



UNIVERSIDAD DEL
AZUAY

Tesis de Grado

Proyecto Kamitoys

Manual Ilustrado para el Desarrollo
y Construcción de Paper Toys
mediante la utilización de Papiroflexia.

Universidad del Azuay

Diseño Gráfico
Francisco A. Rivera

Tutor: Dis. Rafael Estrella



Agradecimientos:

A mi madre, que gracias a su preocupación y apoyo he salido siempre adelante; a mi padre que con pocas palabras a sabido guiarme siempre; a mis hermanos Santiago, sin tus conocimientos esto no sería posible; Andrés, si no fuera por ti seguiría en medicina; Ma. Augusta por estar allí siempre que te he necesitado. A mis amigos y ex compañeros gracias, Titi por la gran ayuda que me has dado y gracias a todos aquellos que siempre me ofrecieron su ayuda y no me la dieron, que, gracias a ustedes este proyecto se pudo cumplir con mi propio esfuerzo.

Resumen

Diseño Editorial:

Manual Ilustrado para el Desarrollo y Construcción de Juguetes de Papel mediante la utilización de Papiroflexia.

Este proyecto es un manual práctico en el cual se enseña a hacer, para aprender a pensar, desarrollando la habilidad manual, demostrando el mérito que tiene la pulcritud. Promueve además en el usuario una nueva actitud que le lleva a imaginar e inventar y enseña el arte de construir, desarrollando la capacidad de razonar y deducir.

Se intenta contribuir con un adolescente que está totalmente desvinculado con la práctica de un pasatiempo sano que a la vez lo ayude en su desarrollo psicomotriz.

Al realizar este proyecto se ha utilizado conocimientos relacionados con el diseño gráfico y la papiroflexia entrelazándolos en un producto editorial.

Autor: Francisco A. Rivera

ABSTRACT

This project is a practical manual that teaches how to do, to learn to think, to develop a manual ability, while demonstrating the merits that delicacy has. It also promotes in the user a new attitude that leads to imagining and inventing, and it teaches the art of construction, and developing the capacity to reason and deduce.

It tries to contribute to an adolescent who is totally detached from the practice of a healthy pastime that at the same time helps psychomotor development.

To complete this project, knowledge relating to graphic design and paper-folding have been used and fused into an editorial product.



A handwritten signature in black ink, which appears to be 'Francisco A. Rivera'.

Índice de contenidos

Agradecimientos:	5
Resumen	6
Abstract	7
Índice de contenidos	8
Introducción	13
Cap.1: Metodología de Investigación	16
Fuentes Secundarias	16
-Referentes Teóricos:	16
1Editorial	17
Diseño Editorial:	18
Qué es Diseño Editorial.	18
Clasificación del Diseño Editorial.	19
Maquetación.	19
La Página.	19
¿Qué es un manual?	20
Tipos de manuales.	21
¿Qué es un manual escolar?	21
Libros sobre cultura visual.	23
Libros infantiles ilustrados.	23
Libros de fotografía:	24
Origen y razón de ser de los manuales.	24
Los libros.	25
Partes de un libro.	26
Retículas.	28

Libros sin retículas.	28
2Tecnología	29
Breve historia sobre el origen del papel.	30
El papel y sus propiedades.	30
Calidades de papel.	31
Tamaños de papel estándar.	32
ISO.	34
Las series RA y SRA.	34
Procesos de impresión.	35
Enfoque de diseño.	36
Como enfocar el diseño.	36
Documentación.	36
Concepto.	36
Análisis.	37
Expresión.	37
Composición.	37
Diagramas secuenciales.	38
Cromática.	38
Sistema de Combinación Pantone.	38
Terminología básica.	39
CMYK	39
RGB	39
3Origami	40
El origami.	41
Breve historia.	41
Clasificación del origami.	42
El plegado y el origen de sus símbolos.	43
Aparición de las bases.	46

Papel para el origami o papiroflexia. 46

Los paper toys. 47

Para qué sirven los juguetes de papel. 48

¿Cómo se hacen los paper toys? 50

Fuentes Primarias 51

-Técnicas de Investigación51

Recopilación de información. 51

Formato vertical 53

texturas 54

tipo de papel 55

encuadernado 56

modo de enseñanza 57

diagramas 58

recolección de información 59

método 60

Conclusiones Cap. 1 62

Metodología de la Investigación 62

Cap.2: Metodología de Investigación 64

Fuentes Secundarias 64

Problemática: 65

Sostenibilidad medioambiental. 66

La metodología del juego en la enseñanza 68

Análisis de mercado 70

Brief de 70

campaña: Kamitoys Magazine 70

Análisis de Homólogos 72

El homólogo es: Creaciones Manuales (en papel y cartulina). Instituto Parramón. 73

Forma: 73

Función: 73

Tecnología: 75

El homólogo es: Tiritas y Carpetas. NEUMAN, Cristina. México: Trillas, 1995. 77

Forma: 77

Función: 77

Tecnología: 78

Conclusiones homólogos: 80

Forma: 80

Función: 81

Tecnología: 81

Conclusiones de 82

Diagnóstico 82

Cap.3: Programación. 84

Partidos de Diseño 85

Ítems de diseño 86

Forma: 86

Función: 87

Tecnología: 87

Palabras clave: 88

Sistemas de diseño 89

Conclusiones de 90

Programación 90

Cap.4: Diseño. 92

Diagramación 93

Cromática 93

Fotografías 93

Manejo del 93

logotipo 93

Bocetos: 94

Conclusiones: 132

Recomendaciones: 133

Bibliografía: 136

Glosario de imagenes 138

Introducción

¿Cómo contribuir con un adolescente que está totalmente desvinculado con la práctica de un pasatiempo sano que a la vez lo ayude en su desarrollo psicomotriz?

¿Qué hacer para desarrollar sus habilidades geométricas y crear conexiones cerebrales que lo ayuden en el desempeño académico?

El problema radica básicamente en una falta de aplicación práctica después de haber estudiado la teoría.

Los trabajos manuales representan también una serie provechosa de experiencias: enseñan a operar, a resolver, a crear.

Enseñaría a sintetizar para aprender así a resumir, a realzar, a expresar y a decir con

símbolos, con menos palabras. Capacita también para crear, entrenando la mente y el espíritu para, a partir de cero, saber ver de una manera nueva.

Y enseña así mismo, el arte de construir, para ser capaz luego de razonar, de deducir, compaginando la ubicación en el espacio con la creatividad de la forma y el color. Como dice el Lcdo. Santiago D. Rivera DE MENOS A MAS AL DOBLAR UNA HOJA COMIENZA EL JUEGO.

En el primer capítulo podemos encontrar la investigación que trata temas referentes al área de diseño editorial explicando que es este tanto como su clasificación y las partes

que desempeña dentro del desarrollo de un manual, no podemos olvidar una parte crucial de la investigación como por ejemplo el papel, sus características y su desempeño dentro del área del origami y la papiroflexia así como dentro de la imprenta, en este capítulo también se recopila algunos de los elementos utilizados en la recolección de la información para el manual prototipo a realizarse.

En el segundo capítulo se aborda también un tema muy importante como el de la sostenibilidad medioambiental y la trascendencia que tiene el juego dentro de la metodología de enseñanza, parte importante dentro de la investigación es el análisis de

homólogos y sus conclusiones.

En el tercer capítulo tenemos las partidas de diseño que fueron las resultantes de la investigación anterior.

En el cuarto capítulo se remite prácticamente al área de diseño mostrando este proceso con una breve explicación de los resultados. Resumiendo el contenido de este manual sería la respuesta de esta nueva didáctica de enseñar a hacer, para aprender a pensar: enseña a hacer cosas con las manos, desarrollando la capacidad de operar, la habilidad manual, reforzando la costumbre de la pulcritud y presentación en sus prácticas así como su creatividad.



Cap.1: Metodología de Investigación Fuentes Secundarias

Referentes Teóricos:

1 Editorial

- 1.1. El Diseño Editorial
 - 1.1.1. Que es diseño editorial
 - 1.1.2. Clasificación del Diseño Editorial
- 1.2. Que es un manual
 - 1.2.1. Tipos de Manuales
 - 1.2.2. Que es un manual escolar
 - 1.2.3. Libros sobre Cultura Visual
 - 1.2.4. Libros Infantiles Ilustrados
 - 1.2.5. Libros de Fotografía
 - 1.2.6. Origen y razón de ser de los manuales
- 1.3. Los libros
 - 1.3.1. Partes de un libro
 - 1.3.2. La Página y sus Elementos
 - 1.3.3. Retículas
 - 1.3.4. Libros sin retículas

Diseño Editorial:

Qué es Diseño Editorial.

El diseño editorial, es la rama del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones.

Los diseñadores no sólo se ocupan del exterior de las obras, sino que procuran organizar textos, titulares e imágenes y además asignar tipografías que permitan una legibilidad eficiente.

Antes de realizar un trabajo de diseño editorial se tiene que seguir un orden de reglas para la ejecución del trabajo, y estas pueden ser:

- Definir el tema (sobre la base de éste, que es lo que se quiere comunicar).
- Definir el objetivo de comunicación del diseño a realizar.
- Conocer el contenido (en caso de publicaciones especializadas)
- Realizar un proceso de bocetación (pequeños dibujos que lleven a definir un buen concepto, tanto de composición como del desarrollo del tema y de su posible evolución).
- Realizar una retícula, ya que por ejemplo, en la creación de una revista u otro impreso que contenga varias páginas, éstas deben tener homogeneidad.

La producción impresa incluye una variedad de procesos que permiten que la idea del diseñador adquiera forma física. Es así como

una buena distribución de la información hará que el proceso de diseño sea menos restringido y creativo.

El diseño es una disciplina versátil, pero a veces los actores se ven limitados por tamaños de papel, retículas y procesos de impresión, que, si los vemos desde otra perspectiva pueden servir a favor del diseñador para interactuar con estos y obtener productos de calidad con los materiales estándar.

Clasificación del Diseño Editorial.

Dentro del diseño editorial tenemos una gran variedad de productos en los cuales sería muy difícil una clasificación debido a que esta rama del diseño implica el manejo de los elementos que conforman una publicación que puede ser digital o impresa, es así, como daremos interés en los procesos que intervienen en el desarrollo de la alternativa impresa y sus elementos.

Maquetación.

Es el manejo de forma y espacio en los cuales están dispuestos los componentes de diseño, es aquí donde se muestran los elementos gráficos y textuales que se desean comunicar.

La Página.

La página es el espacio que ocupa un diseño, e incluye elementos visuales y textuales que se organizan mediante el diseño, es aquí en donde la acción del diseñador es clave, ya que, este será quien conforme un equilibrio entre color, forma, tipografía, e ilustración, para captar y retener la mirada del lector y hacer que funcione el proceso de comunicación entre producto y usuario.

¿Qué es un manual?

En un sentido amplio, un manual es un libro de texto utilizado para la enseñanza y recomendado por los profesores. Es un libro reconocible por su estructura, por su sistema de comercialización específico y porque está rotulado claramente indicando la materia que trata, y generalmente a quién van dirigido.

A partir de la implantación del sistema público de enseñanza surge el género más conocido de los libros de texto: el de los libros escolares.

Se trata, pues, de una publicación especializada, con identidad propia, que nace en respuesta a las necesidades del sistema de enseñanza.

Su estructura ha evolucionado en función de las políticas pedagógicas dominantes, junto con los cambios en los modelos editoriales y los avances tecnológicos de las artes gráficas, ilustración y diseño editorial. Esta estructura se caracteriza por una forma de presentar y organizar el contenido textual que atiende a una combinación de elementos entre los que sobresalen un modelo de agrupación con denominación propia, conocido como lecciones, temas, unidades, actividades; unas formas específicas de expresión literaria basadas en preguntas y respuestas, junto con diferentes tipos de letras, y modelos de codificación que usan párrafos numerados, epígrafes resaltados, iconos, diagramas, etc. ; y unos modos de orientar el trabajo del lector mediante el uso de ejemplos, ejercicios, problemas, o cuestiones.

Bernardo Gómez Alfonso
Avaliação de Manuais Escolares. Painel do XVIII SIEM
PASADO Y PRESENTE DE LOS MANUALES ESCOLARES1
Departamento de Didáctica de las matemáticas
Angra do Heroísmo, 5 y 6 de Noviembre de 2007
Universidad de Valencia.
Bernardo.gomez@uv.es

Tipos de manuales.

El libro de texto se ha convertido así en un medio que se ha consolidado como transmisor cultural y escolar, hasta tal punto que, como hemos dichos con anterioridad, en la actualidad se ha hecho invisible, y con ello se han hecho invisible sus potencialidades como medio didáctico.

E incluso es significativo el hecho de que hasta el momento ninguna de las denominadas “nuevas tecnologías” ha conseguido desbancar de su pedestal a los materiales impresos –y más concretamente a los manuales escolares, tenemos que tener en cuenta que los materiales impresos se siguen empleando en sistemas de enseñanza presencial, “El soporte impreso será siempre necesario, es deseable que así permanezca y de modo muy especial en los niveles básicos de la enseñanza. No podemos, sin embargo, obviar el hecho incuestionable de que los denominados materiales multimedia van a tener cada día mayor importancia en la enseñanza”

¿Qué es un manual escolar?

Pues en el amplio abanico de los materiales didácticos impresos no todos son manuales escolares. Ni todos los materiales impresos que se utilizan para enseñar son materiales didácticos.

Hay distintos tipos de libros (novelas, ensayos, libros de arte, enciclopedias, diccionarios,...) y aunque todos ellos pueden ser utilizados como recursos didácticos de forma óptima, diremos que hay un grupo de libros que específicamente han sido diseñados y

producidos para enseñar. Estos últimos serán los libros didácticos, y dentro de esta categoría no todos serán manuales escolares.

Así pues, dentro de ese amplio concepto que serían los “libros que enseñan”, podemos hacer a su vez distinciones.

LIBRO DIDÁCTICO:

- _ infantil
- _ manual escolar (primaria, secundaria)
- _ libro universitario

LIBRO TÉCNICO:

- _ manual de instrucciones de aparatos o herramientas de divulgación general, especializado (para profesionales).

Tomando como punto de partida la distinción entre libro didáctico (específicamente diseñado para contribuir al proceso de enseñanza) y libro técnico (diseñado como ayuda técnica especializada o bien con carácter divulgativo, libros que forman parte de la cultura en general), incluiremos en esta primera categoría de libros didácticos tres tipos:

_ los libros infantiles (diseñados para que de forma amena los más pequeños vayan aprendiendo conceptos básicos y desarrollando sus habilidades intelectuales), que en su mayoría se diseñan enfocados a la lectura en casa por parte de un adulto.

_ los manuales escolares (libros de texto para la enseñanza reglada en contextos formales); su relación con los aspectos de la enseñanza reglada es menos estrecha, convirtiéndose en tratados sobre una disciplina o campo del saber que puede ser utilizado para distintas situaciones de enseñanza o incluso como libros de consulta más allá de la enseñanza reglada).

Para facilitar una definición que concrete la idea, diremos que entendemos como manual escolar (libro didáctico escolar o libro de texto) el producto editorial construido específicamente para la enseñanza. Un material impreso escolar o un libro de texto es aquel editado para su utilización específica como auxiliar de la enseñanza y promotor del aprendizaje. Podemos afirmar por tanto que han sido

diseñados específicamente para enseñar, por lo que son didácticos no porque llevan asociado el adjetivo escolar, ni porque se utilice en un contexto escolar, son didácticos por la finalidad con la que han sido diseñados. Como característica más significativa, presentan una progresión sistemática que implica una propuesta concreta del orden del aprendizaje y un modelo de enseñanza.

Libros sobre cultura visual.

Entre los cuales se encuentran los manuales prácticos, los que pueden estar diseñados como colecciones o volúmenes únicos, en los cuales el diseñador ha empezado a dar rienda suelta a la creatividad y a llevar a los límites la complejidad de producción.

Libros infantiles ilustrados.

Muchos libros infantiles recurren al principio de la repetición, ya que permite que los niños se anticipen a los hechos. Al igual que un manual ilustrado, el entendimiento de la información es vital para el éxito de un libro, es decir, vemos que para los libros infantiles la repetición es uno de los métodos que se utiliza para la captación del contenido informático, pero, en un manual la información no se la puede repetir ya que su volumen es extenso, entonces se logra la retención de ésta con otros métodos como por ejemplo gráficas claras o manejo dinámico de la tipografía entre otras.

Libros de fotografía:

En los libros de fotografía la imagen habla por el autor, es así, que las leyendas, la tipografía y los demás elementos de la página no deben resaltar a la imagen, el diseñador debe tener en cuenta que los elementos que él use tendrán que estar acorde con el tipo de imágenes a usarse. En el caso de un manual la fotografía o las ilustraciones son una herramienta para la transmisión de información, es así que pueden combinarse con los contenidos de la página sin tener que resaltar o llamar totalmente la atención.

Origen y razón de ser de los manuales.

El género más conocido de los libros de texto es el de los manuales escolares, estos surgen a finales del siglo XVIII. Dos razones principales están en sus origen, una fue el establecimiento de un sistema general y público de enseñanza, que hizo necesario un tipo de libro que reorganizara la forma de presentar el conocimiento, que lo democratizara, permitiendo que llegara a todos los rincones, sin distinción de clases sociales ni lugares, y que supliera la falta de profesores suficientes con la formación necesaria. La otra razón fue el modelo de enseñanza simultánea, frente al individual, que hizo necesario que todos los estudiantes tuvieran el mismo manual de trabajo.

Bernardo Gómez Alfonso
Avaliação de Manuais Escolares. Painel do XVIII SIEM
PASADO Y PRESENTE DE LOS MANUALES ESCOLARES1
Departamento de Didáctica de las matemáticas
Angra do Heroísmo, 5 y 6 de Noviembre de 2007
Universidad de Valencia.
Bernardo.gomez@uv.es

Los libros.

El libro es la forma de documentación más antigua que existe ya que se remonta a mas de 4000 años de antigüedad desde sus orígenes.

Como podemos definir la palabra libro más claramente, se puede decir que, es un recipiente portátil que consiste en una serie de páginas impresas y cosidas, que conserva, anuncia, expone, transmite conocimientos a los lectores a través del tiempo y del espacio.

El vocablo “libro” etimológicamente proviene de la palabra en latín liber que significa “parte interior de la corteza de las plantas”.

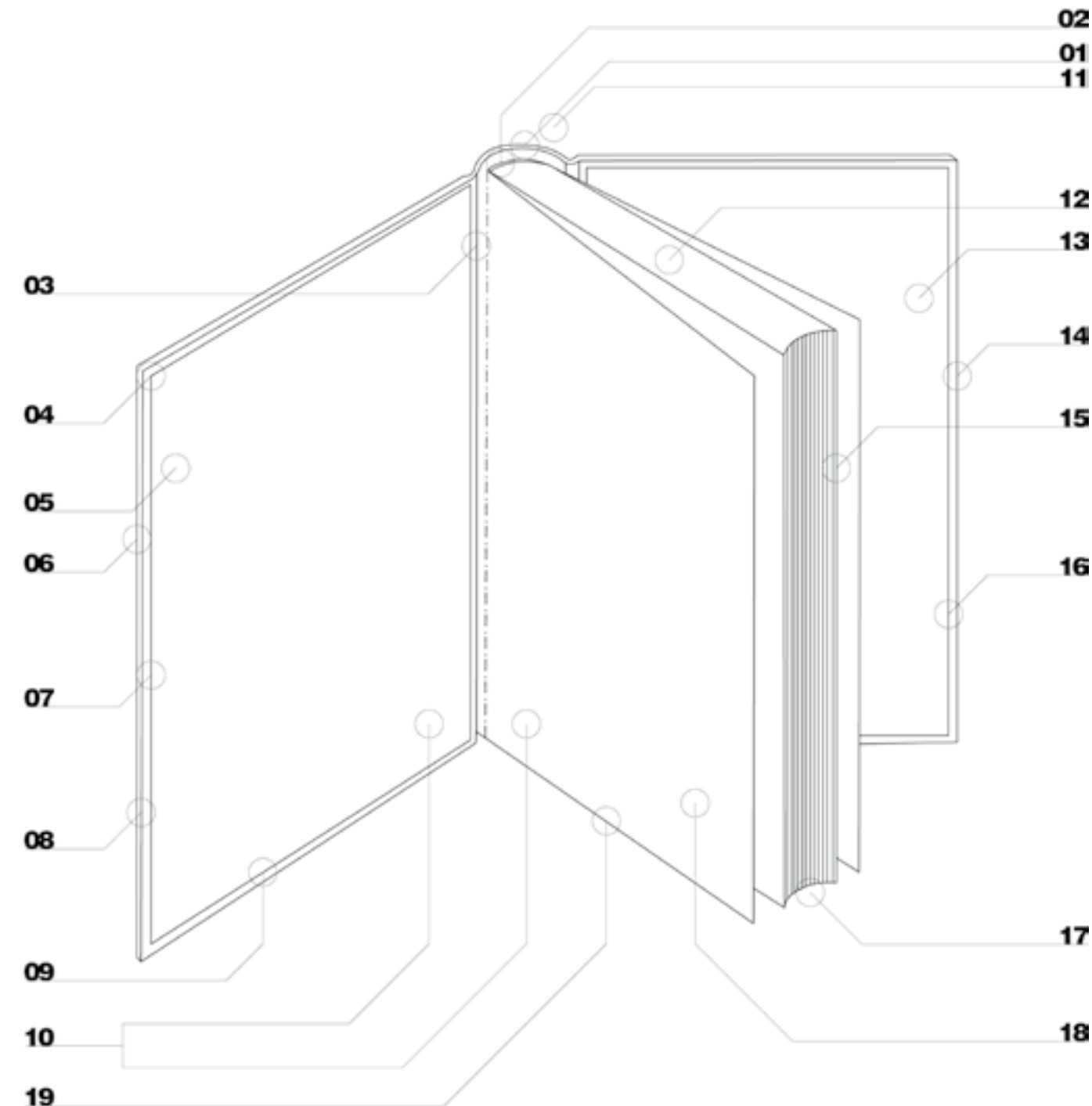
Siguiendo en la historia los primeros diseñadores de libros fueron los egipcios escribían en columnas e ilustraban los rollos con dibujos. Los métodos que ellos empleaban para el almacenaje de los escritos no eran encuadernaciones sino formaban rollos encolándolos en un extremo para enrollarlos.

El Códice rompió los esquemas del pergamino, las hojas se unían por un extremo y se doblaban, se las apilaba y cosían por un lado. Al doblar las hojas grandes por la mitad se formaban dos folios (termino en latín para designar hoja), si se volvía a doblar por la mitad se obtenían cuatro páginas conocidas como quarto o cuaternión, con otro doblez mas se lograba un octavo; así como se puede apreciar el doblado de papel viene desde hace mucho tiempo atrás de la aparición del libro incluso del origami.

Partes de un libro.

Dentro y fuera de un libro existen diversos elementos que tal vez para el usuario común pasen desapercibidos pero para un diseñador son de gran importancia:

- 1 Lomo: Sección de la cubierta que cubre la tripa.
- 2 Cabezada: Estrecha banda de tela sujeta a los cuadernillos; suele ser de color y complementa el cosido de la cubierta.
- 3 Bisagra: Hendidura a lo largo de la guarda.
- 4 Ceja: Pequeña pestaña protectora en la parte superior y en la inferior del libro creada con la tapa y la cubierta, y que es más grande que las hojas del libro.
- 5 Guarda Delantera: Guardas pegadas en la parte interior de la tapa o cubierta.
- 6 Tapa: Papel grueso o cartón que protege la tripa; lleva impreso el nombre del autor y el título del libro.
- 7 Ceja Frontal: Pequeña pestaña protectora en el canto del libro creada con la tapa y el lomo.
- 8 Tapa Delantera:
- 9 Pestaña de cubierta: Protección en la parte inferior del libro.
- 10 Guarda: Hojas de papel grueso utilizadas para cubrir la parte interior de la tapa y como apoyo para la bisagra. La hoja exterior está pegada a la tapa; la hoja móvil es una página de respeto o cortesía.
- 11 Cabeza: Parte superior del libro.
- 12 Hojas: Laminas individuales de papel o vitela, de dos caras.
- 13 Guarda Trasera: Guardas pegadas en la parte interior de la contratapa.
- 14 Contracubierta: Tapa posterior.
- 15 Canal: Parte delantera del libro.
- 16 Doble: Borde de papel o tela doblado desde el exterior hacia el interior de las tapas.
- 17 Corte de Pie: Parte inferior del libro.
- 18 Hoja de Respeto o Cortesía: Pagina no encolada de las guardas.
- 19 Pie: Parte inferior del libro.



Retículas.

El formato externo del libro determina las proporciones externas de la pagina, la retícula las divisiones internas de esta; es así como una retícula da una organización global al libro dándole al lector un enfoque en el contenido y no en la forma. Claro que este concepto difiere mucho de la mirada del diseño en la historia ya que para muchos la retícula es algo innecesario que limita el lector con la interacción que puede tener este con el libro reteniéndolo o encajonándolo en márgenes o formas rígidas que podrían obstaculizar las intenciones del autor.

Libros sin retículas.

Muchos libros son diseñados sin retículas debido a la expresión y el concepto que tengan en mente el autor y el diseñador, los artes son hechos en proporción al formato del libro y la tipografía que va en este no necesariamente tiene que ser formal.

Con la aparición de la composición digital, ya es posible componer texto sin utilizar una retícula geométrica. Así textos ilustrados, y revistas sobre todo de fotografía o de arte hacen a un lado a la retícula, pero, debemos tomar en cuenta que un proceso largo no precisamente es factible llevarlo a cabo de esta forma, porque, pueden presentarse problemas de entendimiento de la información obstaculizando al lector al momento del aprendizaje, es por eso que estos parámetros deben estar muy bien analizados al momento de formar un libro.

2Tecnología

- 2.1. Papel, historia sobre el papel
- 2.2. El papel y sus propiedades
 - 2.2.1. Tamaños de Papel Estándar
 - 2.2.2. ISO
- 2.3. Procesos de Impresión
- 2.4. Como enfocar el diseño
- 2.5. Diagramas secuenciales
- 2.6. Cromática

Breve historia sobre el origen del papel.

El papel, término que deriva de papiro, se invento en China alrededor del año 200 a.C.; en la historia oficial china se afirma que lo descubrió Tsai Louen, quien fue director de los talleres imperiales en el año 104 d.C. Los primeros papeles chinos estaban elaborados con corteza de morera o de bambú reducida a fibra que después se extendía sobre una tela y se dejaban secar. Entorno a 751, la fabricación de papel llego al mundo islámico, y en 1000 ya se producía papel en Bagdad. Los árabes exportaron sus conocimientos sobre la fabricación de papel a España, y el primer molino europeo de papel se fundó en Capellades (Barcelona), en 1238.

El papel y sus propiedades.

El diseñador puede elegir entre una gran variedad de papeles los cuales difieren entre tamaños, colores, texturas, composiciones, calidades de impresión y otras.

Calidades de papel.

El gramaje, el grano y la dirección de la fibra son características que se deben tener en cuenta en el momento de seleccionar un papel ya sea para un material impreso o para el origami.

-Gramaje: O gramos por metro cuadrado, es una medida de peso que se especifica en el papel basándose en el peso resultante por metro cuadrado del mismo. Cuanto mayor sea su valor quiere decir que es más pesado. En el formato A el A0 equivale a un metro cuadrado.

-Grano: El papel que se produce en maquinaria tiene un tipo de grano que depende de las fibras que durante el proceso de fabricación toman una dirección en la maquina, es decir, el grano es la dirección en la que la mayoría de las fibras se encuentran en el papel dándole mayor o menor rango de manipulación ya sea para doblar o rasgar.

-Color: Como existen papeles existen colores en él, ya sea, debido a la fuente del material del cual saldrá o el tratamiento que se le dé en el proceso de producción.

-Calibre: Denominado así al grosor del papel que es medido en micras o milímetros. Esto difiere mucho en la elección de un papel ya sea para imprimirse o manipularse de cualquier manera, ya que, existen gran variedad de grosores y espesores, por ejemplo, el papel secante es muy grueso pero poco denso al contrario que el cartón piedra prensado que es muy delgado pero denso y pesado; es por eso que se debe elegir muy bien el papel a utilizarse ya que interviene mucho en el grosor y peso del producto final.

-Dirección: Es la dirección que tienen las fibras del papel según sea a lo largo o ancho de este para ser usado de diferentes formas, es decir, que es una determinante a la hora de elegir un proceso de impresión la fibra tiene que ir acorde a la maquinaria para obtener buenos resultados a la hora de imprimir, ya que, un papel que tenga la fibra en sentido opuesto al recorrido de la maquina hará que la tinta reviente o el producto final se rasgue.

-Suavidad: Para obtener una superficie suave en el papel se utilizan elementos de relleno en el mismo dando como resultado papeles brillantes.

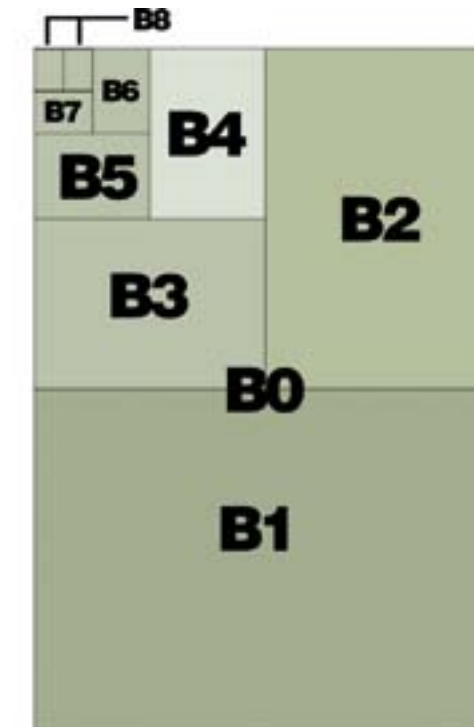
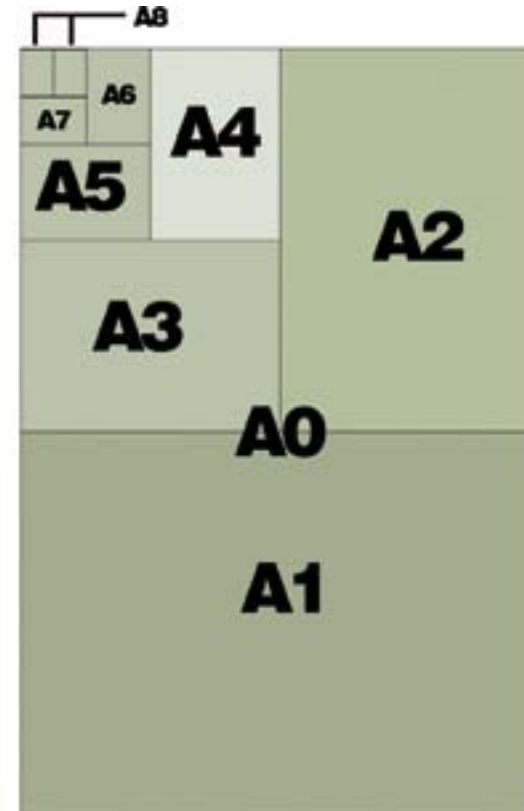
-Absorbencia: Se determina según el grado de absorbencia de tinta que tiene un papel haciendo que la tinta seque mas rápido pero a veces dando problemas con la nitidez de la impresión.

-Opacidad: Es el margen de resistencia que tiene un papel a la luz dando así una medida que los papeles con opacidad alta no se transparentan, es decir, que del otro lado de la pagina no se podrían ver los elementos de la anterior.

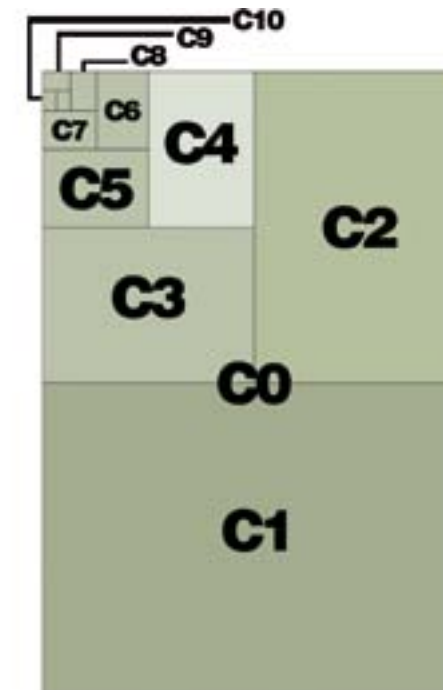
-Retención de Tinta: Resistencia al traspaso de la tinta del lado impreso al lado opuesto.

Tamaños de papel estándar.

Formato (mm)	
A0	841x1189
A1	594x841
A2	420x594
A3	297x420
A4	210x297
A5	148x210
A6	105x148
A7	74x105
A8	52x74
A9	37x52
A10	26x37



Formato (mm)	
B0	1000x1414
B1	707x1000
B2	500x707
B3	353x500
B4	250x353
B5	176x250
B6	125x176
B7	88x125
B8	62x88
B9	44x62
B10	31x44



Formato (mm)	
C0	917x1297
C1	648x917
C2	458x648
C3	324x458
C4	229x324
C5	162x229
C6	114x162
C7	81x162
C7/6	81x114
C8	57x81
C9	40x57
C10	28x40

ISO.

(International Organization for Standardization)

La práctica de los papeles estandarizados se remonta desde el siglo XIV. El sistema ISO se basa en una proporción entre altura y anchura correspondiente a la raíz cuadrada de 2 (1:1,4142), lo que significa que cada tamaño equivale a la mitad del tamaño superior. Es así como se lo ha clasificado en tres formatos el A que sirve como el mas común en el cual se imprimen desde revistas hasta folletos, el formato B es aplicado para libros y el formato C es aplicado para sobres los cuales contendrían al formato A.

Las series RA y SRA.

Estas series de papel se basen en el estándar ISO pero son un poco mayores que las series A ya que están hechos a manera de que quepan en las maquinas de imprenta y nos ayuden a formar efectos en la impresión, ya que, por medio de uno de estos soportes se pueden producir carteles a sangre en formatos A, es así que, para obtener un cartel A1 a sangre o sangrado el diseño debe imprimirse en un formato SRA1 de 90cm por 64cm que permitirá el guillotinado posterior.

Procesos de impresión.

La impresión es un proceso que aplica tinta o barniz de una plancha a un material mediante presión, o por medio de pulverización como la impresión a chorro.

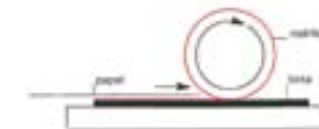
Litografía: Proceso por el cual la imagen entintada de una plancha de impresión se transfiere a un cilindro intermedio con una mantilla, que luego se presiona contra el papel. Utiliza los principios del rechazo entre el agua y el aceite. Cuando la plancha pasa por el rodillo entintador las áreas sin imagen poseen una película de agua que repele las tintas oleosas para después a presión pasar sobre el material a imprimirse.

Impresión en Bobina: Un método rápido de impresión ya que usa papel en rollos así como procesos de impresión como litografía o huecograbado se utiliza para tirajes largos.

Impresión tipográfica: Entre las más comerciales está la de Huecograbado, es una impresión en relieve ya que se graban los motivos en una plancha de cobre, también usadas para grandes tirajes ya que sus costos de producción son altos pero a la vez veloces.

Serigrafía: método de impresión de poco volumen que hace que la tinta pase hasta el material a imprimir a través de una pantalla que contiene el diseño, es un método caro y lento pero permite plasmar los diseños en diferentes soportes.

relieve



planográfica



huecograbado



serigrafía



Enfoque de diseño.

Como enfocar el diseño.

Como muchas actividades creativas el diseño posee un factor indefinible y examinarlo de muy cerca equivale a arriesgarse a destruirlo, ya que, el diseño conforma dos partes una racional descriptible y analizable y otra a nivel irracional que es poco definible que se basa en las experiencias del diseñador.

Documentación.

Denominada así a la recopilación de la información, el diseño gráfico implica trabajar con la documentación. Consiste en recopilar y conservar la información a través del texto y la imagen, ya que sin esta no existe un objeto de diseño, la documentación constituye el punto de partida de un libro. En su estado puro es el manuscrito que se tiene que manipular, organizar y distribuir, sin la documentación no habría nada que transmitir en el diseño, es el contenido.

Concepto.

O también llamada La Gran Idea, es la condensación del mensaje que quiere dar el libro por medio de una, si se puede decir, personalidad única. Una serie de libros puede relacionarse a través de un concepto común que define un enfoque en cuanto a la naturaleza y el uso del texto, la fotografía, la ilustración, el número de elementos de la página, la extensión y la forma de los libros, etc.

Análisis.

El pensamiento analítico es uno de los factores clave en la producción de un manual ilustrado, ya que, libros que incluyen terminología abstracta, gráficos u otras modalidades de enseñanza tienen que hacer que el producto editorial sea de fácil entendimiento al lector y ayuden a comparar datos o verificar resultados, tras formar grupos independientes de información el diseñador intenta priorizar y ordenar los grupos para conferir estructura, secuencia y jerarquía al contenido, dando de este modo una organización para manejar la información de forma adecuada haciéndola más entendible.

Expresión.

Es la dirección emocional que se le quiere transmitir al lector o el enfoque al cual se quiere que se dirija este. El diseño expresivo rara vez es definitivo o totalmente racional; suele ser lírico y su intención no consiste en transmitir significado a la mente, sino plantear preguntas e invitar a la reflexión, es decir, la manera gráfica de interpretar el contenido del libro sin perder o reforzar la intencionalidad de este.

Composición.

Es la distribución que le da el diseñador a todos los elementos en una página y a la vez en todo el libro, cuando se ojean libros en una librería, se leen con antelación, se observan rápidamente las páginas y se realizan juicios intuitivos sobre el contenido, es así, como el atractivo de este libro depende del diseñador de las alternativas que este haya tomado para definir el espacio, el color o la distribución de estos para llamar a la vista de este.

Diagramas secuenciales.

O más conocidos como paso a paso (step by step), se basan en fotografías o ilustraciones para funcionar sin palabras, es decir, que la simple grafica es suficiente para indicar lo deseado, pero, se pueden obtener mejores resultados si estas imágenes son acompañadas de leyendas, ya que, la parte textual puede decir lo que no se ve en la imagen y que se realiza en esta si es que el procedimiento es demasiado complejo.

Al tratarse de un manual que requiere enseñar un método complejo resulta preciso llegar a un punto intermedio entre el número óptimo de fases necesarias para lograr una explicación satisfactoria y la cantidad de columnas dentro de la retícula del libro. Estos dos elementos deben estar en armonía ya que el manual no debe de carecer de estética debido a la necesidad de informar y viceversa, ya que, un buen producto editorial seria aquel que sea llamativo a la vista pero que sirva en su función.

Cromática.

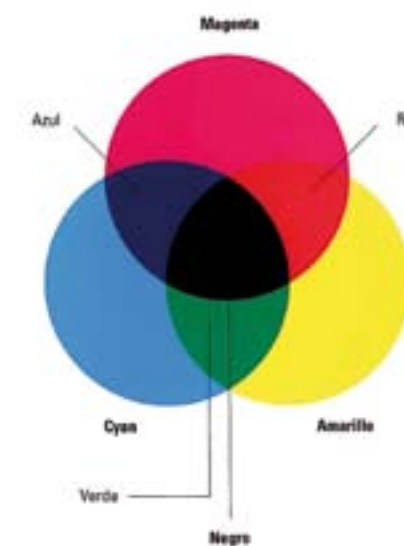
El color se ha convertido en una constante en el campo del diseño. El color proporciona dinamismo atrayendo la atención del observador, dirigiendo la vista o provocar emociones en este.

Sistema de Combinación Pantone.

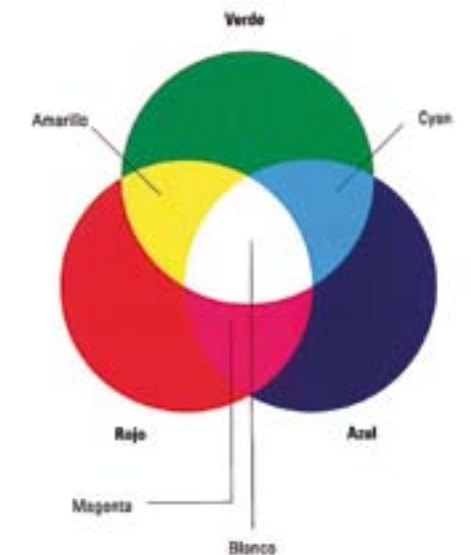
Es el sistema de color más extendido, y estándar en la industria. Este sistema nos da a elegir una gamma muy grande de colores que va a mas de mil colores básicos que pueden ser combinables entre sí o ser modificados.

Terminología básica.

El color es luz en diferentes longitudes de onda. CMYK (cian, magenta, amarillo y negro) como se ve en el diagrama es la obtención de colores por medio de tintas primarias; RGB (rojo, verde y azul) se basa en el mismo proceso de obtención de la gama cromática pero por medio de la luz, es así, como se denomina a CMYK como colores primarios sustractivos y a RGB como colores primarios aditivos.



CMYK



RGB

3Origami

3.1. Origami

3.1.1. Historia del Origami

3.1.2. Clasificación del Origami

3.1.3. El plegado y el origen de sus símbolos

3.1.4. Aparición de las bases

3.2. Papel para origami

3.2.1. Paper Toys

3.2.2. Para que sirven los juguetes de papel

3.2.3. Como se hacen los Paper Toys

El origami.

La palabra “Origami”, se concluye como el Arte Japonés del plegado de papel, etimológicamente “ori” significa plegado, y “gami” significa papel. El Origami es una ocupación apasionante para aquel que siente placer en las figuras y las formas, sirve de ayuda y estímulo ya para sea niños, jóvenes o adultos. Su gran ventaja es sin dudas el material empleado, solamente “papel”.

Se aprende origami a fin de ser capaz de enseñarlo como un entretenimiento para niños, jóvenes, ancianos, como terapia para pacientes con desventajas mentales y físicas, como un medio de destreza, o como una demostración de los principios de geometría

Breve historia.

Japón cierra sus puertas a los extranjeros y es así que se dedicaron a trabajar con todos los conocimientos adquiridos, época en la cual se rompe su relación con China. En esta época los acontecimientos culturales estaban a cargo de damas de honor, de gran refinamiento, y las primeras figuras plegadas de papel se remontan a esa época, no existen indicios que determinen que dicha inspiración viniese de China.

Cerca del año 1000, Murasahi Shikibu, escribió “La historia del Príncipe Genji”, en ella menciona los magníficos tipos de papel en los que se redactaban las cartas de amor, las poesías, y describía la forma extraordinaria, significativa y delicada en que eran plegados. Quizás ésta sea la primera prueba de origami, ya que en las cartas no sólo tenía importancia su contenido, la escritura, la elección del papel sino también la forma del plegado, ya que era elegido según la ocasión o

de acuerdo al contenido. Si bien es una descripción mundana, por ser cartas de amor y felicitaciones, podríamos decir que probablemente tenían origen religioso. El ejemplo son las Orikata, transmitidas de generación en generación, dentro de la clase sacerdotal sintoísta.

Los motivos y formas de poner cintas, según esta técnica tenía significado simbólico en ceremonias religiosas y cultos, un ejemplo la “mariposa” (el plegado tal vez más antiguo), que aún hoy se pliega de muchísimas formas diferentes, éstas eran utilizadas en bodas sintoístas, se elaboraban una mariposa macho y una hembra, y cerraban 2 botellas de sake, durante la ceremonia se unificaba el contenido de las 2 botellas en una sola copa, ofreciéndoselas a los novios, como símbolo de amor constante.

Clasificación del origami.

Qué es la Papiroflexia.

Es el término usado en español para el doblado de papel (cocotología) o Paper Folding en inglés es un sinónimo del origami, existen otros métodos de manejo del papel para conseguir figuras, pero por otros medios como son el paper craft, que difiere del origami debido a que este utiliza goma y tijeras para llegar a las figuras deseadas.

Si queremos hablar de una clasificación del origami podemos considerar varios aspectos: De acuerdo a la finalidad, a la forma del papel, a la cantidad de trozos o modulares, entre otras más específicas. A continuación se presentan tres clasificaciones que se proponen de acuerdo a cada uno de los aspectos mencionados.

De acuerdo a la finalidad:

Artístico: Construcción de figuras de la naturaleza o para ornamento.

Educativo: Construcción de figuras para el estudio de propiedades (geométricas más que nada).

De acuerdo a la forma del papel:

A papel completo: Trozo de papel inicial en forma cuadrangular, rectangular o triangular.

Tiras: Trozo inicial de papel en forma de tiras largas.

De acuerdo a la cantidad de trozos:

Tradicional: Un solo trozo de papel inicial (u ocasionalmente dos o tres a lo mucho).

Modular: Varios trozos de papel inicial que se pliegan para formar unidades (módulos), generalmente iguales, que se ensamblan para formar una figura compleja. Es conocido en Japón como “yunnito” (unidad). Ejemplos: El módulo waterbomb, el módulo Sonobe, el módulo PHiZZ, el módulo Mosely, el módulo Up-Down.

¿Porqué esta clasificación?; debido a que la infinidad de métodos es proporcional a los productos que se obtienen, es decir, existen un mundo completo de figuras y métodos al realizar éstas, es por eso que he decidido tomar una clasificación muy generalizada, ya que, si se analiza la cantidad de dobleces y sus tipos no llegaríamos a una conclusión fija y tangible.

El plegado y el origen de sus símbolos.

Desde siempre la humanidad ha sido provista de mucho material que los hombres doblaban en formas estéticas, ejemplo de esto: trenzado de junco, las vestimentas Griegas antiguas, y el pliegue de servilletas en Europa incluye formas que más tarde serán designadas “bases” y todavía en papel no eran conocidas. Los ejemplos clásicos son el zig-zag, dobleces planos, blintz y bombas de agua. Referencia de ellas fue hecha en el libro de Mattia Giegher, “Tratatto delle Pliegature”, Padua 1639, donde son mostradas esas bases para el comienzo de como doblar servilletas.

Según Robert Harbin en su libro “Papel Mágico, el Arte de plegar papel” (Paper Magic, the Art of Paper-folding), Londres 1965 (7ta Edición), entre 1704 y 1739, aparece libros de instrucciones pero, sin duda, el documento mayor fue la aparición del libro de instrucciones del año 1797, donde es mencionado una generalidad de bases plegadas.

La primera publicación que reconoce esto, fue la revista Inglesa "The Boys Own Paper", Vol. VIII, 1886, donde son publicadas las instrucciones preliminares. Pero, como en 1952, empezó a aparecer la representación gráfica, diferenciando dobleces en valle y en montaña que ideó Yoshizawa; al mismo tiempo, Randlett y Harbin, analizaron el doblado y empezaron a designarlas y a diferenciarlas. Recién entonces, empieza la idea de "bases" como principio para la ejecución de dobleces y el comienzo de la necesidad de unificar ideas en los distintos nombres de dichos pliegues: de valle, montaña, escalón, oreja de conejo, crushed, pétalo y sink ; cometa, bomba de agua, preliminar, ave y rana.

El día antes de Año Nuevo es un día de purificación. El Año Nuevo, originalmente una fiesta China, la gente va a lugares sagrados y templos donde ellos pueden comprar un papel de la fortuna, prediciendo buena suerte o aconsejando como para evitar la mala suerte. Papeles sagrados mantenidos en la casa para absorber mala suerte y enfermedad. Muchas tradiciones dentro de un modo sagrado, religioso. (Traditions of the World Series, San Francisco, Harper & Publishers, 1984)

Alrededor del 15 de Enero. Año nuevo pequeño, la primera luna completa de un año nuevo. En algunas áreas, viejo lugar sagrado y los papeles del templo están quemados en una hoguera en esta noche celebrando el kami de arroz y el año nuevo.

3 de Marzo. La Fiesta de la Muñeca, originalmente una fiesta China, en épocas previas, muñecos de papel eran usados para quitar impurezas en la gente, hoy es en gran parte un día de fiesta para muchachas quienes crean representaciones visuales de muñecas.

5 de Mayo. "Kodomo-No-Hi" o Día de los muchachos, originalmente una fiesta China; posiblemente primero utilizado para alejar a los espíritus malignos fuera de la casa con la colocación de muñecos en el exterior de la casa, a los que vistieron como soldados. Ahora, durante este día, es la representación de guerreros en miniatura, y en lugares familiares el uso de serpentinas de tela o papel afuera de sus casas, uno por cada hijo. El tamaño de las serpentinas según la edad de los muchachos y que simboliza fortaleza.

30 de Junio. La Gran purificación, ceremonia ejecutada en locales

sagrados (Shinto) para destruir las impurezas que la gente ha adquirido desde el Día de Año Nuevo, algunos frotan una muñeca de papel contra ellos mismos para que recoja sus impurezas. Los muñecos quedan en el lugar sagrado dispuesto por los sacerdotes.

7 de Julio/ 6-8 de Agosto. Tanabata Matsuri, originalmente una fiesta China. La fiesta de honor de los amantes quienes se han reunido en este día, enormes serpentinas imitan a las estrellas de la Vía Láctea donde ellos vivieron, muñecos de papel, fajas de oración, o papeles coloreados con poemas están colocados en ramas de bambú frente a las casas. Ellos simbolizan oraciones para el éxito en tejeduría (tanabata), escritura, y artesanía, los padres también atan una muestra de la escritura de sus niños en las ramas, después de la fiesta, las ramas flotan en un río para que sus oraciones sean contestadas, y la escritura de los niños mejorada. (Ed. de libros del Time Life, El año místico, 1992).

25 de Julio. Osaka fiesta, unos 1000 años atrás, la gente hacía muñecos de papel y los frotaba en sus cuerpos para sacar enfermedades o espíritus de maldad.

6 de Agosto. En Hiroshima actualmente, "obun odori" o linternas de papel que flotan en los ríos, lagunas, lagos, conmemorando el día en que la bomba atómica causó 75.000 víctimas.

9 de Agosto. Cerca de Nagasaki, las escuelas de niños crean guirnalda de grullas para conmemorar el día en que la bomba atómica causó 40.000 víctimas.

Fiesta de "Sukushi" o papel reciclado, era papel que había sido desentintando. También incluido "kankonshi", (papel recordando a un alma perdida). Esto es papel reciclado de cartas de un difunto, y reciclado para uso diario. (Todo Japón hecho a mano Washi Association, Un Manual del Arte de Washi.).

Patricia Gallo
"Gallo"

La Plata - Argentina

<http://www.netverk.com.ar/~halgall/index.htm>

Aparición de las bases.

Dentro del origami encontramos infinidad de maneras de plegar papel para encontrar figuras agradables a la vista pero; ¿Hay un desarrollo avanzado de este arte milenario?. Es esa la motivación de esta investigación, demostrar una técnica desarrollada durante años para el incremento de posibilidades que puede darle el papel dentro de este arte.

No se pueden explicar bases, si no procesos que pueden variar dependiendo de la dificultad, ya que llevar un recuento cronológico de la aparición de cada figura es casi imposible.

Papel para el origami o papiroflexia.

El único material que se precisa para el origami es el papel.

Por eso es muy conveniente elegirlo bien. Puede utilizarse todo tipo de papel que se pueda doblar bien y que no se deforme:

Papel de Regalo, Papel de Carta o Papel de revistas.

Cada cual debe decidir por sí mismo que papel prefiere y cual le parece más adecuado para cada caso. Lo importante es que con él se puedan hacer dobleces nítidos sin que el papel se rasgue o se rompa.

El papel de regalo puede encontrarse en cualquier papelería o tienda especializada. Existen todo tipo de variaciones y diseños, por lo que el hecho de elegir el papel adecuado resulta una opción para elegir un final antes determinado.

Casi todas las figuras de este libro se realizaran con papel flexible que retenga el marcado de los dobleces. También puede combinarse varios papeles de diferentes colores y dibujos, consiguiendo de esta forma interesantes efectos de colores.

Pero también puede comprarse el autentico papel de origami. Algunos establecimientos lo tienen ya cortado en cuadros.

Pero, dependiendo el propósito, las figuras resultan según el motivo o propuesta a realizarse la variedad de papel que se escoja.

Los paper toys.

Más conocidos en español como “recortables” son plantillas de papel por las cuales la gráfica define los cortes para obtener diferentes figuras. Esta breve explicación nos encamina para afirmar que dentro del origami encontramos infinidad de maneras de plegar papel para encontrar figuras agradables a la vista, pero; ¿Hay un desarrollo avanzado de este arte milenario?. Es esa la motivación de esta investigación, demostrar una técnica desarrollada durante años para el incremento de posibilidades que puede darle el papel dentro de este arte.

Traduciéndolo al español significa juguetes de papel, como su nombre lo indica es un método de juego, es una ampliación del origami, en otras palabras, el extenso arte del origami nos otorga muchas posibilidades de manejo de papel y demuestra las habilidades de éste para construir variedad objetos, que a su vez construirían mas adentrándonos en un juego muy entretenido y creativo.

La motivación que me llevó a realizar este proyecto es, sobre todo, la admiración por un arte si se puede decir tan simple como la papiroflexia e intentar traerlo a nuestros tiempos (haciéndolo un poco más complicado), modernizándolo con el simple hecho de pasar de diagramas en 2D a formas más reales y tangibles en 3D.

Para qué sirven los juguetes de papel.

¿Por qué decir que la metodología de enseñanza más práctica es el juego?, gracias al juego las personas fusionan lo aprendido en éste, con sus capacidades mentales y motrices, esto lo viene haciendo desde que tiene tan solo 3 meses de vida y se mantiene hasta los 14 años de edad, ocupando así un tercio de su vida en aprender jugando y demostrarlo en la vida diaria es eso lo que convierte al juego en uno de los mejores métodos de enseñanza gracias a las experiencias adquiridas.

El juego tiene además potencial de transferencia, ya que a través de él, el niño descubre el valor del “otro” por oposición a sí mismo, permitiéndole interiorizar actitudes, valores y normas que contribuirán a su desarrollo afectivo y social.

La técnica se basa en el doblado de papel para crear figuras bi y tridimensionales y sus beneficios se extienden a diferentes áreas (escritura, coordinación viso-motora, coordinación temporo-espacial, razonamiento lógico, atención, concentración, secuenciación, destreza manual, motricidad fina, coordinación bilateral).

Por medio del juego evitaremos así en jóvenes y adultos la tendencia depresiva que conlleva un fracaso de cualquier tipo demostrando que todo tiene solución con un poco de paciencia, esfuerzo y empeño. ¿Cómo contribuir con un adolescente que está totalmente desvinculado con la práctica de un pasatiempo sano que a la vez lo ayude en su desarrollo psicomotriz?. Además de dar un entretenimiento sano se plantearía una manera de juego muy práctica y creativa usando módulos de papel que se conectarían por medio de pestañas y viñetas, exceptuando el uso de goma o tijeras. Por medio de estos módulos se formaría infinidad de objetos que podrían tener incalculable cantidad

de formas dando así a más de interactividad diversión que sería el “gancho comercial” de este producto.

Vemos como profesionales en el campo de la enseñanza como por ejemplo Luis Ochoa en su libro DESARROLLO DE ESTRATEGIAS PARA ACTIVAR LAS DESTREZAS ORAL Y AUDITIVA EN NIÑOS Y ADOLESCENTES emplean varias técnicas para el fácil aprendizaje de idiomas dentro de las cuales se encuentran el origami o la papiroflexia viendo que las actividades que mejor funcionan son aquellas que tienen que ver con juegos con respuesta física total, que en el caso del origami intervienen la coordinación mano ojo que ponen al estudiante en un punto de concentración y abre muchos canales receptivos.

También podemos encontrar el caso de Covadonga Blanco García y Teresa Otero Suárez quienes en su libro GEOMETRIA CON PAPEL (PAPIROFLEXIA MATEMATICA) dicen que:

El origami puede desarrollar la psicomotricidad y, fundamentalmente, la psicomotricidad fina, así como la percepción espacial. Desarrolla la destreza manual, la exactitud en la realización del trabajo y la precisión manual. Relaciona la disciplina de las matemáticas con otras ciencias, como las artes, por ejemplo. Motiva al estudiante a ser creativo, ya que puede desarrollar sus propios modelos e investigar la conexión que tiene con la geometría no sólo plana, sino también espacial.

El juego, como realidad humana, comparte la complejidad de las dos dimensiones del ser humano: material y espiritual, que se manifiestan en su expresión emocional, es decir que las destrezas aprendidas en el momento del juego se demuestran en los comportamientos del individuo al momento de desarrollar otro tipo de actividades ya sean curriculares o que dependan de un estado de concentración elevado, es además fuente de aprendizaje, educación, adaptación y progreso.

¿Cómo se hacen los paper toys?

En la práctica y paciencia se encuentra la clave del aprendizaje de todo método, que no difiere mucho de este, ya que al aprender los tipos de dobleces así como la manera de desarrollar los diferentes módulos y unirlos entre si vamos perfeccionando poco a poco la calidad de estos siendo constantes y teniendo un punto objetivo en claro. Uno de los grandes logros de este método es la exploración y la improvisación, ya que, en la mitad del proceso para conseguir un objeto se encuentran muchas alternativas que podrían servir para otros modelos, es por eso que la imaginación nunca esta estática sino que se diversifica mostrándonos muchos otros caminos. Son tantas las posibilidades de la papiroflexia que no resulta demasiado difícil encontrar actividades que se adapten a cada edad o nivel.

La determinación y obtención de figuras plegando papel nos permiten crear nuevas formas de construcción y experimentación.

Existen muchísimos análisis matemáticos del origami quitándole la diversión que se encuentra escondida en el manejo del papel, como formulas matemáticas que sistematizan el proceso que al contrario en este manual solo enseñaremos un método practico y fácil.

Fuentes Primarias

-Técnicas de Investigación

Recopilación de información.

Formato vertical

En la realización del proyecto se buscaron las formas de integrar la gráfica de una manera acorde al método de enseñanza, ya que, un método nuevo de papiroflexia es un poco complejo y se ha tomado en cuenta que el medio gráfico sería una gran ayuda para que el aprendizaje sea más llevadero y no sea tedioso. Es así que se han recopilado el proceso por medio de un stop motion gráfico, es decir, una captura de imágenes que revelen el proceso paso a paso y adjuntando además una pequeña explicación de lo que sucede en estas imágenes para hacer que la información sea más entendible.

Para completar el manual se han adjuntado pequeños artículos sobre temas que van acorde a la temática de esta revista-libro dándole un aire un poco más comercial, haciendo de este un producto que no sea netamente editorial o pedagógico.

Se propusieron varios tipos de encuadernado y se ha llegado a la conclusión de que el anillado en la parte superior hace que el manual sea un poco más “atrevido”, ya que, sale de las normas del común de los libros y hace al producto un poco más informal, juvenil y extrovertido.

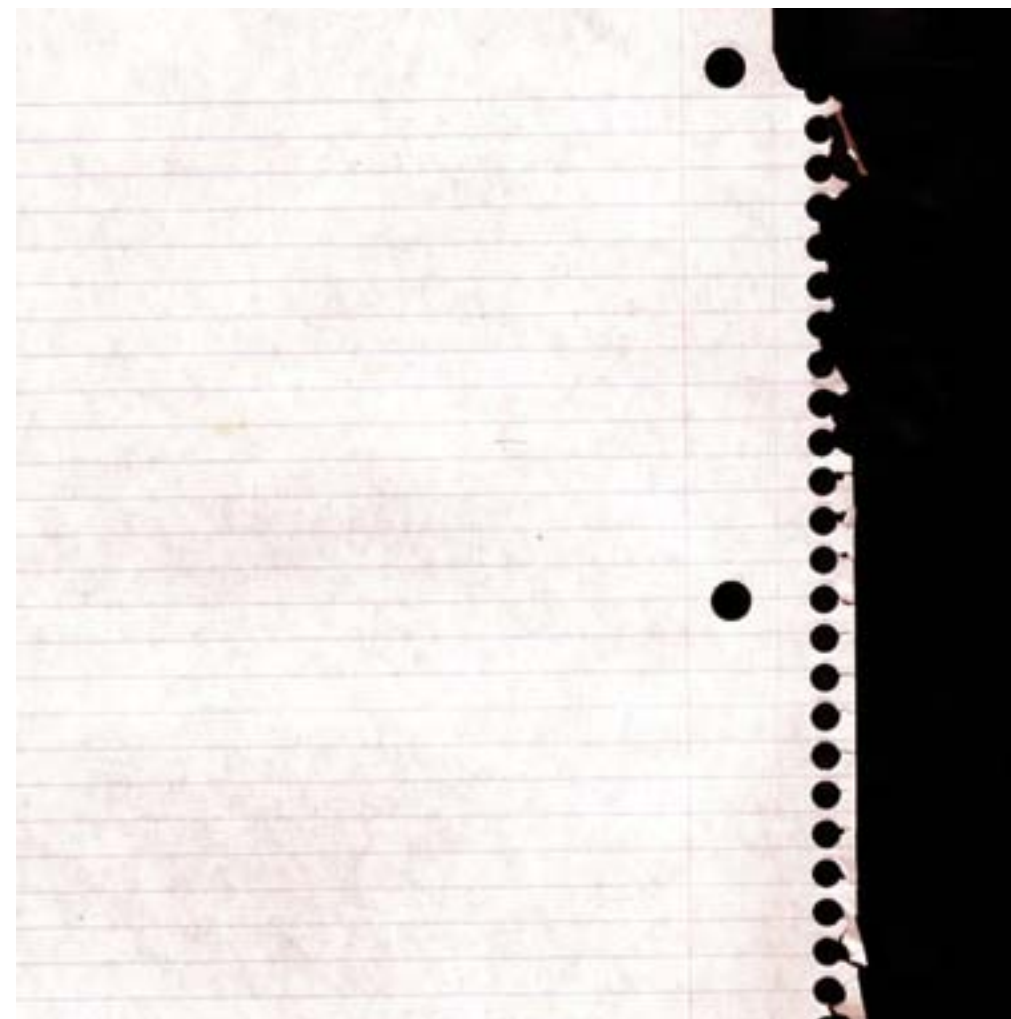
Recolectados estos datos un poco informalmente por medio de un sondeo vía internet realizado entre mis contactos que están dentro de el target recomendado para este tipo de publicaciones se obtuvieron estas imágenes que muestran un punto de partida para realizar futuros diseños...



texturas



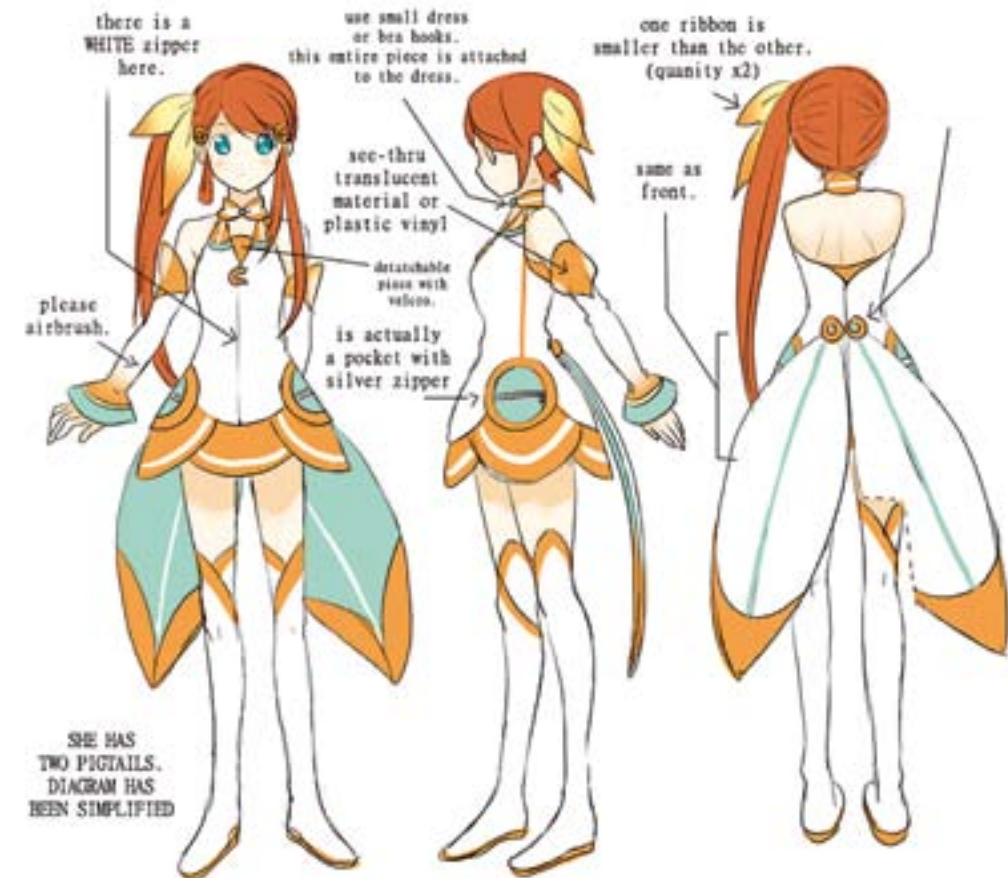
tipo de papel



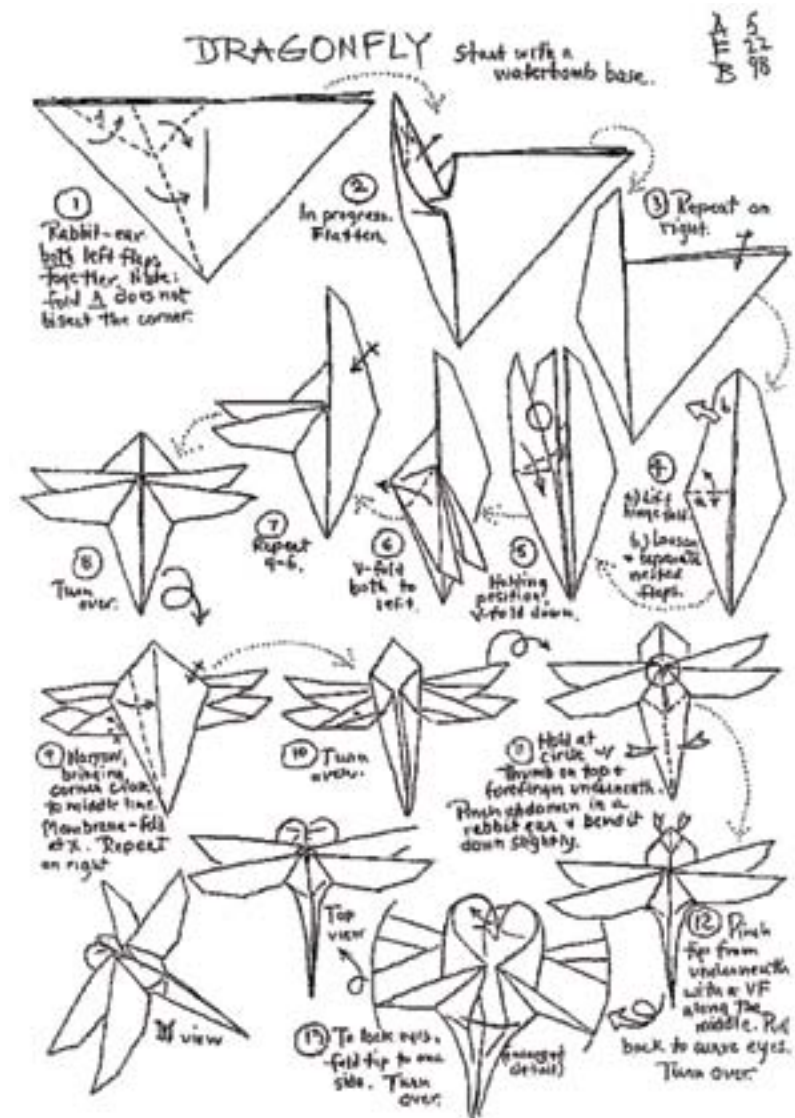
encuadernado



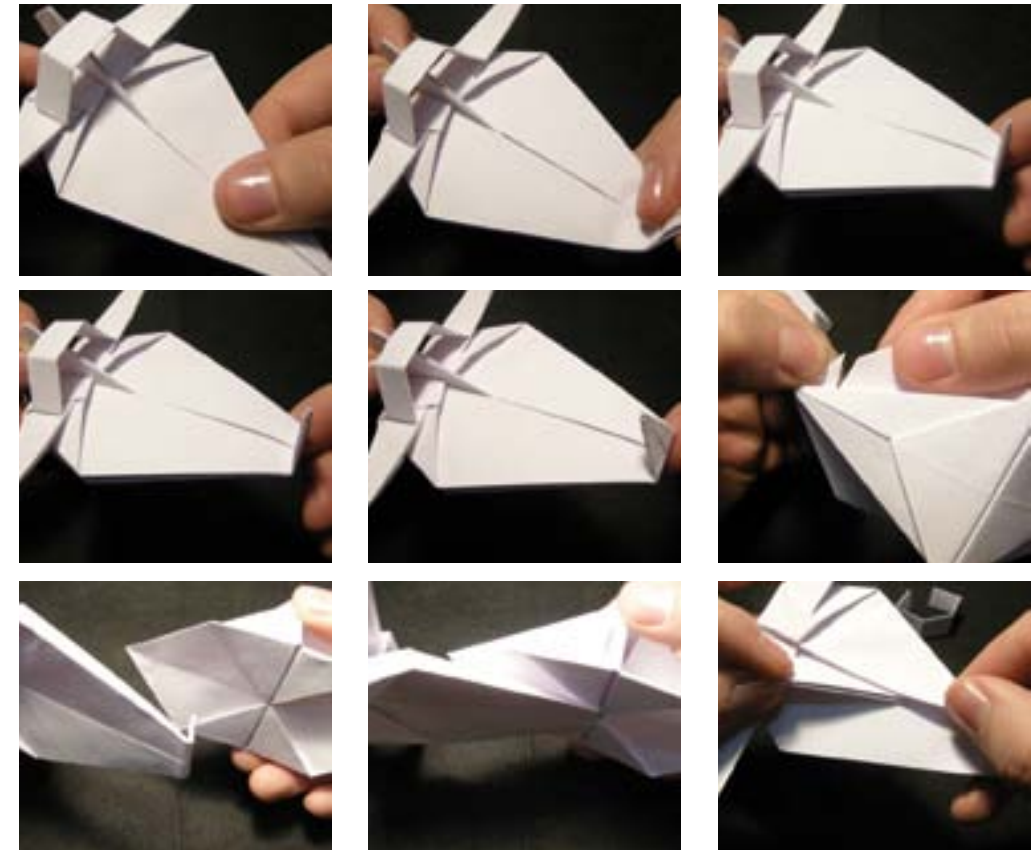
modo de enseñanza



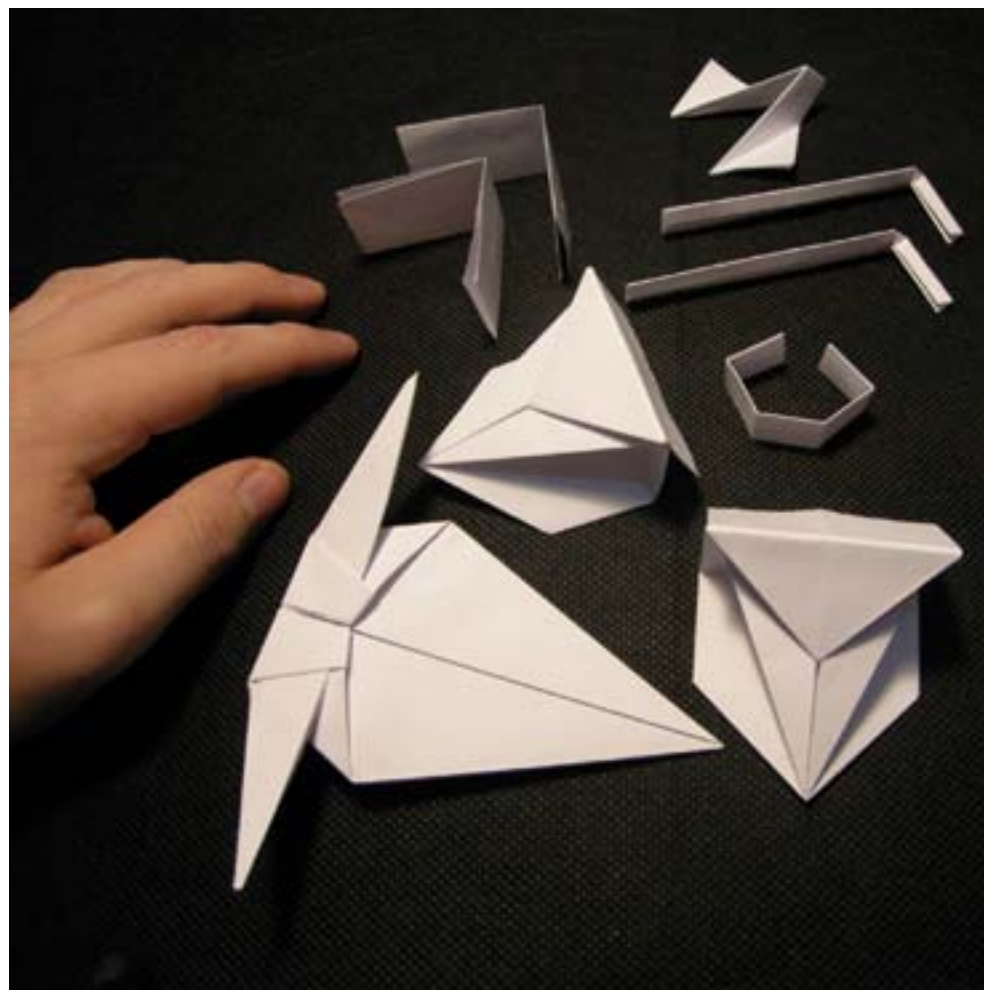
diagramas



recolección de información



método



Estas imágenes dan al diseñador un punto de referencia de cómo realizar un producto que se ajuste al target y cuales serian los mejores métodos de enseñanza, es decir, la manera más cómoda de aprender.

Conclusiones

Cap. 1

Metodología de la Investigación

Por medio de la investigación realizada para recolectar la información necesaria que nos servirá de pauta para la mejor realización del proyecto de tesis, podemos decir que, las tecnologías nos dan un soporte muy bueno al momento de entender los lenguajes de imprenta o los procesos que se realizan en ésta, los conceptos acerca de ¿qué es un libro? o ¿qué es el diseño editorial? entre otras, tal y como la historia del origami que nos ayuda a entender mejor este arte, para saber apreciarlo de otra forma.

Al realizar este tipo de investigaciones teóricas, es cuando, nos podemos dar cuenta de la profundidad que tienen ciertos temas, y se impregna con los sentimientos que tuvieron los autores de las mismas, llevándonos a entenderlas mejor y llevarlas al campo práctico con otra mentalidad y disposición.

Los temas estudiados nos dan una referencia a manera de justificación de las teorías que utilizaremos en el proceso de construcción del proyecto, validando de alguna forma los pasos que se realizarán, así como los contenidos que se obtengan, ya que, al analizar esta información será comprobable por medio de otras teorías ya comprobadas.

El diseño como se ve en la investigación, tiene un campo de acción muy efímero, debido a que los contenidos que se obtengan no pueden ser medidos con exactitud, claro que si hacemos un análisis de las ventas, se verá que tan bueno o no fue un proyecto, pero, hablando desde el aspecto del gusto, un diseño solamente es bueno cuando produce emociones en una persona, y solo son medibles de acuerdo a las acciones que realiza ésta, y esto va a cambiar de persona a persona.

En cuanto al método de recolección de información, ésta se obtendrá paso a paso durante el proceso de desarrollo de los prototipos, con la colaboración del Lcdo. Santiago Rivera, y se irá evaluando en ese instante la dificultad de los mismos.

Problemática:

Sostenibilidad Medioambiental
Metodología del juego en la enseñanza.
Análisis de Mercado:
Análisis de Homólogos:

Cap.2: Metodología de Investigación Fuentes Secundarias

Sostenibilidad medioambiental.

La sostenibilidad medio ambiental es una preocupación dentro del área del diseño editorial, desde hace no mucho tiempo las empresas se esfuerzan por reducir su impacto medioambiental cambiando sus recursos de producción por otros menos dañinos.

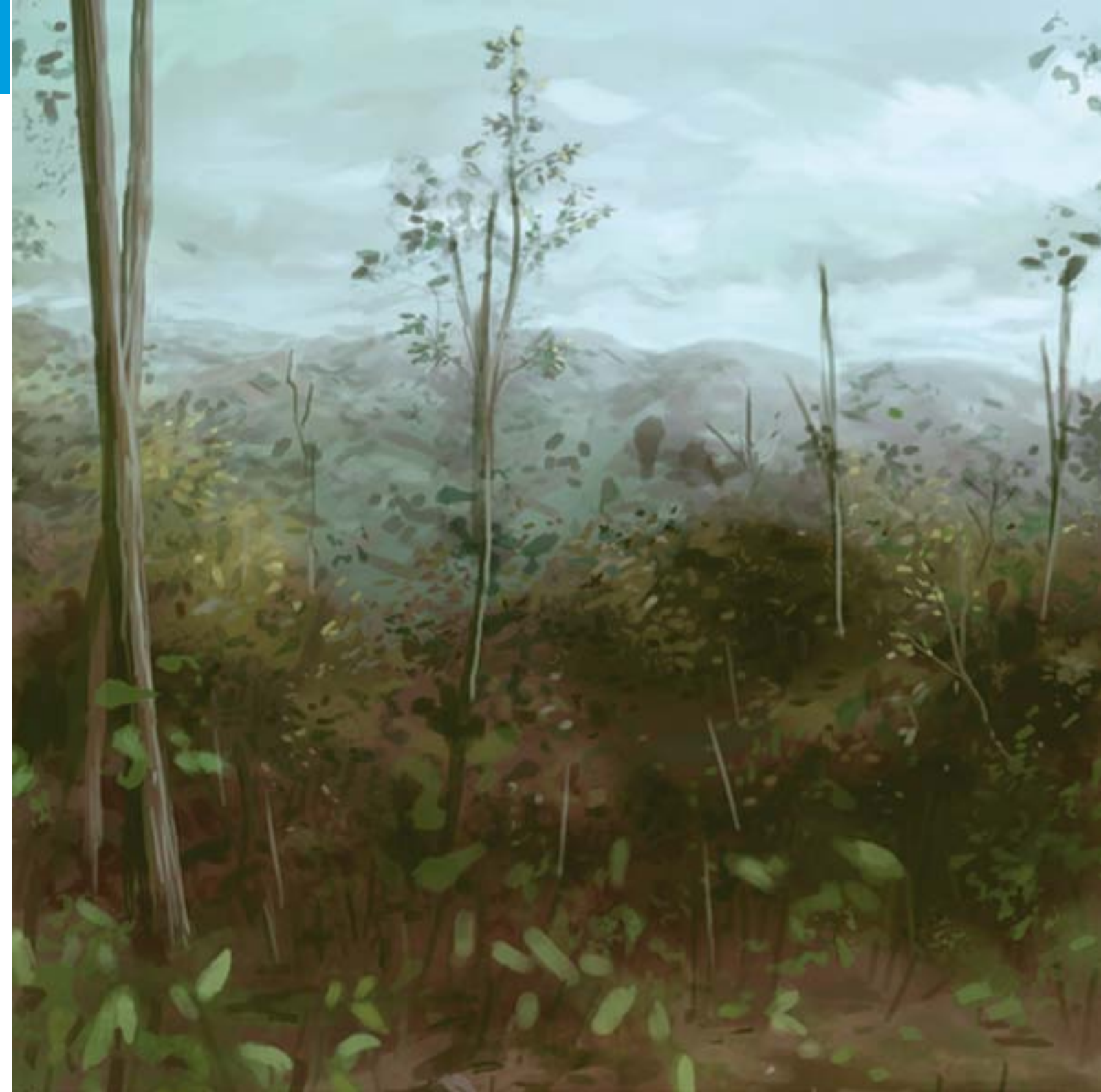
Impresión Sostenible:

La impresión que no va en contra del planeta es más que solo usar papel reciclado, están por ejemplo, la producción de papel sin cloro o alcohol y la fabricación de tintas a base de aceites naturales que son mas fáciles de eliminar del papel al momento de reciclarlo sin maltratar el planeta.

Nosotros como diseñadores tenemos un papel fundamental en este proceso de cambio dentro de las imprentas ya que nosotros somos quienes especificamos en qué papel iría cierto trabajo, o en que colores se deben imprimir exactamente, o hasta en que tamaño de punto se debe mandar un trabajo a imprenta. Son cambios de actitud tan simples como indicar un tiraje de impresión mas exacto, usar formatos estándar, reducir los acabados perjudiciales como barnices o metalizados, o simplemente reducir los recursos de producción como evitar un troquel.

Homologación ISO 14000:

ISO 14000 es un estándar internacional que certifica que una empresa sigue estándares de gestión medioambiental para reducir al máximo el impacto negativo que sus operaciones tienen en el medio ambiente, además de cumplir con la legislación nacional e internacional.



La metodología del juego en la enseñanza

Como conducta humana, el juego forma parte del comportamiento humano y al igual que el ser humano, recorre también todas las etapas evolutivas. Es vehículo de comunicación, ampliando la capacidad de la imaginación, creatividad y representación simbólica del que juega; permite el desarrollo de la personalidad, ya que pone a la inteligencia en función del yo y su importancia social se debe a su papel colectivizador; todo enmarcado en un acto psicomotor

El trabajo con papiroflexia requiere memoria, imaginación, pensamiento, coordinación de ambas manos y trabajo activo de inteligencia y atención, lo cual produce un avance en el desarrollo intelectual y psicomotor del niño,

El entrenamiento de los dedos de ambas manos mediante el movimiento, acelera en los niños el proceso de maduración cerebral, mediante su influencia sobre los procesos de excitación de la corteza cerebral, favoreciendo su desarrollo bilateral; el grado de desarrollo de los movimientos finos de las manos también se correlaciona con el grado de desarrollo del lenguaje. Los niños también progresan en el proceso de integración, es decir, en la capacidad de coordinar movimientos simples en actos complejos y armónicos.

La estimulación que de todos estos subsistemas aparentemente produjo en este grupo de niños la práctica de la papiroflexia, la convierte en un recurso potencialmente útil para el aprendizaje, de fácil implementación en el trabajo de aula, con ventajas propias a su práctica y ventajas inherentes a su valor como instrumento lúdico.

Iraima M. Acuña González Iraima K.
Pérez Acuña
REVISTA CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
Valencia, Enero - Junio.
Segunda Etapa / Año 2009 / Vol 19/ N°
33.



Análisis de mercado

Se ha añadido un brief de campaña con los datos recolectados en el sondeo en el cual se ve un análisis del mercado y posibilidades de publicitarlo dentro del área comercial, a continuación vemos el brief:

Brief de campaña: Kamitoys Magazine

1.- La Empresa:

Producto nuevo nombrado Kamitoys, es un producto editorial formado para incluir un nuevo método de enseñanza de la papiroflexia, este método consta del armado de prototipos de papel a manera de juego que representan diferentes objetos ya sean reales o ficticios en sus formas. Es una revista-libro de colección que intenta incluir un hábito dentro del usuario que incremente sus habilidades manuales y creativas por medio de un pasatiempo sano.

2.-El Producto:

Limitado dentro del área editorial es un producto que sería de fácil acceso el cual se lo puede encontrar dentro de librerías o puntos de venta no especializados.

3.-El Mercado:

Mercado estable pero debido a que este es un producto nuevo, el mercado está influenciado por marcas internacionales que han dominado el mercado local.

4.-La Competencia:

Principal competencia está establecida por La Onda, Generación 21, Tú, entre otras que son fabricadas en Ecuador y exportadas también al extranjero, pero ninguna de estas da al lector un pasatiempo sano en realidad que ayude a sus habilidades manuales y menos en su desarrollo mental, es así, que esta propuesta a mas de ser un magazine o revista es también un libro instructivo.

5.-Consumidor:

Mercado joven de 16 a 30 años no estrictamente definido, debido a que la afición por este nuevo método podría tratarse de un hobby o de un arte.

6.-Objetivos de Marketing:

La empresa anhela ser reconocida en el mercado local.

7.-Estrategia de Marketing:

Afiches, Flyers, estante de venta.

8.-Objetivos de la Publicidad:

Que el producto sea reconocido en el mercado local.

Que sea diferenciado en el mercado por sus beneficios, que se reconozca que es nuevo método.

9.-Publico Objetivo de la Campaña

Dirigido a publico de diferente edad.

10.-Presupuesto Tentativo:

2000 usd.

11.-Estrategia publicitaria:

Simple pero objetiva, que destaque el producto.

Cromática interesante (en el estante manejo de maquetas a escalas grandes).

12.-Recomendaciones:

Que sea llamativa y que cumpla con los objetivos.

Análisis de Homólogos

El homólogo es: Creaciones Manuales (en papel y cartulina). Instituto Parramón.

-PARRAMÓN, José M^a y José J. PERIS. Creaciones Manuales en Papel y Cartulina. Colección "Aprender Haciendo". Barcelona-España. Editado y Distribuido por Instituto Parramón. Primera Edición. Julio 1971.

Forma:

En cuanto a la forma podemos desarrollar una análisis mediante su tamaño, tipo de papel y portada.

- Comencemos por la pasta que mantiene un tamaño de 18,5 cm por 26,5 cm de cartón forrado de papel para impresión, en su interior utiliza hojas de papel periódico emblanquecido de un gramaje aproximado de 90, de 18 cm por 26 cm; es un libro de aproximadamente 120 hojas cosido y pegado al forro.

Función:

En cuanto a la forma podemos desarrollar una análisis mediante su tamaño, tipo de papel y portada.

- Comencemos por la pasta que mantiene un tamaño de 18,5 cm por 26,5 cm de cartón forrado de papel para impresión, en su interior utiliza hojas de papel periódico emblanquecido de un gramaje aproximado de 90, de 18 cm por 26 cm; es un libro de aproximadamente 120 hojas cosido y pegado al forro.

Función:

- Al tratarse de un manual ilustrado su función principal es enseñar al usuario por medio de graficas claras el tema deseado en este caso

trata de muchas figuras de origami clásico dándonos un step by step de el proceso del mismo para llegar a un final que se adjunta con una breve historia de la figura.

- En cuanto a la diagramación se puede apreciar el manejo básico de dos columnas reticuladas a espacio simple con tipografías serif para el texto corrido y sans serif para los títulos y en unos cuantos casos cursiva para denotar ciertos aspectos ya sean de carácter jerárquico o solo frases del autor.

- Además podemos analizar la cromática utilizada que consta en pocos casos de impresiones a full color y la mayoría del libro se maneja a duotono para optimizar el proceso de impresión y el ahorro de tinta así como el manejo de imágenes que estén inscritas dentro de los parámetros del margen para evitar sangrados y otros efectos que encarecerían el proceso de elaboración.

- En cuanto a las funciones educativas que maneja el libro se encargan de impartir la información por el método inductivo deductivo que de igual forma se mantendrá en mi libro ya que consta de las siguientes fases:

Observación: En esta fase se perciben mediante los sentidos los objetos, hechos o fenómenos, con sus diversas características y no como componentes aislados de su integridad.

-Es decir se observaran las graficas adjuntas con el texto para entender la metódica.

Experimentación: Consiste en manipular el material concreto, en medir, construir, graficar, en preparar, organizar y resolver problemas.

-En este punto el usuario toma el papel en sus manos para empezar a sentirlo y ver sus capacidades y empezar este nuevo proyecto.

Comparación: Aquí se establecen semejanzas y diferencias entre las características más sobresalientes de los objetos, hechos o fenómenos observados o experimentados.

- Como vemos el proceso se mantiene y es aquí donde se juega una interacción con el usuario a nivel de que este analice la grafica y los métodos utilizados y los compare con los suyos para corregirlos o proseguir.

Abstracción: En esta se separa mentalmente las características comunes esenciales, se desecha lo diferente lo no común.

- Como vemos este es el punto en el que difiere el libro analizado del próximo a realizarse ya que no se desearía lo no común sino que al contrario se plantea una infinidad de posibilidades que el usuario puede utilizar y desarrollar sus nuevos proyectos por sí mismo.

Generalización: Se llega a ésta cuando los alumnos extienden lo abstraído en forma de concepto, formula, ley, principio a todos los demás objetos de la misma especie.

- Fase en la que participaría la creatividad del estudiante para fusionar los módulos o métodos aprendidos en el proceso.

Comprobación: En esta etapa se verifica la validez y confiabilidad de lo generalizado.

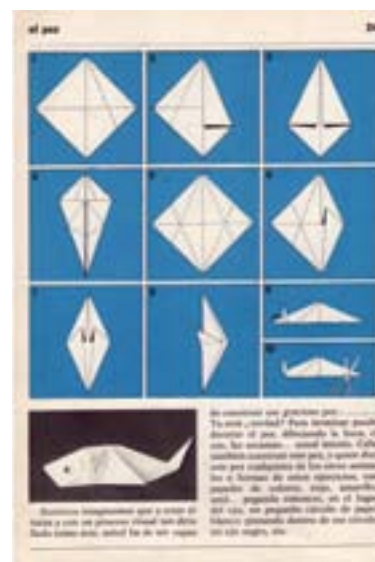
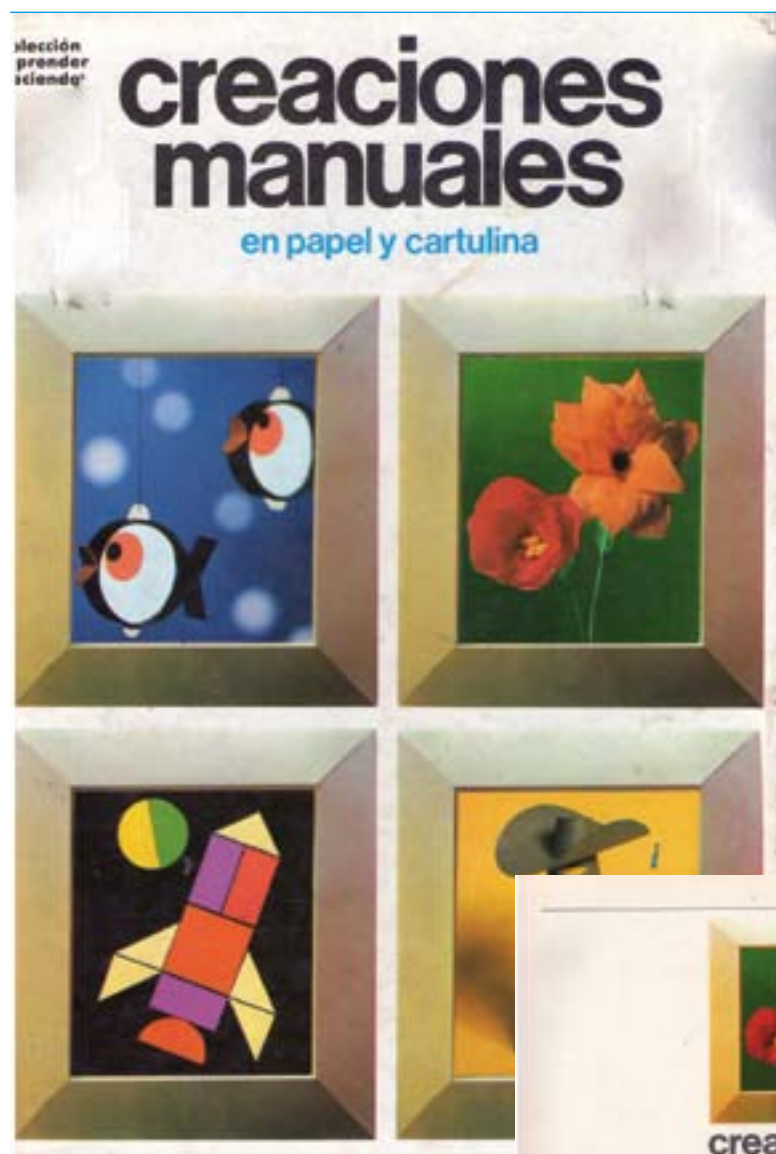
- Como se establece en esta etapa el usuario verifica su producto final y lo compara con el libro y observa sus avances o fracasos.

Aplicación: Es la transferencia del conocimiento a nuevas situaciones o problemas.

- Etapa final en la que el usuario pone en práctica los conocimientos adquiridos y los desempeña poniendo experiencias propias.

Tecnología:

Dentro del plan tecnológico hablaré de los programas a utilizarse y los que parecen haber sido usados en este manual. Dentro de lo que es diagramación se manejara el adobe InDesign CS4 porque parece haberse utilizado el Publishing o versiones anteriores al InDesign debido a la escases de recursos que se manejan en este producto grafico, así como se utilizara el Adobe Photoshop CS4 para retoque de imágenes para acrecentar el impacto visual y las vinculaciones con la atención del usuario ya que en el libro analizado se usan ilustraciones así como retoques gráficos que podrían hacerse en Adobe Illustrator CS4 para lo que son motivos vectoriales y posiblemente la portada.



El homólogo es: Tintas y Carpetas. NEUMAN, Cristina. México: Trillas, 1995.

Forma:

En cuanto a la forma podemos desarrollar una análisis mediante su tamaño, tipo de papel y portada.

- Comencemos por la pasta que mantiene un tamaño de 21 cm por 27 cm de cartulina especial texturizada para impresión, en su interior utiliza hojas de papel bond de 90 gr aprox, de 21 cm por 27 cm; es un libro de aproximadamente 60 hojas anillado conjuntamente a la portada y contraportada.

Función:

- Al tratarse de un manual ilustrado su función principal es enseñar al usuario por medio de graficas claras el tema deseado en este caso trata de muchas figuras de origami con el manejo de tijeras y goma para la enseñanza de geometría básica.

- En cuanto a la diagramación se puede apreciar el manejo muy suelto de columnas y párrafos sueltos manejando un concepto de diseño ágil y dinámico variando entre fotografías muy grandes y textos cortos del paso a paso en el proceso de construcción añadiendo la tipografía de fantasía en algunos casos para realzar el atractivo de este libro.

- Además podemos analizar la cromática utilizada que consta en impresiones a full color y la mayoría del libro se maneja a cuatricromía para optimizar el margen de atención que se desea para llamar la

atención y retención del usuario con el producto.

- En cuanto a las funciones educativas que maneja el libro se encargan de impartir la información por el método de planificación por competencias debido a que intervienen niveles de dificultad en el proceso de enseñanza:

Familiarización: El usuario comienza a tener contacto con la competencia, a reconocerla, por lo que no puede utilizarla.

- Es decir que el usuario comienza a impregnarse de los conocimientos necesarios para desarrollarlos o ponerlos en práctica en futuras instancias.

Reproductivo: Existe el dominio de los conocimientos habilidades y valores que constituyen la competencia.

- En este punto el usuario asimila y copia el proceso y lo hace parte de sí mismo.

Productivo: Existe el dominio de los conocimientos habilidades y valores que constituyen la competencia.

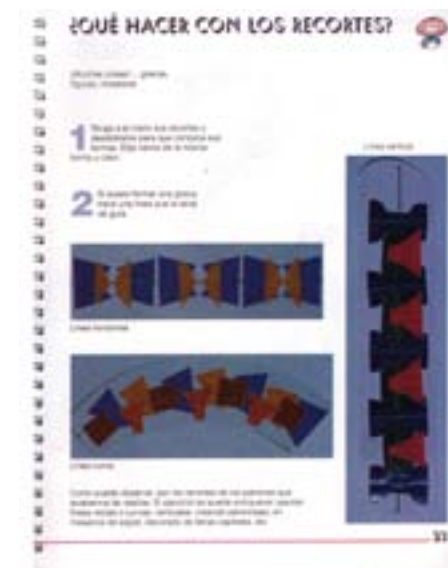
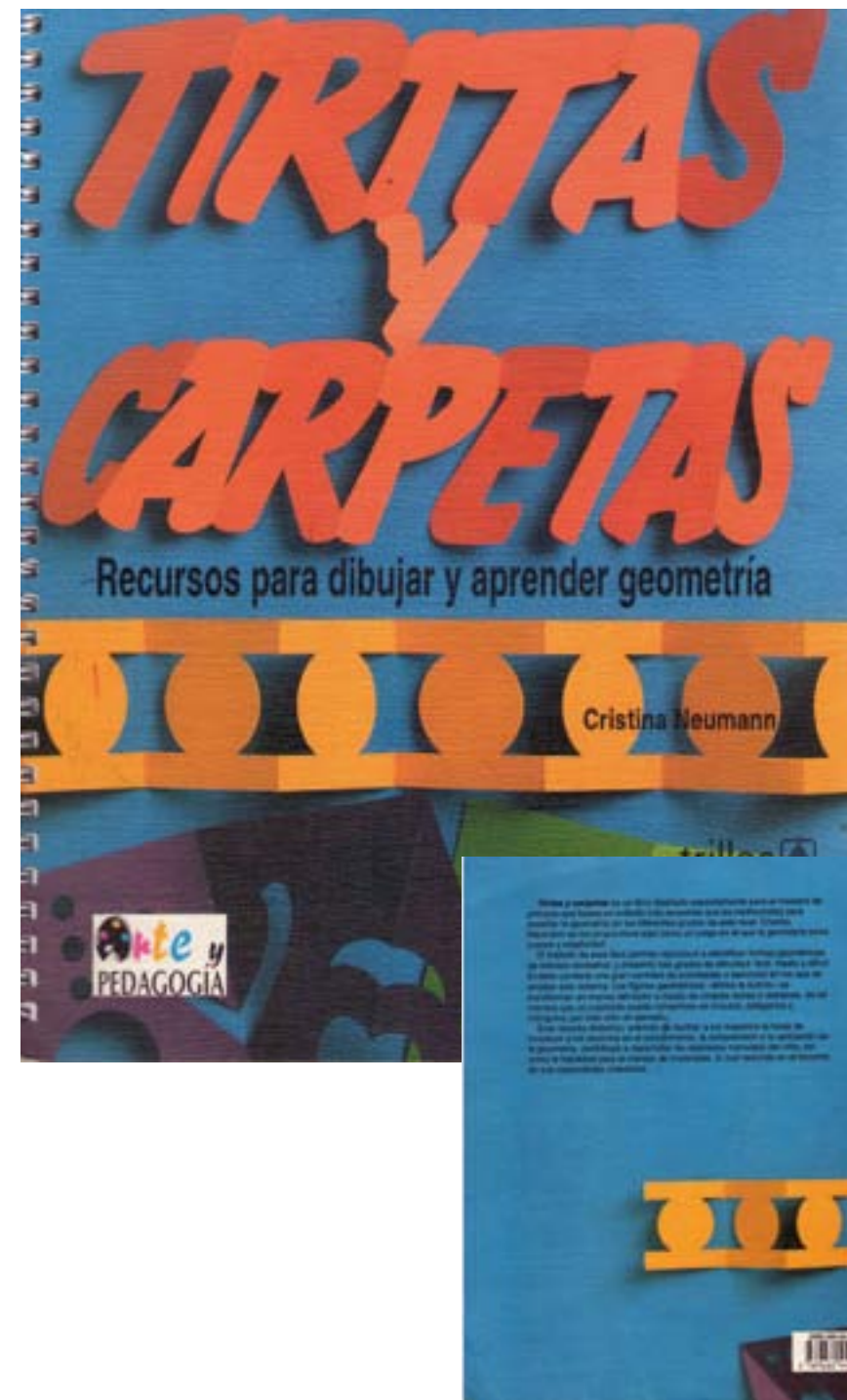
- Se plantean nuevas situaciones al usuario de manera que este las desarrolle con lo ya aprendido y resuelva los problemas presentados.

Creativo: No dispone de todos los elementos de la competencia, por lo tanto va a tener que resolver problemas no determinados.

- Como vemos este es el punto en el que el usuario hace uso de sus habilidades para crear nuevas propuestas resolviendo nuevos problemas por sí mismo.

Tecnología:

Dentro del plan tecnológico hablaré de los programas a utilizarse y los que parecen haber sido usados en este manual. Dentro de lo que es diagramación se maneja el adobe InDesign CS4 porque parece no haberse utilizado ningún programa de diagramación debido a la soltura de la disposición de imágenes y textos, así como se utilizara el Adobe Photoshop CS4 para retoque de imágenes para acrecentar el impacto visual y las vinculaciones con la atención del usuario así como fueron utilizados por este manual que maneja mucho la imagen como información visual para el manejo de la explicación teórica.



Conclusiones homólogos:

Forma:

A través del análisis realizado de los homólogos, se han podido recopilar tamaños y materiales, que darían mucho realce a la tesis por realizarse, como son tipos de papel, formatos, acabados entre otros.

Es así, que el documento final, podría ser resuelto en un formato cuadrado, en el cual intervienen unas condicionantes con respecto a los adjuntos tangibles del índice, que será resuelto con origami para mantener una tipología con la información interna, de igual manera el formato cuadrado, dará representación al método original del origami, debido a que los motivos parten de ésta forma manejando un diseño desde el campo de la contemporaneidad.

Al contrario del prototipo del manual que se manejara en formato A4 debido a los costos de producción, pero, mantendrá el mismo tipo de pasta que el documento final.

El papel que se manejará en el interior de el documento, posiblemente sea un papel de alta calidad en el color de impresión, y se debe manejar el recorrido de las fibras para evitar el reventado de tinta, ya que se utilizará dobleces en sus acabados.

Para incrementar la estética del producto, se manejará un contenedor externo para los tres documentos finales, utilizando módulos que son parte de esta innovación en el origami a fin de ejemplificar el sin número de cosas que se pueden hacer.

La pasta será de cartón forrado con un papel para impresión, como el método tradicional, debido a su dureza que incrementara la durabilidad del documento.

Función:

El método de enseñanza a utilizarse, podría ser el método de planificación por competencias, ya que éste es el que se emplea en la metodología de la educación moderna, debido a parámetros que debe manejar, el proceso de enseñanza que requiere el proyecto a realizarse hablando claro del prototipo del manual.

En el documento final, se podría tomar en cuenta una diagramación un poco mas dirigida al manejo de la información, debido a que es la recopilación de los datos y conocimientos adquiridos en el transcurso del curso.

En cuanto al prototipo, como se trata de una manual ilustrado, la diagramación no podría ser tan elaborada ya que el manejo de imágenes puede ser utilizado de una forma más libre, llamando la atención del usuario y retenerla.

En cuanto a la cromática de ambos, el prototipo y el documento final, se tomaría en cuenta la cuatricromía ya que el color capta la atención del usuario y resuelve de mejor manera las fotografías, que es uno de los factores que podrían ser utilizados también en ambos resultados.

Hablando de tipografía se tomarían opciones dentro de las sanserif, debido a su limpieza visual y el manejo dual que se les puede dar para textos corridos, así como para títulos, etc.

Tecnología:

Se manejarán los programas especializados como son: Ilustrador, retocador de imágenes y un diagramador (la diagramación podría no necesitar un programa tan complejo) para el manejo de gráficas, optimización y trabajo en fotografías, así como diagramación respectivamente.

Conclusiones de Diagnóstico

Dentro del análisis de marketing, el proceso adecuado llevará a un acceso fácil de este producto, debido a que, con los datos que se obtengan se determinará un público, un mercado y un método adecuado por el cual dar a conocer y hacer triunfar a este proyecto.

En la problemática encontrada podemos resaltar los beneficios que tendría este producto dentro del target de acción, como son, el incremento de la pulcritud, la creatividad, el aumento en la motricidad, el incremento de la respuesta de ambos lados del cerebro, tener un pasatiempo sano, así también se podrá demostrar como la papiroflexia puede ser utilizada como medio de enseñanza, y muchos otros aspectos que permiten que este proyecto de graduación tenga motivos de valor para ser realizado.

Partidos de Diseño

Cap.3: Programación.

Ítems de diseño

Nombre del Proyecto:
Diseño Editorial: Manual Ilustrado para el Desarrollo y
Construcción de Paper Toys, mediante la utilización de
Papiroflexia en Tres Dimensiones.
Autor: Francisco Rivera Astudillo.

Forma:

A través del análisis realizado de los homólogos, se han podido recopilar tamaños y materiales que darían mucho realce a la tesis por realizarse, como son: tipos de papel, formatos, acabados, entre otros.

Es así, que el documento final, podría ser resuelto en un formato cuadrado, en el cual intervienen unas condicionantes con respecto a los adjuntos tangibles del índice, que será resuelto con origami para mantener una tipología con la información interna, de igual manera el formato cuadrado, dará representación al método original del origami, debido a que los motivos parten de ésta forma manejando un diseño desde el campo de la contemporaneidad.

Al contrario del prototipo del manual que se manejara en formato A4 debido a los costos de producción, pero, mantendrá el mismo tipo de pasta que el documento final.

El papel que se manejará en el interior de el documento, posiblemente sea un papel de alta calidad en el color de impresión, y se debe manejar el recorrido de las fibras para evitar el reventado de tinta, ya que se utilizará dobleces en sus acabados.

Para incrementar la estética del producto, se manejará un contenedor externo para los tres documentos finales, utilizando módulos que son parte de esta innovación en el origami a fin de ejemplificar el sin número de cosas que se pueden hacer.

La pasta será de cartón forrado con un papel para impresión, como el método tradicional, debido a su dureza que incrementara la durabilidad del documento.

Función:

En el método de enseñanza que se utilizara podría ser el método de planificación por competencias ya que este es el que se emplea en la metodología de la educación moderna debido a parámetros que debe manejar el proceso de enseñanza que requiere el proyecto a realizarse hablando claro del prototipo del manual.

El método de enseñanza a utilizarse, podría ser el método de planificación por competencias, ya que éste es el que se emplea en la metodología de la educación moderna, debido a parámetros que debe manejar, el proceso de enseñanza que requiere el proyecto a realizarse hablando claro del prototipo del manual.

En el documento final, se podría tomar en cuenta una diagramación un poco mas dirigida al manejo de la información, debido a que es la recopilación de los datos y conocimientos adquiridos en el transcurso del curso.

En cuanto al prototipo, como se trata de una manual ilustrado, la diagramación no podría ser tan elaborada ya que el manejo de imágenes puede ser utilizado de una forma más libre, llamando la atención del usuario y retenerla.

En cuanto a la cromática de ambos, el prototipo y el documento final, se tomaría en cuenta la cuatricromía ya que el color capta la atención del usuario y resuelve de mejor manera las fotografías, que es uno de los factores que podrían ser utilizados también en ambos resultados.

Hablando de tipografía se tomarían opciones dentro de las sanserif, debido a su limpieza visual y el manejo dual que se les puede dar para textos corridos, así como para títulos, etc.

Tecnología:

Se manejaran los programas de Adobe como son Ilustrador, Photoshop y tal vez Indesign (la diagramación podría no necesitar un programa tan complejo), para el manejo de gráficas, optimización y trabajo en fotografías así como diagramación respectivamente.

Palabras clave:

Formatos: En ambos productos editoriales que se realizarán al final, se manejarán los formatos dependiendo de sus finalidades y cantidades de producción, es así, que en el documento final se podría utilizar un formato más inusual, ya que solo se producirían pocos ejemplares, caso contrario el manual será en formatos estándar.

Acabados: Se priorizará el acabado pulcro en ambas tapas, debido a que la cara del producto es su portada, es por ello que en cuanto a diseño y materiales se optarían por los que definan mejor estos términos.

Adjuntos Externos e Internos: En los dos documentos se utilizarán adjuntos hechos a mano, para demostrar las posibilidades que tiene este método de origami, para ser empleado en diferentes áreas.

Diagramación: La diagramación es la base de la organización del contenido informático del libro, es por eso que se optarían por híbridos que harán que la información vaya de acuerdo a la intencionalidad del producto y que esté ligada directamente al proceso de diagramas secuenciales que se utilizarán.

Cuatricromía: En los dos productos se tratará de incluir la cuatricromía en lo posible, debido a que el color es una herramienta de atracción visual muy importante.

Tipografía: En el caso de los tipos de letra a usarse, como ya se dijo antes, se buscará una tipografía versátil que tenga características para texto corrido, así como para los títulos y leyendas.

Sistemas de diseño

Condicionantes

Dentro de las cuales se encuentran el campo de la tecnología de impresión en general, las imprentas que no tienen el diferente tipo de troqueles de corte que se necesitarían para encontrar los procesos que se buscan para obtener los efectos deseados, además que se necesita mano de obra humana ya que el producto tendría partes netamente artesanales.

Determinantes

Constantes

Uso de diagramas secuenciales

Origami Modular SRA.

Tipografía san serif

Formato de libro

Variables

Organización de la información

Contenidos informáticos

Conclusiones de Programación

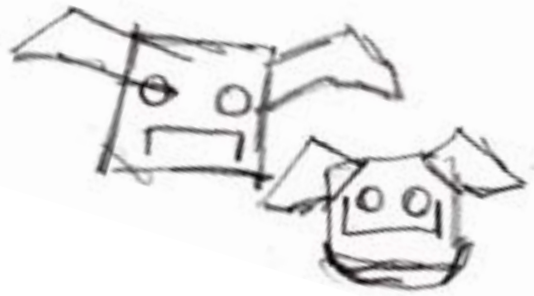
Con las partidas de diseño se obtendrá una cantidad determinada de posibilidades, es decir, probabilidades que puede usar el diseñador para obtener un producto de calidad y estético, que sirva en sus funciones claramente y que sea entendible para el público meta.

Se tomaron partidas desde la forma, función y tecnología que nos dirigen en el cómo debe ser el producto final, de qué manera debe servir y cómo debe ser realizado respectivamente.

Diagramación
Cromática
Fotografías
Manejo del
logotipo

Cap.4: Diseño.

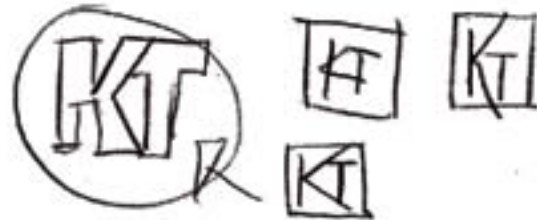
Bocetos:



KAMI TOYZ / Z

KAMIT0Y2.

KAMi OMOCHA.

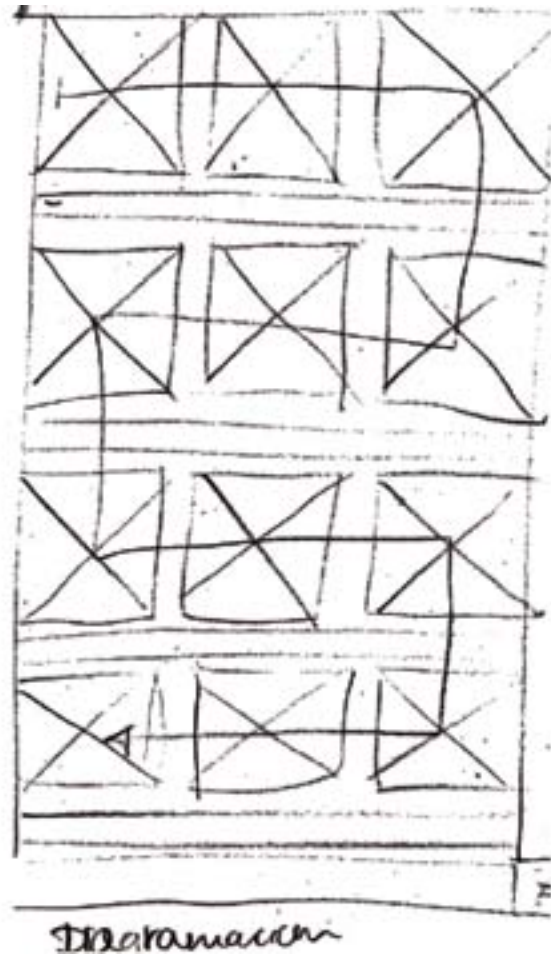


BRAINSTORMING.

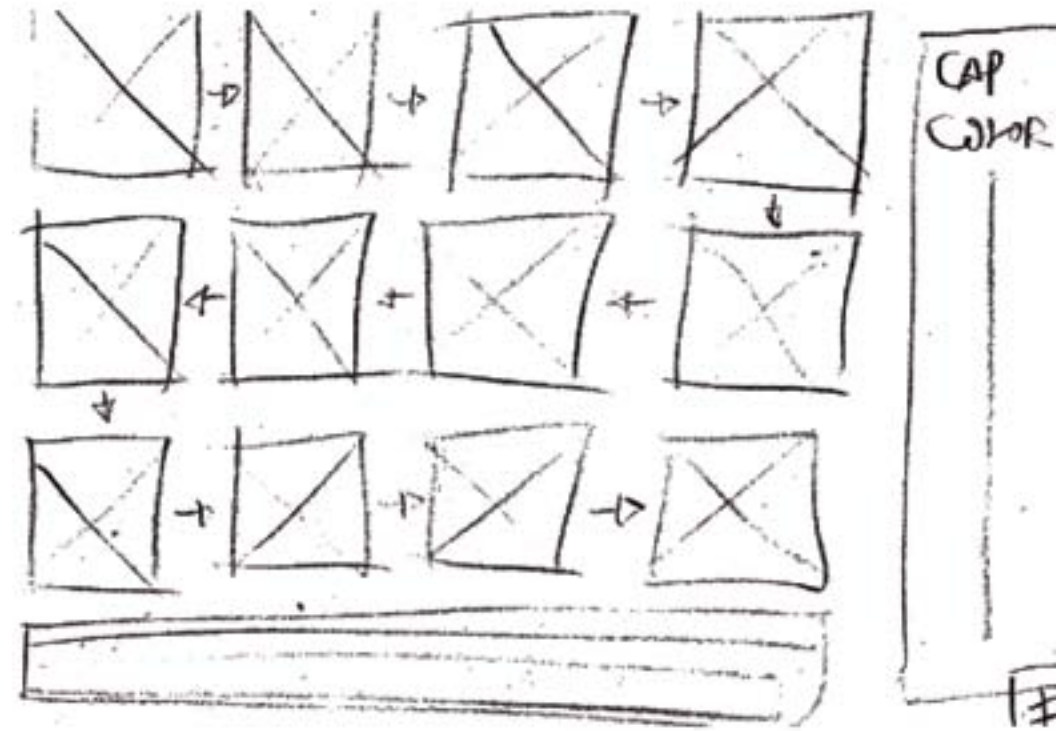
Comenzamos por el desarrollo del nombre del producto haciendo un Brainstorming y se obtuvo una interesante combinación de idiomas “Kami” que en japonés quiere decir papel y “Toys” que en inglés significa papel; desechando algunas combinaciones como “KAmiOmocha” entre otras, que tiene el mismo significado pero es su ortografía no es muy atrayente en el área comercial.

Se buscó también el manejo de una mascota para la marca pero de igual forma se desechó debido a que el target no necesitaba un gancho comercial referido a un producto meramente infantil.

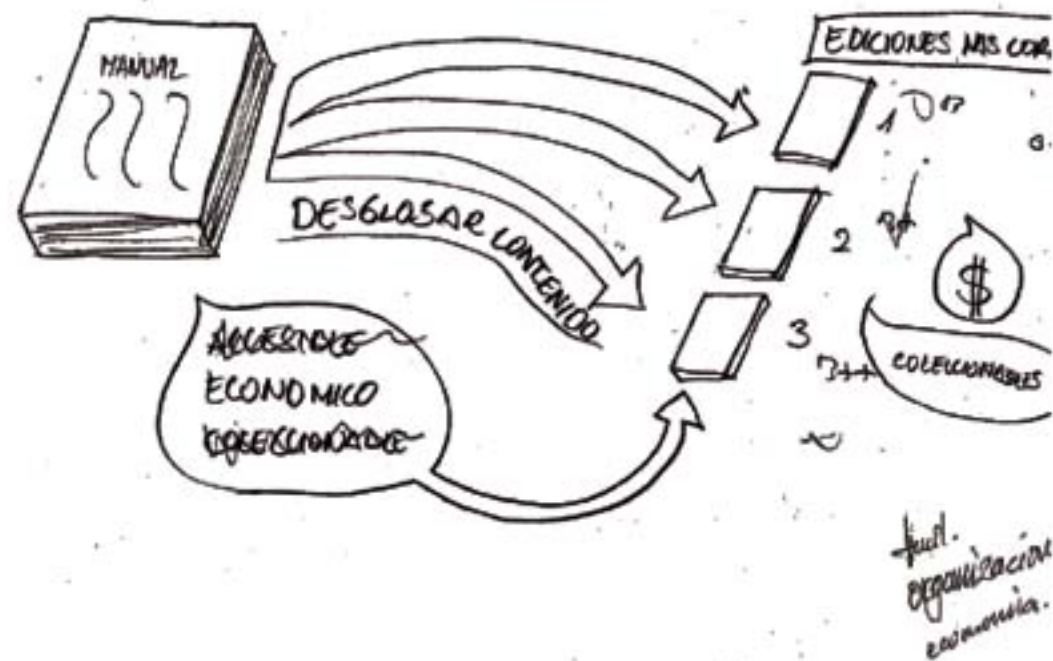
En esta lluvia de ideas se probó más bien el manejo de un logotipo más serio y característico de la marca u tanto empresarial debido a que el nombre completo era muy horizontal así es que se lo abrevió para obtener “KT magazine” que sería utilizado en espacios reducidos.



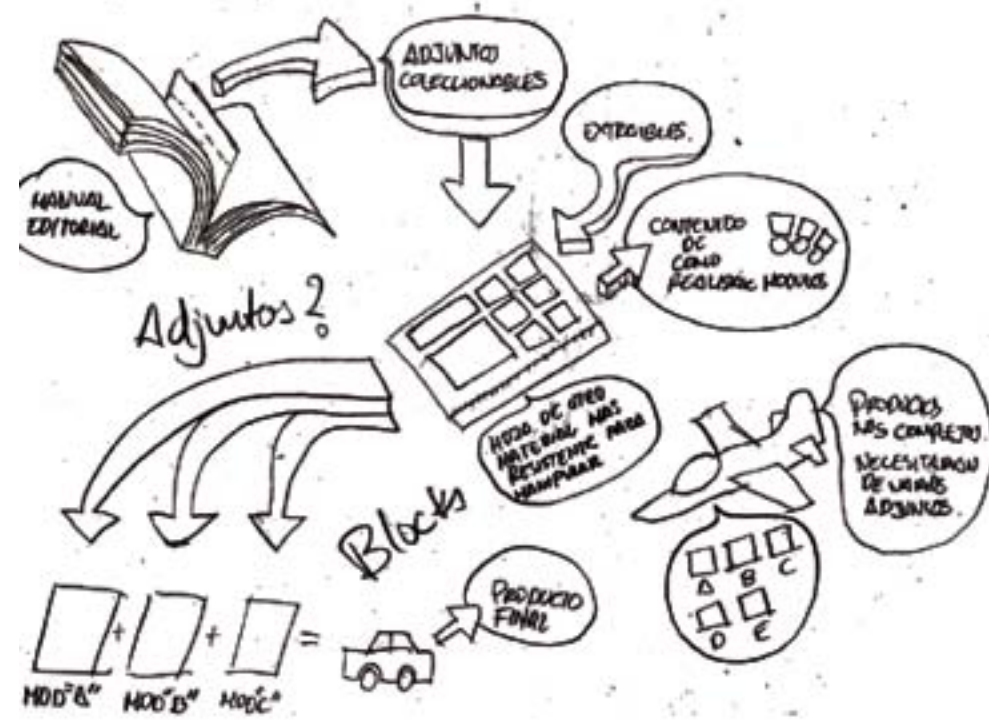
De entre muchos bocetos de diagramación, se ha escogitado algunos para irlos explicando como por ejemplo este que nos muestra el orden que se busco para los diagramas secuenciales dentro de una pagina de formato normal A intentando lograr un nivel de interactividad mayor con el usuario, los diagramas secuenciales serian numerados para evitar la confusión y que el transcurso del ojo del lector sea más confortable dentro de esta propuesta alternativa de diagramación.



De igual manera se observa en este boceto la búsqueda por la armonía entre los diagramas secuenciales dentro de un pagina en sentido horizontal, vale acotar que se incluían también áreas de texto así como capitulaciones para obtener una pre imagen más semejante a la final.

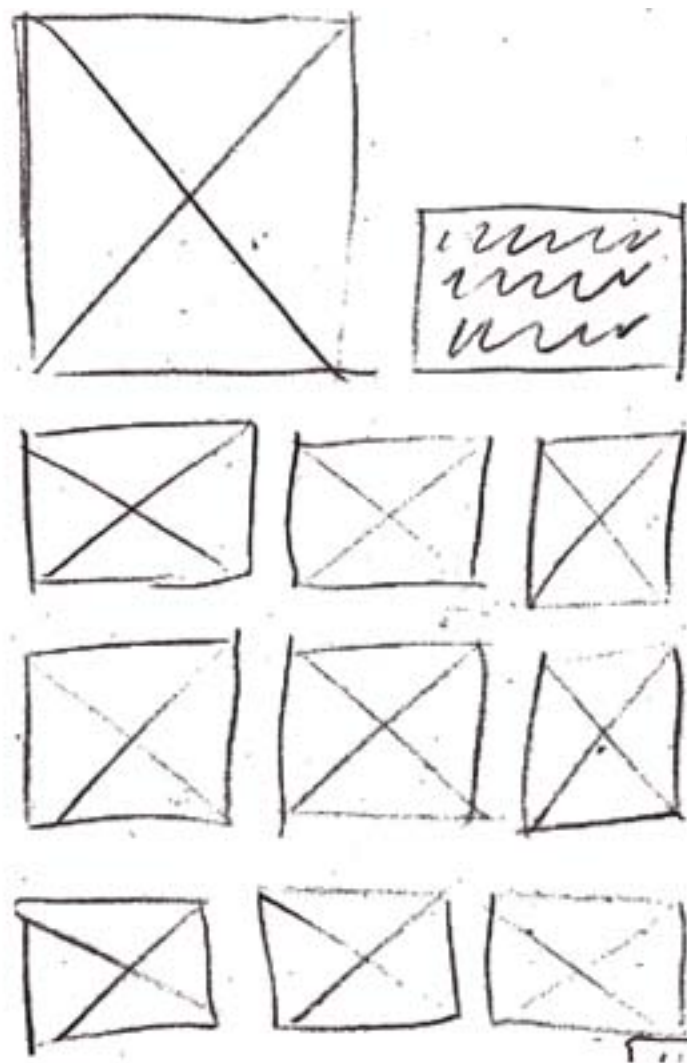


En este boceto se busca también encontrar la manera de manejar la información partiendo del contenido global para que este sea dividido en pequeños tomos mensuales los mismos que serían de menor costo, coleccionables y de fácil organización manejando también las características antes encontradas.

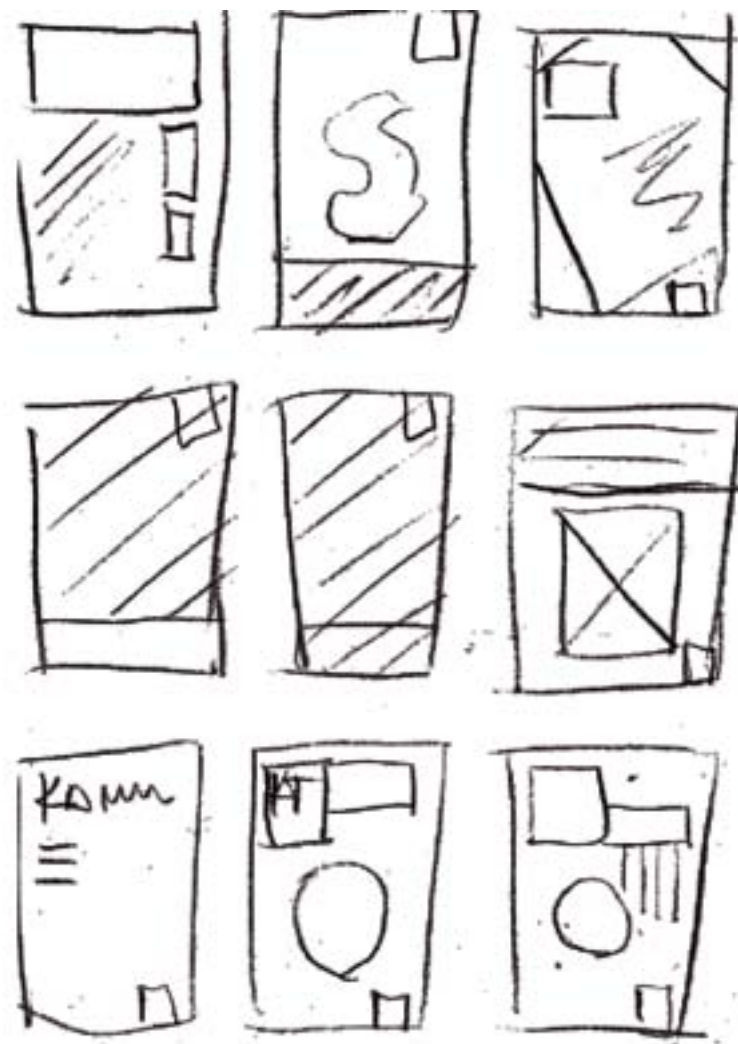


Aquí se busca la manera de crear un gancho comercial interactivo con el usuario, intentando incluir adjuntos coleccionables que sirvan para otras ediciones, a la final se desarrolló un sistema de información que muestra el desarrollo de módulos que servirán para el armado de diferentes modelos que se darán en volúmenes siguientes por medio de secciones que están dentro de este manual denominándolos como Alpha, Beta, Gamma, Delta, etc.

También se encontró la manera de hacer único a este producto incluyendo blocks de hojas con graficas indistintas para que el usuario realice los modelos que se enseñan en el manual.

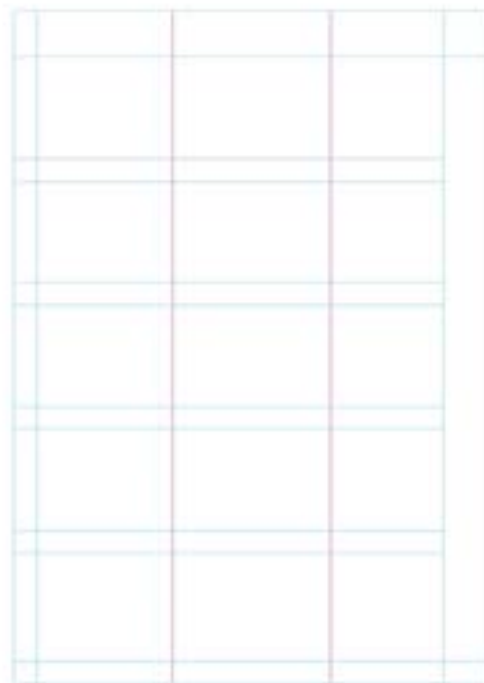


Dentro de lo que es la diagramación se busco el manejo óptimo de los diagramas secuenciales así como de la parte textual según el formato del manual, es así, como se ve aquí el bocetaje grafica y texto dentro de un formato vertical.



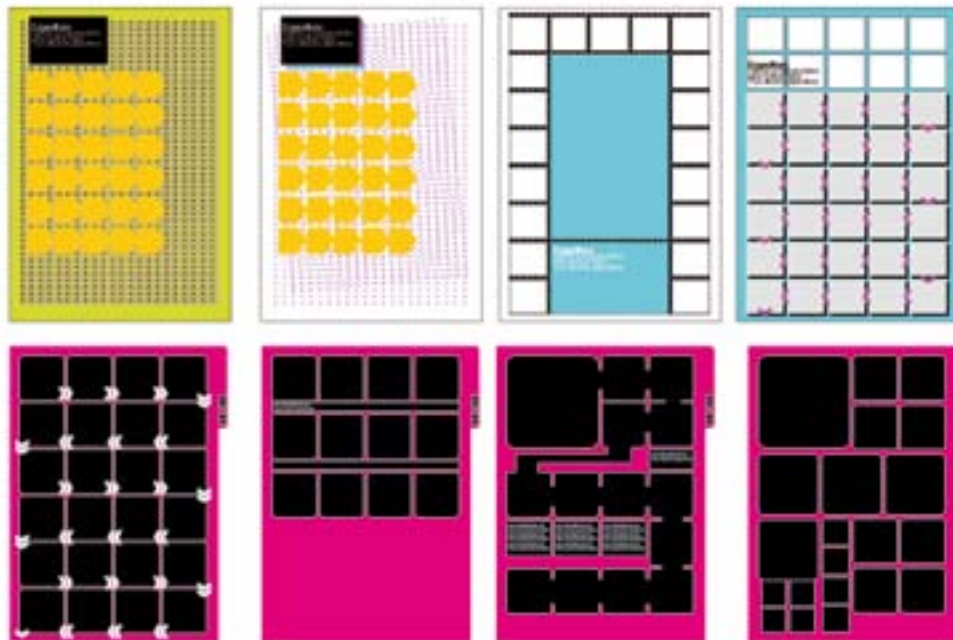
Obtenidas una vez las condicionantes de la parte interna del manual se procede con la portada, buscando la manera más atrayente para el espectador pero manteniendo la seriedad requerida y el estilo del proyecto en sí mismo, se propusieron muchas propuestas entre las que se destacaron las del estilo tradicional que manejan el producto final en la portada con una clara distinción del nombre del proyecto y un pequeño índice que explica brevísimamente el contenido de este, se busco también en lo que es el ámbito del diseño editorial la ubicación de estos contenidos.

Retículas



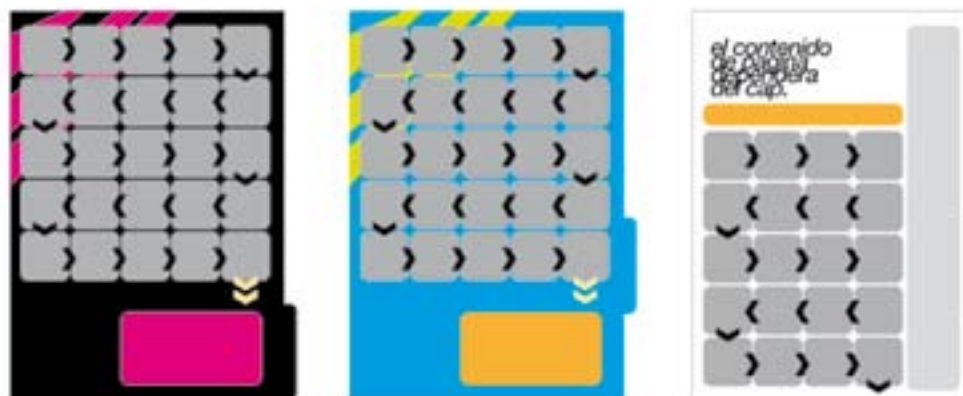
Comenzamos ahora con los bocetos digitales, en donde mostramos la “rejilla” utilizada con el manejo de módulos, márgenes y columnas necesarios para acoplar la información de manera adecuada según lo requerido, con estos parámetros las fotografías, el texto y el contenido gráfico serán apreciados de mejor manera por el usuario.

Bocetos diagramación



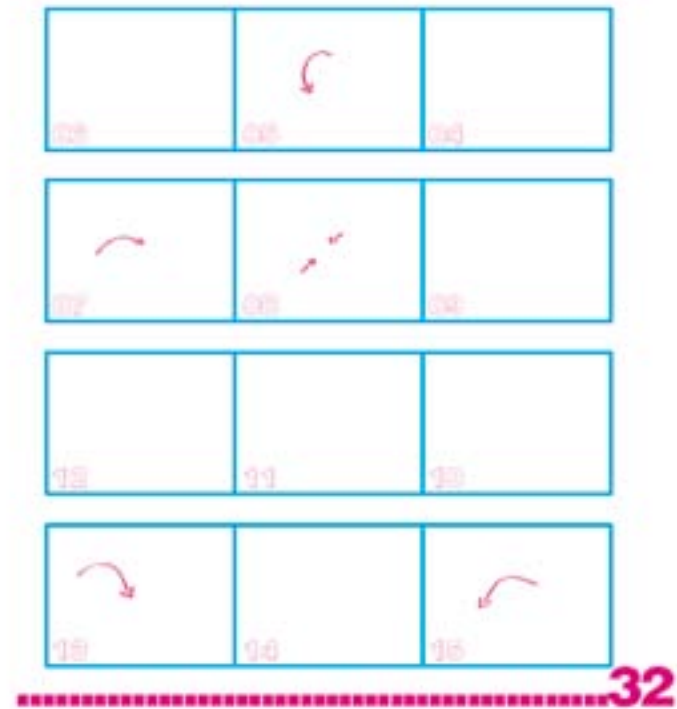
Estos son algunos de los bocetos digitalizados que se refieren a la diagramación, en estos vemos el manejo de los diagramas secuenciales y sus alternativas, la combinación de colores tiene mucho interés aquí debido a la capacidad de percepción, retenibilidad, y cansancio hacia el ojo del usuario es por eso que se plantearon varias propuestas para ser definidas en posterior según el estilo que se desee.

Bocetos diagramación



Como vemos en estos casos pertenecientes a las páginas del interior del manual el juego cromático alcanzado a veces no ayuda mucho al manejo continuo de imágenes y más aun cuando se requieren muchas de estas, se ha debido ampliar también el tamaño de los diagramas secuenciales debido a que las imágenes necesitan ser analizadas más detenidamente y las cajas de texto también ser ampliadas.

Elementos Gráficos



Una vez definido el paso anterior se trabajo en lo que son los elementos gráficos como los separadores de los diagramas secuenciales las ayudas graficas en cuanto a lo que es el armado en sí, la numeración , ya sea, de pagina o de diagrama, todos estos manteniendo el estilo característico y la cromática correspondiente.

Juego Cromático



La cromática es clave en este proyecto debido a que marca el estilo y el impacto visual al usuario, es por eso que se ha formado un pequeño libro cromático con el cual basarse para formar el manual y mantener una tipología a posterior con los siguientes números de este.

Con este juego cromático diverso se tienen muchas posibilidades de cambio, ya sea, para juegos de contraste o armonía, para el uso de textos o también de los elementos gráficos.

Fotografías



La obtención de la información para el contenido central del manual se ha realizado por un stop motion si se quiere decir de esta forma del armado de los prototipos, la fotografía se ha realizado en un estudio con una cámara semi profesional y con el uso de iluminación, trípode y un disparador para obtener el proceso de cada paso del armado, las fotografías fueron planeadas de tal forma que no puedan ser reproducidas por medio de una fotocopidora ya que el manejo de un fondo contrastante no liso hace que sea difícil la captación de los detalles de los objetos.

retícula ,tipografías manejo de logotipo

~~KamToys~~ ~~KamToys~~

KamToys

KT

Helvetica 66 Medium Italic
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Helvetica-Black 100 Black
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

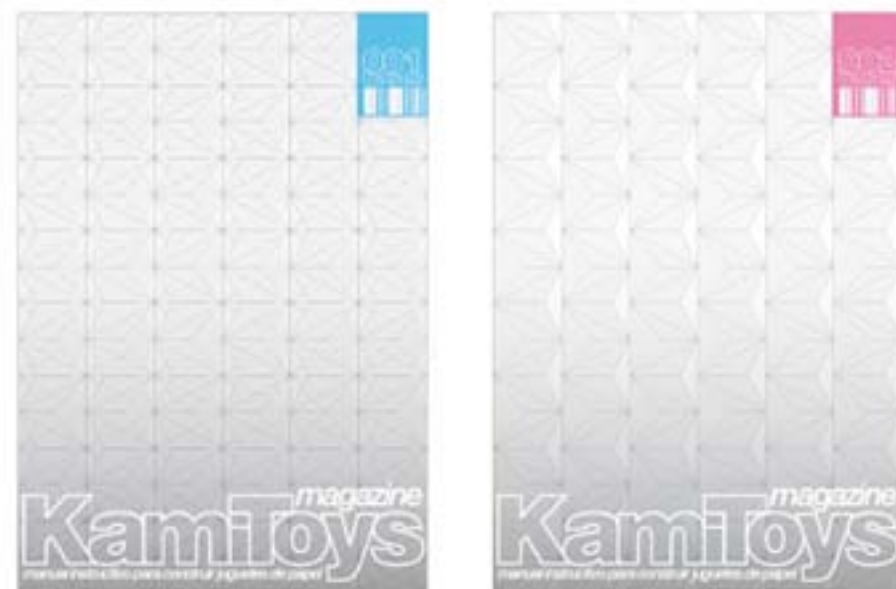
El proceso de evolución de la marca se ha hecho por medio de un manual básico que será manejado por el dueño de la marca y se han obviado muchas características de un manual de marca clásico debido a que el autor es el dueño de la marca, se realizara un manual detallado de la misma cuando se den ofertas de compra de la marca.

manejo cromático



Vemos aquí el manejo del color con el logotipo terminado y probamos la capacidad de retención visual que tiene este y también la facilidad de este en conjugarse con el juego cromático antes obtenido, aquí se plantean los diferentes tipos de utilización de la marca en cuanto a cromática y disposición.

opciones de portada



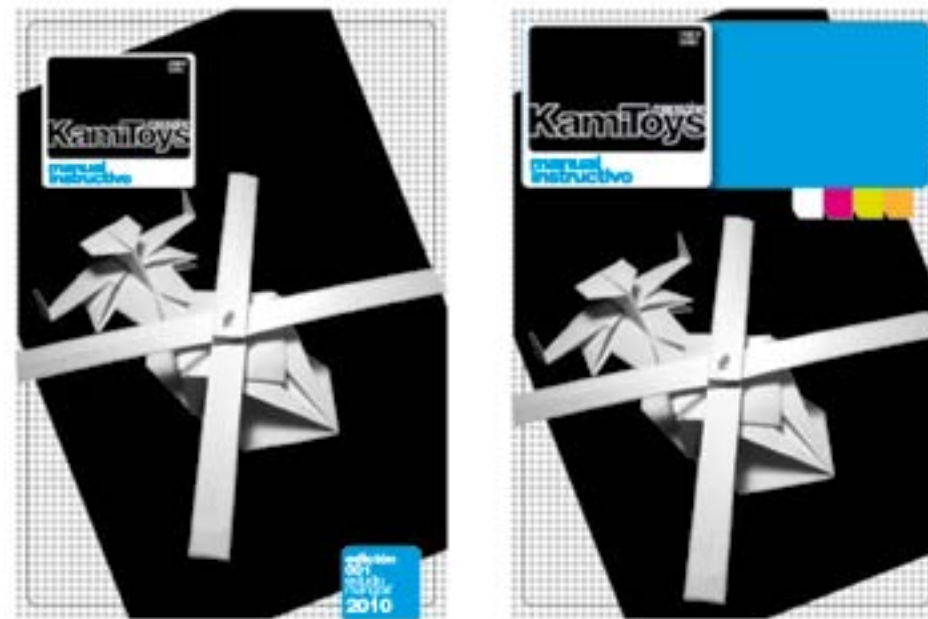
Aquí vemos las diferencias entre las portadas logradas en el proceso de diseño, estas por ejemplo son formales y vemos como con un cambio de portada el contenido del manual parece cambiar como su target. El manejo del nombre de la marca siempre tienen que ser reconocido para estar en los stand's de ventas, es por eso que se fue transformando poco a poco la portada.

opciones de portada



En estas portadas al contrario se ve el manejo totalmente moderno, muy llamativo y poco formal mostrando el producto de manera clara y a la vez con un impacto altamente reconocible, juntándolo con la propuesta anterior obtuvimos el resultado deseado como veremos en los siguientes bocetos...

opciones de portada



Esta es la conjunción de los bocetos anteriores, obteniendo una mezcla muy interesante entre lo que es el impacto visual pero a la vez la seriedad, se manejan la marca del manual y un pequeño índice así como el producto final haciendo de esta una portada completa y atrayente.

opciones de portada



Es así como ahora solo se retocaron pequeños detalles como la posición del índice, la cromática y el manejo de la foto de producto final, se ha cambiado también los márgenes de esta para hacerla distinguir de los otros productos editoriales, ahora solo queda ver como es el avance en la imprenta y de los resultados obtenidos se corregirán los detalles faltantes para obtener el producto final.

Los resultados se aprecian de mejor manera en el manual que se entregará en la exposición...

Conclusiones:

Como conclusiones de este proyecto vale acotar que trabajar con un experto en el tema como lo es el Lcdo. Santiago Rivera valió de mucho y facilitó de igual manera la investigación como el desarrollo de este; sus conocimientos fueron plasmados en el manual mezclándose con el área gráfica de manera que el producto obtenido tiene las características que se buscaban en un principio, pero a su vez la falta de recursos textuales como redactores y editores de textos dejaron a este sin muchos reportajes que hubiesen sido de gran apoyo en cuanto a la interacción con el usuario, la publicidad dentro de este también fue anulada debido a que este es un proyecto de tesis y será visto por muchas personas entonces no se pudo hacer menciones de manera gratuita, esto habría hecho de este un producto editorial con mayor salida dentro del mercado; en fin, el objetivo de este manual el cual era mostrar la ayuda que da el diseño gráfico dentro del área pedagógica está claramente mostrado en lo que son los diagramas secuenciales y el manejo alternativo de la manipulación del manual.

En cuanto al área de imprenta se tuvieron muchos obstáculos en lo que son el producto final y el documento de tesis, ya que, ambos tuvieron muchos errores hasta alcanzar este el estado final, dentro del proceso de depuración que llevo a la impresión de alrededor de 3 veces por ejemplar debido a los problemas de la imprenta y el uso normal de la encuadernación, se pudo ver el producto que tenemos ahora en nuestras manos.

Recomendaciones:

Se recomienda a aquellos quienes quieran retomar este proyecto llevar a cabo una investigación mas concreta en lo que son los métodos o técnicas de Papiroflexia y llevar a cabo los procesos legales de manera correcta debido a que este como un método nuevo será incluido de acuerdo a la ley con sus normativas respectivas.

En cuanto a la investigación en libros consultar a los entendidos sobre este tema, ya que, al ser la papiroflexia un arte un poco inusual no hay en existencia muchos libros al respecto, es así, que el alcance a la información está un poco distante.

Escoger siempre un papel que sea propio para el objetivo que se desea alcanzar, o uno que tenga características parecidas, el porqué de esto, se debe a que en lo que es origami o papiroflexia la calidad del papel influye mucho en el acabado y en la facilidad de doblarse al mismo dando resultados a veces no deseados.

Para finalizar se recomienda tener mucha paciencia ya que siempre el desarrollo de un proyecto así conlleva un sin fin de problemas, pero el terminar de plasmar un producto nuevo dentro de un libro trae sus recompensas, mucha suerte y éxitos.

Bibliografía:

Iraima M. Acuña González
Iraima K. Pérez Acuña
REVISTA CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
Valencia, Enero - Junio.
Segunda Etapa / Año 2009 /
Vol 19/ Nº 33.

Patricia Gallo
"Gallo"
La Plata - Argentina
<http://www.netverk.com.ar/~halgall/index.htm>

-ALBERTI, Alberto; Giorgio BINI; Lucio DEL CORNÓ; Gabriele GIANNANTONI.
L'autoritarismo nella Scuola. Roma. Editorial Riuniti.

Bernardo Gómez Alfonso
Avaliação de Manuais Escolares. Painel do XVIII SIEM
PASADO Y PRESENTE DE LOS MANUALES ESCOLARES1
Departamento de Didáctica de las matemáticas
Angra do Heroísmo, 5 y 6 de Noviembre de 2007
Universidad de Valencia.
Bernardo.gomez@uv.es

Ambrose Gavin / Harris Paul
Manual de Producción, Guía para Diseñadores Gráficos
Septiembre 2008

Haslam Andrew
creación, diseño y producción de LIBROS
Barcelona
2008

-KORCZAK, Janusz.
Como amar a un niño.
México: Trillas,
1997.

-PARRAMÓN, José M^a y José J. PERIS.
Creaciones Manuales en Papel y Cartulina. Colección
"Aprender Haciendo".
Barcelona-España.
Editado y Distribuido por Instituto Parramón. Primera
Edición.
Julio 1971.

-PACHECO, Oswaldo.
Diseño de Tesis, Doctorados, Maestrias.
Guayaquil-Ecuador: Editorial Nueva Luz, Primera Edición.
2000.

-NEUMAN, Cristina.
Tiritas y Carpetas.
México:
Trillas, 1995.

Glosario de imagenes

según autor

Propia Autoria

2.jpg
3.jpg
4.jpg
5.jpg
6.jpg
7.jpg
8.jpg
Sin título-3.jpg
reticulas.jpg
reticulas fuentes logotipo.jpg
opciones de portada4.jpg
opciones de portada3.jpg
opciones de portada2.jpg
opciones de portada.jpg
manejo cromatico.jpg
img124.jpg
img121.jpg
img120.jpg
img119.jpg
img117.jpg
img115.jpg
img114.jpg
img112.jpg
img111.jpg
img110.jpg
img109.jpg
img108.jpg
img107.jpg
img106.jpg
img105.jpg

Guia Presentacion Trabajos de
Graduacion II.jpg
fotografias.jpg
elementos.jpg
DSCN7314.jpg
DSCN7313.jpg
DSCN7312.jpg
DSCN7311.jpg
DSCN7310.jpg
DSCN7309.jpg
DSCN7308.jpg
DSCN7307.jpg
DSCN7306.jpg
DSCN7305.jpg
DSCN7304.jpg
DSCN7303.jpg
DSCN7302.jpg
DSCN7301.jpg
DSCN7300.jpg
DSCN7282.jpg
cymas.jpg
bocetos diag3.jpg
bocetos diag1.jpg

<http://www.deviantart.com/>

CREACION DISEÑO Y PRODUCCION DE LIBROS
(ilustraciones escaneadas)

9fb8b5a4925d468877387e15386eb869.jpg
Anzu_Chigusa_v2_Diagram_by_Kaze_Hime.jpg
Diagram_4_dragonfly_by_alena_light.jpg
Enviroment_Study_by_c_a_s.jpg
notebook_by_yukitsune.jpg
Notebook_Paper_Texture_by_rkStock.jpg
Paper_Textures_01_by_nighty_stock.jpg
The_Notebook_by_Nemi_X.jpg

9.jpg
10.jpg
11.jpg
12.jpg
13.jpg
14.jpg



UNIVERSIDAD DEL
AZUAY

