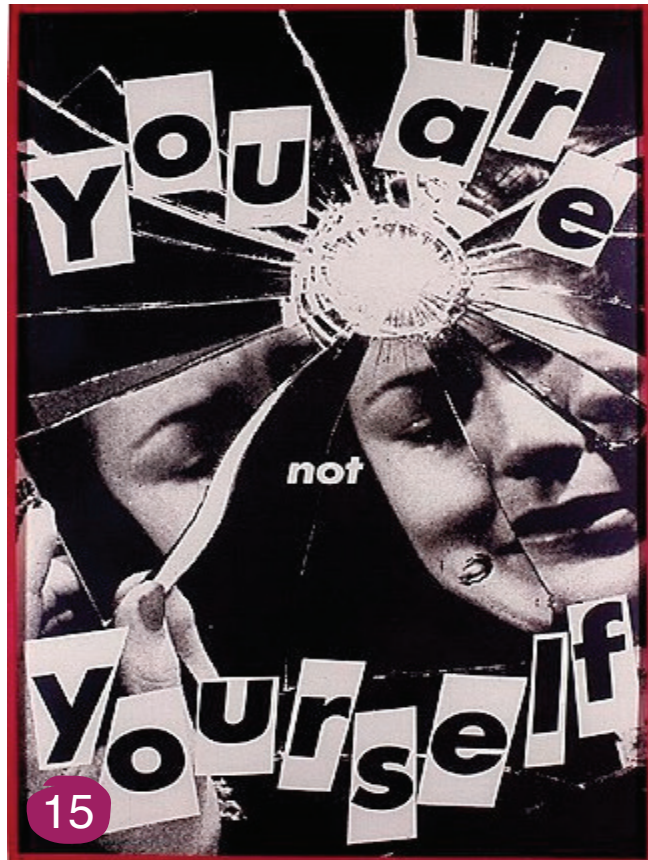
El espacio será el adecuado según el grosor de la tipografía, una letra negrita necesitara mayor espaciado que una normal, también podemos jugar con los grosores para darle mayor relevancia a lo que queremos mostrar, una negrita se podrá utilizar para títulos y textos que se deseen dar relevancia mientras que un tipo normal se podría usar para el texto en general.

Hay que tener cuidado de no recargar a la tipografía, usar los elementos disponibles con la finalidad de que sea estéticamente agradable pero a la vez que no se pierda la legibilidad y la funcionalidad.

La tipografía ilustrativa ayuda a tener más opciones en el momento de diseñar, podemos valernos de imágenes, fotografías, efectos visuales, podemos valernos de muchos factores con tal de llevar la esencia del objetivo a la vista. Es importante que esta interactúe con el público, que sea lúdica, y que transmita sobre todo.

El texto también puede convertirse en imagen, este puede tener el objetivo de comunicar textual y visualmente a la vez.





Definiciones de color

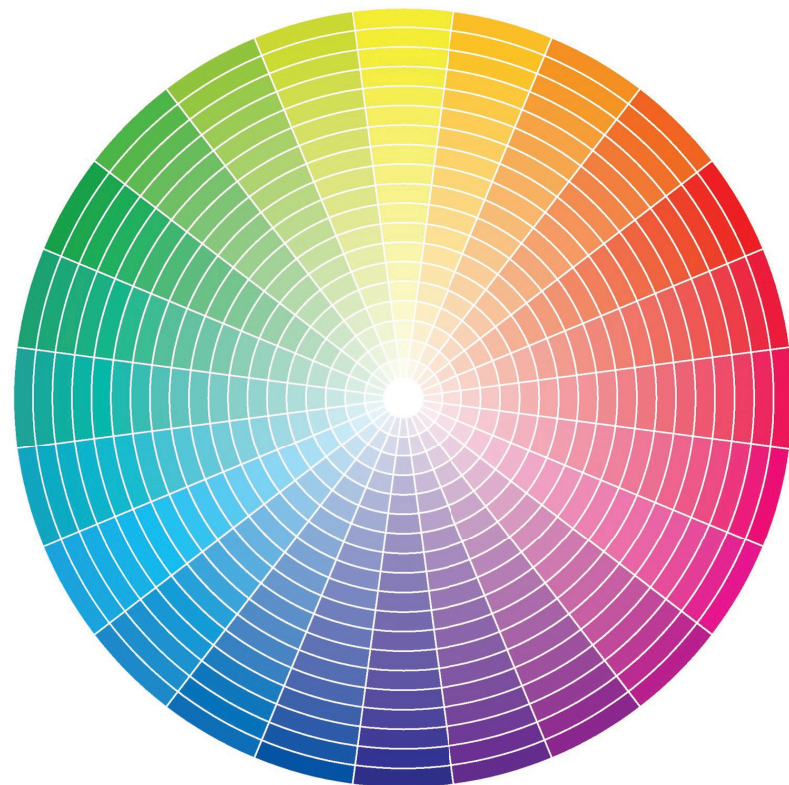
El color tiene muchas opciones para mezclarse entre sí, para poder manejar de mejor manera estas amplias posibilidades se divide en tres formas significativas: tono, luminosidad y saturación.

“Un color puro, como el rojo o el azul, se conoce como el tono. Un único tono tiene muchas variaciones de color puro, en una gradación que va desde claro a oscuro. El término para describir esta gradación se llama luminosidad”(…) Dabner (2008)

La saturación es la intensidad del tono. Para un mejor empleo cromático se puede utilizar el círculo cromático que ayuda a clasificar los colores.

16

Círculo cromático.



DISEÑO

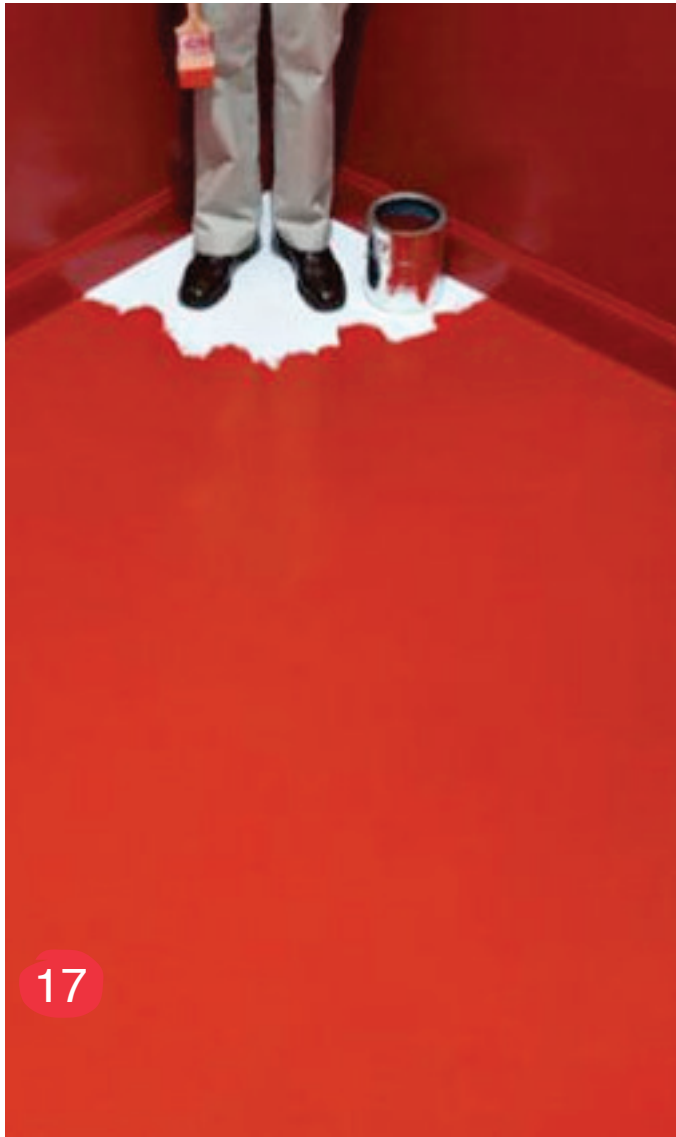
Composición

“La composición debe considerarse tan importante como los elementos que se utilizan para construir la imagen.”

La composición es la estructura que construirá la imagen y por lo tanto será la que comunique lo que deseemos. Una de las formas de crear una composición es basándose en la selección aurea, esta se basa “(…) en una proporción fija entre los lados largos y cortos de un rectángulo, Dabner (2008) Podemos variar la posición de los elementos que se encuentren dentro de los rectángulos para tener diferentes resultados.

Todo depende del objetivo que nos planteemos, la simetría provoca serenidad y tranquilidad en los elementos, mientras que la asimetría puede causar mayor fluidez.





Avanzar y retroceder

Este es un efecto de color que nos ayuda a darle relevancia a algún objeto que deseamos, relevancia en el sentido si deseamos que este objeto lo podamos percibir más de cerca que sería (avanzar) que los demás (retroceder).

Contraste simultáneo

Un color que contraste al que se encuentre a lado será de más fácil distinción que uno que se encuentre en su propia gama, por lo tanto tendremos mayor impacto a la vista.

Vibración

Los colores que sean complementarios y que tengan igual luminosidad y alta saturación se dan entre si intensidad.

Peso

Los objetos con colores claros se vuelven livianos a la vista que los de color más oscuro, esto nos sirve para obtener algún efecto deseado.

Legibilidad Cromática

Es una expresión que nos dice si algo se puede leer fácilmente o no. Por ello el color será un factor muy importante para que el diseño sea claro.

“Una buena legibilidad cromática se consigue cuando el color del fondo y el de la imagen superpuesta son opuestos, por ejemplo el violeta sobre un fondo blanco.” Dabner (2008)

El contraste es un factor importante, mientras más contraste encontremos más legible se vuelve.

El color en las emociones y el lenguaje.

Los colores cálidos provocan energía, alegría vitalidad, buena salud, etc., mientras que los fríos llevan a percibir calma, serenidad, seriedad, estabilidad.

“Se sabe que los colores estas profundamente arraigados en la psicología humana porque el lenguaje los utiliza con frecuencia para describir sentimientos” Dabner (2008)



Ilustración para niños.



18

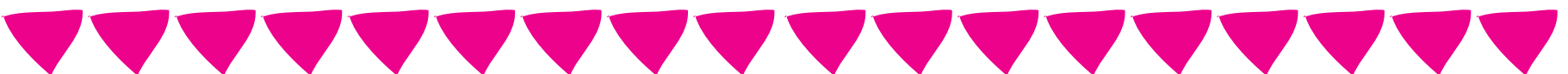
Según (Arms, 2003, p. 2) "En los libros propiamente informativos, para llamar la atención del visual del niño, la capacidad de observación o para acercarse lúdicamente a un tema determinado, se ofrece un mundo abigarrado y confuso, en el que hay que descubrir algunos detalles escondidos"

Existen libros infantiles con tal cantidad de información que se vuelven recargados, no existe un equilibrio entre la ilustración y el texto, por ende no se llega al mensaje que se desea transmitir.

Al pensar que la ilustración infantil debe ser llena de colores, texturas, formas, etc. no pensamos en que debe cumplir una determinada función, y si va acompañada con texto es mucho más complicado llegar a esta armonía. Según Icaza Roger, ilustrador infantil ecuatoriano "Hay que lograr una conexión única entre esos dos puntos, el texto y la ilustración, deben acoplarse y complementarse el uno al otro, si no llegamos a ello no funcionaría el libro. Así de simple."

La práctica y el diseño básico, sus operaciones, el correcto uso de la tipografía, retículas, cromática, composición, forma y espacio serán parámetros que determinarán los resultados esperados.

En el caso del estilo de ilustración que se vaya a utilizar es libre, esta puede variar entre simple pasando por recargada, "Eso ya depende de cada ilustrador, yo he pasado por muchas etapas, empecé creando imágenes muy cargadas y llenas de color algo que he ido dejando con el tiempo. Me he dado que no es necesario saber llenar sino saber contar, y eso puedes lograrlo con dos trazos y un color. "Icaza Roger.



Materiales y procesos de Impresión



Mason, adhesivo, 2008



Mason, el troquelado, 2008

“Muchos de estos materiales se emplean ampliamente en la vida cotidiana podemos encontrarlos con buena parte de ellos a lo largo del día: al levantarnos por la mañana, en el trabajo o cuando volvemos a casa por la noche” (MASON, 2008)

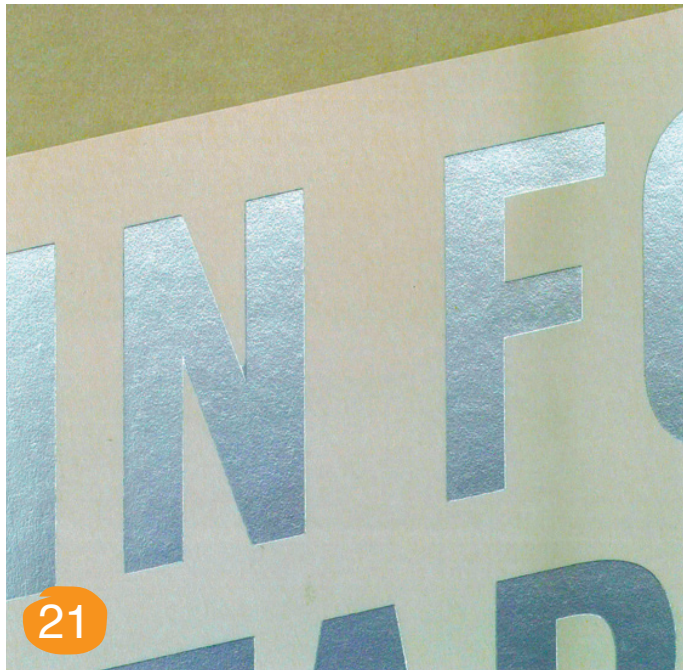
Gran parte de estos material se pueden aplicar el proceso de impresión es por ello que con el pasar del tiempo hemos podido observar verdaderas innovaciones con esta amplia gama de posibilidades.

Algunos de los materiales que podemos nombrar no porque sean los únicos, ya que las posibilidades son infinitas, entonces se nombraran aquellos materiales básicos en el medio como el papel o papel de color, disponemos de varios gramales, los cuales se encuentran sin ningún problema, según (MASON, 2008) “ Los materiales adhesivos comenzaron como papeles engomados, pero son el tiempo estos innovaron y hoy en día podemos encontrarlos en varios colores y acabados, este material es fácil de manipular; otro de los materiales que se usa con frecuencia es la madera, con la innovación de la tecnología se puede tratar y dar varios usos a este material obteniendo los acabados deseados. (MASON, 2008)

Los procesos gráficos que disponemos también son infinitos y amplios, según Mason (MASON, 2008) “Estos procesos pueden abrir vías para alcanzar determinadas niveles de creatividad”, es entonces que podemos lograr posibilidades interesantes sobre un mayor número de materiales con los procesos.

Uno de estos procesos es el packaging, con las nuevas oportunidades tecnológicas podemos obtener resultados creativos el cual brinda un valor agregado al producto ya que es la carta de presentación. Otro de los procesos, es el troquelado este permite cortar varios materiales sin limitarnos en nuestro diseño realizando corte y hendidos muy precisos siendo un apoyo a nuestra creatividad.





Mason, estampa metálica, 2008

Materiales y procesos de Impresión



Mason, tintas, 2008

La estampación metálica es un proceso muy llamativo ya que es una técnica de embellecimiento disponible en una variedad de colores en metálicos, no se puede dejar de lado las tintas según (MASON, 2008) "Más allá de los colores Pantone o las tintas de cuatricromía convencionales, existe una selección limitada de sistemas de tintas destinada a ser impresas sobre un material.", es decir si deseamos nuestro producto sea de buena calidad y ver que eso se note en el producto, debemos utilizar las tintas adecuadas y si no se tiene información sobre ello, se debe buscar una guía para solucionar estas inquietudes y así se obtendrá los resultados esperados.



Forma - Cuentos



23

1. Colorin colorado

Para la diagramación utiliza una maqueta simple, para esto utilizan tres columnas horizontales, en la primera se coloca el texto el cual predomina por su color, en las dos columnas siguientes se coloca la imagen, para esto utilizan la ilustración la misma tiene trazos fuertes pero se hace sutil por su cromática, llegando a tener una composición armónica. La composición comparten los mismos márgenes y el estilo es infantil.



24

2. El libro inquieto

En la diagramación utiliza una maqueta combinada, está dividida en 3 columnas horizontales y verticales, se utiliza la primera y segunda columna para colocar el textos, utilizan una tipografía de fantasía y su posición sigue el contorno de la ilustración, esto se da porque su estilo es infantil. Las imágenes que utilizan es solo ilustración esta es simple y clara para que los niños entiendan, la cromática utilizada es cálida a pesar de que predomina el espacio en blanco.



Función Materiales didácticos

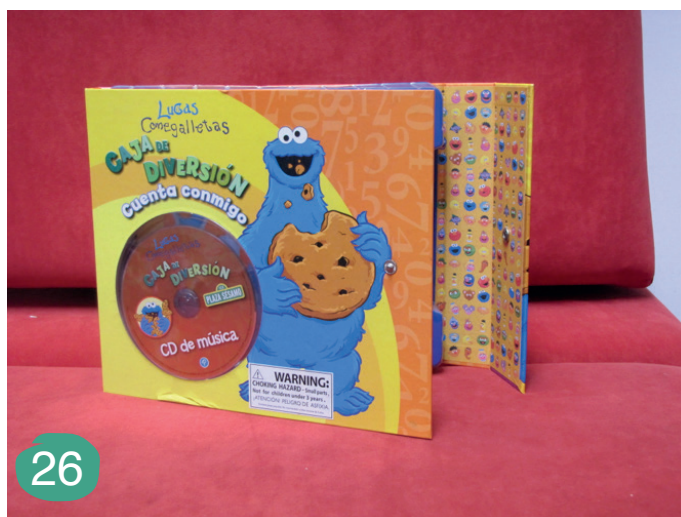


25

1. Granja

Funcionalmente este material didáctico es innovador ya que utiliza troqueles, la cromática que utiliza es muy llamativa ya que la gama utilizada es de colores claros ayudando al niño a diferenciar una ilustración de la otra, en la tipografía utilizan la jerarquización para dar mayor importancia la nombre del producto y luego al texto explicativo de lo que contiene la caja, para los dos textos utilizan San Serif.

Su tamaño formato A3 es muy funcional, ya que al momento de abrirla cumple dos funciones una de ellas es ser el embalaje y la otra función es que este se transforma en un tablero este contiene una granja realizada en pop up esto ayuda al niño a observar de manera tridimensional la granja que muestra en los cuentos, en la parte inferior como especie de cajones se encuentran dos cuentos y un DVD interactivo, a pesar de que contiene varios elementos su peso es muy liviano.



26

2. Caja de diversión

El formato de este material didáctico es muy cómodo es de 22,5 x 18,5, esto ayuda a tener mejor manejabilidad ya que tiene una división para cada producto que se encuentra dentro de este ayudando al niño a no tener problemas al momento de utilizarlo, se abre de una manera fácil como una carpeta dentro de esta contiene un cuento, un libro de actividades, Pop up para que armen los niños, crayones y un CD de música, la cromática que utiliza es variada ya que utiliza colores cálidos fríos para llamar la atención de niño, este producto es liviano y por ultimo podemos destacar la tipografía que utilizan es San Serif, utiliza una jerarquía para el nombre del producto y lo que contiene esta es clara para que sea legible y visible para su target.



Tecnología animaciones



Animación japonesa

Esta es una animación japonesa en la que enseña a los niños las frutas mediante un juego de piezas que se arman, esto ayuda a los niños a desarrollar su memoria.

El medio que utilizan es el Internet, su emisor es un medio reconocido Youtube, la duración de esta animación es de 2 minutos y 39 segundos, el software que utilizan es Adobe After Effects.

Este es un medio masivo que se utiliza hoy en día para difundir este tipo de animaciones educativas ayudando o brindando ayuda al resto de personas que deseen utilizar este tipo de material, ya que los niños captan mejor el mensaje con este medio.



Salud ocupacional

Esta es una animación realizada en Colombia para un proyecto, esta enseña a los niños a comer saludable mediante una animación con un niño, este empieza a realizar algunas actividades para tener una vida saludable desde niños, inculcando a crecer sanos.

El medio que utilizan es el Internet, su emisor es Vimeo, la duración de esta animación es de 2 minutos y 49 segundos, el software que utilizan es Adobe After Effects.

Este es un medio masivo que se utiliza hoy en día para difundir este tipo de animaciones educativas ayudando o brindando ayuda al resto de personas que deseen utilizar este tipo de material, ya que los niños captan mejor el mensaje con este medio.



Luego del análisis y desarrollo del primer capítulo de nuestra tesis vimos que la relación que tiene el niño con la naturaleza se define cuando él llega a tener todas sus aptitudes y actitudes, esto empieza desde los 7 años de edad, ellos ya pueden entender los beneficios que la naturaleza le va a brindar, claro esto sucede si el medio ambiente recibe buenos tratos por parte de los niños, estos tratos son inculcados por sus padres o maestros los cuales utilizarán varios métodos o materiales para que el niño capte o entienda de una forma clara el mensaje.

En la investigación se vio que el diseño gráfico es la clave en los materiales didácticos para niños, para ello se deben aplicar ciertos parámetros, por eso hemos visto que la ilustración con trazos simples e irregulares, esta es la manera más fácil de acceder o llamar la atención del niño, ya que para ellos es complicado captar elementos saturados que podrían aturdirlo.

La paleta cromática más indicada para los niños según las investigaciones y comparaciones entre homólogos una mezcla entre los colores cálidos y fríos, esto crea que el niño interactúe entre estos dos ambientes. Los colores que contrasten entre sí nos servirán para llamar la atención del niño en ciertos elementos que consideremos más relevantes. En la composición se vio que la estructura basada en la asimetría, simetría y puntos focales dará dinamismo a la diagramación, para esto se tomara en cuenta a la retícula compuesta, en ángulo y diagonal para darle movimiento a los elementos.

En la investigación se llegó a la conclusión de que la tipografía es un elemento indispensable e importante, es por ello que se utilizara Serif, San Serif, tipografía de fantasía y tipografía ilustrativa, con estos tipos podemos dar jerarquía a los textos, los cuales nos servirán para comunicar efectivamente el mensaje con una buena legibilidad y legibilidad.

En el análisis de los procesos de impresión se tomara en cuenta todas las posibilidades analizadas como: laser, adhesivos, madera, papel de color, packaging, telas, troquelado, acrílico, etc.; de esta manera evitamos limitarnos en nuestra creatividad y en el resultado del prototipo.

Llegando así a tener una idea clara sobre la problemática y sobre el diseño para nuestro proyecto de tesis, alimentándonos de nuevos conocimientos y técnicas para aplicarlo en nuestro tema.



CAPÍTULO

dos

PROGRAMACIÓN



PROGRAMACIÓN

Target.



Edad: 7 a 9 años.

Sexo: Femenino y masculino

País: Ecuador

Ciudad: Cuenca

Zona: Urbana

Religión: Católica

Nivel económico: medio, medio- alto, dependen totalmente de sus padres o representantes legales.

Hábitos: consumo

Motivaciones: juegos, juguetes, dulces, comida chatarra, televisión, video juegos, imaginación, cuentos, escuela, cine, películas, pintar, dibujar, premios, regalos, etc.

Nivel cultural: está en crecimiento debido a su edad y corto aprendizaje.

Nivel de estudios: 3ro de básica

Criterios psicológicos: extrovertidos, divertidos, no se complican, fuertes, decisivos, sentimentales, cariñosos, quieren hacer solos las cosas, tienen un amigo imaginario, se adaptan rápido a un grupo, sentimentales, cariñosos, respetan a las personas mayores, creen en los súper héroes, están siempre en movimientos, tienen miedo a los monstruos, les gusta jugar al aire libre, comparten sus hazañas con otros, se sienten protegidos si están cerca de sus padres.



Personal desingner



29

Personal desingner

Luego de realizar las investigaciones pertinentes se llegó a la definición de nuestro target, son niños y niñas de entre 7 a 9 años de edad, están en tercero de básica de primaria, residen en el Ecuador en la ciudad de Cuenca, están dentro de la zona urbana, pertenecen a la religión católica inculcada por sus padres desde pequeños, su nivel económico es medio, medio – alto, estos dependen totalmente de sus padres ya que son ellos quienes toman las decisiones, este target es consumista ya que desea comer u obtener todo lo que ve o se le presenta y por lo general sus padres acceden a sus gustos para mantenerlos felices y tranquilos.

Las cosas que los motivan son los juegos, juguetes, dulces, comida, chatarra, televisión, video juegos, cuentos, la escuela, cine, películas, pintar, dibujar, siendo unos grandes negociadores ya que siempre obtienen premios o regalos si hacen las cosas bien u obedecen a sus padres se los piden.

Su nivel cultural está en crecimiento ya que debido a su edad tienen un corto aprendizaje. Estos niños y niñas son extrovertidos, divertidos con todas las persona a su alrededor, no se complican por nada por lo que los hace fuertes ante ciertas decisiones, desean ser independientes por lo que empiezan a desarrollar ciertas actividades solos, tienden a respetar a las personas mayores por ello son sentimentales y cariñosos son sus familiares, maestros y amigos, son muy activos les gusta estar siempre en movimiento, jugar al aire libre, les gustan toda clase de mascotas por lo que siempre están queriendo una lle-gándola a cuidar y a querer mucho, tiene un héroe preferido ya sea de ficción o su papá, es por eso que ellos se sienten seguros y protegidos cuando se encuentran cerca de sus padres y unen sus lazos cuando realizan actividades juntos que es lo que más disfrutan.





CAPÍTULO tres

PARTIDOS DE DISEÑO



PROGRAMACIÓN

Forma

Cromática: Se usara la paleta cromática de los cálidos, fríos y los colores contrastantes.

Tipografía: Se usara Serif, San – Serif, fantasiosa e ilustrativa.

Estilo: El estilo será narrativo.

Ilustración: infantil, siempre e irregular.

Retículas: Se utilizara la retícula compuesta, ángulo y diagonal.

Composición: se utilizara la simetría, asimetrías y puntos focales.

Trazos: Simples e irregulares.

Elementos: Se usan los elementos básicos como: punto, línea, plano, contorno, textura.



PROGRAMACIÓN

Función



Cromática: esta mezcla de colores cálidos y fríos lograra llamar la atención del niño y así interactuar en estos dos ambientes y para puntos más relevantes se utilizan los contrastes y así captar su atención a los mismos.

Tipografía: se usa Serif, San Serif para dar jerarquía a los textos, además se vio que la más indicada para los niños porque les parece interesante, divertida y capta su atención es la fantasiosa e ilustrativa.

Estilo: Se usa el estilo narrativo porque todo va a tener que ver siempre con el argumento. Ilustración: Se utiliza una ilustración simple y con trazos irregulares esto es porque al niño no le gusta ver elementos saturados porque lo aturden, entonces con esta ilustración fresca el niño se siente en su entorno.

Retículas: Se utilizan esta variedad de retículas para darle movimiento a los elementos ya que es para niños y estos no tienen que ser estáticos.

Composición: Se utiliza estas composiciones para dar dinamismo a la diagramación.

Trazos: Se usaran los trazos simples e irregulares para no aturdir a los niños y así lograr que ellos entiendan de una forma clara.

Figuras: Se usan todos estos elementos básicos para lograr una mejor composición y así no limitarnos en nuestra creatividad.



PROGRAMACIÓN

Tecnología

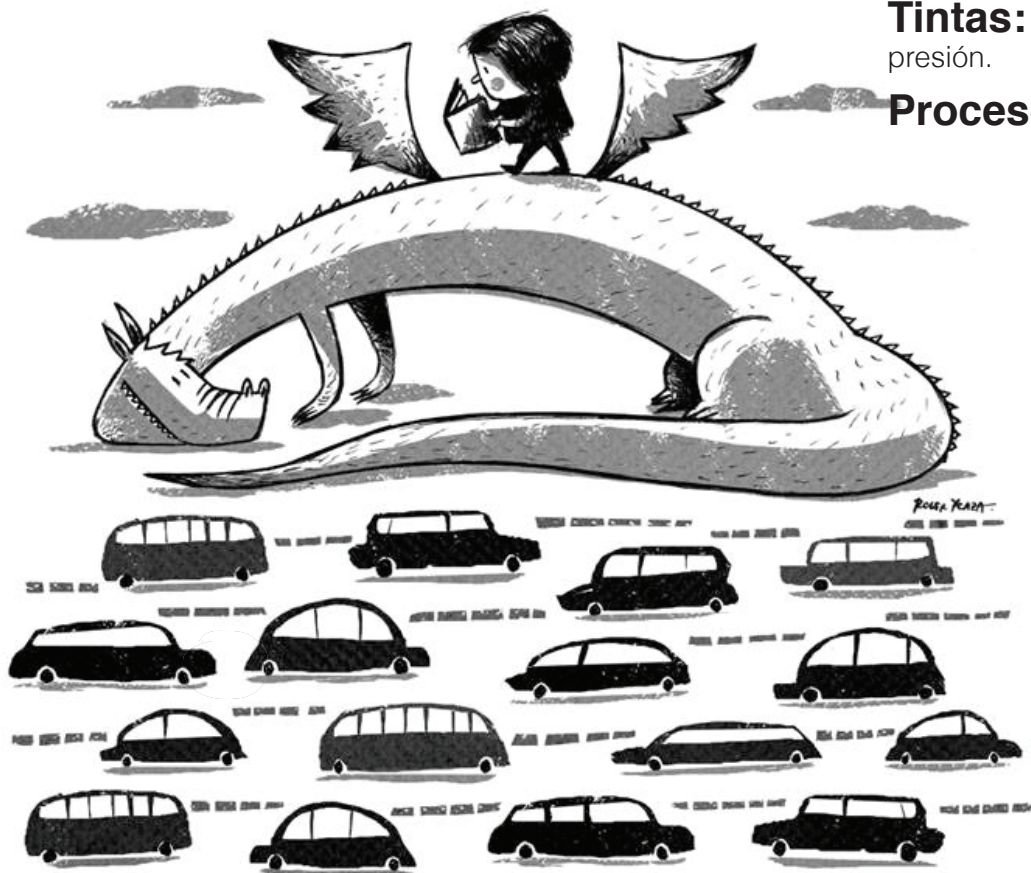
Medio: Se usará la animación en 2D.

Software: Se utilizará el programa de Adobe After Effects y Flash-

Tecnología: Estas serán alternativas como: laser, adhesivos, madera, papel de color, packaging, telas, troquelado, acrílico, etc.

Tintas: Las que usaremos RGB y CMYK, para la animación y para la impresión.

Proceso de impresión: Sera laser e impresión offset.



CAPÍTULO cuatro

DISEÑO





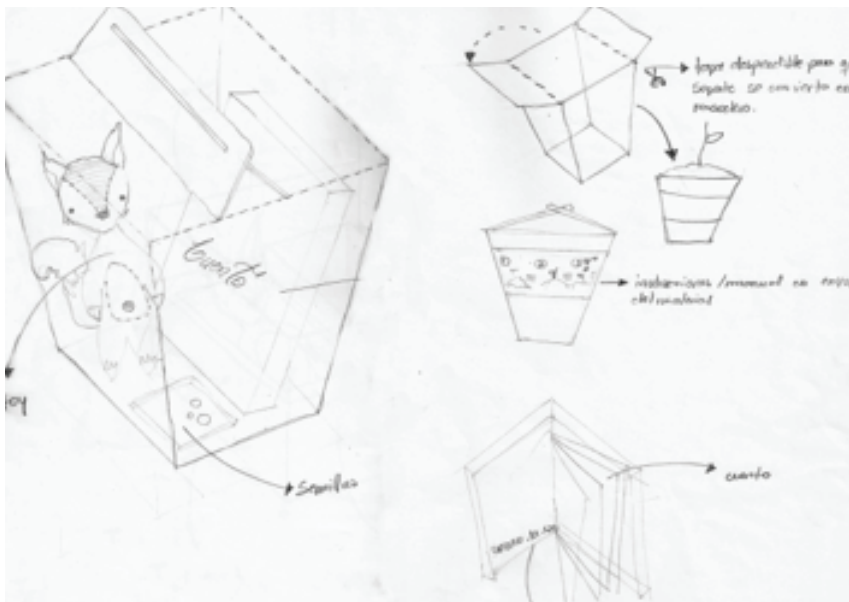
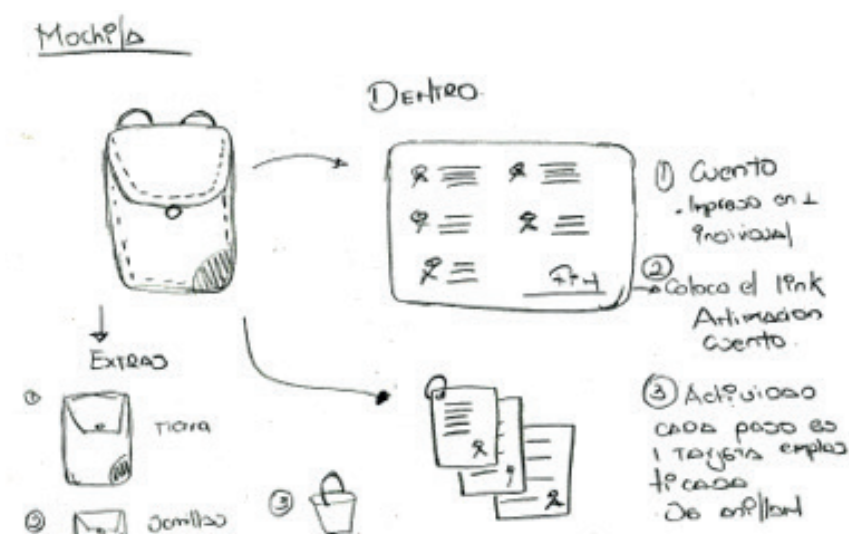
DISEÑO

Material didáctico

El uso de los materiales didácticos son muy importantes en la educación contemporánea. El uso de los materiales didácticos son muy importantes en la educación contemporáneo, es por ello que se plantearon tres propuestas para el desarrollo de nuestro proyecto.

Primera Idea

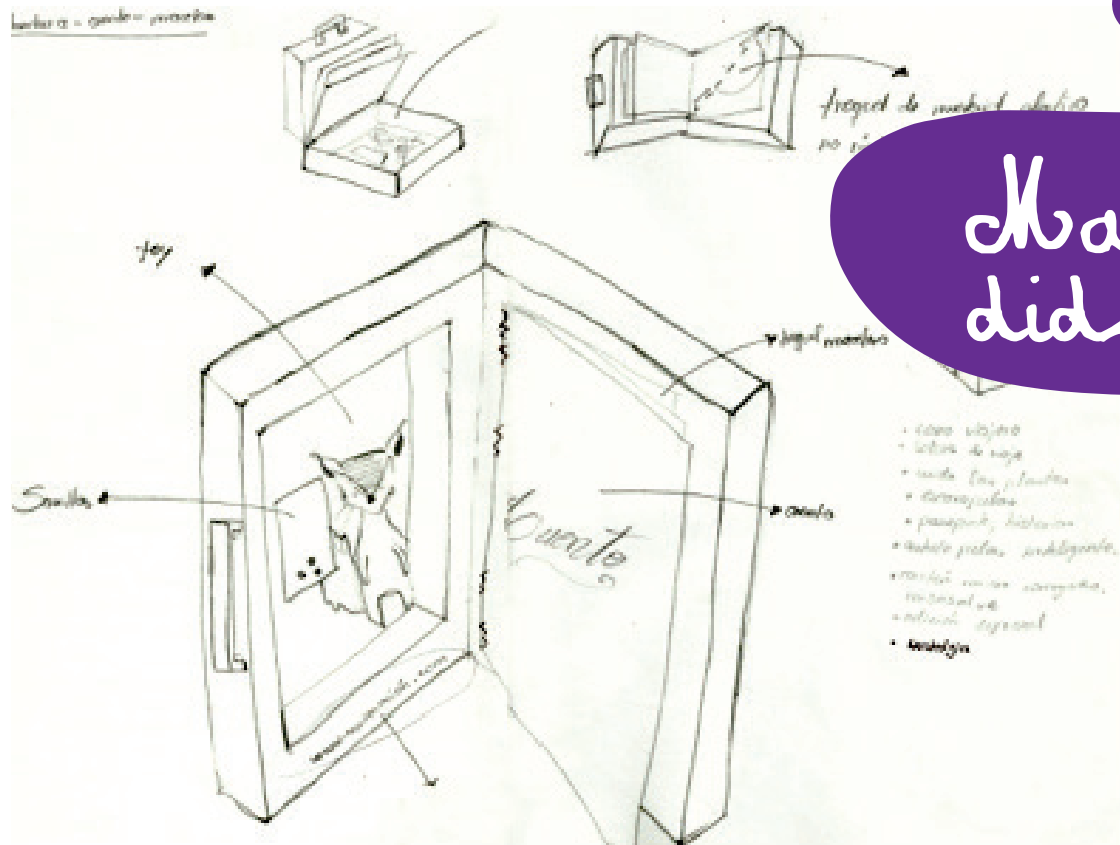
Mochila, esta idea propone un mochila para los niños que contenga todo el material didáctico dentro de ella, esta es multifuncional e innovadora no solo por su presentación sino también por uso de nuevos materiales logrando así nuevas formas que llamen la atención del niño. A pesar de su innovación este llega a ser accesible ya que existe la tecnología para su elaboración.



Segunda Idea

Caja, esta idea plantea una cajita feliz para los niños esta se la puede llevar a todos lados, dentro de este se encuentra el material didáctico que es el cuento, manual, toy, maceta y semillas. Este es multifuncional ya que las tapas de la caja se despenden y esta se convierte en la maceta. Este es un aporte al medio ambiente ya que se trata de evitar el desperdicio de materiales mediante la reutilización de los mismos, llegando a ser accesible a nuestro target.



Material
didáctico

Tercer Idea

Maletín, esta propuesta muestra una idea innovadora de cómo presentar un material didáctico, trata de innovar desde su embalaje mostrando una idea nostálgica de una maleta de los años 50, esta contiene los objetos en la parte interior, llega a ser multifuncional ya que el puede utilizar esta maleta para guardar cualquier objeto aparte de el material didáctico.

Luego de un proceso de análisis de las tres propuestas, para ver cual es su factibilidad e innovación tanto en el diseño como en los materiales, se escogió la propuesta tres.

Dinámica

Este maletín le va a pertenecer a un niño, el cual participara en las actividades que se encuentran dentro de este como: existe un orden que debe seguir el niño, primero debe leer el cuento, luego procederá a ver la animación y por ultimo realizara la actividad de siembra del manual.

Contenido

Una maleta rectangular, la cual contiene un cuento, un manual de actividad, un troquel, un toy con las semillas y en la parte exterior el link de la animación.

Justificación

Se escogió la tercera idea por ser la más innovadora y factible a la hora de enseñar, ya que el niño desarrolla la observación, manipulación, aprendizaje y razonamiento. Además dispone de más elementos a diseñar como son: escenas, personajes, mascota, embalaje y productos editoriales que es el cuento y el manual de actividades.



Para la definición del personaje se tomo en cuenta la actividad con los niños, ellos ayudaron para definir al zorro como personaje del material didáctico. Se diseño el personaje correspondientes, siguiendo un proceso de bocetación y vectorización.

El personaje tiene un estilo infantil, alegre , trazos simples e irregulares. La característica de la mascota es ser el portavoz para sembrar y cuidar el medio ambiente.

Personaje



DISEÑO

Personaje



Luego de este proceso se escogió al zorro indicado que hiva con todas las características definidas anteriormente, logrando así que los niños se sientan identificados con esta mascota, luego se prosiguió a digitalizarlo. Boceto del zorro seleccionado.



Zorro digitalizado en varias posiciones y acciones, lo que se quería lograr con esto es que los niños se identifiquen con esta mascota que la sientan parte de su entorno y que sus características sean parte de su imaginación algunas de esas son: los trazos irregulares, la cromática de colores fríos y calidos, que sea extraordinario, que tenga poderes, que sea amable, que tenga súper poderes, que camine y que vuele. Llegando así a obtener a atúc príncipe de los zorros, el nombre se dio para dar mas énfasis a lo nuestro, a nuestros antepasados, traduciendo la palabra zorro al quechua es Atúc .

La misión de Atúc es enseñar a los niños a cuidar el medio ambiente, mediante la siembra, mostrándoles una comparación de cómo sería la tierra si la cuidamos o si la destruimos.



Personaje



- Zorro digitalizado en varias posiciones y acciones, lo que se quería lograr con esto es que los niños se identifiquen con esta mascota que la sientan parte de su entorno y que sus características sean parte de su imaginación algunas de esas son:
- los trazos irregulares, la cromática de colores fríos y calidos, que sea extraordinario, que tenga poderes, que sea amable, que tenga súper poderes, que camine y que vuele. Llegando así a obtener a Atúc príncipe de los zorros, el nombre se dio para dar mas énfasis a lo nuestro, a nuestros antepasados, traduciendo la palabra zorro al quechua es Atúc .

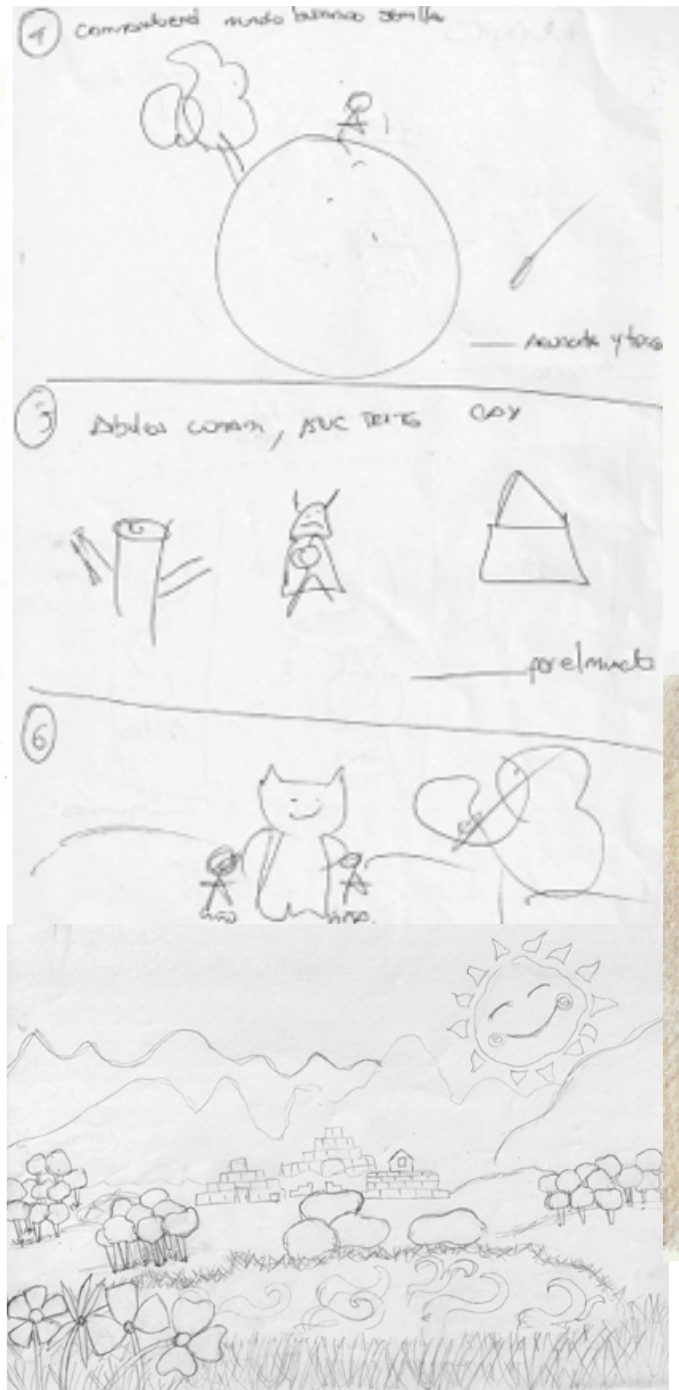
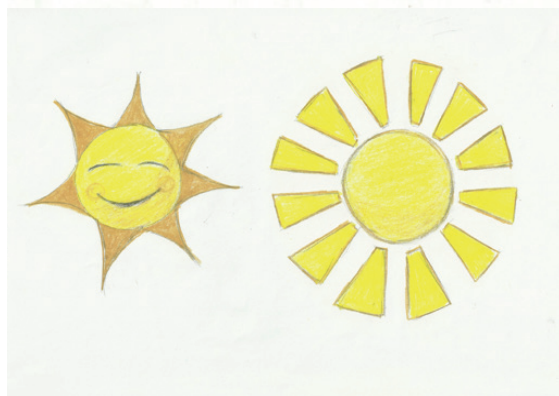
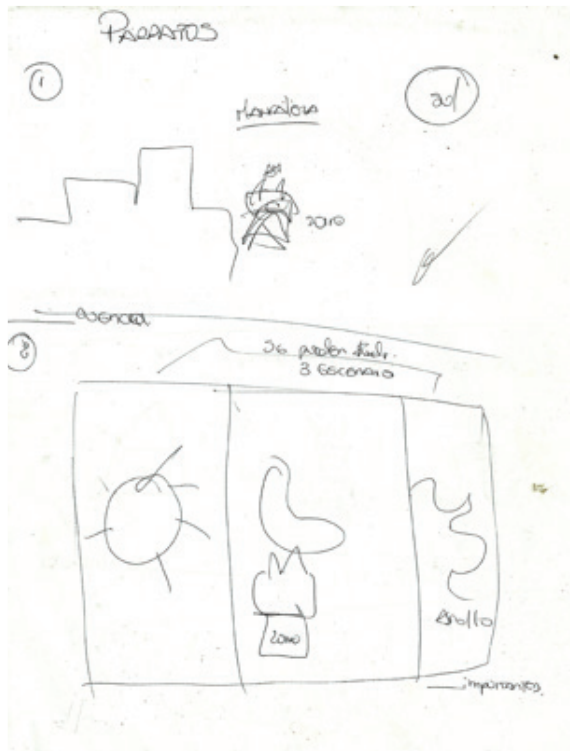
La misión de Atúc es enseñar a los niños a cuidar el medio ambiente, mediante la siembra, mostrándoles una comparación de cómo sería la tierra si la cuidamos o si la destruimos.



DISEÑO

Luego de tener definida la mascota, se procedió a desarrollar el cuento, para este se realizaron varios bocetos, para las escenas estas cuentan la historia de Atúc el príncipe de los zorros el papel que toma en nuestro planeta de enseñar a los niños a cuidar el medio ambiente, evitando destruir la naturaleza. Todo esto se desarrolla en guapondelig lo que hoy es Cuenca, tomando así lugares que forman parte de nuestra historia y haciéndolos parte de esta historia.

Cuento



DISEÑO

Cuento Digitalizado

Hace muchos años, cuando los humanos éramos poquitos, antes de que las montañas se llenen de casas y los ríos de basura, antes de que el viento ponga nombre a las cosas, vivía Atúa, príncipe de los zorros del gran valle de Guapondélig, que era el antiguo nombre de lo que hoy es Cuenca.

Atúa, el zorro, era viajero y preguntón. Preguntando y preguntando, al sol, al arroyo, a la luna, descubrió que la vida es una línea de agua como un río, y que todos los seres, sin importar si eran Zorros, plantas, hormigas o humanos solamente somos gotas en esa gran línea de la vida. Ni mas ni menos importantes.



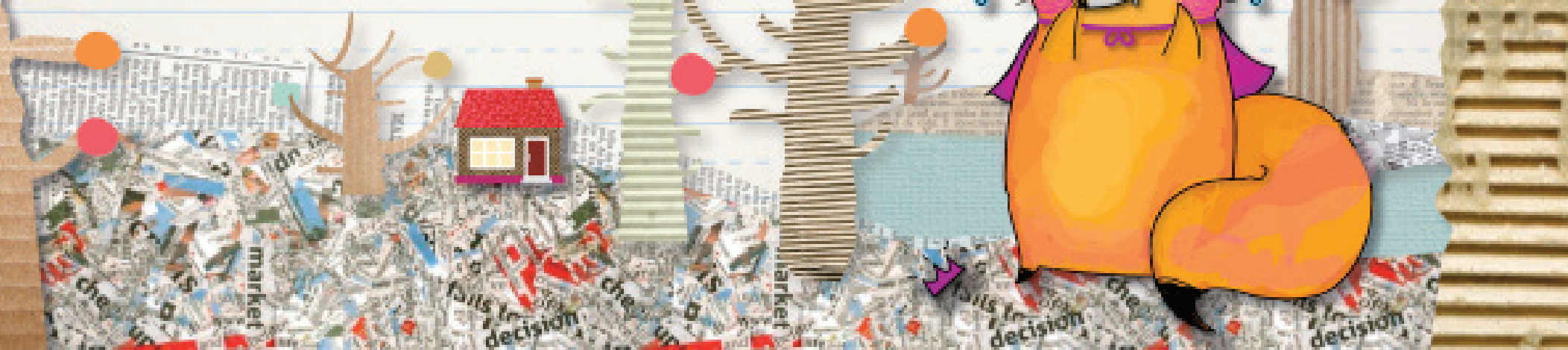
También le contaron que esa línea de agua que es la vida, necesita de las plantas para continuar existiendo. “Sin plantas, yo no puedo hacer que la tierra se caliente solo hasta donde la gente aguante” le contó el sol; “Sin plantas ni árboles, yo no tendría a quienes regar, y tal vez inundaría tu casa porque ya nada me controlaría” le dijo el río; “Sin plantas no tendríamos nada que comer” le dijeron en coro todos los animales que encontraba a su paso.



Un día *Atitlán* llenó una bolsa con todas las semillas que pudo, y salió por los caminos del mundo con el firme propósito de que nunca le faltaran plantas a la tierra. Por muchos lugares fue sembrando sus plantas. Árboles magníficos de Guineo dejó sembrados cerca del mar, y de Reina Claudia cerca de los ríos que van al mar; plantas de maíz y de col morada dejó junto a los poblados, por si los necesitaba, así como brotes de aguacate y de trigo.



Sin embargo, no supo Atúe que en el Valle donde había nacido, la gente empezó a cortar sus árboles, a pisar sus plantas y a desaparecer sus semillas. Tanto se había demorado en volver, que hasta su casa habían pintado con otro color. Nadie le hizo mucho caso cuando regresó, con su bolsa de semillas y su capa, luego de mucho sembrar por el mundo.



Nadie, excepto los niños y las niñas. Porque dice la leyenda que los niños todavía conocen el lenguaje del viento y de los zorros. Con ellos, Atúe recuperó la alegría y la esperanza. Mucho había visto el príncipe de los zorros en sus viajes. Muchas historias tenía para compartir con los niños que desde entonces también buscaron una bolsa de semillas para ayudar a Atúe en su misión. La primera de las historias que Atúe les cuenta cuando siembran tiene que ver con el río de la vida. Ese que inicia con una semillita recién sembrada.



DISEÑO

Tipografía

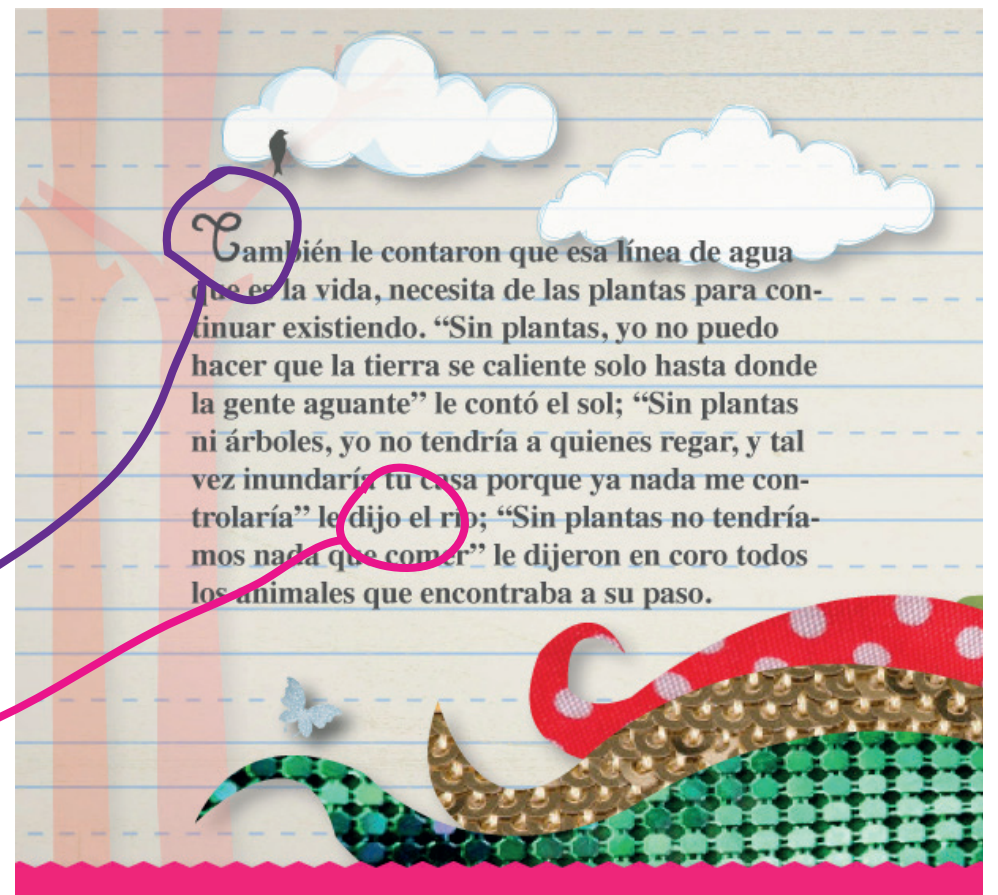
Amandine

BRAIN FLOWER



Amandine

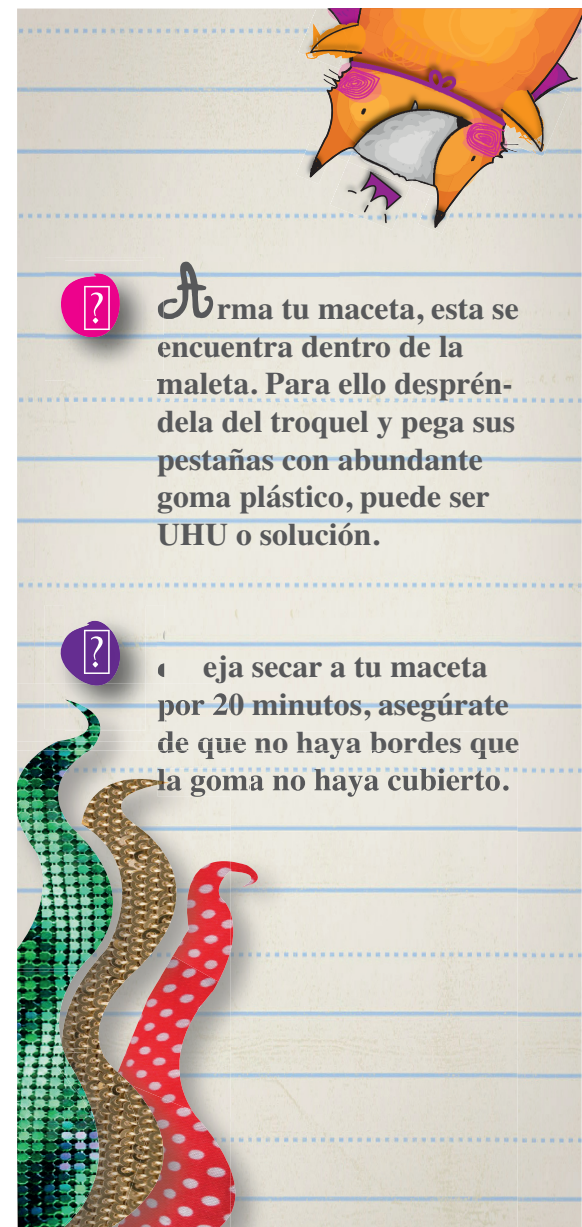
Times bold



DISEÑO

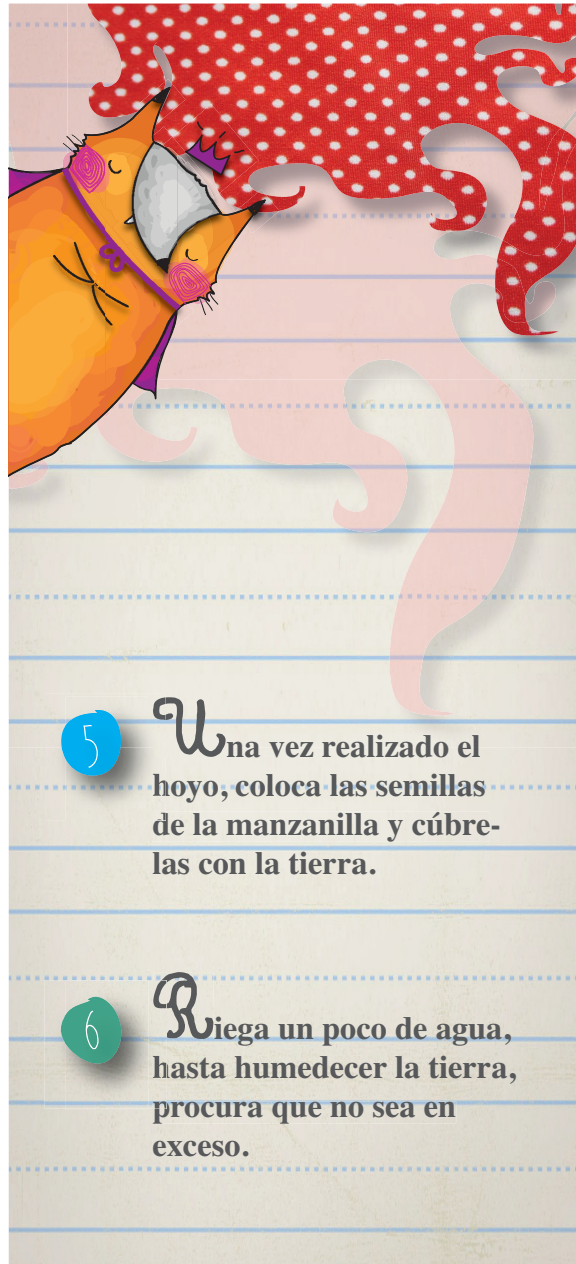
Para el desarrollo del manual tanto en el boceto como al momento de digitalizar, se utilizó los mismo recursos gráficos del cuento y la misma tipografía, esto ayudará a tener un sistema gráfico entre los productos.

Manual



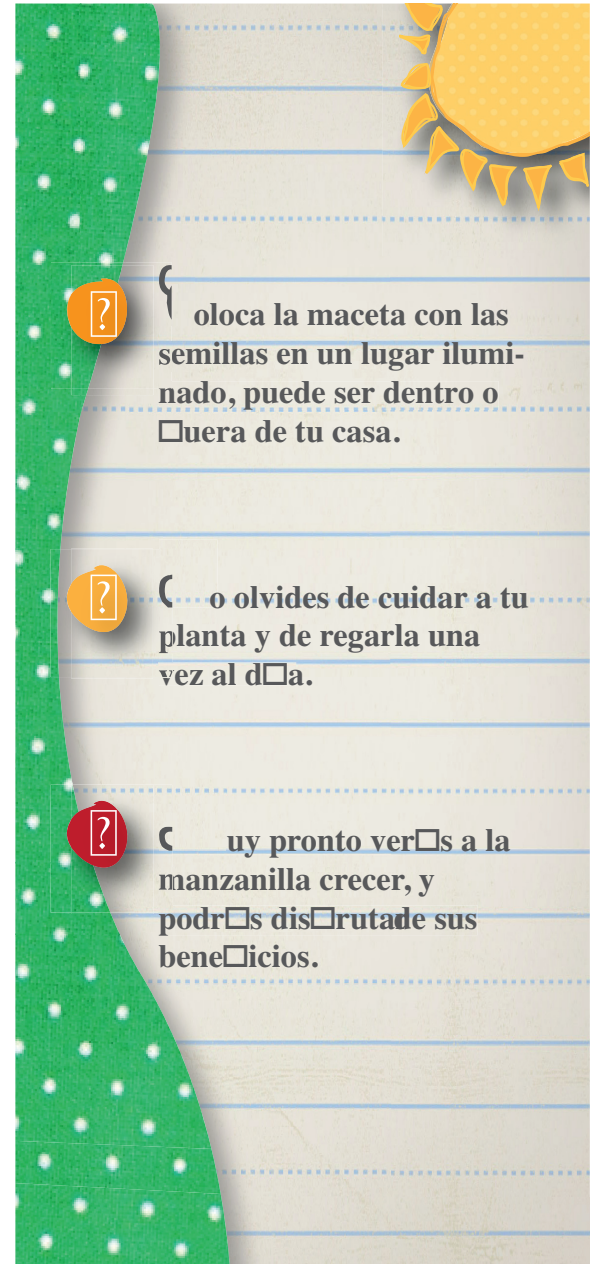
3 **V**ierte tierra abonada en tu maceta, procura que esta esté casi llena.

4 **R**realiza un pequeño hoyo con tus dedos dentro de la tierra, este debe ser hasta la mitad de la maceta.



5 **U**na vez realizado el hoyo, coloca las semillas de la manzanilla y cúbre-las con la tierra.

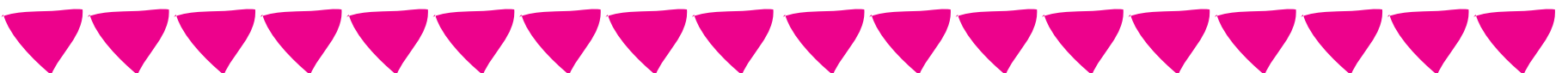
6 **R**iega un poco de agua, hasta humedecer la tierra, procura que no sea en exceso.

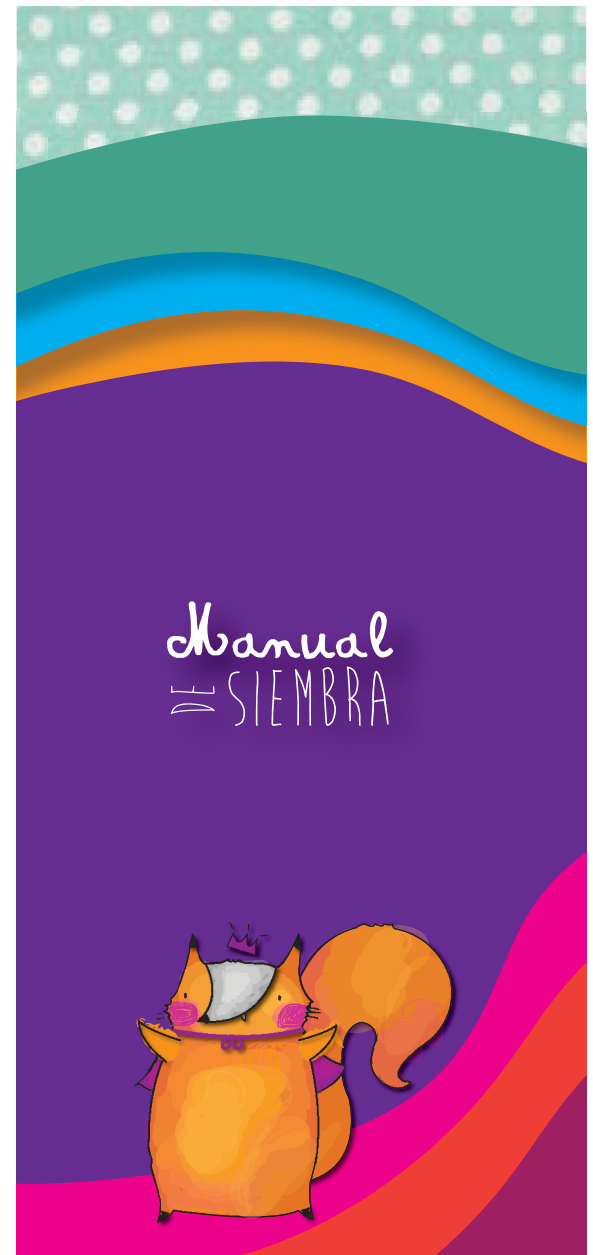
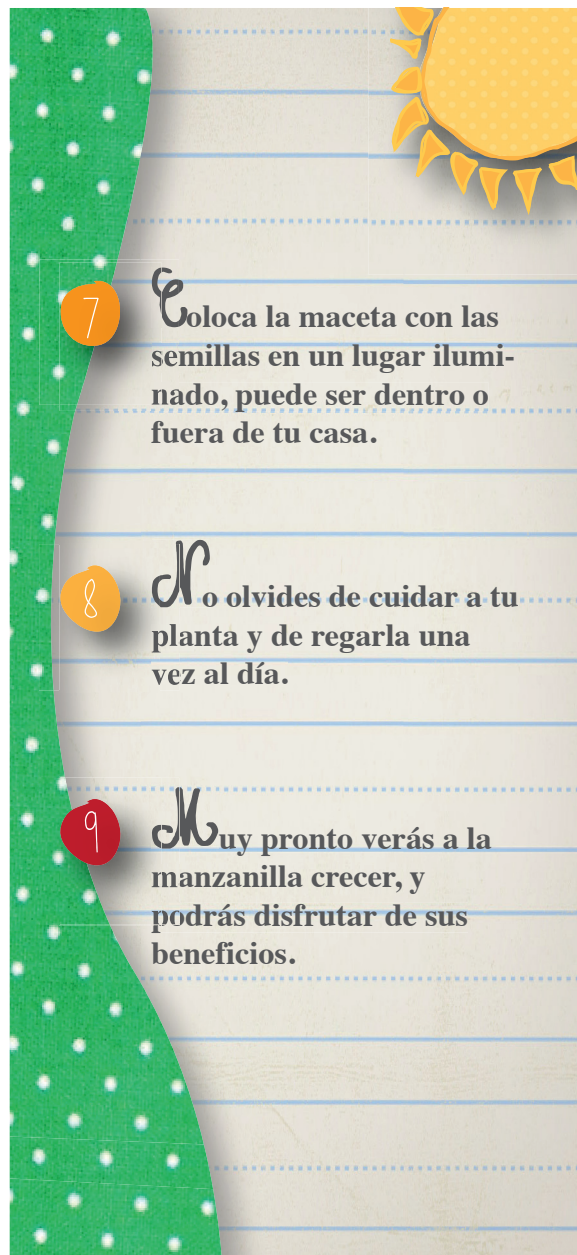


? **C**oloca la maceta con las semillas en un lugar iluminado, puede ser dentro o fuera de tu casa.

? **C**o olvides de cuidar a tu planta y de regarla una vez al día.

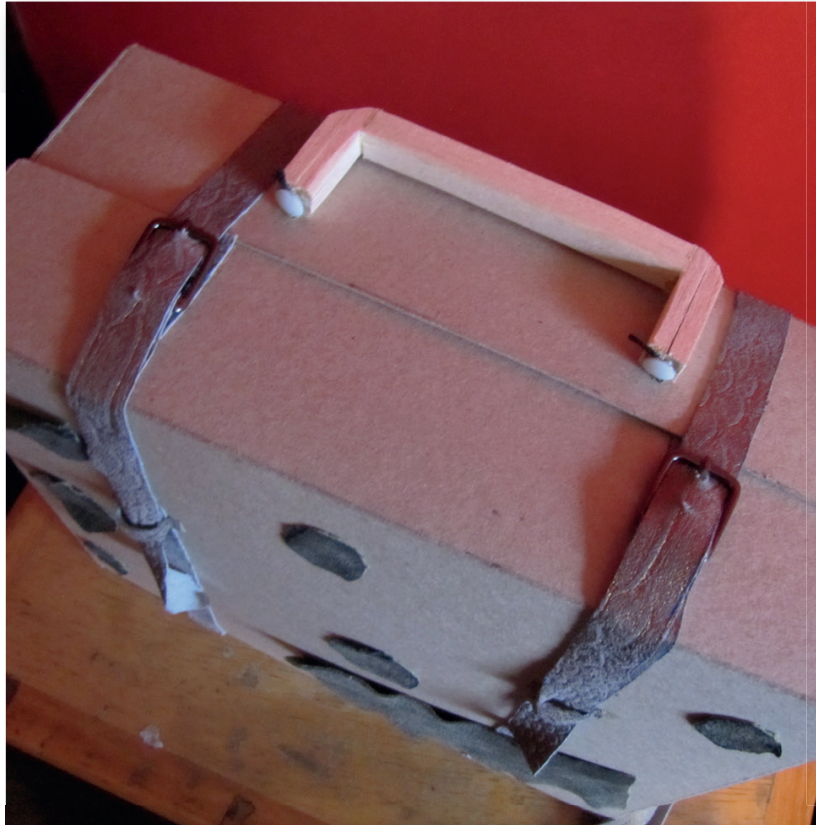
? **C**uy pronto verás a la manzanilla crecer, y podrás disfrutar de sus beneficios.



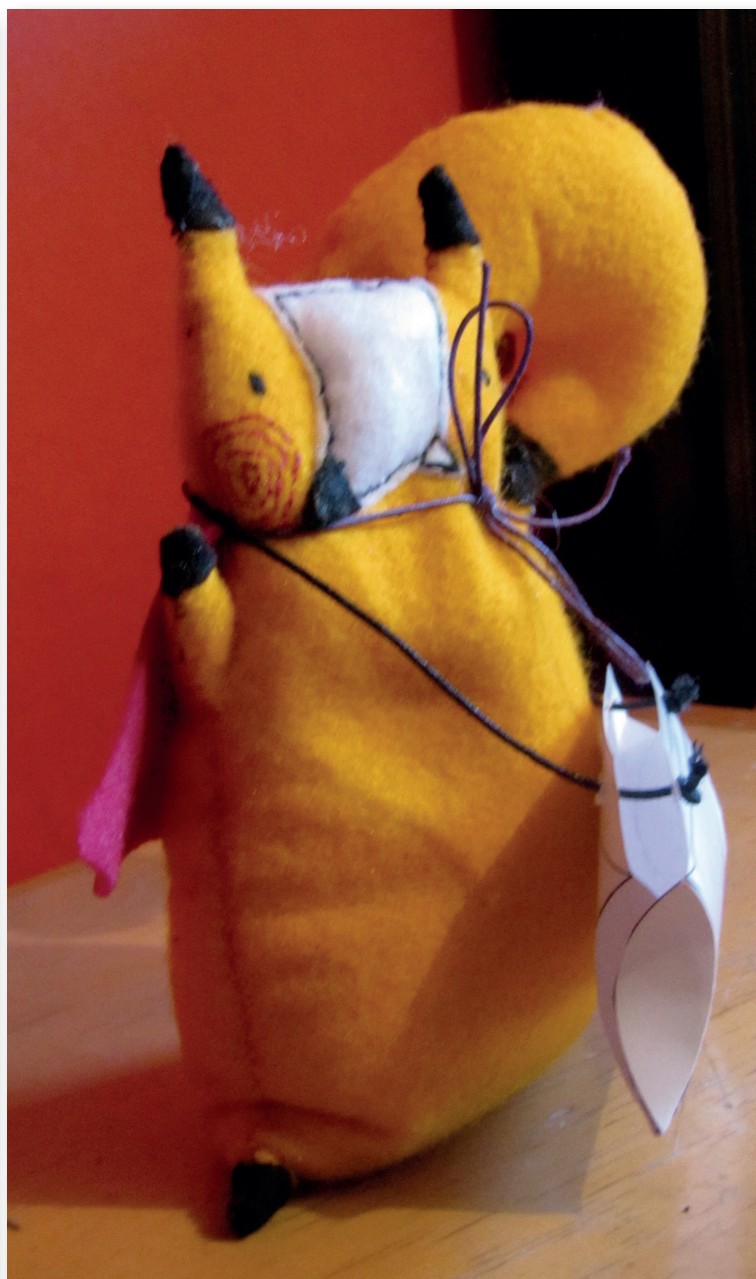


DISEÑO A NIVEL DE BOCETO

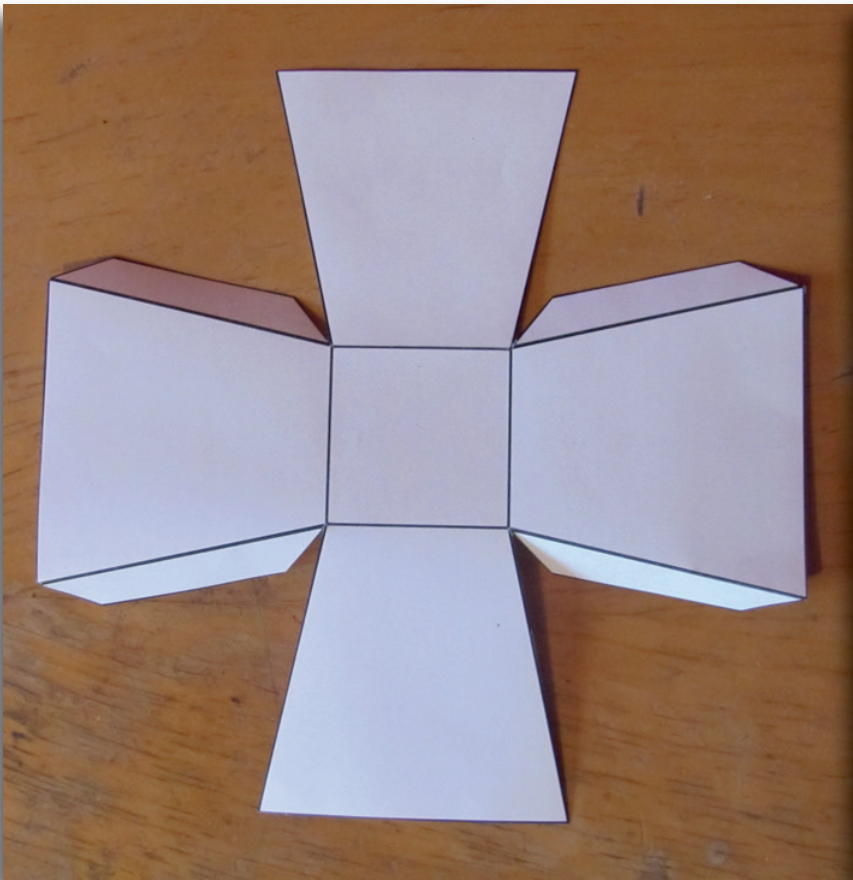
Maletín



Lay



Maceta

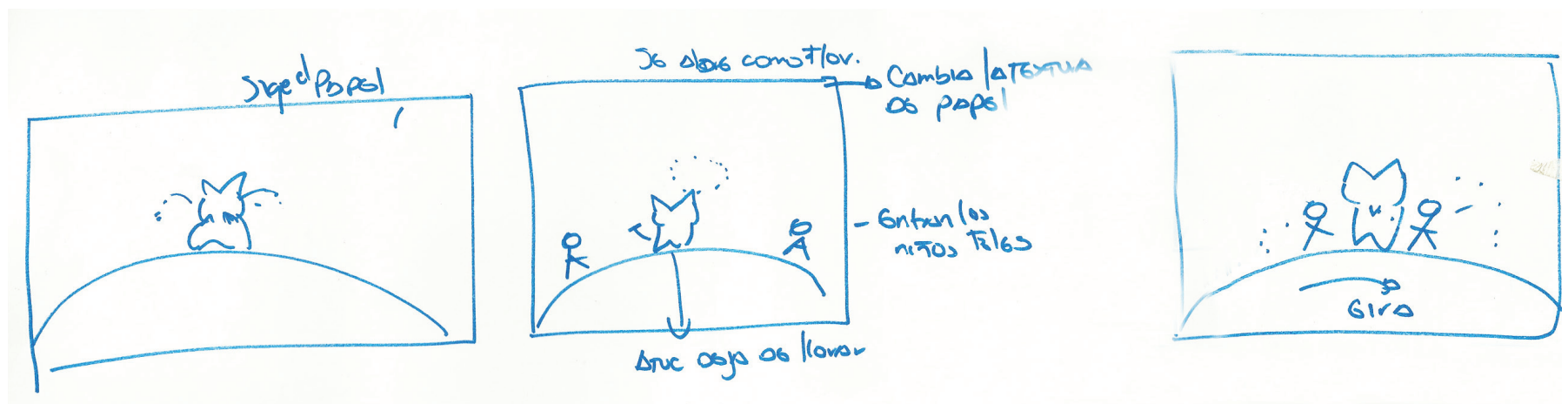
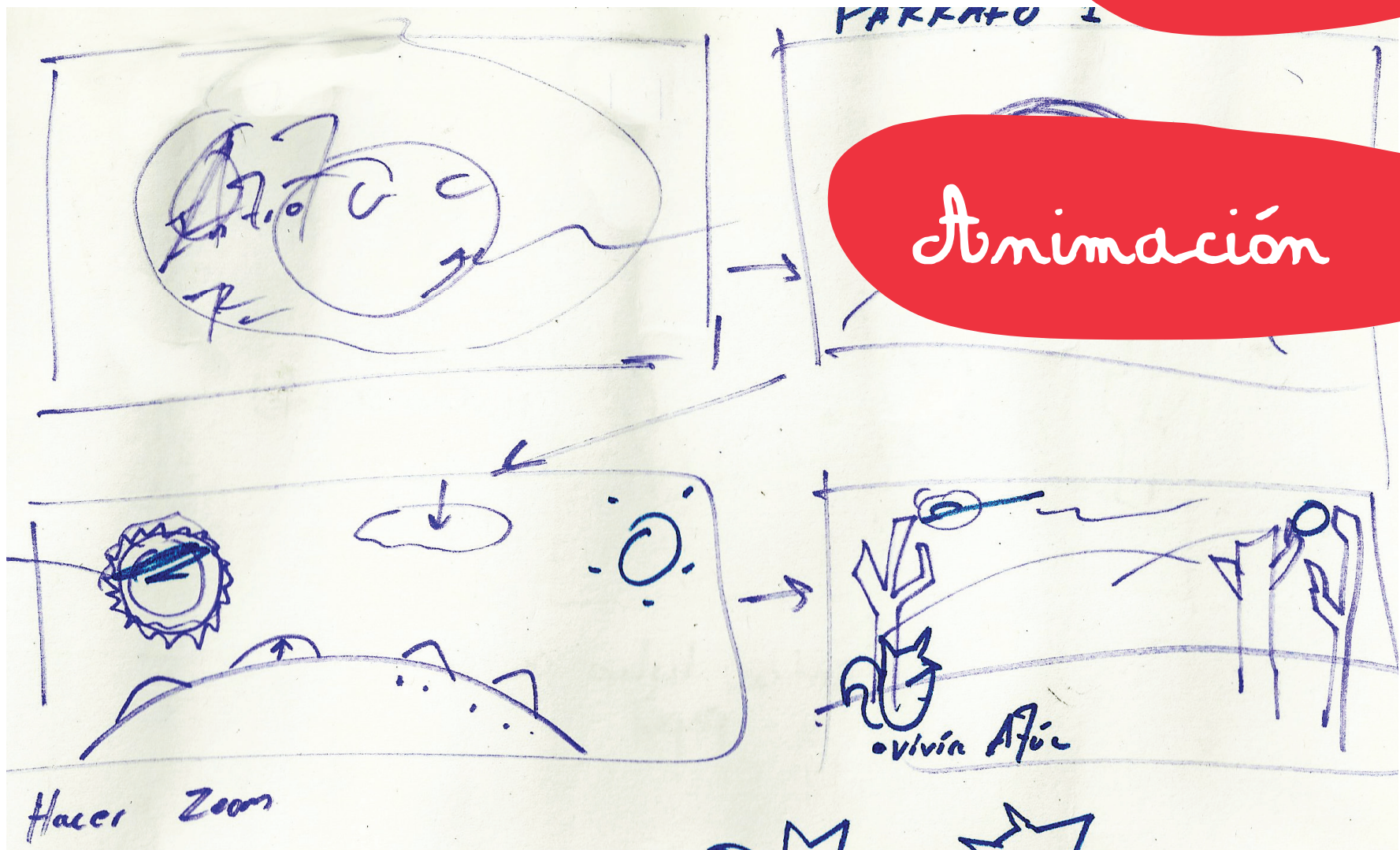


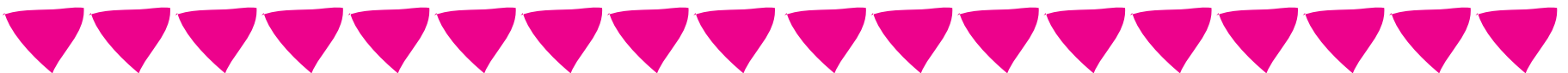
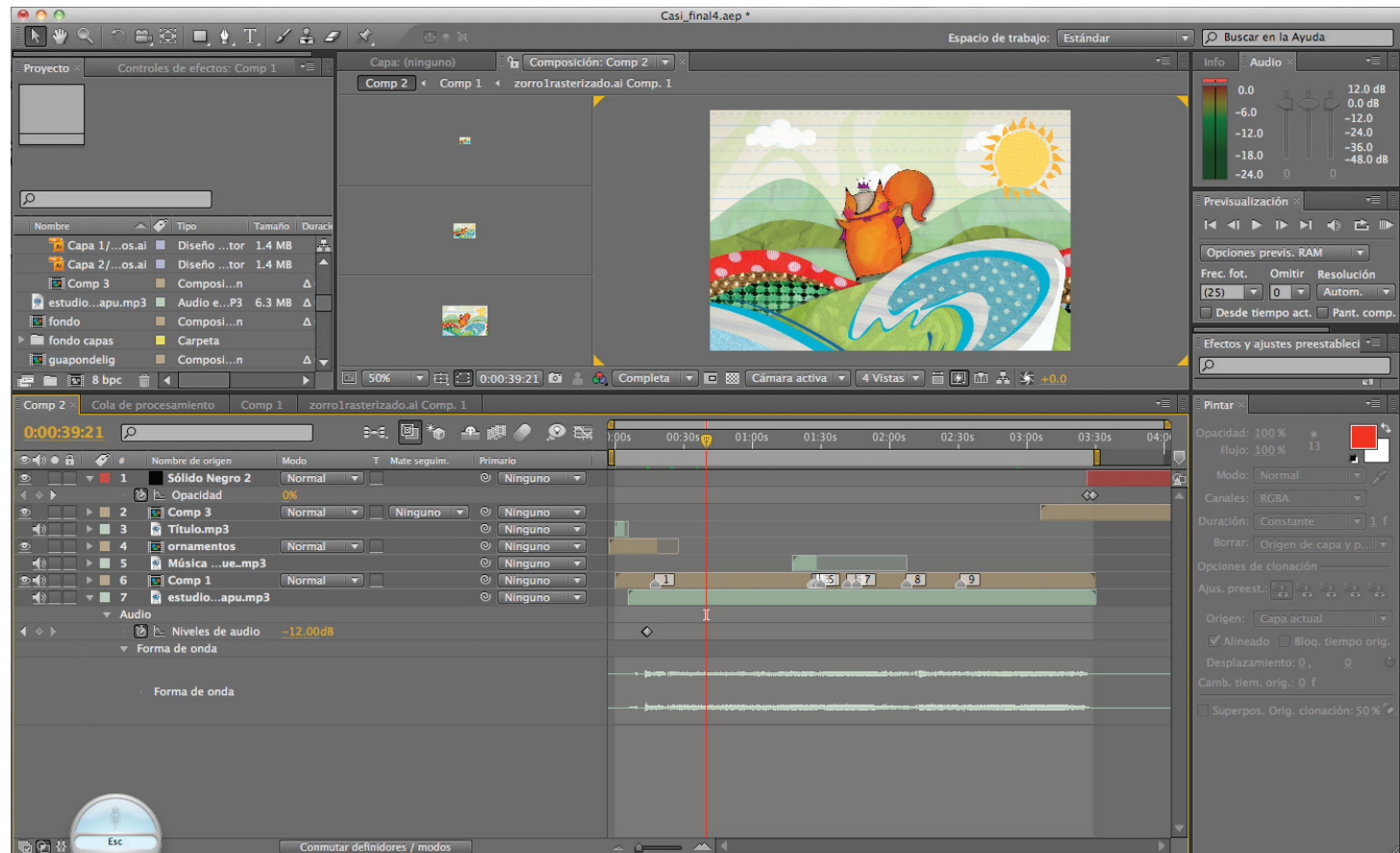
Cuento y Manual

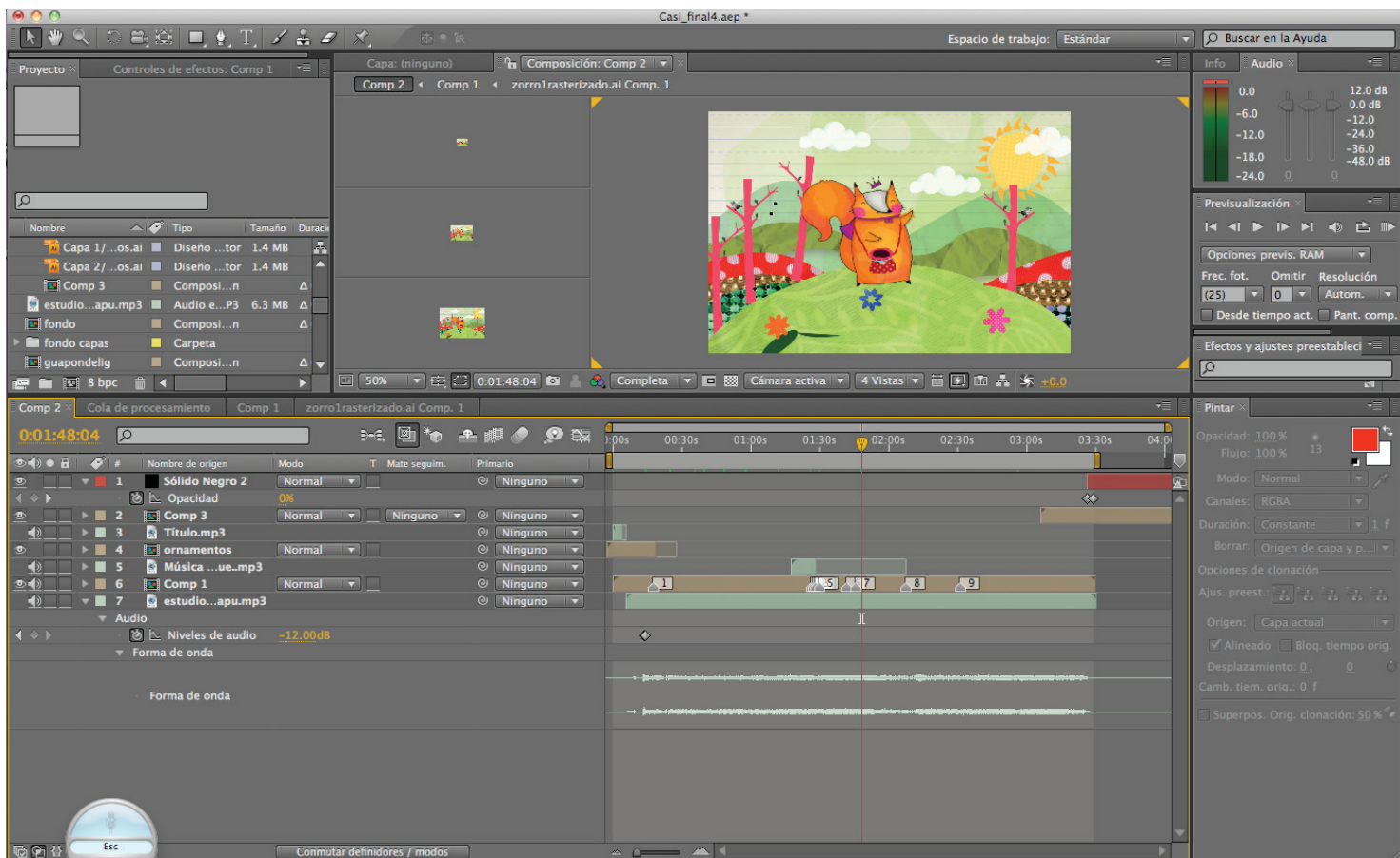
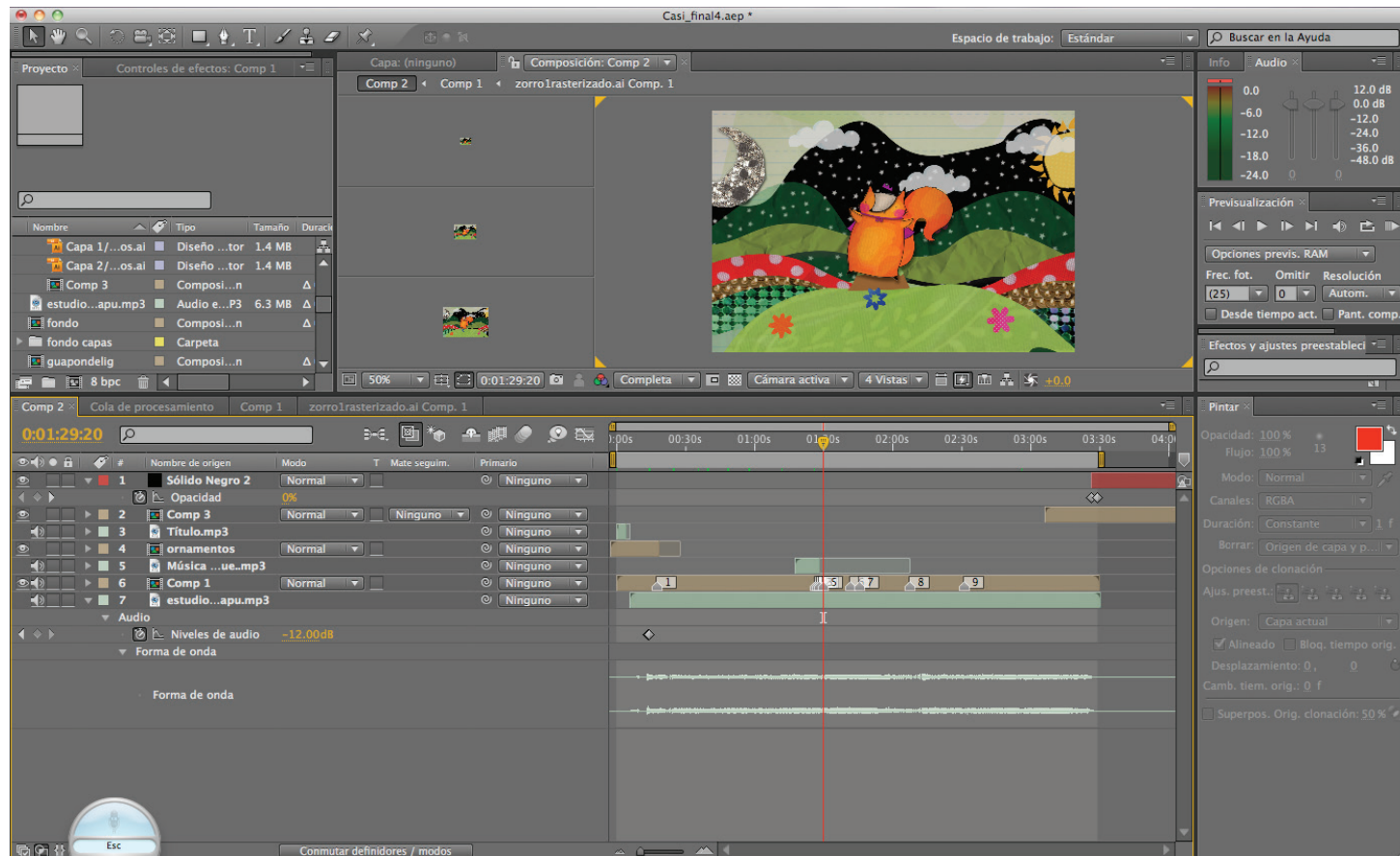


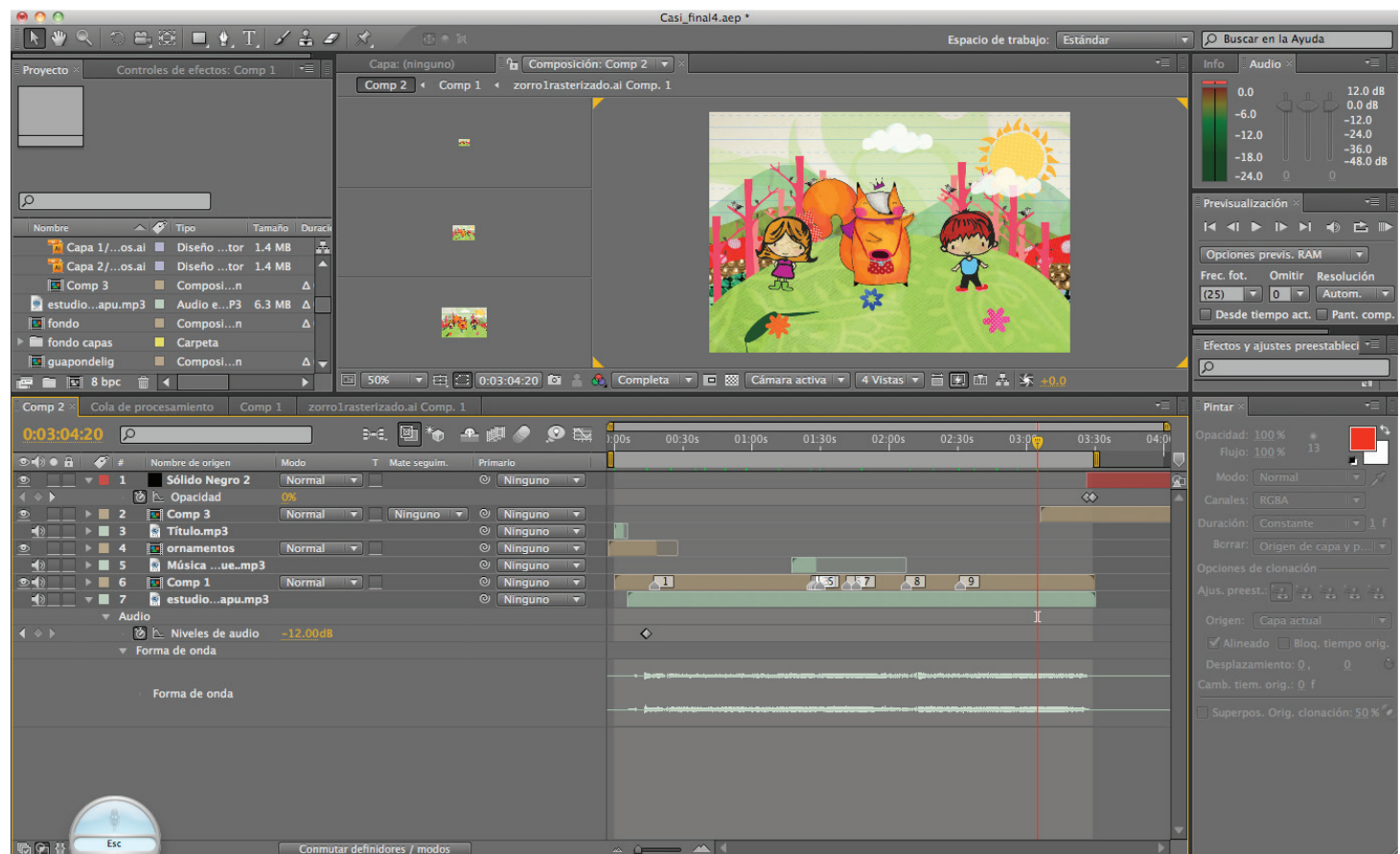
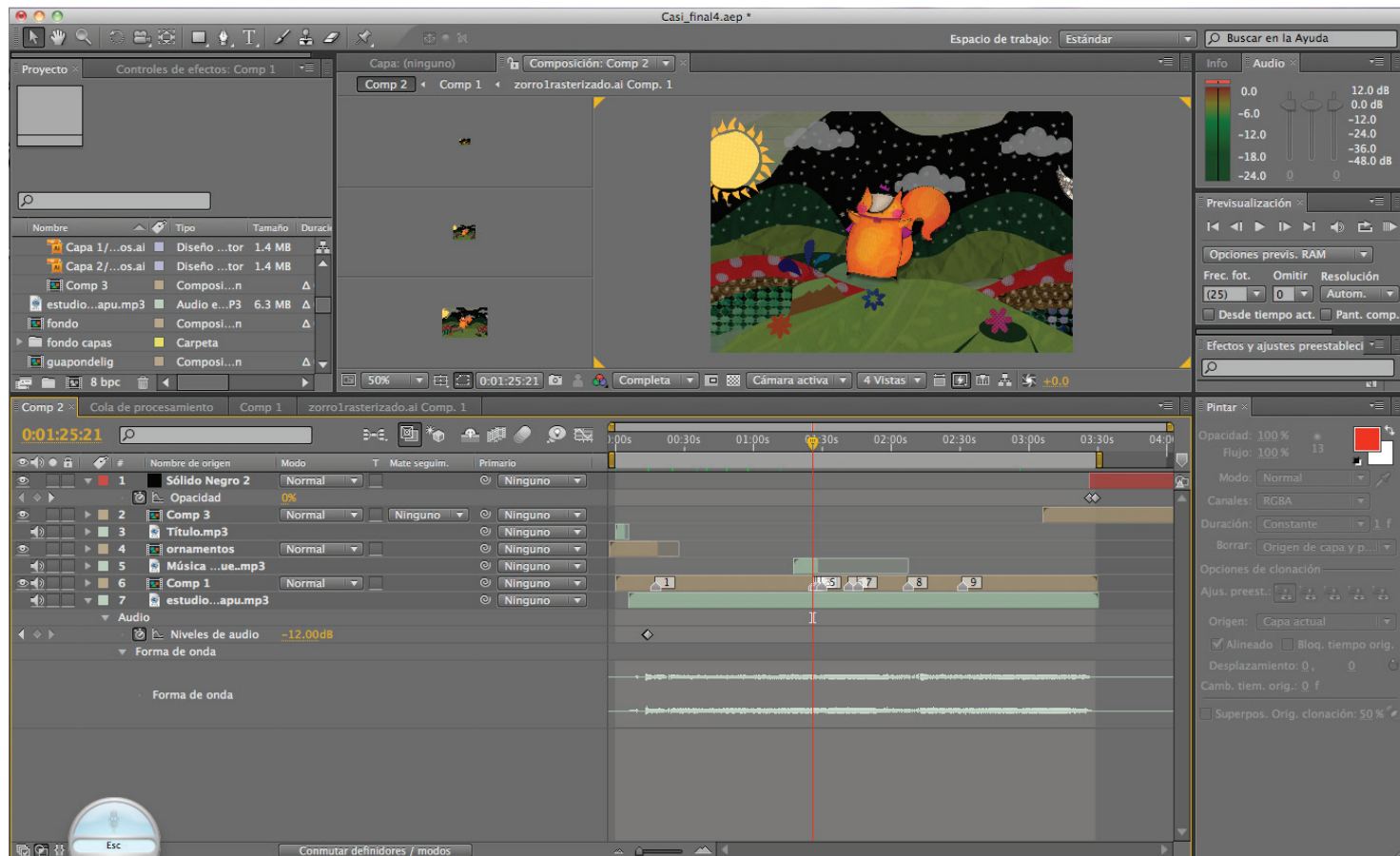
DISEÑO

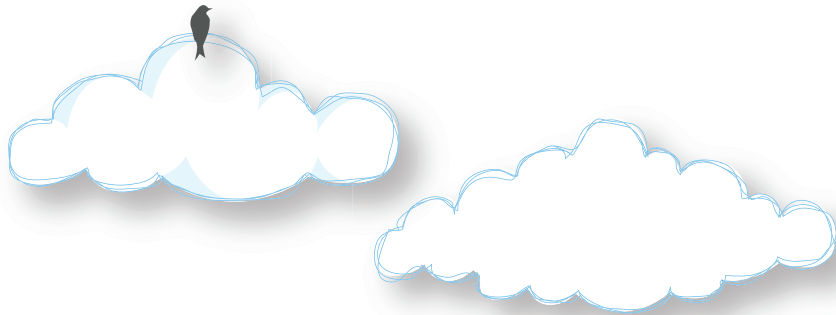
Animación











Conclusiones

El objetivo de nuestro proyecto fue aportar con el mejoramiento de la relación del niño con el medio ambiente, dirigido para niños y niñas de 7 a 8 años de edad, sin discriminación económica, se utilizó al diseño gráfico como medio para el desarrollo del material didáctico.

Después de superar las fases del proceso de realización del proyecto, se puede decir que se cumplió con los objetivos planteados, ya que se diseñó un material didáctico que cumple con la función de enseñar a los niños a cuidar el medio ambiente, mediante una manera innovadora que desarrolla en el niño su intelecto, motricidad y razonamiento, mediante la siembra.

Al ser un diseño dirigido a niños podemos decir que fue un gran reto para nosotras, pero al mismo tiempo nos enseñó a conocer, interesarnos y respetar a los niños, traduciendo este conocimiento en un diseño acorde al contexto y necesidades del usuario, abriendo así nuevos horizontes como diseñadoras y seres humanos.

El tiempo que dedicamos a este proyecto nos exigió estar enfocadas, ha no perder nuestros objetivos, para elaborar un producto que refleje nuestro empeño y dedicación.

Al ser un equipo, logramos completar nuestras fortalezas como diseñadoras y organizar un ritmo de trabajo donde cada una entregó el 110% de su energía, por esta razón estamos orgullosas de haber completado nuestro proyecto satisfactoriamente, demostrando que cada segundo de nuestro esfuerzo valió la pena.

Al momento de reproducir nuestro producto, no tuvimos dificultad alguna ya que contamos con la tecnología y los materiales para su desarrollo, haciéndolo de este un material didáctico accesible en el mercado.



Recomendaciones

Es esencial al momento de trabajar con niños conocer, informarse y introducirse en su entorno, de una forma adecuada y respetuosa. Al ser este un trabajo multidisciplinario, se necesita la información de las fuentes adecuadas como Psicólogos, Sociólogos, Docentes y los niños, para obtener el desarrollo adecuado del proyecto.

De esta forma se logró un aporte al mejoramiento del niño con el medio ambiente mediante la siembra, llegando a ellos de una forma innovadora y educativa.

En todo el proceso nos mantuvimos motivadas, ya que el tema de tesis que se desarrolló nos incentivó a dar todo nuestro potencial y energía, ampliando así nuestros conocimientos.



Bibliografía

- ACOSTA, A. (2009). El buen vivir, una vía para el desarrollo. Quito, Ecuador: Abua - Yala.
- AMBROISE, G., & HARRIS, P. (2008). Retículas. Barcelona, España: Parramón .
- ARMS, J. (2003). Comunicación en el Diseño Gráfico.
- DABNER, D. (2005). Diseño gráfico: Fundamentos y prácticas .
- DÍEZ, N., & CELIS, C. (2010). Cómo estimular el aprendizaje . Barcelona, España: Oceano.
- DURAZNO, M. (1 de Marzo de 2013). La elación de la naturaleza con los niños. (J. MENA, & D. PERALTA, Interviewers)
- HURRELL, S., & PISOS, C. (2004). Con todos, desde el aula y la escuela a la comunidad. Lima: S.A.
- MASON, D. (2008). Materiales y procesos de impresión. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- MENA, M. (13 de Marzo de 2013). Psicologo clínico. (P. Diana, & M. Julia, Interviewers)
- RODRIGUEZ MORENO, C. (2009). El diseño gráfico en materiales didácticos. Bruselas , Belgica: Centre d'Estudies Sociales Sur Amérique Latine.
- YCAZA, R. (3 de 03 de 2013). Diseñador gráfico. (J. Mena, & D. Peralta, Interviewers)



ÍNDICE



Índice de imágenes

1. Ilustración: Roger Ycaza
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=263520727117705&se-t=a.185861108217001.45767.185855644884214&type=1&theater>
2. Ilustración: Roger Ycaza
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=269749433161501&se-t=pb.185855644884214.-2207520000.1371917955.&type=3&theater>
3. Ilustración: Roger Ycaza
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=266372163499228&se-t=pb.185855644884214.-2207520000.1371918518.&type=3&theater>
4. Ilustración: Roger Ycaza
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=291784550957989&se-t=pb.185855644884214.-2207520000.1371919330.&type=3&theater>
5. Ilustración: Roger Ycaza
https://www.facebook.com/photo.php?fbid=297610077042103&se-t=pb.185855644884214.-2207520000.1371919330.&type=3&src=https%3A%2F%2Ffbcdn-sphotos-c-a.akamaihd.net%2Fhphotos-ak-prn1%2F601796_297610077042103_1963061233_n.jpg&size=570%2C719
6. Ilustración: Roger Ycaza
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=263520727117705&se-t=a.185861108217001.45767.185855644884214&type=1&theater>
7. Ilustración: Roger Ycaza
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=210885059047939&se-t=a.186147434855035.45887.185855644884214&type=3&theater>
8. http://recursos.cnice.mec.es/fp/artes/ut.php?familia_id=5&ci-clo_id=1&modulo_id=1&unidad_id=133&menu_id=1590&padre_id=0&submenu_id=2847&pagestoyen=9&ncab=3.1&contadort=8
9. <https://www.facebook.com/pages/The-Chitas-Clitoris/184334104922844>
10. https://www.facebook.com/photo.php?fbid=405238289499090&se-t=a.438471192842466.96204.184334104922844&type=3&src=https%3A%2F%2Ffbcdn-sphotos-d-a.akamaihd.net%2Fhphotos-ak-ash3%2F533000_405238289499090_982092384_n.jpg&size=590%2C832
11. <http://neuropuerto.blogspot.com/>

12. Ilustración de Roger Ycaza
https://www.facebook.com/photo.php?fbid=207916099344835&se-t=a.186147434855035.45887.185855644884214&type=3&src=https%3A%2F%2Ffbcdn-sphotos-g-a.akamaihd.net%2Fhphotos-ak-prn2%2F705647_207916099344835_682811403_o.jpg&smallsrc=https%3A%2F%2Ffbcdn-sphotos-g-a.akamaihd.net%2Fhphotos-ak-prc1%2F484229_207916099344835_682811403_n.jpg&size=964%2C808
13. <http://einailustracion.wordpress.com/author/minatinta/>
14. <http://www.alterexa.com/2012/03/the-indie-rock-coloring-book-yellow-bird-project/>
15. <http://bonemorenoart.wordpress.com/category/informacion-basica/el-color/el-circulo-cromatico/>
16. <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=487735627916022&se-t=a.202027893153465.46957.184334104922844&type=3&theater>
17. Ilustración de Roger Ycaza
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=241075336028911&se-t=pb.185855644884214.-2207520000.1371927177.&type=3&theater>
18. Mason, adhesivo, 2008
19. Mason, el troquelado, 2008
20. Mason, estampa metálica, 2008
22. Mason, tintas, 2008
23. Ilustración de Roger Ycaza
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=186498904819888&se-t=pb.185855644884214.-2207520000.1372030870.&type=3&theater>
24. Ilustración de Roger Ycaza
https://www.facebook.com/photo.php?fbid=233596580110120&se-t=pb.185855644884214.-2207520000.1372087920.&type=3&src=https%3A%2F%2Ffbcdn-sphotos-h-a.akamaihd.net%2Fhphotos-ak-ash4%2F295459_233596580110120_1347557999_n.jpg&size=850%2C692
25. Ilustración de Roger Ycaza
https://www.facebook.com/photo.php?fbid=224064284396683&se-t=pb.185855644884214.-2207520000.1372087920.&type=3&src=https%3A%2F%2Ffbcdn-sphotos-g-a.akamaihd.net%2Fhphotos-ak-prn1%2F46461_224064284396683_1228858500_n.jpg&size=850%2C697



Amexos

